

# BILANCIO SOCIALE

## e rendiconto culturale 2023-2024



Lucca Crea



In copertina, da sinistra: Gianandrea Muià di  
InnTale, Lillo, Joe Manganiello, Karl Kopinski e  
Emanuele Vietina per i 30 anni di Lucca Games.





I designer Eduardo Lima e Miraphora Mina all'interno della mostra *MinaLima: Makers of Magic*, nella Chiesa di San Cristoforo, per celebrare i 25 anni dall'uscita del primo libro di Harry Potter in Italia per Salani.

# INDICE

## **IL SALUTO** 10

## **LUCCA CREA ANNO VII, UNA LEADERSHIP DI SERVIZI** 16

## **1. LA SOCIETÀ** 25

<b>1.1. PROGETTI</b>	<b>25</b>
IN-HABIT	25
CO-MIX	26
LAFELTRINELLI COMICS & GAMES	26
CONFITURE	28
EUWEBTOONS	28
TERRE MERAVIGLIOSE: FRA NATURA, FANTASTICO E TRADIZIONI	29
LIBRERIA IN GIOCO	30
GLI STILI DI VITA IN GIOCO	30
FAI RUMORE!	31
WALK OF FAME	31
EXPO COMICS MUSEUM / METAPROGETTO	32

## **2. IL POLO FIERE** 37

<b>2.1. LE ATTIVITÀ</b>	<b>37</b>
EVENTI B2B E B2C	39
<b>2.2. IL CALENDARIO DEGLI EVENTI</b>	<b>39</b>
<b>2.3. MIGLIORIE E ADEGUAMENTI</b>	<b>41</b>
MANUTENZIONE ORDINARIA	41
MANUTENZIONE STRAORDINARIA E MIGLIORIE	41
<b>2.4. COMUNICARE IL POLO FIERE</b>	<b>42</b>

## **3. LE MANIFESTAZIONI DI LUCCA CREA** 47

<b>3.1. VERDEMURA 2023 - MOSTRA MERCATO DEL GIARDINAGGIO E DELLA VITA</b>	<b>47</b>
ALL'ARIA APERTA	47
<b>3.2. LUCCA COLLEZIONANDO 2023</b>	<b>48</b>
<b>3.3. MURABILIA 2023 - MOSTRA MERCATO DEL GIARDINAGGIO DI QUALITÀ</b>	<b>52</b>
<b>3.4. LUCCA COLLEZIONANDO 2024</b>	<b>54</b>
LE MOSTRE	54
EVENTI OFF	55
LE COMMUNITY E LE ASSOCIAZIONI AL CENTRO	55
LA SALA INCONTRI	55
ARTIST ALLEY E AREA PERFORMANCE	56
COLLEZIONANDO E LA SCUOLA	56

STAMPE E FIRMACOPIE (PALADEDICANDO)	57
SALI E GIOCA!	57
AREA LOUNGE	57
<b>4. LUCCA COMICS &amp; GAMES 2023</b>	<b>61</b>
<b>4.1. LA PROGRAMMAZIONE</b>	<b>63</b>
COMICS	63
HIGHLIGHTS	63
OSPITI	64
EVENTI	65
PALADEDICHE	65
AREA PRO	66
SELF AREA	67
TAVOLE ORIGINALI	68
GAMES	69
INTRO	69
HIGHLIGHTS	70
OSPITI	71
EVENTI	71
MAGIC ALLEY	73
THE CITADEL	74
VIDEOGAMES	75
INTRO	75
HIGHLIGHTS	76
OSPITI	77
EVENTI	77
FANTASY	78
INTRO	78
HIGHLIGHTS	79
OSPITI	80
EVENTI	81
AREA PERFORMANCE	82
JUNIOR	83
INTRO	83
HIGHLIGHTS	83
OSPITI	84
EVENTI	85
LINEE DI ATTIVITÀ JUNIOR	86
MOVIE	87
MUSIC	89
JAPAN & COSPLAY	90
COMMUNITYVERSE	92
LCGG SHOW	93
LE PRODUZIONI TEATRALI	94
IL GRAPHIC NOVEL THEATRE	94
VOCI DI MEZZO	95
ATTIVITÀ ONLINE	96
I PODCAST	96
I CAMPFIRE	97
<b>4.2. ASPETTI TECNICO-ECONOMICI</b>	<b>101</b>
NOTA INTRODUTTIVA	101
LA CONTINUA EVOLUZIONE DI LUCCA COMICS & GAMES	101
COMICS	104
GAMES	104
FANTASY	104
VIDEOGAMES	104
THE CITADEL	105
JAPAN TOWN	105
JUNIOR	105
MUSIC	105
LUCCA COSPLAY	105
COLLECTIBLES	105
MOVIE	108
VIAREGGIO	108
PARTNER	108
IL MONDO COMICS A LUCCA	109
30 ANNI DI LUCCA GAMES	111
ESPLORANDO GLI SPAZI DEL VIDEOGAMES	113
I NUOVI SPAZI DEL VIDEOGAMES	114
WALKING ON HISTORICAL WALLS	115
TORNARE BAMBINI, TOGETHER: LUCCA JUNIOR	116
UNO SGUARDO IN ORIENTE: LA JAPAN TOWN	119
UNO SGUARDO SULL'AREA MOVIE	120
COLLECTIBLE & TOYS: UN SETTORE IN CRESCITA	121
ISYBANK COMMUNITY VILLAGE	122
CAMPFIRE	124
NUMERI E SPAZI	126
INCASSI BIGLIETTI	129
INCASSI TOTALI	130
INCASSI NOLEGGIO E VENDITA SOLI SPAZI	130
<b>4.3. COMUNICARE LUCCA COMICS &amp; GAMES</b>	<b>143</b>
TOGETHER, IL CLAIM E IL POSTER DI TOMER E ASAF HANUKA	143
TOMER E ASAF HANUKA, UNA TRIBÙ DI DUE	145
I NUMERI DELL'EDIZIONE	148
<b>4.4. I PREMI</b>	<b>155</b>
LUCCA COMICS AWARDS	155
PREMI DI TALENT SCOUTING	158
I CONCORSI DI LUCCA GAMES	159
<b>CREDITS</b>	<b>165</b>



*Luis Ropo dona il proprio autoritratto per la sala dei fumettisti e degli illustratori al Direttore delle Gallerie degli Uffizi Eike Schmidt*



L'Amministratore Unico di Lucca Crea Nicola Lucchesi con il Direttore delle Gallerie degli Uffizi Eike Schmidt, il Sindaco di Lucca Mario Pardini, il Director of Arts Cosimo Lorenzo Pancini, l'attrice e doppiatrice Cristina Poccardi e il Direttore di Lucca Comics & Games Emanuele Vietina

## IL SALUTO



*Durante la Cerimonia di Apertura del Festival*

Alla fine del novembre 2022 il sindaco Mario Pardini mi ha chiamato a ricoprire l'incarico di Amministratore Unico di Lucca Crea. Un grande onore per me che da oltre 20 anni faccio parte a diverso titolo di quel grande e capace staff di collaboratori che, ogni anno danno corpo alla magia del festival Lucca Comics & Games e rendono Lucca la capitale mondiale della cultura pop.

L'edizione 2023 è stata davvero complessa, a causa di un maltempo imperante, che ha colpito duramente l'intera Toscana e per un difficile e drammatico contesto mondiale, che è andato inevitabilmente ad incidere sulla serenità dell'evento. Malgrado tutto, il festival ha superato queste prove e ha confermato quell'effetto che ci eravamo preposti con il claim "Together": un insieme che voleva di nuovo celebrare il ritorno agli incontri e alla socialità è diventato nei fatti anche un "together" contro le avversità. Lucca Comics & Games ne è uscita rafforzata nell'affetto di editori, espositori, autori, collezionisti, appassionati e soprattutto del pubblico. Certamente la manifestazione è indubbiamente cresciuta molto, non solo nei numeri, a cui guardiamo certo con soddisfazione, ma che sono solo una parte del quadro generale: è cresciuta in offerta culturale e in qualità degli eventi. Se il festival ha saputo "tenere" e ha dato prova di essere ancora e sempre di più leader a livello nazionale per tutto il settore di riferimento, ha anche saputo consolidare il proprio posizionamento a livello internazionale, e questo non era davvero così scontato. L'esperienza di quest'anno conferma che Lucca Comics & Games è davvero un luogo aperto a tutti e pronto ad affrontare anche tematiche non facili e prevedibili.



*Murabilia*

Voglio ringraziare, con il direttore Emanuele Vietina, tutti gli uomini e le donne che hanno lavorato un intero anno per realizzare questa edizione e che dal giorno dopo si sono già messi a lavoro per una nuova sfida, con la certezza di contribuire a migliorare la manifestazione, passo dopo passo, tutti insieme, in vista dell'importantissimo anniversario che ci aspetta nel 2026, quando celebreremo il nostro sessantesimo compleanno.

Lucca Crea però non è solo Lucca Comics and Games ma è anche leader nel settore del gardening con le due apprezzate manifestazioni tematiche che si svolgono nel fantastico palcoscenico rappresentato dalle mura storiche di Lucca: Verdemura e Murabilia. Non dimentichiamo poi "la perla" della cultura pop vintage, rappresentata da Lucca Collezionando che si svolge ogni primavera al Polo Fiere, struttura che non ha eguali nell'Area vasta territoriale, per versatilità, posizione geografica e caratteristiche, proponendosi come luogo ideale per fiere aperte al pubblico e "B2B", fra le quali la più prestigiosa è certamente il MIAC: la mostra internazionale dedicata all'industria cartaria che sin dal primo momento ha associato il suo nome a quello del Polo fiero di Lucca. La struttura ha saputo reagire alla lunga crisi del settore fieristico, grazie alla particolare versatilità e alla pronta reazione dello staff che ha saputo riposizionare il Polo Fiere anche nel più ampio "mercato" dei luoghi deputati ai concorsi pubblici e ai piccoli e medi eventi, attirando l'attenzione sia di partner pubblici che privati.



*Lucca Collezionando*

Lucca Crea infine è stata coinvolta in varie iniziative con partner istituzionali (Regione Toscana, Provincia di Lucca e Comune di Lucca) e privati, a testimonianza di come il know how consolidato nel tempo rappresenti una risorsa riconosciuta ed apprezzata dal territorio.

La società ha dato prova di essere solida e capace di tenere anche nelle maggiori difficoltà, ma se c'è una lezione che abbiamo imparato in questi anni è quella che non si può dare niente per scontato e

che non è possibile pensare di vivere di rendita. La situazione economica, per quanto appare agli esperti, risentirà ancora dell'onda lunga di una crisi che non si risolverà in breve tempo, rendono la "concorrenza" nel settore ancora più agguerrita. Questo vuol dire che la Società e l'Amministrazione Comunale non bastano più da sole e anche la Città nel suo insieme, a tutti i livelli, dovrà dare prova negli anni futuri di voler contribuire a difendere e a far crescere il proprio "tesoro". Per questo, proprio pensando al futuro, Lucca Crea sta già guardando a nuove alleanze, prospettive ed evoluzioni. Non è infatti pensabile fermarsi a contemplare il già realizzato, è necessario invece guidare il cambiamento.

Amministratore Unico di Lucca Crea

Nicola Lucchesi



Piazza del Giglio



*La Cerimonia di Apertura del Festival al Teatro del Giglio, taglia il nastro Antonio Tajani, Vicepresidente del Consiglio dei Ministri, con il Presidente della Regione Toscana Eugenio Giani*

## LUCCA CREA ANNO VII, UNA LEADERSHIP DI SERVIZIO



*La Cerimonia di Inaugurazione alla presenza del Ministro degli Esteri On. Antonio Tajani*

e logistico. Lavoriamo quindi per una direzione olistica, l'unico modo per affrontare la complessità della contemporaneità, l'unico modo per compiere quella crasi unica tra produzione e patrimonio. Questa è la via che cerca Lucca Crea.



*L'inaugurazione di Verdemura nei giardini dell'Orto Botanico di Lucca*

Un sistema basato che prova a basarsi su una leadership "gentile", di servizio, che montessoriana-mente affianca e non impone, in cui poter "portare" - o meglio accompagnare - un gruppo di persone verso l'autonomia, unendo indipendenza ed esperienza. Ed è così che proviamo a creare ambienti in cui visit-autori possano godere in modo autonomo delle opportunità di esperienza che offriamo: mostre, laboratori, percorsi di approfondimento delle singole discipline, e gli esperti. Creatori di contenuti, studiosi, artisti protagonisti con le loro community di eventi in cui non solo vivere un'esperienza professionale ma stabilire una relazione all'insegna non di semplice conoscenza ma di produzione di

Lucca Crea, un collettivo di donne e uomini al servizio della partecipazione e della creatività. Un gruppo guidato di dungeon master(s). Un'organizzazione che non vuole dirigere ma accompagnare, offrendo una guida capace di tenere insieme tutte le prospettive dell'event-design: quella sociale, quella culturale, difendendola con la direzione tecnica, dei processi e ovviamente contabile-amministrativa. Ogni atto organizzativo è una scelta artistica, ogni scelta artistica ha un riflesso finanziario

Ludus e nona arte insieme a giardincola e botanica espressione artistica e cura del personale attraverso espressioni per trovare connessioni. Un metodo che cerca di fondarsi su cerchie valoriali con al centro la cura: cura di coltivare relazioni, progetti e visioni, a partire dall'etimo stesso della parola "cultura" – colere. Coltivare.

coscienza. Consapevolezza di noi in rapporto con il mondo esterno per costruire proposte nuove in cui i protagonisti delle singole aree culturali e dei movimenti possano dialogare con chi ogni giorno pratica la disciplina amata e anche tra loro. Il pattern dei nostri eventi mette in relazione artisti e botanici, agronomi e giocatori, cosplayer e manager, in un ambiente in cui crescere e sperimentare insieme. Non trasmettere pensieri e idee, ma creare condizioni per apprendere e creare di nuovi.



*L'immagine per la campagna Feltrinelli Fantasyland, realizzata da Paolo Barbieri*

dalla precisa domanda "cosa significa oggi esplorare il fantastico?", come queste esplorazioni possono aiutarci a comprendere la realtà sempre più complessa che ci circonda?

La risposta l'abbiamo trovata nelle comunità di riferimento: quella dei lettori, dei giocatori, degli artisti, dei narratori che ogni giorno costruiscono e abitano mondi alternativi che diventano grammatiche della fantasia per decodificare il contemporaneo. Fantasyland è stata la loro casa, per un p'ò, un regno narrativo che per otto settimane ha trasformato le librerie italiane in focolai di immaginazione, creatività e scoperta. Ma la rassegna è stata anche un manifesto, un richiamo all'importanza della narrazione fantastica come strumento per decifrare la realtà, evadere dall'ordinario e affrontare l'ignoto. E grazie all'arte di Paolo Barbieri, amico e compagno da anni della narrazione di Lucca Crea, questo "manifesto di intenti" si è tradotto nel poster della rassegna: un'immagine capace di rappresentare i nostri ideali e le nostre community.

E la cultura della partecipazione attiva e positiva si è riflessa anche nel progetto Slow Life Slow Games, nato non solo per contrastare il gioco d'azzardo patologico, ma anche per promuovere un modello di cultura ludica veicolo naturale di comportamenti sociali virtuosi, palestra del rispetto delle regole del vivere democratico. Welfare psicologico e culturale. Questo progetto ha rappresentato una delle

più significative iniziative culturali che abbiamo avuto l'onore di promuovere e costruire. In un'epoca dominata dalla velocità e dalla digitalizzazione, Slow Life Slow Games ci ha invitato a riscoprire il valore del tempo e della condivisione attraverso il gioco sano e consapevole. Con oltre 20.000 giochi distribuiti in scuole, luoghi di lavoro, eventi ricreativi e presidi sanitari, il progetto si è configurato come una vera e propria rivoluzione culturale, portando il gioco in contesti nuovi e spesso inaspettati, dimostrando che può essere un potente alleato nella promozione della salute e della coesione sociale.

Un racconto che infine ha trovato piena esaltazione nelle celebrazioni per i 30 anni di Lucca Games, con momenti emozionanti e unici, che è possibile vivere solo a Lucca. A partire dal restyling della mascotte ufficiale dell'area, il Grog, reinterpretato dall'artista e amico Karl Kopinski. O ancora le iniziative che hanno coinvolto l'attore Lillo Petrolo, qui in veste inedita di pittore di miniature – e proprio alla sua arte pittorica è stata dedicata una mostra – e di ironico sfidante di Joe Manganiello, in uno scontro in cui hanno vestito idealmente i panni di Grog e Arkhan The Cruel. Una narrazione splendidamente espressa anche dalla collaborazione con Rai Play e con la realizzazione di documentari inediti, come quello dedicato a Garth Ennis – tra i protagonisti dell'edizione 2023 di Lucca Comics & Games – in cui l'autore di Preacher e The Boys si è raccontato in prima persona, parlando della sua carriera e della scena fumettistica inglese, dove ha iniziato giovanissimo a realizzare le sue opere, fino a quella americana della sua evoluzione e maturità.



*Luis e Romulo Royo, la mostra a Palazzo Ducale*  
Luis e Romulo Royo, la mostra a Palazzo Ducale davvero unica: oltre 80 opere dei due artisti, quasi tutte di grandi dimensioni e ispirate alle opere di Goya. Infine il pantheon di Lucca Crea si è popolato non solo di nuovi eventi, ma anche di nuovi personaggi con le loro avventure, come Luke & Clea – ideati da Sergio Algozzino - e i loro richiami all'immaginario "a 8 bit". Con il poster di Lucca Collezionando, l'autore palermitano, ha proposto una

rappresentazione iconica che offre uno sguardo ravvicinato all'atmosfera degli anni '80 e '90, ampliando il legendarium dei personaggi di Lucca City del Fumetto e del Gioco. Il 2023 ha portato grandi sfide anche al modello di Lucca Crea in cui, citando il bilancio sociale del 2019, abbiamo lavorato per continuare a "sposare il cambiamento". Le difficoltà hanno sfidato Lucca Comics & Games, mettendo alla prova la teoria del buon evento, dove – oltre alla leadership di servizio che cerca di trasformare lo spettatore in partecipante – è necessario abbracciare i mutamenti e le sfide. Anche quelle derivanti dalle ambiguità e dalle incertezze – in primis climatiche – che ci hanno portati al centro di una vera e propria tempesta.



*Il pubblico a Piazzale Verdi* le incertezze del momento ampliando le competenze del gruppo di lavoro tecnico di Lucca Crea, tra cui il comandante Ubaldo Sgherri, diventato il nostro windmaster, venuto ad arricchire il plafond di talenti e competenze di Lucca Comics & Games che si è trovata ad affrontare nuove sfide tecniche e organizzative per difendere quel sistema di cultura e persone che ogni anno va in scena a fine ottobre nell'arborato cerchio. Talenti e competenze che erano già stati messi a dura prova con il lacerante e drammatico contesto internazionale deflagrato il 7 ottobre 2023 e il successivo conflitto nelle terre palestinesi. Un evento epocale che aveva portato a un ampio dibattito con i mondi di riferimento del festival. Anche in quel caso con la speranza di aver saputo abbracciare un contesto tanto difficile, abbiamo provato a scegliere di dare spazio al dissenso ampliando e allargando il confronto. Dedicando quell'edizione tanto complessa agli altri artisti presenti e a quelli assenti che con la loro arte, la propria sensibilità ma anche il peso nell'anima per tutta la violenza che iniziava a circondarci ci aiutano a capire il presente contribuendo, anche con le loro fragilità, a animare la comune passione per la pace e per la libertà di tutti i popoli. Arricchendo Lucca, spazio sicuro per tutte le differenze.



*Il panel "Raccontare la guerra" con, da sinistra:  
Roberto Recchioni, Sio, Francesco Lancia, Leo  
Ortolani e Emanuele Vietina*

Una discussione che è culminata in un importante dibattito nella Chiesa di San Romano, Raccontare la guerra, con la volontà di interrogarsi quando i grandi accadimenti irrompono nelle nostre vite nella dilaniante drammaticità e come interpretare l'informazione e l'azione nello scenario in cui ci troviamo. Interrogativi affrontati dai charity partner storici di Lucca Comics & Games, che in questi teatri di crisi umanitaria operano, come Emergency e la Comunità di Sant'Egidio, o a chi deve

raccontarli al paese, come Agnese Pini, direttrice del Gruppo Editoriale QN sino a Tito Faraci, autore e curatore per Feltrinelli e agli autori Leo Ortolani, Roberto Recchioni e Sio. Ma il 2023 non è stato solo l'anno di tempeste inaspettate ma anche di regali insperati per una festa a lungo attesa. L'anno in cui un gruppo di giovani pugliesi, parte della nostra community, ha donato alla manifestazione uno nuovo straordinario strumento: una app scaricata da oltre 70.000 partecipanti, creata da appassionati per gli appassionati al fine di vivere al meglio la manifestazione. Un segnale, una piccola prova, che forse quell'idea di dungeon mastering al centro della nostra azione poteva produrre nuove idee, nuovi esempi di partecipazione attiva al festival.

Ed eccoci qui qui, alla fine di questo lungo 2023-2024. Un anno "anomalo": ultrannuale\*. Quindici mesi di lavoro partiti da lontano, nel 2019 con la presidenza Pardini, al fine di costruire un modello gestionale più coerente con la dinamicità produttiva di una società pubblica che vuole realizzare solidi eventi ricchi di creatività ma anche di valore economico. Per farlo deve essere robusta organizzativamente e dotare il gruppo di lavoro di un'adeguata struttura amministrativa.

I risultati che stiamo ottenendo, insieme alle nostre comunità di riferimento - territoriali, professionali e culturali - ci dimostrano che piano piano stiamo percorrendo tutti la strada giusta.

Insieme... Together.

Lucca, 31 luglio, 2023

Emanuele Vietina

Direttore Generale

\*Nota: è per questo (un anno di 15 mesi) che troverete in questo rendiconto produttivo e culturale due Collezionando, quello 2023 e quello 2024 che appunto ricade entro la chiusura del nuovo esercizio al 31 marzo



*Da sinistra: Lillo, Joe Manganiello, Karl Kopinski e Emanuele Vietina*



La reunion per i 25 anni di Area Performance



L'evento Slow Life Slow Games al Polo Fiere

## 1. LA SOCIETÀ

### 1.1. PROGETTI

Lucca Crea è impegnata in diversi progetti realizzati per i più diversi committenti e con i più diversi partner.

#### IN-HABIT

##### LE CITTÀ

Il progetto di IN-HABIT, acronym di INCLUSIVE HEALTH AND WELLBEING IN SMALL CITIES AND BUSINESS INCLUSIVENESS NELLE CITTÀ DI PICCOLE E MEDIE DIMENSIONI, si focalizza su 4 città europee: Lucca (Italia), Nitra (Slovacchia), Riga (Lettonia) e Cordoba (Spagna). Lucca (Italia) e Nitra (Slovacchia) sono quelle di favorire la salute e il benessere inclusivo integrando soluzioni interdisciplinari che riguardano la salute mentale, lo sport, l'ambiente e l'arte e cultura; ciò, legame uomo-animale, arte e ambiente. (IN-HABIT) È UN PROGETTO EU RDIZION 2020.

##### IL SALUTO DELL'ASSESSORE

Lucca è la prima città europea a mettere di fatto alle politiche ed azioni messe in campo per favorire una maggiore qualità della vita dei cittadini e sostenerne le persone da sempre disegnate. Nell'ambito del progetto IN-HABIT abbiamo infatti già avviato un percorso di promozione della salute e dell'agibilità delle nostre città attraverso iniziative come le "Salute nelle Scuole", le "Salute nelle Piazze", le "Salute nelle Case" e le "Salute nelle Officine".

E' evidente dell'amministrazione comunale come sia importante per noi promuovere la salute e la qualità della vita delle persone, soprattutto le caratteristiche ideali per le città del futuro: smart city, sostenibili e rispettose per il pianeta.

E' anche evidente di dover lavorare col popolo lucchese: sono inoltre 2 valenze esigibili di questo grande progetto: coinvolgere gli abitanti dell'ambiente in cui la città sta crescendo. La giuria rappresenta al tempo stesso per noi l'opportunità di nuove generazioni ed i giovani sono oggi una nostra risorsa preziosa con cui i nostri anni a questo punto possono imparare e crescere. Le loro idee, le loro proposte, le loro iniziative ci sono di forte aiuto ad una nostra crescita compatta sui molti luoghi degli animali di conseguenza su servizi che una volta erano solo un lontano ricordo.

La nostra città ha deciso di coinvolgere i giovani lucchesi per la creazione di una città all'altezza dell'effetto domino, te la costruiamo insieme, tu la costruisci insieme, tu rendi anni animali ogni giorno ci regalano.

L'Assessorato all'Ambiente, Transizione Ecologica, Politiche Giovanili, Tutela e Benessere degli Animali. Città di Lucca.

Il volantino di presentazione del gioco City Pets nell'abito del progetto 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 da quest'anno ha usato nelle scuole lucchesi, per una grande campagna di educazione e sensibilizzazione.

*CO-MIX*

Hai fra 18 e 35 anni?

Vuoi vivere un'esperienza di coabitazione con altri giovani?

*Il volantino di Co-Mix versione 2.0*

*LAFELTRINELLI COMICS & GAMES*

*L'immagine per il lancio di Fantasy Land con l'illustrazione di Paolo Barbieri*

Continua il progetto nato dall'unione delle forze tra Lucca Comics & Games e Feltrinelli Librerie con l'intento di coniugare l'attività di retail e quella di festival culturale, con corner dedicati nelle città di Milano, con la duplice presenza di uno spazio Comics & Games e una Manga Lounge, Roma, Torino e Firenze. Il 2023, quindi, ha visto il rafforzamento del legame tra le due realtà italiane e la nascita di

una collaborazione più intensa all'interno di due rassegne tematiche: "FantasyLand" e "Un mese in giallo".

Nel percorso che ha portato alla creazione di "FantasyLand", Lucca Comics & Games è stata coinvolta sin dalla realizzazione dell'immagine coordinata, affidata all'illustratore e autore del poster ufficiale del festival nel 2021 Paolo Barbieri, che ha dato sei illustrazioni che sono diventate grafiche social, ma anche vetrofanie per la brandizzazione dei punti vendita Feltrinelli Librerie in tutta Italia. La rassegna del fantastico, durata sei settimane, ha visto la realizzazione da parte di Lucca Comics & Games degli eventi top del programma, partendo proprio dall'inaugurazione a Milano con lo stesso Barbieri, il divulgatore Adrian Fartade, la violinista Eleonora Montagnana e la giornalista e host della serata

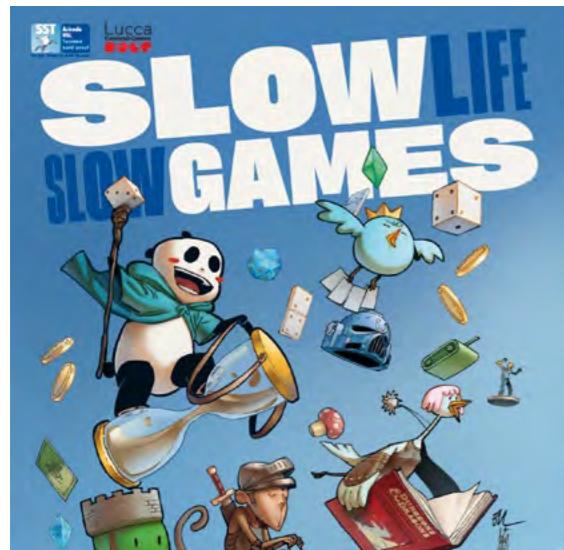
Marta Perego. Non sono mancati eventi di lancio come quello della Manga Lounge del punto vendita di Corso Buenos Aires a Milano, uno spazio interamente dedicato al fumetto giapponese con grafiche ad hoc e gadget a tema. L'apertura si è svolta in compagnia di Emanuela Pacotto e Renato Novara, due doppiatori ben noti ai fan di "One Piece", che hanno svolto delle lezioni di doppiaggio per gli amanti degli anime. In occasione del lancio dell'ultimo volume della saga "Blackwater" di Neri Pozza Editore, invece, sei librerie Feltrinelli hanno accolto il pubblico durante un evento serale che ha visto la presenza di doppiatori e lettori professionisti. A chiudere la rassegna è tornato Adrian Fartade con il suo spettacolo "Vivere nella galassia di Star Wars", tenutosi al teatro Alcazar di Roma.



*Allestimento a tema nella Feltrinelli di Roma*

La collaborazione è proseguita nei mesi di giugno e luglio con la rassegna tematica "Un mese in giallo", che ha visto Lucca Comics & Games, in collaborazione con Escape Land, produrre un'esperienza di Murder Party all'interno di tre librerie: Milano, Corso Buenos Aires; Roma, viale Libia; Genova, via Ceccardi. Con il progetto "Feltrinelli Xcape: una libreria in giallo" sono state coinvolte circa 1.000 persone durante le tre tappe del tour. La rassegna tematica è stata anche teatro del momento di lancio di "Cluedo Conspiracy", nuovo gioco di Hasbro che ha scelto Lucca Comics & Games e Feltrinelli Librerie come partner dell'operazione che ha raccolto fan e giornalisti nella libreria di Milano Corso Buenos Aires.

Feltrinelli Comics & Games, però, non ha fatto a meno della sua anima digital, portando sul canale Twitch di Lucca Comics & Games un ricco palinsesto di appuntamenti dedicati al fumetto, al gioco, alla letteratura fantastica e al cinema con gli streamer Kafkanya, Lorenzo Fantoni, La Madre dei Draghi e Daniele Daccò.

**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, si è concluso nel 2023. Il progetto si è sviluppato su quattro direttive principali: attività ludico-didattica nelle scuole di ogni ordine e grado, spettacolo comico che sensibilizzato 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.

**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 sono stati svelati proprio durante Lucca Comics & Games 2023.

**TERRE MERAVIGLIOSE: FRA NATURA, FANTASTICO E TRADIZIONI**

*Il poster di Andrea Pesi*

Proposto dal Comune di San Romano in Garfagnana, con il finanziamento garantito nell'ambito degli investimenti del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, l'Investimento 2.1 Attrattività dei Borghi, Terre Meravigliose è il festival culturale tenutosi dal 25 al 28 maggio con il contributo di Lucca Crea e la factory internazionale Book on a Tree.

Incentrato sulla valorizzazione del borgo in una luce inedita attraverso la letteratura fantastica, l'evento ha posto l'accento sul territorio e in particolare sul rapporto con la natura, rappresentata dal Parco nazionale dell'Appennino Tosco-Emiliano di cui il paese fa parte unitamente ai giovani e le famiglie, che danno vita al territorio stesso. Giovedì 25 e venerdì 26 maggio l'autore Christian Antonini ha svolto i laboratori dedicati alle scuole primarie

e secondarie di I grado del territorio, mentre l'editor Barbara Gozzi ha tenuto quello dedicato alla scuole secondarie di II grado, per un totale di 6 laboratori in due giorni che hanno coinvolto oltre 200 bambini e ragazzi.

Sabato 27 e domenica 28 maggio, invece, nel borgo sono stati presenti gli ospiti e autori Pierdomenico Baccalario, Christian Hill e l'illustratore del manifesto Andrea Pesi, giovane talento lucchese uscito dalla fucina di Area Pro di Lucca Comics & Games. Tra passeggiate nel borgo e nel bosco, disegni dal vivo, laboratori creativi, giochi di ruolo e da tavolo, caccia al tesoro "in ruolo", un mix tra il gioco di ruolo dal vivo e la caccia al tesoro, scuola d'arme a tema medievale con tiro d'arco e uso di spada e passeggiate alla scoperta della Fortezza di Verrucole, i luoghi storici e le vie del borgo sono stati trasportati nel mondo del fantasy e del folklore locale. Dieci le associazioni coinvolte da tutte la Toscana, in particolare dalla Garfagnana e dal lucchese, sia per l'intrattenimento ludico in piazza e alla Fortezza

di Verrucole sia per l'offerta gastronomica locale, come Archeopark Fortezza di Verrucole, Garfaludica - Tana dei Goblin, Kraken APS, Fantasy Real Dreams e Fratellanza del Lupo Grigio.

L'evento si è svolto con il supporto del Ministero della Cultura, della Regione Toscana, del Parco Nazionale dell'Appennino Tosco-Emiliano e dell'Unione dei Comuni e della Fondazione CRLucca, oltre al patrocinio dei Comuni di: Castelnuovo di Garfagnana, Castiglione di Garfagnana e Fivizzano.

#### *LIBRERIA IN GIOCO*

In un'iniziativa collaborativa che ha coinvolto la Scuola IMT di Lucca, Giocaruelando e il Game Science Research Center, è stata realizzata l'iniziativa Libreria in Gioco. L'evento si è svolto presso la Biblioteca IMT ed è stato caratterizzato da un'agenda ambiziosa che ha messo in evidenza l'impatto della cultura del gioco sulla società contemporanea.

Il programma ha presentato un'ampio assortimento di giochi da tavolo, giochi digitali e giochi di ruolo. Inoltre, ha messo in mostra una escape room a tema cybersecurity, prototipi di giochi incentrati sulla diplomazia scientifica, sostenibilità e coesione sociale, oltre a seminari e workshop. Queste sessioni hanno coinvolto una varietà di partecipanti, tra cui accademici, esperti del settore, formatori e designer di giochi. L'iniziativa ha incluso anche dibattiti incentrati su temi come l'interazione tra gioco e creatività, cooperazione, inclusione sociale e processi educativi.

#### *GLI STILI DI VITA IN GIOCO*

Il 2023 ha visto lo sviluppo 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 ai partner di progetto Red Glove, sono stati prodotti 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 mediatici dei rapporti umani. I quattro giochi sono stati utilizzati per attività ludico-didattiche in 10 classi delle scuole elementari di Viareggio.

#### *FAI RUMORE!*

Su richiesta della Provincia di Lucca, Lucca Crea, in collaborazione con la casa editrice Il Castoro e il Collettivo Moleste, si è proposta di sensibilizzazione sei classi di Istituti di Scuole Superiore di II Grado sulle Pari Opportunità e gli Stereotipi di Genere attraverso l'uso del fumetto come medium di diffusione del messaggio. Le sei classi coinvolte sono state selezionate dalla Provincia di Lucca all'interno di tre Istituti, ovvero ISI Carlo Piaggia di Viareggio, Liceo Vallisneri e IIS Machiavelli di Lucca.

Insieme agli autori Annalisa Cercignano, Margherita Tramutoli e Davide Costa e utilizzando il fumetto "Fai rumore" (Il Castoro) come mezzo di diffusione del messaggio, i ragazzi hanno affrontato i laboratori con entusiasmo e sono rimasti molto coinvolti dai temi trattati e dalle modalità con cui sono stati esposti, gettando una luce inedita su come il linguaggio a fumetti possa divenire strumento di comunicazione per esprimere emozioni e sentimenti che non sempre si riesce a esprimere a parole.

Alla fine del laboratorio, quasi tutti i ragazzi coinvolti si sono espressi in lavori personali, producendo 96 elaborati sui circa 110 ragazzi coinvolti.

#### *WALK OF FAME*



la Cerimonia del calco delle mani di Naoki Urasawa al Teatro del Giglio

Continua anche nel 2023 il percorso della Walk of Fame, la prestigiosa raccolta delle impronte delle mani degli artisti che fanno grande Lucca Comics & Games. Quest'anno, la raccolta si è arricchita di nomi di primo piano come il regista Enzo D'Alò, lo scrittore e sceneggiatore Garth Ennis, il mangaka Naoki Urasawa, lo storico gruppo musicale degli Oliver Onions, il mangaka Hiro Mashima, il disegnatore Jim Lee, i magaka Yu Suzuki, Usamaru Furuya, l'illustratore Tony DiTerlizzi, il cantante Max Pezzali, l'autore di videogiochi Rand Miller e lo scrittore Ian Livingstone.

**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 suggerito, 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 dia-

logava 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**

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.



*La cerimonia di Apertura del Festival La Cerimonia di Apertura del Festival al  
Teatro del Giglio con la presenza del Vicepresidente del Consiglio dei Ministri  
Antonio Tajani*



POLO  
FIERE  
2023

Polo Fiere, la Japan Town di Lucca Comics & Games 2023

## 2. IL POLO FIERE

Il Polo Fiere ha centrato l'obiettivo di crescita prefissato con una solida programmazione e un calendario di eventi fidelizzati che guardano al futuro. Il gruppo di lavoro si è posto degli obiettivi ambiziosi che sono stati raggiunti grazie a una strategia in linea con gli anni precedenti e sviluppata in maniera più sistematica nel corso dell'anno appena concluso.



Lucca Tattoo Expo 2023

Con un costante miglioramento dei servizi - che si distinguono per funzionalità, qualità e competitività di prezzo - la società è riuscita a consolidare importanti collaborazioni in essere, come nel caso dell'Università di Pisa e come la prestigiosa Mostra Internazionale dell'Industria Cartaria – Miac, che si conferma l'evento business di più lunga tradizione e con il quale è stato chiuso un importante accordo fino al 2032. Confermata anche Lucca Tattoo Expo, che ha festeggiato la decima edizione, confermandosi un appuntamento di rilievo nel panorama nazionale con investimenti organizzativi e economici molto cospicui.

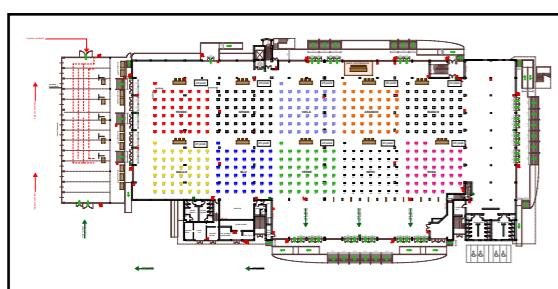
### 2.1. LE ATTIVITÀ

I numeri parlano di una crescita lenta ma costante, che ha portato a un aumento dei giorni di occupazione (comprensivi della fase di allestimento e di disallestimento) della struttura e a una crescita della qualità della copertura mediatica. I risultati ci hanno permesso di realizzare una calendarizzazione che guarda già oltre il 2024, mentre si stanno attivando nuovi contatti che potranno accogliere altri eventi futuri, portando la struttura in un'ottica di area vasta, ponendosi come punto di riferimento non solo per il territorio lucchese, ma anche per le province vicine.

## DIVERSIFICAZIONE

Nell'anno appena concluso la struttura ha ospitato eventi di varia natura, dalle fiere B2B per i clienti business alle fiere B2C rivolte ai consumatori. L'utilizzo degli spazi della fiera per ospitare manifestazioni anche a carattere non fieristico, quali congressi e eventi ludici e culturali, ha permesso di aumentarne la competitività.

Questa scelta di ingresso in business correlati a quello fieristico ha portato allo sviluppo delle attività legate alle selezioni concorsuali degli enti pubblici, sviluppando il concetto di diversificazione.



*Planimetria per i concorsi dell'Università di Pisa*

Nel periodo estivo sono state ospitate 17 prove selettive con la partecipazione di oltre 7.000 candidati provenienti da tutta Italia. I mesi giugno e luglio sono stati caratterizzati infatti 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 di scuola e per l'ammissione dei medici alle Scuole di specializzazione di area sanitaria, entrambi a numero chiuso. Sono state espletate 15 prove selettive, rispetto alle 5 dell'anno precedente, confermando 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 pisano.

La digitalizzazione e la tecnologia 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.

A questi concorsi si sono aggiunti anche quelli organizzati da un'agenzia specializzata leader in Italia, Dromedian, che ha scelto Lucca e il Polo fiere per svolgere due sessioni di concorsi per la Pubblica Amministrazione utilizzando soluzioni innovative ad alta specializzazione.

## EVENTI B2B E B2C

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, con una lunga lista di attesa per i nuovi espositori: importante il 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 20 e del presidente di Federscherma Paolo Azzi.

A fine maggio si sono ritrovati al polo 500 bambini e ragazzi provenienti da tutta la Toscana per le fasi finali di Slow Life Slow Games, il progetto di educazione al "gioco sano" per la prevenzione dell'azzardopatia, realizzato dall'ASL Toscana nord ovest e Regione Toscana, che ha coinvolto quasi 8 mila studenti in 4 province.

Confermati gli appuntamenti ormai "storici" del Polo Fiere come Lucca Tattoo Expo e Lucca Collezionando, festival vintage pop dedicato al fumetto e allo slow entertainment.

Per il terzo anno consecutivo, infine, Lucca Comics & Games ha realizzato al polo la Japan Town, con grande successo di pubblico e soddisfazione degli espositori.

**2.2. IL CALENDARIO DEGLI EVENTI**

DATA	EVENTO	COMMITTENTE
10, 11 e 12 marzo	<b>Dimostrazione sportiva di sciabola e fioretto</b>	Associazione Schermistica Oreste Puliti
25 e 26 marzo	<b>Lucca Collezionando - Il Festival vintage-pop dedicato al fumetto e allo slow entertainment</b>	Lucca Crea
14, 15 e 16 aprile	<b>Lucca Tattoo Expo - Tattoo, spettacoli e food</b>	Promolucca Eventi
27 - 29 maggio	<b>Slow Life Slow Games - Attività con le scuole</b>	Azienda Usl Toscana Nord Ovest e Lucca Crea

28 e 29 giugno	<b>Procedure concorsuali per l'accesso a corsi di specializzazione</b>	Dromedian
4, 5, 6 e 7 luglio	<b>Procedure concorsuali per l'accesso a corsi di specializzazione per le attività di sostegno agli alunni con disabilità di ogni ordine e grado</b>	Università di Pisa
14 luglio	<b>Procedure concorsuali per l'accesso dei medici a corsi di specializzazione di area sanitaria</b>	Università di Pisa
5 settembre	<b>Procedure concorsuali per l'accesso al Corso di Laurea in Scienze e Tecniche di Psicologia clinica e sperimentale</b>	Università di Pisa
7 settembre	<b>Procedure concorsuali per l'accesso al Corso di laurea magistrale in Psicologia clinica e Scienze comportamentali</b>	Università di Pisa
8 settembre	<b>Procedure concorsuali per l'accesso al Corso di specializzazione per il sostegno Scuola Secondaria di I Grado e di II Grado</b>	Università di Pisa
12 settembre	<b>Procedure concorsuali per l'accesso al Corso di Laurea Scienze Motorie</b>	Università di Pisa
14 settembre	<b>Procedure concorsuali per l'accesso al Corso di laurea Professioni Sanitarie</b>	Università di Pisa
18 settembre	<b>Procedure concorsuali per l'accesso al Corso di specializzazione per il sostegno Scuola primaria e dell'Infanzia</b>	Università di Pisa
20 settembre	<b>Procedure concorsuali per l'accesso al Corso laurea magistrale in Formazione Primaria</b>	Università di Pisa
21 settembre	<b>Procedure concorsuali per l'accesso al Corso laurea magistrale in Scienze e tecniche delle attività motorie preventive e adattate</b>	Università di Pisa
11, 12 e 13 ottobre	<b>Miac - Mostra Internazionale dell'Industria Cartaria</b>	Edipap
1 - 5 novembre	<b>Lucca Comics &amp; Games - Japan Town</b>	Lucca Crea
12 dicembre	<b>Evento natalizio privato</b>	EcoEridania

## 2.3. MIGLIORIE E ADEGUAMENTI

Durante il corso del 2023, sono stati svolti importanti interventi strutturali e migliorativi sull'immobile, 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 puntuale nei settori più bisognosi.

### MANUTENZIONE STRAORDINARIA E MIGLIORIE

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

- ripristino di alcune porzioni 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;
- ripristino di tutti i cornicioni esterni e delle superfici di intradosso, con conseguente rifacimento del colore originale;
- manutenzione specifica 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;
- è stato avviato il processo di riqualificazione dell'accesso all'area, con valutazioni tecniche e approfondimenti per la realizzazione di una nuova passerella pedonale.

- Si è concluso l'iter con l'Amministrazione Comunale per l'installazione 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.

#### **2.4. COMUNICARE IL POLO FIERE**

Nel corso del 2023 il settore fieristico ha registrato una lenta ripresa, soprattutto nella seconda metà dell'anno. Anche al Polo Fiere di Lucca si è verificata, come nel resto del territorio regionale e nazionale, una ripresa degli eventi, concentrata negli ultimi mesi dell'anno, soprattutto per le manifestazioni maggiormente consolidate e di più lunga tradizione, che sono riuscite a superare la crisi e già dal 2022 erano tornate ad occupare la propria posizione nel calendario.



Lucca Tattoo Expo 2023

La comunicazione ha seguito in modo particolare il calendario degli eventi, 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 in pieno al Polo Fiere, sia organizzate in prima persona da Lucca Crea (come Lucca Collezionando), che dai partner della società

(quali Tattoo Expo e Miac). Particolare risalto ha avuto sulla stampa, soprattutto locale, il ritorno nella struttura dei concorsi universitari per l'accesso alle facoltà a numero chiuso del polo universitario pisano, che ha scelto nuovamente il polo fieristico lucchese reputandolo una soluzione maggiormente efficiente e pratica.

Si è proseguito nell'informare gli stakeholders (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 2024. 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 terzo 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.



Gioco da tavolo al Polo Fiere con Slow Life Slow Games



## 3. LE MANIFESTAZIONI DI LUCCA CREA

Le manifestazioni primaverili di Lucca Crea sono state accorpate nella Lucca Crea Spring, promossa unitariamente. VerdeMura e Collezionando si sono tenute a quindici giorni di distanza l'una dall'altra, con possibilità di biglietto combinato. Uno sforzo di promozione particolare è stato compiuto verso le scuole, con distribuzione di omaggi, e verso le famiglie, con biglietti ridotti per gli adulti che accompagnano i bambini.

### 3.1. VERDEMURA 2023 – MOSTRA MERCATO DEL GIARDINAGGIO E DELLA VITA ALL'ARIA APERTA



Verdemura 2022

La mostra mercato del giardinaggio e del vivere all'aria aperta ha inaugurato la primavera lucchese il 31 marzo, 1 e 2 aprile 2023 con oltre 18 mila presenze. La manifestazione si è tenuta con 170 espositori per la seconda volta nella stessa localizzazione di Murabilia, ossia baluardi San Regolo e la Libertà e nell'Orto Botanico di Lucca: una scelta confermata 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. Confermata anche la staffetta con Collezionando, il festival vintage-pop primaverile organizzato da Lucca Comics & Games dedicato al fumetto ed allo slow entertainment al Polo Fiere di Lucca nel weekend precedente a VerdeMura: un unico biglietto per vedere le due manifestazioni della Lucca Crea Week.

L'edizione 2023 ha visto protagoniste le camelie, piante regine incontrastate delle ville lucchesi: centinaia di esemplari di fiori recisi erano in mostra nel sotterraneo San Regolo con varietà provenienti da tutto il territorio. In mostra anche la bouganvillea con la loro esplosione di colori e le rose screziate – ultima frontiera dell'ibridazione e selezione - con la presentazione in anteprima di quelle della

collezione ispirata ai pittori dell'Impressionismo. I tre giorni di VerdeMura sono stati preceduti da tre webinar serali a tema primaverile con alcuni protagonisti del giardinaggio italiano: Guido Cattolica e Daniele Bosi sulle camelie, Roberta Marchesi ed Enrico Riva de 'Il Peccato Vegetale' sulle piante perenni e Mario Mariani e Matteo Boccardo di Central Park sugli arbusti.

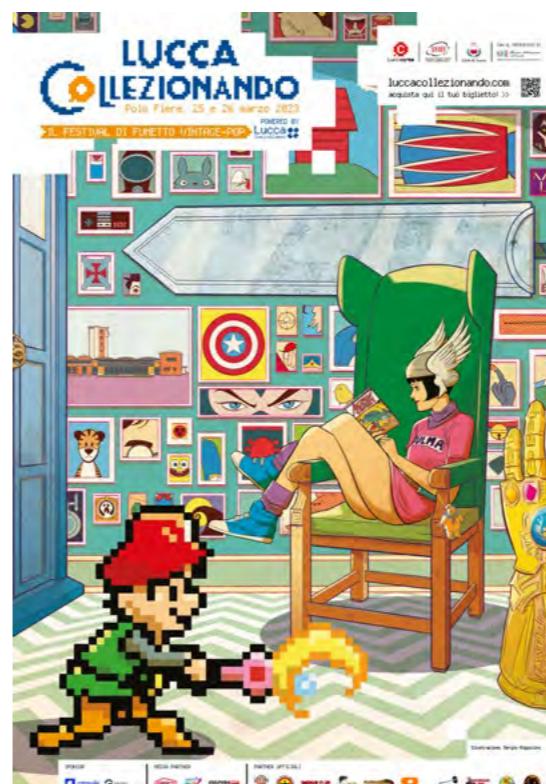
Sono stati oltre 170 gli espositori: vivaisti di piante e specie orticole, arbusti, bulbi, attrezzi e arredi per il giardino e per l'orto e prodotti artigianali di eccellenza. La manifestazione ha ospitato oltre 30 eventi, tra cui le visite guidate all'Orto botanico, gli appuntamenti per bambini e ragazzi dello Young Gardening con laboratori, giochi e attività dedicate al progetto In-Habit, ovvero al rapporto uomo animale e al progetto omonimo che ha visto 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. VerdeMura è infatti anche un evento per famiglie e pone grande attenzione ai più piccoli (ingresso libero fino a 14 anni non compiuti, sempre accompagnati da un adulto) col ricco programma dello Young Gardening, che mira a coltivare le nuove generazioni. Per la prima volta è stato allestito uno spazio dedicato alle bambine e ai bambini che si sono potuti avvicinare alle tematiche della tutela e del rispetto del verde e degli animali con oltre quattordici attività laboratoriali creative e giococe.

I protagonisti degli incontri sono stati Gabriele Cantaluppi con i suoi pelargoni, le ortensie con Beatrice Nesi del CREA di Pistoia, Andrea Corneo, presidente della International Camellia Society con il ricordo di Vito Menchini e la presentazione della nuova camelia 'Gemma di Pescaglia', e poi Marco Pardini con le piante locali e spiritualità, Francesco Diliddo e il suo Balcone Fiorito, Emanuela Vanda e il foraging, Eleonora Pinello e i suoi incontri su animali d'affezione e tè.

### **3.2. LUCCA COLLEZIONANDO 2023**

Il 2023 è stato l'anno della svolta per Lucca Collezionando, l'anno nel quale si sono andate a delineare in modo più nitido le caratteristiche peculiari dell'evento primaverile di Lucca Comics & Games. Con un rinnovato, stretto rapporto di continuità culturale con il Festival autunnale, Collezionando è da adesso, a tutti gli effetti, un prodotto di LC&G, inquadrato economicamente nel bilancio dell'anno di appartenenza.

Collezionando da questa edizione si è dotato di uno staff definito ed operativo sul quale concentrare la creatività e la produzione di contenuti di valore. Le linee guida prevedono forte verticalità ma anche elementi innovativi sui nostri mondi di elezione, principalmente sul Fumetto e sulla Satira, secondariamente sul Gioco analogico, sul GdR e sul Retrogaming.



Il poster di Lucca Collezionando 2023 di Sergio Algozzino con le 80 citazioni dal mondo del fumetto, del cinema e della Cultura Pop in generale

L'innovazione è partita proprio dal poster, affidato quest'anno a Sergio Algozzino, sul quale si sono seguite, nel piccolo, le stesse logiche adottate per il Festival principale. Il poster diventa elemento di attrazione ed interazione con il pubblico. Il viaggio nei ricordi degli anni '80 e '90 parte proprio dall'immagine scelta dall'artista, carica di particolari e di omaggi alla pop culture, 80 citazioni dal mondo del fumetto, cinema, serie tv, animazione, videogames (anche in 8 bit). Il poster diventa quindi 80Quest, una vera sfida al pubblico, riservata ai visitatori: tra i presenti, a coloro che hanno individuato almeno 60 di queste citazioni è stato regalato un ticket di Lucca Comics & Games 2023.

Oltre al poster, grande attenzione è stata dedicata alle mostre, tutte di medio/alto livello tra le quali spicca per la prima volta, nella storia di Collezionando, una grossa mostra di tipo trasversale, dedi-

cata al mondo del Collectible, a tema Master of the Universe, che ha riscontrato un grosso successo di pubblico e critica. Ospiti collezionisti e designer appartenenti al mondo del giocattolo e disegnatori dei Motu a fumetti, quali Emiliano Santalucia e Giuliano Piccininno.

A Lucca Collezionando ospiti d'onore due protagonisti del fumetto internazionale come Alfonso Font e Claudio Villa, iconici disegnatori di uno dei fumetti di maggior successo di sempre, Tex, edito da

Sergio Bonelli Editore. I due autori sono stati i testimonial della mostra dedicata ai 75 anni di Tex, nella quale sono state esposte in anteprima alcune tavole delle loro storie in pubblicazione la prossima estate, ideale inizio di un anno di grandi festeggiamenti per il settantacinquesimo anniversario di uscita nelle edicole dell'amatissimo ranger.

L'allestimento "I 40 anni di Ken il Guerriero" ha celebrato il personaggio nato dai pennelli di Tetsuo Hara e dalla penna di Buronson (pseudonimo di Yoshiyuki Okamura): nella mostra-installazione è stato possibile inserire una photo-op con la statua gigante di Ken.

Dopo la mostra dedicata ad Andy Capp della scorsa edizione, quest'anno alla ribalta l'arte geniale e pungente di Massimo Cavezzali, con la mostra dall'inequivocabile titolo "Datemi una leva che mi levo dai coglioni".

Si consolida la collaborazione con il Museo del Figurino Storico di Calenzano, con un'esposizione dei veri progenitori degli action figure e delle miniature contemporanee, pezzi originali dal II secolo d.C. ad oggi, una vera e propria macchina del tempo che racconta l'evoluzione dell'arte del "figurino".

Si arricchisce infine la partnership tra Lucca Crea e il gruppo imprenditoriale lucchese Giannecchini, con un'esposizione dei calendari d'arte degli ultimi tre anni, realizzati con artisti emergenti e che quest'anno ha visto il coinvolgimento dei vincitori del Project Contest di Lucca Comics & Games degli ultimi anni, realizzato in collaborazione con Edizioni BD.

A Lucca Collezionando è nato quest'anno Sali e Gioca, uno spazio di 600 metri quadri al primo piano del Polo Fiere interamente dedicato a gioco da tavolo, gioco di ruolo, wargame, Subbuteo e trading card game. Animeranno l'area alcune delle principali community: Ludus in Tabula, Kraken GDR, AFBIS, Club De Fina, Garfaludica, Ludissea 42 e Save the Meeple. Sempre al primo piano approderà un'attività da tempo apprezzata a Lucca Games: il Bazar del gioco Usato, uno spazio in cui tutti gli spettatori potranno acquistare e vendere giochi di seconda mano. Se al piano superiore ci si diverte in modo analogico, nell'area lounge al piano terra è stata allestita una favolosa sala giochi in pieno stile vintage-pop. Tornano infatti gli amici di Arcade Story con le loro postazioni di videogioco originali, come Dragon's Lair, Mario Bros e Mortal Kombat 2, solo per citarne alcuni.

Sempre nel cuore dell'evento la sala incontri, che nei due giorni ha visto succedersi più di 26 incontri riguardanti il mondo del fumetto, i suoi protagonisti e, nella scia di LC&G, le Community di appassionati. Collezionando si è affermato ancora di più, come catalizzatore-aggregatore delle principali Community di fumetto italiane e luogo di incontro di queste ultime. Ogni community, se ne annoverano nove, ha partecipato con i suoi associati e con ospiti invitati sia a proprio carico sia con l'aiuto di Lucca Collezionando, creando così valore aggiunto per sé e per tutti i visitatori.



*Il poster variant di Lucca Collezionando 2023, anche questo realizzato da Sergio Algozzino*

La dimensione mercatale è stata fortemente verticale ed orientata sul collezionismo nei settori precedentemente enunciati, con grande aumento del settore delle tavole originali, con la partecipazione delle migliori gallerie d'arte nazionali. La risposta degli espositori è stata positiva e si sono avute più di 100 attività in esposizione, a testimonianza della bontà degli allestimenti e dei contenuti culturali che rendono Collezionando, a detta di tutti, professionisti del settore ed appassionati, una delle pochissime occasioni di corretta celebrazione del medium fumetto, in un ambiente sereno e "slow", con i tempi corretti per poter sfruttare al massimo le molteplici opportunità a disposizione.

La Artist Alley non è stata numerosa (23 artisti), ma di forte qualità, con presenza di artisti locali e nazionali. Più di 40 autori, tra ospiti diretti ed indiretti, hanno partecipato a questa edizione e contribuito ad aumentare l'appeal dell'evento per ogni appassionato di fumetto che possa dirsi tale.

Operatività e solide radici nel territorio, grazie alla partnership con l'Istituto Scolastico Provinciale di Lucca e Massa da un lato, e con la Lucca Manga School e La Scuola Internazionale dei Comics di Firenze dall'altro: Collezionando si conferma evento di forte interazione con il mondo della scuola, sia

nel comune di appartenenza che nei comuni limitrofi (partecipazione delle scuole di ogni ordine e grado con attività di ingaggio dagli Istituti di Scuola Primaria e Secondaria di Primo e Secondo Grado).

### **3.3. MURABILIA 2023 - MOSTRA MERCATO DEL GIARDINAGGIO DI QUALITÀ**

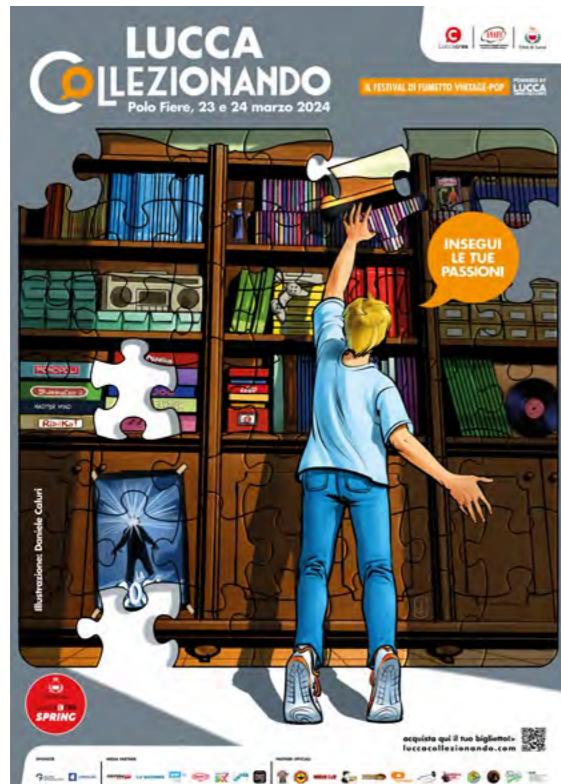
La 22esima edizione di Murabilia, mostra mercato del giardinaggio di qualità si è tenuta nei giorni 1°, 2 e 3 settembre 2023 con 18.250 presenze. L'evento è stato preceduto anche quest'anno da tre serate webinar 'Orizzonte Murabilia' con Carlo Pagani, Il Maestro Giardiniere, Elisabetta Pozzetti, Caporedattrice di Ville Giardini, e Davide Pacifico, ricercatore CNR specializzato in piante geofite.

La manifestazione è stata dedicata a tutto quanto il mondo della natura nasconde ai nostri occhi custodendolo nel sottosuolo. "Underground – Sottosuolo vegetale" è un intero universo da scoprire che spazia dalle radici, multiformi e di dimensioni sorprendenti, dal gigantesco all'infinitesimale, a bulbi, rizomi, cormi, dai funghi agli animali che popolano questo mondo oscuro, dalle complesse relazioni chimiche, fisiche e biologiche, alla delizia di tutto quello che finisce e potrebbe finire sulla nostra tavola. Una suggestione che è stata affrontata anche nei numerosi incontri culturali e nell'allestimento che Mario Mariani e Andrea Boccardo di Central Park, appuntamento ormai atteso dal pubblico, hanno saputo creare sul bastione San Regolo.

Nove le esposizioni principali: Cosmofilla – Arte viva e vegeta – a cura di Filippo Petrucci, Fabio Chessa e Lorenzo Antolini nel sotterraneo San Regolo e nell'Orto Botanico, "Regeneration", mostra fotografica di Dantés, la mostra pomologica: esposizione di cultivar storiche di frutti italiani a cura di Mauro Carboni; "La frutta che c'era/cera" – mostra di antichi e moderni modelli di frutta in ceroplastica – complesso di San Micheletto, "Seguire le radici: il giardino di Central Park" sul baluardo San Regolo, le Clematis a cura di Floricoltura Lari e Pépinière des Farguettes – baluardo la Libertà, Botalia – mostra di pittura botanica con opere di Simone Ciocca nelle serre nuove dell'Orto Botanico; "Un mondo di orchidee" mostra di specie botaniche, ibridi naturali e artificiali dalle collezioni italiane nelle serre nuove dell'Orto Botanico e gli "Ortuli dell'agrobiodiversità", varietà orticolare lucchesi a rischio di erosione genetica dal Repertorio regionale toscano nell'Orto Botanico.

Duecento gli espositori presenti, fra vivaisti, artigiani e settore gastronomia, venuti da tutta Italia e dall'estero (Francia, Slovenia e Germania) e che hanno saputo offrire al pubblico rarità botaniche, novità e riconferme di specie e varietà ormai affermate per dare nuovo colore al giardino e ai balconi quando l'estate si appresta a sfumare in un generoso autunno.

Undici gli eventi dello spazio Young Gardening dove i più giovani sono entrati da protagonisti, con ingresso libero fino ai 14 anni non compiuti (sempre accompagnati da un adulto), per partecipare al ricco programma di laboratori, giochi e attività di conoscenza uomo-animale con il progetto In-Habit. Oltre 40 gli appuntamenti nei tre giorni della manifestazione: fra questi la consegna del premio VerdeMente a Francesca Marzotto Caotorta, fondatrice di Gardenia, gli incontri sul giardino storico in collaborazione con l'Ordine degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori della Provincia di Lucca. E poi "Un té con Tolkien – Viaggi e personaggi nella vita di J.R.R. Tolkien a 50 anni dalla morte" con Cecilia Barella e Roberto Arduini, "I giardini della Sicilia" con Sergio Cumitini, "Radici, funghi, bulbi e rizomi" con Davide Pacifico, "Biologia e coltivazione delle orchidee: imparare dalla natura" con Pierdomenico Perata della Scuola Superiore S. Anna di Pisa, "Essenze, storia ed eleganza: Elisa Bonaparte e Mimì Pecci Blunt a Villa Reale di Marlia" con Simonetta Giurlani, "Costruire un giardino: alle radici del problema" con Mario Mariani e Matteo Boccardo di Central Park, "La potatura delle rose, teoria e pratica" con Carlo Pagani e Mirko Lari, Garden Solution con Andrea Arrighi Bertolani e Francesco Diliddo. Fra i libri presentati: "Helughèa – il racconto di una Stella Foglia" con Arthuan Rebis, Il florilegio di Hollington, con Clark Anthony Lawrence e David Hollington.

**3.4. LUCCA COLLEZIONANDO 2024**

*Il poster di Lucca Collezionando 2024 realizzato da Daniele Caluri*

strare nuovamente il record di presenze commerciali, mai registrato fino ad ora da questa manifestazione. Dal punto di vista puramente quantitativo, l'edizione 2024 del festival è stata la più ricca in assoluto: 60 artisti presenti tra invitati diretti, indiretti ed Artist Alley, 154 espositori tra i quali 9 specializzati nel mondo delle tavole originali, 20 diverse realtà editoriali, 44 fumetterie, 8 stand dedicati a collezionabili e vintage toys.

**LE MOSTRE**

Nell'ambito di Lucca Collezionando si sono tenute le seguenti mostre:

- Disegni assordanti – Quando la satira racconta il presente, dedicata alle opere di Marilena Nardi;

- Addio, merdaiolo: un omaggio ad Amici miei, con originali di Daniele Caluri;

- Anime 45 giri, curata da Bigo, fumettista, designer e collezionista di vinili;
- Calendario 2024 del Gruppo Giannecchini, che presenta le opere di sei giovani artisti;
- I 50 anni di Lupo Alberto, il lupo più amato d'Italia;
- Paperinik e PK, l'evoluzione della specie, curata da Paolo Castagno di Paperesera;
- Mille colori dei fiori con Sandy, curata da Giorgia Vecchini e lo Studio Pierrot.

**EVENTI OFF**

Una delle novità di quest'anno è stata l'introduzione del primo evento off. Venerdì 22 marzo (il giorno prima dell'apertura di Collezionando) Lucca ha ospitato l'esclusiva proiezione di *Godzilla Minus One*, film vincitore del premio Oscar per gli effetti speciali. L'evento è stato realizzato in collaborazione con LuccaCinema.

**LE COMMUNITY E LE ASSOCIAZIONI AL CENTRO**

Uno dei punti di forza di Lucca Collezionando è stato come sempre la straordinaria partecipazione delle community di fan del fumetto e delle figurine, tra cui ANAFI (Associazione Nazionale Amici del Fumetto e dell'Illustrazione), Dylandogofili, Associazione Amici Zagoriani, Associazione Figurine Forever, Diabolik Club, Dylan Dog Fan Club, Forum Zagor Te Nay, Gruppo Tex Willer 2011, Paperesera, SCLS - Ass. Per Mille Scalpi, Sterniani - Samuel Stern O.S., Associazione Amici de "Il Vittorioso", Zagorianità, Amys.

**LA SALA INCONTRI**

Vero cuore pulsante di Collezionando, da quest'anno e per sempre intitolata all'amico Alfredo Castelli, la Sala Incontri ha ospitato ben 18 incontri dove sono stati trattati temi attualissimi come l'analisi della recente ricerca dell'IMT sulla situazione economica dei professionisti della nona arte, l'importanza del fumetto sulla grande stampa e nel dibattito contemporaneo, e approfondimenti storici su

personaggi famosi come Lupo Alberto e Paperinik-PK , che continuano a vivere oggi in quella che potremmo realmente chiamare “l’evoluzione della specie”. Nel salotto, si sono alternati ospiti del calibro di Silver, Carlo Lucarelli, Mario Gomboli, Silvia Ziche, Riccardo Corbò, Luca Valtorta, Tito Faraci, Giorgio Cavazzano, Giancarlo Alessandrini, Marilena Nardi, Roberto Diso, Fabio Civitelli, Claudio Nizzi, Daniele Caluri, Giorgio Giusfredi, Marcello Mangiantini, Stefano Fantelli, Marco De Angelis, Alessandro Sisti, Alberto Becattini, Gianni Bono, Marco Ciardi, Lido Contemori, Guido De Maria, Emanuele Taglietti, Pier Luigi Gaspa, Lola Airaghi, Emanuele Di Giorgi, Giuseppe Di Bernardo, Giorgia Vecchini e tantissimi altri.

#### ARTIST ALLEY E AREA PERFORMANCE

Sono oltre 30 gli artisti che hanno illuminato l’Artist Alley di Collezionando 2024, che quest’anno in occasione dei 20 anni dell’Area Performance si è arricchita di alcuni autori appartenenti a questa fantastica onlus, fra cui Ivan Cavini, Antonello Venditti e l’immancabile Paolo Barbieri.

#### COLLEZIONANDO E LA SCUOLA

Oltre 600 studenti da tutta la Toscana ( Lucca, Pisa, Altopascio, Massarosa) protagonisti di cinque progetti educational su Fumetto, Illustrazione e Gioco.

Daniele Caluri, fumettista e autore del poster di questa edizione del festival, il 1° marzo ha dato il via a un ciclo di tre incontri sul fumetto come mezzo formativo, rivolto a quasi 40 docenti delle scuole secondarie e ospitato dalla Biblioteca civica Agorà di Lucca. Dopo il successo dello scorso anno, Sergio Algozzino è tornato in classe a incontrare i ragazzi e le ragazze delle scuole secondarie di primo e secondo grado (coinvolte le città di Lucca, Pescaglia, Altopascio, Viareggio, Pisa e Massarosa).

La Scuola internazionale di Comics di Firenze, in collaborazione con l’associazione Artespressa e alla casa editrice lucchese Rider Comics, ha avviato un progetto con 52 studenti e studentesse di tre istituti superiori di Lucca (Liceo Classico N. Machiavelli, Liceo artistico A. Passaglia e l’Isi S. Pertini). Una classe del liceo Machiavelli sarà al centro anche di un altro mini-corso dedicato, con lo sceneggiatore Emiliano Pagani; La Lucca Manga School ha coinvolto 44 alunni della scuola elementare Giovanni Pascoli di Lucca in un appassionante corso di disegno manga. Nelle settimane di avvicinamento a

Lucca Collezionando, i bambini e le bambine del territorio lucchese hanno partecipato ad una serie di appuntamenti collegati al Premio di Illustrazione Livio Sossi, terminato con un incontro durante l’evento con la disegnatrice premiata. Spazio anche al gioco di ruolo: l’Istituto comprensivo di Altopascio sarà al centro di un viaggio alla scoperta del gioco, con tutte le sue potenzialità legate alla didattica e all’apprendimento.

#### STAMPE E FIRMACOPIE (PALADEDICANDO)

Al piano terra di Collezionando 2024 è stato confermato lo spazio dedicato ai firmacopie, che da quest’anno si è allineato al popolare PalaDediche di Lucca Comics & Games. I cacciatori di stampe più pazienti hanno potuto ritirare ben 13 stampe gratuite con dedica e autografo degli artisti in sessione firmacopie, oltre a farsi autografare i volumi personali.

#### SALI E GIOCA!

Come già nella scorsa edizione, al primo piano di Collezionando 2024 anche quest’anno il festival ha dedicato ampi spazi al mondo Games. Molte le proposte: giochi da tavolo anni 90’ miniature, wargames, giochi di carte collezionabili, giochi di ruolo e la scuola di modellismo. Inoltre, insieme alle attività di gioco libero, tanti tornei per gli hardcore gamer. Da quest’anno un vero e proprio programma continuo per tutti e due i giorni. Novità di quest’anno la partecipazione di un artista internazionale Svetlin Velinov che ha autografato le carte disegnate da lui ai presenti.

#### AREA LOUNGE

Come per la precedente edizione, l’Area Lounge al piano terra di Collezionando 2024 ha ospitato una vera e propria sala giochi in stile anni ’80 e ’90, con i cabinati originali di Arcade Story. Quest’anno la scelta è ricaduta sulla prima decade degli anni ’80 e si è tenuto un torneo di Tetris, si è giocato TV Tennis (una sorta di Pong cabinato a due o quattro giocatori), ma soprattutto si è giocato a Sea Wolf, attraverso la visione periscopica, lanciando siluri da un sottomarino. Ma anche quest’anno la presenza del biliardino è stata forse la più gradita di tutte. Novità assoluta di quest’anno un piccolo palco a Collezionando, dove si è tenuta una gara di Vintage Cosplay aperto solo ai cosplay anni Settanta – Ottanta, alla quale ha fatto seguito un DJ Set con DJ Osso e DJ-V.



Il pubblico di Murabilia 2023



## 4. LUCCA COMICS & GAMES 2023



La conferenza stampa nazionale del 28 settembre dal Teatro Gerolamo di Milano

**Hope** non è un desiderio, ma la certezza di un'idea, di una visione che si autoavvera. Con questo spirito è tornato Lucca Comics & Games, dal 28 ottobre al 1° novembre, proponendo alla community delle community il meglio che l'editoria e le industrie creative offrono.

Una proposta culturale strutturata per soddisfare le aspettative di amanti di fumetto, manga, gioco, videogioco, serie tv, anime, cosplay, narrativa fantasy, volta a stimolare una partecipazione attiva da parte di tutti i fan, pensata per chi è fisicamente con noi, a Lucca, e per chi ci segue da casa, su Twitch, grazie a Rai, oppure nei campfire presenti in tutta Italia.



La presentazione di Dungeons & Deejay  
live @Lucca Comics & Games 2023

#### 4.1. LA PROGRAMMAZIONE

##### COMICS

##### HIGHLIGHTS



Il 2023 di Lucca Comics & Games è stato costellato da grandi eventi, alcuni dei quali di portata mondiale. Il palco del Teatro del Giglio ha ospitato uno dei panel più attesi, quello che ha celebrato l'anniversario dei due team più grandi del pianeta: gli Avengers e gli X-men che sono stati raccontati da Douglas Wolk, Mara Famularo, Stefano Caselli, Elena Casagrande, Simone Bianchi e C.B. Cebulski. Sempre il Giglio è stato protagonista dell'esordio nel mondo del fumetto di Max Pezzali che ha presentato a Lucca la sua prima opera illustrata, mentre sul palco del teatro cittadino Pera Toons, con la sua tipica verve divertente e irriverente, ha insegnato alla platea gremita come nascono le sue fredture. Nel 2023, il centro storico ha accolto i Bastioni del Manga: il Baluardo San Donato, Piazzale San Donato e Piazzale Verdi sono diventati il quartier generale dei fumetti giapponesi e della cultura del Sol Levante. In un'unica zona, vicinissima al cuore della manifestazione, si sono concentrati i maggiori editori di manga e webtoon.



Hiro Mashima, lo showcase in San Francesco

Rosa ha “dato vita” ai celebri paperi disneyani. Quest’anno, inoltre, si sono aggiunti i maxi showcase: Masaaki Ninomiya, Naoki Urasawa, MingWa e Pera Toons sono andati sold out in poche ore. A Lucca Comics & Games si rinsalda il legame con il festival primaverile **Lucca Collezionando**: durante la manifestazione autunnale, infatti, ne è stato svelato il poster, firmato da Daniele Caluri. Una connessione forte tra due appuntamenti che celebrano il fumetto in ogni sua forma e per ogni generazione.

*Ospiti*

*Garth Ennis, firmacopie alla ex Cavallerizza*  
tre le “voci d’Oriente”: la coreana **Mingwa**, il cinese **Liang Azha** e gli esponenti di Taiwan **Animo Chen** e **Rimui Yumin**. Dall’altro lato dell’oceano a Lucca sono arrivati diversi *habitué* della manifestazione, come **C.B. Cebulski** e **Frank Miller**, insieme ad altri “colleghi” americani. **Garth Ennis** e **Howard Chaykin** ai quali sono state due mostre celebrative, **Jim Lee** protagonista di uno dei maxi showcase dell’anno e al quale è stata dedicata una parata cosplay con i più celebri personaggi DC Comics. **Silvia Ziche**, premiata autrice dell’anno, insieme a **Kalina Muhova**, ha tratteggiato con eleganza e delicatezza le complessità del rapporto madre-figlia mentre **Margherita Tramutoli**, **Elizabeth Pich** e **Rita Petruccioli**, con i loro approcci graffiati, hanno raccontato cosa vuol dire essere fumettiste donna in mondo popolato ancora da troppi uomini. **Giacomo Keison Bevilacqua**, **Sio**, **Fraffrog** e **Dado** sono tornati a Lucca Comics & Games per tracciare il bilancio del loro primo anno da editori con **Giga-Ciao** mentre **Bruno Bozzetto**, **Milo Manara**, **Igort** e **Tanino Liberatore** hanno portato al festival la loro lunga esperienza di fumettisti di pregio.

*EVENTI*

Una programmazione culturale eterogenea e vasta ha caratterizzato l’edizione 2023, con **oltre 130 incontri** circa e **15 mila presenze** distribuiti nei 5 giorni del festival, che hanno saputo intercettare al meglio i trend del momento nel mondo del fumetto ma anche affrontare temi di attualità, con la sensibilità e il linguaggio tipico dei balloon. Numerosi i **sold out**, tra i quali i **maxi showcase** di **Naoki Urasawa**, **Hiro Mashima** e la coreana **MingWa** che hanno riempito le sale maggiori del festival con il pubblico delle grandi occasioni, grazie ai loro live drawing esclusivi e irripetibili.



Frank Miller

Ma anche gli showcooking di **Foodmetti**, il festival nel festival di Lucca Comics & Games, che hanno coinvolto gli ospiti della manifestazione in eventi da tutto esaurito dove cibo e fumetto si amalgamano insieme e con abbinamenti sempre nuovi. Un accostamento veramente *gourmand* è stato quello tra **CB Cebulski** e **Frank Miller**, protagonisti di una “colazione” a tema fumetto americano per 300 appassionati, nell’auditorium di San Romano.

Lucca è stato il porto a cui ha attraccato Corto Maltese prima di partire per la nuova avventura, targata **Bastien Vivès** e **Martin Quenehen** ma anche dove **Leo Ortolani** ha portato i suoi tarocchi e il palco in cui si sono dati appuntamento **Jim Lee** e **Igort** che, insieme allo stesso Urasawa, hanno raccontato i loro mondi fantastici.

*PALADEDICHE*

Confermato anche per l’edizione 2023 il PalaDediche di Lucca Comics & Games, giunto alla terza edizione e diventato un appuntamento irrinunciabile del festival. L’Antica Armeria di Palazzo Ducale ha ospitato sessioni di dediche di **oltre 30 artisti** che hanno richiamato **più di 6 mila** persone in 5 giorni. Special guest 2023 **Max Pezzali**, che ha scelto Lucca per il debutto del suo primo fumetto.

Quella del PalaDediche è una formula vincente, che riscuote successo non solo da parte degli editori

e dai loro autori ma anche dal pubblico: la prenotazione tramite Eventbrite consente di gestire con puntualità le sessioni e rendere più piacevole l'esperienza al pubblico.



*Il Paladediche*

ti all'opera anche **Karl Kopinski!**

#### AREA PRO



*Jim Lee nella parata DC Comics*

che l'Area Pro ha consolidato, anno dopo anno, tra le case editrici. A Lucca si scoprono i nuovi talenti del fumetto, grazie a un approccio spiccatamente professionale e strutturato grazie al bilanciamento tra le necessità degli editori e quelle dei candidati.

Nel 2023, l'Area Pro ha ospitato anche diverse sessioni di orientamento tenute da uno dei più appre-

zati autori italiani, **Sergio Algozzino**. "The doctor is in" è lo speciale format che ha consentito a oltre 20 aspiranti fumettisti di fare domande e chiarire i propri dubbi proprio con chi questo mestiere lo fa tutti i giorni. Un appuntamento che ha riscosso un grande successo e che ha visto candidati di ogni età ricevere consigli e suggerimenti preziosi per la loro futura carriera.

#### SELF AREA



*La Self Area*

Anche nel 2023 la Self Area è stata ospitata nel chiostro della Biblioteca Agorà di Lucca, ormai eletta "casa delle autoproduzioni" dalle 32 realtà indipendenti presenti durante il festival.

Il 2023 è stato un anno che ha portato diverse novità nella Self Area. La prima fra tutte, è stato il ritorno del **Premio Self Area** dedicato alla migliore autoproduzione. Il volume vincitore è stato

**"Fumettomachia"** del collettivo Bleckbord Auto-

produzioni, premiato durante la cerimonia dei Lucca Comics Award sul palco del Teatro del Giglio. Il prossimo anno al volume di Bleckbord sarà dedicata una mostra, allestita in uno dei locali della Biblioteca Agorà e a loro spetterà la realizzazione dell'artwork della Self Area. Un'ulteriore novità è stata il ciclo di incontri dedicati alle professioni del fumetto rivolto agli artisti esordienti e collegato alle attività dell'Area Pro: la sala incontri dell'Agorà ha ospitato autori, associazioni e istituti nazionali (Inps) che hanno fornito nozioni fondamentali per approcciarsi al mondo del lavoro nella maniera migliore possibile.

Confermate, infine, la presenza della **Fondazione Tuono Pettinato**, protagonista di una serie di incontri culturali molto partecipati, e della Libreria indipendente **Inuit**, che ha ospitato diversi firmacopie di artisti indipendenti e di autori che proprio dalla Self Area hanno mossi i primi passi nel mondo del fumetto.

## 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 2023 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 Dino Battaglia. 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.

## GAMES

## INTRO

Il 2023 ha segnato i 30 anni di Lucca Games, 30 anni dalla rivoluzione che ha cambiato per sempre il paradigma di Lucca Comics, abbattendo la barriera fra creatori e fruitori e aprendo la strada per la rivoluzione della pop culture verso forme sempre più interattive e partecipate. Non una semplice ibridazione di linguaggi ma un intento intellettuale, una scelta consapevole destinata a cambiare per sempre la grammatica della manifestazione facendo di LC&G uno degli esempi più avanzati in Europa e nel mondo e rivoluzionando il rapporto creatore/spettatore. Una celebrazione in grande stile, che chiamerà a raccolta i protagonisti di questi 30 anni a far parte del "Grog Live Show", in diretta dalla nuovissima area spettacolo proprio al centro del padiglione Carducci, simbolo negli ultimi 15 anni di Lucca Games.



Chris Ayers in Sala Ingellis a Lucca Games

David Preti ai giornalisti e i divulgatori come Luca Giuliano e Dario De Toffoli, agli artisti come Marco Soresina e Riccardo Crosa e moltissimi altri.

Non sono mancate, però, le aree classiche di Lucca Games che attirano giocatori da tutta Italia. All'interno del padiglione Carducci e negli spazi del Gioco, come Pinturicchio, la Libreria dell'IMT e altri ancora, hanno trovato casa tutte le declinazioni del mondo Game, come la Ludoteca di Lucca Games, il Bazar del Gioco Usato, il mondo del Trading Card Game, la Library del Gioco, i tavoli del Gioco dell'Anno e del Gioco di Ruolo dell'Anno, del Gioco Inedito e ovviamente le Ruolimpiadi e il Torneo Mastering.

## HIGHLIGHTS



*Karl mostra l'illustrazione di Grog vs Arkham sul palco per i 30 anni di Lucca Games, da sinistra: Gianandrea Muià di InnTale, Lillo, Joe Manganiello, Karl Kopinski e Emanuele Vietina per i 30 anni di Lucca Games.*



*Il Grog di Karl Kopinski*

di miniature, vincitore di numerosi concorsi, a Lillo e ai suoi maestri è stata dedicata la mostra “Lillo - Viaggio al centro del modellismo”, nel centralissimo Palazzo Arnolfini. Sul palco del Grog Live Show,

Per celebrare tutti insieme i 30 anni di Lucca Games, nata nel 1993, è stato organizzato un programma di eventi molto nutrito, con un ricco parterre di ospiti nazionali e internazionali. Per questa storica occasione anche il Grog, la mascotte di Lucca Games inventata da Renato Genovese nel 1989 in occasione della nascita della saga di Vorodin, si è rifatto il look, come succede ogni decennio.

Dopo una prima interpretazione di Roberto Giomi, la mascotte è già stata oggetto di un restyling digitale a opera di Marco Bianchini per il decennale. Nel 2013 il Grog fu nuovamente interpretato, stavolta da Marco Soresina che lo trasformò in un corto animato. Quest’anno, per il trentennale, il suo restyling è stato affidato all’artista che forse più ha rappresentato l’ultimo decennio della storia del festival e in particolare del mondo Games: il maestro Karl Kopinski.

Una storia degna di essere raccontata ha bisogno di buoni narratori: a scendere in campo come Ambassador di Lucca Games sono stati Lillo Petrolo e Joe Manganiello. L’attore romano, appassionato di modellismo, rappresenta uno degli universi fondanti di Lucca Games, che da anni si esprime nell’area di Miniature Island. Apprezzato pittore

invece, i due Ambassador si sono incontrati e scontrati, rispettivamente nei panni di Grog (Lillo) e Arkhan (Manganiello). Il Grog è stato omaggiato anche dal pasticciere e conduttore televisivo lucchese Damiano Carrara.

Per omaggiare i 30 anni di Lucca Games, inoltre, tantissimi editori hanno pubblicato versioni speciali dei loro prodotti, con esposto sulla confezione lo speciale logo dei 30 anni di Lucca Games e il poster di Lucca Comics & Games è diventato un puzzle artistico grazie a Flipp Puzzle.

## OSPITI

Oltre 100 gli ospiti di Lucca Games che, insieme ai già citati Ambassador di Lucca Games, Lillo e Joe Manganiello, ha visto tra i propri ospiti del Carducci Game Designer internazionali come Rob Daviau, Peter Adkison, Tomas Härenstam, Kiku Pukk Härenstam e imprenditori del settore come Pete Fenlon, Seth Polansky, Brian Stillman e David Preti e grandi illustratori quali Adam Paquette, Jesper Ejsing, Johan Grenier, Richard Kane-Ferguson, Seb McKinnon, Svetlin Velinov, Milivoj Ćeran e Tony DiTerlizzi. Non poteva mancare il già citato Karl Kopinski, nuovo interprete del Grog.

Tra gli ospiti del librogame, il grande ritorno di Sir Ian Livingstone è stato centrale nella valorizzazione della sezione dedicata al mondo di contatto tra la letteratura e il gioco, ma non sono mancati altri importanti ospiti internazionali come Swen Harder e Edward T. Riker. Sul fronte italiano, a lanciare il suo primo librogioco c’è stata anche Sara Stefanizzi, conosciuta ai più come Kurolily.

Ospite del “Grog Live Show”, invece, sono stati presenti in Carducci gli InnTale, il duo dei Casa Abis e i membri del cast di Crossover Universo Nerd, tra i quali Jessica “Miss Hatred” Armanetti e Daniele “Il Rinoceronte” Daccò.

Tra gli ospiti italiani, inoltre, sono stati presenti a Lucca Comics & Games i Game Designer Spartaco Albertarelli, Andrea Angiolino, Luca Borsa, Immanuel Casto, Luigi Ferrini, Marco Malvaldi, Gabriele Mari e i Game Master Nicola De Gobbis, Andrea Rossi e Zoltar.

## EVENTI

Più di 130 sono stati gli incontri targati Lucca Games tra l’area “Grog Live Show” e le sale di Lucca

Comics & Games, e oltre 20 i workshop che hanno dato la possibilità agli appassionati e aspiranti game designer di approfondire le proprie conoscenze. Il padiglione Carducci ha ospitato al proprio interno più di 30 firmacopie, mentre sono state 80 le occasioni di gioco organizzato nelle aree di Lucca Games.



*Il palco per i 30 anni di Lucca Games, da sinistra: Gianandrea Muià di InnTale, il Direttore Emanuele Vietina e il Director of Arts Cosimo Lorenzo Pancini*

Grazie ad Andrea Rossi, all'interno del Castello Porta San Donato, invece, trova spazio una location totalmente dedicata alle tematiche del gioco di ruolo “Old School”. Oltre alle demo e all'ormai celebre Torneo Old School, giunto alla sua XVI edizione, è stato anche possibile divertirsi con le miniature di carta dei ragazzi di Old Skull Minis; cimentarsi nell'attività “Riempì il Dungeon”, aperta a tutti, oppure tentare la fortuna e cercare di vincere un premio lanciando un favoloso D20 gigante. L'area dimostrazioni di Castello Porta San Donato si è confermata una tappa obbligata per gli appassionati e un modo per avvicinare i meno esperti al gioco di ruolo “vecchia scuola”.

Torna anche l'Indie GDR Palace: 4 editori “together” in un'esperienza di condivisione unica nel suo genere. Le 4 case editrici Dreamlord Games, Grumpy Bear, Narrattiva e NessunDove hanno riproposto l'iniziativa, pensata per permettere di giocare in un ambiente più rilassato e tranquillo rispetto al Padiglione Carducci. Sei tavoli dedicati ai giochi dei quattro editori del team organizzativo, sono stati ubicati presso la sala congressi dell'Hotel San Luca Palace.

All'interno del ricchissimo panorama del Gioco Organizzato di Lucca Comics & Games, si è svolto anche l'appuntamento “Play with the Designer”, che permette di provare i giochi direttamente con i Game Designer che li hanno creati. Anche le Ruolimpiadi, il torneo multi GDR più longevo d'Italia, è

tornato ad arricchire i tavoli di Lucca Games e quest'anno ha raccolto 30 squadre provenienti da tutta la penisola.

Anche nel 2023 è tornato L'Angolo del Cinghiale con tre giochi presenti, tutti molto diversi tra loro: “Hegemony”, “Red Outpost” e “Picture Perfect”. Nato nel 2019, L'Angolo del Cinghiale porta a Lucca Comics & Games giochi non ancora localizzati, per creare un'esperienza di gioco completa, in cui la dimostrazione si trasforma in una partita seguita da persone appassionate di giochi.

#### MAGIC ALLEY



*Lucca Games, Magic Alley*

In questo 2023 anche “Magic: The Gathering”, il gioco community-based per eccellenza, che rappresentò ai tempi del suo esordio una vera e propria rivoluzione per il settore ludico, compie trent'anni. Lucca Comics & Games ha fatto un omaggio al primo Trading Card Game della storia e alla sua community dedicandole una mostra in Palazzo Arnolfini e una Magic Alley all'interno del padiglione Carducci, vicino all'Area Performance, tra le altre aree del padiglione. Questo spazio ha

ospitato 17 artisti di fama internazionale fra i quali Adam Paquette, Andrea Piparo, Jeff Laubenstein, Jesper Ejsing, Johan Grenier, Justine Jones, Marta Nael, Martina Fačková, Michele Giorgi, Mark Zug, Mila Pesic, Randy Vargas, Richard Kane-Ferguson, Seb McKinnon, Svetlin Velinov, Milivoj Ćeran e Tony DiTerlizzi.

Inoltre, è stata proiettata l'anteprima italiana del documentario su “Magic: The Gathering”, “Igniting the Spark”, per la prima volta proprio a Lucca alla presenza di regista, showrunner e produttori.

## MINIATURE ISLAND

*Lillo in visita alla sua mostra*

In occasione di Lucca Comics & Games 2023 gli eventi legati al mondo della miniatura sono rad doppiati: oltre alla tradizionale area miniaturistica chiamata Miniature Island è stata esposta la mostra sull'attività pittorica di Lillo Petrolo, famoso attore comico.

La mostra a Palazzo Arnolfini "Lillo Petrolo - Viaggio al centro del modellismo" è stato un emozionante viaggio attraverso le epoche e le sfumature della pittura di miniatura, un mondo che unisce modellismo, storia, arte e cultura ludica. La mostra ha offerto uno sguardo dettagliato sulla sua carriera e sulla sua evoluzione come pittore di miniature. L'esposizione ha concesso anche di ammirare opere di indiscutibili maestri del pennello come Josè Da Vinci, Sergio Calvo Rubio, Arnaud Lazaro, Fabrizio Russo, Francesco Farabi, David Arroba, Max Richiero, Pietro Balloni, Luciano Leni, Giovanni Bosio, Alessandro Marinone e Andrea Jula.

Tra gli ospiti d'eccezione di Miniature Island, inoltre, il 2023 ha visto la presenza in Carducci di Fabrizio Russo, Max Richiero, Luciano Leni, Giovanni Bosio, Alessandro Marinone e Angelo Di Chello. Non poteva mancare anche il ritorno a Lucca di Stefan Pokorny, pittore e scultore tra i più apprezzati a livello internazionale.

## THE CITADEL

Torna anche per il 2023 l'avamposto di Lucca Games sulle Mura, battezzato The Citadel. Il luogo dove il Gioco di Ruolo dal Vivo (o LARP) prende forma e aspetta gli appassionati giocatori da tutta Italia. Anche quest'anno è stato presente l'Accampamento Medievale Permanente e l'Esposizione e didattica Armi d'Assedio con il Presidio permanente Feudalesimo e Libertà. Non sono mancati i tornei di sparring e dimostrazioni di spada medievale alternati a corsi d'insegnamento dei fondamentali.

L'area LARP, inoltre, ha rivisto la collaborazione con il collettivo Chaos League che, in occasione dei

30 anni di Lucca Games, ha creato "The '90s Room", un processo di partecipazione inclusiva realizzato con il Liceo Artistico "Passaglia" di Lucca.

*The Citadel, pausa pranzo*

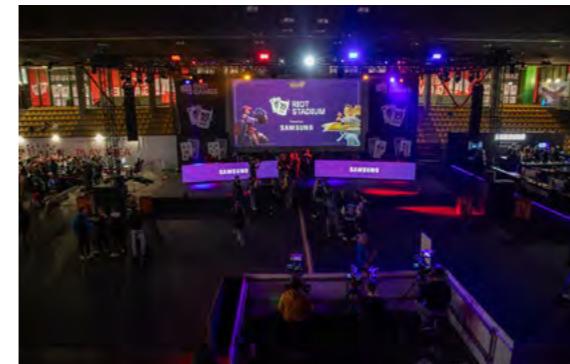
Attraverso un laboratorio di ricerca incentrato sulle passioni nerd all'interno di un dialogo intergenerazionale, gli studenti sono stati chiamati a immaginare come sarebbe stata l'ipotetica stanza di un appassionato di Pop Culture nel 1993. In parallelo, Chaos League ha progettato e scritto un'esperienza immersiva creata ad hoc.

"The '90s Room" si è aggiunta al ricco programma

di Chamber LARP organizzato da Chaos League, che ha proposte altre cinque attività dopo il successo del 2022.

## VIDEOGAMES

## INTRO

*Il Palazzetto dello Sport*

Dopo un 2022 che ha visto l'area dedicata al Videogioco destinata intorno al Giardino degli Osservanti, il 2023 è stato l'anno del Videogames District, che è nato intorno al Palazzetto dello Sport grazie all'arrivo del Riot Stadium, area in cui Riot Games ha concentrato le fasi finali delle sue competizioni più importanti dell'anno.

È stato anche l'anno in cui gli incontri dedicati all'area Videogame di Lucca Comics & Games si sono spostati verso il cuore della città, trovando collocazione dentro Villa Bottini. All'insegna del motto Together, la Villa ha permesso di sperimentare e giocare la storia del videogioco, spaziando dai vecchi coin up alla realtà virtuale. Infatti, in collaborazione con Arcade Story, è stato possibile fare un tuffo nel passato mettendo mano a cabinati originali,

e un'intera sala è stata dedicata ai titoli di Yu Suzuki e della storica casa SEGA: un'occasione unica per giocare o rigiocare a titoli iconici come "Hang On", "Out Run" e "Space Harrier".

Non poteva mancare uno sguardo interattivo verso le ultime tendenze dell'intrattenimento digitale: Villa Bottini, quindi, ha anche ospitato una sala dedicata al metaverso e alla realtà virtuale, da provare grazie a postazioni immersive.

#### HIGHLIGHTS



*Rand Miller firma le copie di Myst*

Tra gli anniversari celebrati a Lucca Comics & Games, ci sono stati i 30 anni di "Myst", il videogioco che ha rivoluzionato per sempre l'esperienza dei gamer, puntando tutto sull'immersività e creando mondi in cui il giocatore potesse interagire nel modo più realistico possibile, gettando di fatto le basi per la successiva generazione di videogiochi.

Il festival è stato anche il momento per ammirare e giocare a nuovi titoli come "Assassin's Creed: Mirage", ma anche per sfidarsi ai tornei di Riot Games, quali:

il Circuito Tormenta, competizione dedicata ai team amatoriali italiani di "League of Legends", "VALORANT", "Teamfight Tactics" e "Wild Rift"; la Baolo Championship Series, il torneo/evento di "League of Legends" più famoso in Italia, dove a sfidarsi sono i content creator italiani, trasformandolo di fatto in evento che va oltre la semplice competizione; la Red Bull Campus Clutch, dedicato a "VALORANT" è il torneo aperto ai soli studenti universitari che da la possibilità ai vincitori di rappresentare l'Italia nella prossima fase internazionale.

E ancora Riot Games ha presentato l'accademia dedicata alle giocatrici professioniste di "VALORANT", la "Radiant Roses Academy", gestita e organizzata da King Esport. Per festeggiare il 10° Anniversario di "League of Legends" e la community di "VALORANT", Lucca Comics & Games ospita la finale del contest cosplay dedicata ai due titoli: la Riot Games Cosplay Contest.

#### OSPITI

Lucca Comics & Games 2023 è stato l'anno dell'arrivo a Lucca di due nomi legati non solo al mondo del videogioco, ma alla sua storia e alla sua evoluzione: Yu Suzuki e Rand Miller.

Yu Suzuki, mente creativa dei più grandi successi di SEGA degli anni ottanta e novanta, è stato capace di immaginare successi come "OutRun" e "Shenmue", lasciando un segno indelebile nella storia dei videogiochi. E parlando proprio di storia, Rand Miller ha firmato l'indimenticabile "Myst". Grazie al successo planetario del suo incredibile gioco, Miller iniziò a creare mondi alternativi nei quali diveniva possibile immergersi da protagonista, rivoluzionando il mondo dei videogames.

Gli ospiti non sono finiti qui, però. Tra le Mura di Lucca è stato presente anche il talentuoso Jean-Luc Sala, che dopo aver illustrato giochi di ruolo del calibro di "Elric", "Stormbringer", "Hawkmoo", "Runequest", e aver avuto esperienze di concept designer di videogiochi come "Dragon Lore", "Raven", "Ubik" e "Highlander", ha diretto la parte artistica dell'ultimo capitolo della saga "Assassin's Creed: Mirage". Grazie a Riot Games, il festival ha visto tra i suoi ospiti anche Arnar Hrafn Gylfason, direttore di produzione di "VALORANT" e prima ancora ha lavorato su sistemi sociali e competitivi per "League of Legend".

#### EVENTI



*Incontri tematici sul mondo del videogioco*

Oltre 20 gli incontri dedicati al Videogames e al Multiverso, che hanno trovato luogo tra Villa Bottini e Cappella Guinigi, oltre ai 10 eventi online e presso il Riot Stadium.

Lucca Comics & Games è stato il momento dove le migliori squadre italiane di "League of Legends" si sono affrontate in un'ultima, epica sfida prima della chiusura della stagione, durante l'evento LOL Off-Season, le finali del PG Nationals 2023. Non

poteva mancare anche il VAL Off-Season, la massima competizione nazionale di "VALORANT" che ha

visto la finale dell'evento Off-Season sul palco del Riot Stadium, evento che ha introdotto la stagione 2024 con i due team finalisti provenienti dalle selezioni online.

E ancora le WORLD'S Quarterfinals Official Italian Broadcast. Grazie alla contemporaneità dei Mondiali 2023 di "League of Legends", che si sono svolti dall'11 ottobre al 19 novembre in Corea del Sud, è stato possibile assistere in diretta dal Riot Stadium a due dei quattro match in programma, con il commento del broadcast ufficiale italiano presente a Lucca.

## FANTASY

### INTRO



L'incontro "Il Fantasy è Donna" con Licia Troisi

L'area dedicata alla narrativa è cresciuta sia come presenza di case editrici sia come programma culturale e di ospiti, come evidenzia la presenza di nuovi espositori quali Edizioni E/O, L'Ippocampo Edizioni e Neri Pozza Editore, che hanno contribuito al successo del festival con i loro autori e illustratori, da nuovi esordi a grandi ritorni.

All'interno del programma culturale, inoltre, sebbene la presenza del genere fantasy sia predominante, non sono mancati l'horror e la fantascienza, con ospiti internazionali e nazionali, e un'intera giornata di programma dedicata al macabro e all'orrore declinato nei linguaggi della narrativa, come l'evento dedicato a Thomas Ligotti, maestro contemporaneo del genere, il tema dell'horror in Tolkien, la figura del vampiro e molto altro.

## HIGHLIGHTS



La mostra in Chiesa di San Cristoforo "MinaLima: Makers of Magic"

Il tema dell'edizione, Together, ha visto la celebrazione delle grandi collaborazioni in ambito Fantasy, a cominciare dalla grande mostra dedicata al duo MinaLima, ovvero Miraphora Mina ed Eduardo Lima, i due graphic designer che con il loro Studio MinaLima e il lavoro sugli oggetti di scena dei film delle saghe "Harry Potter" e "Animali Fantastici" della Warner Bros. hanno dato vita e corpo concreto alle parole di J.K. Rowling.

A loro è stata dedicata la mostra in Chiesa San Cristoforo, nel cuore della città. Dal titolo "MinaLima: Makers of Magic", l'esposizione ha visto al suo interno più di 114 prop originali e bozzetti dei film, fra cui la lettera di accettazione per Hogwarts, la Mappa del Malandrino, il libro di Pozioni Avanzate del principe mezzosangue, il biglietto dell'Hogwarts Express, la Gazzetta del Profeta, le Cioccorane e non solo.

Altra grande collaborazione di questo 2023 è stata la mostra dedicata a Luis e Romulo Royo, dal titolo "Luis Royo & Romulo Royo: Art Generations", a cura di Mauro Bruni. Padre e figlio sono stati ospiti di Lucca Comics & Games per celebrare l'arte fantastica in Palazzo Ducale con, tra le altre, una serie di opere inedite e concepite per l'occasione. I due hanno anche celebrato il tema dell'anno lavorando in Area Performance a un pezzo a quattro mani.

Tra gli ospiti internazionali, grande attenzione del pubblico e della stampa è stata riservata a Christelle Dabos, apprezzata autrice fantasy per ragazzi che ha scelto Lucca Comics & Games come primo festival non in lingua francofona a cui prendere parte. Altro grande ospite di quest'anno è stato Jonathan Stroud presente in dialogo con Licia Troisi che ha emozionato fan e appassionati con le sue saghe.

A mettere i piedi in Europa per la prima volta è stata anche Sara Frazetta, nipote di Frank Frazetta che con la madre Holly gestisce l'eredità del nonno, maestro indiscusso dell'illustrazione fantasy. Il per-

corso Frazetta's Legacy: Art on Art è stato realizzato in collaborazione con Corner4Art e Mindworks Studio e arricchito dalla sua presenza.

## OSPITI



*La mostra di Luis e Romulo Royo in Palazzo Ducale*

Oltre 80 autori, scrittori e illustratori sono stati coinvolti nel programma culturale di Luk For Fantasy per appuntamenti in sala e online. Complici le nuove case editrici presenti al festival, gli appuntamenti in sala sono stati molti vari, spaziando dal fantasy alla fantascienza e all'horror, con autori italiani e internazionali per tutti i generi. Lucca Comics & Games è stata la prima tappa italiana in assoluto per l'autrice di "Darkest Mind" Alexandra Bracken, che ha lanciato al festival il suo nuovo romanzo "Silver in the Bone", edito da Sperling & Kupfer. Ma è stato anche il momento per conoscere nuovi esordi internazionali grazie alle case editrici Edizioni E/O e Neri Pozza che hanno portato a Lucca rispettivamente A.Y. Chao, autrice cino-canadese con il romanzo fantasy "Shanghai Immortal", e A.J. West, giornalista per la BBC e autore del romanzo gotico-horror "La meccanica degli spiriti".

Sempre in collaborazione con Neri Pozza, presente anche Pedro Oyarbide, illustratore della saga "Blackwater", molto amata da Stephen King e scritta da Michael McDowell (1950 - 1999), già sceneggiatore di "Beetlejuice - Spiritello porcello" ("Beetlejuice"), del regista Tim Burton, ospite d'onore di Lucca Comics & Games 2022.

Grande ritorno per Benjamin Lacombe che con L'ippocampo Edizioni ha raccontato i suoi volumi illustrati e la sua passione per il Paese del Sol Levante. Sempre per L'ippocampo Edizioni anche l'autrice francese Camille Monceaux è stata ospite per la prima volta a Lucca Comics & Games con la saga "Le cronache dell'acero e del ciliegio", ispirata alla cultura giapponese che l'ha segnata profondamente e una delle serie young adult più amate dagli adolescenti, arriva a ottobre al terzo capitolo, "L'ombra dello Shogun".

Luk For Fantasy ha accolto gli appassionati di fantastico anche sul canale Twitch del festival con un altro grande ritorno internazionale: Christopher Paolini, che ha presentato in anteprima assoluta "Murtagh", il nuovo spin off edito da Rizzoli della celebre saga del Cavaliere di Draghi Eragon e della draghessa Saphira. Paolini è stato in Italia dal 7 al 10 dicembre, in collaborazione con Lucca Comics & Games, per un tour d'eccezione che è partito da Roma ed è risalito fino a Milano con due tappe all'interno del progetto Feltrinelli Comics & Games.

## EVENTI



*Camille Monceaux firma le copie del suo libro allo Stand Ippocampo nel padiglione San Martino*

Con più di 20 autori internazionali e 4 lingue parlate oltre l'italiano, il programma culturale di Luk For Fantasy ha dato vita a oltre 60 eventi in sala, firmacopie e visite guidate alle mostre. La scoperta del fantastico e della fantascienza orientali è proseguita dopo la presenza di Chi Ta-Wei dello scorso anno, con la pluripremiata autrice coreana Kim Bo-young, consulente di Bong Joon-ho (regista premio Oscar per Parasite) per il film "Snowpiercer" (2013), presente in collaborazione con Add Editore. Nell'anno dei 50 anni dalla morte di J.R.R. Tolkien non poteva mancare un ciclo di incontri a lui dedicato, iniziato proprio il 2 settembre, giorno esatto della morte del Professore di Oxford, in collaborazione con l'Associazione Italiana Studi Tolkieniani per immaginarsi anche i prossimi 50 anni insieme. Durante il festival, poi, gli approfondimenti non sono mancati anche grazie alla collaborazione con Bompiani.

Il format "Match tra autori" continua a suscitare la curiosità di pubblico e autori. Questa edizione ha visto Licia Troisi nei panni di Italo Calvino sfidarsi con un agguerrito Alessandro Manzoni, qui interpretato da Manlio Castagna. Ma è stato anche l'anno di "Pitchnado", versione live del format digitale di Acheron Books dedicato allo scouting di nuovi autori. Sotto gli occhi dei giudici d'eccezione Livio Gambarini, Leonardo Patrignani, Fiore Manni e Valentina Ghetti e moderati dallo scrittore Pierdomenico Baccalario, i cinque finalisti si sono contesi a colpi di pitch un incontro privato con l'editor e

l'editore della casa editrice. Molto apprezzate anche le masterclass degli autori internazionali come Jonathan Stroud e Sir Ian Livingstone, grande ospite per l'area librogame, che hanno svelato le loro tecniche di scrittura e il loro metodo di lavoro.

#### AREA PERFORMANCE



*L'inizio dell'asta di beneficenza dell'Area Performance*

delle opere realizzate nell'Artist Playground. Ma l'appuntamento con le aste di beneficenza è continuato su Catawiki con due appuntamenti: il primo a inizio dicembre e il secondo a fine marzo, in occasione di Lucca Collezionando.

Alcuni degli artisti presenti in Area Performance al Guinigi e durante il festival sono stati: Yara Abril Galan, Sergio Algozzino, Chris Ayers, Paolo Barbieri, Federico Bertolucci, Roberto Bianchi, Vanadia Cantaro, Claudio Cappellini, Marco Carloni, Ivan Cavini, Milivoj Ćeran, Ciruelo, Candida Corsi, Paolo D'Altan, Antonio De Luca, Jesper Eijing, Paola Fiorentino, Renato Florindi, Annalisa Forghieri Shivan, Giacomo Galligani, Michele Giorgi, Daniela Giubellini, Joan Grenier, Karl Kopinski, Jim Lee, Cristiana Leone, Emanuele Manfredi, Silena Moni, Angelo Montanini, Monte M. Moore, Dany Orizio, Alberto Pagliaro, Beatrice Pelagatti, Andrea Pesi, Andrea Piparo, Simone Nigraz Pontieri, Fabio Porfidia, Alessia Rizzo, Davide Romanini, Luis e Romulo Royo, Nigel Sade, Andrea Sfiligoi, Cristiano Soldatich, Marco Soresina, Fabrizio Spadini, Melissa Spandri, Gabriele Stazi, Franco Tempesta, Francesca Urbini, Antonello Venditti, Mihaela Vengher, Martina Volandri.

Nato nel 1998, il progetto Area Performance spegne la 25esima candelina e lo fa con un doppio appuntamento. I festeggiamenti, infatti, sono iniziati l'8 e il 9 luglio presso il Grand Hotel Guinigi di Lucca, per poi proseguire durante il festival con tanti artisti e amici di Area Performance ODV.

Con oltre 60 artisti presenti, non poteva mancare l'Asta di Beneficenza dove sono state bandite molte

#### JUNIOR

##### INTRO



*Andrea Lucchetta gioca con i ragazzi nel terzo chiostro del Real Collegio*

Dopo lo stop del 2020 e 2021, il 2023 ha visto la conferma dell'area Junior di Lucca Comics & Games all'interno delle corti di Real Collegio, il palazzo storico dove trovano casa tutti i contenuti dedicati ai mondi dei più piccoli. Dall'illustrazione al fumetto, dal gioco al libro, il Family Palace si conferma il palazzo della fantasia, un luogo in cui gli esploratori del fantastico, i sognatori di mondi, i piccoli lettori voraci di nuove storie, le famiglie, le

classi e gli insegnanti trovano la loro casa, tra decine di eventi e spazi espositivi. Tra i nuovi spazi per i più piccoli ci sono stati i tavoli da gioco di Lisciani Giochi, presente in fiera con l'immancabile Carotina. Ma anche i ritorni dei mattoncini colorati LEGO, dei laboratori di spade laser di EmPisa Star Wars Fan Club e i laboratori creativi a tema Pokémon.

Come da tradizione, anche nel 2023 il Family Palace è stato accessibile a tutti, nella massima inclusione, senza necessità di avere alcun titolo di ingresso al festival. Un'opportunità unica per iniziare a esplorare i molteplici universi di Lucca Comics & Games guardandoli con gli occhi di un bambino.

##### HIGHLIGHTS



*Sala incontri a Lucca Junior*

Il Family Palace è stato, anche in questo 2023, il luogo d'elezione dove incontrare i grandi eroi dei più piccoli. Dalla cagnolina bianca a pallini rossi, la Pimpa, che è stata protagonista di due spettacoli dal vivo con l'attrice Caterina Paolinelli. Ai protagonisti di Super Spikeball e al gioco della Schiacciata, in cui i giovani aspiranti schiacciatori hanno potuto cimentarsi grandi ad Andrea "Lucky" Luc-

chetta. Tra le serie animate presenti a Lucca Junior anche quella della serie animata “Hello Kitty Super Style!”, con protagonista uno dei personaggi più amati dell’immaginario di intere generazioni.

Non poteva mancare il Topolino Party, l’appuntamento per tutti i giovani lettori e non del Topo della Disney, che hanno scoperto i dietro le quinte della creazione del settimanale da edicola Topolino, con il direttore Alex Bertani, l’art director Andrea Freccero e il fumettista Claudio Sciarrone.

Ospite d’eccezione, Giovanni Muciaccia ha incantato il pubblico con il suo spettacolo “Attacchi d’arte contemporanea” e con una performance online con Ckibe e Claudio Di Biagio. Dal fronte di YouTube, non poteva mancare Roberta “Roby” Alcamo, presente a Lucca Junior con il suo quarto libro.

#### OSPITI



*Nicoletta Costa incontra i ragazzi in uno dei workshop a Lucca Junior*

Lucca Junior è anche il luogo dove esordire alla scrittura. La giovane doppiatrice e tiktoker Arianna Craviotto è stata presente proprio con il suo libro d'esordio nella narrativa per ragazzi e ragazze. Dal mondo del web, oltre alla già citata Roby, sono stati presenti anche gli YouTuber Antonietta “Tonia” Lupo, Giulio Ingrosso del canale Arex&Vastatore, Francesco “BellaFaccia” Molinari, Jenny Puddu e Max Random. Tra gli ospiti del Family Palace non potevano mancare gli autori di racconti e romanzi per ragazze e ragazzi, che hanno preso parte al programma di Lucca Junior con presentazioni e laboratori. Amici della manifestazione che non potevano mancare, come Pierdomenico Baccalario, Manlio Castagna, Daniele “Gud” Bonomo e Christian Antonini.

#### EVENTI

Più di 180 gli eventi che hanno animato gli spazi di Lucca Junior e non solo, con oltre 30 incontri con autori e autrici, più di 110 laboratori, 20 firmacopie, 8 parate e 5 spettacoli.



*Incontro con Sualzo*

Non sono mancati nemmeno i grandi autori italiani raccontati ai più piccoli, come ha fatto Manlio Castagna con il laboratorio “Antenati scatenati”, dove ha raccontato Italo Calvino e Alessandro Manzoni in un coinvolgente incontro-narrazione per i ragazzi alla scoperta della trilogia fantastica “I nostri antenati” di Calvino e il racconto di alcuni personaggi iconici de “I Promessi Sposi” manzoniani e non solo. I festeggiamenti per i 100 anni

dalla nascita di Italo Calvino sono proseguiti con Sara Colaone che ha introdotto il libro “Il Barone Rampante” insieme a Lorenza Natarella con il libro “Il visconte dimezzato”.

Non sono mancati gli incontri dedicati agli insegnanti, che hanno potuto esplorare i mondi Lucca Comics & Games declinati alla didattica con 4 laboratori: “Fumetti e graphic novel a scuola, come e perché sceglierli” con Susanna Mattiangeli, Emanuele di Giorgi, Cristina Caponeri e moderati dalla libreria PensieRiBelli Lucca, “Il drago in classe” con Christian Antonini, Elena Carloni, Chiara Mozzone, Sonia Elisabetta Corvaglia e Lucia Perrucci, “Quanto parlano questi silent book” a cura di Carthusia Edizioni, “Filosofare con i bambini? A scuola si può” a cura di Nessun Dorma - UAAR.

Anche i professionisti e aspiranti tali hanno potuto godere del programma a loro dedicato con incontri sia dedicati al Premio di Illustrazione Editoriale Livio Sossi con la giuria del concorso sia con autori di altissimo livello come Paolo d’Altan, Gud, Benjamin Lacombe e gli illustratori di Autori di Immagini.

## LINEE DI ATTIVITÀ JUNIOR

**Proposte scuole**

*Pierdomenico Baccalario durante un incontro a Lucca Junior*  
razione con lo Spazio Uack!, di cui parliamo di seguito.

**Lo Spazio Uack!**

Grazie alla collaborazione con la libreria PensieriBelli di Lucca, è nato lo Spazio Uack! al Family Palace, uno speciale Bookshop dedicato al fumetto che ha accompagnato ragazzi e insegnanti in classe e a Lucca con laboratori in cui le classi hanno potuto scoprire le curiosità del mondo del fumetto insieme a una serie di amatissimi autori e autrici e protagonisti delle graphic novel per i più giovani: Daniele Movarelli, Alice Coppini, Giorgio Salati, Christian Cornia, Gud, Enrico Marigonda, Gabriele Scarafia, Marco Greganti, Alessandro Giampaoletti, Brian Freschi, Enrico "Nebbiioso" Martini, Loris De Marco, Emiliano Pagani, Fabrizio "Pluc" Di Nicola, Emanuele Apostolidis, Elena Ghezzo, Michela Peloso, Federico Appel, Sualzo, Silvia Vecchini, Beatrice Sacchi, Simona Atzori, Assia Petricelli, Sergio Riccardi, le autrici di "Fai rumore" (Il Castoro), Renald Hysi, Elena Rapa, Francesco Fioretti, Matteo Mancini, Francesco Niccolini, Icaro Tuttle, Mauro Falchetti, Luca Albanese, Caterina Costa.

## MOVIE



*Fabio De Luigi in Area Twitch con Yotobi e CKibe*

time produzioni, regalando momenti indimenticabili e opportunità uniche di interazione con il pubblico.

Netflix è tornato a Lucca Comics & Games con un triplice appuntamento, a cominciare dal ritorno di uno spazio fisico dedicato in Piazza Anfiteatro, dove i fan si sono immersi nelle loro serie più amate. Tra i contenuti imperdibili, c'è stata l'anteprima del primo episodio di "Tutta la luce che non vediamo", la rivoluzionaria miniserie tratta dall'omonimo romanzo best seller e vincitore del Premio Pulitzer di Anthony Doerr, diretta da Shawn Levy e scritta da Steven Knight. La miniserie, che ha visto la partecipazione di Aria Mia Loberti, Nell Sutton, Mark Ruffalo e Hugh Laurie, è stata resa disponibile su Netflix dal 2 novembre.

Inoltre, Netflix ha portato a Lucca il fan screening dei primi due episodi di "SUBURRÆTERNA", l'attesissima serie tv che espande l'universo di Suburra. Giacomo Ferrara, che ha ripreso l'iconico ruolo di Spadino da protagonista, è stato presente a Lucca per presentare la serie e incontrare i fan, prima dell'uscita su Netflix prevista per il 14 novembre.

Prime Video ha accolto i fan a Lucca Comics & Games all'interno di spazi esclusivi, portando al festival una serie di ospiti d'eccezione che hanno presentato i loro prossimi show. Fabio De Luigi ha partecipato a una conversazione on stage dedicata al suo nuovo e attesissimo one prank show "AMAZING – FABIO DE LUIGI", in arrivo il 3 novembre. Lillo Petrolo ha svelato al pubblico di Lucca, durante un panel

divertente, le prime inedite immagini del suo prossimo film "Elf Me", che lo vede protagonista su Prime Video dal 24 novembre nei panni di un elfo costruttore anticonvenzionale al servizio di Babbo Natale. Inoltre, Marcello Macchia - aka Maccio Capatonda - Danilo Carlani e Alessio Dogana sono stati ospiti attesi di un panel dedicato al loro prossimo film, che racconta la storia di un uomo comune del millennio digitale catapultato in un inaspettato viaggio analogico, in arrivo presto su Prime Video.

Per gli amanti del brivido, è stato presentato uno dei titoli più attesi della stagione, "Five Nights at Freddy's" di Emma Tammi. Tratto dal fenomeno dei videogiochi horror, il nuovo film targato Blumhouse è uscito in anteprima nazionale il 31 ottobre e dal 2 novembre è stato proiettato solo al cinema per Universal Pictures. "Five Nights at Freddy's" è stato presentato a Lucca con una proiezione speciale alla presenza di un ambassador d'eccezione come Favij, uno dei creatori più popolari e icona del mondo dei videogiochi.

In occasione dell'uscita dell'attesissimo "Hunger Games: La ballata dell'usignolo e il serpente", i fan della saga hanno trovato a Lucca tante sorprese legate all'universo di Hunger Games e al nuovo film, in arrivo nei cinema italiani dal 22 novembre con Notorious Pictures. Un altro imperdibile appuntamento con il cinema italiano è stata l'anteprima nazionale di "Mimì. Il principe delle tenebre" di Brando De Sica.

Per celebrare il trentennale di "Jurassic Park", è arrivata in città una sorprendente installazione dedicata all'incredibile avventura cinematografica diretta da Steven Spielberg, uscita al cinema con Universal Pictures nel giugno del 1993.



Sfilata One Piece

Toei Animation Europe è stata presente a Lucca Comics & Games con un evento celebrativo speciale, la TOEI Animation Europe Festa, che ha offerto momenti imperdibili dedicati ai fan dell'animazione giapponese e a alcune delle properties più amate dal pubblico. Oltre a un intero stand dedicato a "One Piece", i fan della ciurma del cappello di paglia hanno assistito al primo evento cinematogra-

fico ufficiale del GEAR FIFTH in Europa, organizzato in collaborazione con Crunchyroll. Grande attesa anche per l'anteprima esclusiva di "PreCure All Stars F" alla presenza del produttore Aki Murase, del regista Yuta Tanaka e di Nishiki Itaoka, direttore generale dell'animazione e character designer del film. Infine, si è tenuta una proiezione speciale dei primi 2 episodi in anteprima di "Le Collège Noir", co-produzione speciale realizzata in Europa.

## MUSIC



Andrea Rock, The Rebel Poets

Lucca Comics & Games ha celebrato la musica con un programma ricco di eventi straordinari, che ha saputo attrarre appassionati e fan di ogni genere. Grazie al contributo di Andrea Rock, che ha assunto il ruolo di consulente artistico, l'area musicale ha offerto un'esperienza unica e coinvolgente. Dallo spettacolo inaugurale ai concerti di celebri artisti, il festival ha dimostrato di essere un palcoscenico ideale per la musica e la cultura pop.

Dopo il grande ritorno della scorsa edizione nella Music & Comics Arena, l'area consacrata al mondo delle sette note ha offerto al pubblico un programma vasto, variegato e sorprendente. A tenere a battesimo la nuova "casa" dell'area musicale di Lucca Comics & Games, il 1° novembre si è svolto lo spettacolo "Spirits of Folk", che ha visto alternarsi sul palco il gruppo danese Myrkur, la compagnia della prima Accademia italiana dedicata ai balli tradizionali dell'Isola di Smeraldo, e le tematiche delle "rebel songs" irlandesi attualizzate da Andrea Rock e la sua band.

Il 2 novembre è stato il turno dell'epica "Battle of Empires", con i Galactic Empire e i Wind Rose. La cosplay heavy metal tribute band di John Williams ha incantato il pubblico con il suo spettacolare tour invernale, seguita dai potenti nani del power metal, noti per il loro successo virale con l'inno di Minecraft "Diggy Diggy Hole", che ha superato i 30 milioni di visualizzazioni su YouTube.

Non potevano scegliere location migliore per festeggiare degnamente 60 anni di successi e produ-

zione discografica i mitici Oliver Onions, resi celebri grazie al sodalizio artistico con Bud Spencer e Terence Hill. Durante il loro concerto, hanno condiviso il palco con numerosi amici e ospiti internazionali, celebrando una carriera che ha visto la composizione di oltre 200 colonne sonore e la pubblicazione di più di 400 singoli e 200 LP in varie lingue.



*Oliver Onions e Giancarlo Giannini*

Fra gli eventi clou dell'edizione 2023 rientra sicuramente il concerto che ha festeggiato i 60 anni di carriera degli Oliver Onions, lo show del 3 novembre ha vantato le voci dei grandi attori Franco Nero e Giancarlo Giannini.

In occasione del 40esimo anniversario del celebre anime "L'incantevole Creamy", Cristina D'Avena ha incantato il pubblico il 4 novembre con "Sognando Creamy", un delicato viaggio nel mondo creato da Kazunori Itō e Yuko Kitagawa, accompagnata da una band rock e da un ensemble del conservatorio Luigi Boccherini di Lucca.

Numerosi eventi pomeridiani hanno arricchito il programma, accessibili con il biglietto del festival. Tra questi, il "Tim Burton Show" della The Spleen Orchestra, la musica celtica di Arthuan Rebis, il "Ruggero Cringe Party" di Ruggero dei Timidi, e il "Rockin' Toon Odissey" dei Banana Split, che ha ricordato Claudio Balestra. Lucia La Rezza ha incantato con il suo violino, mentre i Rosko's, i Crimson Dojo e la giovane italo-giapponese Mayumi hanno inondato il palco con la loro energia. Non sono mancati gli appuntamenti con il K Pop Contest e l'Anime Vocal Contest, concludendo in bellezza con gli attesissimi Giancane e Gli Ultimi, direttamente dal mondo di ZeroCalcare.

#### JAPAN & COSPLAY

Lucca Comics & Games ha nuovamente celebrato la cultura pop giapponese e il mondo del cosplay, offrendo un'esperienza immersiva e coinvolgente per tutti i fan. Con un'area dedicata al Japan Town ampliata e un Cosplay Garden ricco di eventi, il festival ha saputo attrarre appassionati di tutte le età, creando un'atmosfera festosa e vibrante.



*Ninja Mission al Japan Live*

La Japan Town si è confermata ancora una volta l'area più kureiji della manifestazione, con il Polo Fiere che ha "messo le ali" e aumentato ulteriormente lo spazio espositivo, con due padiglioni di circa 600 mq ciascuno. Questo ha permesso di ospitare oltre 100 espositori e negozi di action figures, gadgets, accessori, abbigliamento tipico e articoli della cultura giapponese. Un'Area Lounge ha consentito al pubblico di trascorrere del tempo in relax, immersi nelle atmosfere nipponiche, con il Japan Live come attrazione principale, dove si sono alternati eventi, incontri e spettacoli, godibili comodamente seduti su una distesa di tatami. Sono stati potenziati anche tutti i servizi e i collegamenti.

Ad accogliere il pubblico della Japan Town, proprio all'ingresso del Padiglione, c'era la mostra dedicata ai 40 anni del celebre anime "L'incantevole Creamy", a cura di Giorgia Vecchini e in collaborazione con Studio Pierrot. Al primo piano, una Sala Proiezioni ha permesso di assistere alle ultime uscite editoriali e ai classici anime giapponesi, mentre una Sala Incontri ha proposto numerose conferenze e panel dedicati al Giappone tradizionale e all'ambito pop. Non è mancata l'area Japan Community e una vera e propria aula scolastica in cui le Scuole di Manga presenti al festival hanno offerto corsi propedeutici e avanzati per coloro che sognano di diventare mangaka.



*40 anni dell'Incantevole Creamy*

Le celebrazioni per il quarantennale dell'Incantevole Creamy hanno incluso una mostra unica allestita alla Japan Town, grazie al contributo dei maggiori collezionisti italiani. La mostra ha proposto un viaggio nei ricordi, dagli schizzi preparatori ai disegni, artbook, oggetti magici, produzioni audio e video, fino all'esibizione dei costumi più iconici. Giorgia Vecchini, grande esperta nerd e detentrice del Guinness World Record per la più grande colle-

zione al mondo dedicata all'amata maghetta, ha curato l'evento. Un momento clou è stato il raduno nazionale di cosplay a tema Creamy, che si è svolto sabato 4 novembre, con partenza dal Giardino degli Osservanti per sfilare per le vie della città.



*Creamy cosplay*

Le attività legate al costuming hanno trovato la loro sede d'elezione nello splendido Giardino degli Osservanti, ribattezzato Cosplay Garden. Due appuntamenti attesissimi dai cosplayer sono stati l'ECG - European Cosplay Gathering, che si è tenuto venerdì 4 novembre, e lo storico Lucca Cosplay Contest, aperto a tutti i partecipanti, domenica 5 novembre. In occasione delle celebrazioni del 40esimo de "L'incantevole Creamy", il mondo del

cosplay ha partecipato con un raduno a tema sabato 4 novembre, condotto dalle veterane Giorgia Cosplay e Letizia Cosplay. Inoltre, è stato proposto un tributo per i 60 anni di "Dottor Who". Un mega raduno per i personaggi DC Comics, in collaborazione con Gotham Shadows, ha visto la partecipazione speciale del super ospite del festival Jim Lee.

Per gli amanti dell'uomo pipistrello, è stato inaugurato il nuovo padiglione GOTHAM SHADOWS di Via Bacchettoni, con installazioni e allestimenti esclusivi. Venerdì 3 novembre, si è svolto il grande evento ONE PIECE DAY GEAR FIFTH GATHERING insieme a Toei Animation Europe, con la proiezione di tre episodi dell'anime dedicati all'ultima trasformazione di Rufy al Cinema Centrale, seguita da una parata.

#### COMMUNITYVERSE

Per il secondo anno consecutivo, il Communityverse è tornato a Lucca Comics & Games, offrendo cinque giorni di divulgazione intelligente dedicati a nuove tecnologie e linguaggi. Questa sezione culturale ha permesso di comprendere e analizzare il futuro prossimo, con la partecipazione di ospiti ed esperti pronti a raccontare il loro "universo". Non sono mancati incontri formativi aperti ai più giovani e agli studenti.

Tra gli eventi da segnare in agenda, il workshop "Come si costruisce un metaverso?" a cura della Fondazione Olitec ha attirato l'attenzione dei partecipanti. Altri workshop hanno incluso "Come si personalizza un avatar?", realizzato in collaborazione con The Nemesis e gli studenti del Liceo Artistico Musicale A. Passaglia. Un workshop in collaborazione con Chat-AI ha affrontato la questione "Come si addestra una AI?", mentre l'incontro "NFT per Cosplayer e Content Creator: a cosa possono servire?" è stato curato da Mutichain.

Inoltre, Lucca ha fatto il suo ingresso nel metaverso attraverso il Luccaverse, realizzato in collaborazione con The Nemesis. Questo metaverso ha offerto un "gameplay" che ha permesso ai partecipanti di ricevere ricompense digitali da riscattare online e premi fisici durante il festival, arricchendo ulteriormente l'esperienza dei visitatori.

#### LC&G SHOW



*LC&G Show con Joe Manganiello*

oltre a cast di film e serie TV e personalità rappresentative dell'universo di Lucca Comics & Games.

Quest'anno, una grande novità ha riguardato le location delle dirette del Live Show, che si sono svolte sia nello Studio Canova all'interno dell'isybank Community Village, sia in una postazione all'interno dello Studio Carducci, sul palco del Grog Live Show nel relativo padiglione. Gli host del Live Show, tra vecchie e nuove conoscenze, hanno incluso nomi noti come CKibe, Claudio Di Biagio, Kurolily, Yotobi, Cydonia e il collettivo InnTale.

A precedere lo show che ha animato i canali digitali durante i giorni della manifestazione, si è svolta una "Road to Lucca Comics & Games" con il ritorno dell'RPG Night Live, il format di gioco di ruolo nato nel 2019 sul canale Twitch del festival. Inoltre, è stato introdotto un nuovo format Twitch intitolato "How I met my Cosplay?", capitanato dalla cosplayer Gaia Giselle.

Anche per l'edizione 2023, è tornata la House of Creators nella Sala Canova del Complesso di San Francesco, all'interno dell'isybank Community Village. Questo spazio di 300 mq è stato animato da 22 creator d'eccezione e progettato e coordinato in collaborazione con la media agency Arkadia, offrendo un ambiente stimolante per i fan e i creatori.

#### LE PRODUZIONI TEATRALI

##### IL GRAPHIC NOVEL THEATRE



Graphic Novel Theatre

Il Teatro del Giglio si conferma il palcoscenico ideale per valorizzare al meglio uno dei prodotti di punta di Lucca Comics & Games: il **Graphic Novel Theatre**, giunto nel 2023 alla sua settima edizione. Un progetto esclusivo e ambizioso che, edizione dopo edizione, vede crescere l'apprezzamento da parte del mondo del fumetto e non solo. Il fumetto si conferma come uno dei linguaggi più versatili e che può essere adattato in una *pièce* teatrale in modo brillante. Lucca Comics & Games nè è stato il precursore, intunedone le infinite potenzialità offrendo al pubblico del festival spettacoli capaci di affrontare temi di grande attualità ma anche celebrare la grandezza dei mostri sacri del fumetto.

Quest'anno **per la prima volta** è stata scelta un'opera di uno degli autori internazionali più apprezzati al mondo, **Craig Thompson**. In occasione del 20esimo anniversario, sul palco del teatro lucchese è arrivato **"Blankets"**, l'opera più celebre di Thompson che ha saputo appassionare intere generazioni e che, già 20 anni fa, aveva riscosso un successo senza precedenti proprio a Lucca. *Blankets* è una storia

autobiografica potente e romantica, in cui lo sviluppo di complessi rapporti famigliari si intreccia con la nascita di un amore esplosivo, capace di travolgere i lettori e ora anche gli spettatori che hanno assistito a questo esclusivo progetto. Lo spettacolo è andato in scena di fronte a un teatro **sold out** che non ha risparmiato applausi scroscianti alla fine della *pièce*: sullo sfondo, il pubblico ha potuto assistere alla proiezione di alcune delle tavole più intense del fumetto che hanno creato un'atmosfera suggestiva, intima ed emozionante. La neve è uno onnipresente nel graphic novel e, con la sua delicatezza e candore, ha il pregio di tratteggiare alcuni dei passaggi più significativi: per l'occasione, oltre alla proiezione delle tavole, è stata ricreata anche una vera e propria nevicata sul palco.

L'adattamento e la regia sono stati affidati a Francesco Niccolini, già protagonista a Lucca dei graphic novel theatre *Lucrezia Forever!* e *L'Oreste*. **La produzione Lucca Crea e Teatro del Giglio di Lucca è stata realizzata con la preziosa collaborazione di Associazione Down Lucca Aps.** Il debutto dello spettacolo è stato accompagnato da una mostra dedicata all'opera di Thompson, curata da Cristina Poccardi e Francesco Niccolini e allestita nel foyer del Teatro del Giglio.

##### VOCI DI MEZZO



Voci di Mezzo

Nella prestigiosa cornice del Teatro del Giglio, si è tenuta la nuova edizione di Voci di Mezzo, l'esclusivo format di Lucca Comics & Games che quest'anno si è tinto di rosso, con un omaggio alla letteratura e al cinema horror. Cinque tra i doppiatori italiani più rappresentativi (Carlo Valli, David Chevalier, Domitilla D'Amico, Emiliano Coltorti, Laura Lenghi) si sono alternati sul palco per regalare al pubblico una serata di forti emozioni. Le

voci dei più famosi serial killer, mostri e assassini del cinema e delle serie tv si sono raccontate, giocando con i loro personaggi e interpretando dal vivo brani tratti dalle opere di Stephen King e altri maestri del genere. La colonna sonora di questo eccezionale evento ha visto alcune tra le più terrificanti musiche della cinematografia horror eseguite dal vivo dai Raggi Fotonici.

## ATTIVITA' ONLINE

## I PODCAST



Francesco Lancia

Per Lucca Comics & Games, OnePodcast ha realizzato un podcast ad hoc firmato da Francesco Lancia, "CACCIA AL TESORO - Lucca Comics & Game 2023", un gioco audio con enigmi da risolvere, distribuiti nelle 5 puntate rilasciate ogni giovedì a partire dal 28 settembre. In palio per il primo ascoltatore che ha risolto tutti gli enigmi, chiamato in diretta su Radio Deejay, un Golden Pass che consentirà l'accesso gratuito a vita per Lucca Comics &

Games. Un vero e proprio esempio di gamification di un podcast, in pieno stile LC&G.



Elisa De Marco, aka Elisa True Crime, firma autografi nell'area Meet &amp; Greet

OnePodcast ha proposto inoltre tre appuntamenti con alcune delle sue voci più amate e gli autori più apprezzati: mercoledì 1° novembre, OnePodcast ha presentato in anteprima il podcast "BONVI storia di un fumettista (quello delle Sturmtruppen)" in collaborazione con Editoriale Cosmo, che presenta a Lucca l'integrale di Cronache del dopobomba; il giorno successivo, giovedì 2 novembre, è andato in scena l'incontro con Elisa De Marco, autrice del

podcast dei record Elisa True Crime; sabato 4 novembre è andata in scena invece un'imperdibile puntata live di Dungeons & Deejay, in collaborazione con Wizards of the Coast e realizzata apposta per Lucca Comics & Games, che ha visto il coinvolgimento diretto del pubblico presente per portarlo nel fantastico mondo di Dungeons & Dragons, grazie al master Francesco Lancia.

## I CAMPFIRE



La targa per i Campfire 2023

Grazie al coinvolgimento di ben 123 negozi specializzati in fumetto, giochi e narrativa fantasy, Lucca Comics & Games 2023 si è trasformata ancora una volta in un festival diffuso su tutto il territorio nazionale, capace di offrire intrattenimento culturale a un pubblico sempre più vasto.  
  
La rete dei Campfire vedrà coinvolti moltissimi negozi indipendenti e, novità 2023, i punti vendita dei Games Academy, la catena di fumetterie Funside e gli affiliati Manicomix. Aderisce quest'anno con un numero maggiore di negozi - ben venti - anche la catena Star Shop, a dimostrazione di quanto anno dopo anno, il progetto Campfire sia sempre più apprezzato. Questi indispensabili luoghi dove si dividono passioni ed emozioni diventeranno teatro di incontri, eventi e anteprime, in collaborazione con gli editori coinvolti che proporranno contenuti speciali e le uscite del momento, in filo diretto con le attività svolte a Lucca e con lo staff di LC&G.



Frank Miller e Simone Bianchi al Teatro del Giglio

# LUCCA COMICS & GAMES 4.2 ASSETTI TECNICI ASPECTO ECONOMICO



## 4.2. ASPETTI TECNICO-ECONOMICI

### NOTA INTRODUTTIVA

Il presente documento raccoglie i Traguardi Tecnico Economici, che ha raggiunto il team che si occupa di Exhibitors Relations e Marketing sia in termini Economici, che tecnici, di **Lucca Comics & Games**. Il documento è stato redatto tramite l'unione delle esperienze delle varie sezioni che hanno lavorato in questo ambito, dall'area tecnica alla direzione logistica, da quella di analisi grafica a quella sulla sicurezza fino alla programmazione.



Il glass studio RAI in piazza del Giglio

L'attività Sales e Marketing di Lucca Comics & Games non è mai fine a sé stessa, né tantomeno può permettersi uno sviluppo autonomo e scollegato dal reparto programmazione: ogni stand, ogni espositore e persino ogni prodotto che il visitatore può acquistare durante il festival è esso stesso contenuto culturale, manifestazione e possibilità per chi viene a Lucca di poter custodire un ricordo unico e indimenticabile.

Per questo motivo tutta la squadra di Lucca Comics & Games, e quindi anche quella che ha contribuito a redigere questa sezione, nient'altro è che un insieme di squadre specializzate che lavorano all'unisono.

### LA CONTINUA EVOLUZIONE DI LUCCA COMICS & GAMES

L'attività è andata in continuità con il proficuo lavoro effettuato nel 2022, e come di consueto siamo partiti degli ottimi risultati ottenuti dall'edizione precedente.

A livello di pricing per gli espositori i listini sono aumentati di appena il 5% rispetto all'edizione precedente, in adeguamento alle spese che sostenute per la realizzazione della manifestazione: sono in aumento, infatti, i 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

I prezzi sono stati pressoché uniformi per tutte le sezioni della manifestazione, tenendo in considerazione agevolazioni per realtà associative, autoproduzioni (comics, games, videogames) e per le realtà di Lucca Junior facenti parte della micro-editoria, librerie, giocattolerie.



Gli spazi di advertising sul padiglione Napoleone

Gli sponsor, come sempre, hanno ricevuto quotazioni ad hoc elaborate sulla base di progetti tailor-made sviluppati per massimizzare i risultati del partner, dati gli obiettivi iniziali condivisi con la manifestazione.

La strategia di posizionamento delle aree (sempre condivisa con il team eventi) è stata elaborata seguendo la logica di coerenza degli spazi consolidando le localizzazioni, ove possibile, ma anche

esplorando nuove location, come il Palazzetto dello Sport.



La brandizzazione del Palatagliate

Il sistema implementato nel 2022 relativamente alla gestione di fornitori multipli è risultato vincente anche per l'edizione 2023: per tendostruttura, elettrico, allestimenti sono state realizzate gare con più lotti, con vincoli di aggiudicazione di massimo un lotto per azienda, oppure affidamenti diretti per forniture cruciali o con necessità specifiche; la velocità di produzione è aumentata, e ognuna delle aree viene in questo modo curata

maggiormente nei dettagli; anche la risoluzione di eventuali problemi è in questo modo tempestiva ed efficace, con la possibilità di gestire operazioni last-minute in maniera più fluida, con così tanti operatori attivi sul territorio.



Lo spazio TikTok alla Casa del Boia

L'obiettivo è anche quello di limitare, con questa strategia, il tempo di occupazione delle piazze e delle vie del centro storico, in fase di allestimento e disallestimento.

*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)
- Ex MUF (Foodmetti)
- Piazza Antelminelli (Bonelli)
- Baluardo San Donato (J-Pop, Crunchyroll, Manga Yo!)
- Via Del Pallone (Dynit, RW)
- Caffè delle Mura (Star Comics)
- Cavallerizza (Panini)

*GAMES*

- Area Carducci (Editori e negozi Games)
- Piazza San Giusto (CMON)
- Castello di Porta San Donato (RPG Old School)
- Piazza della Colonna mozza (The Pokémon Company)
- Il Pinturicchio (Area Tornei)
- Cantiere Liceo Artistico (Chamber LARP)
- Library IMT (Giocaruelando, IMT, Game Science Research Center)
- Hotel San Luca (Indie GdR Palace)

*FANTASY*

- Area Carducci (Artisti)
- Piazza San Martino (Editori Narrativa)

*VIDEOGAMES*

- Palazzetto dello Sport (Riot Games, Gamestop, espositori Videogames)

- Piazza Bernardini (Nintendo)
- Casermetta San Paolino (Plaion)
- Villa Bottini (Videogames Hub)
- Piazza della Caserma (Mediaworld)
- Palestra Ducale Maria Luisa (Bandai Namco)
- Baluardo Santa Croce (Euronics, RedBull)

*THE CITADEL*

- Baluardo San Paolino
- Cortina Santa Maria
- Sotterraneo San Paolino

*JAPAN TOWN*

- Polo Fiere

*JUNIOR*

- Ex-Real Collegio

*MUSIC*

- Area Palazzetto dello Sport (Music Main Stage)

*LUCCA COSPLAY*

- Giardino degli Osservanti (Cosplay Garden)
- Giardino degli Osservanti (isybank Community Village)
- Piazza San Francesco (Intesa Sanpaolo)
- Baluardo San Salvatore (Italica Garrison 501st Legion)
- Bacchettoni (Gotham Shadows, Umbrella)
- Sotterraneo San Salvatore
- Sala Canova (Arkadia)
- Giardino degli Osservanti (Studio Twitch)

*COLLECTIBLES*

- Piazza Santa Maria (Hasbro)
- Piazza Santa Maria (Funko)
- Piazza Santa Maria (Collectibles)

# LUCCA23

## COMICS & GAMES TOGETHER

LE MOSTRE  
14 OTT - 5 NOV

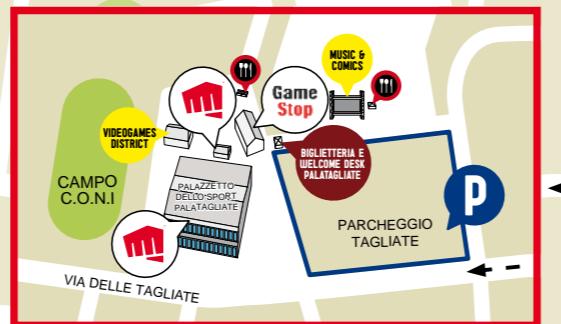
IL FESTIVAL  
1-5 NOV

I CAMPFIRE  
14 OTT - 5 NOV



CONSULTA IL PROGRAMMA  
AGGIORNATO DI  
LUCCA COMICS & GAMES

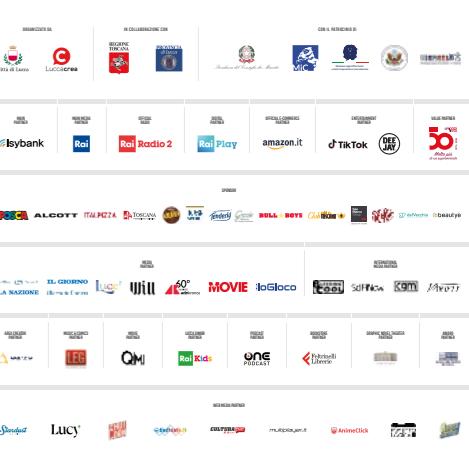
**LUCCA23**  
COMICS & GAMES  
TOGETHER  
**POP-UP STORE**  
Live - Viareggio



- ! MERCHANTISING UFFICIALE LUCCA C&G  
POLO FIERE - CARDUCCI - PORTA SAN PIETRO
- ! PUNTI RISTORO UFFICIALI
- LEVEL UP
- BIGLIETTERIE E WELCOME DESK
- SALE INCONTRI
- MOSTRE ESPOSITIVE
- INIZIATIVE LUCCA GAMES E THE CITADEL
- AREE FIERA MULTIMARCA

## MAPPA GENERALE

300 METRI



- Piazzale San Donato
- Piazza della Caserma (Nerd Yourself)
- Palestra Ducale Maria Luisa (Bandai)
- Via del Pallone (Fanta Universe, Nerd Yourself)
- Piazza San Pietro Somaldi (Tamashii Nations)

*MOVIE*

- Loggiato Pretorio
- Piazza San Michele (Amazon Prime Video)
- Piazza Anfiteatro (Netflix)
- Cinema Astra
- Cinema Centrale
- Casa del Boia (Ultimo Avamposto)
- Piazza Guidicciioni (Cartoonito)

*VIAREGGIO*

- LC&G Pop Up Store Live @Viareggio

*PARTNER*

- Casa del Boia (TikTok)
- Piazzale Verdi (Radio Deejay)
- Giglio (RAI)

*IL MONDO COMICS A LUCCA**Il padiglione Star Comics*

L'edizione 2023 si è concretizzata con una naturale progressione del successo riscontrato già nel 2022 per quanto riguarda le aree espositive dedicate al mondo dell'editoria a fumetti.

Il **padiglione Napoleone** mantiene la stessa struttura e le stesse dimensioni dell'edizione precedente, centro cruciale per l'editoria del fumetto, con la riconferma di partecipazione delle più importanti case editrici di fumetto e graphic novel italiane,

tra cui: **BAO Publishing, Tunué, Il Castoro, Edizioni BD, Feltrinelli Comics, Lo Scarabeo**. Il **padiglione Giglio** si distingue, come ogni anno, per la presenza di prestigiose scuole di fumetto e artisti di altissimo livello e dal forte richiamo internazionale, tra i quali **Alex Ross**, che torna a Lucca Comics & Games per la prima volta dopo il periodo pandemico. Il padiglione Passaglia, naturale prolungamento del Padiglione Napoleone, ha continuato anche quest'anno ad ospitare con una presenza importante **Saldapress**, quest'anno affiancata dalla nascente **Gigaciao**, la casa editrice fondata proprio nel 2023 dagli artisti Sio, Dado, Fraffrog e Giacomo Bevilacqua.

Altra riconferma di spazio espositivo puramente fumettistico il Padiglione San Giovanni: di notevole importanza in questo contesto la presenza dell'editore taiwanese **Dala Publishing**.

*Il padiglione Sergio Bonelli Editore*

Gli altri nomi storici del panorama italiano a fumetti hanno riconfermato le loro presenze monografiche, la maggior parte consolidando le presenze negli stessi luoghi dell'edizione 2022: **Panini** negli spazi dell'Ex Cavallerizza, **Sergio Bonelli Editore** in Piazza Antelminelli, **TOEI Animation** e **Star Comics** al Caffè delle Mura; novità di quest'anno lo spostamento di **JPOP/BD** sul Baluardo San

Donato (che ha permesso un ampliamento del Pad. Luk For Fantasy in Piazza San Martino) e di **Dynit** e **RW Edizioni** in Piazzale Verdi.

Dopo l'entusiasmante edizione zero del 2022, è tornato in scena il progetto **Foodmetti – Artisti delle Tavole**, uno vero e proprio festival nel festival in cui le eccellenze del mondo fumettistico ed enogastronomico si incontrano; il progetto è stato ospitato negli spazi dell'ex Museo del Fumetto, una location d'eccezione dove hanno trovato spazio live cooking show, presentazioni, un'area ristoro con le esclusive ricette dello chef Cristiano Tomei e tantissimi ospiti come CB Cebulski e Giuseppe Camuncoli.



*Lo spazio Foodmetti in piazza San Romano*

La **Self Area** ha di nuovo accolto un nutrito gruppo di collettivi emergenti nel chiostro della Biblioteca Agorà e il suo programma è stato impreziosito quest'anno dal nuovo **Premio Self Area**, assegnato al Collettivo Blackboard Autoproduzioni per il fumetto "Fumetto Machia"; il premio è stato consegnato durante la serata di premiazione dei Lucca Comics Awards.

Anche quest'anno la suggestiva **Chiesa dei Servi** ha ospitato le più importanti case d'asta e collezionisti di tavole originali anche internazionali, tra cui: Cart Gallery, Corner 4 Art, Heritage Auctions; lo spazio è stato inoltre valorizzato dalla mostra dedicata a Dino Battaglia dal titolo "**Dino Battaglia: tutti i colori del nero**" realizzata in collaborazione con Lo Scarabeo.

La **Self Area** ha di nuovo accolto un nutrito gruppo

### 30 ANNI DI LUCCA GAMES



*Il Grog realizzato da Karl Kopinski per i 30 anni di Lucca Games*

**Ravensburger**, che ha riscosso a Lucca un notevole successo anche grazie a Lorcan, il nuovo Trading Card Game firmato Disney.



*Svetlin Velinov nell'area Magic: the Gathering*

Nell'anno del **30esimo anniversario** dell'Area Games, il padiglione Carducci guadagna ancora qualche metro quadro di spazio valicando il record del 2022: la più grande struttura temporanea d'Europa ha superato quest'anno i **10.000 mq**.

A popolare questo spazio, oltre **130 espositori**: grandi editori di giochi da tavolo come Asmodée, DV Games, Hasbro Gaming e Avalon Hill; specialisti del gioco di ruolo come Need Games, MS Edizioni e Giochi Uniti; realtà internazionali come FLIPP, Design Studio Press, Dwarven Forge e Fighting Hedgehog.

L'edizione 2023 segna una prima volta per due colossi del settore tabletop: **Clementoni**, l'azienda di giochi Made in Italy più conosciuta al mondo, e

Non solo Lorcan: il 2023 è stato senza dubbio l'anno dei Giochi di Carte Collezionabili. Per il capostipite di questa categoria, **Magic: the Gathering**, Lucca Games ha celebrato i 30 anni di età con una mostra e un'Artist Alley dedicata: oltre 15 artisti nazionali e internazionali hanno firmato e sketcharo carte nell'area dedicata dentro il padiglione Carducci. Tra questi, alcuni grandi nomi del panorama Fantasy internazionale hanno partecipato alla fie-

ra da veri e propri espositori: tra questi, Seb McKinnon, Svetlin Velinov, Milivoj Ceran e l'amico di vecchia data Ciruelo Cabral.

Hanno incontrato i loro fan nel padiglione Carducci anche Joe Manganiello e Karl Kopinski, autore della nuova immagine del Grog, la mascotte di Lucca Games, che ha preso vita sotto forma di statua di cioccolato grazie all'Atelier Damiano Carrara ed ha accolto i visitatori nello spazio adiacente alla Segreteria.

Vecchie conoscenze come Yu-Gi-Oh! e nuovissimi arrivi come Star Wars Unlimited hanno condiviso il tetto del padiglione Carducci: diversa la scelta di **The Pokémon Company**, che come nel 2022 ha animato Piazza della Colonna Mozza, ma a differenza dell'edizione passata ha diviso le sue attività principali: se dentro il padiglione di Colonna Mozza sono rimasti i tavoli da gioco del Pokémon Lab, lo Shop per acquistare i prodotti ufficiali ha animato la Palestra della Scuola Pascoli, sempre in Colonna Mozza.



*Il padiglione di CMON il piazza San Giusto*

Accanto agli spazi per gli espositori, oltre 500mq sono stati dedicati alle attività per il pubblico firmate Lucca Games. Spiccano tra queste il **Palco del Grog Live Show**, l'Area Demo di Gioco di Ruolo, la mostra per celebrare i 30 anni di Magic: the Gathering e quella dedicata a Lillo, l'area di gioco presso il Pinturicchio, una Miniature Island in grande stile e i lieti ritorni di Area Performance e Area Demo.

Anche CMON ha riconfermato la scelta di uscire dal padiglione Carducci, tornando in Piazza San Giusto.

Questa volta, però, al padiglione monografico si è aggiunta una mastodontica statua di oltre 5 metri raffigurante il Grande Antico per eccellenza, Cthulhu. Una vera e propria tappa per tutti gli appassionati di Lovecraft.

#### ESPLORANDO GLI SPAZI DELLA FANTASIA



*Pedro Oyarbide in San Martino*

Dopo il successo del 2022, **Luk For Fantasy** continua a espandersi all'interno delle Mura di Lucca, raddoppiando lo spazio occupato dal padiglione editoria in **piazza San Martino**. Continua, invece, il processo di accentramento dell'illustrazione intorno agli spazi di Area Performance dentro il padiglione Carducci.

Dai 400 metri quadrati dedicati all'editoria fantastica del 2022, il nuovo anno ha visto un raddoppio importante in termini di spazi espositivi: il padiglione San Martino ha occupato per la prima volta 800 metri quadrati nell'intersezione tra il Duomo della città e Palazzo delle Esposizioni. Ancora una volta, inoltre, Lucca Comics & Games ha dimostrato la propria importanza nel mondo della narrativa. Al gruppo editoriale **Mondadori** e al **Gruppo editoriale Mauri Spagnol**, anche **Giunti Editore S.p.A.**, che nel 2022 era atterrata in manifestazione con i marchi Bompiani e Giunti Editore, è tornata con uno spazio più grande e centrale nel padiglione, aggiungendo ai già presenti anche i libri a marchio Disney Libri e i prodotti editoriali cartacei a marchio Marvel e Lucasfilm. Non sono mancati medi e piccoli editori, da nuove case editrici presenti per la prima volta come ADD Editore, Edizioni E/O, Il Saggiatore, L'ippocampo edizioni, Neri Pozza e NuiNui, a quelle che fino all'anno scorso trovavano collocazione nel padiglione Carducci, come Fanucci Editore, Armenia, Future Fiction, Plesio, EKT, NPS Edizioni.

All'interno del padiglione Carducci, invece, accanto ai mondi del gioco, i grandi nomi dell'**illustrazione nazionale e internazionale** sono tornati ad animare il festival dentro e fuori l'Area Performance. A Ciruelo Cabral, Milivoj Ćeran e Nigel Sade, si sono aggiunti con spazi importanti gli artisti Luis e Romulo Royo, l'art dealer Corner 4 Art, partner insieme a Mindworks Studio della mostra in padiglio-

ne Frazetta's Legacy: Art on art, e un'area dedicata al ritorno di Karl Kopinski, con il restyling per i 30 anni del Grog, e uno spazio dedicato ai firmacopie degli artisti di CMON e del Calendario di Area Performance Lords for Fantasy, curato in collaborazione con Eterea Edizioni.

#### I NUOVI SPAZI DEL VIDEOGAMES



*Riot Games al Palazzetto dello Sport*

Il mondo Videogames è stato di nuovo uno dei principali protagonisti di Lucca Comics & Games 2023 confermando il successo dell'edizione 2022. Epicentro delle attività è stato il Riot Stadium allestito al **Palazzetto dello Sport**, area in cui **Riot Games** ha concentrato le fasi finali dei tornei più importanti dell'anno, fra i quali quelli legati al videogioco League of Legends.

Sempre nell'area del Palazzetto dello Sport, c'è stato spazio per hardware e gaming con un padiglione monografico di 600 mq dedicato a **Gamestop**, che per la prima volta è approdato a Lucca Comics & Games. Per la prima volta quindi il mondo Videogames ha allargato i suoi confini al di fuori della città, facendo dell'area Palazzetto dello Sport uno dei punti focali di questo 2023.



*Bandai Namco nella Palestra Maria Luisa*

Grandi novità quest'anno da **Bandai/Namco**: la famosa società giapponese, infatti, ha scelto di espandersi andando ad occupare la nuova location della Palestra Ducale Maria Luisa, nei primi pressi di Piazza Santa Maria: qui il pubblico ha potuto trovare tante novità, uno store ufficiale e alcune attesissime anteprime: TEKKEN 8 e SAND LAND sono stati infatti giocabili in fiera per tutti per la prima volta in Italia.

**Plaion** ha trasformato la Casermetta San Paolino nella casa di **Sonic**, in occasione dell'uscita di Sonic Superstars; in questo contesto da sottolineare l'arrivo a Lucca di Yu Suzuki, mente creativa dei più grandi successi SEGA degli anni 80/90.



*Nintendo in piazza Bernardini*

**Nintendo** ha riconfermato i suoi spazi in Piazza Bernardini, con l'ormai iconico padiglione dedicato dove i fan hanno potuto provare le ultime novità di Nintendo Switch, tra cui Super Mario Bros. Wonder. Dal mondo hardware, infine, hanno riconfermato le presenze a Lucca Comics & Games anche **Euronics** e **Mediaworld**. Euronics approda in questo 2023 sul Baluardo Santa Croce, dove è stato allestito un padiglione esperienziale che comprendeva varie attività: un gaming loft con postazioni di gioco, un cosplay garage per ritoccare trucco e costumi, un gaming café per rilassarsi e uno shop nel quale acquistare tutte le novità tecnologiche e i prodotti in mostra, oltre che un palco per eventi, ospiti e incontri. Mediaworld, invece, si spinge oltre con la realizzazione negli spazi di Piazza della Caserma di un vero e proprio Gaming Village: aree interne ed esterne in cui ogni giorno si sono alternati tornei, panel con artisti e influencer, attività di coaching, aree free to play; di grande impatto il wall di 120 metri quadrati realizzato dall'artista Giovanni Timpano che ha fatto da fondale al padiglione.

#### WALKING ON HISTORICAL WALLS



*La salita delle mura a piazzale Verdi*

L'edizione 2023 di Lucca Comics & Games ha riconfermato il successo di The Citadel, l'area dedicata al Gioco di Ruolo dal Vivo, al costuming e all'artigianato di settore.

Dal Baluardo Santa Maria, sede storica di The Citadel, l'area torna per il secondo anno di fila 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 concentrando tutti sul Baluardo San Paolino, hanno dato vita all'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 un intrattenimento ai visitatori, ma hanno portato un'opera di divulgazione del settore a 360°.

Il Sotterraneo San Paolino ha 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.

E nell'anno di Lucca Games 30, anche il Gioco di Ruolo dal Vivo ha fatto la sua parte nei festeggiamenti: presso il Cantiere del Liceo Artistico, il team di Chaos League insieme ai ragazzi e le ragazze dell'Istituto, hanno messo in scena una vera e propria stanza degli anni 90, facendo giocare centinaia di visitatori ad un Chamber Larp inedito per celebrare le generazioni di gamers degli ultimi 30 anni.

#### TORNARE BAMBINI, TOGETHER: LUCCA JUNIOR



*L'ex Real Collegio*

Forte del ritorno in manifestazione dello scorso anno, dopo lo stop dovuto alla pandemia, Lucca Junior ha confermato e potenziato quest'anno il successo ottenuto nell'edizione 2022, con un **ampliamento** importante del numero di espositori presenti, più di 50, che ha portato ad una rinnovata disposizione degli spazi all'interno del Palazzo del Real Collegio. Anche in questa edizione, il Festival è stato totalmente gratuito per i bambini sotto i 10 anni e, come da tradizione, il Family Palace è stato **accessibile a tutti**, nella massima inclusione, senza

necessità di avere alcun titolo di ingresso. Un'opportunità unica per iniziare a esplorare i molteplici universi di Lucca Comics & Games guardandoli con gli occhi di un bambino.

Il piano terra ha ospitato il mondo dell'**editoria** per bambini, con i principali esponenti del settore fumetto, illustrazione e narrativa. Alcune case editrici hanno riconfermato la partecipazione storica (Arte Bambini, Panini Kids, Lavieri, Nicoletta Costa Store, Beccogiallo, Sabir Editore, Logos Edizioni) mentre tante sono state le nuove realtà che hanno partecipato per la prima volta, tra cui: **Edizioni Usborne**, la casa editrice indipendente della famiglia Usborne, esempio di editoria di qualità che mette sempre al centro i bambini e i loro bisogni, e I **Sabbiarelli**, con il loro gioco creativo, educativo e 100% Made in Italy.



La scuola Padawan di Empisa

Al primo piano del Real Collegio, invece, si è dato spazio al mondo del **gioco e del giocattolo** con importanti nomi del settore, tra cui **Lisciani Giochi**, **Hasbro Kids**, **Cicaboom**. Protagonisti dell'area anche LEGO tramite il suo User Group che ha messo in scena laboratori, esposizioni e attività, e il gruppo EMPISA Star Wars Fan Club che ha proposto attività immersive per bambini, parate e corsi di spade laser per giovani Padawan.

Sono stati inoltre riconfermati e ampliati gli **spazi Bookshop**, in collaborazione con alcune realtà del territorio lucchese: al piano terra il bookshop dedicato al fumetto gestito da Libreria PensierRibelli e il bookshop di narrativa e illustrazione gestito da Libreria Lucca Sapiens, al primo piano invece spazio alla ludoteca Lucca Junior gestita dal negozio Re Artù Bottega di Giochi.

Ampio spazio, sia al piano terra che al primo piano, alle Sale Incontri e alle Sale Laboratori che hanno ospitato il ricco programma culturale di Lucca Junior. Al piano terra è stato possibile visitare anche la mostra del **Premio di Illustrazione Editoriale Livio Sossi**, che raccoglie le tavole selezionate dalla Giuria del Concorso Lucca Junior. Obiettivo del concorso, la realizzazione di un progetto illustrato a partire da un testo inedito.



RAI Kids, Hello Kitty

all'iconico personaggio dell'azienda giapponese. Dopo il successo dell'edizione 2022, RAI Kids ha proposto nuovamente anche le attività in collaborazione con Andrea Lucchetta, ex campione italiano di volley e ideatore della fortunata serie animata "Super Spikeball", di cui è stata presentata la seconda stagione.



Coop.fi 50 anni, lo spazio all'interno del Real Collegio

stati ospitati nei 5 giorni illustratori partner della famosa azienda di calzature per bambini.

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

**RAI Kids** si conferma anche per questa edizione il main partner di Lucca Junior, con un ricco programma di appuntamenti per bambini e famiglie: anteprime, attività di gioco, meet & greet con i personaggi più amati dei canali **Rai Yoyo** e **Rai Gulp**. E' proprio in occasione di Lucca Comics & Games 2023, infatti, che RAI Kids e Sanrio hanno deciso di presentare in anteprima al pubblico la nuova serie animata "Hello Kitty Super Style" che dà vita

Tra gli espositori presenti anche alcuni Sponsor che hanno scelto di proporre in questo contesto le loro attività; primo fra tutti, **Unicoop Firenze** che si riconferma partner di Lucca Junior in occasione dei festeggiamenti per i 50 anni di attività con un punto ristoro dedicato all'interno del Real Collegio; **Lucart** sceglie il tema del riciclo per il suo stand a Lucca Junior, con laboratori e attività sul tema, mentre il gruppo **Lelli Kelly SpA** amplia la sua presenza con uno stand più grande in cui sono

### UNO SGUARDO IN ORIENTE: LA JAPAN TOWN



Japan Town, Polo Fiere

La Japan Town è stata riconfermata negli spazi ormai consolidati del Polo Fiere, ma con una grande novità: quest'anno l'area è cresciuta di circa il **15%** a livello di spazio espositivo, con l'aggiunta di una tendostruttura di circa 600 mq, collegata direttamente agli spazi interni del Polo Fiere con l'obiettivo di creare con esso un unico grande ambiente.

L'aggiunta è stata resa necessaria per far fronte al grande numero di richieste ricevute da aziende e

artigiani del settore, per un totale di più di **100 espositori** tra negozi, aziende e artigiani. La caratteristica, infatti, che contraddistingue l'area Japan Town all'interno della manifestazione è la varietà di prodotti disponibili per accontentare i gusti di tutto il pubblico: artigiani con creazioni fatte a mano, oggettistica giapponese, abbigliamento tipico, espositori specializzati nell'antica cultura del té giapponese, oltre a action figures e gadget a tema. Hanno confermato infatti la partecipazione grandi nomi del settore come **Anime Import** e **AOI Clothing**, oltre ai grandi player legati al mondo giapponese ma presenti con i monografici in centro storico: **TOEI Animation**, **Bandai**, **Tamashii Nations**. Ampio spazio anche al mondo editoriale con diverse case editrici specializzate, oltre al mondo dell'animazione giapponese, rappresentato dalla presenza di **Yamato Video**, per la prima volta tra gli espositori di questa categoria. Negli altri 600 mq di spazi adiacenti al Polo Fiere, invece, è stata realizzata una vera e propria **area lounge** per consentire al pubblico di trascorrere del tempo in relax immersi nelle atmosfere nipponiche; attrazione principale il **Japan Live**, lo storico palco su cui si sono alternati eventi, spettacoli, incontri e workshop del programma culturale Japan. Sempre nella stessa area anche un'**area food** dove poter gustare varie prelibatezze della cucina giapponese. Al primo piano sono state invece confermate, come ogni anno, le attività delle **Japan Community**, vari gruppi e associazioni che propongono mostre, attività e incontri a tema.

Tra le novità di quest'anno all'interno della manifestazione anche grande attenzione al mondo dei **toys e del giocattolo**: dal giocattolo per più piccoli a Lucca Junior, passando per il giocattolo da colle-

zione del Padiglione Santa Maria, fino ad arrivare al giocattolo vintage proprio negli spazi del Japan Town; un'area dedicata a chi è cresciuto durante la Golden Age del giocattolo, che ha avuto l'opportunità a Lucca Comics & Games 2023 di completare o arricchire le proprie collezioni di action figures, robots, macchinine e tanto altro.

Non sono mancate le mostre, in Japan Town: per celebrare i 40 anni dell'**Incantevole Creamy**, infatti, è stata allestita una mostra in collaborazione con Studio Pierrot che ha proposto, grazie al contributo di vari collezionisti, schizzi, disegni, artbook, oggetti magici, produzioni audio/video e costumi iconici per un vero e proprio viaggio nel magico mondo di Creamy Mami.

Per quanto riguarda i servizi al pubblico, anche quest'anno il servizio **navette** da e per il Centro Storico è stato messo a disposizione gratuitamente per il pubblico in possesso del biglietto; sempre riservato al pubblico, inoltre, il **parcheggio** del Polo Fiere, con circa 1200 posti auto a disposizione dei visitatori. Presenti, inoltre, nell'area una biglietteria e un Welcome Desk dedicati.

## UNO SGUARDO SULL'AREA MOVIE



*Il padiglione Netflix in piazza Anfiteatro*

A Lucca Comics & Games l'area Movie si è distinta anche nel 2023 per la presenza dei maggiori player del settore cinematografico e televisivo; **Netflix** torna con uno spazio fisico dedicato in Piazza Anfiteatro, con un padiglione dove i fan hanno potuto immergersi completamente nelle loro serie tv preferite e dove hanno avuto la possibilità di acquistare il merchandising esclusivo allo **store** allestito all'interno del padiglione. In Piazzale Arrigoni, invece, spazio alle attività di Netflix con il gioco "1, 2, 3 Stella!" tratto dalla serie tv "Squid Game", con l'iconica bambola a grandezza naturale.

**Amazon Prime Video** torna a Lucca e occupa, per questa edizione, l'ambito e prestigioso Padiglione in Piazza San Michele, allestito a tema natalizio in occasione dell'uscita sulla piattaforma del film "**Elf**

**Me**", commedia delle feste natalizie con protagonista Lillo Petrolo, Anna Foglietta, Claudio Santamaria. Il padiglione ha permesso al pubblico di immergersi nelle atmosfere del film con attività interattive e photo opportunity a tema.



*Il padiglione Prime Video in piazza San Michele*

nel circuito automobilistico a tema **Batwheels** allestito in Piazza Guidiccioni; la serie è il nuovo e imperdibile show targato DC con protagonista una squadra di veicoli superpotenti che difendono Gotham City dal crimine insieme a Batman e Robin.

Grande attenzione anche al panorama nazionale con tantissime attività di **RAI** e **Mediaset Infinity**, che ha celebrato Lady Oscar e l'intramontabile fenomeno fantasy italiano **Fantaghirò**.

## COLLECTIBLE & TOYS: UN SETTORE IN CRESCITA



*Piazza Santa Maria con Hasbro e Funko*

Con alle spalle il successo dell'edizione 2022, il mondo del Collectible - che abbraccia un vasto insieme di prodotti, dalle figures da collezione ai vintage toys - ha rimarcato a Lucca Comics & Games 2023 l'onda di successo che sta cavalcando negli ultimi tempi.

Le grandi aziende del settore hanno confermato gli spazi della zona di Piazza Santa Maria, rendendo

di fatto quest'area il cuore pulsante della categoria merceologica. **Funko** ha confermato un padiglione di 200 mq, analogo al 2022, ricco come ogni anno di importanti novità, con ben 11 esclusive dedicate a Lucca Comics & Games (circa il doppio rispetto agli anni passati). Altra conferma è arrivata da **Hasbro Fan**, con il suo padiglione monografico di 150 mq, in cui trovare figures e accessori dedicati alle sue *properties*, tra le quali Star Wars, Avengers, D&D.

La grande novità di quest'anno arriva da **Bandai/Bandai Namco**; la famosa società giapponese, infatti, ha scelto di espandersi andando ad occupare la nuova location della Palestra Ducale Maria Luisa, nei primi pressi di Piazza Santa Maria: distribuita su due piani, appena ristrutturata, la nuova venue ha permesso di realizzare un allestimento di qualità e di facile fruizione per il pubblico, che ha potuto godere di intrattenimento di livello e di un grande spazio dedicato alla vendita.

Questo ampliamento ha permesso di riunire in un unico padiglione multi-brand - situato sempre in Piazza Santa Maria - tutte le realtà affini al settore quali **Anime Import**, **Cosmic Group**, **Infinite Statue** e la neonata **Rei Toys**, distributore italiano di toys di qualità quali Squishmallows, Roblox, Adopt Me.

Il **Pad. San Donato** si è riconfermato, come l'edizione 2022, casa base di tutti gli espositori legati al mondo della gadgetistica e del collezionismo di accessori ispirati a fumetti, giochi, manga, video-giochi e serie tv. Novità di quest'anno la presenza di due espositori - Stabilo e ColourBook - legati al mondo dello **stationery**, settore in crescita anche fra il pubblico di Lucca Comics & Games.

#### ISYBANK COMMUNITY VILLAGE



Nel padiglione Isybank in piazza San Francesco

Negli ultimi anni, la manifestazione ha attraversato una riorganizzazione complessiva che ha valorizzato alcune zone della città. In particolare, nell'edizione 2022, è emersa la rilevanza della parte orientale della città di Lucca che comprende uno spazio idealmente concentrato tra Piazza San Francesco e via dei Bacchettoni, passando per il

centrale Giardino degli Osservanti. Qui hanno convissuto, anche in questo 2023, in perfetta armonia tre settori importanti della manifestazione: Videogioco, Area Digital, Cosplay: tre universi legati fra loro in un unico spazio cittadino.



Il portale Isybank in piazza San Francesco

Protagonista dell'area **Isybank**, la banca digitale di Intesa Sanpaolo, che, per la prima volta nella storia della manifestazione, ha fatto da title sponsor ad un'area della manifestazione, inaugurando l'Isybank Community Village; in **Piazza San Francesco**, infatti, Isybank ha allestito un padiglione monografico di 250 mq con attività di ingaggio e intrattenimento per i visitatori. Numerose le iniziative previste durante la manifestazione, con un allestimento futuristico degli spazi a tema Gaming World e percorsi esperienziali gratuiti e totalmente accessibili anche ai visitatori con disabilità; fast lane riservata ai titolari di un piano Isybank, ai quali sarà riservata anche una lounge dedicata nel padiglione, e un concorso a premi riservato ai clienti; presentazione di gallery tematiche per la personalizzazione delle carte Isybank con le immagini dei poster più iconici del festival (del 2023 ma anche degli anni precedenti); connessione Wi-Fi riservata per i visitatori; meet & greet con i content creator più amati dalla community.



Sala Canova, House of Creators

Negli spazi di **Sala Canova** è tornata la **House of Creators**, uno spazio di circa 300 mq progettato coordinato insieme ad Arkadia Media Agency, dove i fan hanno potuto incontrare e assistere agli streaming dei loro creator preferiti. Un luogo prestigioso e di design con 5 postazioni streaming, uno shop con merchandise ufficiale e 3 aree Meet & Greet. All'interno di un container trasparente negli spazi del Giardino degli Osservanti è stato nuovamente

allestito lo Studio Canova, lo **studio Twitch** ufficiale di Lucca Comics & Games 2023, con 5 giorni di

programmazione in streaming con ospiti, interviste e approfondimenti; la novità del 2023 è stata una seconda postazione dedicata al Digital, all'interno del Pad. Carducci, sul palco del Grog Live Show.



TikTok in Casa del Boia

Altro importante partner che ha animato gli spazi del Community Village è stato **TikTok**, entertainment partner ufficiale di Lucca Comics & Games 2023. TikTok è stato presente a Lucca in **Casa del Boia**, dove ha allestito uno spazio pensato per invitare tutti a scoprire la piattaforma.

Il colorato mondo dei **Cosplay** ha riconfermato quest'anno la sua collocazione all'interno del **Giardino degli Osservanti**, dopo il grande successo

dello scorso anno. Qui sono state ospitate 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. Nei primi dintorni del Giardino, spazi monografici per le associazioni più grandi: Umbrella Italian Divison, Italian Garrison 501st Legion, Gotham Shadows.

#### CAMPFIRE



Un estratto della mappa dei Campfire

Il progetto Campfire, nato nell'anno della pandemia, è stato riproposto con successo anche per l'edizione 2023; sono stati infatti coinvolti ben 123 negozi specializzati e di settore da tutta Italia, che hanno trasformato Lucca Comics & Games ancora una volta in un festival diffuso su tutto il territorio nazionale, capace di offrire intrattenimento culturale ad un pubblico sempre più vasto.

Nato da uno studio del 2017, che poneva una riflessione specifica sul ruolo dei negozi all'interno del-

la filiera e concretizzatesi nel 2020, con questo progetto i negozi hanno trovato un punto di appoggio per inserirsi come attori protagonisti nell'ecosistema felice di Lucca Comics & Games, capace di congiungere editori, pubblico e territorio. Come sempre l'accesso ai Campfire è stato gratuito e ogni negozio, in collaborazione con lo staff del festival, ha proposto attività realizzate in esclusiva, pensate per valorizzare l'esperienza in-store e massimizzare così il coinvolgimento del fan con il suo negoziante di fiducia.

La rete dei Campfire ha visto coinvolti i punti vendita dei Games Academy, la catena di fumetterie Funside e gli affiliati Manicomix. Ha aderito quest'anno con un numero maggiore di negozi - ben venti! - anche la catena Star Shop, a dimostrazione di quanto anno dopo anno, il progetto Campfire sia sempre più apprezzato.

Per quanto riguarda esclusive, attività e prodotti di maggior successo sono da segnalare DV Giochi, presente nei Campfire con ben due attività: la prima legata al mystery game "Alibi", e l'altra a "Paper Dungeons" con la sua prima espansione "Side Quest"! In prima linea anche Hasbro, che ha da anni fatto dei Campfire un appuntamento imperdibile per connettersi ulteriormente agli Hasbro Fan, e che ha portato negli store attività sia legate ai propri giochi che alle action figure. Approdata invece per la prima volta nel mondo Campfire Isola Illyon Edizioni, con il pluripremiato "Heart: La città del profondo", gioco di ruolo dallo stile fantasy-horror, basato sull'esplorazione di un folle e assurdo mondo sotterraneo. Red Glove ha offerto invece in esclusiva ai Campfire la possibilità di acquistare "Vudù", uno dei suoi prodotti di maggior successo, con un'inedita cover variant.

## NUMERI E SPAZI

AREA COMICS	2023	differenza 2023 vs 2022
Superficie Totale	8.795 mq (6.385 mq tend.)	+ 6,86 % spazio + 6,41 % tend.
Pad. Napoleone	2.975 mq	
Pad. Giglio	300 mq	
Pad. Passaglia	200 mq	
Pad. Bal. San Donato	375 mq	
Pad. Antelminelli	420 mq	
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.)	
Pad. Via del Pallone 1	200 mq	
Pad. Via del Pallone 2	150 mq	
Ex-Muf	400 mq (no tend.)	

AREA GAMES	2023	differenza 2023 vs 2022
Superficie Totale	11.515 mq (10.945 mq tend.)	+ 8,32 % spazio + 7,83 % tende
Pad. Carducci *	10.200 mq	
Pad. Sala "Giovanni Ingellis"	200 mq	
Outlet Giochi Uniti	175 mq	
Pad. San Giusto	120 mq	
Pad. Colonna Mozza	250 mq	
Palestra Scuola Passaglia	140 mq (no tend.)	
Pinturicchio	300 mq (no tend.)	
Castello di Porta San Donato	80 mq (no tend.)	
Indie GdR Palace	50 mq (no tend.)	

AREA FANTASY	2023	differenza 2023 vs 2022
Superficie Totale	1200 mq (1200 mq tend.)	+ 50 % spazio + 50 % tende
Pad. Carducci *	400 mq	
Pad. San Martino	800 mq	

AREA VIDEOGAMES	2023	differenza 2023 vs 2022
Superficie Totale	3.410 mq (1.690 mq tend.)	- 22,67 % spazio +105,62 % tende
Pad. Bernardini	250 mq	
Villa Bottini	470 mq (no tend.)	
Casermetta S. Paolino	100 mq (no tend.)	
Baluardo Santa Croce 1 e 2	340 mq	
Palazzetto dello Sport	1000 mq (no tend.)	
Pad. Palazzetto dello Sport	800 mq	
Palestra Ducale *	150 mq (no tend.)	
Piazza della Caserma	300 mq	

AREA GADGET/COLLECTABLE	2023	differenza 2023 vs 2022
Superficie Totale	2.600 mq (2.450 mq tend.)	+ 6,12 % spazio + 0 % tende
Pad. San Donato	1.200 mq	
Pad. Santa Maria 1	150 mq	
Pad. Santa Maria 2	200 mq	
Pad. Santa Maria 3	500 mq	
Palestra Ducale *	150 mq (no tend.)	
Pad. San Pietro Somaldi	150 mq	
Via del Pallone 3	100 mq	
Via del Pallone 4	150 mq	

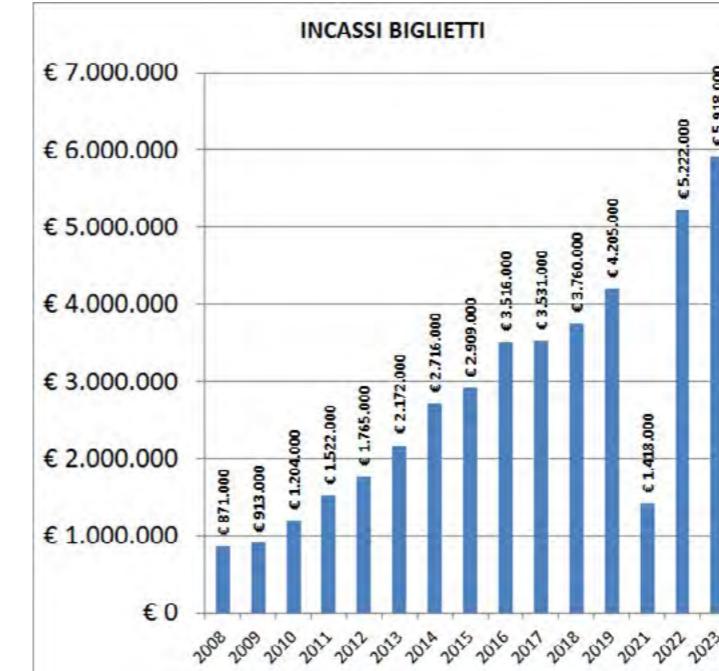
AREA THE CITADEL	2023	differenza 2023 vs 2022
Superficie Totale	1.529 mq (1.329 mq tend.)	- 27,19 % spazio - 30,05 % tende
Baluardo San Paolino	1.137 mq	
Sotterraneo San Paolino	200 mq (no tend.)	
Cortina delle Mura	192 mq (strutture)	

AREA JUNIOR	2023	differenza 2023 vs 2022
Superficie Totale	3.150 mq (no tend.)	- 2,17 % spazio
Real Collegio	ca. 3.150 mq	

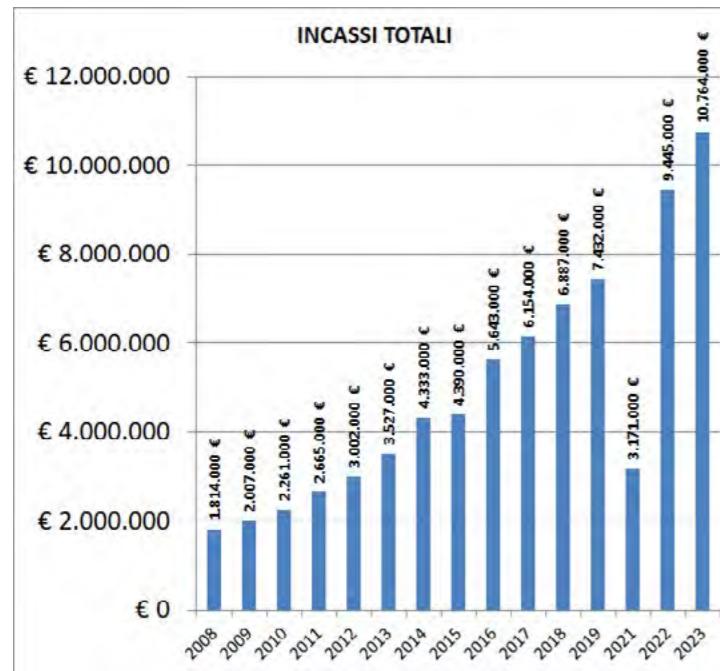
<u>AREA JAPAN</u>	2023	<b>differenza 2023 vs 2022</b>
Superficie Totale	5.600 mq (600 mq tend.)	<b>+ 12,00 % spazio</b>
Polo Fiere	5.000 mq (no tend.)	
Tendostruttura	600 mq	

<u>AREA EAST VILLAGE</u>	2023	<b>differenza 2023 vs 2022</b>
Superficie Totale	1.492 (842 mq tend.)	<b>+ 35,63 % spazio</b>
Giardino degli Osservanti	400 mq	<b>+ 110,5 % tende</b>
Sala Canova	200 mq (no tend.)	
Sotterraneo S. Salvatore	200 mq (no tend.)	
Bacchettoni 1	120 mq	
Bacchettoni Spalti	250 (no tend.)	
Piazza San Francesco	250 mq	
Baluardo S. Salvatore	72 mq	

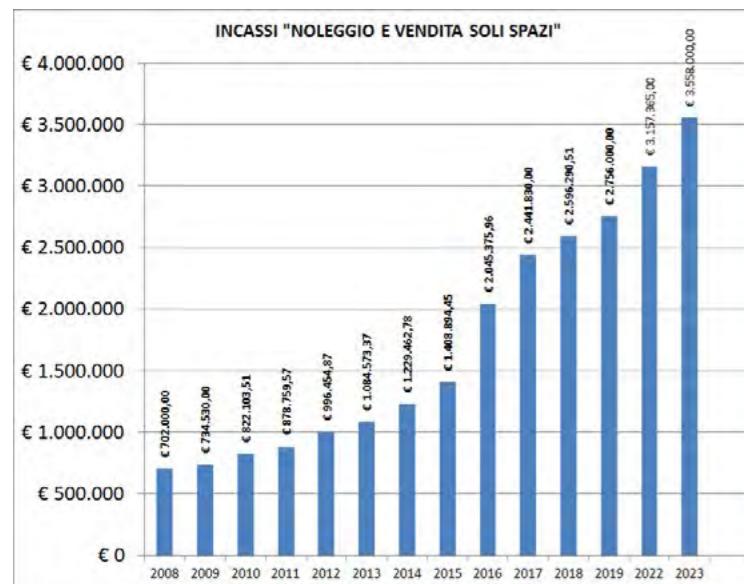
<u>AREA MOVIE</u>	2023	<b>differenza 2023 vs 2022</b>
Superficie Totale	950 mq (450 mq tend.)	<b>- 13,63 % spazio</b>
Loggiato Pretorio	300 mq (no tend.)	<b>+ 0 % tende</b>
Pad. San Michele	225 mq	
Piazza Anfiteatro	225 mq	
Piazza Guidicciioni	200 mq (no tend.)	

**RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE***INCASSI BIGLIETTI*

## INCASSI TOTALI



## INCASSI NOLEGGIO E VENDITA SOLI SPAZI



## TOP INVESTOR

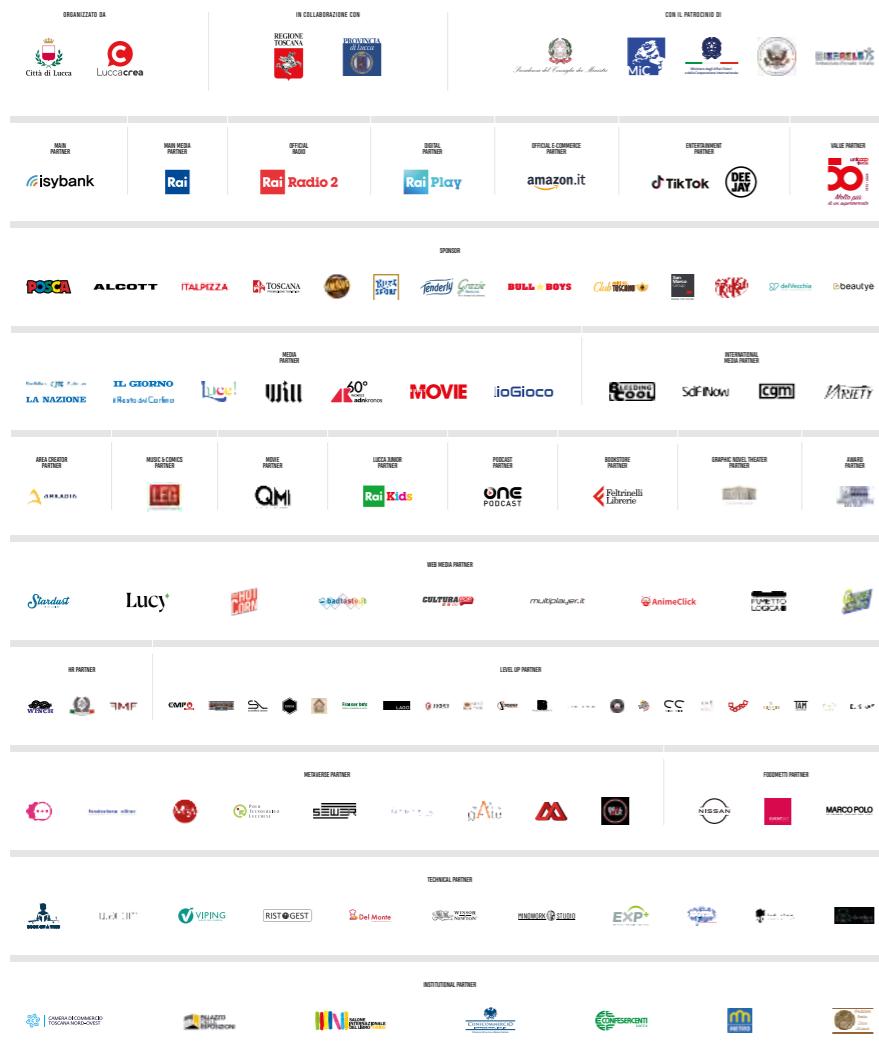
Di seguito i principali investitori endemici di Lucca Comics & Games 2023

	PRINCIPALI INVESTITORI 2023	SETTORE
1	Mediaworld	VG
2	JPOP	C
3	Star Comics	C
4	Panini	C
5	Pokemon Company	G
6	Riot Games	VG
7	Bandai Bandai Namco	VG-COL
8	Gamestop	VG
9	Toei Animation	C
10	Netflix	M
11	Amazon Prime Video	M
12	Legacy	G
13	Nintendo	VG
14	Dynit	C
15	Euronics	VG
16	Sergio Bonelli Editore	C
17	Funko	COL
18	Tamashii Nations	COL
19	Asmodee Italia	G
20	Raven	G
21	Giochi Uniti	G
22	Anime Import	JA
23	Ravensburger	G
24	CMON	G
25	Manicomix	COL
26	Gametrade	G
27	RW Edizioni	C
28	Card Game Area	G
29	Tunué	C
30	Medioevo	G

**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 ulteriore incremento di realtà non endemiche interessarsi al festival, oltre alle riconferme degli sponsor degli anni precedenti con maggiore entità dell'investimento, inquadrando nuovamente e maggiormente LC&G come un festival di così ampia portata mediatica e di numeri, da essere appetibile per la promozione di qualsiasi tipologia di brand.



Piazza San Francesco, che ha ospitato attività di ingaggio e intrattenimento dei visitatori; title sponsor dell'Isybank Community Village, un intero quartiere fieristico che, per la prima volta nella storia della manifestazione, ha preso il nome dallo sponsor nonché sede della House of Creators e palcoscenico.

**Intesa Sanpaolo**

La prestigiosa collaborazione con Intesa San Paolo, già in crescita nell'edizione 2022, è stata rinsaldata anche per l'edizione 2023 di Lucca Comics & Games. La protagonista di quest'anno è stata Isybank, la nuova banca digitale del Gruppo Intesa San Paolo.

Isybank è stata protagonista in triplice veste: main partner con un padiglione di 250 mq - 5 volte più grande rispetto al 2022 - in

Lucca Crea

nico privilegiato per la community dei cosplayer (concorsi, raduni a tema, workshop, parate); Isybank è stato partner unico di un nuovo progetto, inedito, promosso insieme a Lucca Comics & Games: I Lucca Comics & Games Awards, il riconoscimento del pubblico di Lucca alle opere attinenti al mondo di Lucca Comics & Games.

Il Padiglione è stato arricchito da un allestimento futuristico degli spazi a tema Gaming World e percorsi esperienziali gratuiti e totalmente accessibili anche ai visitatori con disabilità; fast lane riservata ai titolari di un piano isybank, ai quali sarà riservata anche una lounge dedicata nel padiglione, e un concorso a premi riservato ai clienti; presentazione di gallery tematiche per la personalizzazione delle carte isybank con le immagini dei poster più iconici del festival (del 2023 ma anche degli anni precedenti); connessione Wi-Fi riservata per i visitatori; meet & greet con i content creator più amati dalla community.

Osama

Osama Uniposca è stato uno dei principali sponsor di Lucca Comics&Games 2024 con un investimento di € 70.000, è stato realizzato uno stand di 100 mq presso l'area Japan, interamente personalizzato e suddiviso in 4 aree distinte: punto shop, area espositiva, area testing di prodotto ed area workshop. Gli allestimenti riprendevano nei colori e nelle forme lo stile Uni-Posca, comprese le sedute in polistirolo resinato a forma dei tappi degli iconici pennarelli della gamma. È stata realizzata una collaborazione con Lucca Manga School per la realizzazione di un artwork personalizzato dallo stile orientale che adornasse il packaging del prodotto Uni-Posca, in edizione limitata Lucca Comics&Games 2024, acquistabile presso il punto shop dello stand. Lucca Manga School ha organizzato anche le lezioni con i propri insegnanti, presso l'area Workshop dello stand utilizzando i prodotti del brand. Nell'area testing di prodotto invece i visitatori potevano utilizzare i pennarelli, messi a disposizione gratuitamente, per colorare un parete interamente graficata con lo stesso artwork del prodotto limited edition, attività che ha riscosso molto successo. Infine nell'area espositiva si tenevano dei firmacopie del prodotto acquistato presso il punto shop dello stand, con alcuni ospiti del festival, tra cui Sio, Frafrog, Bevilacqua e Shintaro Kago.



Lo shop del merchandising ufficiale

## Coop

Coop è stato Value Partner di Lucca Comics&Games 2024, nell'anno del cinquantesimo dell'azienda, è stata realizzata un'operazione di brand awarness, con brandizzazione di transenne, banner a telaio, torri layer, vetrofanie, banner a rotazione su sito internet LC&G, vetrofanie su un lato del Riot Stadium presso il Pala Tagliate e due post di countdown del festival, il -1 e il -2, ritraenti a sfondo partite a giochi di ruolo dove comparivano alcuni prodotti alimentari Coop. Oltre all'operazione di visibilità e awerness, COOP ha realizzato, come negli anni precedenti, il punto ristoro presso il Family Palace di Real Collegio. È stato il secondo sponsor per ordine di investimento di questa edizione con un investimento di € 200.000.

## Altri sponsor

Oltre ai tre sopracitati sponsor, la manifestazione ha ospitato altri 10 brand dai più disparati settori, che hanno investito nel festival: Lucart (settore cartario), Club Amici del Sigaro Toscano (sigari), San Marco Group (vernici), Profumi del Marmo (profumi), Tintoretto (pennelli), Del Vecchia (macchine da cucire), Beautyé (Cosmetica), Italpizza (pizze surgelate), Lelli Kelly (calzature), APT Basilicata (ente di promozione turistico). Ognuna di queste aziende è stata seguita con un approccio sartoriale alla loro presenza all'interno del festival e collegata ai vari contenuti LC&G.

## *IL PROGETTO “LEVEL UP”*

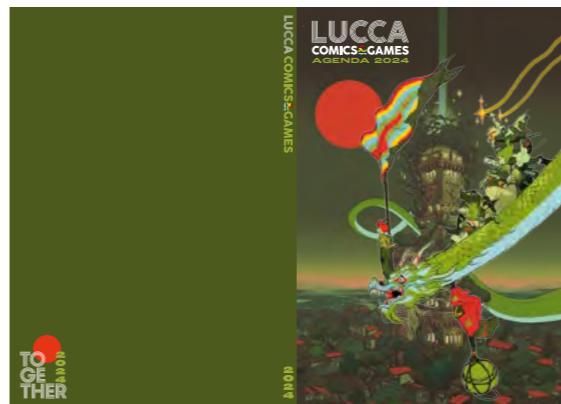


*L'accesso agli spazi Level Up in piazza San Carlo* contraddistinguevano gli anni di frequenza come utente Level Up, dal livello uno per i nuovi arrivati, al livello 5 per chi aveva già vissuto il festival per 5 anni come utente Level Up. Anche quest'anno le welcome bag hanno assunto la forma di uno zainetto ma di fattura più pregiata e materiale idrorepellente, realizzata con il consueto sponsor Level Up Pigesse. All'interno della bag i consueti gadget esclusivi di primissima qualità. Le aree Level Up si sono concentrate quest'anno in un'unica location ovvero Piazza San Carlo, popolando tutti i fondi della stessa ad accesso esclusivo del pubblico Level Up. 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 l'area relax e una sezione dedicata anche sulla nuova app del festival Lucca Comics&Games Assistance.

Il Biglietto premium di LC&G, al suo settimo anno di vita, per il primo anno venduto in prevendita in early bird, riesce ad andare sold in 57 minuti e per il quarto anno consecutivo, nonostante l'aumento di prezzo. Continua per il secondo anno di fila la collaborazione con TOEI per la grafica dell'iconico badge che contraddistingue i possessori di questo biglietto, realizzato con 5 immagini diverse, che

contraddistinguevano gli anni di frequenza come

## *MERCHANDISING*



*L'agenda ufficiale di LC&G23* in collaborazione con Edizioni BD e una speciale pallina di Natale brandizzata, il tutto acquistabile singolarmente oppure insieme, in una confezione regalo esclusiva in abbinamento con il panettone di Damiano Carrara.

**Ka-Mi-La – il partner per il merchandising.** 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. Per la prima volta infatti si è realizzata l’agenda ufficiale di Lucca Comics & Games.

in collaborazione con Edizioni BD e una speciale



*I tre 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. Per il quarto 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.



Damiano Carrara mostra i panettoni in edizione limitata realizzati per LC&G23

I panettoni esclusivi firmati Damiano Carrara e i box regalo con la pallina e l'agenda ufficiali. La collaborazione con lo chef ha dato vita al regalo perfetto per i buongustai e i visitatori della manifestazione. Per la prima volta quest'anno, infatti, il catalogo del merchandising ufficiale ha incluso un prodotto in grado di unire eccellenza gastronomica e fantasia italiana: il panettone artigianale prodotto presso il raffinato Atelier Damiano Carrara, realizzato per Ka-mi-ladesign, licenziatario ufficiale del merchandising di Lucca 2023. Il celebre chef, pasticciere e conduttore televisivo, lucchese doc, ha realizzato per l'occasione tre diverse varianti del suo panettone artigianale – tradizionale, ai quattro cioccolati e senza glutine – in tiratura limitata di 600 pezzi complessivi. Ogni panettone è incluso in un set con l'agenda 2024 special edition prodotta da BD edizioni/J-POP, e la pallina di Natale LC&G special edition 2023.



La scheda fornita con il puzzle che certifica il prodotto ufficiale di Svetlin

**I panettoni esclusivi firmati Damiano Carrara e i box regalo con la pallina e l'agenda ufficiali.** La collaborazione con lo chef ha dato vita al regalo perfetto per i buongustai e i visitatori della manifestazione. Per la prima volta quest'anno, infatti, il catalogo del merchandising ufficiale ha incluso un prodotto in grado di unire eccellenza gastronomica e fantasia italiana: il panettone artigianale prodotto presso il raffinato Atelier Damiano Carrara, realizzato per Ka-mi-ladesign, licenziatario ufficiale del merchandising di Lucca 2023. Il celebre chef, pasticciere e conduttore televisivo, lucchese doc, ha realizzato per l'occasione tre diverse varianti del suo panettone artigianale – tradizionale, ai quattro cioccolati e senza glutine – in tiratura limitata di 600 pezzi complessivi. Ogni panettone è incluso in un set con l'agenda 2024 special edition prodotta da BD edizioni/J-POP, e la pallina di Natale LC&G special edition 2023.

**Il puzzle di Svetlin Velinov.** Con più di 320 illustrazioni per Magic – The Gathering, Svetlin è al secondo posto tra gli artisti più prolifici che abbiano mai lavorato al gioco di carte più famoso al mondo, creato nel 1993.

L'artista bulgaro, riconosciuto a livello mondiale per il suo lavoro nel campo dell'illustrazione, della concept art e del fumetto, per la prima volta in assoluto per Lucca Comics & Games 2023 ha realizzato il puzzle-game ufficiale, raffigurante il poster disegnato da Tomer e Asaf Hanuka.

#### 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.



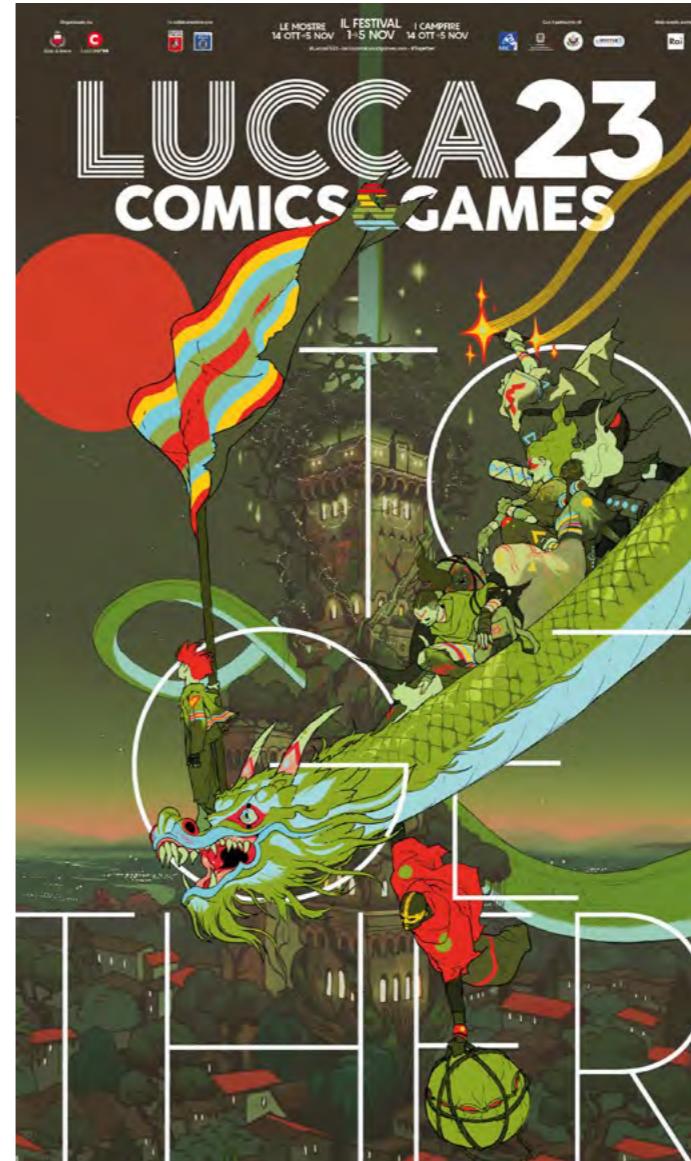
*La statua di Cthulhu, CMON, piazza San Giusto*

# LUCCA COMICS & GAMES 4.3. LA COMUNICAZIONE

*Elisa True Crime in Auditorium San Francesco*

## 4.3. COMUNICARE LUCCA COMICS & GAMES

TOGETHER, IL CLAIM E IL POSTER DI TOMER E ASAF HANUKA



In un mondo in cui la tecnologia ci spinge sempre più al culto del sé e al distacco dagli altri, il valore della condivisione delle esperienze trova nella cultura pop una potente e vitale forma di espressione. Ecco perché Lucca Comics & Games, consapevole di questa necessità di connessione, ha scelto proprio TOGETHER (“insieme”) come tema dominante per l’edizione del 2023.

È un invito a riscoprire il valore della comunità e della condivisione delle proprie passioni, in un viaggio avventuroso che non è dissimile da quello compiuto dai nostri personaggi preferiti nei fumetti, nelle serie tv e nei giochi da tavolo. E del resto, nelle narrazioni contemporanee, è proprio il senso della collettività il cuore pulsante che dà vita a opere straordinarie. Ogni opera a fumetti è spesso il

risultato del talento combinato di autori, disegnatori, sceneggiatori, letteristi e coloristi, che lavorano insieme per dar vita alla storia in grado di rapirci il cuore. E che dire del cinema o del videogioco, arti collettive in cui registi, game-designer, attori, concept artist e una moltitudine di professionisti dan-

zano all'unisono per creare nuove magie sui nostri schermi? Che l'uomo sia animale sociale lo aveva già capito Aristotele. Che divertimento, felicità e passione siano meglio in compagnia ce lo hanno detto non solo Sean Penn o Tolstoj ma anche Ash Ketchum, che nel quarto film dei Pokémon afferma baldanzoso: "Sono noto come amante del divertimento... ma per condividerlo! Così il gusto raddoppia, anzi triplica!"?

In un mondo definito dal modo in cui lo sguardo verticale del selfie ci obbliga a guardarci ossessivamente in uno specchio nel quale non c'è posto per gli altri, Lucca Comics & Games si propone **come una visione di comunità necessaria e rigenerante**. Soprattutto, una "comunità delle comunità", un'oasi in cui appassionati di tutto il mondo si riuniscono insieme per condividere le proprie diverse passioni in un ambiente inclusivo e accogliente. **Un'occasione per rompere le barriere dell'isolamento virtuale e riappropriarci del nostro potenziale sociale.**



*Dettaglio del poster 2023 con la Bandiera dei Valori*

Abbiamo chiesto di rappresentare questa idea di *Together* a due talentuosi fratelli gemelli, il fumettista **Asaf Hanuka** e l'illustratore **Tomer Hanuka**.

La loro immagine cattura l'essenza del tema in modo unico ed evocativo; i personaggi raffigurati rappresentano le molteplici tribù che animano la vasta comunità del festival. Il making di questo lavoro e la loro opera, di ciascuno e in coppia, sarà illustrata in una doppia mostra a Palazzo Ducale.

"*Together*", insieme, con lo scopo di arrivare ad una destinazione personale ("to get there"), a riunirsi ("to gather"), al tempo stesso mantenendo ognuno il proprio modo personale di essere. In questo senso, l'immagine diventa un'ode ai molteplici modi di condividere passioni e felicità celebrando al tempo stesso la diversità come fonte di ricchezza per

la collettività. Perché come afferma Albus Silente: "siamo forti solo quanto siamo uniti, deboli solo quanto siamo divisi." Siamo entusiasti di accogliervi a Lucca Comics & Games 2023, dove saremo tutti insieme, nelle nostre differenze, per creare ricordi indimenticabili. Preparatevi per un'esperienza che unisce generazioni, culture e passioni, perché solo insieme possiamo rendere possibile l'inaspettato.

#### TOMER E ASAF HANUKA, UNA TRIBÙ DI DUE



*Tomer e Asaf Hanuka*

Qualunque sceneggiatore sa che un supereroe è nulla senza un'adeguata "origin story". Ci vuole il casuale morso d'un improbabile ragno radioattivo per far nascere Spider-Man, la morte dei genitori per creare Batman, quella d'un intero pianeta per Superman. E spesso, grandi poteri sono accompagnati non solo da grandi responsabilità, ma anche da fragilità invincibili: la cecità di Daredevil, il cuore malato di Tony Stark, l'aspetto da sfigato di Clark Kent.

Nella "origin story" di Tomer e Asaf Hanuka c'è un paese ricco di bellezza e storia quanto segnato da tensioni e guerre: Israele. I due fratelli gemelli crescono, per dirla con le loro parole, come una "tribù di due persone", e scoprono il loro superpotere grazie all'incontro casuale con una manciata di grandi del fumetto. Non servono ragni radioattivi: bastano le tavole Marvel, le visioni manga di Katsuhiro Otomo e la linea chiara ineffabile di Jean "Moebius" Giraud a spingerli sulla strada del fumetto e dell'illustrazione. Lo fanno con storie personali e tempi diversi, l'uno (Asaf) lavorando in patria e pubblicando per il mercato europeo; l'altro (Tomer) cercando fortuna negli Stati Uniti, e trovandola anche grazie alle copertine realizzate per il *New Yorker*, il traguardo ideale per ogni illustratore.

Negli anni in cui seguono ognuno il proprio diverso percorso, i due gemelli non perdono il contatto continuo, collaborando su fumetti (**Il Divino** sui testi di Boaz Lavie), concept art per l'animazione (**Valzer con Bashir** di Ari Folman), e su progetti personali artistici (**Moodies**). Il loro superpotere è il disegno, e lo stile di entrambi è figlio delle mille contaminazioni del presente, basato sulla semplicità

apparente della linea chiara francobelga unita alla sensibilità digitale che mescola videogame art, anime e riferimenti alle avanguardie del Novecento. Sono entrambi prolificissimi e versatili, capaci di passare senza soluzione di continuità dai mondi fantastici dell’intrattenimento popolare alla tesa rappresentazione del reale.

Sarà perché, per dirla con Asaf, sono “nati in un paese in guerra”, per entrambi lo stile coloratissimo e pop si sposa a un sotterraneo sentire di tensioni e nevrosi. Asaf basa l’intera sua opera a fumetti **The Realist** sulla rappresentazione in forma onirica e potente dei propri malesseri, creando uno stile che lo renderà capace di raccontare l’assurdità della vita di Roberto Saviano in **Sono ancora vivo**, che presto diventerà un film d’animazione co-prodotto da MAD Entertainment e Lucky Red. Tomer sviluppa uno stile in cui cromatismi acidi e personaggi che rigorosamente evitano lo sguardo in camera si mescolano all’amore sconsiderato per i classici della cinematografia. Macina premi con le sue copertine del Marchese De Sade per **Penguin**, con i suoi poster dedicati a **Stanley Kubrick**, e con le sue già citate copertine per il **New Yorker**. Crea composizioni sempre al limite della leggibilità, mescolando il virtuosismo con la reticenza, forte d’una paletta riconoscibilissima e personale. Tanto personale d’esser facile preda delle reti neurali, che pretendono di emularne il segno distintivo.



*La mostra in Palazzo Ducale*

bene” di facciata, i due hanno deciso di proporsi in una composizione che ha la ricchezza simbolica di una carta dei Tarocchi. Verso le torri di Lucca, avvolte da piante rigogliose e addobbate a festa, si muove un drago orientale che nasce come una linea di luce dal cielo e si annoda in un simbolo di infinito,

a rappresentare la vastità delle storie e delle passioni condivise dai viaggiatori. Rappresenta l’arte, il disegno, la passione comune che unisce i visitatori e le visitatrici del festival, rappresentati come una banda di eterogenei personaggi. “Ci sono tanti modi di stare insieme” - afferma Tomer - “a volte si può anche stare insieme agli altri stando in disparte, soli con se stessi”. In bilico tra rappresentazione figurativa e cromie astratte, tra la semplicità del reale e la complessità del pensiero - l’opera di Asaf e di Tomer rappresenta al meglio la capacità di raccontare la complessità del Reale raggiunta dall’illustrazione e dal fumetto. Sono Arti che solo una manciata di anni fa erano considerate “minori”, e che invece proprio grazie alla loro capacità di comunicare e coinvolgere la collettività hanno trovato un modo straordinario di diventare strumenti per leggere il mondo in cui viviamo, per orientare la nostra vita e guidare, ognuno nel proprio videogioco in prima persona, a una meta che esiste solo se la pensiamo insieme.

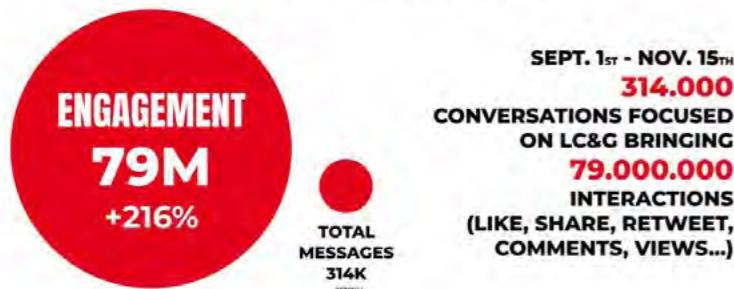
I NUMERI DELL'EDIZIONE



Nel 2023 Lucca Comics & Games ha prodotto molteplici e diversificate attività di comunicazione, valutate collettivamente in più di 25 milioni di € di visibilità pubblicitaria equivalente.

## WEB LISTENING

## VOLUMES OF CONVERSATION ABOUT LUCCA COMICS & GAMES 2023



In forte aumento il traffico social, che ha generato più di 300mila conversazioni e 79 milioni di azioni di engagement, più che triplicate rispetto all'anno precedente.

## WEB SENTIMENT

VOLUMES OF CONVERSATION ABOUT  
LUCCA COMICS & GAMES 2023



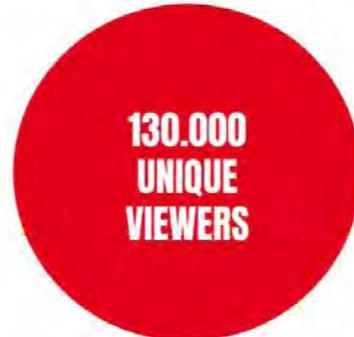
**LC&G PROFILES  
GENERATE 15.000.000  
INTERACTIONS (TIKTOK  
AND TWITCH EXPLOITS)**

**LC&G'S SOCIAL ACCOUNTS GAINED A TOTAL OF 42,000 MORE FANS IN 2023**

Source: "Shibumi" / "Blogmeter"

**LUCCA COMICS & GAMES LIVE SHOW ON TWITCH**

#### A SPECIFIC CULTURAL OFFER: DIGITAL AND PHYGITAL



**3.4M** minutes watched  
**312K** live views

Source: "Twitch"

INTERNATIONAL PR

**MEDIA FROM USA, UK, POLAND, RUSSIA, BRAZIL, SPAIN,  
MEXICO, CHINA, FRANCE, GERMANY AND SWITZERLAND  
ATTENDED LUCCA COMICS & GAMES 2023**

**25 INTERNATIONAL EDITORS**  
**2 MOST IMPORTANT ENTERTAINMENT TRADE MEDIA**  
**3 INTERNATIONAL NEWSPAPERS**



## INTERNATIONAL PR

### HIGHLIGHTS - part 1

**NEWSWIRES** AGENCIA EFE AND ANSA LATAM & BRASIL PROVIDED UNPRECEDENTED COVERAGE IN SPAIN AND LATIN AMERICA.

**TRADE MEDIA** VARIETY AND THE HOLLYWOOD REPORTER, THE TWO BIGGEST ENTERTAINMENT TRADES COVERED THE FESTIVAL WITH MULTIPLE ARTICLES NOT ONLY CENTRED ON MOVIES.

**INTL MEDIA PARTNERSHIP** 5 MEDIA PARTICIPATED IN A STRUCTURED PROGRAM GEARED TO INCREASE VISIBILITY IN UK, USA, CANADA & SPAIN: BLEEDING COOL, SCI FI NOW, CGMAG, DAILY EXPRESS, RADIO NACIONAL ESPANOLA.

**TV ARTE TV**, THE MAIN FRENCH AND GERMAN CULTURAL TV CHANNEL CAME FOR THE FIRST PRESS CONFERENCE IN FLORENCE. **RUSSIAN CHANNEL ETV** WAS PRESENT AT THE FESTIVAL PROVIDING FULL COVERAGE.

**ANSA·BRASIL**

**EFE**

**ANSA·LATINA**



## INTERNATIONAL PR



## INTERNATIONAL PR

### HIGHLIGHTS - part 2

**PRINT | ONLINE** SPANISH PAPER **LA VANGUARDIA** AN ARTICLE DEDICATED TO SPANISH ARTIST LUIS ROYO. **GAZETA WYBOROWA** THE MOST IMPORTANT POLISH NEWSPAPER DEDICATED TWO SECTIONS TO THE FESTIVAL.

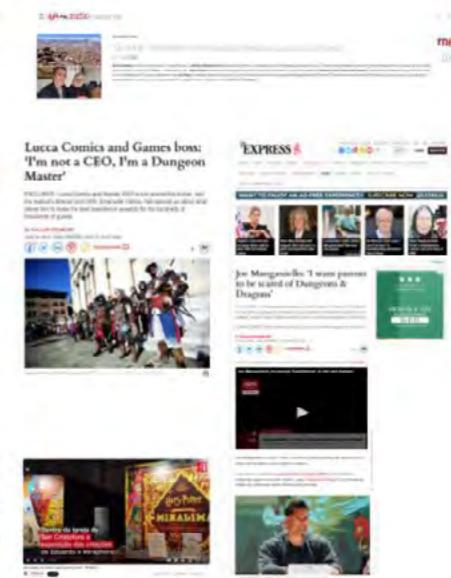
AND **RUSSIAN GAZETTE** PUBLISHED 01 PAGE DEDICATED TO THE FESTIVAL.

**RADIO RSI SWITZERLAND** AND **RADIO TRES | RADIO NACIONAL ESPANOLA** CAME TO THE FESTIVAL. THE SPANISH RADIO PRODUCED 2 FULL 60 MINUTE RADIO PROGRAMS + COVERAGE ON THE MAIN CULTURAL SPANISH RADIO PROGRAMS.

**OTHER** UK NEWSPAPER **DAILY EXPRESS** PROVIDED FULL COVERAGE ONLINE, POSTING NEWS ON ITS 1 MILLION FOLLOWER TWITTER. **JAPANESE NIKKEI X TREND**, **BRAZILIAN RADIO FRANCE** CAME TO INTERVIEW MINALIMA AND NORWEGIAN SERIENETT COVERED THE FESTIVAL FOR THE FIRST TIME. RUSSIAN MEDIA **GODLYTERATURE** AND **ETV** ATTENDED.



**arte.tv**





*Linus e Nicola Savino nel truck di Radio Deejay*

# LUCCA COMICS & GAMES 4.4. I PREMI



## 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 vagilate 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 Maestro del Fumetto - Frank Miller**

Il suo autoritratto, presentato in anteprima, sarà esposto nelle Gallerie degli Uffizi nella galleria degli autoritratti di alcuni dei nomi più importanti del fumetto mondiale.

#### **Yellow Kid Fumetto dell'anno - *Transformer*, di Nicoz Balboa (Oblomov Edizioni)**

Motivazione della giuria: l'autore racconta, senza pudori né ipocrisia, la sua transizione da femmina a maschio. Seguito spirituale del precedente Play with Fire, in cui l'allora autrice si interrogava sulla sua identità di genere, Nicoz Balboa entra nei dettagli del processo di transizione, senza tacere di ormoni, di protesi estetiche e soprattutto dell'ansia nel ricostruire le sue relazioni. Per Nicoz un duplice percorso, di scoperta e costruzione di sé; per gli altri una lettura illuminante.

#### **Yellow Kid Autrice dell'anno - Silvia Ziche per *La gabbia* - (Feltrinelli Comics)**

Motivazioni della giuria: opera in cui un personaggio di fantasia, che potrebbe o meno essere una proiezione dell'autrice, fa i conti col fantasma della madre morta e della sua costante depressione. Il libro

forse più personale di Silvia Ziche, intimo e delicato nell'evocare i trabocchetti di una trasmissione matrilineare dei valori, spingendosi così oltre una generica denuncia del patriarcato, che, in questo caso, fa più che altro da contesto implicito. L'umorismo tipico dell'autrice stempera, ma non depotenzia, la disincantata malinconia del racconto.

**Gran Guinigi Miglior fumetto breve o raccolta - Topolino e l'incubo dell'Isola di Corallo di Marco Nucci e Casty (Panini Comics)**

La giuria ha così descritto l'opera: Macchia Nera è prigioniero nell'isola di Corallo, versione disneyana di Alcatraz. Ma ha un piano per fuggire, riprendere i suoi crimini e al tempo stesso mettere in difficoltà il suo nemico di sempre. Un po' storia soprannaturale, un po' classica storia d'evasione (letterale, non metaforica), un bel po' thriller-noir, un ottimo esempio di fumetto disneyano moderno, che addirittura rinuncia al lieto fine classico. Casty ai disegni è una garanzia, il più giovane Marco Nucci ai testi una solida conferma.

**Gran Guinigi Miglior fumetto seriale - Eternity di Alessandro Bilotta e AAVV (Sergio Bonelli Editore)**

Nelle parole degli esponenti della giuria: Alceste Santacroce è un giornalista scandalistico, un "gossiparo" di vecchia scuola che si muove con suprema eleganza in una Roma retrofuturista. La nuova serie di Alessandro Bilotta per Sergio Bonelli Editore racconta il lato oscuro della fama, con uno sguardo morale ma mai moralista. Fra modelle in cerca di fortuna e presentatori in crisi, le prede di Alceste sono protagoniste tanto quanto lui, a comporre il quadro di un'umanità dolente e costretta all'apparenza, costantemente sospesa fra pietà e cinismo.

**Gran Guinigi Miglior disegno - ex aequo a Francesca Ghermandi per I misteri dell'oceano intergalattico (Eris) e Léa Murawiec per Il grande vuoto (COMICON Edizioni)**

C'è un cagnolino, una specie di Snoopy moderno, che fa naufragio e si accorge che gli hanno rubato il cervello. C'è un bizzarro mondo da esplorare, pieno di scoperte e di avventure. E c'è un'autrice, Francesca Ghermandi, che torna al fumetto lungo dopo più di dieci anni. Realizzato per il Giappone, un onore che pochi autori occidentali possono vantare, il libro è la versione di Ghermandi della più

classica epopea fantastica, che ha più il sapore dell'Orlando furioso che del fantasy contemporaneo. Coltissimo e stratificato, e al tempo stesso leggero e accessibile". Per il libro di COMICON Edizioni "in una società in cui solo la presenza nella coscienza altrui garantisce la sopravvivenza, una donna diventa famosa senza tener conto delle conseguenze. Satira pseudo-fantascientifica della moderna economia dell'attenzione, per cui vivere equivale ad apparire. Il tratto stilizzato dell'autrice è molto efficace, in particolare nella resa della città distopica come una foresta di insegne riportanti solo nomi propri, metafora visiva dell'imperante proliferazione dell'ego.

**Gran Guinigi Miglior sceneggiatura - Tom King per Human Target (Panini Comics)**

la giuria ha così presentato il lavoro dell'autore "Christopher Chase, il Bersaglio Umano specializzato nel "morire" al posto dei suoi clienti, viene avvelenato e gli restano solo dodici giorni di vita per scoprire chi è stato. Un noir vecchio stile ambientato nell'universo DC, che Tom King dimostra ancora una volta di saper maneggiare abilmente, forzandone i limiti senza mai romperli. C'è tutto: una "detection" senza speranza risolta in gran parte tramite i dialoghi, l'amore impossibile per la "femme fatale" di turno, una complessa rete di inganni e bugie, una visione del supereroe disillusa e tutt'altro che eroica".

**Gran Guinigi Miglior esordiente - Iris Biasio per Mia sorella è pazza (Rizzoli Lizard)**

Una donna deve confrontarsi con la difficile condizione della sorella, da sempre particolare e traumatizzata dalla perdita del marito, che finisce per perdere contatto con la realtà e chiudersi in un mutismo assoluto. Non c'è alcun pietismo né facile psicologismo nel bel libro di Iris Biasio. Anche il trauma, che pure c'è, non diventa mai retorica del trauma: è solo uno dei nodi di quella rete misteriosa che è la mente umana, che rimane inconoscibile a dispetto di qualunque idea di "normalità" o di "pazzia".

**Gran Guinigi per un'iniziativa editoriale - Premio Stefano Beani - Domani Fumetti, inserto del quotidiano Domani a cura di Michela "Sonno" Rossi - Editoriale Domani.**

## PREMI DI TALENT SCOUTING



**Lucca Project Contest.** Con uno sguardo al futuro è stato assegnato anche il Lucca Project Contest 2023 e per la prima volta il progetto vincitore è stato proclamato nel corso della cerimonia di premiazione. Il riconoscimento è andato a **QUESTI MURI** di Marco Checchin “per il taglio estremamente personale dato a una storia di crisi, in cui la voce dell'autore racconta contemporaneamente con delicatezza e violenza la disperazione quotidiana che si annida nelle vite sul punto di confine di un'età difficile, imperniata su un impianto visivo solido e una regia spregiudicata, con un utilizzo mai casuale del linguaggio cromatico”. Due i progetti speciali menzionati: *Super Knight Punk* di Francesco Cabbai per l'estetica pop al cardiopalma e una potente grammatica cinetica colpiscono in pieno il lettore per un progetto che, con il giusto lavoro, getta le basi di un'opera solida, divertente e potenzialmente iconica. La seconda menzione speciale è andata a *I Cavalieri di Yaga*, di Alice Fazzari e Anna Ferrari, per la sintesi grafica estremamente raffinata e dalla consistenza evocativa si fonde con una storia ben congegnata sul genere e dialoghi lavorati al cesello, per un duo autoriale che fa della dialettica scritto/disegnato il proprio punto di forza.



**Gioco Inedito:** organizzato da Lucca Comics & Games in collaborazione con DV Games, compie venti anni e segna il record di titoli partecipanti. Su ben 60 proposte, a vincere è stato **SENSU** di Enrico Vicario, che ha ritirato personalmente il premio. I sensu non sono semplici ventagli pieghevoli, ma autentici protagonisti della cultura giapponese: guai a chi confonde quelli di legno usati nelle danze e nei teatri con quelli di metallo usati in battaglia dai Samurai. In questo gioco di carte, ogni giocatore cerca di ottenere con le carte in mano una combinazione i cui valori abbiano come somma 20. Quindi può giocare quella combinazione per riscattare una o più carte tra quelle che la compongono. Utilizzerà le carte riscattate per costruire i propri ventagli personali. Il primo giocatore a completare due ventagli di tipo diverso sarà il vincitore.

## Concorso Lucca Junior - Premio di Illustrazione Editoriale Livio Sossi.



Organizzato da Lucca Comics & Games, Book on a Tree e Terre di mezzo Editore, con la collaborazione dell'Associazione Autori di Immagini - è stato vinto da **Elisabetta Decontardi, in arte Deco**, illustratrice e cartoonist. Si è aggiudicata la pubblicazione con Terre di mezzo Editore con il suo progetto illustrato per l'albo **Celeste e la gemella Blu** da un testo inedito di Angelo Mozzillo. Deco collabora stabilmente con il mensile **Linus** e con Agenda Smemoranda, come vignettista con la rivista **Il Messaggero dei Ragazzi**. Come cartoonist, Deco ha pubblicato tre raccolte della serie di comic strip “Inkspinsters”, nel 2003 (Lilliput Edizioni) nel 2008 (INKSPINSTER, Grrrzetic Edizioni) e nel 2017 (INKSPINSTER - CONFESSIONI DI UNA ZITELLA, Comma 22 Editore), e ha partecipato a raccolte collettive con i maggiori fumettisti italiani. Il **Premio Miglior Tavola Digitale** offerto da **Wacom** è stato assegnato a **Maria Luisa Petrarca**.

## I CONCORSI DI LUCCA GAMES



Tra i cinque finalisti nella categoria **Gioco dell'Anno** il vincitore è stato **Challengers!** di Asmodee Italia. Il gioco competitivo di Johannes Krenner e Markus Slawitscheck di gestione del mazzo coinvolge i giocatori in avvincenti duelli: dovranno costruire la squadra perfetta ed affrontare con successo un nuovo avversario ad ogni round per trionfare nel più grande torneo di rubabandiera. È prevista una modalità esclusiva a torneo in cui è possibile giocare contemporaneamente fino a quattro duelli. La giuria di esperti coordinata da Lucca Crea ha eletto Challengers! in virtù dei suoi molti elementi di originalità e per la capacità di divertire giocatori di ogni età e con qualunque tipo di esperienza ludica alle spalle. I giocatori sono chiamati a costruire al meglio i propri mazzi ma saranno poi i mazzi stessi a sfidarsi tra di loro, creando di volta in volta situazioni imprevedibili e talvolta esilaran-

ti. Challangers!, inoltre, impone ai giocatori di cambiare avversario a ogni sfida, anche cambiando posto al tavolo: un meccanismo che favorisce la socialità e la conoscenza tra le persone, che vengono spinte a interagire le une con le altre. Proprio quest'ultimo meccanismo di scambio dei posti, infine, permette di giocare il titolo su più tavoli e in ambienti potenzialmente sempre diversi, sia in casa che all'aperto. A ritirare il premio in rappresentanza di Asmodee Italia è stato Massimo Bianchini.

Il premio **Gioco di Ruolo dell'Anno** è stato assegnato a **Wanderhome**, pubblicato da Grumpy Bear. Creato da Jay Dragon, è un fantasy bucolico che trasporta i giocatori in un mondo da favola, caratterizzato da colline ondulate e animali parlanti. Il gioco si concentra sul raccontare storie drammatiche e meravigliose, esplorando i profondi temi del viaggio e del significato di "casa". Hæth, la terra incantevole che ispira il gioco, attinge dalla creatività di autori come Brian Jacques, Tove Jansson e Hayao Miyazaki, offrendo un'esperienza unica. Il sistema di gioco si basa sull'economia di token, che incoraggia i giocatori a immergersi nei concetti di esplorazione e creazione di comunità. Importante sottolineare che in questo mondo idilliaco la guerra è ormai un lontano ricordo e la violenza non ha spazio. A convincere la giuria è stata la capacità di Wanderhome! di intercettare giocatori esperti e no, con un game design chiaro e che rende facile entrare nell'ambientazione oltre che per il fatto che il gioco punta sulla risoluzione di situazioni difficili piuttosto che conflitti attraverso lo strumento del dialogo e dello scambio di idee. Non è passata inosservata, inoltre, la capacità del gioco di dare grande ispirazione poetica, rendendo di fatto attiva la partecipazione di chiunque, includendo un vasto range di età. A ritirare il premio è stato Flavio Mortarino di Grumpy Bear.



**Joe Dever Award: Assassin's Creed** è il titolo vincitore del Joe Dever Award 2023 per essere oggi, dopo 16 anni, uno dei franchise cross-mediali più d'impatto nella cultura pop. In molti all'uscita del primo videogioco, nel lontano 2007, avevano riconosciuto il potenziale del prodotto di Ubisoft ma in pochi potevano immaginare la vastità che questa proprietà intellettuale ha poi saputo raggiungere. Svariati videogiochi, libri, fumetti, una pellicola cinematografica con una serie TV in arrivo e non ultimo il gioco di ruolo. Ciò che sicuramente ha reso famoso e apprezzato Assassin's Creed è la possibilità di esplorare e vivere epoche passate in diverse parti del mondo. Punto di

forza che il publisher francese conosce bene e che ha valorizzato con i titoli di nuova generazione attraverso la modalità didattica Discovery Tour, che fornisce al giocatore nozioni storiche visitando digitalmente luoghi del passato. A ritirare il premio è stata Laura Inglima Modica in rappresentanza di Ubisoft.



**Premio alla Carriera 2023:** il Premio alla Carriera per l'edizione del trentennale di Lucca Games, ha visto una doppia e straordinaria assegnazione: a ritirarlo sono stati **Silvio Negri-Clementi**, CEO di Pendragon, e **David Preti**, COO di CMON. Silvio Negri-Clementi è CEO di Pendragon dal 2014 e ha lavorato a innumerevoli giochi di ruolo. Per cinque anni è stato a capo dell'edizione italiana di Magic: The Gathering, contribuendo alla distribuzione in Italia del gioco. La sua passione per il mondo del gioco si è trasformata in lavoro nel 1998 grazie a Giovanni Ingellis: fu lui, infatti, a proporgli di lavorare a tempo pieno come responsabile editoriale di Stratelibri nel panorama del gioco. David Preti lavora da oltre vent'anni nel settore ludico e oggi ricopre la carica di COO e di "cuore creativo" di CMON, editore internazionale di giochi da tavolo, giochi di ruolo e graphic novel. Partendo da piccole radici, CMON è cresciuta fino a diventare un grosso gruppo multinazionale che pubblica giochi pluripremiati e ha costituito un grande portfolio di best-seller, originali e su licenza.



# LUCCA COMICS AWARDS

YELLOW KID  
AUTRICE/AUTORE  
DELL'ANNO  
2023

Silvia Ziche  
per "Le Gabbie"



*Silvia Ziche ritira il premio Autrice dell'Anno*



*Il Vicepresidente del Consiglio dei  
Ministri e Ministro degli Affari Esteri  
e della Cooperazione Internazionale  
Antonio Tajani al Teatro del Giglio  
durante la Cerimonia di Apertura*

## 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

### Lucca PoloFiere® Polo Fiere & Congressi

Maria Novella Dogliotti

### LUCCA COMICS &GAMES Affari Istituzionali - LC&G

Giovanni Russo

### LUCCA COMICS &GAMES Programmazione – LC&G

Silvia Ceccarelli

### LUCCA COMICS &GAMES 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

**LUCCA23**  
 COMICS GAMES  
 TOGETHER **LUCCA COMICS & GAMES**
**Direttore**

Emanuele Vietina

**Director of Art**

Cosimo Lorenzo Pancini

**Programmazione**

Alberto Rigoni

Silvia Ceccarelli

**Comics**

Barbara Gozzi

Annalisa Quilici

**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**

Vito Ballarino

Alessandro Di Giulio

Federico Mocciano

**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 Antognazzi (Mostre e Panel)

Giuseppe Dante Burruano (The Citadel)

Alberto Cecchetti (Miniature Island)

Davide Scano (Gioco dell'Anno)

Omar Lombardi (Ruolimpiadi &amp; Mastering)

Miriam Borgioli (Area Performance)

**Street & Fun e Cosplay**

Nicola D'Olivio

**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 Giacconi

Andrea Gonella

Braian Ietto

Luca Marcellinò

Lavinia Tenchini

Alberto Zanella

**Immagine Corporate**

Francesco Bonturi

Marco Corveddu

Mariano Fazzi

Samuele Quadrelli

Martina Molinaro

Andrea Stefani

**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



Max Pezzali sul Red Carpet di Piazza del Giglio



#### 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.



# Lucca Crea s.r.l.

Società della Lucca Holding S.p.A. (art. 2497 bis c.c.)

CORSO GARIBOLDI, 53

55100 LUCCA

**www.luccacrea.it**

tel. 0583 401711 | fax. 0583 401737

info@luccacrea.it

Registro Imprese di LUCCA n. 01966320465

p.iva 01966320465 | Numero R.E.A. 185660

Capitale Sociale € 4.509.179,00 i.v.

