

## IL CENTENARIO DEL MILITE IGNOTO

### LA COMMEMORAZIONE DELLA PRESIDENZA DEL CONSIGLIO DEI MINISTRI A LUCCA COMICS & GAMES

Un vero e proprio viaggio attraverso l'Italia, capace di dare una nuova sostanza visiva e narrativa a quello che cento anni fa fu il "viaggio" del milite ignoto, senza retorica, con emozione, con verità.

Un progetto a cura di **Anna Villari e Paolo Vicchiarello**, che nasce da una collaborazione tra la Struttura di Missione per la valorizzazione degli anniversari nazionali e della dimensione partecipativa delle nuove generazioni della Presidenza del Consiglio dei Ministri e il Comune di Lucca, su impulso del Ministro per le Politiche Giovanili e con il supporto di Lucca Comics & Games.

L'obiettivo è quello di valorizzare le commemorazioni per il **centenario del milite ignoto adottando un taglio narrativo, linguaggi espressivi e canali di divulgazione che possano toccare la sensibilità di giovani e giovanissimi, anche attraverso le modalità e i momenti di condivisione che contraddistinguono il festival lucchese.**

#### IL CONCEPT

**La novità del taglio commemorativo è nella scelta di raccontare quel viaggio non solo come momento conclusivo degli anni di guerra.**

Il viaggio del Milite ignoto si fermò a Roma, quello dei suoi compagni sopravvissuti e di ogni altro italiano proseguì invece per un'Italia da poco unificata e ancora fortemente agricola, con il desiderio e il bisogno di reinserirsi nella vita familiare, nel tessuto sociale, così come in una dimensione ambientale e naturale.

**Il centenario insomma è un'occasione per riflettere sulla necessità di ritornare alla vita normale - o "diversamente" normale rispetto al passato - e di ricostruire dopo le difficoltà, le tragedie, le perdite, cercando nuove dimensioni esistenziali, nuove armonie sociali e un ritrovato e più rispettoso rapporto con l'ambiente naturale che ci circonda.** È l'occasione, altresì, per diffondere verso i giovani il portato storico e il significato della memoria del Milite Ignoto per rafforzare la connessione tra passato, presente e futuro.

**Il concept racconta il "ritorno" dei tanti sopravvissuti - un'intera generazione - in una chiave umana e universale, guidando i visitatori in un viaggio tra rievocazione, riflessione personale e ricordo collettivo.**

La sfida è anche quella di restituire significato a un momento fondante della nostra storia, al di là della strumentalizzazione che ne è stata fatta dalla propaganda del Ventennio.

#### IL TRENO

**Dal 29 ottobre al 2 novembre, sarà rievocato il viaggio che portò il Milite Ignoto dalla Basilica di Aquileia all'Altare della Patria a Roma. Il treno storico, messo a disposizione da Fondazione FS, organizzato dal Ministero della Difesa in collaborazione con la Presidenza del Consiglio dei Ministri, ospiterà un vagone dedicato alla installazione immersiva "Il Viaggio di Antonio", ideata e realizzata dalla Struttura di missione per la valorizzazione degli anniversari nazionali e della dimensione partecipativa delle nuove generazioni.**

L'allestimento visivo, sonoro e musicale è reso possibile grazie alla collaborazione di un team di professionisti ed esperti di allestimenti e narrazione multimediale – guidati da **Luca Milan** per lo **Studio Next**, con lo studio **TheBuss** - e di artisti.

**Le tavole a fumetti tratte da Unastoria di Gipi (2013)** - intime, dolenti, e insieme grandiose, capaci di cogliere la portata drammatica e universale dell'esperienza di guerra - sono state "esplose" in grande formato, animate in morphing e sapientemente mixate con immagini di repertorio dell'**Istituto Luce** e della

**Cineteca del Friuli.** Immagini potenti che dialogano con un **testo audio narrativo** dell'autore e regista **Leonardo Petrillo**.

**Mario Perrotta**, attore, regista, drammaturgo pluripremiato e che ha più volte affrontato nei suoi progetti il dramma esistenziale e collettivo della Prima guerra mondiale, è la voce dell'installazione narrante, quella di un ipotetico amico di Antonio Bergamas (interpretato da **Mark Kevin Bartrop**, giovanissimo attore udinese), in un intenso flusso narrativo che dalla vicenda di Antonio e da una profonda riflessione interiore, arriva a intercettare e a dialogare con le nostre sensibilità, diventando così voce senza tempo.

**L'ambientazione musicale immersiva** è composta da **Max De Aloe**, armonicista, fisarmonicista, compositore e didatta di fama internazionale, abituato a viaggiare musicalmente nella storia e nelle immagini del Novecento, che affida alla sua armonica sonorità inedite che hanno la suggestione della memoria, la forza dell'inventiva contemporanea - fatta di contaminazioni e suggestioni tecnologiche - e una delicatezza sognante e poetica.

*Il treno storico partirà dalla stazione di Cervignano del Friuli il 29 ottobre alle 11:00, farà tappa a Venezia in notturna, e, dal giorno successivo, sarà visitabile dalle 9:00 alle 21:00 presso le stazioni FS di Bologna centrale (30 ottobre), Firenze Santa Maria Novella (31 ottobre), Arezzo (1 novembre), Roma Termini (2 novembre). Il treno si muoverà in notturna per raggiungere la tappa successiva.*

## **IL MILITE IGNOTO A LUCCA: UN TRENO E UN ALBERO IN UNA CHIESA**

**Cento anni del Milite Ignoto: la (doppia) mostra presso la Chiesa di San Cristoforo.**

Dal 29 ottobre al 1 novembre, la Chiesa di San Cristoforo (via Fillungo, 6, nel centro di Lucca), costruita verso la metà del XII secolo con interventi del XIV secolo e **già Sacratio dei caduti della Prima guerra mondiale dalla fine degli anni '30**, è stata scelta per ospitare una doppia esperienza dedicata al Milite.

### **“Il Viaggio di Antonio”: il treno in una chiesa**

LC&G ha deciso di riprodurre, su concessione della Struttura di Missione, l'esperienza immersiva de “Il Viaggio di Antonio” nella chiesa di San Cristoforo. La stessa poesia narrativa ed emozionale del treno che viaggerà da Aquileia a Roma negli stessi giorni del Festival, sarà quindi trasposta dentro San Cristoforo, attraverso il treno simbolico riprodotto e riadattato con tutti i suoi contenuti e stimoli emozionali. Da qui i visitatori saranno accompagnati nella seconda parte della mostra.

### **20 nomi per il Milite Ignoto: un albero dentro san Cristoforo**

Attraversato il vagone, quindi, i visitatori si troveranno in un allestimento che richiama fortemente i temi della natura, uno scorcio dal sapore di inizio secolo, tra prati e sentieri in ciottoli bianchi, punteggiati da vecchi lampioni, nel quale troneggia un albero, disseccato, vittima simbolica del conflitto tra gli uomini, ma ancora pronto a difendere la vita e a donarne di nuova, e che richiama l'opera di Gipi — *Unastoria* — ispiratrice dell'esperienza sul Treno della Memoria.

Ad ogni lampione il pubblico potrà trovare uno dei contributi dei 20 artisti che hanno reinterpretato il tema del milite ignoto secondo le loro diverse sensibilità, attraverso tavole originali “amplificate” grazie alla realtà aumentata. Venti come le regioni Italiane, non a caso. Perché potessero leggere e raccontare con la loro personale taglio interpretativo, il loro stile, il loro linguaggio, che va dall'illustrazione fantastica alla satira, dal concept design al fumetto europeo, i molteplici aspetti diversi, i tanti messaggi di questa ricorrenza.

Sergio Algozzino, Massimo Asaro, Paolo Barbieri, Lelio Bonaccorso, Daniele Caluri, Linda Cavallini, Giorgio Cavazzano, Ivan Cavini, Carmine Di Giandomenico, Rob Di Salvo, Lorenza Di Sepio, Edvige Faini, Alessandro Mereu, Kalina Muhova, Giulio Rincione, Roberto Recchioni, Maria Laura Sanapo, Laura Scarpa,

Yole Signorelli, Luigi Siniscalchi sono tutti celebrati maestri della loro arte, per la prima volta insieme in un'opera corale che racconta l'Italia, la sua memoria, il presente e il futuro.

#### *La memoria dei fiori*

Nella piena libertà espressiva e artistica di ogni autore, abbiamo però cercato di trovare un *fil rouge*, un tratto sottile che collegasse tutte le opere.

E abbiamo scelto a questo scopo i fiori, l'omaggio universale che si porta a chi non c'è più, ma che rappresentano simbolicamente anche la vita, la rinascita, quella Madre Natura che viene spesso citata nelle lettere dei Militi a volte come austera e severa, e altre come benevola e nostalgica.

#### *Aumentare la realtà*

Ogni opera, come accennato, nasconde una piccola sorpresa da rivelare tramite un codice QR univoco, frutto del lavoro talentuoso di Alex Pappalardo.

In accordo con gli artisti, inquadrando prima il codice QR e poi l'opera stessa, questa muterà prendendo nuova vita e assumendo nuovi significati grazie alla realtà aumentata, a volte in maniera delicata e soffusa, altre volte in modo travolgente e radicale.

#### *Lo schizzo di Ballester*

In questa fitta trama di rimandi, storie, sfaccettature, il cerchio si chiude, come nel migliore dei racconti.

Cento anni fa per celebrare il Milite Ignoto fu indetto un concorso per illustratori e il vincitore fu il pittore e illustratore Anselmo Ballester. Il nipote, Francesco Ciampi, conserva tuttora gelosamente lo schizzo originale di quell'opera che poi è stata riprodotta più e più volte nei più diversi formati e che è ancora conservata al Vittoriano. Il bozzetto preparatorio, messo a nostra disposizione con affetto da Ciampi, è presente alla mostra e la chiude, riportandoci, nella sua estrema modernità, a cento anni fa, quando tutto ebbe inizio.

#### *Coltivare la memoria*

Il viaggio simbolico che si svolge attraverso l'arte, la memoria e la nazione nella Chiesa di San Cristoforo chiede infine ai viaggiatori di diventare portatori del suo messaggio.

Come pegno e come dono, i visitatori riceveranno per questo un delicato fiore di carta intriso di semi, che potrà essere piantato a pochi millimetri sotto terra per poi sbocciare nei loro balconi e nei loro giardini.

Come scriveva Hans Christian Andersen, d'altra parte, "Vivere non è abbastanza: bisogna avere il Sole, la libertà e un piccolo fiore".

#### **TICKET TO RIDE**

Ancora nell'ambito delle commemorazioni, per il settore games, Asmodee, uno dei principali editori di giochi in Europa, organizzerà (al festival come nei *campfire* aderenti) dei tornei di *Ticket to Ride* in una edizione speciale, dedicata proprio al Milite Ignoto.

#### **GLI INCONTRI**

Sul tema della memoria e della possibilità di comunicarla attraverso linguaggi contemporanei, si terranno anche diversi incontri in cui i cinque valori di Lucca Comics & Games (*Community, Inclusion, Discovery, Respect, Gratitude*) faranno da sfondo per il confronto degli ospiti sul tema.

Tra gli incontri del programma, in via di definizione:

Sabato 30, ore 12:30, presso Chiesa di San Cristoforo, un incontro di presentazione del progetto Milite Ignoto tout court (treno, mostra, gioco, podcast, ecc.) con Anna Villari (museologa, curatrice delle Commemorazioni in essere), Paolo Vicchiarello (coordinatore della Struttura di Missione per la valorizzazione degli anniversari nazionali e della dimensione partecipativa delle nuove generazioni della Presidenza del Consiglio dei Ministri) e alcuni degli artisti che hanno contribuito alla commemorazione.

Sabato 30, ore 17:30, nella nuova “Sala Ingellis” (presso Hotel San Luca), un panel su Ticket to Ride, il gioco di treni e ferrovie che è stato editato in una versione speciale dedicata alla commemorazione, e che sarà giocabile a Lucca e nei campfire (negozi aderenti) di tutta Italia. L'incontro vedrà tra i presenti Ilaria Tosi, marketing manager della casa editrice Asmodee, Giada Bessi, influencer e appassionata di giochi da tavolo, ed Emanuela Lucchetti, comunicatrice storica.

Si parlerà inoltre del Milite durante l'evento di inaugurazione, e durante l'evento di venerdì 29, ore 14:30, presso la Chiesa di San Giovanni, “Le professioni del videogioco”, curato da Paolo Paglianti della casa produttrice Slitherine, il quale si soffermerà sul ruolo e sull'importanza della Storia nella produzione videoludica. Un appuntamento che esplorerà le professionalità e competenze diverse nascoste dietro la produzione di giochi di vario genere. Non solo programmatori, insomma, ma artisti, designer, fisici, esperti di marketing. Un modo trasversale per arrivare ai ragazzi e incuriosirli su un argomento come il Milite e un periodo complesso come la Prima guerra mondiale.

E ancora sette momenti di firmacopie con gli autori della mostra “20 nomi per il Milite Ignoto”: due appuntamenti al giorno, con gli autori a rotazione durante tutti e quattro i giorni del festival, per firmare le stampe delle illustrazioni prodotte per la mostra (presso la chiesa di San Cristoforo).

E presso la Casermetta San Donato, tornei dell'edizione speciale di Ticket to Ride nelle giornate di venerdì 29 (13:00 18:30) e lunedì 1 (10:00 – 18:30), a cura di Asmodee, con piccoli premi in palio per i partecipanti.

#LuccaCG21 #Light #Arivederlestelle  
[#anniversarinazionali](#) [#militeignoto](#)

**INFO** [www.luccacomicsandgames.com](http://www.luccacomicsandgames.com) [www.anniversarinazionali.gov.it](http://www.anniversarinazionali.gov.it)

Restate sintonizzati, iscrivetevi alla **newsletter di Lucca Comics & Games**

**IG** [anniversarinazionali\\_gov](#);

**FB** [@luccacomicsandgames](#);

**TW** [@anniversaritaly](#) e [@LuccaCandG](#);

**Twitch** [LuccaComicsAndGames](#)