

COMUNICATO STAMPA

**Abbiamo rivisto le stelle
90.000 visitatori, 300 espositori e centinaia di appuntamenti
hanno illuminato le quattro giornate di Lucca Comics & Games.**

Lucca, 2 novembre 2021 – Si è conclusa ieri ... **a riveder le stelle: light**, la quattro giorni che ha segnato il ritorno in presenza di **Lucca Comics & Games** e soprattutto del suo pubblico. Una community che ha accolto questa edizione con un entusiasmo senza precedenti, facendo raggiungere il **sold out dopo una settimana dall'apertura delle biglietterie online con 90.000 biglietti venduti**. L'edizione dei 55 anni ha riportato in città **300 espositori dislocati in 15 aree espositive**, andando a (ri)scoprire anche luoghi che storicamente avevano ospitato il Festival, conquistando alcuni dei palazzi storici più suggestivi e riportando al centro della scena tutti gli universi che ne costruiscono il cuore e l'anima: **fumetto, gioco da tavolo, autoproduzioni, narrativa e fantasy, videogiochi ed eSports, prodotti editoriali per bambini e ragazzi, cinema e serie tv, con la novità di un'area dedicata esclusivamente al mondo cosplay**.

*“Colgo l'occasione di chiusura di un'edizione del festival sicuramente complessa – sottolinea **Francesca Fazzi, presidente di Lucca Crea** -, di fronte ad una sfida vinta e ai risultati rilevanti, anche in termini culturali, che abbiamo misurato in questi giorni, per esprimere un grande grazie. Alla Prefettura, alla Questura, al Comune, a tutte le forze dell'ordine e anche alla protezione civile e ai volontari, che ci hanno sostenuto e affiancato nei lunghi mesi di incertezza della progettazione del festival, aiutandoci a gestire la complessità di questa formula inedita da organizzare in uno scenario in continua evoluzione. Ma come presidente di Lucca Crea il mio grazie va soprattutto al direttore Emanuele Vietina, al suo grande impegno e alla sua capacità di coordinare uno straordinario gruppo di professionisti, che non si sono risparmiati e che hanno finalizzato energie e competenze, affinché la manifestazione potesse esprimersi nella forza di un grande progetto”.*

“Vogliamo ringraziare tutti gli autori, editori e partecipanti - i nostri visitAutori, il cuore del Festival - che ci hanno aiutati a far funzionare questa incredibile manifestazione. L'edizione più sentita, quella più necessaria, che testimonia come il cantiere ChanGes avviato lo scorso anno sia ancora aperto, attivo, vivace e pronto a sviluppare nuovi progetti. Questo periodo di sperimentazione ha portato alla maturazione di una grammatica festivaliera totalmente rinnovata, che ha accolto le novità del 2020 integrandole con le esperienze magistrali del passato recente, per creare un legame nuovo e profondo con il pubblico: quello presente nella città, quello che ha goduto degli eventi ed esperienze anche da casa o nei campfire, i luoghi dove nasce e cresce la community”, spiega il direttore di Lucca Comics & Games Emanuele Vietina.

Un evento unico per la proposta editoriale e culturale, ma soprattutto per l'intensità dei valori condivisi che il community event, il DNA di Lucca Comics & Games, ha saputo sprigionare. Decine di migliaia di visitatori hanno illuminato il festival ed hanno potuto godere di: oltre **300 incontri programmati in 16 diverse location**; **59 dedicati delle diverse coniugazioni dei comics** oltre a centinaia di momenti dedicati ai firmacopie; **66 quelli legati al mondo games** a cui si aggiungono gli eventi di gioco organizzato, **29 le attività connesse all'universo fantasy**, **55 quelli vissuti nella villa dedicata al mondo cosplay** e alle sue declinazioni; **24 gli eventi dell'area movie** tra cui anteprime come gli **Eternals**, proiezioni e appuntamenti speciali tra cui l'incontro con gli attori e la showrunner della seconda stagione di **The Witcher**. Protagonista anche la saga fantasy **Wheel of Time** con un'esperienza immersiva tra costumi e contenuti video tratti dalla serie di prossima uscita su **Prime Video**. Celebrata tramite una mostra con alcune anteprime, anche la **Serie TV ARCANES**, prossimamente su **Netflix**, ispirata al videogioco **League of Legends**, mentre il videogioco competitivo è stato tra i protagonisti anche quest'anno alla **eSports Cathedral**, in una 4 giorni di gioco professionistico e eventi speciali cura di ESL. Le **mostre** hanno abbracciato il mondo del fumetto, dell'illustrazione, del gioco, del cinema e del videogioco, tra queste ricordiamo l'esclusiva **esposizione dedicata a Will Eisner** composta da ben 100 opere. Tre aree sono state dedicate al firmacopie, per rendere più partecipata l'esperienza dei visitatori e eliminare le lunghe code nei padiglioni, rendendo gli spazi espositivi più fruibili. Tra i principali ospiti **Frank Miller, Roberto Saviano, Ryan Ottley, Paul Azaceta,**

Bastien Vivès, Martin Quenehen, Zerocalcare, Leo Ortolani, Sio, Andrea Paris, Angelo Stano, Pera Toons, e gli autori legati alle mostre Teresa Radice e Stefano Turconi, Giacomo Bevilacqua, Walter Leoni. E ancora la connessione tra mondi del progetto **Rock 'n' Comics** con la partecipazione di **Caparezza** insieme al disegnatore **Simone Bianchi, Mahmood, Shade**, il frontman dei Negrita **Pau** e i **Lacuna Coil** moderati da **Andrea Rock**. Dall'incontro che ha visto sul palco lo streamer **Pow3r** accanto al **direttore di Unicef Italia Paolo Rozera**, alla partecipazione di **Maccio Capatonda** e del comico, conduttore e autore **Valerio Lundini**. Non sono mancati approfondimenti culturali come le due produzioni inedite di Graphic Novel Theatre (**Corpicino a teatro - Pagine nere per nere cronache** e **L'Oreste - Quando i morti uccidono i vivi**) e il **Tuono Day** dedicato ad **Andrea Paggiaro** in arte **Tuono Pettinato**.

Lucca Comics & Games non si è esaurita tra le mura cittadine ma anche quest'anno si è arricchita dell'esperienza di evento diffuso in tutto il territorio nazionale grazie ai **122 Campfire presenti in 18 regioni, con oltre 500 eventi in programma**. Il canale **Twitch del Festival** ha ospitato per quattro giorni un'intensa programmazione - "guidata" da **Claudio Di Biagio** e dalle **streamer Ckibe (Roberta Sorge) e Kurolily (Sara Stefanizzi)** - che ha incluso **63 attività con 50 ospiti per oltre 43 ore di diretta**. Una bella squadra di **streaming partner** si sono occupati di approfondire la programmazione delle varie aree attraverso i propri canali Twitch, portando dietro le quinte del Festival gli spettatori: *Lo Spazio Bianco, AnimeClick, Multiplayer.it, CulturaPOP, Nerdcore, IoGioco, The Game Machine, BadTaste, Crossover Universo Nerd*.

Amazon si è confermato **l'e-commerce ufficiale di Lucca Comics & Games** aprendo lo Store dedicato al Festival per avvicinare Lucca Comics & Games ai fan di tutta Italia. Rinnovata anche la **Main Media Partnership con Rai**, a tutti gli effetti uno dei luoghi di fruizione del festival: approfondimenti, documentari, dibattiti che **fino a fine febbraio 2022** saranno godibili comodamente da casa e on demand tramite la sezione riservata al Festival su **RaiPlay**. **L'animazione del poster di Paolo Barbieri, diventato lo spot per RAI, ha ottenuto oltre 40 milioni di visualizzazioni**. Tra gli eventi top, l'anteprima della seconda stagione della serie **Stalk** e la puntata speciale di **Wonderland** su **Rai4**, in cui sono stati annunciati i **Lucca Comics & Games Awards**, gli "oscar" italiani del fumetto e del gioco assegnati ogni anno dal Festival agli autori e ai creativi più rappresentativi delle due aree. Una serata in cui **Lorenzo Mattotti è stato insignito del titolo di Maestro del Fumetto**, che non è solo un riconoscimento della sua straordinaria carriera: grazie alla **collaborazione tra Ministero della Cultura, Galleria degli Uffizi e Lucca Comics & Games**, il suo autoritratto andrà ad arricchire la mostra **"Fumetti nei musei | Gli autoritratti degli Uffizi"** a cura di Mattia Morandi e Chiara Palmieri, esposta in anteprima durante l'edizione 2021 del Festival, che andrà poi ad ampliare la collezione delle **Gallerie degli Uffizi**. L'evoluzione e la crescita del dialogo con le maggiori istituzioni hanno trovato dimostrazione anche nella scelta del Ministero per le Politiche Giovanili di valorizzare le commemorazioni per il **centenario del Milite Ignoto adottando un taglio narrativo, linguaggi espressivi e canali di divulgazione che potessero toccare la sensibilità di giovani e giovanissimi, anche attraverso le modalità e i momenti di condivisione che contraddistinguono il festival lucchese**. 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 proprio del Ministro per le Politiche Giovanili e con il supporto di Lucca Comics & Games. A ulteriore dimostrazione di quanto il community event e i suoi mondi di riferimento siano diventati centrali non solo a livello internazionale ma anche per la politica culturale del Paese e per l'agenda del Governo.

E ora, appuntamento al 2022 nel tradizionale Ponte di Ognissanti dedicato al fumetto e al gioco!

#LuccaCG21 #Light #Arivederlestelle

INFO www.luccacomicsandgames.com

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

FB e IG @luccacomicsandgames; **TW** @LuccaCandG; **Twitch** LuccaComicsAndGames