

## TOGETHER... IN MOSTRA:

### INAUGURATE OGGI LE ESPOSIZIONI DI PALAZZO DUCALE.

Un viaggio nelle opere di straordinari artisti e artiste del contemporaneo tra fumetto, illustrazione, suggestioni visive, esplorazione della cultura underground.

14 ottobre – 5 novembre

Lucca, 14 ottobre 2023 – Ha preso il via oggi **TOGETHER**, la 57esima edizione di **Lucca Comics & Games** - festival realizzato da Lucca Crea insieme al Comune di Lucca - con l'**inaugurazione delle sette mostre allestite nelle splendide sale di Palazzo Ducale** (Lucca - piazza Napoleone), messe a disposizione della Provincia di Lucca con il supporto della Prefettura.

Nella prestigiosa sede affrescata, che fu reggia di Maria Luisa di Borbone ai primi dell'800, le mostre sono tra gli appuntamenti più attesi di tutti gli universi celebrati all'interno del festival e costituiscono il fiore all'occhiello del programma culturale della manifestazione. Dai Maestri del fumetto internazionale alle realizzazioni artistiche legate al mondo del fantastico, dall'illustrazione alle visioni connesse profondamente con il mondo dell'arte classica, artisti e artiste sono celebrati con vere e proprie "personali".

**Dopo l'evento odierno, che ha visto tra i suoi protagonisti due degli artisti in mostra, Luis Royo e Romulo Royo, le esposizioni saranno visitabili dal 15 al 31 ottobre a ingresso libero** (da martedì a sabato ore 15-19, domenica ore 10-13 / 15-19; chiuso il lunedì). **Dal 1° al 5 novembre l'accesso sarà consentito ai soli possessori del biglietto di ingresso del festival** (ore 9.00 – 19.00).

Anche quest'anno i visitatori e le visitatrici potranno approfondire le voci e le visioni degli artisti e delle artiste in mostra, raccontate nel volume *Lucca Comics & Games 2023, Together, Artbook delle mostre* (IF Edizioni) disponibile presso il bookshop (alcuni testi a seguire sono estratti dell'*Artbook*, scritti dai curatori e curatrici).

#### **Asaf & Tomer Hanuka: A Tribe of Two**

##### **A cura di Cosimo Lorenzo Pancini e Guido Martini**

Qualunque sceneggiatore di anche mediocre talento sa che un supereroe è nulla senza l'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 – autori del poster dell'edizione 2023 di Lucca Comics & Games - 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 Katsushiro 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 infine grazie alle copertine realizzate per il *New Yorker*, il traguardo ideale per ogni illustratore. Negli anni in cui seguono ognuno il proprio diverso percorso non perdono - del resto sono gemelli - 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 (*The 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 franco-belga unita alla sensibilità digitale che mixa 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. (...) 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 ricchezza del mondo 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 guidarci, ognuno nel proprio videogioco in prima persona, ad una meta che esiste solo se la pensiamo insieme.

### **Garth Ennis: Till the End of His Words**

**A cura di Luca Bitonte e Alessandro Aprea**

Questa non è solamente una mostra sul Maestro di Belfast, ormai cittadino di NY: piuttosto su di lui e i suoi amici, su quel rapporto unico che può nascere solo tra i tavoli di un pub. Lui li ha conservati tutti, questi affetti, esaltandoli e traendo dalla somma delle singole parti una forza incredibile. Questa è una mostra sul legame indissolubile tra queste persone, e sull'arte infinita che ne è scaturita. (...) Una mostra collettiva, che prova a rendere omaggio all'incredibile storytelling del ragazzaccio, e contemporaneamente a chi questo storytelling lo ha reso reale, possibile, efficace, carnale e materiale. Questo percorso espositivo vuole esaltare il lavoro, la dedizione e l'arte di tanti artisti, tanti artigiani che hanno dato corpo all'idea di Garth, imprimendola nella memoria del lettore. (...) Loro hanno dato un volto a Jesse e lo hanno accompagnato nella sua ricerca di Dio; hanno impresso quel dito medio alzato contro i demoni, e contro i lettori, da John Constantine; hanno reso espressivo e amabile Tommy Monaghan; hanno reso il dramma della guerra come raramente si era visto nei cicli di fumetti bellici, tanto cari a Garth; hanno reso reali i supereroi con i quali mai vorresti avere a che fare, i terribili ragazzi di *The Boys*. E quindi un grazie infinito a Garth. A Steve Dillon e Carlos Ezquerra che non sono purtroppo più tra noi, a John McCrear, Russ Braun, Keith Burns, PJ Holden, David Lloyd, Darick Robertson, Glenn Fabry, Henry Flint, Goran Sudzuka. E a Stuart Moore e Karen Berger, che non hanno disegnato le fantasie di Garth, ma sono stati fondamentali per portarle su carta.

### **Usamaru Furuya: This Time is Different**

**A cura di Giovanni Russo e Paolo La Marca**

Usamaru Furuya è una delle voci più interessanti del fumetto giapponese contemporaneo. Questa mostra racconta la sua caratteristica peculiare ovvero la continua evoluzione. In effetti è difficile fissare una volta per tutte le coordinate del suo percorso. La sua copiosa produzione spazia continuamente, alla ricerca di un'impossibile punto di equilibrio fra istanze mainstream e nicchie underground più o meno consolidate.

Ha toccato – quasi – tutti i generi, usato tutte le tecniche, adeguato il suo linguaggio a storie sempre diverse, pur sempre, inconfondibilmente, sue.

Fra le sue opere in mostra lo sperimentale *Palepoli*, il fantasy poetico *La musica di Marie*, l'adattamento letterario *Lo squalificato*, il grottesco *Litchi Hikari Club*.

### **AkaB: Qui non esiste morale**

**A cura di Carlotta Vacchelli**

Irrequieta, intensa, controversa, l'opera di AkaB (Gabriele di Benedetto, 1976-2019) rappresenta una tappa fondamentale nella storia del fumetto italiano degli ultimi 30 anni, intersecando generi (vignette, storie brevi, graphic novel, webcomics), mercati (dall'autoproduzione al mainstream) e arti disparate (pittura, grafica, illustrazione, animazione, cinema sperimentale e musica indipendente).

Questa mostra ne racconta il percorso artistico quanto l'altrettanto importante attività di instancabile operatore culturale, promotore di gruppi e collettivi, fautore di progetti editoriali, iniziatore di processi di tutela e valorizzazione dei mestieri legati al fumetto. Incessante "esploratore delle condizioni dell'animo umano e sperimentatore non convenzionale", AkaB ha rappresentato, per il suo pubblico affezionato e per la critica, una figura di artista di indiscusso valore, non a caso unico vincitore postumo del premio come Maestro del Fumetto ai Lucca Comics Awards 2020.

### **Luis Royo & Romulo Royo: Art Generations**

**A cura di Mauro Bruni**

Considerato il più influente artista europeo del suo genere, Luis Royo torna a Lucca Comics & Games con una mostra in Palazzo Ducale dedicata alla sua arte fantastica. I suoi lavori di stampo fantastico ed erotico lo hanno reso uno dei più importanti artisti contemporanei del suo campo. Ha esposto in numerose mostre e i suoi libri sono diventati dei punti di riferimento per molti artisti successivi; nel 2016 ha lasciato l'impronta delle mani per la *Walk of Fame* di Lucca Comics & Games. Nel percorso della sua straordinaria carriera, non può però mancare il lavoro svolto insieme al figlio Romulo, uno dei talenti più cristallini fra gli artisti contemporanei. Due generazioni a confronto che si avvicinano fino a creare un'unica immagine utilizzando le tecniche più amate da ognuno dei due artisti. L'espressività delle guerriere e le visionarie città futuristiche si fondono con le architetture della Galleria Ammannati, una comunione di tecniche e di visioni che stupiranno i visitatori dell'esposizione dedicata ai Royos.

## **Amélie Fléchais: Sentieri smarriti, sentieri ritrovati**

### **A cura di Roberto Irace**

Character designer, animatrice, illustratrice, fumettista, autrice... sono alcune tra le tante anime di Amélie Fléchais. Francese, classe 1989, sarà per la prima volta a Lucca Comics & Games con la più grande mostra a lei dedicata, la prima in Italia, un'esposizione che contiene tavole estratte dai suoi primi lavori autoriali come *Il sentiero smarrito* e *Lupetto Rosso*, *L'uomo Montagna*, realizzato con Séverine Gauthier e la pluripremiata opera *Le Guerriere della Valle*, realizzata con Jonathan Garnier (tutti editi in Italia da Tunué). Una serie di storie per ragazzi, che sussurrano anche agli adulti. Un affresco sul crescere e sul divenire con fiabe capovolte, le prime avventure, la natura che si ribella alle brutture dell'uomo: sono solo alcuni dei temi che l'autrice affronta nelle sue opere piene di poesia. Opere che, partendo dal media del fumetto, sono anche caratterizzate da una forte impronta illustrativa e di animazione. Il tutto accompagnato da illustrazioni personali inedite e alcuni degli studi di personaggi, sfondi e ambienti fatti per film come *La canzone del mare* (Cartoon Saloon), *Onward* (Pixar) e *Trolls* (Dreamworks).

### **Fumetti nei Musei | La terza edizione in mostra**

Alla vigilia della pubblicazione della terza edizione di Fumetti nei Musei, questa mostra, a cura di Mattia Morandi, Simona Cardinali, Chiara Palmieri, svela per la prima volta le copertine e alcune tavole dei nuovi diciassette racconti ambientati nei luoghi della bellezza italiana. Anche in questa circostanza il progetto del *Ministero della Cultura*, realizzato in collaborazione con la casa editrice *Coconino Press - Fandango*, dimostra grande vivacità, dando "voce" alla creatività di artiste e artisti di generazioni, stili e linguaggi differenti e rafforza il legame tra le istituzioni culturali e il fumetto italiano contemporaneo.

Proprio qui a Lucca Comics and Games, la collana Fumetti nei Musei ha ricevuto sin dal suo esordio importanti riconoscimenti che hanno contribuito ad avvicinare il fumetto e le grandi istituzioni culturali italiane. Ne sono la riprova: il *Premio Gran Guinigi* come migliore iniziativa editoriale nel 2018; la nascita del *Fondo Fumetti nei Musei* delle Gallerie degli Uffizi, che raccoglie gli autoritratti delle autrici e degli autori coinvolti; l'accordo tra Lucca Comics & Games e le prestigiose Gallerie fiorentine per iniziative di alto valore culturale tra cui, ogni anno, l'ingresso in collezione dell'autoritratto del vincitore del Gran Maestro del Fumetto.

Lucca Comics & Games dà voce e spazio a questo progetto e lo fa nella prestigiosa sede di Palazzo Ducale dove viene esposta una selezione dei lavori dei 17 nuovi artisti coinvolti. Una mostra che conferma la trasversalità dell'arte del fumetto, un'arte che può raccontare l'arte, quella del passato, quella del presente e anche quella del futuro che verrà.

**A LUCCA PARTECIPIAMO... INSIEME. #LUCCACG23**

**WE PLAY TOGETHER #LUCCAGAMES30**

**We believe in #Community #Inclusion #Respect #Discovery #Gratitude**

Stay tuned, [iscrivetevi alla newsletter](#) di Lucca Comics & Games

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

**Twitch** LuccaComicsAndGames; **YT** Lucca Comics & Games; **Discord** Lucca Comics & Games