

LUCCA COMICS & GAMES – edizione CHANGES

Un cantiere che non si ferma, un'idea di festival per superare i confini di spazio e tempo

Lucca, 02 novembre 2020 - È stata l'edizione più innovativa di sempre quella di Lucca Comics & Games 2020, che con la sua programmazione **online, sui canali Rai**, e con la **rete dei Campfire**, ha potuto raggiungere un pubblico ancora più vasto ed eterogeneo.

Tre giorni e mezzo di dibattiti, incontri e anteprime proposti da **Lucca Changes**; prodotti e novità editoriali disponibili nel [Lucca Store di Amazon.it](https://www.lucca-store.com), tramite la rete dei campfire, mentre nello store online di *Inuit Bologna* (store.inuitbookshop.com) è ancora presente tutta la selezione di titoli dell'autoproduzione italiana e straniera dedicata al fumetto e all'illustrazione. Una manifestazione nuova e inevitabilmente diversa che ha assunto le caratteristiche di un **laboratorio**. Un'officina di idee e di sperimentazioni dove ci si è confrontati, arricchiti e entusiasmatis ma anche interrogati su quale sarà il futuro degli eventi, quali saranno le possibili soluzioni alle problematiche che stiamo vivendo.

Dal 29 ottobre al 1 novembre, **320 eventi digitali** seguiti da **oltre 250.000 utenti unici**, per più di **1 milione di visualizzazioni** di tutti i contenuti proposti e **più di 1,5 milioni di minuti di video visualizzati** (dati in crescita che tengono conto solo dei canali proprietari di Lucca Comics & Games). E poi ancora, **oltre 360 gli ospiti coinvolti** che hanno animato gli appuntamenti del ricco palinsesto, **7** gli studi di regia streaming sparsi in tutta Italia, più di **60 editori** che hanno contribuito a rendere grande questa Lucca presentando **200 uscite editoriali del fumetto**, cui si aggiungono **110 uscite editoriali del gioco**, e **75 eventi** generati dalla community inseriti nel Programma OFF. Ma anche, in esclusiva su RaiPlay: **15 originals** e **7 documentari**, **3 puntate speciali** di *Wonderland* in seconda serata su Rai4 tra cui l'anteprima assoluta dei **Lucca Comics & Games Awards per la prima volta in TV** (rivedi qui la puntata: <https://www.raiplay.it/video/2020/10/Speciale-Wonderland-Lucca-Comics-and-Games-Awards-2020-53a88eb3-4c51-40c6-9d8a-cffe50f7283b.html>).

Ma **Lucca Changes non si è chiusa il 1 novembre**. Più di **200 eventi** del programma saranno infatti **disponibili on demand** a partire da oggi sul sito e sulla pagina YouTube di Lucca Comics & Games. Così come **RaiPlay** ospiterà la **sezione realizzata ad hoc per il festival sino a fine febbraio 2021**, dove saranno fruibili i contenuti "original", i servizi in onda nelle altre reti del gruppo Rai, e una programmazione a tema con la migliore offerta tratta dagli archivi di Rai.

Non si fermano nemmeno i **Campfire** che **prorogano l'iniziativa fino al 28 febbraio 2021**. Nei **115 Campfire** sarà ancora possibile ritirare la Bag of Lucca dei Campfire Pass Special, e recuperare alcuni eventi che sono stati annullati e che saranno riprogrammati. I Campfire dislocati su tutto il territorio nazionale sono stati dei veri e propri **avamposti del festival**: una fitta rete che ha permesso di portare le novità editoriali il più vicino possibile ai fan oltre che promuovere l'attività dei negozi indipendenti. Ma il progetto Campfire si è esteso anche **all'estero**, e grazie alla collaborazione con il MAECI e la rete degli Istituti Italiani di Cultura in occasione della *XX Settimana della lingua italiana nel mondo*, Lucca Comics & Games è arrivata in **42 città di tutti i continenti**, da Los Angeles a Città del Messico, da Shanghai a Il Cairo, passando per Madrid e Dakar per citarne solo alcune, promuovendo il fumetto del nostro Paese come mai prima d'ora.

Andrà avanti nel 2021 anche l'omaggio dedicato a Gianni Rodari con **Rodarica** progetto realizzato insieme a **Book on a Tree** allo scopo di lavorare con insegnanti e bambini delle scuole di Lucca che vorranno cimentarsi con un "kit della fantasia" ispirato da uno degli ultimi racconti scritti da Rodari, *Il gioco dei quattro cantoni*. I bambini diventeranno muratori, elettricisti, idraulici e impiegati della fantasia. I migliori elaborati (dove migliore avrà un'eccezione di slancio, di salto e di sberleffo intelligente) saranno sviluppati e presentati attraverso percorsi espositivi.

Tra gli eventi memorabili di questa edizione: lo spettacolo di graphic novel theatre ***Lucrezia Forever!***, il concerto disegnato dedicato ad ***Aldobrando***, la nuova graphic novel di Gipi disegnata da Luigi Critone, i panel con **ZeroCalcare**, **Leo Ortolani**, **Elettra Lamborghini**, **M¥SS KETA** e **Fumettibrutti**, **Frank Espinosa**, **Max Pezzali**, lo showcase di **Memeco Arii**, l'intervista con il mangaka **Hiro Mashima**, il reading di **Ascanio Celestini** su *La freccia azzurra* di Gianni Rodari, **Vincenzo Mollica: una vita tra i fumetti** lo speciale omaggio di Lucca Comics & Games al giornalista Rai, ma anche il **Laboratorio di Game Design** con Andrea Angiolino, Roberto Di Meglio e Immanuel Casto. Senza dimenticare le esclusive riservate ai clienti di Amazon.it: **Gli sguardi dietro le voci** con **Giorgia Lepore**, **Fabrizio Pucci**, **Cristina Poccardi**, **Il Trauma del Tram** con **Quei Due Sul Server**, **Chi ha ucciso Kenny** con **Pera Toons**, **Cover** con **ZeroCalcare**, **Skottie Young**, **Jorge Corona**, **Master of The Toys** con **Emiliano Santalucia**.

Va a **The promised Neverland: 1** edito da J-POP Manga l'**Amazon Comics Award**, il fumetto più votato dagli utenti di Amazon.it

Tra gli appuntamenti dell'**Area Movie** a cura di QMI: i panel con i registi **Gabriele Mainetti** che ha raccontato la sua prima volta a Lucca Comics & Games, i **Manetti bros.** in uno speciale incontro sul mito di **Diabolik** dal fumetto al grande schermo, la dark lady del cinema **Floria Sigismondi** che ha raccontato il suo horror **The turning – La casa del male**. E poi ancora, **Matteo Rovere** che in attesa dell'arrivo di **Romulus** ha portato l'anteprima del documentario **Romulus: making of di una leggenda**, l'incontro con i protagonisti di **Suburra** in vista del capitolo conclusivo della serie, gli **upfront di Rai4** per presentare le serie tv e le novità della prossima stagione.

Nel mondo del videogioco va ricordata l'intervista a **Daniele Duri**, Principal Animator di **CD Project RED** che ha raccontato il dietro le quinte del nuovo annunciato capolavoro dello sviluppatore polacco, **Cyberpunk 2077**. Ma anche **Brian Horton**, direttore creativo di **Marvel's Spider-Man: Miles Morales**, che ci ha reso partecipi del processo produttivo di uno dei videogiochi più attesi della stagione, senza dimenticare **Super Mario**, festeggiato a dovere per i suoi 35 anni con il **Joe Dever Award**. Infine, menzione speciale per una delle anime di Lucca più recenti, gli **eSport**, che ci hanno accompagnato con avvincenti tornei e sfide senza esclusione di colpi con **Tekken 7** e **Clash of Clans**.

Forte dei valori che da sempre la contraddistinguono - **#Community #Inclusion #Respect #Discovery #Gratitude**, cui quest'anno si è aggiunto **#SAFETY** cui **Silver** e il **professore Massimo Galli** hanno dato voce con la campagna di prevenzione **Come ti frego il virus** (promossa dalla Prefettura di Lucca) - Lucca Comics & Games ringrazia tutti gli editori, gli autori, i talenti creativi, i produttori, i partner, e i collaboratori che in questi anni hanno visto la manifestazione crescere, e che sono cresciuti con essa. La kermesse lucchese è da sempre promotore di cultura e l'edizione Lucca Changes ha voluto essere un messaggio positivo e di speranza oltre che un seppur minimo sostegno concreto al comparto produttivo e ai lavoratori dello spettacolo, tra le categorie più duramente colpite dall'emergenza Covid-19.

Ogni edizione del festival è molto più che la somma delle parti, e quest'anno il simbolo della collettività che la manifestazione rappresenta è stato sintetizzato dalla creazione dei poster realizzati dai **Dreamers**, ma anche dagli artisti e dagli amici di Lucca Comics & Games che hanno creato la propria affiche. Perché per rappresentare un'edizione così non bastava un poster, ma servivano tutti i poster immaginabili, che invitassero la grande comunità di Lucca a continuare a sognare. Grazie a tutti. DREAM ON.

In #Community #Inclusion #Respect #Discovery #Gratitude & #SAFETY we trust.

Restate sintonizzati su www.luccachanges.com, iscrivetevi alla newsletter e seguiteci su:

FB-IG@luccacomicsandgames TW@LuccaCandG

TwitchLuccaComicsAndGames SpotifyLucca Comics & Games