

LUCCA COMICS & GAMES AWARDS 2023

Si è conclusa la serata di premiazione, un emozionante momento di riconoscimento dei talenti del fumetto, del gioco e del mondo dell'illustrazione per bambini e ragazzi.

Lucca, 02 novembre 2023 – Una platea di stelle del fumetto, dell'illustrazione e del gioco, accompagnata da una nutrita rappresentanza di tutti gli universi del festival, ha affollato questa sera il Teatro del Giglio di Lucca in occasione della cerimonia di consegna dei **Lucca Comics & Games Awards**, gli "Oscar" italiani del fumetto e del gioco. Un ideale palmares nato per raccontare la creatività dei nostri tempi, valorizzando artisti e artiste, creatori di giochi, idee e visioni.

Dopo l'annuncio a settembre delle 30 opere finaliste, la Giuria dedicata ai **Lucca Comics Awards** ha decretato vincitori e vincitrici, saliti sul palco o rappresentati dalle loro case editrici per ricevere i prestigiosi riconoscimenti. **Il Gran Guinigi al Miglior fumetto breve o raccolta** è stato assegnato a **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". **Il Gran Guinigi al Miglior fumetto seriale** è andato a **Eternity di Alessandro Bilotta e AAVV (Sergio Bonelli Editore)**. Nelle parole degli esponenti della giuria "Alceste Santacroce è un giornalista scandalistico, un "gossipparo" 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". **Il Gran Guinigi al Miglior disegno è stato assegnato ex aequo a Francesca Ghermandi per I misteri dell'oceano intergalattico (Eris) e Léa Murawiec per Il grande vuoto (COMICON Edizioni)**. Queste le motivazioni per il volume di Eris "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". **Il Gran Guinigi Miglior sceneggiatura è andato a Tom King per Human Target (Panini Comics)**, e 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". **A Iris Biasio è stato assegnato il Gran Guinigi al/alla Migliore esordiente per Mia sorella è pazza (Rizzoli Lizard)** storia in cui "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””. Il **Premio Stefano Beani alla migliore iniziativa editoriale** è andato a **Domani Fumetti**, inserto del quotidiano **Domani** a cura di **Michela “Sonno” Rossi – Editoriale Domani**. A questi si aggiunge il **Premio Self Area**, che in questa edizione contava 27 opere candidate provenienti dal mondo dell’autoproduzione e del fumetto underground. **Il collettivo selezionato è stato BlackBoard Autoproduzioni**: oltre al riconoscimento come Ospite d’Onore alla prossima edizione del festival con uno stand offerto da Lucca Crea, il gruppo avrà anche la possibilità di realizzare l’artwork pubblicitario della Self Area 2024 e una mostra sul volume vincitore.

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.

Tra i momenti più emozionanti. la consegna degli ambiti **Yellow Kid**, considerati i premi più prestigiosi. Lo **Yellow Kid al Fumetto dell’anno, assegnato a Transformer, di Nicoz Balboa (Oblomov Edizioni)**: come ha spiegato la 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”*. E ancora, lo **Yellow Kid all’Autore/Autrice dell’anno è andato a Silvia Ziche per La gabbia – (Feltrinelli Comics)** 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”*. Infine lo **Yellow Kid Maestro del Fumetto è stato consegnato a 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.

Nel trentennale della nascita di Lucca Games, la serata di premiazione ha consacrato i titoli che meglio hanno rappresentato in quest’anno il mondo del gioco. Il **premio Gioco inedito dell’anno**, 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. 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 4 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 esilaranti. Challengers!, 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 non, 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**.

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**.

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.

Da evidenziare anche il momento dedicato al riconoscimento nato per valorizzare le opere di illustratori talentuosi e **promuovere la letteratura per bambini e ragazzi**, nonché facilitare l'incontro tra artisti ed editori virtuosi e di qualità che possano pubblicarli e presentarli al pubblico di lettori. Il **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 "Inkspinster", nel 2003 (Lilliput Edizioni) nel 2008 (INKSPINSTER, Grrzetic 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.**

A LUCCA PARTECIPIAMO... INSIEME. #LUCCACG23

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

Stay tuned, [iscrivetevi alla newsletter](#) di Lucca Comics & Games
[Scaricate LuccaCG23 Assistant](#), la **APP** ufficiale di Lucca Comics & Games
FB e IG @luccacomicsandgames; TW @LuccaCandG
Twitch LuccaComicsAndGames; **YT** Lucca Comics & Games; **Discord** Lucca Comics & Games