

LUCCA COMICS & GAMES: UN LUOGO PER IL DIALOGO E LE DIFFERENZE

Ospiti e pubblico protagonisti attivi di un'edizione all'insegna del confronto, dell'ascolto e della partecipazione, calata nell'attualità ma proiettata verso il futuro che vorremmo, per una cittadinanza attiva, aperta, libera e in pace.

314.220 biglietti venduti, più di 700 espositori, centinaia di ospiti da tutto il mondo.

Appuntamento al 2024, dal 30 ottobre al 3 novembre.

Lucca, 05 novembre 2023 – Lucca Comics & Games si è dimostrata ancora una volta uno spazio contemporaneo, fatto di tanta immaginazione ma altrettanta realtà, confronto e partecipazione, nel quale i grandi temi si sono trasformati in disegni, parole, immagini, rappresentazioni, incanalando le emozioni e le ragioni in un preziosissimo flusso creativo.

Questo è stato possibile in un contesto territoriale afflitto dal maltempo, i cui segni rimarranno indelebili per tutti coloro che sono stati colpiti, attorno ai quali si stringe tutta la comunità del festival e ai quali sarà destinata parte dei fondi raccolti con l'asta di beneficenza dell'Area Performance.

Durante questa edizione abbiamo avuto la testimonianza che Lucca Comics & Games rappresenta più della somma delle sue parti; non si misura solo con i numeri. Non sono solo i 314.220 biglietti venduti, i 15.000 addetti ai lavori accreditati, i 700 espositori, le centinaia di ospiti presenti da tutto il mondo (dall'Asia al Sudamerica, agli Stati Uniti, passando per l'Europa), Lucca Comics & Games è anche il ritrovo per i grandi assenti, per chi non c'è ma partecipa da remoto, come gli oltre 130.000 spettatori unici che hanno seguito le dirette del Live Show su Twitch o gli spettatori che hanno guardato gli speciali e le dirette di Rai (ultima quella in onda su Rai 3 oggi dalle 13:00 alle 13:55, rivedibile su RaiPlay).

La chiusura è avvenuta sul palco del Padiglione Carducci, con la consegna a sorpresa dell'autoritratto di Luis Royo che insieme a quello di Frank Miller arricchiranno la collezione della Gallerie degli Uffizi.

Emanuele Vietina, direttore di Lucca Comics & Games: *“La capacità di inglobare nel festival le complessità del vivere contemporaneo è un segno di maturità ed è una delle chiavi del successo di Lucca Comics & Games 2023. Complessità che siamo orgogliosi di aver affrontato guidati da valori universali condivisi con tutta la nostra comunità. Questa edizione segna un passaggio di crescita ulteriore, un nuovo percorso che ci prepara alle prossime edizioni con la certezza che l'accoglienza, l'unione, il rispetto della pluralità delle opinioni e delle sensibilità, siano i pilastri di una manifestazione che è e vuole sempre più essere, un punto di riferimento per il settore a livello internazionale e luogo confortevole per tutti”.*

Il dibattito di questa edizione è stato l'arricchimento più importante, ciò che alimenta le speranze verso un futuro all'insegna dei valori rappresentati dalla splendida bandiera disegnata da Tomer e Asaf Hanuka che sventola sul poster di Lucca Comics & Games, perché ciò che ci tiene qui, gli uni al fianco degli altri, è la comune passione per le storie, quelle vere, quelle che ci fanno migliorare, insieme.

AREA COMICS

Una serie di incredibili momenti ha segnato l'area Comics con un programma capace di celebrare i Maestri, valorizzare i talenti emergenti e i nuovi progetti editoriali – dal Project Contest alla Self Area, passando per le portfolio review dell'Area Pro – e al tempo stesso cogliere le sfide della contemporaneità. Oggi più che mai il fumetto ha un ruolo di strumento privilegiato per veicolare il dibattito e raccontare il presente, in tutte le sue complesse sfaccettature, come evidenziato nell'incontro **Raccontare la guerra. Il mondo, i conflitti, il ruolo della cultura** che ha visto protagonisti Emergency (Simonetta Gola) e la Comunità di Sant'Egidio (Mario Marazziti), charity partner di Lucca Comics & Games, insieme con Agnese Pini, direttrice del Gruppo Editoriale QN, Tito Faraci, autore e curatore editoriale per Feltrinelli, gli autori Leo Ortolani, Roberto Recchioni e Sio in dialogo con Emanuele Vietina, direttore di Lucca Comics & Games.

Un'edizione all'insegna del confronto e del dibattito, che ha visto alternarsi sui palchi delle sale incontri alcuni dei nomi più prestigiosi del fumetto mondiale. Per le "voci d'Oriente", tredici autori e autrici provenienti da Giappone, Corea, Cina e Taiwan hanno regalato incontri e firmacopie speciali ai numerosissimi fan: dal Sol Levante sono stati con noi **Naoki Urasawa, Hiro Mashima, Usamaru Furuya** (anche protagonista della mostra *Usamaru Furuya: This Time is Different* a Palazzo Ducale), **Masaaki Ninomiya, Kan Takahama, Keigo Shinzo, Shintaro Kago, Satsuki Yoshino, Eldo Yoshimizu**. E ancora la coreana **Mingwa**, il cinese **Liang Azha**, gli esponenti di Taiwan **Animo Chen** e **Rimui Yumin**.

Tanti i momenti vissuti con passione, anche dagli ospiti, tra lacrime di commozione e la gioia data dalla calorosissima accoglienza del pubblico lucchese. Tra questi, l'emozione di **Giancarlo Berardi** che, in occasione dei 25 anni di Julia, è stato premiato a sorpresa dal Sindaco e dal presidente di Lucca Crea durante il Keynote Bonelli; **Garth Ennis** che confessa di non essersi mai sentito accolto così calorosamente come a Lucca in una convention; le chiacchiere sul rock nel backstage del palco del Teatro del Giglio tra **Igort, Jim Lee e Naoki Urasawa** (che possiede ben 40 chitarre); lo stesso Urasawa che finalmente ritira i quattro Gran Guinigi vinti nel corso degli anni per le opere seriali e che dona al pubblico degli eccezionali incontri in cui suona la chitarra, disegna dal vivo, canta e regala uno spettacolo unico. E ancora **Shinzo Keigo** che stupisce il pubblico mostrando l'originalità della sua arte usando un phon, una ciotola, tre barattoli e una tavoletta di legno per la sua tecnica artistica o **Frank Miller**, in visita alle mostre di Palazzo Ducale, emozionato in particolar modo dalle esposizioni di **AkaB** e **Usamaru Furuya**. Un grande successo gli eventi serali legati al mondo del fumetto, totalmente sold out: *Blankets*, l'opera scelta quest'anno per il progetto di graphic novel theater prodotto da Lucca Crea e Teatro del Giglio ha portato in scena il capolavoro di **Craig Thompson** – intervenuto con un toccante video saluto - grazie alle straordinarie interpretazioni di tre attori e con la collaborazione di Associazione Down Lucca Aps. E ancora Voci di Mezzo, che con il suo spettacolo in chiave horror ha saputo divertire e coinvolgere il pubblico.

Anche quest'anno abbiamo chiesto di "lasciare il segno" nella nostra **Walk of Fame** ad alcuni dei protagonisti di questa edizione: **Naoki Urasawa, Jim Lee, Hiro Mashima, Garth Ennis, Usamaru Furuya**. A cavallo tra il mondo del fumetto e della musica, anche **Max Pezzali** – ospite del festival per presentare il comic book che lo vede protagonista, disegnato da Roberto Recchioni e prodotto da Lucca Comics & Games - è entrato a far parte di questa preziosa collezione di impronte delle mani.

AREA FANTASY

Oltre 60 incontri, 20 ospiti stranieri, 4 diverse lingue (oltre all'italiano) hanno colorato di tutte le sfumature del fantasy a Lucca Comics & Games. Mondi immaginari ed universi letterari senza confini hanno accolto lettori e lettrici di ogni età a **Luk for Fantasy**, l'area di Lucca Comics & Games dedicata al fantastico in tutte le sue declinazioni: il Padiglione San Martino, raddoppiato in dimensioni, ha accolto tre grandi gruppi editoriali per la prima volta riuniti a Lucca Comics & Games (Gruppo Mondadori, Gruppo Giunti e GeMS - Gruppo editoriale Mauri Spagnol). Non sono mancati medi e piccoli editori, da nuove case editrici presenti per la prima volta come ADD Editore, Edizioni E/O, Il Saggiatore, L'ippocampo edizioni, Neri Pozza e NuiNui, oltre a Fanucci Editore, Armenia, Future Fiction, Plesio, EKT, NPS Edizioni.

Nel padiglione Carducci, l'Artist playground che ha compiuto 25 anni è stata celebrata dal calendario *Lords for Fantasy*, edito da Eterea Edizioni e il cui ricavato andrà in beneficenza ad Area Performance ODV.

Intorno allo spazio d'elezione degli artisti, si sono riuniti i grandi Maestri dell'Arte Fantasy **Luis e Romulo Royo**, presenti con una mostra in Palazzo Ducale, **Ciruelo, Karl Kopinski**, lo studio **Design Studio Press** con l'artista **Chris Ayers**, e gli artisti ospiti di Corner4Art **Joan Vizcarra, Tony Fernandez, Max Pedreira, Martin Rodriguez, Joaquin Rodriguez e Garotto**, e l'Artist Alley dedicata ai **30 anni di Magic: the Gathering**. In occasione dei **50 anni della scomparsa di J.R.R. Tolkien**, oltre alla mostra *Other Minds and Hands: JRRT50 nel tempo e nello spazio, nel gioco e nel fumetto* – realizzata grazie alla collaborazione di **Oronzo Cilli, Roberto Di Meglio e Francesco Nepitello** – il pubblico ha potuto conoscere l'ospite d'onore **Brian Sibley**. Non potevano mancare, però, le celebrazioni del XXV anno dalla pubblicazione del primo libro in Italia della saga *Harry Potter* di J.K. Rowling: il festival ha ospitato **Miraphora Mina ed Eduardo Lima**, i due graphic designer che con il loro **Studio MinaLima** e il lavoro sugli oggetti di scena dei film della Warner Bros. hanno dato vita e corpo concreto alle parole dell'autrice. A loro è stata dedicata la mostra *MinaLima: Makers of Magic*, con più di 114 prop originali e bozzetti dei film oltre a illustrazioni e immagini. Tra i grandi ospiti della narrativa fantasy che hanno incontrato migliaia di lettori e lettrici, per la prima volta in Italia regina del fantasy francese **Christelle Dabos** e **Alexandra Bracken**. Tra i grandi ritorni, **Christopher Paolini** in un seguitissimo incontro digital. E ancora **A.Y. Chao, A.J. West, Pedro Oyarbide, Benjamin Lacombe, Camille Monceaux, Kim Bo-Young, James Dashner, Cecilia Randall**. E tra gli autori e autrici italiani **Licia Troisi, Manlio Castagna, Fiore Manni, Paola Barbato**.

AREA MOVIE

Si riconferma il successo dell'**Area Movie**, sezione a dedicata al cinema e alle serie tv a cura di **QMI**, che con **33 ospiti, 11 anteprime, 8 incontri**, circa **2000 minuti di visioni**, ha incantato protagonisti e spettatori degli eventi andati in scena tra le cornici del cinema Astra, cinema Centrale e Teatro del Giglio.

Tra le personalità arrivate a Lucca Comics & Games per promuovere le proprie opere il premio Oscar **Michael Gondry**, i maestri del divertimento **Fabio De Luigi, Lillo e Maccio Capatonda**, la leggenda del fumetto **Frank Miller**, gli attori **Giacomo Ferrara, Domenico Cuomo**, i protagonisti della serie **Noi siamo leggenda**, tra cui **Emanuele Di Stefano, Giacomo Giorgio, Nicolas Maupas, Giulia Lin, Giulio Pranno, Beatrice Vendramin**, e i registi **Antonio e Marco Manetti, Brando De Sica e Enzo d'Alò**. Il maestro dell'animazione a Lucca ha presentato il lungometraggio **Mary e lo Spirito di Mezzanotte**, ed è entrato a far parte della Walk of Fame di Lucca.

Tante le anteprime e le proiezioni speciali per i fan tra cui: **Hunger Games - La ballata dell'usignolo e del serpente, Five Night at Freddy's, Thanksgiving, Il ragazzo e l'airone** e la serie tv **Tutta la luce che non vediamo**.

Fra gli eventi dell'Area Movie anche la presentazione del podcast **Quante Scene** con protagonista **Francesco Mandelli**, e della docuserie **Dove nessuno guarda - il caso Elisa Claps**, realizzata dopo il grande successo dell'omonimo podcast di **Pablo Trincia**.

Confermato anche quest'anno il Community Carpet, il tappeto rosso di Lucca Comics & Games, travolto dall'affetto della grande community di fan e appassionati, in cui il pubblico è assoluto protagonista.

Quindi i partner, che hanno decretato il successo di Area Movie: Rai, Prime Video, Netflix, Universal Pictures, Disney+, Notorious Pictures, Sky, Chora Media, Crunchyroll, Eagle Pictures, Toei Animation, 01 Distribution, I Wonder Pictures, Mediaset Infinity, Lucky Red, Luce Cinecittà, Bim Distribuzione, Warner Bros. Discovery, Bizzarro Movies e Full Action.

AREA GAMES

Nel 2023, Lucca Games ha festeggiato il suo trentesimo anniversario, per l'occasione in un padiglione Carducci di più di **10.000 mq**. Gli oltre **150 espositori** hanno accolto i visitatori con appuntamenti ed eventi nel segno dei valori che da trent'anni a questa parte rendono l'Area Games un'esperienza unica. Più di **350 i tavoli** che hanno coinvolto i giocatori in sessioni dimostrative e tornei di giochi di carte, da

tavolo e di ruolo. Oltre 50 gli artisti fantasy presenti per celebrare i 25 anni di Area Performance e donare più di 100 pezzi originali per la consueta asta di beneficenza.

Cuore pulsante del padiglione è stato il **Palco Grog Live Show**, che ha accolto performance e ospiti illustri, primi tra tutti i due Ambassador **Joe Manganiello** e **Lillo Petrolo**. In occasione del trentennale, la mascotte di Lucca Games, Grog, è stata oggetto di restyling a cura di **Karl Kopinski** e celebrata anche attraverso una statua in cioccolato realizzata da **Damiano Carrara** ed esposta al centro del padiglione Carducci. Grande partecipazione per il Trofeo Grog, il concorso di pittura di miniature, che ha fatto registrare oltre 120 modelli in gara. Anche per le mostre, *Frazetta's Legacy: Art on Art* in padiglione Carducci, **Magic: The Gathering 30. Grimorio di una community** e **Lillo Petrolo - Viaggio al centro del modellismo**, allestite in Palazzo Arnolfini, hanno emozionato e stupito i molti visitatori intervenuti.

Particolarmente apprezzata anche la '90s Room, l'esperienza immersiva dell'area Chamber LARP realizzata da Chaos League, in collaborazione con i ragazzi del Liceo Artistico Passaglia di Lucca, che ha fatto registrare il sold out in ogni fascia disponibile, coinvolgendo un pubblico intergenerazionale. L'area Chamber LARP ha coinvolto, nei cinque giorni di fiera, il numero record di 1.450 partecipanti.

AREA VIDEOGAMES

Realtà virtuale, retrogaming, innovazione, anniversari, anteprime: anche quest'anno il mondo del gaming non si è risparmiato. Disseminate tra le vie di Lucca, le 8 aree monotematiche hanno attratto, ogni giorno, migliaia di fan pronti a vivere e condividere le proprie passioni. Dal **Gaming Village** di **MediaWorld** alla **Cyberpunk Area** di **Euronics**, passando per **Bandai Namco**, **Plaion** e **GameStop**, i videogiocatori hanno avuto la possibilità di provare le ultime novità, partecipare a sessioni di coaching, sfidarsi e arricchire le proprie collezioni. Non poteva mancare la scena **eSports**, che ha trovato la propria casa al **Riot Stadium**, che ha coinvolto i più talentuosi pro-player italiani. Oltre 20 i panel dedicati che hanno fatto emergere le più recenti tendenze in ambito di sviluppo e innovazione. Attraverso le parole di **Arnar Hrafn Gylfason** (Riot Games), **Rand Miller** (a Lucca C&G per festeggiare i trent'anni di *Myst*), **Jean-Luc Sala** (Ubisoft) e **Yu Suzuki** (autore di pietre miliari come *OutRun*, *After Burner*, *Virtua Fighter* e *Shenmue*) i fan hanno scoperto i retroscena e le curiosità di un viaggio iniziato oltre 40 anni fa e che non smetterà mai di affascinare e conquistare intere generazioni.

AREA JUNIOR

Al **Family Palace** i bambini e le bambine presenti hanno affollato i laboratori dedicati a i loro personaggi preferiti: da **Nuvola Olga**, disegnata insieme all'autrice **Nicoletta Costa**, a **Mortina**, l'amatissima bambina zombie creata da Barbara Cantini, ai laboratori dedicati ai Pokémon a cura di Mondadori e la community italiana di Pokémon Millennium. E ancora, **Topolino party**, che ha coinvolto oltre 250 bambini delle scuole e i Topolino Lab a cura della Redazione di Topolino Panini Comics, i personaggi della letteratura ridisegnati in chiave Disney con Michela Frare e le *W.i.t.c.h.* a cura di Giunti, i laboratori di Tridimensional su *Frozen*, *Winx*, *44 gatti*, *Pinocchio & friends*.

Grande partecipazione anche per le anteprime di Hello Kitty, e la proiezione di **SUPER SPIKEBALL 2** in collaborazione con RAI Kids e la Federazione Italiana Pallavolo, amatissima serie ideata da **Andrea "Lucky" Lucchetta**, la proiezione del nuovo film d'animazione di Enzo D'Alò *Mary e lo spirito di Mezzanotte* e il lancio di **Metamostri**, il nuovo programma Youtube che parla ai bambini dai 3 ai 7 anni e ai loro genitori.

Giovanni Muciaccia, per la prima volta a Lucca Comics & Games, ha intrattenuto il pubblico con il suo nuovo spettacolo sui meme e poi ha incontrato il pubblico di ogni età per un lungo firmacopie.

Anche le nuove generazioni di Youtuber e Tiktoker sono state tutti i giorni protagoniste di partecipatissimi firmacopie, tra tutti **Roby**, **Bellafaccia**, **Jenny Puddu**, **Glitter & Candy**, **Max Random** e **Arianna Craviotto**.

Immane le attività sempre richiestissime a cura di EmPisa Star Wars Fan Club e Orange Team Lug con i laboratori e l'esposizione dei mattoncini più amati da grandi e piccoli.

La Rai Yoyo Kids Parade con i personaggi più amati, oltre ad **Hello Kitty**, che ha festeggiato il suo compleanno a Lucca Junior con tanti gadgets ed una coloratissima altalena, anche Pinocchio e Freeda, i Puffi, Bing e Flop, Lucky, Bluey, Masha e Orso e molti altri.

COSPLAY

Non sarebbe Lucca Comics & Games se non ci fossero i cosplay, e anche quest'anno in migliaia, tra grandi e piccini, hanno indossato i panni dei loro personaggi del cuore. Tra parate e raccolte, come quello di **One Piece** - che ha visto oltre 600 partecipanti -, ma anche **Creamy** e **Avengers**, una folla colorata ha illuminato Lucca nonostante il brutto tempo. Il tutto esaurito è stato registrato alle selezioni italiane dell'**ECG - Extreme Cosplay Gathering**, il campionato europeo dei cosplayer, e alla **Cosplay Academy**, la scuola di Lucca Comics and Games per diventare cosplayer in maniera professionale. Da ricordare anche il raduno di **X-men** e **Avengers** al Teatro del Giglio con oltre 50 figuranti, che hanno accolto i disegnatori veterani della Marvel, tra cui **C.B Cebulski** e **Simone Bianchi** e la parata Clic per Riot Games, con una competizione che ha accolto oltre 100 partecipanti. Successo strepitoso anche per la mostra dei prop del Doctor Who, allestita per celebrare il sessantesimo anniversario della serie.

C'è stato spazio anche per riflettere sull'espansione dell'universo cosplay e le sue implicazioni durante gli incontri su discriminazione, il bullismo e il body shaming.

JAPAN TOWN

Al Japan non ci si passa, ci si va. **Japan town** si conferma uno dei punti focali di attrazione per il pubblico del festival, con numeri sempre in costante aumento di anno in anno, sia per quanto riguarda il pubblico sia per quanto riguarda il numero di espositori grazie agli spazi ingranditi con le tensostrutture laterali che la portano ad essere una delle aree commerciali più importanti del Festival. Grande successo per la nuova area lounge con l'area food, il palco del **Japan Live** e lo **spazio vintage coin-op**, molto apprezzata dai visitatori, che hanno potuto fermarsi e rilassarsi durante i giorni del festival. Sempre piena di giovanissimi l'aula manga che proponeva per tutti i giorni e a tutte le ore **workshop di disegno manga** per coloro che volevano apprendere i primi rudimenti dello stile nipponico oppure migliorare le proprie tecniche.

AREA MUSIC

Dopo il bellissimo concerto che ha celebrato i 60 anni di carriera degli **Oliver Onions**, chiusura in bellezza del programma sul palco dell'Area Music con la regina delle sigle **Cristina D'Avena**, ancora una volta e come sempre sold out, protagonista di **Sognando Creamy**, lo spettacolo inedito dedicato al celebre personaggio degli anni '80, con cui ha regalato al festival l'emozione delle canzoni che appartengono ai ricordi di tutti noi.

AREA DIGITAL

Lucca Comics & Games ha conquistato anche il web con il **festival digital trasmesso in streaming su Twitch**. I sei host **CKibe**, **Claudio Di Biagio**, **Kurolily**, **Yotobi**, **InnTale**, **Cydonia** sono stati il volto di una programmazione sempre più ricca e variegata che con oltre **70 eventi** tra talk, interviste, approfondimenti, presentazioni con grandi ospiti dal mondo del fumetto, del gioco, del videogioco, del fantasy, ma anche cast di film e serie tv, ha incollato allo schermo **130.000 spettatori unici** per 315.130 visualizzazioni e **48 ore di live complessive**.

È tornata anche quest'anno la house of creator che ha ospitato al suo interno **62 Meet&Greet** (per un totale di **98 ore** di chiacchiere) cui hanno partecipato più di 4.500 persone. Dalle posizioni di streaming gli oltre 50 creator coinvolti hanno streammato più 102 ore di contenuti.

COMMUNITYVERSE

Confermato il successo del progetto **Communityverse**, che con la mostra **Multiverse of Metaverses** ha permesso di provare esperienze in realtà virtuale e aumentata ad oltre 12.000 visitatori, con postazioni dedicate a visori di nuova generazione e applicazioni per smartphone al confine tra gaming, marketing, intrattenimento, comunicazioni social, arte e non solo. Online disponibili diverse esperienze tra le quali **Luccaverse**, il metaverso sperimentale che ci ha accompagnato anche nel pre-festival con ricompense digitali e fisiche. 10 panel hanno affrontato i temi delle nuove tecnologie di frontiera quali metaverso, blockchain, intelligenza artificiale con autorevoli ospiti internazionali per una divulgazione leggera e ormai indispensabile.

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