

LUCCA COMICS & GAMES 2024: LA NONA ARTE SI METTE IN MOSTRA.**Dal Giappone alle coste del Nord Africa, passando per la Francia e arrivando fino alla partitura che unisce Italia e Stati Uniti.****Si inaugurano domani le mostre di Palazzo Ducale, prima parte della sfaccettata offerta di questa edizione del festival.**

Lucca, 18 ottobre 2024 – Un viaggio intorno al mondo a rappresentare idealmente le diverse sfaccettature della Nona Arte, attraverso una serie di percorsi espositivi che accompagneranno visitatori e visitatrici alla scoperta di stili, generi e visioni artistiche: si **inaugurano domani, sabato 19 ottobre, le prime mostre di Lucca Comics & Games**. Sarà **Palazzo Ducale ad aprire i suoi battenti per accogliere dalle ore 17** i presenti alla cerimonia ufficiale che dà il via all'edizione 2024 del festival.

Un'occasione unica per immergersi nella bellezza, perdersi tra sogni, immagini e mondi, poter vivere l'emozione di essere a pochi passi da pezzi originali e tavole che hanno fatto la Storia del fumetto e dell'illustrazione mondiale.

MOSTRE A PALAZZO DUCALE**Dal 19 ottobre al 3 novembre, ingresso libero****Orari (fino al 29/19 incluso): martedì > sabato ore 15-19, domenica ore 10-13 / 15-19. Chiuso il lunedì****Dal 30 ottobre al 3 novembre: ore 09:00 - 19:00****YOSHITAKA AMANO: PRESS ANIMAE TO PLAY****A cura di Fabio Viola e Roberto Irace**

Nucleo centrale dell'anteprima lucchese è il periodo giovanile della produzione del Sensei, forse quello meno noto dal grande pubblico. Quindici anni di carriera trascorsi nello studio di animazione Tatsunoko Production in cui, prima come animatore e poi come character designer, ha contribuito alla creazione di cartoni animati cult tra il 1967 ed il 1982 come *Mago Pancione*, *Judo Boy*, *Ape Magà*, *Pinocchio*, *Yattaman*, *Hurricane Polimar*, *Tekkaman*. Un'imperdibile anteprima che porterà appassionati e appassionate a (ri)scoprire gli universi del Sensei, in attesa della straordinaria mostra - la più grande esposizione occidentale ufficiale per celebrare i 50 anni di attività del visionario Maestro di Shizuoka - che aprirà i battenti a Milano (alla Fabbrica del Vapore) il 13 novembre 2024 e sarà aperta fino al 1° marzo 2025.

La prima occasione di incontrare il maestro Amano a Lucca sarà il 30 ottobre alle 11:00, in occasione della cerimonia di apertura della nuova edizione di Lucca Comics & Games, durante la quale verrà svelato al mondo il terzo poster di LC&G realizzato dal maestro, ispirato dall'opera di Giacomo Puccini.

Oltre ai due momenti dedicati al firmacopie all'interno del padiglione, Amano incontrerà il pubblico il 31 ottobre alle 16:00 al Teatro del Giglio per un Q&A sulla sua carriera e sulla mostra milanese e il 1° novembre alle 13:00 sarà all'Auditorium San Francesco per un evento dedicato interamente alle community. Sarà anche possibile visitare l'anteprima lucchese della mostra di Amano - previa prenotazione - guidati dal curatore Fabio Viola nei giorni del 30 ottobre (ore 17.00), 1° novembre (ore 17.30) e 2 novembre (ore 14.30).

CARMINE DI GIANDOMENICO: CONTRAPPUNTI**A cura di Mauro Bruni e Nicola Peruzzi**

Come sulle linee dello spartito musicale, chi visita la mostra *Contrappunti* viaggia attraverso le note che l'autore ha disseminato all'interno delle tavole. Dagli esordi con *Examen*, per passare alla lunga e proficua collaborazione con Alessandro Bilotta attraverso le tavole di *Giulio Maraviglia* e *La Dottrina*. Fino a *Oudeis*,

prima opera da autore completo di Carmine Di Giandomenico, che lo ha portato a realizzare un record da Guinness. Lo sbarco oltreoceano in Marvel, dove realizza storie memorabili con *Daredevil*, *Magneto* e i *Fantastici Quattro*; il passaggio alla Dc Comics per il rilancio di *Flash*, 60 anni dopo Carmine Infantino. Per chiudere con la miniserie scritta da Chip Zdarsy *Batman Knight*. La musicalità dell'autore non è solo nei tagli all'interno delle tavole, ma si completa con la realizzazione della storia, con Francesco Colafella, di *Leone*: un musicista emigrato nella Grande Mela a inizio dello scorso secolo; per poi arrivare alla realizzazione del video dell'ultimo brano di Claudio Baglioni.

JUBILÉ HURLANT: L'IMMAGINAZIONE AL POTERE

a cura di Alessandro Aprea e Mauro Bruni

Palazzo Ducale accoglierà tra le sue stanze affrescate la mostra *Jubilé Hurlant* e per l'occasione avremo la visita di Jean-Pierre Dionnet, uno dei fondatori della seminale rivista *Métal Hurlant*.

A pochi anni dai fermenti del '68, *Métal Hurlant* sembrò realizzarne le promesse: l'immaginazione al potere. In quei fondativi Humanoïdes Associés, vi esplose Moebius, l'identità mutante di Jean "Gir" Giraud; vi deflagrò Philippe Druillet, tanto espressionista e contorto quanto il compare era aereo e apollineo; vi trovò casa Richard Corben, il maestro dell'iperrealismo americano; e poi Caza, Jodorowsky, Giménez e innumerevoli altri.

Soprattutto nella sua prima incarnazione, proseguita fino al 1987, *Métal Hurlant* fu una rivoluzione continuamente *in progress*, dimostrando che un altro fumetto era possibile. La mostra ripercorre cinquant'anni di travagliata ma esaltante vita editoriale di una rivista di culto, culminati nel rilancio del 2021.

KALIMATUNA: LE NOSTRE PAROLE DI LIBERTÀ

a cura di Veruska Motta e Annalisa Quilici

Attraverso le loro personali declinazioni delle possibilità visive e testuali offerte dalla Nona Arte, Takoua Ben Mohamed, Zainab Fasiki e Deena Mohamed ci restituiscono uno spaccato sul fermento culturale contemporaneo di tre Paesi del Nord Africa – Tunisia, Marocco ed Egitto – dalla storia millenaria e dalla forte identità individuale. Tre artiste-attiviste che amano i loro paesi di origine, e che hanno scelto di raccontare con intelligenza e sguardo critico, ma anche ironico, i moti degli ultimi decenni e le battaglie di libertà e autonomia. Le loro voci potenti e le loro visioni artistiche così acute ci aiutano a scardinare una concezione distorta della realtà contestando le rappresentazioni stereotipate di culture, ideali e scelte – in particolare quelle delle donne arabe – nei media occidentali, ma anche nel sentire comune.

Si ringraziano le case editrici 001 Edizioni, BeccoGiallo e Coconino Press; Salim Shitti per il supporto alla traduzione.

KAZU KIBUISHI: ARCHITETTO DI MONDI FANTASTICI

a cura di Guido Martini

Tra gli ospiti di questa edizione, un autore capace di unire più anime, capace di raggiungere il cuore di giovani lettori e lettrici, accompagnandoli in mondi fantastici, diffondendo l'amore per la lettura attraverso il linguaggio della graphic novel: Kazu Kibuishi. La sua saga di graphic novel *Amulet* – best seller del New York Times, vincitrice dell'ALA Best Book for Young Adults pubblicata in Italia da Il Castoro – vedrà proprio a Lucca Comics & Games il suo fortunato epilogo. L'artista, amato da milioni di lettori e lettrici in tutto il mondo, sarà al centro della mostra monografica che andrà a celebrare il suo eccezionale talento. L'esibizione ne esplorerà l'universo immaginifico, dalle illustrazioni vibranti ai racconti avvincenti. Un viaggio tra le sue opere più iconiche, anche l'occasione per raccontare il processo creativo e le tecniche dietro le sue storie straordinarie. Un'opportunità imperdibile per i ragazzi e le ragazze appassionati di fumetti e graphic novel ma anche, e soprattutto, per chi non lo è: le immagini di Kazu Kibuishi e le sue storie catturano lo sguardo e risucchiano in nuovi mondi. Verso altre avventure.

FRANCESCA GHERMANDI: IL PIANETA INTERGALATTICO. FUMETTI, DISEGNI E OGGETTI
a cura di Pio Corveddu e Stefano Prodiguerra

Ormai vera e propria autrice di culto, Francesca Ghermandi propone un fumetto che è punto di sintesi avanzata e crogiuolo delle più disparate esperienze artistiche: pittura, design, narrativa, teatro, persino musica. Un fumetto sperimentale, sinestesico, a cui Ghermandi, anche illustratrice, presta le sue notevoli doti visive, creando un personale universo pop dai distinti contorni dark.

A partire dagli straordinari "cortometraggi su carta" di Pastil fino alle graphic novel di più ampio respiro, come *Cronaca dalla palude* (Coconino Press) e il recentissimo *I misteri dell'oceano intergalattico* (Eris Edizioni), la mostra propone una sintesi completa della carriera di un'autrice straordinaria. Un invito a immergersi in una navigazione attraverso l'immaginazione di un'artista che continua a sfidare e affascinare con la sua visione unica. In esposizione la sua fantastica poliedricità che offre uno stimolo intellettuale e un appagamento visivo di altissimo livello. Oltre agli originali dei suoi più famosi lavori a fumetti, visitatori e visitatrici potranno ammirare volumi, ceramiche, foulard, tende di arredamento, t-shirt, contributi multimediali.

20 ANNI DI LUCCA PROJECT CONTEST
a cura di Igor Mario Medved

Il Lucca Project Contest è lo storico concorso nazionale dedicato ad aspiranti autori di fumetto, compresi graphic novel e recentemente anche manga, indetto da Lucca Comics & Games. I finalisti scelti tra i partecipanti si contendono il premio che consiste in un regolare contratto di edizione con un editore (prima Panini Comics, oggi Edizioni BD), attuale partner editoriale del Project Contest. Gran parte dei precedenti vincitori e molti finalisti del Project Contest sono oggi professionisti affermati.

Con questa mostra Lucca Comics & Games vuole celebrare i primi 20 anni di questo concorso che si è imposto come osservatorio privilegiato sullo stato dell'arte della giovane creatività italiana, e dunque sullo stato di salute del fumetto italiano tutto.

Il 26 ottobre sarà invece la giornata dedicata a D&D, che celebra maestosamente a Lucca i suoi primi 50 anni di storia.

MOSTRA IN CHIESA DEI SERVI**Dal 26 ottobre al 3 novembre - ingresso libero****Orari (fino al 29/19 incluso): martedì > sabato ore 15-19, domenica ore 10-13 / 15-19. Chiuso il lunedì****Dal 30 ottobre al 3 novembre: ore 09:00 - 19:00****GATEWAY TO ADVENTURE: 50 YEARS OF D&D ART**
a cura di Jon Peterson e Jessica Lee Patterson

La prestigiosa cornice della Chiesa dei Servi ospiterà la più imponente mostra mai realizzata sull'arte di Dungeons & Dragons, con oltre un centinaio di opere originali degli artisti che hanno fatto la storia di D&D, curata da Jon Peterson, uno dei più autorevoli storici del gioco di ruolo e wargame, e dalla storica dell'arte Jessica Lee Patterson.

A essere esposte saranno le opere della Koder Collection, la collezione più completa al mondo di opere d'arte legate a D&D e ai giochi fantasy, assemblata nel corso di più di due decenni. La collezione raccoglie opere d'arte originali, sia artwork pubblicati sia sketch preparatori, realizzati nell'ultimo mezzo secolo con l'obiettivo di conservarli e in futuro fondare un ente che li renderà accessibili al pubblico, evidenziando l'influenza che questo tipo di arte ha sulla cultura popolare.

La mostra di Lucca vedrà esposti più di 100 pezzi tra opere originali, memorabilia, pubblicazioni rare e oggetti iconici. Una retrospettiva sugli ultimi cinquant'anni di D&D e sui modi in cui il gioco si è diffuso nella società, il celebre "effetto farfalla" che quest'anno Lucca Comics & Games vuole celebrare.

I visitatori saranno guidati in un percorso che parte dalle immagini delle prime versioni del gdr fino a quelle più recenti, tra cui una serie di opere importanti dei "Quattro Cavalieri" dell'arte di D&D: Jeff Easley, Larry Elmore, Clyde Caldwell e Keith Parkinson. Fra gli artisti esposti in mostra anche Todd Lockwood, Tim Hildebrandt, Brom, Wayne Reynolds, Robh Ruppel, Rick Berry e molti altri. Accanto alle opere di questi maestri immortali, gli oggetti simbolo di questi cinquant'anni trascorsi al tavolo da gioco.

La mostra sarà dedicata sia a Gary Gygax e Dave Arneson, creatori di D&D ai quali la città di Lucca intollererà anche una delle sortite storiche delle mura – quella del baluardo San Paolino – sia alla memoria di Keith Parkinson, scomparso nel 2005.

Dopo l'inaugurazione di Palazzo Ducale e della mostra di D&D, **l'appuntamento con le altre aree espositive del festival sarà per il 30 ottobre**. Durante i giorni di Lucca Comics & Games saranno infatti allestiti una serie di percorsi, che permetteranno di scoprire le declinazioni più originali e ricercate del mondo del fumetto contemporaneo e di grandi maestri del passato, dell'illustrazione.

MOSTRE AL PALAZZO DELLE ESPOSIZIONI - FONDAZIONE BANCA DEL MONTE DI LUCCA
dal 30 ottobre al 3 novembre, ingresso libero (ore 09.00 - 19:00)

PERA TOONS: THE EXPERIENCE

a cura di Barbara Gozzi

Non una mostra, nemmeno una semplice esperienza: un'avventura divertente e giocosa nel mondo di Pera Toons tra spazi a misura di giovani lettrici e lettori e famiglie, ripercorrendo alcune delle sue storie, in compagnia degli amici fidati Kenny ed Ely e di nuove conoscenze... scheletri, dinosauri e mummie!

Un viaggio interattivo e sensoriale che proietta i visitatori in mondi diversi, colorati e divertenti con diverse attività per coinvolgere i piccoli visitatori di tutte le età. Aree relax, spazi colorabili, angoli di mondi diversi... e vignette a volontà! *Si ringraziano per l'apporto tecnico in sponsorship Grimaldi Impianti, online-pen.com e per il supporto Autori di Immagini.*

WEBTOON: LA NUOVA VIA COREANA

a cura di Mara Famularo e Giovanni Russo

I webtoon sono fumetti seriali pensati e realizzati per esser letti attraverso lo smartphone. Nati in Corea del Sud nei primi anni del 2000 su piattaforme di servizi online, si sono poi diffusi in tutto il mondo in concomitanza con l'Hallyu, l'onda di favore incontrata fuori dai confini nazionali dai prodotti dell'industria culturale sudcoreana. Per la particolare modalità di fruizione, i webtoon sono un prodotto a metà strada tra fumetto e social content, individuano la maggior parte del proprio pubblico di riferimento nella Gen-Z e rispondono fortemente a logiche narrative di genere, anche se in determinati casi mostrano una profondità che va oltre il puro intrattenimento. Rappresentano un nuovo modo di fare fumetti, molto lontano dall'editoria tradizionale e particolarmente utile a capire quanto sia complessa e delicata la relazione tra cultura e content nell'era delle piattaforme digitali. La mostra vuole illustrare il "fenomeno Webtoon" nel contesto della vertiginosa ascesa della Corea del Sud fra le potenze culturali globali. In questo senso, il fumetto è un'ottima chiave interpretativa per affrontare il "fenomeno Corea" in termini più generali. Il percorso espositivo si incentra su fumetti accuratamente selezionati, sia per significatività intrinseca che per la loro capacità di illuminare aspetti specifici del fenomeno K-wave.

DORIAN GRAY. LA STANZA DELLE VANITÀ**a cura di Benjamin Lacombe e Sebastiano Le Noel**

Negli spazi del mezzanino della Fondazione Banca del Monte, Lucca Comics & Games, in collaborazione con L'ippocampo, presenta l'experience *Dorian Gray: La Stanza delle Vanità*: una decadente stanza vittoriana accoglierà il pubblico del festival alla scoperta dell'opera *Il ritratto di Dorian Gray* di Oscar Wilde illustrato da Benjamin Lacombe, che torna a Lucca dal 1° al 3 novembre.

Oltre alla presenza delle tavole originali, questa esperienza vuole dare risalto alla ricca ricerca filologica compiuta dall'illustratore per comprendere appieno i significati, la genesi del testo e il messaggio che l'autore Oscar Wilde voleva veicolare. Un romanzo che ha un profondissimo legame con la nostra contemporaneità, grazie a un tema cruciale: la vanità che si tramuta in ossessione.

In un'epoca in cui siamo autori della nostra rappresentazione sui social media, infatti, tendiamo sempre più a mostrare un perfezionamento spesso grottesco della nostra immagine esteriore, al punto da distorcerla con filtri che appiattiscono i nostri lineamenti, fino a renderli innaturali. Una dinamica complessa che può portare le persone a trovare conforto nel riconoscersi nella loro rappresentazione virtuale e non nel loro reale riflesso allo specchio. Wilde, di questo, parlava già nel 1890.

Le opere sono prestate da Daniel Maghen Gallery.

MOSTRA A PALAZZO GUINIGI**Dal 30 ottobre al 3 novembre, ingresso libero (ore 09.00 - 19:00)****ATTILIO MICHELUZZI: ARCHITETTO DELL'AVVENTURA****A cura di Pier Luigi Gaspa e Pierpaolo Putignano**

Una mostra dedicata a un grande interprete del fumetto italiano, Attilio Micheluzzi. In circa novanta tavole originali, il percorso attraversa quasi vent'anni di un'attività straordinariamente prolifica, iniziata nel 1972 sul settimanale *Corriere dei Ragazzi* e proseguita senza sosta fino al 1990, anno della scomparsa dell'autore, su testate come *Il Giornalino*, *Il Messaggero dei Ragazzi*, *Orient Express*, *Comic Art* e *Dylan Dog*. Attraverso storie, personaggi e temi cari all'autore istriano, come l'aeronautica, il primo Novecento e una innovativa rappresentazione della donna nel fumetto, nella mostra sfilano le grandi tavole di *Johnny Focus*, *Petra Chérie*, *Marcel Labrume*, *Roy Mann*, *Dylan Dog* e altri grandi personaggi e vicende che hanno lasciato un segno nella storia del fumetto italiano. Ad accompagnarle, una serie di illustrazioni e di campagne pubblicitarie che testimoniano la notevole mole di lavoro prodotta da un grande e versatile "architetto dell'avventura", Attilio Micheluzzi.

La mostra è realizzata in collaborazione con MAG Broker.

MOSTRA A SAN FRANCESCHETTO**Dal 30 ottobre al 3 novembre, ingresso con biglietto e braccialetto del festival (ore 09.00 - 19:00)****ONE YEAR IN THE FORGOTTEN REALMS. REFLECTING ON BALDUR'S GATE 3****a cura di Fabio Viola**

Baldur's Gate III è una lettera d'amore alla tradizione di *Dungeons & Dragons (D&D)*, è un dare forma agli immaginari fantastici da milioni di persone in tutto il mondo nelle serate con gli amici attorno al tabletop creato da *Wizards of the Coast* nel lontano 1974. Un'attesa lunga cinquant'anni ha dato vita ad una rielaborazione videoludica - e non a un semplice adattamento - in grado di segnare una tappa fondamentale di crescita per il linguaggio dei videogiochi. Dall'incontro nel 2016 in una fredda taverna di Seattle tra i belgi Larian Studios,

all'epoca al lavoro su *Divinity: Original Sin 2*, ed il management dell'universo D&D, sarebbe nato dopo sette anni il gioco di ruolo che ha riscritto i canoni del genere ed alzato l'asticella in seno al mondo dei videogiochi.

La mostra allestita nella cappella di San Franceschetto restituisce ai visitatori alcune delle tavole digitali, spesso afferenti alla fase di concept e preproduzione, che segnano gli immaginari visivi del Game of the Year 2023, con una particolare attenzione all'arcipelago dei personaggi che, grazie alla loro profondità estetica e caratteriale, hanno contribuito al successo di questo capitolo divenendo oggetto di cosplaying e narrazioni transmediali anche grazie allo straordinario lavoro di interpretazione attoriale affidata ad artisti come Neil Newbon (Astarion) e Jennifer English (Shadowheart) o ancora la voce narrante affidata ad Amelia Tyler.

MOSTRE NEL PADIGLIONE CARDUCCI

Dal 30 ottobre al 3 novembre, ingresso con biglietto e braccialetto del festival (ore 09.00 - 19:00)

SANJULIÁN E MAREN: L'ARTE NEL SANGUE

a cura di Simone Peruzzi

San Julián e Maren (quest'ultimo sarà ospite tutti i giorni del festival), due facce della stessa medaglia. Sebbene entrambi condividano una profonda passione per l'arte figurativa, l'approccio stilistico e i temi che questi due fratelli affrontano offrono prospettive diverse e complementari.

San Julián, noto per le sue copertine di riviste e romanzi fantasy e horror, eccelle nella creazione di atmosfere cupe e suggestive. Il suo uso sapiente di luci e ombre conferisce un forte impatto drammatico alle sue illustrazioni, rendendo palpabile la tensione narrativa. L'artista non si limita però ai generi horror e fantasy: la sua versatilità si estende a progetti commerciali e figurativi, con collaborazioni in ambito pubblicitario e cinematografico. Dall'altro lato, Maren porta una sensibilità diversa nel panorama artistico, caratterizzata da una vasta gamma di tecniche pittoriche, dagli oli agli acquerelli, dai pastelli al carboncino. La sua capacità di spaziare tra diversi stili e generi, dalla storia al fantasy, fino alla fantascienza, gli consente di creare opere che invitano lo spettatore a immergersi completamente nelle narrazioni visive che costruisce. La mostra *San Julián e Maren: l'Arte nel Sangue* rappresenta un'occasione unica per esplorare il lavoro di due fratelli che, seppur diversi, condividono una dedizione alla perfezione tecnica e alla potenza dell'immaginario visivo.

NO CURVES: NEON RUNNERS

a cura di NO CURVES

La cultura cyberpunk, nata negli anni Ottanta con opere come *Neuromante* di William Gibson, ha influenzato numerosi campi artistici, dalla musica al cinema fino all'arte visiva. L'artista NO CURVES, tra i massimi esponenti della tape art che mancava al festival dal 2019, si inserisce in questa tradizione con il progetto *Neon Runners* e torna a Lucca Comics & Games con l'esposizione omonima.

Ricordato per le bellissime performance dal vivo nel padiglione Carducci, NO CURVES sarà presente nello spazio di Cook & Becker, altro grande ritorno di questo 2024, con una serie di stampe di pregio in edizione limitata dedicate proprio al mondo di *Cyberpunk 2077* by CD Projekt RED. Questa serie sarà acquistabile unicamente presso gli spazi espositivi all'interno del padiglione.

Le celebrazioni non sono però finite. Per i 40 anni dalla prima pubblicazione di *Neuromante*, NO CURVES firma una speciale edizione limitata del libro, pubblicato da Mondadori, che sfoggia in copertina la sua opera, di cui sarà realizzata un'installazione urbana di oltre 6 metri durante il festival.

MOSTRE IN JAPAN TOWN - POLO FIERE

Dal 30 ottobre al 3 novembre, ingresso con biglietto e braccialetto del festival (ore 09.00 - 19:00)

CHŌGOKIN 50TH YEAR / SHŌJI KAWAMORI: INGEGNERE DEGLI ANIME

a cura di Fabrizio Modina

Attraverso l'opera di ricerca e conservazione di tre collezionisti italiani, Piero Delrivo, Marco Olivotto e Fabrizio Modina, prende forma la retrospettiva di Lucca Comics & Games 2024 dedicata al cinquantenario dei **Chōgokin**, in collaborazione con Bandai e Cosmic Group, una selezione della sconfinata produzione Popy/Bandai, che in cinque decenni ha generato un fenomeno culturale senza precedenti, divenendo un punto di riferimento assoluto per rappresentare l'evoluzione della tecnologia e del design applicate al settore del giocattolo. Questa industria non è più inscrivibile oggi nei confini del prodotto per l'infanzia, ma si colloca trasversalmente anche in un settore di gamma altissima riservato ad un pubblico adulto ed esigente che richiede prodotti sempre più curati e dettagliati, oggetti di lusso che guardano con rispetto e affetto i loro ingenui predecessori.

Nel corso della sua carriera, **Shōji Kawamori** ha ricevuto numerosi premi e riconoscimenti per il suo contributo all'industria dell'animazione: il suo approccio creativo e la sua dedizione all'arte del design continuano a ispirare generazioni di artisti e animatori. La sua abilità nel creare design di veicoli e macchine che integrano elementi artistici e funzionali è ammirata in tutto il mondo. L'influenza del Maestro si estende oggi oltre l'animazione, con collaborazioni che spaziano nel settore dei videogiochi e della tecnologia, tutte esperienze che gli hanno consentito di divenire uno dei più influenti mecha designer nel panorama dell'animazione giapponese. La sua carriera, abbracciando oltre quattro decenni, ha determinato un impatto duraturo sulla cultura pop.

L'omaggio che Lucca Comics & Games 2024 gli dedica si concentra sulla sua influenza nel mondo del mecha design attraverso l'esposizione dei modelli giocattolo dei suoi concept più noti, a partire dalle celebrate Valkyrie di *Chōjiku Yosai Macross*, selezionate nella loro storica versione prodotta da Takatoku (1,5 milioni di esemplari venduti) e nelle produzioni moderne marchiate Bandai.

MOSTRA AL FAMILY PALACE - REAL COLLEGIO

dal 30 ottobre al 3 novembre, ingresso libero (ore 09.00 - 19:00)

PREMIO DI ILLUSTRAZIONE EDITORIALE LIVIO SOSSI

a cura di Sarah Genovese

La mostra raccoglie le tavole selezionate dalla Giuria del Concorso Lucca Junior - Premio di Illustrazione Editoriale "Livio Sossi" 2024, dedicato alla memoria del Prof. Livio Sossi (Trieste, 1951-2019), tra i massimi esperti di illustrazione e letteratura per ragazzi, docente universitario, saggista, promotore del libro e della cultura per l'infanzia, nonché Presidente di Giuria del Concorso Lucca Junior fin dalla sua prima edizione nel 2007. Obiettivo del concorso, la realizzazione di un progetto illustrato a partire dal testo inedito "A volte arriva il buio" scritto da Francesco Morgando.

I progetti in gara sono stati 425 e tra questi la Giuria - composta dal Presidente, Paolo d'Altan (illustratore) e da Loredana Baldinucci (Editor Editrice Il Castoro), Gud (Fumettista, Art Director Book on A Tree), Alessandra Sconosciuto (Coordinatrice Ars in Fabula - Scuola Illustrazione), Alfredo Stoppa (Autore, esperto di Editoria per l'Infanzia) - ha individuato il progetto vincitore e selezionato le tavole e storyboard più interessanti, raccolti in questa mostra. Ogni tavola corrisponde alle pagine del libro da illustrare, a partire dal testo di Francesco Morgando. Visitando la mostra, sarà, così, possibile scoprire come ciascun artista ha interpretato in modo personale lo stesso testo, con l'uso di soluzioni grafiche, compositive, personaggi, colori e tecniche spesso molto differenti. Il progetto vincitore di Melinda Berti è diventato un albo illustrato pubblicato da Editrice Il Castoro e sarà presentato in occasione di questa edizione di Lucca Comics & Games 2024.

Partner del concorso: Editrice Il Castoro, Book on a Tree, Associazione Autori di Immagini (AI) e Wacom.

MOSTRA IN AUDITORIUM SAN FRANCESCO E PADIGLIONE ISYBANK
dal 30 ottobre al 3 novembre, ingresso libero (ore 09.00 - 19:00)

THEY DON'T LOOK LIKE ME

a cura di **Paolo Woods e Kublaiklan**

L'idea che possiamo cambiare identità modificando il nostro aspetto esteriore è antica come la coscienza del proprio corpo. Il fenomeno dei Cosplay è forse la manifestazione più contemporanea incarnata dai nativi digitali. Il termine nasce dall'abbreviazione di "costume + play" ossia "gioco del costume" e l'espressione indica sia l'azione del travestirsi, sia la presenza del costume.

Nel progetto They Don't Look Like Me, Niccolò Rastrelli indaga questo fenomeno viaggiando in Italia e in Kenya per ritrarre cosplayer insieme alle loro famiglie, creando spesso cortocircuiti ironici tra la normalità piccolo borghese e la straordinarietà di una vita sognata.

In occasione della 14° edizione del festival internazionale di fotografia *Cortona On The Move* (11 luglio - 3 novembre) il progetto è stato presentato per la prima volta arricchito di un'ulteriore tappa in Giappone, il paese in cui il fenomeno gode di maggiore popolarità, realizzata grazie all'idea e al contributo di Autolinee Toscane. La mostra, a ingresso gratuito, è visitabile presso il Padiglione isybank e l'Auditorium San Francesco a Lucca, nei giorni di apertura del Lucca Comics & Games.

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

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

FB e IG @luccacomicsandgames; **X** @LuccaCandG; **TT** @luccacg

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

Scarica la APP di Lucca Comics & Games, la "LuccaCG24 Assistant":

Android - https://play.google.com/store/apps/details?id=it.kindjackal.lcga&hl=it_it

iOS - <https://apps.apple.com/it/app/id6446882387>

Biglietti in vendita qui: <https://www.ticketone.it/LuccaCG24>