

LUCCA COMICS & GAMES 2024, ATTO III: UN FANTASTICO FINALE

L'EFFETTO FARFALLA CONTINUA, DAL 13 NOVEMBRE AL 1° MARZO 2025 A MILANO, CON LA MOSTRA AMANO CORPUS ANIMAE DEDICATA ALL'ARTE DEL MAESTRO GIAPPONESE YOSHITAKA AMANO

Si è chiusa la terza edizione più visitata di sempre. Oltre 275.000 biglietti venduti, più di 16.000 professionisti coinvolti, oltre 900 ospiti, 660 espositori, più di 150.000 utenti unici su Twitch, oltre 1.500 appuntamenti all'insegna della vivibilità, della miglior offerta culturale, insieme alla community più appassionata che ci sia.

Appuntamento al 2025, da mercoledì 29 ottobre a domenica 2 novembre.

Lucca, 3 novembre 2024 – Movimento: è questa la parola chiave dell'edizione 2024 di Lucca Comics & Games appena conclusasi. Movimento come le parti costitutive di un'opera di **Puccini** il cui lavoro, a distanza di un secolo dalla sua scomparsa, ha ispirato l'arte del Maestro **Yoshitaka Amano**, che ha creato tre poster diversi, tanti quanti i momenti di avvicinamento a LC&G 2024: Atto I, *Ouverture*; Atto II, *Crescendo*; Atto III, *Fantastico*. Movimento come apertura, scambio e dialogo, tra linguaggi e culture differenti, generato dalla presenza nello stesso luogo di tantissimi artisti e artiste che hanno potuto interagire tra loro e con il pubblico. Movimento come azione di coraggio nel mostrare al mondo il proprio essere più autentico, sostenuti dalla certezza di essere a casa, a Lucca. Movimento come spostamento, da tutte le parti d'Italia e del mondo verso Lucca, e attraverso le strade di Lucca, reti neurali che rendono comunicanti le **53 location** del festival. Movimento dal passato al presente, verso il futuro, attraverso la celebrazione di tanti anniversari, due su tutti il 50° di **Dungeons & Dragons** e i cinquant'anni di vita di **Les Humanoïdes Associés**, editore di **Métal Hurlant**. Movimento, infine, come desiderio di vivere all'insegna dei cinque valori fondanti di Lucca Comics & Games: community, inclusion, respect, discovery, gratitude.

I **biglietti venduti** sono stati **oltre 275.000**, ai quali va a sommarsi il gruppo di tutti i **professionisti** che a vario titolo si sono accreditati per rendere unica questa manifestazione, **oltre 16.000**. Molte di più le presenze totali, incalcolabili a oggi (il numero delle presenze sarà disponibile solo a fine novembre), **considerando anche le vaste aree gratuite di LC&G 2024**: il Family Palace presso il Real Collegio di Lucca; la Self Area, dedicata alle realtà indipendenti; l'Area Pro, che favorisce l'incontro tra gli aspiranti fumettisti e gli editori alla ricerca di nuovi talenti; il padiglione San Romano, dedicato all'esposizione delle tavole originali; la passeggiata delle mura urbane; IMT Library - Game Science, con due aree didattico-scientifiche; il Giardino degli Osservanti, con il Community Village e l'area Cosplay; tutte **le mostre prodotte e organizzate da Lucca Comics & Games, ben 14 accessibili liberamente** ai visitatori per tutto il periodo del festival.

Oltre 900 ospiti hanno reso possibili ben **1.585 appuntamenti** tra incontri, dibattiti, laboratori, workshop, sessioni di gioco, showcase e il ricco programma di anteprime ed eventi tra cinema e serie TV dell'Area Movie a cura di QMI; **13 i Paesi e le aree geografiche di provenienza dei corrispondenti esteri** che hanno coperto l'evento: Francia, Svizzera, Polonia, Austria, Regno Unito, Stati Uniti, Francia, Brasile, Spagna, Russia, Canada, Balcani e Medio Oriente; **660 gli espositori** che hanno strutturato e animato con la loro offerta editoriale questa edizione; **più di 400.000 visualizzazioni e oltre 150.000 gli spettatori unici** che hanno partecipato a Lucca Comics & Games da remoto attraverso le dirette del **Live Show su Twitch**.

"Lucca Comics & Games cambia l'immagine della Toscana, invasi da un milione di appassionati" dichiara **Eugenio Giani, presidente della Regione Toscana**.

"Il battito d'ali di Lucca Comics & Games risveglia il rinascimento della nostra città" ribatte **Mario Pardini, sindaco di Lucca**.

"Un'edizione straordinaria, una delle più grandi di sempre, con un picco di contenuti, di arte, di vendite ma soprattutto di partecipazione" sostiene **Emanuele Vietina, direttore di Lucca Comics & Games**.

Chiude il **presidente di Lucca Crea, Nicola Lucchesi**, ringraziando tutto lo staff: *"Un lavoro fantastico"*.

Così come le idee restano sempre in movimento, anche Lucca Comics & Games non si ferma mai. Tra dieci giorni esatti, alla Fabbrica del Vapore di Milano, **Amano Corpus Animae**, la più grande esposizione mai realizzata in Europa per celebrare l'arte del visionario Maestro **Yoshitaka Amano**, con oltre 130 opere originali provenienti dai suoi studi di Tokyo per raccontare la storia dell'animazione e dell'intrattenimento mondiale, da *Tatsunoko* a *Final Fantasy*, passando per Vogue; un percorso fatto di pura arte visiva e narrativa che porta generazioni diverse in un unico luogo, **dal 13 novembre 2024 al 1° marzo 2025**.

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

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

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

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