



Lucca, 5/12/2013

## LUCCA COMICS & GAMES 2013 Passione, spettacolo, cultura. Non solo numeri da record

**Lucca Comics & Games**, il Festival internazionale del fumetto, del gioco e dell'illustrazione, ha chiuso l'edizione che si è svolta **dal 31 ottobre al 3 novembre 2013** con il **record di pubblico**: nei 4 giorni dell'evento infatti sono stati **217.646 i visitatori** da ticketing (in possesso cioè di un biglietto giornaliero o di un abbonamento a più giorni). Se a questi si aggiungono tutti gli accreditati a vario titolo (espositori, stampa, ospiti) si superano le 260.000 presenze, e se si considerano anche gli appuntamenti a partecipazione libera (cosplay per le strade della città, concerti all'aperto, le mostre di Palazzo Ducale, gli incontri comics) si possono stimare in oltre 380.000 le presenze complessive.

I numeri sono importanti e testimoniano la costante crescita di partecipazione che il popolo di Lucca Comics & Games ogni anno dimostra, superando le difficoltà della situazione economica generale e sopportando con pazienza i disagi che comporta la visita a una delle principali manifestazioni mondiali dedicate all'intrattenimento intelligente.

«Di questa edizione faremo tesoro – ha dichiarato **Renato Genovese**, direttore di Lucca Comics & Games – e siamo già al lavoro per preparare una Lucca Comics & Games 2014 migliore sotto tutti i punti di vista: logistico, di accoglienza per il pubblico, di proposta culturale e commerciale, di innovazione. Le emozioni che ha lasciato questa edizione non si possono cancellare, così come non si cancella il lavoro svolto da uno staff di collaboratori seri e motivati, che hanno ancora una volta superato la soglia dell'impossibile. Il tutto non per ambizioni o riconoscimenti personali, ma a beneficio esclusivo della città di Lucca, che ha saputo ricevere centinaia di migliaia di pacifici e colorati invasori nel miglior modo possibile. Siamo un'organizzazione perfetta? Ancora no, possiamo migliorare, ma di sicuro possiamo essere già presi come modello da imitare nella progettazione e nella realizzazione di altri eventi lucchesi».

Aggiunge **Francesco Caredio**, presidente di Lucca Comics & Games Srl: «Il successo del festival è stato reso possibile oltretutto dallo staff, anche e soprattutto dalla presenza di ospiti d'eccezione provenienti da tutto il mondo, dalle case editrici e di produzione, da tutti gli espositori, dagli sponsor che ci hanno sostenuto e dalle istituzioni che ci hanno spalleggiato: vanno ringraziati tutti indistintamente».

In attesa di far trapelare qualche dettaglio in più sull'edizione 2014, l'organizzazione è al lavoro su due importanti iniziative che porteranno la formula di Lucca Comics & Games in giro per l'Italia (e il Mediterraneo), prolungandone la magia per tutto l'anno: la **ComiCrociera**, una vacanza-workshop a bordo della MSC Splendida che toccherà le perle del Mediterraneo e proporrà showcase, corsi, momenti per i più piccoli e per gli appassionati di cosplay e cover dei cartoni animati; **Lucca Comics & Games on Tour**, una vera e propria tournée che per tutta l'estate porterà nelle piazze d'Italia ospiti e stand e il mitico palco di Lucca, su cui si svolgerà un vero concorso per cover band giovani.



## Cosa ricordare di Lucca Comics & Games 2013?

In un programma così fitto di eventi, in una fiera così folta di espositori, in un calendario così affollato di ospiti internazionali, riassumere tutto in poche righe diventa difficile, ma ci proviamo lo stesso:

- il successo del nuovo **Padiglione San Martino**, in cui grandi editori come Panini e RW Edizioni hanno accolto gli appassionati e hanno inaugurato un polo espositivo importante per il futuro della manifestazione;
- il megastand che nel Padiglione Carducci la factory americana Riot Games (autrice del poster ufficiale) ha dedicato a **League of Legends**, l'online game più giocato di sempre;
- il trionfo del **grande videogioco**, con il lancio di Ubisoft dei due titoli più caldi del momento (*Assassin's Creed IV – Black Flag* e *Watch\_Dogs*) e della PlayStation 4 di Sony; con il padiglione Personal Gamer di Gamestop e le notti del Game Championship al Polo Fiere;
- i **concerti** di Daniele Silvestri e dei big dei cartoni animati come Giorgio Vanni e la mitica Cristina D'Avena, che ha festeggiato a Lucca i 30 anni della sua sfolgorante carriera;
- le **mostre** (ben 18!) dedicate all'arte del fumetto, del concept design, dell'illustrazione per ragazzi, tra cui ricordiamo "Dress Code", dedicata a 7 eroine comics, per la prima volta viste nella loro dimensione più stilosa e femminile;
- l'anteprima nazionale di **Thor - The Dark World**, secondo capitolo della saga e fiore all'occhiello di una serie di chicche targate Movie Comics & Games, tra cui gli eventi dedicati a *Hunger Games*, a *Frozen*, *Machete Kills* e al cinema italiano;
- **oltre 100 ospiti** da tutto il mondo e da tutti i mondi: fumettisti, game designer, gruppi musicali, scrittori, illustratori, artisti e volti del grande e piccolo schermo, tutti entusiasti nell'incontrare il loro pubblico, firmare migliaia di autografi, svelare i propri segreti;
- la collaborazione con la **Fondazione Ferragamo** di Firenze, che ha portato a Lucca le tavole originali della biografia a fumetti del genio della calzatura Salvatore Ferragamo e i lavori dei vincitori del ComicsJam, la maratona per fumettisti dello scorso giugno;
- oltre **40.000 metri quadrati** di fumetti (nuovi e da collezione), di giochi (da tavolo, di ruolo, da video), di libri per il pubblico di Lucca Junior, di gadget, di accessori per tutti i gusti, e circa 150 metri quadri in piazza San Michele tutti dedicati al mondo Warner Bros.;
- il meglio dell'**editoria fantasy** e delle grandi saghe, con edizioni speciali, proiezioni ed eventi dedicati a *Lo Hobbit*, *Il Trono di Spade*, *Harry Potter*;
- tutto quanto fa **Giappone**: dal Japan Palace interamente dedicato al Sol Levante ai grandi mangaka, dal Japan Rock e dal casting per il talent show J Pop Star fino all'animazione d'autore;
- infine, **una città inimitabile**, col suo centro storico, le sue Mura cinquecentesche e i suoi allegri "abitanti per 4 giorni", **cosplayer** coloratissimi che hanno ancora una volta acceso le strade di Lucca Comics & Games.



## Tutti i numeri dell'edizione 2013

**217.646** visitatori da ticketing in **4** i giorni di evento  
per un totale di **264.454** compresi gli ingressi degli accreditati.  
Oltre **380.000** le presenze complessive in città, compresi gli eventi gratuiti

**20** le aree del centro storico coinvolte  
Circa **900** i giornalisti e addetti ai media accreditati  
Oltre **700** gli stand suddivisi nelle **6** sezioni della manifestazione.  
Più di **500** gli eventi principali realizzati.

**180** ore di incontri sul fumetto, che hanno coinvolto **434** relatori  
Circa **1.300** i partecipanti agli Incontri con gli Editor per proporre il proprio lavoro.  
Oltre **700** i disegni originali esposti nelle **4** sedi delle mostre  
**600** i gli autori di fumetto accreditati.

**16** i concerti e gli spettacoli sul palco e negli auditorium  
**1.600** gli iscritti alla gara di cosplay

**5.645** gli under 10 che hanno animato il padiglione Junior (di cui **800** gli alunni delle scuole di Lucca e Provincia che hanno partecipato alle attività a loro dedicate il primo giorno).

**40.000** i metri quadrati di area espositiva, di cui **13.000** quelli di Lucca Games, settore che ha compiuto **20** anni e li ha festeggiati con altri **6.000** metri quadri dedicati al gioco di ruolo dal vivo, con **oltre 1.600** postazioni per il gioco tradizionale (carte, tavolo, ruolo e miniature), con **oltre 1.000** postazioni dedicate al videogioco, per consentire oltre **30.000** sessioni di gioco per un totale di **20.000** ore di gaming.

**2.072.034** pagine visitate sul sito web ufficiale (1 ottobre-4 novembre)  
di cui **407.847** dal 31 ottobre al 3 novembre  
**4.238.316** gli utenti raggiunti (portata) e **84.100** i "mi piace" sul profilo Facebook principale  
**7.800** follower su Twitter  
**600.000** le visualizzazioni sulla nostra photogallery di Flickr.  
**104.000** le visualizzazioni del making video del poster ufficiale 2013  
Circa **50.000** le visualizzazioni complessive degli highlights video pubblicati sul nostro canale YouTube principale.