

Lucca Comics & Games 2016 Gold

Lucca celebra i 50 anni di matrimonio fra la città e i Comics

Il Festival: 28 ottobre – 1 novembre

Le mostre di Palazzo Ducale: 15 ottobre – 1 novembre

Lucca, 21 luglio 2015 – **Cinquant'anni fa, nel 1966**, nasceva a Lucca quella che sarebbe diventata la principale manifestazione italiana dedicata al fumetto, al cinema d'animazione e all'illustrazione, arricchitasi successivamente anche ai nuovi mondi del gioco, al videogioco e dell'intrattenimento intelligente. La manifestazione organizzata da **Lucca Comics & Games Srl** insieme al **Comune di Lucca**, con il sostegno di altri enti cittadini come Provincia e Camera di Commercio, dopo cinque decenni di passione e di duro lavoro, festeggia quell'evento con un'edizione che si preannuncia memorabile, all'insegna della celebrazione ma anche delle novità, del grande fumetto d'annata e della realtà virtuale. Sarà un'edizione speciale, a partire dalla durata, che sarà di cinque giorni (**da venerdì 28 ottobre a martedì 1 novembre 2016**). Un'edizione preziosa perché unica: in una parola, **Gold**, oro, il tema scelto per la Lucca Comics & Games del cinquantenario che celebra le nozze d'oro tra Lucca e il Fumetto.

Il programma è stato presentato questa mattina dal sindaco di Lucca **Alessandro Tambellini**, dal consigliere della Provincia **Renato Bonturi**, dal presidente di Lucca Comics & Games **Francesco Caredio**, dal direttore e dal vice direttore della società rispettivamente **Renato Genovese** e **Emanuele Vietina**; insieme al presidente Confcommercio Lucca e Massa Carrara **Ademaro Cordoni** e da **Valentina Cesaretti**, direttrice di Confesercenti; alla presenza dei coordinatori delle diverse aree del Festival: **Giovanni Russo**, **Gianluca Del Carlo**, **Sarah Genovese**, **Francesco Niccolai** e **Gabriele Cenni**.

Prezioso è il **manifesto dell'edizione 2016, realizzato da Zerocalcare**. Il popolare autore della "Profezia dell'Armadillo", di "Un polpo alla gola" e del recentissimo "Kobane Calling", ha creato un'immagine di forte impatto emozionale, una nuova scanzonata supereroina corredata di un armamentario dorato, mentre mima con una mano il numero 5 e con l'altra lo zero, a comporre il numero 50, come gli anni del fumetto a Lucca, in una posa che diventerà sicuramente virale tra i visitatori della manifestazione. Ma è anche lo zero simbolo di "Ok" e forse anche abbreviazione di Zerocalcare, che ha saputo unire la tradizione dei manifesti puramente "disegnati" nero su bianco, alla modernità del soggetto e della sua espressività. A Zerocalcare, ospite durante la manifestazione, sarà anche dedicata una mostra a Palazzo Ducale, in cui si potranno ammirare le tavole originali delle sue storie più popolari, dal blog ai graphic novel, e anche i suoi primi lavori underground.

Zerocalcare (Arezzo, 1983), dopo aver vissuto in Francia, si trasferisce a Rebibbia (Roma), quartiere cui l'autore è molto legato. Da sempre molto attivo nel mondo dei centri sociali, partecipa a numerose edizioni della manifestazione "Crack Fumetti Dirimpenti", realizzando numerose locandine di concerti, copertine di dischi e fanzine. Nel 2011 realizza il suo primo libro a fumetti, "La profezia dell'Armadillo", che nel 2012 viene ristampato in un'edizione a colori da BAO Publishing e si aggiudica a Lucca il premio Gran Guinigi come Miglior Storia Breve. Il suo blog diventa uno degli spazi web più visitati. Quello stesso anno, pubblica il suo secondo libro, "Un polpo alla gola". Nel 2013 escono "Ogni maledetto lunedì su due" e "Dodici". Insieme a Valerio Mastandrea, inoltre, lavora

alla sceneggiatura per il film tratto da “La profezia dell’Armadillo”. Il suo quarto libro, “Dimentica il mio nome”, pubblicato nel 2014, è candidato al Premio Strega 2015: arriva tra i finalisti e si piazza al secondo posto nella sezione Giovani. Nello stesso anno, ottiene il Premio dell’anno della trasmissione “Fahrenheit” di Radio 3 Rai, e il Premio Speciale Librerie Feltrinelli ai Gran Guinigi 2015 di Lucca Comics & Games. A inizio 2015, sulla rivista “Internazionale”, Zerocalcare pubblica un reportage a fumetti intitolato “Kobane Calling”, in cui racconta la propria esperienza sul confine turco-siriano in supporto al popolo curdo, che vince il Premio Micheluzzi come Miglior Storia Breve nel 2016. Il reportage, arricchito da una seconda parte inedita, è stato raccolto in volume da BAO Publishing diventando un best seller in libreria con una tiratura di 100.000 copie.

Lucca e il fumetto: 50 anni di matrimonio da festeggiare

Le iniziative per celebrare una storia iniziata nel 1966. Dal Golden Globe alla Via dei Comics, ecco cosa stiamo preparando per le “nozze d’oro” tra la città e la nona arte

Correva l’anno 1966 e Lucca ospitava per la prima volta il Salone dei Comics: sono passati cinquant’anni e la storia della manifestazione si è arricchita di molti capitoli e di momenti di maggiore o minore splendore, fino a diventare l’evento atteso ogni anno da centinaia di migliaia di persone in tutta Italia. Lucca Comics & Games vuole celebrare questi cinquant’anni, partendo dal 1966 ma senza dimenticare altre annate di svolta, come la nascita di Lucca Games nel 1993, la decisione di concentrarsi su un unico evento annuale abolendo la tappa primaverile, il ritorno nel centro storico dieci anni fa.

Per questo importante anniversario è in preparazione una serie di iniziative improntate non alla pura autocelebrazione, ma a scrivere un nuovo capitolo di questa storia, a lasciare un prezioso segno nella memoria di tutti i visitatori, di espositori, ospiti e di tutti noi.

Tra queste spicca il **Golden Globe**, una cupola geodetica dorata al cui interno si potrà vivere una vera “Lucca Experience” ripercorrendo la cavalcata di questi cinquant’anni e ammirare la Walk of Fame, ovvero le impronte delle mani lasciate dai grandi del fumetto e dell’intrattenimento intelligente, che diventeranno presto la **Via dei Comics**, un vero e proprio percorso sulle Mura, senza paragoni in Europa.

Ma naturalmente sono molte le **iniziative per festeggiare** le “nozze d’oro” tra Lucca e il fumetto, come per esempio il francobollo commemorativo delle Poste Italiane, e il Golden Pass, ovvero la possibilità per 50 nostri visitatori di ricevere un abbonamento gratuito a vita a Lucca Comics & Games. Nelle prossime settimane sveleremo il programma dettagliato.

Yellow Kid torna a casa

In occasione del Cinquantenario, il Comune di Lucca accoglie il ragazzo simbolo del Salone Internazionale dei Comics, del cinema d’animazione e dell’illustrazione, grazie all’accordo siglato con il centro di studi iconografici Immagine.

La festa per le “nozze d’oro” tra Lucca e il fumetto è anche l’occasione per ricomporre in un unico libro i capitoli di **una storia affascinante**, quella che inizia nel 1966 con il Salone Internazionale dei Comics, del cinema d’animazione e dell’illustrazione e che vivrà il suo nuovo episodio il prossimo autunno. Il centro di studi iconografici Immagine, con un atto di conferimento accolto dalla Giunta comunale di Lucca lo scorso 10 giugno, ha ceduto alla città tutto il proprio patrimonio culturale, fatto di manifesti, documenti d’archivio e dei diritti del mitico **Yellow Kid**, perché lo conservi e lo valorizzi tramite il Museo del Fumetto. L’operazione si è concretizzata durante Collezionando 2016 a opera di Rinaldo Traini, direttore di quel Salone dei

Comics, del direttore di Lucca Comics & Games Renato Genovese e del presidente di Lucca Comics & Games Srl Francesco Caredio.

Il centro Immagine ha infatti organizzato il Salone dei Comics assieme al Comune di Lucca fino al 1994. Nel 1988 fu varato l'ente autonomo "Max Massimino Garnier", dal nome di un apprezzato produttore e autore di cinema d'animazione, di cui facevano parte sia Immagine che il Comune di Lucca e a cui fu demandato il compito di organizzare la manifestazione. Nel 1994 le strade di Immagine e di Lucca si divisero e Immagine tornò in possesso del proprio patrimonio e dei marchi e continuò a organizzare il Salone a Roma, fino al 2005, mentre il Comune di Lucca, prima tramite l'Ente Garnier prima, poi direttamente, proseguì nell'organizzazione di quella che fu battezzata "Lucca Comics". Nel 2000, infine, nacque Lucca Comics & Games su progetto di Renato Genovese che da allora l'ha diretta anche quando è nata la società Lucca Comics & Games Srl (nel 2004), trasferendo, inoltre, il Festival nel Centro Storico nel 2006, giusto dieci anni fa. Si riallaccia così il filo della storia, una storia avventurosa come i mille e più eroi di carta che in questi cinquant'anni abbiamo seguito tra le pagine dei fumetti comprati in città, e che non poteva che trovare proprio in questa edizione speciale un nuovo inizio.

Dopo "l'edizione migliore di sempre", migliorare ancora

Confermati gli accorgimenti che hanno reso l'esperienza 2015 indimenticabile per il pubblico. Restano tetto giornaliero ai biglietti e aperture speciali dei padiglioni. Cresce il polo videogames a San Donato.

Quella dello scorso anno è stata, a detta di tutti, "l'edizione migliore di sempre", per offerta culturale e commerciale ma soprattutto per l'**esperienza** che i nostri visitatori hanno potuto vivere: più spazio all'interno dei padiglioni, grazie ai corridoi più ampi, più tempo per visitare gli stand, grazie all'apertura prolungata il sabato, meno ressa per le vie del centro, grazie, tra l'altro, a una migliore distribuzione dei padiglioni in città e soprattutto al tetto giornaliero ai biglietti venduti. Tutti questi accorgimenti, compreso dunque il **tetto giornaliero di 80.000 biglietti**, saranno adottati anche quest'anno, per garantire – proprio in occasione dell'edizione del Cinquantenario – un'altra esperienza memorabile.

I biglietti e gli abbonamenti, con una prevendita online ulteriormente semplificata e veloce, continueranno ad avere un **prezzo variabile** a seconda dei giorni prescelti, e resteranno **gratuite** tutte le attività sulle Mura, ma anche le Sale Incontri in centro storico, la Self Area e la Comics Artists Area, le sale cinematografiche, le mostre a Palazzo Ducale.

Nelle giornate di **sabato 29 e lunedì 31 ottobre, i padiglioni resteranno aperti fino alle ore 20**, per consentire al pubblico di visitare meglio gli stand preferiti, nel tentativo di offrire più possibilità di orari di partenza a chi utilizza il treno per raggiungere e lasciare la manifestazione.

La **rete di trasporti ad hoc** pensati per la manifestazione è stato uno dei fiori all'occhiello della scorsa edizione, e anche quest'anno torneranno i bus speciali, le navette, gli shuttle e anche particolari iniziative di car sharing di cui presto daremo i dettagli.

La **cortina delle Mura** ospiterà ancora più stand e possibilità di intrattenimento, allargandosi verso il Real Collegio, e si amplierà e si definirà ulteriormente il nuovo polo nato lo scorso anno **tra il Baluardo San Donato e piazzale Verdi**, legato al videogioco e alla musica. Infine sono previste attività no-stop dedicate agli YouTuber e al loro giovanissimo pubblico, assieme a interessantissime attività nel settore dell'automotive.

Sono confermate inoltre le grandi media partnership che Lucca Comics & Games ha stretto a livello nazionale, a partire da quella con **Rai Radio 2**, radio ufficiale della manifestazione anche quest'anno di stanza nel Museo della Zecca (di fronte al palco principale), per proseguire con quelle "storiche" con **Sky**, **Eduesse** e **Badtaste**. E anche quest'anno potrete ritrovare un angolo di Lucca Comics & Games nelle **Librerie Feltrinelli** di tutta Italia.

Il fumetto protagonista (da cinquant'anni)

Decine di ospiti in arrivo da tutto il mondo, centinaia di autori accreditati e centinaia di espositori tra case editrici e fumetterie: da mezzo secolo celebriamo i comics come nessun'altra manifestazione in Europa.

Se un matrimonio dura da cinquant'anni, vuol dire che il legame costruito è stretto e solido. Lucca e il fumetto camminano insieme da mezzo secolo, senza cedimenti o incertezze. Assieme agli amici autori e agli amici espositori abbiamo in questi anni costruito un appuntamento che ha avvicinato migliaia di nuovi lettori alla nona arte, e abbiamo contribuito a far breccia nelle librerie e sui mezzi di comunicazione: se oggi il fumetto è considerato degno di competere sugli scaffali e in televisione con la narrativa e la saggistica, un piccolo merito è anche di Lucca Comics & Games, dei suoi protagonisti, del suo pubblico.

Un esempio lampante di tutto ciò è proprio **Zerocalcare**, l'autore del manifesto 2016: premiato a Lucca nel 2012 con il Gran Guinigi e nel 2015 con il Premio Speciale Feltrinelli, è diventato in pochi anni l'icona di un universo culturale non più considerato di nicchia o sotterraneo, bensì estremamente contemporaneo e capace di parlare con un linguaggio moderno a un pubblico vastissimo.

Ma il settore Comics proporrà quest'anno anche altri esempi di questa evoluzione. A partire dall'americano **Frank Cho**, che dopo aver creato la mitica serie di "Liberty Meadows" ha portato a nuove vette i personaggi Marvel. Proseguendo poi con **Joan Cornellà**, un vero e proprio caso letterario e di costume in Spagna: discusso e discutibile, irriverente e smaliziato, il suo lavoro rielabora in chiave pop fintamente infantile tematiche corrosive e disturbanti, ma che ci toccano in profondità con uno stile unico e immediato. Infine, un big delle matite di casa nostra, **Casty**, che dopo aver accompagnato i lettori di Cattivik e Lupo Alberto, da anni è diventato una delle firme più originali e riconoscibili di Topolino.

A ciascuno di questi maestri sarà dedicata una mostra personale a Palazzo Ducale, come sempre a ingresso gratuito.

Frank Cho (Seul, Corea del Sud, 1971) è l'autore di "Liberty Meadows", un immediato successo di critica e pubblico in tutti i Paesi in cui viene pubblicata. Nel 2003 Axel Alonso, Editor-in-Chief di Marvel Entertainment, nota il talento nello scrivere e nel disegnare di Cho e lo chiama quindi a lavorare su importanti titoli Marvel, tra cui "Spider-man", "Mighty Avengers", "Hulk", "X-Men", "Shanna the She-Devil" e "Savage Wolverine". Premiato con l'Emmy Award e col National Cartoon-ist Society's Award for Best Comic Book and Book Illustration, e con numerosissimi altri riconoscimenti in tutto il mondo, nel suo tempo libero, Frank Cho lavora a film, illustrazioni e dipinti a olio esposti in numerose gallerie d'arte, ma anche a suoi progetti creator-owned, come ad esempio "Guns & Dinos", "Russian Red", "Skyborne" e l'imminente "World of Payne" realizzato in coppia con il celebre scrittore Tom Sniegoski.

Meglio noto ai lettori con lo pseudonimo di **Casty**, **Andrea Castellan** (Gorizia, 1967) ha incominciato a scrivere e disegnare storie di Topi e Paperi all'età di dieci anni, arricchendole di splendide copertine realizzate con la sua variopinta collezione di pastelli. Preso il diploma di "maestro d'arte", incomincia a collaborare stabilmente con la Acme di Silver, dando vita a una lunga serie di strisce di "Cattivik" e "Lupo Alberto" con un successo in continua

crescita. I tempi sono maturi per coronare il vecchio sogno di scrivere per "Topolino" e dal 2002 incomincia a collaborare con la redazione. Le sue trame sono avvincenti, il suo stile inconfondibile. Il suo Topolino, un po' timido e indifeso, ma generoso e determinato nell'aiutare chi subisce soprusi, ricorda quello di Romano Scarpa, a cui Casty liberamente si ispira. Vive da sempre in Friuli.

Joan Cornellà (Barcellona, Spagna, 1981) è lo pseudonimo del fumettista Renato Valdivieso, collaboratore abituale di numerose riviste e giornali spagnoli, tra cui "El Jueves". Nel 2009, vince la terza edizione del premio Josep Coll con il suo libro "Abulio" (Glénat, 2010). Nel corso degli anni ha diviso il suo talento di disegnatore con un'altra sua grande passione: fare la comparsa nei film porno low budget. Senza contare che è nipote del celebre presentatore televisivo Jesus Vazquez, icona della comunità gay spagnola. Nel 2012 ha pubblicato "Fracasa Mejor" (Fracasa Mejor ediciones), un fumetto che riprende le storie in bianco e nero realizzate negli ultimi tre anni per "El Jueves" e altre fanzine, senza contare quelle inedite. "Mox Nox", vero e proprio caso editoriale in Spagna, è la sua prima opera pubblicata in Italia. Nel 2016 torna a Lucca per presentare la sua ultima autoproduzione.

Dentro l'universo Games, rotta verso il fantastico

Il gioco da tavolo e la narrativa protagonisti nel Padiglione Carducci, il videogioco che si espande verso il polo San Donato. Tre Guest of Honor d'eccezione e un grande ritorno: Terry Brooks.

Lucca Games è parte integrante della storia che celebriamo quest'anno. Cinquant'anni fa il fumetto sbarcò a Lucca, ma se la manifestazione ha incontrato il successo in quest'ultimo tratto di strada è anche grazie all'intuizione, nel 1993, di Renato Genovese che intravvide le affinità tra i mondi della nona arte e del gioco da tavolo, dell'illustrazione fantasy e delle miniature. E quello che per anni è stato un unico padiglione ai piedi delle Mura, il mitico "Carducci" tappa obbligata per decine di migliaia di visitatori, oggi è un universo in continua espansione, un big-bang che coinvolge tutto il centro storico, dalle sale incontri dove ascoltare gli ospiti, ai baluardi dove poter girovagare per The Citadel o giocare di ruolo dal vivo, al nuovo polo San Donato, in piazzale Verdi, nato lo scorso anno per dare ulteriore spazio e visibilità al mondo del videogioco, che a Lucca trova una declinazione originale e irripetibile in altre città. E naturalmente, il "Carducci" è sempre lì, coi suoi 12000 metri quadrati per tutti i principali editori del gioco da tavolo e della narrativa fantasy e sci-fi del panorama nazionale.

I tre Guest of Honor di Lucca Games sono tre veri giganti a livello internazionale: **Tony DiTerlizzi**, illustratore amatissimo dai giocatori di Dungeons&Dragons e di Magic, al quale sarà dedicata una mostra personale a Palazzo Ducale; **Brandon Sanderson**, "erede" di Robert Jordan e della tradizione della letteratura fantasy classica; **Antoine Bauza**, uno degli autori di giochi più interessanti del momento, vincitore del Gioco dell'Anno 2014 con il gioco da tavolo dedicato al "Piccolo Principe". Infine, un gradito e atteso ritorno: quello di **Terry Brooks**, che viene a imporre le mani per la nostra Walk of Fame, in un momento in cui la sua Shannara una delle più lette e conosciute saghe fantastiche di tutti i tempi, diventa oggi una grande property celebrata dai maggiori broadcaster.

Tony DiTerlizzi, scrittore e illustratore di fama mondiale, da oltre un decennio alterna le collaborazioni artistiche per le principali produzioni ludiche, da "Magic: the Gathering" a "Dungeons & Dragons", a progetti personali come la trilogia di "WondLa" per giovani lettori. Con l'autrice Holly Black ha creato la serie de "Le cronache di Spiderwick", nel 2008 adattata in un film con Freddie Highmore, il protagonista de "La fabbrica di cioccolato" e del TV serial "Bates Motel". Di recente, in collaborazione con Lucasfilm, DiTerlizzi ha riscritto la trilogia originale di Star Wars in un libro illustrato. Il pubblico di Lucca Comics & Games riconoscerà il tratto di DiTerlizzi nelle illustrazioni fantasy dei più popolari giochi di ruolo e di carte: l'ambientazione Planescape di "Dungeons & Dragons" è caratterizzata dalle illustrazioni dell'artista americano, mentre per "Magic: the Gathering" ha realizzato, fra le altre,

la carta "Tempesta Cerebrale". Durante Lucca Comics & Games 2016 sarà possibile immergersi negli universi fantastici creati da Tony DiTerlizzi attraverso la mostra a lui dedicata in Palazzo Ducale.

Brandon Sanderson, originario del Nebraska, è diventato popolare per aver completato la saga di "La ruota del tempo" dopo la morte di Robert Jordan. Ha lavorato poi a varie altre saghe fantasy, come l'imponente "Le cronache della Folgoluce", cui sono usciti "La via dei re" e "Parole di luce", i primi previsti in un'opera complessiva di dieci volumi. Sanderson ambienta quasi tutti i suoi libri in un unico Cosmoverso, creando di fatto una lunga serie epica, ma suddivisa in differenti cicli narrativi. Il suo stile è a metà tra la corallità di Jordan e la volontà di dar voce a ogni singolo personaggio di Martin, con una grande capacità di creare mondi sempre nuovi, stupefacenti per la cura dei dettagli. Per la prima volta in Italia grazie alla collaborazione con Fanucci Editore, Sanderson apre la via per un ritorno a Lucca dei grandi autori del fantasy classico. A Lucca Comics & Games, presenterà il gioco da tavolo basato sulla saga di "Mistborn", un'occasione unica per approfondire o scoprire il lavoro di questo scrittore.

Antoine Bauza, tra i più prolifici autori di giochi degli ultimi anni, è stato protagonista dei principali premi europei conquistando nomination e vittorie, tra cui il Gioco dell'Anno 2014 con "Il Piccolo Principe" (di cui è co-autore insieme a Bruno Cathala). Antoine vede i suoi primi giochi pubblicati nel 2007 e 2008 ("Chabyrinthe", "Ghost Stories" e "Hurry' Cup") e successivamente incrementa la sua produzione arrivando a pubblicare fino a sette giochi in un anno. La sua fertile creatività va di pari passo con l'alta qualità delle sue idee, tanto da permettere la realizzazione di bestseller internazionali come "7 Wonders", "Hanabi" e "Tokaido". In Italia, i pluripremiati "7 Wonders", "Takenoko" e "Tokaido" sono prodotti da Asmodee Italia e Pendragon Game Studio, e grazie alla loro collaborazione l'autore francese sarà presente a Lucca nei cinque giorni del festival per giocare con il pubblico, firmare autografi e testare i giochi dei giovani autori.

Terry Brooks è il creatore della saga fantasy di Shannara e torna a Lucca Comics & Games dopo sei anni. Dal 1977 le Quattro Terre sono state protagoniste di ben 34 romanzi, dalla prima edizione de "La spada di Shannara", il romanzo debutto che ha portato la letteratura fantastica al grande pubblico diventando il primo romanzo fantasy nella top ten dei libri più venduti in America, fino a "Il figlio dell'oscurità", appena pubblicato con Mondadori. Insieme all'editore milanese, Terry Brooks torna a Lucca per lasciare il suo ricordo indelebile, l'impronta delle sue mani, nella Walk of Fame, vero e proprio monumento dedicato ai personaggi più prestigiosi di Lucca Comics & Games quali Ciruelo Cabral, Steven Moffat o Tiziano Sclavi. La saga creata da Brooks è stata di recente protagonista della serie TV "The Shannara Chronicles", ispirata al secondo libro dell'autore.

One Piece GOLD - Il Film in anteprima nazionale A Lucca l'attesissima nuova avventura di Luffy e la sua ciurma

Koch Media Italia sceglie Lucca Comics & Games per presentare agli appassionati del manga più venduto di sempre il nuovo lungometraggio di **One Piece**.

Un'anteprima nazionale per un'avventura totalmente inedita che vedrà Luffy e la sua ciurma approdare a **Gran Tesoro**; la più grande città dell'intrattenimento, dove le persone più ricche del mondo si ritrovano per giocare ed assistere a incredibili show, è solo all'apparenza una realtà paradisiaca e si rivelerà ben presto un posto davvero inquietante. La Ciurma del Cappello di Paglia rischierà la vita per fuggire da questo luogo spaventoso e dal terribile Gild Tesoro.

*«È con immenso piacere ed orgoglio che annunciamo oggi la distribuzione di One Piece Gold – il film da parte di Koch Media - commenta **Umberto Bettini**, Country Manager Koch Media Italia - Quale occasione migliore di Lucca Comics & Games, patria indiscussa a livello internazionale, del fumetto e dell'animazione soprattutto di stampo giapponese per portare all'attenzione del grande pubblico questa incredibile pellicola? Siamo davvero onorati di essere i pionieri nella diffusione cinematografica di quello che, a tutti gli effetti, può essere definito un fenomeno a livello planetario. Sono sicuro che il pubblico di Lucca Comics & Games apprezzerà molto questa iniziativa e speriamo ci supporti con il suo entusiasmo in tutto il percorso di lancio di One Piece GOLD – Il Film».*

One Piece GOLD - Il Film approderà nelle sale cinematografiche il 24 novembre, ma per il pubblico di Lucca l'appuntamento per l'esclusiva anteprima è sugli schermi di Lucca Movie.

Con Lucca Junior riapre le porte il Family Palace

All'ex Real Collegio ritorna l'area (a ingresso gratuito) dedicata ai più piccoli e alle famiglie. Decima edizione per il Concorso per illustratori, e a Palazzo Ducale la mostra dell'artista del momento, Benjamin Chaud.

Il **Family Palace** è ormai da tre anni la tappa obbligata per i più piccoli e per le famiglie, che trovano all'interno le proposte più adatte a loro, i giochi più intriganti, i workshop e i laboratori per le scuole, le più belle storie raccontate e le più simpatiche performance teatrali. Il tutto, come sempre, a ingresso gratuito.

Tutto questo è il mondo di Lucca Junior, che quest'anno festeggia il **Concorso per Illustratori e Fumettisti** giunto alla sua X edizione. Per celebrare questo traguardo, il tema scelto è "**Dieci, come...**". Dieci, come le dita delle mani e dei piedi, come un ottimo voto preso a scuola, come il numero che viene dopo il nove, come il fantasista nel calcio... e come decine e decine di altre cose che gli artisti che decideranno di partecipare al concorso sono invitati a pensare e realizzare graficamente. I migliori saranno esposti in mostra al Real Collegio, nei giorni della manifestazione.

E a proposito di illustrazione, quest'anno a Lucca Junior sbarca l'illustratore francese del momento: **Benjamin Chaud**, con le sue divertenti tavole affollate di personaggi indimenticabili e buffi animali, che saranno in mostra a Palazzo Ducale insieme ai suoi schizzi e bozzetti. Insieme a lui, ospite di Lucca Junior con incontri e laboratori, anche lo scrittore **Davide Cali**, con cui Chaud ha condiviso la creazione dei divertentissimi libri "Non ho fatto i compiti perché...", "Sono arrivato in ritardo perché..." e "La verità sulle mie incredibili vacanze..." editi da Rizzoli.

Benjamin Chaud (Briançon, Francia, 1975) collabora con diverse case editrici internazionali come Albin Michel, Chronicle Books, Hélim, Gerstenberg Verlag e ha illustrato più di 60 libri, tradotti in oltre 20 lingue, molti dei quali lo vedono anche come autore. La sua serie più famosa è quella dell'elefantino Pomelo, pubblicata in Francia da Albin Michel e portata in Italia da De Vecchi. Tra gli altri libri pubblicati in Italia: il nuovissimo "Mezzacalzetta dove sei?" (2016) pubblicato da Terre di Mezzo; "La verità sulle mie incredibili vacanze..." (2016), "Sono arrivato in ritardo perché..." (2015) e "Non ho fatto i compiti perché..." (2013) editi da Rizzoli; "Un ballo da orsi" (2015), "Pupupidù. Orsi in pista" (2014) e "Una canzone da orsi" (2013), editi da Franco Cosimo Panini; "Lavarsi che impresa!" (2011) e "La principessa della pioggia" (2002) pubblicati con Zoolibri e "Il mio primo atlante del corpo umano" (2008) e "Il mio primo atlante degli animali" (2007) editi da La Nuova Frontiera. La pagina Facebook di Chaud è diventata luogo di sperimentazione e divertimento con esilaranti sfide con il collega illustratore Gilles Bachelet e irriverenti stravolgimenti delle fiabe più famose.

La grinta al femminile sul palco di Music & Cosplay

Cristina D'Avena, la regina delle sigle tv, torna con un nuovo show. E dal Giappone per la prima volta in Italia, le agguerritissime Band Maid.

Sabato 29 e domenica 30 il palco di Lucca Comics & Games (anche quest'anno sul Baluardo San Donato), si tingerà di rosa. Ma sarà **un rosa forte, aggressivo ed energetico**, perché

davanti alle migliaia di fan di Music & Cosplay saliranno Cristina D'Avena e le Band Maid. Dopo essere stata protagonista nella passata edizione con uno spettacolo pensato apposta per il nostro pubblico, e dopo essere stata ospite d'onore all'ultima edizione del Festival di Sanremo, **Cristina D'Avena** sta riempiendo le piazze e le arene di mezza Italia con il suo "Semplicemente Cristina Summer Tour" (la prossima tappa è proprio in Toscana, domenica 24 luglio, al Teatro La Versiliana); a Lucca 2016, Cristina ci stupirà ancora con la sua voglia di cantare e di farci sognare, in uno show inedito, e soprattutto con un'iniziativa editoriale e musicale in collaborazione con Rai Com, che consentirà anche uno sconto sul biglietto d'ingresso ai padiglioni. Il concerto delle **Band Maid** sarà invece un'anteprima nazionale assoluta. Il gruppo di Tokyo, formato da cinque ragazze vestite da cameriere di un *maid café* alla giapponese, ha ottenuto fin dalla sua formazione un successo lampo in patria, per le sonorità calde e agguerrite, in netto contrasto con l'apparenza dolce e remissiva della maid. Insomma, due serate imperdibili, in un programma che nasconde ancora molte sorprese.

Cristina D'Avena è l'icona del mondo delle sigle tv. Da quando bambina con le trecce intonava *Il Valzer del Moscerino*, con la stessa dolcezza anche oggi riesce a conquistare il pubblico di ogni età. L'anno della svolta fu il 1981 con l'approdo a Canale 5 e l'esordio trionfale con la *Canzone dei Puffi* (Disco d'Oro 1983). Nel 2013, dopo 700 sigle realizzate per il mondo dei cartoni animati e oltre 6 milioni di dischi venduti in tutto il mondo, la cantante emiliana ha festeggiato ufficialmente i suoi 30 anni di carriera sul palco di Lucca Comics & Games. Lo stesso palco l'ha vista protagonista nel 2015 con lo spettacolo inedito "Semplicemente Cristina" che sta riscuotendo nel suo Summer Tour 2016 successi in numerose piazze italiane. È stata ospite d'onore al Festival di Sanremo lo scorso febbraio.

Band Maid è un gruppo rock femminile di Tokyo, attivo dal 2013. Tutte le componenti della band indossano autentici costumi da cameriera di *maid café* e le loro graziose divise contrastano con il sound aggressivo che propongono e con la loro immagine grintosa e agguerrita. Il successo della band è stato immediato, grazie a una solida sezione ritmica, assoli fluidi e voci sicure e potenti, con i quali le cinque ragazze sono riuscite a conquistare il pubblico. La loro prima hit, dal titolo "Thrill", è uscita nel 2014 e immediatamente ha incontrato il successo tra i fan giapponesi del rock ma anche tra gli ascoltatori di musica più mainstream. Il secondo album, "New Beginning", è stato accolto da recensioni molto positive che lodano sia le capacità tecniche che i testi provocatori. I video di "Real Existence" e "Thrill" hanno entrambi sorpassato 1 milione di visualizzazioni su Youtube. Per la prima volta in Italia, arrivano a Lucca Comics & Games 2016 grazie alla collaborazione con Ochacaffè.

Cartoon Music Contest, atto terzo

Nuova edizione per la gara tra cover band dedicata alle sigle tv. I vincitori si esibiranno nel 2017 sul palco di Lucca.

Dopo il successo delle precedenti edizioni, torna per il terzo anno consecutivo il **Cartoon Music Contest**. Le cartoon cover band di tutta Italia si sfideranno a colpi di sigle per conquistare la possibilità di salire sul palco più ambito: quello di Lucca Comics & Games. Tra tutte le iscrizioni pervenute verranno selezionate quattro band finaliste che si esibiranno sul palco del Music & Cosplay e concorreranno per la vittoria finale davanti ad una giuria di qualità. Questo fenomeno ormai consolidato vedrà tra i partner **Rai Gulp, Rai Com, Radio Bruno, Scorpion Bay e MEI**. In palio come sempre ci sarà la possibilità di esibirsi per un intero concerto durante l'edizione 2017 della manifestazione, oltre ai premi che verranno comunicati a settembre insieme ai nomi dei giurati.

Al **Cartoon Music Contest 2016** potranno iscriversi le band di tutta Italia seguendo le indicazioni del bando su www.luccacomicsandgames.com. Tra tutte le candidature pervenute, la giuria di qualità di Lucca Comics & Games selezionerà le finaliste, alle quali sarà data l'opportunità di esibirsi sul Palco di Lucca nei giorni nella manifestazione e di concorrere per la vittoria finale. La band vincitrice conquisterà anche l'opportunità di suonare per un intero concerto all'edizione 2017 di Lucca Comics & Games, come è successo ai GOPS – Game Over Press Start, vincitori dell'edizione 2015. Proprio i GOPS saranno protagonisti questa sera, 21 luglio, dalle ore 20.30, sul palco di Radio Bruno Estate, in piazzale Michelangelo a Firenze.

Japan Town: passaggio (obbligato) a est

Tappa imperdibile per tutti gli amanti del Sol Levante. Tra le novità di quest'anno, la Japan Academy e più spazio per il modellismo. Rinnovata la collaborazione con l'Ambasciata del Giappone.

Japan Town è diventata a Lucca Comics & Games **una tappa obbligata** per tutti gli amanti del Giappone e della sua cultura, in tutte le forme. Anche quest'anno le attese non andranno deluse, perché la zona nord est del centro storico lucchese sarà un concentrato di padiglioni, eventi, colore e opportunità, all'insegna del Sol Levante.

Tra le novità 2016, segnaliamo la **Japan Academy**, in Sala Canova, dove saranno inserite le realtà di formazione didattica e tecnica (come scuole e fornitori di materiali tecnici ad hoc). Sempre davanti alla Sala Canova sarà dato più spazio alle realtà di gioco e associazionismo. Il padiglione San Francesco sarà interamente dedicato ai grandi editori di statue e kit, mentre in San Franceschetto (a lato alla chiesa) troverà più spazio l'area NKGC e di tutto il mondo del modellismo dei kit in resina. Infine, si rinnova la collaborazione con l'**Ambasciata del Giappone** che porterà alcuni graditi ospiti per esibizioni e incontri. E le sorprese naturalmente sono appena incominciate. Insomma, un "passaggio a nord est" va messo nella vostra lista di cose da fare a Lucca Comics & Games 2016.