

Lucca, 18 luglio 2018

Gli infiniti multipli di Lucca Comics & Games 2018 tutti i mondi del fumetto, la fantasia del gaming e... un poster per ciascuno di noi

Prevendita dal 6 agosto: prezzi invariati e la novità del “Level Up”

**Per la nona arte: gli anglosassoni McKean e Forsman, Moreau dalla Francia,
Li Kunwu dalla Cina, Sara Colaone dall'Italia, Ikemoto dal Giappone**

**I librigame di Ian Livingstone, il Mondiale di “Pandemic” con Matt Leacock;
Douglas Niles, Todd Lockwood e il gaming italiano di Quality Games**

**Sul palco le sonorità alternative dei Lacuna Coil, e sul sito da oggi
ognuno può scaricare la propria versione del manifesto di LRNZ**

Il festival: 31 ottobre - 4 novembre. Le mostre: 13 ottobre - 4 novembre

Mancano 105 giorni a Lucca Comics & Games 2018, che si terrà **dal 31 ottobre al 4 novembre** e avrà per claim **Made in Italy**, per celebrare degli autori del fumetto, gli artisti e i paladini all'estero della creatività italiana: è una celebrazione a sua volta Made in Lucca, all'insegna dell'**inclusione** di tutte le forme espressive, di cui partire alla **scoperta**, nel **rispetto** dell'impareggiabile patrimonio monumentale cittadino e nella **gratitudine** verso i creatori di sogni. Per affluenza è ormai stabilmente il maggior evento in Occidente, ma il programma culturale di Lucca Comics & Games 2018 lo configura come il festival che più di tutti al mondo è guidato e rivolto ai gusti della sua ricchissima ed effervescente **community**.

Prevendita al via il 6 agosto, con una grande novità: il “Level Up”

Se per la community di Lucca Comics & Games il conto alla rovescia è partito il 6 novembre scorso, al termine dell'edizione 2017, mancano ormai davvero pochi giorni al 6 agosto, ovvero all'avvio dell'attesissima **prevendita online**, sempre più strumento comodo e privilegiato dal pubblico per l'acquisto di biglietto o abbonamento. E non a caso: acquistando online è possibile assicurarsi l'ingresso nelle giornate preferite, evitare di restare all'asciutto in caso di tutto esaurito e di vivere un'esperienza più comoda saltando la fila alla biglietteria.

Quest'anno i prezzi rimarranno invariati rispetto al 2017. Ma c'è un'ulteriore, significativa novità, che porterà “l'Esperienza Lucca Comics & Games” a un livello ancora superiore. Si tratta del **“Level Up”**, lo speciale biglietto che è molto di più di un titolo d'ingresso, è uno scrigno di possibilità per chi vuole vivere ancora più da vicino, ancora più velocemente e con maggiore relax la manifestazione, un badge in pelle (realizzato da Gabriele Stazzi, autore di tutte le lavorazioni in pelle dei “Pirati dei Caraibi”) limitato a 500 persone accomunate dalla voglia di incontrare i propri autori preferiti, non perdersi nessun evento del festival e vivere Lucca Comics & Games al 110%. Aree relax, assistenza telefonica, accesso Easy Gate ai padiglioni e soprattutto l'opportunità di prenotare posti in prima fila per incontri con gli ospiti d'onore e avere l'opportunità di vivere gli artisti e gli autori del festival in esclusive in esclusive colazioni e aperitivi in luoghi unici della città e della manifestazione.

Il **“Level Up”** garantisce l'accesso preferenziale ai padiglioni, la prenotazione prioritaria agli eventi con coupon, un Welcome Kit esclusivo e l'opportunità di incontrare i principali ospiti del

festival con momenti dedicati. È un nuovo servizio del festival che permetterà al pubblico, grazie anche a un'assistenza telefonica continua, di alzare ulteriormente la qualità del proprio soggiorno. La tiratura sarà limitata, proprio per poter garantire la fruibilità con ogni comfort dei servizi proposti, che vanno dalle aree relax dedicate ai parcheggi riservati, dall'assistenza telefonica alla prenotazione dei posti alle Sale incontri, fino agli incontri esclusivi con gli ospiti del festival.

Un poster unico, perché unico per ciascuno di noi

LRNZ è uno dei creatori di sogni che celebriamo: Lorenzo Ceccotti fumettista, artista, designer romano ha ideato (assieme allo Studio Kmzero) non un unico poster, bensì un insieme di infiniti multipli, uno per ogni membro della nostra community. Da oggi infatti sarà possibile registrarsi sul sito e scaricare il proprio poster, unico e irripetibile come ciascuno spettatore di Lucca Comics & Games. E l'autore ad agosto accoglierà i suggerimenti della nostra community per arricchire le infinite varianti del poster.

A LRNZ sarà anche dedicata una personale a Palazzo Ducale: dal collettivo dei Superamici a "Golem", da "Astrogamma" a "Monolith", ma anche illustrazioni, copertine e il making del poster 2018; una full immersion all'interno del mondo distopico di un autore dal segno riconoscibile e accattivante.

LRNZ, al secolo **Lorenzo Ceccotti**, vive e lavora a Roma. Fondatore del collettivo Superamici, opera in diversi settori dell'arte visuale ed è stato autore di numerose copertine e illustrazioni per riviste, narrativa e fumetti. Fra i suoi lavori più importanti: il documentario animato "The Dark Side Of The Sun", le sue graphic novel "Golem" e "Astrogamma" e il visual design per "Monolith", progetto transmedia di Sergio Bonelli Editore. È impegnato attualmente come regista del lungo animato "Golem", tratto dal suo graphic novel e prodotto da Lucky Red.

Fumetto: dall'Italia all'infinito

Se LRNZ in "Golem" racconta un'Italia futuribile e distopica, **Sara Colaone** è un altro esempio di artista che racconta storie intime in un'Italia recente, drammatica, altrettanto "distopica" nelle sue contraddizioni e nella sua storia. Premiata col Gran Guinigi nel 2017, la disegnatrice di "Leda" (Coconino Press) sarà protagonista di una mostra personale a Palazzo Ducale, con i suoi più affascinanti pezzi originali. L'autrice sarà a Lucca in collaborazione con Oblomov Edizioni, per la quale uscirà proprio al Festival l'ultimo lavoro, "Ariston".

Sara Colaone (Pordenone, 1970) è autrice di fumetti e illustratrice. Nei suoi romanzi a fumetti ha raccontato l'emigrazione italiana con *Ciao ciao bambina* (2010) e il confino degli omosessuali con *In Italia sono tutti maschi* (testi di Luca de Santis, 2008), pubblicato in Francia, Belgio, Germania, Spagna, Polonia e Macedonia e Miglior libro al Premio Micheluzzi 2009. Nel 2016 ha pubblicato per Coconino Press-Fandango *Leda*, biografia a fumetti dell'anarchica Leda Rafanelli (testi di Luca de Santis e Francesco Satta), libro con il quale ha vinto il Premio Gran Guinigi di Lucca Comics & Games 2017 come miglior disegnatrice e tradotto in Francia. Illustra per riviste e case editrici per ragazzi e insegna disegno all'Accademia di Belle Arti di Bologna.

Prepariamoci a un giro del mondo Made in Lucca. Senza uscire dalle Mura rinascimentali, si potrà partire alla scoperta di tutti i differenti modi di interpretare il fumetto. Dal mondo anglosassone arrivano due big amatissimi: **Charles Forsman**, maestro dell'underground americano, autore di "The End of The Fucking World", da cui è stata tratta una serie Netflix (e siamo in attesa della seconda), il quale con 001 Edizioni presenta in anteprima "Slasher", un graphic novel in cui torna a narrare il disagio dell'America suburbana; dal Regno Unito sbarca con Edizioni Inkiostro **Dave McKean**, la "mano" di tanti successi firmati da Neil Gaiman, da "Sandman" a "Coraline", pluripremiato per i suoi fumetti e apprezzato anche nel mondo del cinema. L'editore realizzerà per l'occasione un artbook esclusivo dedicato all'artista.

Charles "Chuck" Forsman è uno degli autori più seguiti del nuovo fumetto indipendente nordamericano. Ha vinto per due volte il prestigioso Ignatz Award e ha fondato l'etichetta indipendente Oily Comics. Nel 2014 il festival bolognese BilBOIBul gli ha dedicato una mostra. Il suo "The End of the Fucking World" è stato adattato per la televisione da Netflix, diventando un

grande successo internazionale. Vive a Hancock, in Massachusetts.

Dave McKean (Regno Unito, 1963) ha realizzato ed illustrato libri rivoluzionari e graphic novel tra cui “La realtà è magica” (Richard Dawkins), “The Homecoming” (Ray Bradbury), “Il selvaggio” (David Almond), “What’s Welsh per lo Zen” (John Cale), “Arkham Asylum” (Grant Morrison) e “Mr. Punch”, “I Lupi nei Muri”, “Coraline” e “Il Figlio del Cimitero” (Neil Gaiman). Ha scritto e illustrato “Pictures That Tick”, “Celluloid” e il pluripremiato “Cage”. Ha creato centinaia di copertine di CD e fumetti tra cui l’intera serie di Sandman di Nail Gaiman. Ha diretto cinque cortometraggi e tre lungometraggi, fra cui “MirrorMask”, “Luna” e “The Gospel of Us” con Michael Sheen.

Dall’Estremo Oriente due talenti diversissimi ma molto attesi: il giapponese **Mikio Ikemoto**, portato in collaborazione con Panini Comics e reso popolare da “Boruto”, lo spin-off tratto da uno dei manga più venduti di sempre, “Naruto”. Per la prima volta in Italia con add editore il cinese **Li Kunwu** che ha saputo dare uno sguardo inedito del suo Paese, meritandogli rispetto e apprezzamento internazionali.

Mikio Ikemoto esordisce con “Cosmos”, una breve storia pubblicata nel 1997 e nel 1999 sulla rivista settimanale Shonen Jump della Shueisha. Dopo aver lavorato a “Naruto” come assistente di Masashi Kishimoto, nel 2016 sempre su Shonen Jump dà vita a “Boruto”, uno spin-off dell’opera di Kishimoto sceneggiato da Ukyo Kodachi.

Li Kunwu (1955), è uno dei pochi artisti cinesi della sua generazione a essersi potuto dedicare esclusivamente al fumetto. Per trent’anni il suo lavoro è stato pubblicato in Cina su numerose riviste illustrate, come il “Lianhua Huabao” e “Humo Dashi”. Più recentemente il suo successo ha raggiunto prima la Francia e poi il resto del mondo. Specializzato in cartoon di propaganda, oggi lavora allo studio delle minoranze etniche e culturali nella propria provincia, una delle più diversificate del Paese. In Italia add editore ha pubblicato la trilogia *Una vita cinese*. La presenza di Li Kunwu a Lucca Comics 2018 è resa possibile anche grazie al contributo di add editore, dell’Istituto Confucio dell’Università degli Studi di Torino, dell’Istituto Confucio dell’Università Cattolica del Sacro Cuore, dell’Istituto Confucio dell’Università Statale di Milano e dell’Istituto Confucio dell’Università La Sapienza.

Il viaggio ritorna in Europa, col francese **Jérémié Moreau**: premiato col Gran Guinigi e il Fauve d’Or: l’autore de “La scimmia di Hartlepool” e sarà a Lucca in collaborazione con Tunuè proprio in occasione del lancio di “La saga di Grimr”, e potremo ammirare in una mostra a lui dedicata alcuni dei suoi lavori più espressivi.

Jérémié Moreau, Young Talent Award nel 2012 ad Angoulême, ha iniziato da allora una collaborazione con Wilfrid Lupano da cui è nata *La scimmia di Hartlepool*, successo di pubblico e di critica con riferimenti al teatro di Ionesco e al cinema di Buñuel e Kubrick, e Gran Guinigi menzione speciale a Lucca Comics & Games. Lavora nel cinema d’animazione come character designer, ma prosegue in parallelo la carriera fumettistica. Ha eseguito l’adattamento con Chris Donner del romanzo *Corri, Tempesta!* e infine ha creato *La saga di Grimr* da autore completo, che ha conquistato il Fauve d’Or nel 2018 come Miglior Album al Festival di Angoulême,

Innovazione e tradizione: il gioco e il fantastico in modalità (inter)attiva

Dal gioco da tavolo e dall’universo fantasy, approdano a Lucca quattro fuoriclasse che ci hanno fatto e ci fanno viaggiare nei mondi da loro creati. **Ian Livingstone**, l’autore che con Steve Jackson (con cui ha anche fondato Games Workshop) ha creato la saga di “Fighting Fantasy”,

ovvero “Dimensione Avventura”, fortunata serie di romanzi a bivi, che Magazzini Salani ripropone quest’anno; **Douglas Niles**, game designer tra i creatori di “Dragonlance” e autore dei romanzi di “Forgotten Realms”, oltre al primo gioco di ruolo di spionaggio “Top Secret” e al “Caccia a Ottobre Rosso” ispirato al romanzo di Tom Clancy. **Todd Lockwood** il pluripremiato autore con oltre 20 pubblicazioni nello Spectrum e plurivincitore del Chelsey Award arriverà per la prima volta in Italia incontrando il pubblico appassionato dei suoi lavori per Dungeons & Dragons e “Magic: the Gathering”. Il più famoso gioco collaborativo da tavolo, “Pandemic”, sceglie Lucca Comics & Games come sede conclusiva del suo Mondiale, in cui si sono sfidati migliaia di giocatori, fino ai 50 finalisti provenienti da tutto il mondo per diventare a Lucca Campioni del Mondo di Pandemic Survival 2018. Mastro cerimoniere ci sarà proprio l’autore del gioco, **Matt Leacock**, autore anche di altri successi come “Forbidden Island”, che arriva in Italia per la prima volta in collaborazione con Asmodée Italia.

Lucca Comics & Games non sarà caratterizzata solo dai grandi ospiti internazionali, ma avrà un’attenzione speciale per il gioco Made in Italy, solo a titolo di esempio verrà presentato a Lucca la ri-edizione di “Lex Arcana”, storico gioco di ruolo che sviluppa il tema Made in Italy sia nei contenuti, che nell’autoorialità: il team di sviluppo della Quality Games è composto da talenti italiani, dai pluripremiati game designer **Andrea Angiolino**, **Francesco Nepitello** e **Marco Maggi** al team di artisti che vede come concept artist **Antonio De Luca** resident artist della nostra Area Performance.

Ian Livingstone è un autore di giochi e imprenditore britannico. Fondatore insieme a Steve Jackson e John Peake della Games Workshop, è co-autore della serie di librigame *Fighting Fantasy*, conosciuta in Italia come *Dimensione Avventura* e ora di nuovo in libreria con Salani. Entra nel mercato dei videogiochi con Domark e fa il suo ingresso in Eidos Interactive dopo la fusione di quattro società britanniche. In seguito all’acquisizione dell’azienda da parte di Square Enix, viene promosso a presidente onorario della società.

Douglas Niles, game designer e autore fantasy americano, celebre per il primo romanzo di “Forgotten Realms”, la famosa ambientazione di “Dungeons & Dragons” creata da Ed Greenwood, e per aver sviluppato “Top Secret Special Intelligence”. Tra le pietre miliari della TSR, Douglas Niles ha sviluppato decine di giochi tra i quali i “Caccia a Ottobre Rosso” e “Red Storm Rising”, ispirati ai romanzi di Tom Clancy.

Matt Leacock è un autore di giochi da tavolo noto principalmente per giochi cooperativi come “Pandemic” e “Forbidden Island”. Ha progettato e sviluppato oltre una dozzina di titoli per il mercato internazionale e dal 2014 si occupa di game design a tempo pieno. I suoi giochi hanno ottenuto molti riconoscimenti tra cui 4 nominations allo Spiel des Jahres ed un premio speciale nel 2018. A Lucca si terrà la finale mondiale dei Pandemic Survival 2018: la squadra vincitrice potrà volare in una città a scelta tra quelle presentate sul tabellone di “Pandemic”.

Todd Lockwood è tra gli artisti fantasy americani più celebri al mondo, tra i più prolifici autori di copertine fantasy, dal celebre “Forgotten Realms” di R.A. Salvatore alle copertine di C.J. Cherryh, Marie Brennan, Ed Greenwood. Da oltre 15 anni realizza illustrazioni per il celebre gioco di carte collezionabili “Magic: the Gathering”, con carte iconiche come Cruel Ultimatum e Supplicare gli Angeli. Nel 2016 Todd debutta anche in veste di autore con il romanzo “The Summer Dragon”, primo titolo della trilogia fantasy “The Everdite”.

L’illustrazione e l’arte fantasy trovano a Lucca la loro casa (...anzi, il loro Palazzo)

Lucca Comics & Games ha portato all’attenzione del grande pubblico i talenti dell’illustrazione e dell’arte fantasy, dedicando puntualmente mostre, eventi, approfondimenti ad artisti provenienti da tutto il pianeta. E l’edizione 2018 non fa eccezione. Cuore della celebrazione sarà anche quest’anno il **Palazzo dell’Illustrazione**, ovvero la sede privilegiata per queste mostre, in collaborazione con la Fondazione Banca del Monte di Lucca. E proprio qui, il talento pittorico di **Paul Bonner** sarà omaggiato di una mostra, che ripercorre la fantastica carriera di illustratore per i mondi del Signore degli Anelli, Dungeons & Dragons, Lupo Solitario, Magic, Zombicide e la stessa Games Workshop; ora con CMON si prepara a portare la sua arte nel gioco da tavolo di Trudvang. Prosegue intanto l’avventura del **“Dampyr” speciale** che Sergio Bonelli Editore dedica a Lucca quest’anno: un’edizione magica, che coinvolge nove tra gli artisti della community

Lucca Crea s.r.l.

Società della Lucca Holding
S.p.A. (art. 2497 bis c.c.)
Corso Garibaldi, 53
55100 Lucca
www.luccacrea.it

tel. 0583 401711 | fax. 0583 401737
info@luccacrea.it

Registro Imprese di Lucca n. 01966320465
p.iva 01966320465 | Numero R.E.A. 185660
Capitale Sociale € 4.509.179,00 i.v.



Luccacrea s.r.l.

del realismo fantasy italiano, protagonisti della nostra Area Performance (che compie 20 anni). E nelle prossime settimane annunceremo un altro grande illustratore europeo, che sarà protagonista a Lucca Comics & Games.

Paul Bonner è un pluripremiato illustratore fantasy che da oltre 20 anni collabora con le più importanti società di giochi. Inglese di nascita ma trasferitosi in Danimarca, è illustratore delle copertine di Lupo Solitario ha anche lavorato con la Games Workshop, la FASA Corporation, la Riotminds e la Rackham. Copertinista per alcuni moduli del famoso gioco di ruolo Dungeon & Dragons. Bonner ha anche illustrato diverse carte di Magic: the gathering, e legato il suo nome alle saghe di J.R.R. Tolkien e di Lloyd Alexander con diverse illustrazioni e copertine. Negli ultimi anni ha contribuito alla linea di fantasia di Zombicide: il suo stile unico ha portato al gioco personaggi non convenzionali come nani, orchi, orchi, vampiri. Attualmente CMON sta lavorando per portare nel mondo del gioco da tavolo una delle creazioni più impressionanti di Paul Bonner con Trudvang.

Il **Dampyr** è il figlio di un supervampiro della stirpe dei Maestri della Notte e di una donna umana. Il sangue del Dampyr e le armi trattate con esso sono l'unico mezzo per uccidere la stirpe dei maestri e la progenie di non-morti che essi possono creare contaminando gli esseri umani. Harlan Draka è il Dampyr, ma, nella saga, ci sono altri due ammazzavampiri: Taliesin il Bardo, dampyr altomedievale, e Charles Moore, giovane dampyr nato pochi anni fa. "Dampyr" è una serie che si contraddistingue per la ricchezza di contenuti storici e socioculturali. Mauro Boselli, curatore e co-creatore della serie con Maurizio Colombo, riunisce in un'avventura, che uscirà nelle edicola a novembre e vanterà anche un'edizione di pregio, le peculiarità di questo personaggio storico della Sergio Bonelli Editore ambientandola a Lucca.

Nata nel 1998 a Lucca Comics & Games su spunto di artisti come Rick Berry e Phil Hale, l'**Area Performance** ogni anno invita a dipingere e disegnare dal vivo i migliori rappresentanti italiani e internazionali dell'*imaginative realism*, la corrente della grande illustrazione fantasy e sci-fi, e ha coagulato attorno a sé un vivace gruppo di esponenti italiani, molti dei quali partecipano a "Dampyr" (Paolo Barbieri, Ivan Cavini, Alberto Dal Lago, Antonio De Luca, Edvige Faini, Angelo Montanini, Dany Orizio, Lucio Parrillo, Luca Zontini). Ogni anno le opere donate vengono messe all'asta e il ricavato devoluto in beneficenza.

Il talent scouting al Family Palace

Il percorso di avvicinamento a Lucca Junior sarà scandito in questi 105 giorni da tre grandi iniziative che Lucca Crea organizza e promuove insieme a partner d'eccellenza, per scoprire e valorizzare tra la nostra community i più freschi talenti dell'illustrazione e della narrazione per l'infanzia. La missione è quella e di **trasformare in realtà i sogni di quei visitatori** che, stimolati dal Festival, vogliono partecipare attivamente nella creazione dei mondi e delle storie che animano Lucca Comics & Games. L'augurio per tutti i giovani autori è quello di seguire le orme di Carlotta Cubeddu, la giovane scrittrice che ha partecipato lo scorso aprile alla prima residenza artistica "A Caccia di Storie" e che quest'anno sarà pubblicata nella collana "Il Battello a Vapore".

All'ormai storico Concorso Lucca Junior per Illustratori e Fumettisti si affianca una nuova iniziativa che nasce dalla collaborazione con **Rainbow, la casa di produzione italiana, fondata da Iginio Straffi, che ha regalato al mondo personaggi come le Winx**. Rainbow sarà presente al Family Palace, tra l'altro, per avviare le celebrazioni per i 15 anni (che cadranno nel 2019) delle popolarissime fatine.

Per celebrare questa ricorrenza sarà lanciato il concorso "**15 anni di Winx**", in cui gli aspiranti illustratori saranno chiamati a dare una propria interpretazione del variopinto universo di Bloom,

Stella, Flora, Tecna, Musa e Aisha presentando una tavola in una tecnica a scelta. Il concorso sarà aperto a tutti gli artisti, esordienti o professionisti, senza limiti di età ed il premio in palio sarà l'ammissione al prestigioso Master in Concept Art della Rainbow Academy. Il bando sarà online il 1 agosto 2018 sul sito www.luccacomicsandgames.com.

Grazie alla **Fondazione Nazionale Carlo Collodi**, con la quale prosegue una fruttuosa collaborazione, Pinocchio, il burattino antesignano della fantasia Made in Italy, sarà protagonista durante Lucca Comics & Games 2018. La Fondazione Nazionale Carlo Collodi non è solo partner del Talent Scouting Made in Italy, ma un vero e proprio prolungamento nei 365 giorni dell'immersione nel mondo fantastico. Infatti tutti i possessori del biglietto di Lucca Comics & Games 2018 avranno diritto all'ingresso ridotto per tutto il 2019 al Parco di Pinocchio. Allo stesso modo tutti i visitatori dei prossimi 3 mesi del Parco avranno diritto al biglietto ridotto per i primi due giorni del Festival.

Il sogno che nel borgo toscano cresca un nuovo Carlo Collodi, ha ispirato il progetto **"A Caccia di Storie"** che partirà il 24 agosto, giunto alla sua seconda edizione (la prima vinta appunto da Carlotta Cubeddu). Il progetto prevede un ciclo di due residenze formative per giovani scrittori di libri per ragazzi, condotte in collaborazione con Book on a Tree, l'agenzia di storytelling collaborativo. In palio, per uno dei 10 finalisti, la pubblicazione nella storica collana "Il Battello a Vapore" e per gli altri la concreta possibilità di muovere i primi passi con collaborazioni nella narrativa per ragazzi.

A tutto rock: ad Halloween festeggiamo i vent'anni dei Lacuna Coil

Nell'anno dedicato al Made in Italy, il nostro palco ospiterà i **Lacuna Coil, vera e propria eccellenza italiana nel mondo del rock internazionale**, nel ventennale dal loro album d'esordio. Il gruppo si è da subito contraddistinto nel mondo dell'heavy metal per la forte personalità di un sound innovativo, raggiungendo i cuori di milioni di fan in tutto il mondo. Da sempre amanti del mondo del gioco, del fumetto e dell'illustrazione (e talvolta nei panni di visitatori di Lucca Comics & Games) i componenti della band, capitanata dal duo vocale Cristina Scabbia, nota al pubblico italiano per essere stata coach nell'edizione 2018 di "The Voice of Italy", e Andrea Ferro si esibiranno il 31 ottobre per una Halloween da ricordare, ma saranno protagonisti anche di incontri con il pubblico.

I **Lacuna Coil** nascono a Milano nel 1994 dall'incontro del bassista Marco Coti Zelati e del cantante Andrea Ferro. Poco dopo si unisce alla band la cantante Cristina Scabbia e nel 1998 pubblicano il loro album d'esordio, *In a Reverie*. Segue un'intensa attività live che li farà conoscere in tutto il mondo e pubblicare numerosi album di successo fino ad arrivare a *Delirium*, che esce nel 2016, e che li conferma come band fondamentale per il loro genere. Nel 2018 festeggiano i 20 anni dall'album di esordio esibendosi il 19 gennaio a Londra, per uno show che resterà negli annali della storia del rock e dell'heavy metal. I Lacuna Coil sono stati recentemente premiati come "Best Live Band" ai prestigiosissimi Metal Hammer Golden Gods Awards di Londra. Il MEI, Meeting Annuale degli Indipendenti, ha annunciato che darà loro uno speciale riconoscimento per i vent'anni di carriera.

Le partnership culturali che moltiplicano Lucca

Rai Radio2 sarà a Lucca Comics & Games anche quest'anno: la nostra radio ufficiale ci accompagnerà nei giorni precedenti e sarà presente in città con attività e le voci dei programmi più amati. Si rinnova anche la partnership con **laFeltrinelli**. Anche quest'anno i volumi Selezione Gran Guinigi, saranno protagonisti nelle oltre 120 delle librerie diffuse in tutta Italia. E il pubblico dei lettori della Feltrinelli, oltre allo sconto sul biglietto di ingresso, potranno votare tra i volumi della Selezione il vincitore del Premio Lettori Librerie Feltrinelli. Anche la collaborazione con il **Salone del Libro di Torino**, iniziata lo scorso maggio durante l'evento nel capoluogo piemontese, proseguirà a Lucca Comics & Games, con attività legate alla scrittura e la presenza in manifestazione del direttore Nicola Lagioia.