

DESTINAZIONE LUCCA COMICS & GAMES 2019 - CONTO ALLA ROVESCIA

Hirohiko Araki arriva per la prima volta in Europa
La celebrazione della grande scrittura insieme a Alessandro Bilotta
Civiltà oltre la realtà con Raymond E. Feist
eSports: riflettori accesi per le Stage 1 Finals della Pro League di Quake
Lucca Junior, fra girl power e umanità animale con Thomas Astruc e Marco Somà
Torna la voce inconfondibile delle sigle: Giorgio Vanni

Prevendita online aperta dal 29 luglio

Il festival: 30 ottobre - 3 novembre. Le mostre: 12 ottobre - 3 novembre

Lucca, 3 luglio 2019 - Lucca Comics & Games dà forma e corpo al tema dell'anno, **Becoming Human**, un **manifesto culturale** che prende vita attraverso il programma, le sue diverse interpretazioni, le occasioni di approfondimento, le riflessioni che nascono. Cosa ci rende umani? In che modo, con quali strumenti e attraverso quali forme espressive manifestiamo la nostra umanità? Il festival ambisce a diventare il palcoscenico per tutti coloro che vogliono provare a trovare una risposta. Per questo ha deciso di mettere al centro i suoi *Humans of Lucca*, il pubblico e gli ospiti, cercando di diventare sempre di più a "misura di umano", con l'obiettivo di far vivere appieno la *Lucca Experience*. Da Lucca Comics & Games si portano via non soltanto fumetti, giochi, o gadget, si portano via soprattutto i ricordi. Sono le storie della community del festival, quelle dei singoli, degli incontri, le storie di gruppo e i gruppi di storie, a generare ricordi e a renderci umani, diversi tra noi e nel confronto con gli "altri", nel pieno rispetto di tutti, abbracciando l'ignoto e il diverso, ampliando il concetto di scoperta, che deve avvenire anche dentro noi stessi. **#Community #Inclusion #Respect #Discovery #Gratitude**

Tra **post-umanesimo** e **transumanesimo** gli eventi in programma rifletteranno sui concetti di intelligenza, volontà ed empatia, per interrogarsi se basta un corpo normativo e normalizzato per chiamarci umani. È davvero solo la condizione fisica sufficiente per arrogarsi il diritto di decidere sul libero sviluppo della tecnologia, della natura, della stessa umanità.

Nel festival esistiamo perché entriamo in relazione. Diventare umani significa ricordare il compito più importante, avvicinarsi agli altri, conoscerli e riconoscerli, lasciarsi arricchire da loro: **Human Love**. Amore umano. Storie di coming out, di formazione, di affermazione per i propri diritti, storie d'amicizia, storie di cittadinanza, socialità e accoglienza. Perché giocando imparo le regole democratiche, perché leggendo cresco, perché vedendo uno spettacolo cambio: *Cinzia a Teatro* è l'ultimo Graphic Novel Theatre prodotto da Lucca Comics & Games, il primo di una serie di contenuti esclusivi come mostre, eventi iniziative che approfondiranno a Lucca la cultura LGBTQ+.

Prevendita online aperta dalle 16.00 di lunedì 29 luglio

L'attesa ormai è finita, mancano pochi giorni all'apertura della biglietteria online con vantaggi per tutti. I prezzi degli abbonamenti rimarranno bloccati allo stesso costo delle ultime 4 edizioni per chi acquisterà entro il 6 settembre; i Level Up fan che hanno partecipato all'edizione 2018 avranno il diritto di prelazione fino al 20 agosto per ripetere l'indimenticabile esperienza, e per chi deciderà di partecipare alla manifestazione mercoledì 30 ottobre il prezzo del biglietto sarà ancora più vantaggioso.

Incontrare seduzioni visive, esporre dal vivo la voce degli sceneggiatori, al via i lavori del cantiere Comics.

La casa della Nona Arte anche quest'anno comincia a dischiudere il suo scrigno di clamorosi contenuti all'insegna della ricerca del linguaggio sequenziale, a cominciare da un Mangaka d'eccezione. Il maestro **Hirohiko Araki*** sarà uno degli ospiti d'onore della prossima edizione di Lucca Comics & Games grazie alla collaborazione con Edizioni Star Comics. Eclettico, visionario e rivoluzionario, creatore di un linguaggio artistico unico, fortemente caratterizzante e immediatamente riconoscibile, uno dei più grandi mangaka di tutti i tempi ha accettato per la prima volta in assoluto di partecipare a una convention estera, rendendo la sua partecipazione al Festival un appuntamento assolutamente unico. La passione e l'immenso affetto che i fan del nostro Paese gli tributano ormai da decenni troveranno finalmente coronamento i prossimi 30 e 31 ottobre, giorni in cui Araki-sensei sarà a Lucca e si presenterà al pubblico intervenuto per incontrarlo finalmente dal vivo.

Ed è attraverso i lavori di un altro premiato Gran Guinigi che Lucca sceglie di celebrare "**la pittura della voce**", la Scrittura, cuore pulsante della narrazione per immagini: **Alessandro Bilotta*** è senza alcun dubbio uno dei più magniloquenti interpreti della sceneggiatura di qualità, che con Mercurio Loi (Sergio Bonelli Editore) ha meritato la vittoria del Gran Guinigi 2018 come Miglior Serie. L'autore sarà protagonista di una mostra incentrata sull'arte dello storytelling, in cui co-creerà il percorso espositivo.

Angoulême e Lucca, un ponte in nome della Letteratura Disegnata.

Lucca Comics & Games e Il Festival international de la bande dessinée d'Angoulême sono felici di annunciare il loro gemellaggio, con l'obiettivo di valorizzare il Fumetto Italiano in Francia e la Bande Dessinée in Italia. La partnership si concretizzerà ogni anno con la presenza a Lucca Comics & Games di un *Angoulême Guest of Honour* e al Festival d'Angoulême di un *Lucca Guest Of Honour*, per celebrare la tradizione e l'innovazione delle due scuole. Il primo grande ospite a Lucca sarà annunciato a fine mese, e rimarremo tutti a bocca aperta.

"Lucca Comics & Games da sempre è un modello quando si parla di trovare ponti e connessioni tra il mondo del fumetto e altre forme espressive. Con questa partnership abbiamo l'ambizione di ampliare la visione generale sul fumetto e approfondire il significato del suo ruolo per l'industria creativa" dichiara Stéphane Beaujean, direttore artistico del Festival international de la bande dessinée d'Angoulême.

"Il Fumetto nel terzo millennio è una delle principali factory di sogni autoriali, la pietra angolare su cui è costruito il nostro progetto cross-mediale" dichiara Emanuele Vietina, direttore di Lucca Comics & Games *"Il Festival international de la bande dessinée d'Angoulême, con la sua lunga tradizione e la sua centralità internazionale, è il partner ideale per diffondere il valore della Nona Arte"*.

Spettatore o performer? Le arti del Music & Cosplay

Tornano le collisioni che tanto piacciono ai fan che solo a Lucca, nei giorni del festival, possono ammirare i loro beniamini cimentarsi in performance "fuori dagli schemi" e realizzate appositamente per raccontare un lato inedito della propria personalità.

Luca Carboni tra musica e immagini - Non è un caso che nel 2006 abbia realizzato 3 videoclip a cartone animato ispirati a **Corto Maltese**, tutti vincitori di riconoscimenti al Premio Videoclip Italiano e ai Venice Music Awards; il video de "La mia isola" si è anche aggiudicato il premio come Miglior video dell'anno. Il cantautore bolognese che ammira **Hugo Pratt** è pronto quindi a portare per la prima volta a Lucca Comics & Games un segno tangibile della propria arte con una sorpresa, non solo musicale, per tutto il pubblico di appassionati.

Il grande ritorno di Giorgio Vanni. La voce delle sigle ritorna con un grande show. Dopo sette anni di assenza, Giorgio Vanni sta finalmente per tornare a infiammare il palco di Lucca Comics & Games con uno spettacolo che si prospetta a dir poco elettrizzante, tra i brani storici e tutte le nuove produzioni. "**Pokemon**", "**Dragonball**", "**One Piece**", sono solo alcuni dei tanti nomi legati all'artista che insieme a Max Longhi ha accompagnato più di una generazione con i suoi **inconfondibili arrangiamenti dance**. Proprio di questo parla il primo singolo omonimo estratto da "**Toon Tunz**", il suo nuovo album fresco di uscita, contenente tante nuove produzioni tra cui le sigle di "**Lupin**" e di "**My Hero Academia**".

Dopo il grande successo dello scorso anno torna un altro spettacolo gratuito tra fumetto, musica e recitazione: **Feltrinelli Comics Show**, realizzato in collaborazione con Lucca Comics & Games e con performance artistiche di autori come Labadessa, Sio, Emiliano Pagani e Daniele Caluri, Erri De Luca, Tito Faraci, Roberto Recchioni con Il Muro del Canto e con la partecipazione di Leo Ortolani. Feltrinelli Comics Show si terrà venerdì 1 novembre, ore 20:30, al Teatro del Giglio di Lucca.

Japan Town: tra tradizione e cultura pop

L'Area Japan di Lucca Comics & Games celebra la grande cultura giapponese con un'incredibile esperienza espositiva ideata e curata dal direttore del Museo d'arte orientale Mazzocchi, Paolo Linetti, con il coinvolgimento di alcuni fra i più accreditati esperti di settore: **Le origini del Manga - Da Hokusai ai Manga moderni**. Una mostra che abbatte la barriera fra la cosiddetta "cultura alta" e la cultura pop, e che analizza il percorso che lega la secolare tradizione per l'illustrazione giapponese del XVII secolo ai manga del XXI secolo attraverso una selezione di circa 200 opere che, fra emaki e xilografie, ospiterà anche la celebre **Onda di Hokusai**.

Cambia pelle il **Japan Live**, l'ultima area nata nella **Japan Town**, con una nuova location e un palinsesto di eventi e performance dedicate alla cultura pop giapponese a 360°. Nell'area si alterneranno laboratori realizzati da cosplayer per altri cosplayer, interviste, performance di idol e karaoke, momenti per proposte culinarie e sfilate immaginifiche.

Lucca è Community, per questo all'interno del Giardino degli Osservanti troveranno spazio mostre e installazioni di opere originali prodotte dai fan, a celebrare l'immaginario collettivo del pubblico di Lucca Comics & Games. Le prime mostre proposte saranno sull'anniversario di **Mazinga in Italia** e sui *mecha* dagli albori ad oggi. Un punto di partenza per dare risalto, oltre che con incontri a tema, alla volontà di partecipazione delle community italiane che gravitano intorno al mondo di Lucca Comics & Games.

Fantasy: oltre la realtà, nei mondi del fantastico, i nuovi strumenti per interpretare il mondo

Becoming Human è il tema scelto per rappresentare Lucca Comics & Games 2019, contando sull'intelligenza di una community avvezzata a porsi e a porre domande anche scomode e a confrontarsi in modo diretto, senza accettare risposte preconfezionate. In questo senso, alcuni dei più grandi capolavori della narrativa fantasy sono veri e propri romanzi di formazione, capaci di mettere in discussione l'etica e i valori del mondo che conosciamo.

Fra gli autori che affrontano il tema c'è lo scrittore **Raymond E. Feist**, artefice della celebre **Saga di Riftwar**, un universo narrativo potentissimo e appassionante nato come ambientazione per un GdR cartaceo, diventato la base per la saga videoludica di Krondor e presto anche una serie TV. Al centro della Saga di Riftwar c'è l'incontro-scontro fra due civiltà che mette in discussione l'essere umano: è possibile affezionarsi a una civiltà aliena, avendo ben presente che questa è nemica della propria? Ed è possibile farlo senza sentirsi estraneo a entrambi i popoli? Feist sarà a Lucca per parlarci del suo nuovissimo lavoro, **King of Ashes**, il primo volume della Firemane Saga pubblicata da Fanucci Editore e disponibile in anteprima per i visitatori di Lucca Comics & Games 2019.

Avete detto Games? Lo storytelling da giocare, fra la narrazione condivisa di Dungeons & Dragons e quella per immagini di Magic: The Gathering

"Lucca Games", il tempio italiano della community dei giocatori, si prepara ad accogliere gli appassionati in grande spolvero. Con 460 tavoli di gioco e una capacità di oltre 2.000 sessioni in contemporanea. Tutti, ma proprio tutti, avranno la possibilità di giocare: appassionati, casual gamer, famiglie, ragazzi o semplicemente curiosi. Ben 10.000 metri quadrati di divertimento nel padiglione più grande mai realizzato in Italia, "il Carducci", fra gioco da tavolo, di ruolo, trading card game, miniature, libri-game ma anche illustrazione e narrativa fantasy.

Ed è proprio la contaminazione dei mondi, in particolare di narrativa e game-design, che anima da sempre il lavoro di **Jeff Grubb***, esponente di spicco della old school di Dungeons & Dragons, che sarà ospite a Lucca in collaborazione con Mondiversi. In particolare, sarà il padrino della 13° edizione del Torneo Dungeons & Dragons Scatola Rossa. Il Torneo avrà come setting Spelljammer, creato da Grubb (che diventerà anche l'ambientazione della D&D Adventurers League) e renderà **omaggio al film Alien**, che nel 2019 festeggia i suoi primi 40 anni.

All'interno di "Lucca Games" l'**illustrazione e il gioco** da sempre si intersecano: **Magic The Gathering** è forse l'esempio più longevo e calzante del ruolo fondamentale degli artisti nell'industria ludica. Artisti come **John Avon**, che quest'anno sarà ospite della manifestazione in collaborazione con Legacy Distribution, autore di più di 200 artwork per il famoso gioco di carte della Wizards of the Coast ma anche di alcune delle più celebri copertine dei libri di Stephen King, Terry Pratchett, Arthur C. Clark e Harry Harrison. Nel 2015, tramite una campagna Kickstarter di successo, ha pubblicato il suo primo artbook che raccoglie alcuni dei suoi principali successi: *Journeys to Somewhere Else*. Ancora dalla fortunata fucina di *Magic*, sbarcherà al festival **Melissa Benson**, fra i primi 25 artisti a far parte del progetto quando la Wizards of the Coast pubblicò il gioco per la prima volta nel 1993. Da allora Melissa Benson, oltre ad aver creato le creature mostruose per le carte "Nightmare", "Shivan Dragon" e "Lord of Atlantis" ha collaborato sui giochi di ruolo *Vampire: the Masquerade* e *Dragon Storm*. Melissa Benson arriva a Lucca grazie alla collaborazione con Nebraska's War.

La Games Winter School diventa sempre più preziosa con CMON Games

Il primo workshop residenziale dedicato alla scienza e pratica del gioco nato, come già annunciato, della collaborazione fra Lucca Comics & Games e la Scuola Alti Studi IMT si arricchisce ora della presenza first-party di CMON Games, fra i leader mondiali del settore table-top game. Con CMON arrivano anche le prime conferme: David Preti, Erik Lang e Andrea Chiarvesio faranno tutti parte del corpo docenti.

Fra girl power e umanità animale, Lucca Junior celebra le differenze

In un festival in crescita, le proposte dedicate ai più piccoli e alle famiglie si moltiplicano: quest'anno Lucca Junior può contare su due ospiti capaci di esplorare un'umanità in continua evoluzione. Il primo è **Thomas Astruc**, creatore e direttore della serie TV animata *Miraculous - Le storie di Ladybug e Chat Noir*, un successo planetario trasmesso in 130 paesi che ha una comunità attiva di milioni di fan in tutto il mondo. La timida e insicura protagonista della serie da lui creata, Marinette, e la sua capacità di diventare coraggiosa, sicura di sé, ironica e determinata nei panni del suo alter-ego Ladybug è un inno al girl power e un messaggio per tutte le bambine del mondo. Thomas Astruc incontrerà tutti i giorni i bambini e le famiglie al Family Palace e sarà disponibile per sketch e firmacopie oltre che per un evento in cui incontrerà i fan di tutte le età. Ed è dopo aver compreso la profonda umanità di Marinette che siamo pronti per partire per un viaggio alla scoperta della complessità delle emozioni, quelle che permeano i personaggi in forma animale creati da **Marco Somà**, giovane illustratore italiano, recentemente insignito del premio Andersen. Il suo tratto poetico ed elegante, capace di evocare, convincere e anche di lasciar riflettere, emerge particolarmente nei suoi ultimi successi: "L'infinito" di Leopardi da lui splendidamente interpretato per Einaudi Ragazzi e "Il venditore di Felicità" per Kite Edizioni, realizzato con Davide Cali. A questo giovane talento e al suo interessante percorso artistico Lucca Comics & Games dedicherà anche una esposizione a Palazzo Ducale.

Tra Piazze e Cattedrali: il gaming di Lucca è Pro!

Passato, presente e futuro dialogano a Lucca fra spazi presenti e alternativi dove il reale e il virtuale, la fisicità e l'ipotesi, si mimetizzano. Nella **eSports Cathedral** di San Romano, mura che parlano per otto secoli di storia e che si apprestano ad ospitare un evento assolutamente senza precedenti; per la prima volta in Italia la **Pro League di Quake** – iconico videogioco FPS tra i più amati in assoluto – vedrà disputare le **finali dello Stage 1**. ProGaming Italia e Lucca Comics & Games annunciano con emozione l'arrivo a Lucca di pro player da ogni parte del mondo per diventare uno dei poli di attrazione dell'intera manifestazione

Il dialogo fra cornici storiche e grandi appuntamenti videoludici continua a Piazza Bernardini, che ormai a Lucca è sinonimo di **Nintendo**: la competizione di Super Smash Bros Ultimate, l'azione di Mario Kart 8 Deluxe, il divertimento di Super Mario Party e l'emozione epica di The Legend of Zelda Breath of the Wild. E molte altre esclusive imperdibili per i videogiocatori di tutte le età.

Lucca Comics & Games è il luogo giusto al momento giusto per non sentirsi sbagliati, mai.

Il festival è per antonomasia la manifestazione in cui chiunque può diventare chi vuole, anche un super eroe in mezzo alla gente comune. Da sempre nei giorni di "ottobre" a Lucca si possono abbattere tutte le barriere, anche quelle mentali e fisiche date da una disabilità, un posto dove qualsiasi caratteristica può diventare un super potere e trasformarti in un supereroe. Nel 2019 questa realtà sarà ancora più evidente grazie alla collaborazione con **Michelotti Orthopedic Solutions**, e all'avvio del progetto **Lucca Limitless**. Alcune gesta eroiche saranno messe in atto dall' "incredibile" **Andrea Lanfri**, che ci stupirà con un'impresa mai svolta sino ad ora e che guiderà una "super" parata in pieno stile cosplay insieme a **Chantal Pistelli**, **Loris Figoli** e **Nicola Codega**. Ma non tutti sono atleti come Lanfri, per questo i luoghi più caratteristici della città, gli splendidi monumenti che ne definiscono l'identità e le strutture allestite per il festival diventeranno ancora più accessibili grazie all'installazione di apparecchiature che miglioreranno accessi e fruizione per tutti.

Family corner, un nuovo modo di vivere il festival con i più piccoli. Lo scorso anno la community ci ha lanciato una sfida che non potevamo ignorare: può Lucca Comics & Games diventare una manifestazione a misura di famiglia? Il festival è stato pronto a raccogliere il guanto di sfida a grazie a un partner come **Lucart**, da sempre sensibile alle esigenze dei più piccoli e dei genitori e con i quali il festival condivide uno dei valori fondanti, quello dell'inclusione. Dal 2019 saranno presenti a Lucca C&G tre Family Corner attrezzati per il cambio dei pannolini, con delle postazioni dedicate all'allattamento e le utilities per preparare e scaldare i pasti per i più piccoli. I tre Family Corner saranno dislocati nelle principali aree della manifestazione: Comics, Games e ovviamente nel Family Palace.

We are Lucca. Da fan a "ambasciatori" di Lucca Comics & Games, passando dal ruolo di protagonisti di una vera storia illustrata, i prossimi eroi di una grande avventura inedita. Si è concluso il concorso che mirava a coinvolgere quattro fan della community del festival. Chiara Terigi nel ruolo di "L", Marina Paone nel ruolo di "C", Luigi Ruberto nel ruolo di "&", Shannice Alogaga nel ruolo di "G" saranno i protagonisti delle tavole disegnate da Barbara Baldi scritte e sceneggiate da Eleonora Caruso e Giorgio Giusfredi, presentate in anteprima durante la prossima edizione.

Restate sintonizzati su www.luccacomicsandgames.com

FB e **IG** @luccacomicsandgames; **TW** @LuccaCandG; **Twitch** LuccaComicsAndGames

Hirohiko Araki Nasce a Sendai il 7 giugno 1960, segno zodiacale gemelli, gruppo sanguigno B. Nel 1980 ottiene il secondo posto al 20° "Concorso Tezuka" di «Weekly Shonen Jump» con BUSO POKER. Nel 1981 fa il suo esordio con la stessa opera sulla medesima rivista. Pubblica a puntate MAGICAL B.T. dal numero 42-1983, e BAOH dal numero 45-1984. La pubblicazione de LE BIZZARRE AVVENTURE DI JOJO comincia invece dal numero 1/2-1987 e riscuote da subito un grande successo di pubblico. Dopo la fine di STEEL BALL RUN, conclusosi nell'aprile del 2011, si dedica a JOJOLION, ottava serie dello storico manga "generazionale". Nel 2009 le tavole originali della sua opera ROHAN AU LOUVRE, completamente a colori, vengono esposte nel celebre museo nell'ambito del progetto "Le Louvre invite la bande dessinée". Nel 2013, presso lo showroom "Caldaie" di Gucci viene allestita la mostra di originali "Hirohiko Araki: An Exclusive Manga Exhibition In Florence". La sua opera più famosa, LE BIZZARRE AVVENTURE DI JOJO, è considerato un classico del manga moderno, forte degli oltre 100 milioni di copie vendute solo in Giappone, e di un vasto media franchise che include serie animate, videogames, novel e un film live-action diretto da Takashi Miike. Tradotto e pubblicato in tutto il mondo, JOJO trova particolare fortuna in Italia, dove, serializzato ininterrottamente dal 1993, è il manga più longevo in assoluto, potendo contare fra l'altro su una straordinaria fan base, particolarmente numerosa, appassionata e attiva.

Alessandro Bilotta, a partire dagli anni Novanta, ha dato vita a numerose serie a fumetti, in Italia e in Francia. Dal lungo sodalizio con Carmine Di Giandomenico sono nate Le strabilianti vicende di Giulio Maraviglia, Romano per Vents d'Ouest e La Dottrina, ambizioso fumetto futurista ri-pubblicato da Feltrinelli nel 2019. È uno degli autori di Dylan Dog, per cui ha creato e scrive la saga Il Pianeta dei Morti. Tra le sue ultime opere, VALTER BUIO, lo psicanalista di fantasmi pubblicato da Star Comics e Mercurio Loi, il genio perdigiorno della Roma papalina, pluripremiata serie di Sergio Bonelli Editore. Ha vinto il Gran Guinigi, il Micheluzzi, il Premio Repubblica XL e il Romics d'Oro.

Jeff Grubb*. Dopo aver lavorato per anni a fianco di Gary Gygax, Grubb è celebre per aver sviluppato l'ambientazione dei Forgotten Realms ideata da Ed Greenwood e per avere fatto parte del team di sviluppo di Dragonlance. Oltre a questo è stato anche sceneggiatore di fumetti per la DC Comics, ha sviluppato il Gioco di Ruolo di Warcraft e scritto dodici romanzi prima di iniziare a lavorare per Amazon Game Studios.