

IL SALONE INTERNAZIONALE DEL LIBRO DI TORINO A LUCCA COMICS & GAMES

Il Salone Internazionale del Libro di Torino, la prima e più grande fiera dell'editoria italiana, consolida la propria collaborazione con **Lucca Comics & Games**, il più avanzato festival crossmediale in Europa, interamente dedicato quest'anno al tema quanto mai attuale *Becoming Human*. Una sinergia che da tre anni si traduce in uno scambio di idee, visioni e contenuti, nel pieno rispetto dell'identità culturale che lega le due grandi manifestazioni. Lucca Comics & Games, come partner culturale del Salone, è presente a Torino con uno stand, portando grandi eventi, personalità e progetti. Per la prima volta nel 2019 il Salone del Libro partecipa alla fiera lucchese arricchendo il programma con incontri ad hoc, per sancire l'unione dei DNA delle due kermesse, nel comune intento di esplorare i mondi immaginari e i futuri possibili, e oltrepassare i confini attraverso le lingue del presente. Sono i **tre appuntamenti** creati per l'occasione dallo scrittore **Fabio Geda**, pensati per ragionare sulle sfide della contemporaneità, in particolare quello di venerdì 1 novembre, ore 16 alla Sala Robinson Repubblica, con il direttore del Salone Internazionale del Libro **Nicola Lagioia** e i consulenti del Salone **Valeria Parrella** e **Fabio Geda**, incentrato sul tema di Lucca Comics & Games, *Becoming Human*. Il **Translation Day** è invece una giornata intera di incontri professionali per traduttori curata da **Ilide Carmignani** insieme al festival lucchese, domenica 3 novembre. E ancora, Lucca Comics & Games sarà l'occasione per presentare un concorso per soggetti di storia a fumetti intitolato **Se leggi colori la tua vita**, promosso dalla **Regione Toscana**, la cui premiazione avverrà durante i giorni del Salone, 14-18 maggio 2020.

«Da quando sono alla guida del Salone del Libro – commenta **Nicola Lagioia**, direttore del Salone Internazionale del Libro di Torino – poche cose mi rendono felice come la collaborazione con Lucca Comics & Games. Prima di essere un febbricitante lettore di libri sono stato un insaziabile divoratore di fumetti (nonché un frequentatore di giochi di ruolo), e quando ho fatto della letteratura la mia vita mi è stato impossibile non notare quale fosse l'influenza che fumetti e graphic novel stavano esercitando sulle altre arti. Impossibile non accorgersi della loro libertà espressiva. Dell'inesausto potere di rinnovamento. Della capacità di guardare al futuro senza perdere il brivido del presente. *Becoming Human*: solo Lucca Comics & Games poteva affidare la sua nuova edizione al più vivo e sensuale dei movimenti».

Il Salone del Libro a Lucca Comics & Games è incrociare sguardi, pensieri e visioni in incontri per il grande pubblico curati da **Fabio Geda**, per cominciare una riflessione che proseguirà nei giorni di maggio. Il primo è *Becoming Human*, venerdì 1 novembre alle 16 con il direttore del Salone Internazionale del Libro **Nicola Lagioia** e gli scrittori **Valeria Parrella** e **Fabio Geda**, consulenti del Salone, il secondo è *Games e storytelling* con **Ilja Rotelli**, **Matteo Corradini**, **Vanni Santoni**, il terzo *Rappresentazione del Male* con **Manlio Castagna**, **Edoardo Rialti** e **Luis Royo**.

Il Salone del Libro insieme a Lucca Comics & Games: Translation Day. Nasce a Lucca Comics & Games una giornata dedicata alla traduzione. Il Salone Internazionale del Libro di Torino porta nella città toscana la ventennale esperienza dell'AutoreInvisibile, il tradizionale ciclo d'incontri professionali curato da **Ilide Carmignani**, sul «sistema circolatorio delle letterature del mondo», come Susan Sontag definisce la traduzione, e lo rielabora insieme ai curatori del festival per immergerlo in un contesto nuovo, ed evolverne gli sviluppi. Grazie alla nuova collaborazione tra le due grandi manifestazioni, sono svelati al pubblico di Lucca Comics & Games tutti i segreti che consentono a romanzi, fumetti e serie televisive di passare ogni confine linguistico e culturale. L'esperienza dei più noti traduttori italiani del

settore verrà inoltre condivisa per offrire un momento di formazione e aggiornamento specializzato ai colleghi che lavorano in questo campo e ai giovani che intendono farlo.

PROGRAMMA COMPLETO | INCONTRI

Quali oggetti narrativi, quali gesti, quali storie caricheremmo su un'arca, in modo che, nella mutazione, l'uomo non perda coscienza di sé? ***Becoming Human: la mutazione. Storie per restare e diventare umani*** è venerdì 1 novembre alle ore 16 nella **Sala Robinson Repubblica**, con **Nicola Lagioia, Valeria Parrella, Fabio Geda**. Una raccolta di canzoni, libri, testi teatrali, film, fumetti, che ci aiutano a ragionare sulle sfide che la contemporaneità pone di fronte all'umano destinato a diventare altro da ciò che è stato per secoli. Segue ***Immersi nelle storie. Raccontare nell'era dei giochi***, sabato 2 novembre ore 14, nella Sala G. Ingellis, con **Ilja Rotelli, Matteo Corradini e Vanni Santoni**, sul rapporto tra i giochi, qualsiasi forma essi prendano, e l'arte dello storytelling. Come un creativo può usare il suo background ludico per creare storie che funzionano, che ingaggino il pubblico e che diano vita a veri e propri universi transmediali. E ancora come le dinamiche dei giochi stimolano nuove forme di narrazione. Infine, ***La rappresentazione del Male***, domenica 3 novembre, ore 14 sempre nella Sala G. Ingellis con **Manlio Castagna, Edoardo Rialti, Luis Royo**, per rispondere alle seguenti domande: il male rappresentato in un film, un romanzo, un videogioco, può scatenare un meccanismo imitativo in chi guarda, legge, gioca? Come distinguere l'apologia del male, dalla necessità di rappresentare il fascino che il male esercita su ciascuno di noi?

PROGRAMMA COMPLETO | TRANSLATION DAY

Il **Translation Day** si apre domenica 3 novembre presso il Complesso monumentale di San Micheletto, con tre seminari, ore 11-12.30, di tre lingue diverse – **inglese, francese e giapponese** – su tre grandi autori del mondo del fumetto: Emil Ferris, Guy Delisle e Hirohiko Araki. A coordinarli, le loro voci italiane: **Michele Foschini** col grafico **Lorenzo Bolzoni** di Bao Publishing, **Giovanni Zucca** e **Andrea Maniscalco**. Alle ore 14 si tiene un laboratorio pratico sulla traduzione del fumetto coordinato da **Alessandra Di Luzio**, traduttrice della serie *The Sandman* di Neil Gaiman, e arricchito da un intervento di **Massimiliano Clemente**, direttore editoriale di Tunué. Spicca nella giornata l'incontro dedicato al *Trono di Spade* (12.30-13.30). **Edoardo Rialti**, il nuovo traduttore di George Martin, racconta come ha restituito in italiano il prequel *Fuoco e sangue* (Mondadori), mentre **Leonardo Marcello Pignataro** parlerà delle gioie e dei dolori della traduzione e dell'adattamento della popolare serie televisiva. Il Translation Day si chiude (15.30-16.30) sotto i portici del complesso monumentale di San Micheletto con un **Translation Café** dedicato al networking dei traduttori.

Se leggi colori la tua vita

Durante i giorni di Lucca Comics & Games verrà presentato il concorso per soggetti di storia a fumetti intitolato *Se leggi colori la tua vita*, promosso dalla **Regione Toscana**, voluto dall'Assessore alla Cultura, Università e Ricerca **Monica Barni**, rivolto alle scuole secondarie di II grado. Da Lucca, il concorso si concluderà a Torino, durante il Salone del Libro, con la premiazione della classe vincitrice. Un'altra partnership legata al mondo della scuola tra Salone del Libro e Lucca Comics & Games.

salonelibro.it