

LUCCA COMICS & GAMES 2019

PIÙ DI UN FESTIVAL

Becoming Human

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

Milano, 8 ottobre 2019 - **Tornano i sognatori**, tornano i creatori di mondi e tutte le community di appassionati di fumetto, gioco, serie tv, arte e narrativa del fantastico, tornano gli ospiti, gli editori e i partner che sanno costruire dalla virtualità e dalla creatività, la più bella, imponente, pacifica e accogliente realtà dell'Occidente. Torna Lucca Comics & Games.

Nella meravigliosa cornice storico artistica della città di Lucca, per cinque giorni **i più importanti editori di fumetto e di gioco da tavolo insieme alle grandi firme videoludiche e cinematografiche** proporranno le ultime uscite in libreria o nei negozi e le grandi anteprime sul piccolo o grande schermo, al maggior numero di visitatori che un evento pop possa radunare: nell'edizione 2018 sono stati ben 250.263 i visitatori da ticketing, e 793.818 le presenze complessive.

Nove anime culturali: più di una convention, più di una fiera, **più di un festival**. Lucca Comics & Games è stato definito il "salone dei saloni", "la madre di tutti i festival", "la Mecca della cultura pop". A noi piace pensarla come una **community** sempre aperta alla **scoperta**, che ama **includere** tutte le storie personali, nel **rispetto** del contesto culturale che la ospita, sempre **grata** al proprio pubblico e ai grandi ospiti (senza mai dimenticare i "piccoli") per le emozioni che sanno costruire insieme.

Becoming Human, il tema scelto quest'anno - e meravigliosamente rappresentato nel poster firmato da Barbara Baldi - è un tributo a questa e a tutte le commistioni, che danno ricchezza e ci aprono al futuro. Tra virtuale e reale, digitale e analogico, sonno e veglia, carne e metallo, silicio e carbonio, tutti gli incontri sono possibili a Lucca Comics & Games, tutte le storie che vengono raccontate ci fanno scoprire cosa significhi "essere umani".

Tutto questo succederà a Lucca, **dal 30 ottobre al 3 novembre**. Sarà il **53esimo anno** che si riproduce questa magia. Fu infatti nel 1966 che scattò la scintilla d'amore tra la città di Lucca e il mondo del fumetto, portando il dibattito su una forma artistica popolare dentro una roccaforte della cultura "alta" - quel Teatro del Giglio, il teatro di Giacomo Puccini - onorando la Nona Arte con mostre, incontri con editori e autori da tutto il mondo, da Hugo Pratt a Lee Falk (il papà di Mandrake), a Moebius, premiandoli col primo "Oscar italiano del fumetto", lo Yellow Kid, per poi diventare, nel corso dei decenni, un modello per altre manifestazioni e un appuntamento imprescindibile nel panorama fumettistico internazionale.

Sarà quindi l'occasione per ricordare **Rinaldo Traini**, editore e uomo di cultura, apripista di tutti i festival dedicati ai Comics, recentemente scomparso, colui che seppe accreditare come fenomeno culturale un genere fino allora popolare. Un'operazione per molti versi simile a quella che intraprese il grande **Paolo Grassi**, di cui ricorre proprio il 30 ottobre 2019 il centenario dalla nascita, che portò il teatro ad un nuovo pubblico, più ampio e variegato rispetto alle tradizionali élite. Il teatro una traiettoria che il festival ha intrapreso perché è tramite la collisione tra linguaggi che Lucca produce nuova cultura come con Voci di Mezzo e con il Graphic Novel Theater. Una direzione consapevole dichiarata sin a partire dal manifesto 2019 perché, per dirla alla Paolo Grassi, "Il Teatro è Il luogo dove una comunità liberamente

riunita si rivela a se stessa, il luogo dove una comunità ascolta una parola da accettare o da respingere". E a Lucca la nostra comunità pretende di ascoltare e chiede di vivere.

NEL SEGNO DELLA CROSSMEDIALITÀ

Lucca è la città in cui tutte le commistioni sono possibili e, in un mondo in cui tutto è sempre più connesso digitalmente, è importante essere presenti dal vivo, tornare a essere umani, magari per le vie di un centro storico medievale. Dall'incontro nasce l'umanità del futuro, e proprio il futuro sarà al centro di alcuni dibattiti con creatori di mondi all'insegna della crossmedialità, dalla fantascienza di **Bruce Sterling**, uno dei principali esponenti della corrente letteraria cyberpunk assieme a William Gibson, e di **Ty Franck** e **Daniel Abraham**, meglio noti come **James S. A. Corey**, autori del ciclo di *The Expanse*, ad **Andrzej Sapkowski**, creatore di *The Witcher*, che con i Corey condivide il destino di vedere le sue storie prendere vita in una delle grandi saghe televisive. E a proposito di futuro e di unioni, i due fumettisti **Donny Cates** (Venom, Marvel) e **Megan Hutchinson** (Image) hanno scelto Lucca Comics & Games per celebrare il 31 ottobre il loro matrimonio, un evento che salutiamo con calore e felicità.

Attesissimo il ritorno di **Netflix**, il più grande servizio di intrattenimento via Internet del mondo con più di 151 milioni di abbonati in oltre 190 paesi, che torna a Lucca con due dei suoi titoli più attesi: la serie cult **La casa di carta** con un intero padiglione esperienziale e **The Witcher**, la nuova produzione originale Netflix ispirata all'omonimo bestseller di cui verrà presentato in anteprima mondiale il trailer. Inoltre il pubblico di Lucca potrà assistere ad un incontro con la showrunner di *The Witcher* Lauren Schmidt Hissrich e le due giovani protagoniste **Anya Chalotra** e **Freya Allan**.

Dopo il successo della mostra The Art of Racing nell'edizione 2018, **Ferrari torna a Lucca Comics & Games**. In una location esclusiva si celebreranno i **90 anni della Scuderia Ferrari** con l'esposizione delle Cover Art del Campionato di Formula 1 2019. Visitatori e aspiranti pro gamer, inoltre, potranno incontrare la **Ferrari Driver Academy** scoprendo il suo recente ingresso nel **Campionato eSport**, e provare il brivido della velocità sfidandosi ai simulatori con i bolidi del Cavallino.

Hasbro, leader nel creare le migliori esperienze di gioco al mondo, sarà protagonista a Lucca Comics & Games. Verranno svelate in anteprima mondiale le nuove linee di action figure, accessori e veicoli dedicati alla saga di **Star Wars** e ai supereroi **Marvel**, alcuni pezzi saranno presentati in esclusiva assoluta. Special guest i Global Product Development Manager delle linee Star Wars e Marvel. Anche i fan dei robot-veicolo **Transformers** troveranno pane per i loro denti, nel padiglione monografico di Piazza San Giusto dedicato ai tantissimi Hasbro Fan. Per gli appassionati dei giochi in scatola, nel **Padiglione Carducci**, tutte le ultime novità firmate Hasbro Gaming.

Amazon Box of Passions. Il mondo Amazon a 360°, dedicato a tutti gli appassionati di tecnologia, intrattenimento, libri, audiolibri, fumetti, videogiochi, giochi e giocattoli. Un'area di oltre 200mq dove i clienti potranno interagire con le ultime novità Amazon: dai fumetti ai contenuti digitali audible, dai videogiochi più popolari del momento, alle nuove serie TV originali Amazon, già disponibili sul servizio streaming Prime Video, a nuovi giochi e giocattoli per il prossimo Natale. Nello stand targato Amazon sarà possibile scoprire le novità del mondo Alexa, provando una selezione di Skill Alexa sui dispositivi della famiglia Echo e partecipare a concorsi interattivi per vincere gadget esclusivi. Tra le novità anche l'area kids, con giochi da tavolo e attività divertenti e infine lo spazio dedicato agli studenti universitari, per conoscere il programma Prime Student, che consente di utilizzare tutti i benefici di Amazon Prime a metà prezzo, dando loro accesso al meglio dello shopping e dell'intrattenimento Prime.

Audible partecipa alla **celebrazione della vita di Stan Lee** con una lettura di **Marco Mete** dell'ultimo libro scritto dalla leggenda, "**Stan Lee's Alliances: a trick of light**". Luca Perri, Adrian Fartade e Massimo Polidoro presenteranno due nuovissimi podcast in "**La scienza della fantascienza**", che affronteranno le possibilità di sviluppo reali e immaginarie dei nostri film sci-fi preferiti.

UN'INTERA CITTÀ PER SOGNARE

Il Festival fa della fusione dei generi, delle mitologie contemporanee e dei luoghi storici e monumentali la sua ricetta unica, che è stata d'ispirazione per decine di manifestazioni negli ultimi anni. Così nel patrimonio identitario della città rinascimentale prenderanno vita nuovi racconti e vecchie passioni: il

Baluardo San Regolo sarà lo scenario per il nuovo **Call of Duty: Modern Warfare**, portato da Activision; mentre il Baluardo San Donato vedrà sorgere anche nel 2019 il palco principale, sul quale si alterneranno, tra gli altri, **Cristina d'Avena**, **Giorgio Vanni** e i fratelli Guido e Maurizio De Angelis, ovvero gli amatissimi **Oliver Onions**. E ancora in piazza Santa Maria sarà allestita una sala cinema speciale per **Cyberpunk 2077** mentre Nintendo sbarcherà in piazza Bernardini con **Pokémon Spada** e **Pokémon Scudo**, **Mario & Sonic**.

Il Sotterraneo di San Colombano sarà teatro dell'esperienza dedicata da Wizards of the Coast a **Dungeons & Dragons**, con la partecipazione dell'attore hollywoodiano **Joe Manganiello** (tra gli altri, *True Blood*, *How I Met Your Mother*), il comico scozzese **Paul Foxcroft** (*Cariad&Paul*, *Questing Time*), Richard Witther (D&D Senior Art Director), Bill Benham (D&D Game Producer), Mark Hulmes e Kim Richards (due tra i più importanti membri della community britannica di D&D, meglio conosciuti come **High Rollers**) e molti altri. Il 1 novembre si terrà il più grande D&D EPIC mai organizzato in Europa, che avrà luogo nel Baluardo San Colombano, in un vero e proprio sotterraneo medievale. La realtà incontra il sogno autoriale di Gary Gygax, creatore di D&D all'inizio degli anni '80: 180 giocatori e 30 Dungeon Master daranno vita al più grande gioco simultaneo di D&D che il Vecchio Continente abbia mai visto. Il mondo Wizards ovviamente prende vita anche attraverso **Magic: the Gathering**, nel Padiglione Games, **Gavin Verhey**, Senior Designer del gioco di carte più famoso al mondo, svelerà in anteprima alcuni contenuti inediti sulla creazione della nuovissima espansione *Throne Of Eldraine*. Oltre a lui saranno presenti numerosi artisti che hanno caratterizzato la storia delle illustrazioni del gioco come **Melissa Benson**, la madre del Drago di Shivan e **John Avon**. Al loro fianco non mancheranno i giovani artisti Steve Argyle e Jason Engle che ogni anno arricchiscono l'adunanza dei Maghi a Lucca.

GRATITUDE - I GRANDI DEL PASSATO

Il linguaggio dell'arte si esprime a Lucca Comics & Games anche tramite le mostre, tante, diverse tra loro e realizzate appositamente per il pubblico del festival, non solo perché parte integrante della programmazione ma perché consentono, come nel caso di **Jeffrey Catherine Jones** (1944-2011) di spaziare nel tempo e ricordare il lontano 1976, quando Jones fu ospite del Salone Internazionale di Lucca e ricevette il premio come Miglior Artista dell'Anno per la serie a fumetti *Idyl*. Dal fumetto alla fantasy art, una delle mostre più attese di sempre de "Il più grande artista vivente", come lo definì Frank Frazetta, e che insieme a Bernie Wrightson, Michael W. Kaluta e Barry Windsor-Smith, formava i cosiddetti "Fab Four" dell'illustrazione, si innamorò della città di Lucca e proprio la città di Lucca le renderà omaggio con una mostra a Palazzo Ducale.

A un anno dalla scomparsa di **William Goldman** (1931-2018), sceneggiatore premio Oscar per "Tutti gli Uomini del presidente", Lucca Comics & Games celebra l'autore, in collaborazione con Marcos y Marcos. Marco Zapparoli, nel panel "Questa Storia è Fantastica" presenterà un'edizione speciale del "**La Principessa Sposa**" curata da Dimitri Galli Rohl (regista, autore di KAPPA O. per Einaudi Ragazzi) e lancerà "**Il Silenzio dei Gondolieri**" inedito fino a oggi in Italia, pubblicato dallo scrittore dell'Illinois sotto il celebre pseudonimo di *S. Morgenstern*, già usato per la Storia di Westley e Buttercup. La casa editrice, presente per la prima volta alla manifestazione, avrà un corner dedicato a *La Principessa Sposa* con l'esposizione di edizioni originali del romanzo e artwork speciali realizzati dal vivo dall'artista CJ Draden.

ALLA SCOPERTA DELLE NOVITÀ, NEL SALONE DEI SALONI

Tutte le storie che raccontiamo a Lucca parlano di umanità. Dagli Avengers agli X-Men, il supereroe o il mutante aggiungono interrogativi e responsabilità al genere umano. Approfondiremo questi temi con **Jim Starlin**, il papà di Thanos, e con **Chris Claremont**, l'uomo che ha rilanciato la riflessioni sugli eroi mutanti. Alle mille e una saga narrate a Lucca finora si aggiungeranno nuovi racconti e nuovi percorsi, nuove declinazioni del tema Becoming Human: il dio che si fa uomo, Thor, e il selvaggio che diventa re, Conan: entrambi protagonisti di una mostra con le tavole originali di **John Buscema**. Fino agli animali antropomorfi come i paperi di Walt Disney raccontati dal talento di **Don**

Rosa. Cuore pulsante di questi nuovi racconti saranno i padiglioni distribuiti in tutto il centro storico lucchese, con gli universi del fumetto e del gioco ancora una volta protagonisti.

L'intero mondo editoriale del fumetto, dai grandi gruppi fino alle piccole e ricercate etichette, si raccoglie ogni anno a Lucca. Come i festival del cinema hanno i film in anteprima e i red carpet, a Lucca vengono lanciate tutte le principali novità a fumetti dell'anno, alla presenza dei team creativi che le hanno realizzate. Nel cuore della città dove negli anni settanta sorgeva il Pallone dei Comics, la tradizione si rinnova con il Padiglione Napoleone e il Padiglione Giglio e le oltre novanta realtà editoriali: dal ritorno di Feltrinelli Comics alla presenza di Edizioni BD, insieme a J-Pop e Dentiblu; Beccogiallo e Bao Publishing (che festeggia a Lucca i suoi primi 10 anni). E ancora Hollow Press, Rizzoli Lizard, Saldapress. Non mancheranno le scuole di fumetto, dalla Scuola Internazionale di Comics a TheSign Academy, e la Comics Artists Area. Ma non finisce qui. Il mondo del fumetto invaderà tutto il centro storico con i padiglioni monografici: Tunué, con Editrice Il Castoro e Edizioni Sonda; Shockdom e RW Edizioni (con il catalogo DC Comics). E a proposito di centro storico, tornano Piazza Star Comics, il PalaPanini e lo spazio di Sergio Bonelli Editore.

Lucca Comics & Games è la community delle community, e quella formata dagli **editori, distributori e appassionati del gioco intelligente**, è una delle più vivaci favorendo le interazioni umane, la socialità ma anche il protagonismo attivo di tutti i gamer d'Italia, rendendo il festival il vero e proprio capodanno ludico. Non si guarda lo show, nel Padiglione Carducci si diventa lo show! L'area Games porta il meglio dell'editoria nazionale e internazionale. Asmodee, CMON, Fantasy Flight, Need Games, DV Giochi, Ghenos Games, Mondiversi, Raven Distribution, sono solo alcuni dei grossi calibri che come ogni anno onoreranno la manifestazione della loro presenza. Saranno migliaia le ore di sessioni di gioco in programma; decine di tavoli e centinaia di postazioni accoglieranno il vastissimo pubblico di un festival che non ha eguali nel mondo.

“Da quando sono alla guida del Salone del Libro 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. Impossibile non accorgersi della loro libertà espressiva. 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”. Così **Nicola Lagioia**, direttore del **Salone Internazionale del Libro di Torino**, commenta la collaborazione tra il Salone del Libro e **Lucca Comics & Games**, una sinergia che si traduce in uno scambio di idee, visioni e contenuti. Nel 2019, per la prima volta, il Salone partecipa al festival crossmediale con incontri ad hoc. Sono **tre eventi a cura di Fabio Geda**, che vedrà protagonista anche **Nicola Lagioia**, direttore del Salone, e il **Translation Day**, giornata intera di incontri professionali per traduttori a cura di Ilide Carmignani.

In occasione dell'**85° anniversario di Paperino**, durante la cerimonia di apertura di Lucca Comics & Games, The Walt Disney Company e Poste Italiane annunceranno un evento mondiale che avrà per protagonista un francobollo.

IL GRANDE RACCONTO STA PER COMINCIARE

Tanti i partner che racconteranno tutto quello che avverrà nei giorni di “ottobre”. Anche quest'anno Lucca Comics & Games ha i suoi “Fantastici 4”: **Radio DEEJAY** sarà la radio ufficiale; **Robinson-laRepubblica** non solo conferma la partecipazione ma diventa official media partner; **RAI** sarà official broadcaster, e **Twitch** si conferma come piattaforma ufficiale di live streaming. Prossimo appuntamento a Lucca, per l'inaugurazione delle mostre di Palazzo Ducale, il 12 ottobre.

Librerie Feltrinelli è a fianco di **Lucca Comics & Games 2019** con tante iniziative che accompagnano il pubblico verso il Festival. Dal 17 ottobre i migliori titoli e i vincitori dei premi **Gran Guinigi**, gli "Oscar italiani del fumetto", saranno in vendita presso tutte le librerie Feltrinelli d'Italia e online con un regalo iconico per i più appassionati, le famose palle decorative realizzate in collaborazione con Lepalle.it.

In #Community #Inclusion #Respect #Discovery #Gratitude we trust.

Restate sintonizzati su www.luccacomicsandgames.com e [iscrivetevi alla newsletter](#)
FB e **IG** @luccacomicsandgames; **TW** @LuccaCandG; **Twitch** LuccaComicsAndGames