

LUCCA COMICS & GAMES 2022: HOPE

Cento giorni al grande ritorno della Community delle Community. Mostre, ospiti internazionali, anteprime... Il contemporaneo del fumetto incontra il gaming e le performance dei cosplayer

Lucca, 19 luglio 2022 - Mancano 100 giorni esatti dall'inizio di Lucca Comics & Games, siete pronti? Il community event più atteso dell'anno torna **dal 28 ottobre al 1 novembre** per tutti gli appassionati di fumetto, gioco, videogiochi, narrativa fantasy, manga, anime, cinema d'animazione, serie tv, cosplay. Laddove le industrie creative incontrano la cultura partecipata e il passatempo umanistico.

Ci eravamo lasciati nel 2019 con l'abbraccio cyber-umano di "Becoming Human", nel 2020 siamo andati incontro al cambiamento con "Lucca Changes", nel 2021 abbiamo scelto una terzina dantesca per "riveder le stelle" e quest'anno il simbolico viaggio dell'eroe prosegue, torniamo a Lucca carichi di energie per affrontare le sfide che ci attendono e ritrovare l'armonia perduta, guardando al futuro con la speranza che il nostro mondo sia pronto a trovare nuovo equilibrio. **HOPE**, speranza, è il tema dell'edizione 2022.

Per noi di Lucca Comics & Games la speranza è quella scritta in tutte le grandi storie del fantastico, a cominciare da Guerre Stellari, il cui capitolo IV - il primo film della saga - s'intitolava proprio "A new hope"; *Speranza - ecco qualcosa che non sento nominare da un sacco di tempo*, dice Obi-Wan Kenobi. Per Obi-Wan, come per ogni grande saggio delle favole pop che raccontano il nostro sentire più profondo, la speranza non è il semplice desiderio di un risultato positivo. È piuttosto la fiducia incrollabile nel suo avverarsi. HOPE è una certezza, non un dubbio. *Sempre speranza c'è*, come direbbe Yoda. HOPE è una profezia che si autoavvera: come quella su Harry Potter, che per il solo fatto di esistere rappresenta la possibilità della vittoria sul male. HOPE è il futuro di una generazione, come direbbe Greta Thunberg, qualcosa che viene dalle azioni, non dalle parole. HOPE è la fine di un viaggio, la sagoma del monte Fato che appare all'orizzonte, la piccola pianta verde che cresce nel desertificato mondo del robotino Wall-E. *Hope is like the sun*, la speranza è come il sole, dice Leia Organa. *La troveremo nell'impossibile*, dice il dottor Spock. *È l'unica cosa più forte della paura* come dimostrano i protagonisti di Hunger Games. *C'è sempre speranza*, dice Aragorn. E sapete una cosa? La lettera sul petto di Superman non è una "S". Nel suo mondo significa speranza. HOPE è anche la scritta che accompagna la più celebre opera di Banksy. Richiama il nome di uno dei BTS... Soprattutto, HOPE, la speranza, è l'unica cosa che rimane nel vaso di Pandora quando viene aperto. Ce lo insegna il cartone animato Pollon: e sarà proprio lei, la piccola peste, a raccogliercela, e diventare la nuova dea della speranza. Quel sentimento che nasce spontaneo dentro di noi, quando leggendo i fumetti confidiamo e pensiamo a un mondo migliore, e mentre giochiamo lo plasmiamo e lo modifichiamo.

Nulla più dell'immaginario fantastico richiama a questo tema, è con la speranza che vogliamo conquistare il presente. La fantasia è la realtà di un futuro migliore dalla parte di chi sogna e vive per davvero. Vive per costruire alternative, scenari migliori, strade nuove. Per questo siamo onorati che un maestro assoluto dell'*imaginative realism*, **Ted Nasmith*** - uno dei grandi che negli ultimi quarant'anni ha forgiato l'universo visivo della Terra di Mezzo - sia **l'autore del poster**. *Hope, Lady of the Dawn*, la Signora dell'alba che il maestro canadese raffigura come una divinità nella splendida immagine realizzata per Lucca Comics & Games 2022. *Hope* è ispirata a Yavanna, divinità del pantheon tolkieniano e rappresenta la 'guaritrice della natura'. L'albero su cui erge è un olivo antico e i colori della dama dell'alba richiamano la bandiera italiana; i nastri ondeggianti al vento simboleggiano la libertà, la creatività, le differenze. E non potevano mancare i riferimenti alla città di Lucca con le sue splendide mura e il Duomo: San Martino. È così che Lucca con il suo albero sacro, nelle mani di Nasmith, in un attimo diventa Valinor, un regno incantato, un paradiso terrestre... per ridefinire il presente.

LE ANTEPRIME E I GRANDI EVENTI

HOPE è anche il filo rosso che unirà le anime del nostro festival, che legherà gli appuntamenti del programma culturale e che celebrerà le grandi industrie creative di produzione italiana e internazionale. Tra le prime novità una grandiosa iniziativa legata a uno degli immaginari giapponesi più amati nel mondo.

TOEI Animation Europe e Anime Factory sono orgogliose di portare **in anteprima a Lucca Comics & Games 2022 il più grande evento di One Piece mai visto in Italia!** Grazie ad Anime Factory, l'uscita dell'attesissimo *One Piece Film: RED* nei cinema italiani in autunno, sarà un'occasione unica per celebrare l'anno di One Piece insieme a tutti i fan, con una serie di eventi incredibili, dove non mancheranno gadget e sorprese. Lucca Comics & Games 2022 sarà un'entusiasmante occasione per creare tantissime attività ed eventi che coinvolgeranno tutta Lucca come mai prima d'ora, un modo per TOEI Animation di ringraziare tutti i fan di One Piece e metterli al centro del palcoscenico. Non mancate e stay tuned per tanti aggiornamenti e sorprese nelle prossime settimane.

HOPE è capacità di visione, di immaginare nuovi mondi e renderli veri. Vent'anni fa una software house polacca ha scelto di creare una nuova realtà per regalare ai giocatori di tutto il mondo un'esperienza videoludica unica, offrendo al settore una nuova prospettiva: nasce così **CD PROJEKT RED**, che a Lucca Comics & Games 2022 **festeggerà il suo anniversario con un evento unico**. Partendo dall'immaginario di Andrzej Sapkowski, per cinque anni investe in un nuovo titolo, una vera scommessa: *The Witcher 1*. E la scommessa viene vinta, rendendo realtà la missione iniziale di creare videogiochi che fossero soprattutto un'esperienza emozionante ed immersiva. Immaginari capaci di trasmettere valori come l'inclusività, trasponendo tematiche attuali all'interno della piattaforma di gioco e creando un legame unico tra personaggi sfaccettati e complessi e giocatori che vivono insieme i propri problemi, i successi, le emozioni. Nel suo percorso ventennale, CD PROJEKT RED è diventato un vero esempio nell'industria videoludica, e a Lucca porterà la sua storia.

Arriva la serie animata di Dragonero. Sergio Bonelli Editore e Rai portano a Lucca in **anteprima mondiale i primi cinque episodi della serie animata Dragonero**, tratta dal fumetto di successo creato da Luca Enoch e Stefano Vietti. Si tratta della prima serie animata di Sergio Bonelli Editore, una co-produzione internazionale della Casa editrice leader nel fumetto in Italia insieme a Rai Kids, Power Kids e NexusTV. L'evento principale sarà l'anteprima, in esclusiva mondiale, dei primi cinque episodi. Per celebrare questo evento storico, la Casa editrice e Rai Kids hanno ideato, in esclusiva con lo staff di Lucca Comics & Games, una serie di eventi che trasformeranno la città in una grande festa, ricca di attrazioni che celebrano lo storico esordio di Bonelli nel settore dell'animazione come produttore e raccontano backstage e retroscena di una produzione animata che ha coinvolto migliaia di persone in un entusiasmante sforzo produttivo e creativo, oltre a regalare installazioni d'impatto distribuite in luoghi simbolo della città per stupire i visitatori. Tutti gli eventi e le attrazioni, come anche il grande numero di influencer coinvolti, saranno possibili grazie alla collaborazione con Rai Kids, che ha scelto proprio la Casa editrice di via Buonarroti e Bonelli Entertainment - la divisione aziendale di Sergio Bonelli Editore che ha curato interamente la produzione della serie - per realizzare un percorso innovativo di creazione e sperimentazione di nuovi stili di racconto animato. Sergio Bonelli Editore ha in serbo tantissime novità per la prossima edizione del festival lucchese, questa è solo la prima.

LE PRIME MOSTRE

HOPE è un viaggio tra passato e futuro, tra immaginari che hanno fatto sognare intere generazioni. **Salani** sceglie Lucca Comics & Games per festeggiare i 160 anni con la mostra *POPSalani, 160 anni di libri, cultura e fantasia*. Curata dal prof. Giorgio Bacci, l'esposizione ripercorrerà la storia della casa editrice fondata da Adriano Salani nel 1862, attraverso i disegni originali realizzati per i volumi della casa editrice dai più importanti illustratori italiani e internazionali. Attraversando il Novecento e arrivando ai nostri giorni, la mostra esalterà il lato 'pop' della produzione Salani, concentrandosi su immagini e pubblicazioni inscindibilmente connesse all'immaginario moderno. Un percorso attraverso l'evoluzione visiva massmediatica della contemporaneità per il pubblico di ogni età.

L'*international comic artist* celebrata in Italia come oltre oceano, **Mirka Andolfo** sarà al centro di una mostra che ne celebrerà il percorso artistico: dagli esordi con i webcomic fino alle storie, scritte e disegnate, di *Harley Queen*; passando per i grandi successi di *Contronatura*, *Mercy* e *Sweet Paprika*. Un'autrice capace di raccontare l'aspetto più giocoso e allegro dell'erotismo e della sessualità, con ironia ed eleganza. HOPE come ideale antitesi ai pregiudizi e ai tabù, per valorizzare ogni unicità.

Chris Riddell sarà ospite a Lucca Comics & Games 2022 in collaborazione con l'Editrice Il Castoro e una mostra ne celebrerà la sua straordinaria carriera: autore di oltre un centinaio di libri, nominato Waterstones Children's Laureate e Ufficiale dell'Ordine dell'Impero Britannico in riconoscimento del suo lavoro di illustrazione e beneficenza, vincitore di numerosi premi tra cui, unico al mondo, la Kate Greenaway Medal per ben tre volte. Oltre a essere un prolifico autore per ragazzi è anche un acuto vignettista politico per The Economist prima e per l'Observer dopo. Personaggio colto e arguto, è anche illustratore dal tratto raffinato e dettagliato, con il quale riesce a creare mondi e personaggi originali capaci di far viaggiare i lettori di ogni età. Una perfetta incarnazione di HOPE, in cui l'occhio critico sul presente e la sua acutezza si uniscono alla capacità di guardare alle nuove generazioni, infondendo loro speranza.

A 100 anni dalla nascita (1922-2022) Lucca Comics & Games celebrerà uno dei più grandi creativi del XX° secolo, **Alex Randolph**. La carriera, i giochi e il messaggio del primo "Autore di giochi" riconosciuto della storia verranno celebrati attraverso un fitto programma di iniziative in cui saranno coinvolti numerosi Maestri del gioco italiano. Piatto forte delle celebrazioni sarà una grande mostra allestita nelle sale di Palazzo Ducale, che vedranno per la prima volta in assoluto un'esposizione dedicata ad un autore di giochi. L'iniziativa è realizzata in collaborazione con il Deutsches Spielarchiv / Museen der Stadt di Norimberga, e con la partecipazione attiva di fondamentali compagni di viaggio di Randolph come Leo Colovini e Dario De Toffoli di Studio Giochi, e Gianluigi Pescorderung di Studio Tapiro. Le celebrazioni saranno infine impreziosite da un documentario condotto da Andrea Angiolino che verrà reso disponibile sul catalogo RaiPlay.

John Blanche sarà ospite a Lucca Comics & Games 2022 in esclusiva. Il maestro indiscusso del fantasy distopico, demiurgico illustratore e Art Director per Game Workshop a partire dal 1984, verrà in Italia per incontrare i suoi fan e presentare Voodoo Forest, leggendaria opera in lavorazione da più di 10 anni che verrà pubblicata per la prima volta nella sua edizione completa per Hollow Press, che debutterà con un'intera linea dedicata al gaming. In celebrazione del maestro, sarà inoltre organizzata una mostra celebrativa dal contenuto ancora segreto, nonché un contest di pittura di miniature dedicato al "Blanchitsu Style" all'interno del Trofeo Grog, tra i più gloriosi riconoscimenti del miniature painting italiano.

I PRIMI OSPITI

Dopo aver ottenuto lo scorso anno lo *Yellow Kid* come Fumetto dell'anno ai Lucca Comics Awards con il suo *Rusty Brown*, **Chris Ware** sarà ospite di Lucca Comics & Games 2022 in collaborazione con Coconino Press, che pubblicherà per l'occasione il suo attesissimo *Building Stories*, una pietra miliare della narrazione a fumetti. Un graphic novel - pubblicato negli Stati Uniti nel 2012 - unico nella sua natura, che va oltre i confini dell'oggetto-libro: una scatola che contiene una storia narrata in 14 fumetti di vario tipo e formato, dal volume cartonato al poster, dalla striscia al giornale tabloid fino al comic book, che l'autore ha progettato per essere leggibili in qualsiasi ordine.

Questa edizione del Festival sarà anche l'occasione per celebrare il **60esimo anniversario dalla nascita di Spider-Man**, con un ospite d'eccezione: **John Romita Jr.** Lo storico disegnatore Marvel, alla sua terza partecipazione alla manifestazione dopo il 1995 e il 2008, è l'attuale disegnatore di Spider-Man, la cui serie è stata rilanciata in occasione dei sessant'anni con un nuovo numero uno. Un appuntamento imperdibile reso possibile dalla collaborazione con Panini Comics che tornerà con i suoi titoli ed eventi a Lucca Comics & Games.

Per celebrare l'attesissima nuova trilogia di Dragonlance, arriverà in anteprima a Lucca Comics & Games, *Dragons of Deceit* per Fanucci Editore. Il festival accoglie il ritorno di un grande autore e amico: **Tracy Hickman**, che con Margaret Weis ha firmato la maggior parte dei romanzi ambientati in una delle più celebri saghe fantasy contemporanee, in cui l'epica e il fantastico diventano modello etico e fonte di speranza. HOPE: Con il ritorno a Dragonlance, Tracy Hickman rimette in scena l'eterna lotta tra bene e male che si riflette sui popoli di Krynn e volge culmina, e la speranza è la chiave per una nuova pace..

E ANCORA

HOPE è ipotizzare il futuro dell'umanità, nelle sue molteplici declinazioni: la fantascienza e i suoi scrittori ci hanno insegnato a immaginare universi lontani, e in Italia una collana in particolare ha permesso a intere generazioni di lettori di vivere avventure incredibili.

Stiamo parlando di **Urania** (Mondadori), che proprio quest'anno compie **70 anni** e sceglie di festeggiare questa importante ricorrenza portando proprio a Lucca Comics & Games il **Premio Urania**, massimo riconoscimento della fantascienza italiana. Un momento di festeggiamento che vedrà tra i suoi protagonisti due veri Maestri: Franco Brambilla, illustratore ufficiale di Urania, e Dario Tonani, con il suo Mondo9, già tradotto in Giappone e in Russia.

HOPE è il ritrovo di amici uniti dalla comune passione per il **cosplay**. In occasione del 50° anniversario del manga "Le Rose di Versailles", Lucca Comics & Games ospiterà il **raduno nazionale di Lady Oscar**: un vero e proprio invito alla community italiana a prendere parte a questo importante appuntamento, che avrà come ideali "madrine" le cosplayer Lady Kurimi e Letizia Cosplay. E non finisce qui! In occasione dei **60 anni di Spider-Man**, si apre la sfida: l'obiettivo è battere il record europeo, detenuto dalla Svezia, del maggior numero di cosplayer a tema Spidey riuniti in un'unica location.

SLOW LIFE. SLOW GAMES

Tra i progetti speciali e continuativi di Lucca Comics & Games atterrerà nel padiglione Carducci "**Slow Life Slow Games**". L'iniziativa è promossa dalla ASL Toscana Nord-Ovest per **contrastare e svolgere un'azione preventiva contro le azzardopatie**. Con questo progetto si vuole dimostrare che un corretto rapporto con il gioco e il giusto tempo dedicato a questa pratica costituiscono attività di prevenzione. Per questo ben 750 classi delle scuole primarie riceveranno una ludoteca composta da sette giochi selezionati con metodo scientifico dal Game Science Research Center: Kindomino di DV Games; Rush hour di Ravensburger; Dixit di Asmodee; Eryantis di Cranio Creations; Manolesta di Erickson; Beccato di Red Glove e Shotten totten 2 di Mancalamaro. Il Game Science Research Center e i suoi ricercatori saranno inoltre presenti presso il loro stand in Carducci per dimostrare e contestualizzare i sette giochi grazie alle loro competenze scientifiche. Coinvolti circa 15.000 studenti in uno dei programmi di diffusione del gioco da tavolo d'autore più ambiziosi realizzati in Italia, al servizio del sistema sanitario. Ai ragazzi verrà consegnato il gioco Playa Pirata di Luca Bellini, edito da dV Giochi in una nuova edizione con le illustrazioni di Alessandro Perugini, in arte **Pera Toons**. Oltre a queste, sono previste attività nelle scuole secondarie e nelle aziende ed eventi pubblici fino a giugno 2023. Si tratta a tutti gli effetti della più grande disseminazione di gioco da tavola fatta in Italia. Testimonial d'eccezione di Slow Life Slow Games, il character protagonista di A Panda Piace, nato dalla matita di **Giacomo Bevilacqua**, che firma il poster ufficiale del progetto e che ne seguirà lo storytelling.

IL FORMAT E LE PARTNERSHIP

Le porte della città si apriranno ancora una volta all'insegna del divertimento e della condivisione, del piacere di stare insieme, senza dimenticare il pubblico che in questi ultimi due anni ha partecipato alle attività nei campfire disseminati in tutta Italia; online grazie alla programmazione digital; su Rai e Raiplay con una programmazione di contenuti original e *best of* selezionati apposta per i fan del festival.

La rete dei **campfire** proporrà attività **dal 21 ottobre al 1° novembre**, realizzate in collaborazione con lo staff di Lucca Comics & Games per abbattere ancora una volta le barriere di spazio e tempo.

Il programma digital sarà anticipato da una '**road to Lucca Comics & Games**' che vede il grande ritorno dell'**RPG Night Live**, il format di gioco di ruolo nato nel 2019 sul canale Twitch del festival. Da metà settembre arriveranno infatti quattro sessioni di gioco di ruolo che culmineranno in una quinta e ultima sessione phygital durante il festival, tutte dedicate a Fabula Ultima. Il format è sviluppato in collaborazione con Need Games e Lucca Manga School, con la partecipazione di CKibe, Sarah Corvis e Luca Occhi di InnTale, Andrea Lucca detto "Il Rosso".

Rai si conferma **Main Media Partner** e continuerà ad affiancare il festival non solo nell'offerta culturale ma anche nel racconto di questa edizione.

Si uniscono per la prima volta alla squadra dei media partner anche **Editoriale Nazionale** con le testate QN, la Nazione, il Resto del Carlino e il Giorno, e l'agenzia di stampa **ADN Kronos**, per non perdere nemmeno una notizia nella varietà della proposta lucchese.

Amazon.it si conferma anche per quest'anno l'**official e-commerce partner** del festival. A partire dal 22 settembre Amazon renderà disponibili ai propri clienti in Italia, e, novità di quest'anno, anche per i clienti dei siti di Francia, Inghilterra, Spagna e Germania, le offerte esclusive selezionate per i fan di Lucca Comics & Games e l'ampia selezione di giochi, fumetti, videogiochi, collectables, e molto altro, inclusi la possibilità di acquistare le novità editoriali e i gadget più ambiti. Il **Lucca Store su Amazon** diventa il negozio online di riferimento non solo durante il community event, ma anche durante il resto dell'anno.

HOPE è la speranza di trasformare le proprie passioni in una professione e **fino al 4 agosto sarà ancora possibile presentare la propria candidatura per Comics & Games Factory**, una call for ideas promossa da Lucca Crea srl e Lucca Comics & Games con la partnership esclusiva di **Intesa Sanpaolo**. Questo progetto nasce per stimolare iniziative e progetti imprenditoriali under 35, nell'ambito dei quattro settori che rappresentano il cuore pulsante di Lucca Comics & Games: esport, videogames, content creation, web comics o webtoon. Una giuria di esperti selezionerà i progetti migliori, che saranno presentati nell'area Intesa Sanpaolo proprio nel corso della prossima edizione del Festival.

Info <https://comicsandgamesfactory.it/>

APRE LA BIGLIETTERIA: DUE SETTIMANE PER GLI EARLY BIRDS

Da giovedì 21 luglio a giovedì 4 agosto saranno in vendita i primi biglietti early birds di Lucca Comics & Games 2022. Sarà possibile acquistare - ai medesimi prezzi 2021, con un piccolo sconto per il venerdì e il sabato - sia i giornalieri sia tutte le tipologie di abbonamento da due, tre, quattro e cinque giorni. **La biglietteria con il listino 2022, invece, aprirà dal 1° settembre** e da quel momento in poi sarà possibile acquistare tutte le tipologie di biglietto, compresi quelli per i *Level Up Fan* e i biglietti in prelazione per chi nel 2021 ha acquistato le *Bag of Lucca*.

Lucca Comics & Games, con prudenza e attenzione per la sicurezza dei propri visitatori, ha deciso di adottare misure di autocontenimento nell'emissione dei biglietti, pertanto il tetto massimo di biglietti vendibili è stato fissato a 55.000 per la singola giornata, rispetto a una superficie espositiva della manifestazione 2022 superiore a quella del 2019, in cui il *ticketing cap* era settato sugli ormai consueti 90.000 per giorno. Qualora le condizioni generali e le normative vigenti lo permettessero, nel mese di settembre si valuterà un eventuale ampliamento di questo limite.

HOPE è l'idea, il canto, l'invocazione della Signora dell'Alba, che ci condurrà settimana dopo settimana a esplorare tutte le emozionanti novità di questa edizione: insieme scopriremo i contenuti e le diverse aree della città che saranno al centro del programma culturale e della parte espositiva. E a **fine settembre ci sarà spazio per una nuova conferenza stampa** in diretta streaming, per dare il via al countdown finale verso il 28 ottobre.

We believe in #Community #Inclusion #Respect #Discovery #Gratitude

Restate sintonizzati, [iscrivetevi alla newsletter](#) di Lucca Comics & Games

FB e IG @luccacomicsandgames; TW @LuccaCandG

Twitch LuccaComicsAndGames; YT Lucca Comics & Games

APPENDICE

***Ted Nasmith** è uno dei più abili illustratori contemporanei, non si può parlare di arte fantasy senza nominarlo. È lui, infatti, ad aver dato corpo alla fantasia di tutti i fan di Tolkien. Crea paesaggi incantati con la precisione di un pittore neoclassico, riproduce mondi e ambientazioni uniche che gli sono valse la stima e l'incoraggiamento di Tolkien stesso. Nasmith trova nell'epopea dello scrittore inglese l'ispirazione per il suo futuro come artista. *"... Tolkien e C.S. Lewis arrivarono alla conclusione di aver bisogno di scrivere libri che avrebbero voluto leggere; in quel momento decisi che qualcuno (io) avrebbe dovuto disegnare il tipo di illustrazioni dei manoscritti di Tolkien che avrei voluto vedere!"*. Appassionato di storia e religioni antiche è dotato di un personalissimo stile eclettico che attinge sia dalle atmosfere dei pittori preraffaelliti sia dal luminismo americano di metà 800. Grazie alla sua passione per l'architettura neoclassica, nelle sue opere si fa portavoce di un certo realismo magico ricreando atmosfere e paesaggi che seppur densi di particolari estetici e geografici mantengono un'aura incantata dettata proprio da un uso sapiente della luce e della resa grafica dei quattro elementi naturali. Dal 1987 le sue opere compaiono nei celebri calendari dedicati a Tolkien (edizioni successive saranno 1990, 2002, 2003, 2004, 2009) e nel 1997 viene pubblicata la prima edizione illustrata da lui del Silmarillion, opera postuma a cura di Christopher Tolkien che costituisce la genesi del corpus narrativo del padre. L'edizione italiana del Silmarillion con le illustrazioni di Ted Nasmith è stata pubblicata nel 2004 da Bompiani. Considerato fra i più grandi esperti di Tolkien, Nasmith è inoltre membro di alcune società tolkieniane come The Tolkien Society e la Mythopoeic Society. Non tutti sanno che Nasmith è anche un musicista, tenore e chitarrista: The Hidden Door: Songs in the Key of Enchantment è il suo primo album ispirato alle atmosfere de Il Signore degli Anelli.