

COMUNICATO STAMPA

... a riveder le stelle
Presentato oggi il programma del 55esimo anno:
dal 29 ottobre al 1° novembre il Festival torna in presenza

Lucca, 21 settembre 2021 – **... a riveder le stelle: light.** E' questo il **claim e la linea guida del 55esimo anno di Lucca Comics & Games**, di nuovo in presenza dopo l'esperienza di Lucca ChanGes. La stella polare che guiderà il Festival, previsto **da venerdì 29 ottobre a lunedì 1° novembre**, sarà infatti il ritorno al rapporto con il pubblico, una community capace di regalare all'evento l'unicità che lo contraddistingue a livello mondiale. Un'occasione soprattutto per ritrovare - seppur con le chiare limitazioni necessarie per tutelare la salute di tutti – **i creatori degli universi che sono parte integrante del festival: gli amici editori, le aree espositive e di vendita, gli incontri.** Torna quindi il più grande Salone dedicato al fumetto, al gioco, allo storytelling e alle mitologie contemporanee, con gli stand delle industrie creative che lo rappresentano.

“È un'emozione poter annunciare l'edizione 2021 di Lucca Comics & Games in presenza” racconta il presidente della Regione Toscana **Eugenio Giani**. *“Uno degli appuntamenti più amati a livello nazionale e non solo dai giovani e dagli appassionati del settore torna finalmente ad animare la città di Lucca e a far rivivere il rapporto caloroso con il suo pubblico che poi è il vero nutrimento di questo festival. Il duro lavoro degli organizzatori, che ringrazio, ha permesso di trovare le modalità più adatte perché la manifestazione si potesse svolgere in piena sicurezza e tranquillità permettendo agli editori, agli autori e alle migliaia di lettori e fan di poter godere appieno di questa opportunità unica. La Regione da sempre segue e partecipa supportando questo momento che rende Lucca capitale del fumetto e centro di cultura. Sono i fumetti, le graphic novel e il gaming oggi le forme narrative che raccontano meglio al pubblico giovane e giovanissimo la complessità del mondo e i sentimenti umani e anche per questo motivo, grazie ai tanti confronti stimolanti tra le diverse realtà, Lucca Comics & Games riesce così bene a parlare ai giovani e ad avvicinarne migliaia alla lettura”.*

Anche il sindaco di Lucca **Alessandro Tambellini** dichiara: *“Dopo due anni, finalmente la nostra città torna a essere protagonista con il suo festival. Un appuntamento ormai irrinunciabile, diventato vero riferimento per tutti gli appassionati della cultura pop in genere e importante per il nostro territorio. Un ringraziamento sentito a quanti si stanno impegnando con grande passione alla riuscita della manifestazione di quest'anno, nuova e più complessa nelle modalità. Un'edizione per forza più contenuta, ma ugualmente affascinante e interessante nei contenuti culturali e nella sua capacità di mettere assieme espressioni artistiche differenti. Lucca accoglierà con calore e ospitalità quanti verranno venire ai quali lasciatemi dire a nome della città: bentornati a Lucca”.*

*“Avere in questo difficile 2021 – commenta il presidente della Provincia, **Luca Menesini** – Lucca Comics & Games nuovamente 'in presenza' è un segnale importante per quella ripartenza a cui tutti aspiriamo. Certamente, le limitazioni ancora ci sono, ma sono quelle necessarie a far sì che la manifestazione si possa svolgere con il più alto grado di sicurezza possibile in questa fase ancora delicata della pandemia che stiamo vivendo. Sono, quindi, molto soddisfatto che, anche in questa edizione del festival, Palazzo Ducale sia la sede delle mostre, anche quest'anno di livello culturale è molto alto. E' anche questo un segnale di 'ritorno alla normalità', ma, soprattutto, mette ancor più in evidenza come il palazzo sede della Provincia abbia un ruolo centrale nella vita culturale del territorio”.*

*“Mai come adesso – sottolinea **Francesca Fazzi**, presidente di Lucca Crea - sentiamo forte il desiderio e la necessità di una nuova socialità della cultura. Un mondo di parole e immagini che Lucca Comics & Games interpreta in questo suo 55esimo anno di fondazione con la freschezza di un nuovo inizio. Lo scorso anno i primi 10 (+1) autori dei manifesti di Lucca Comics lanciarono l'invito a sognare insieme il festival dando vita alla grande mostra-simbolo di Lucca Changes, l'edizione 2020 drammaticamente segnata dalla pandemia. Oggi il sogno prova di nuovo a farsi realtà. Lo fa con la tenacia e la determinazione di un affiatato gruppo di lavoro, che ha accettato, affiancato da vecchi e nuovi compagni di viaggio, una sfida tutta da vincere per far vivere, ancora una volta, a Lucca, la fantastica avventura della creatività”.*

Secondo **Marcello Bertocchini**, presidente Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca: *“Il ritorno di Lucca Comics & Games rappresenta probabilmente il segnale più atteso da tutto il territorio. Un passo fondamentale verso la normalità. Non serve di certo ricordare l'importanza cruciale di questa manifestazione, tanto per la sua capacità di intercettare le passioni di giovani e meno giovani, quanto per l'indiscutibile merito di aver ritagliato per Lucca un ruolo specifico sull'atlante della geografia culturale italiana. Anche per queste ragioni da quest'anno la Fondazione affianca direttamente il festival nella realizzazione di specifici eventi che si svolgeranno nella Chiesa di San Francesco, per contribuire in maniera diretta allo svolgimento dell'evento che, in questa occasione, lo ripeto, veicola un messaggio veramente significativo: dare nuovo spazio alla cultura attraverso manifestazioni realizzate in sicurezza e con la massima accuratezza. Avanti così.”*

Il **Claim 2021 “...a riveder le stelle”** simboleggia infatti la sintesi di quel verso immortale **de La Comedia di Dante Alighieri** (del **XXXIV Canto dell'Inferno**) e propone un festival nuovo che diventa il luogo della transizione, anche verso il digitale e i temi ambientali, del ritorno di una generazione ai Festival culturali, tramite un nuovo modello di conoscenza, confronto e apprendimento sociale. Un *community event* che non produce solo cultura, ma in cui **le coscienze si incontrano, condividono e si auto-educano appropriandosi di uno spazio unico e monumentale**, lasciandosi ispirare dalle storie più amate, dalle intuizioni dei loro autori e modificando il proprio ambiente circostante. La parola inglese **Light** è quindi la perfetta sintesi di questo nuovo modello: Lucca Comics & Games vuole dare il suo contributo nel passaggio da un momento oscuro alla luce, una strada verso la nuova normalità che include anche una manifestazione più “leggera” ed agile.

Il motto scelto non è certamente casuale e accompagnerà anche visivamente l'esperienza del Festival: nell'anno delle celebrazioni dantesche, è stato infatti chiesto a un **Maestro contemporaneo dell'illustrazione di realizzare l'immagine distintiva di questa edizione**. Per raccontare la visione poetica che quest'anno lega Lucca Comics & Games a Dante e al suo viaggio con Virgilio attraverso le tenebre dell'Inferno, è stato quindi scelto un autore che potesse raccontare il viaggio avventuroso del Festival, col suo colorato armamentario di cosplayer e con la sua mitologia di draghi e di astronavi, sposandola al carico di letteratura e di mito che vive alla poesia di Alighieri: **Paolo Barbieri**, già autore *de L'Inferno di Dante illustrato* pubblicato in una nuova edizione da Sergio Bonelli Editore e tra i selezionati per la mostra *Dante ipermoderno* promossa dal Ministero degli Affari Esteri e curata dal Prof. Giorgio Bacci. Come racconta lo stesso artista *“ho deciso di disegnare una strada sospesa nel cielo che ci conduce verso un Dante che, aprendosi la veste rossa, mostra questa Lucca fantastica che apre i suoi luoghi al Festival. Questa strada erbosa, sospesa in mezzo ad altre rocce volanti porta quindi al regno della fantasia, con Lucca intesa come una vera porta dell'Immaginazione che ci introduce nel suo mondo, che a modo mio ho cercato di creare per riprodurre il senso di meraviglia del mito di Dante.”*

LA POETICA DANTESCA A LUCCA COMICS & GAMES

Il legame con il Sommo Poeta sarà il filo rosso che guiderà anche parte della programmazione culturale: in programma ci sarà infatti una rassegna di eventi che unirà tradizione e innovazione, all'insegna dei nuovi media. A partire dal panel magistrato dedicato al prezioso volume di Treccani *La Commedia nello specchio delle immagini*, un'opera che offre una serie eccezionale di spunti, al tempo stesso semplice e raffinata.

L'incontro vedrà il coinvolgimento di Paolo Barbieri con Massimo Bray, direttore generale della Tre Cani, ex Ministro dei beni e delle attività culturali e del turismo; Lina Bolzoni, prof. Emerito Scuola Normale Superiore e curatrice del volume; Eike Schmidt, direttore delle Gallerie degli Uffizi di Firenze. In apertura intervverrà il Presidente della Regione Toscana Eugenio Giani.

Spazio anche alle diverse interpretazioni pop: dal celeberrimo *Inferno di Topolino* di Guido Martina, alla ricerca per immagini di Gabriele Dell'Otto accompagnato da Franco Nembrini e Alessandro D'Avenia. E ancora *Inferno: Dante's Guide to Hell*, ambientazione dantesca per la 5a edizione di D&D, pubblicata da Acheron dopo un kickstarter da oltre 400.000€ e *L'Ora dei Dannati* di Luca Tarenzi, il secondo capitolo della trilogia fantasy ambientata nei regni ultraterreni descritti nella Divina Commedia in uscita a novembre con Giunti.

ROCK 'N' COMICS

Il complesso di San Francesco ospiterà un progetto inedito che, sposando la crossmedialità, saprà regalare grandi emozioni al pubblico lucchese: **Rock 'n' Comics**, il nuovo format targato Lucca Comics & Games che unisce **musica e fumetto** e realizzato col supporto e la collaborazione della Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca. Attraverso una serie di interviste performative, famosi artisti dialogheranno su tematiche innescate da immagini del mondo del fumetto e dell'illustrazione legate alla sua storia personale. Un viaggio dialogico accompagnato dalla commistione di generi artistici, come un sottofondo musicale e una live performance fumettistica.

Tra i personaggi coinvolti **Pau (Paolo Bruni), frontman dei Negrita**: 25 anni di carriera, durante la pandemia ritorna alle sue origini di artista visivo sviluppando uno straordinario dialogo artistico con l'autore Simone Bianchi già interprete degli universi Marvel e DC. **Il musicista verrà inoltre celebrato dal festival con una mostra personale delle sue tele, tavole e disegni originali: Pauhaus rock art gallery.** Uno dei rocker italiani più amati, che oltre ad abbracciare i suoi amati chitarra e microfono, nell'ultimo anno e mezzo è tornato ad impugnare matita e pennelli - abbandonati dopo il diploma artistico e gli studi di architettura - per dar vita a potenti dipinti e disegni realizzati con le tecniche più differenti, dall'inchiostro all'acrilico, dal linocut al graffito, dall'acquerello alla digital art.

E ancora **Caparezza**, artista disco di platino dalla forte identità e carattere, si definisce "fumettista mancato" ed è grande conoscitore di comics e di cultura popolare; con il suo tour *Museica* ha sperimentato fra melodie e opere d'arte.

Non potevano mancare i **Lacuna Coil**, la gothic band italiana più conosciuta al mondo, unica in Italia ad aver collaborato per il lancio internazionale di Batman World (nonché protagonista di una cover di *Batman: Death Metal – Band Edition*), da sempre appassionata di giochi e di geek culture.

E infine **Shade**: doppiatore, campione di freestyle e uno dei rapper italiani più popolari tra i ragazzi. Nel 2017 con la hit *Bene ma non benissimo* raggiunge oltre 20 milioni di views su Youtube all'uscita e il brano Irraggiungibile, cantato con Federica Carta. Appassionato di fumetto, ha prestato la sua voce a Hashirama Senju nella serie Naruto Shippuden.

LA NONA ARTE E IL GIOCO SI METTONO IN MOSTRA

L'edizione 2021 segnerà anche il **ritorno delle grandi mostre** che propongono al pubblico non solo il meglio della creatività del fumetto e degli altri linguaggi di cui si occupa, ma vuole avanzare un proprio contributo di riflessione sui grandi temi della nostra contemporaneità, all'interno dei più evocativi spazi monumentali della città: **il Palazzo Della Provincia (inaugurazione 8 ottobre) e la Fondazione Banca Del Monte di Lucca (inaugurazione 22 ottobre).**

Ecco quindi i primi eccezionali contenuti espositivi dell'anno:

Will Eisner, il gigante. Will Eisner (1917-2005), uno dei più grandi autori di fumetto di tutti i tempi, è il padre del graphic novel moderno, che ha portato il medium a definitiva maturazione. A partire dal seminale *Contratto con Dio* (1978), Eisner, che già proveniva da una straordinaria carriera nel fumetto di

intrattenimento (in particolare col suo detective umoristico *The Spirit*), si fa interprete di un'esigenza autoriale che è insieme artistica e di posizionamento commerciale, quella di un fumetto che si presenti come "libro", opera chiusa e autonoma, libera di esplorare temi anche difficili. Al Contratto seguono altri titoli straordinari, come *Verso la tempesta* o *Fagin l'ebreo*. L'esposizione delle tavole originali del Maestro, realizzata in collaborazione con CArt Gallery, sarà arricchita da materiali e saggi inediti selezionati insieme a Denis Kitchen, amico ed editor di Eisner.

Coppia nel lavoro e nella vita, **Teresa Radice** (testi) e **Stefano Turconi** (disegni) partono dalla solarità del mondo Disney ed approdano a romanzi di grande coinvolgimento emotivo come *Il porto proibito* e *Non stancarti di andare*. Se *Il porto proibito* ha fruttato ad entrambi il premio per il miglior Graphic Novel ai Lucca Comics Awards del 2015, nel 2020 Teresa è stata premiata come miglior sceneggiatrice per il seguito ideale di quel libro, *Le ragazze del Pillar*.

Una mostra esclusiva sarà dedicata anche a uno dei fenomeni fumettistici emersi dall'infinita vitalità di Internet, **Giacomo Bevilacqua**, diventato popolare con la poetica striscia umoristica *A Panda piace*. Si è dedicato in seguito a progetti sempre più ambiziosi, come i graphic novel *Il suono del mondo a memoria* e *Troppo facile amarti in vacanza* e la miniserie per Sergio Bonelli Editore *Attica*, realizzata in uno stile a metà fra il fumetto italiano e quello giapponese e vincitrice del premio come Miglior Serie ai Lucca Comics Awards del 2020.

Spazio anche al vincitore del premio come Miglior Esordiente ai Lucca Comics Awards del 2020, **Walter Leoni**, un altro autore nato e cresciuto professionalmente sulle pagine dei social network. Realizzato sull'onda della sua fortunata attività di vignettista, *SS Tata* è il suo primo libro, una spassosa satira in cui un vecchio scienziato nazista, alla continua ricerca di nuovi modi per clonare Hitler, deve confrontarsi con un compito che manda in crisi le sue convinzioni: prendersi cura della sua nipotina color caffelatte.

E non sarà solo la Nona Arte a conquistare visivamente il pubblico: celebrando i 20 anni di attività, **CMON propone un percorso guidato attraverso i giochi e le miniature realizzate finora**, valorizzando il lato artistico del gioco da tavolo. La classica pedina prende spunto da un artwork originale, diventa scultura che viene poi dipinta tradizionalmente a mano. In mostra ci saranno tutte le fasi: dell'artwork, alla scultura, alla stampa per la produzione fino al pezzo dipinto. Due esperienze di paint in progress, alcuni soggetti creati per l'occasione, pezzo singoli, diorami e scene significative popoleranno il percorso espositivo. Il processo di pittura sarà mostrato tramite step by step fotografico e video.

IL CENTENARIO DEL MILITE IGNOTO

Nel centenario della traslazione del **Milite Ignoto**, nasce una collaborazione tra il Comune di Lucca e il Ministro per le Politiche Giovanili, col supporto di Lucca Comics & Games e della Struttura di Missione per la valorizzazione degli anniversari nazionali e della dimensione partecipativa delle nuove generazioni della Presidenza del Consiglio dei Ministri, per raccontare la ricorrenza attraverso linguaggi e modalità contemporanei particolarmente adatti alle giovani generazioni e rinnovare un messaggio potente e ancora attuale: il valore della vita, della memoria, del sacrificio e della patria.

Un'occasione per riflettere sulla necessità di ritornare alla vita normale, o "diversamente" normale rispetto al passato e di ricostruire dopo le difficoltà, le tragedie, le perdite - cercando nuove dimensioni esistenziali - nuove armonie sociali e un ritrovato e più rispettoso rapporto con l'ambiente naturale che ci circonda.

Il concept, unico, racconta il "ritorno" dei tanti sopravvissuti - un'intera generazione - in una chiave umana e universale, guidando i visitatori in un viaggio tra rievocazione, riflessione personale e ricordo collettivo. L'appuntamento col **treno storico** reso disponibile da Fondazione FS-Gruppo Ferrovie dello Stato, in collaborazione con Ministero della Difesa e Istituto Luce, **dal 29 ottobre al 2 novembre farà tappa in diverse stazioni ferroviarie di tutta Italia rievocando il viaggio che un secolo fa portò la salma del Milite Ignoto da Aquileia all'Altare della Patria**. Al suo interno sarà presente un vagone dove **le sensazioni uditive, di concerto con quelle visive evocate grazie alle tavole di Unastoria di GiPi e al materiale di repertorio**, ci porteranno indietro nel tempo, nella memoria.

Nei giorni del festival Lucca Comics & Games l'esperienza immersiva del vagone sarà riproposta e ampliata grazie ai contributi di realtà aumentata che 20 artisti hanno reinterpretato secondo la loro sensibilità. Sarà l'occasione, quella di Lucca, per avviare anche una serie di incontri all'interno del Festival in cui i cinque valori che lo contraddistinguono (*Community, Inclusion, Discovery, Respect, Gratitude*) faranno da sfondo per il confronto degli ospiti sul tema.

Il taglio che la Struttura di Missione ha scelto di adottare per le commemorazioni del Milite Ignoto, prevede una riflessione approfondita sul ritorno a una nuova, possibile, normalità. Il viaggio di Antonio-Milite ignoto si fermò a Roma, quello dei suoi compagni sopravvissuti proseguì per un'Italia da poco unificata che era ancora fortemente agricola. Il desiderio di un ritorno nella vita familiare, nel tessuto sociale, così come alla dimensione ambientale e naturale saranno temi centrali della narrazione prevista nella esperienza sensoriale. Un allestimento emotivamente intenso pensato per far conoscere il significato della memoria di uno dei passaggi fondamentali della Storia d'Italia ai più giovani.

Partner dell'evento per il gioco è **Asmodee**, uno dei principali editori di giochi in Europa, che organizzerà (al festival come nei campfire aderenti) dei tornei di *Ticket to Ride* in una edizione speciale, dedicata proprio al treno della memoria e al Milite Ignoto.

IL RITORNO DEL GRAPHIC NOVEL THEATER

Nella sua continua ricerca di collisioni di linguaggi Lucca Comics & Games ha creato nel 2017 il filone **Graphic Novel Theatre**, selezionando, curando e producendo le trasposizioni teatrali di grandi opere a fumetti italiane: Hugo Pratt in occasione dei 50 anni della Ballata Del Mare Salato, Zerocalcare con Kobane Calling, protagonista di un tour nei principali teatri stabili nazionali, Leo Ortolani e la sua Cinzia, Lucrezia di Silvia Ziche interpretata da Amanda Sandrelli, con cui il drammaturgo Francesco Niccolini ha vinto il prestigioso *Premio Nazionale Franco Enriquez 2021 – Città di Sirolo*.

Quest'anno ben due i progetti in scena:

Corpicino a teatro - Pagine nere per nere cronache

Una denuncia aperta alla società del voyeurismo, alla cultura del tg, alla collana di falsa ipocrisia e perbenismo ignorante e pericoloso che indossano al collo le vittime. Una lente di ingrandimento e una riflessione sul corpo innocente che viene a mancare, il corpo innocente di un bambino scomparso e il corpo innocente delle nostre premesse di umanità.

L'opera matura e senza pietà del geniale **Tuono Pettinato, primo contenuto con cui Lucca Comics & Games intende celebrare l'artista e l'amico**, sarà realizzata con la regia di Francesca Caprioli e la curatela di Cristina Poccardi.

l'Oreste - quando i morti uccidono i vivi

Una riflessione sull'abbandono e sull'amore negato. Su come la vita spesso non fa sconti ed è impietosa. E che qualche volta è più difficile andare da Imola a Lucca, che da Imola sulla Luna. A prima vista L'Oreste può sembrare un monologo, dato che in scena c'è un solo attore in carne e ossa, Claudio Casadio. Ma quel che attende lo spettatore è ben altro: grazie alla mano (e ai disegni) di Andrea Bruno, lo spettacolo funziona con l'interazione continua tra teatro e fumetto animato. Un progetto di *Graphic Novel Theater andata/ritorno* (in cui il teatro anticipa la realizzazione fumettistica), un impossibile viaggio tra Imola e la Luna attraverso la tenerezza disperata di un uomo abbandonato da bambino, e che non si è più ritrovato. Un'opera teatrale di Francesco Niccolini, prodotta da Accademia Perduta Romagna Teatri e Società per Attori, in collaborazione e in anteprima a Lucca Comics & Games. In anteprima a Lucca, anche il volume omonimo scritto da Francesco Niccolini e con i disegni di Andrea Bruno, edito da Poliniani Editore.

LE TERRE "FURIOSE"

Nel 2022 ricorrono i 500 anni dall'arrivo di Ludovico Ariosto in Garfagnana, anniversario che vedrà Lucca Comics & Games e il Comune di Castelnuovo unite per un esplosivo calendario di celebrazioni all'insegna del fantasy. Per dare il via al racconto, un team di storyteller contemporanei, provenienti dai

mondi della narrativa, del fumetto e del web, daranno vita a un'esperienza di letteratura interattiva, dove il gioco di ruolo gioco sarà il motore di una narrazione collettiva e condivisa, capace di ispirare e produrre nuove narrazioni - degli spin-off crossmediali, per così dire - dell'Orlando furioso di Ludovico Ariosto. **Licia Troisi, Roberto Recchioni, Vanni Santoni e Luca Enoch impersoneranno degli Ariosto fuori dagli schemi nel viaggio dalle terre Estensi verso Lucca, accompagnati nel party da personaggi del mondo del web come Luca Raina e Lorenzo Fantoni in collaborazione con Nerdcore.** Tutto questo in un'Italia picaresca e cialtrona, "di zappa e spada" in pieno stile Brancalonia, gestita magistralmente dal **master Mauro Longo e dal team di Acheron Games**, che proprio quest'anno ha ottenuto per gli Ennies Award, gli "oscar" del gioco di ruolo, ben 4 premi: *best electronic book, best writing, best setting, product of the year.*

IL RINNOVO DELLE PARTNERSHIP ESCLUSIVE

Lucca Changes è stato terreno d'incontro per una delle alleanze più stimolanti e fruttifere del 2020 che si conferma anche nel 2021: la **Main Media Partnership con Rai**, compagna di molte avventure nonché a tutti gli effetti uno dei luoghi di fruizione del festival. Approfondimenti, documentari, dibattiti e molte altre proposte per non perdere nemmeno uno degli eventi in programma; anzi, con qualche contenuto in più grazie agli original e agli speciali inediti realizzati apposta per Rai. Tutto fruibile comodamente dal proprio divano e on demand tramite la sezione esclusiva riservata a Lucca Comics & Games su RaiPlay. In questa sezione sarà possibile trovare anche una selezione delle migliori proposte di film, serie TV e approfondimenti dedicati agli appassionati di cultura pop, oltre alle repliche dei programmi che saranno trasmessi da Rai 4, Rai 5, Rai Cultura, Rai Ragazzi, Rai Yoyo. Infine, Rai Radio 2 sarà la radio ufficiale e seguirà la manifestazione con interviste e collegamenti insieme ai protagonisti dell'edizione 2021.

Amazon si conferma essere l'e-commerce ufficiale di Lucca Comics & Games aprendo lo Store dedicato al Festival al link www.amazon.it/luccacomicsandgames, dove sarà possibile trovare novità, anteprime e grandi classici, e avvicinare Lucca Comics & Games ai fan di tutta Italia. Inoltre, dopo il successo dello scorso anno, tornano gli **appuntamenti speciali riservati ai clienti Amazon**: 5 incontri online che si svolgeranno nei giorni antecedenti il festival con alcuni importanti rappresentanti del settore del fumetto, dell'illustrazione, del gioco e della cultura pop.

IL FESTIVAL RICONQUISTA LA CITTÀ

Lucca Comics & Games torna a regalare emozioni nel cuore della città, offrendo al pubblico la possibilità di ritrovare gli editori e gli espositori più amati in aree storiche e in luoghi da (ri)scoprire: perno centrale del **fumetto resterà piazza Napoleone**, che vedrà confermato il suo iconico padiglione (rinnovato per garantire la sicurezza e la massima fruibilità ai visitatori), oltre a **Palazzo Ducale** e agli storici spazi del **Palazzetto dello Sport**, in cui il festival si è tenuto fino al 2005 e in cui ritorna dopo oltre quindici anni, e che sarà sede anche delle attività del collezionismo e delle tavole originali. **I variegati universi del gioco troveranno posto nel Real Collegio e nell'area della Cavallerizza; il mondo Japan conquista gli ampi spazi del Polo Fiere di Lucca; l'area Music & Cosplay sarà ospitata nel complesso di San Francesco.** Mondi che sono però sempre più interconnessi, anche all'interno del Festival: i visitatori saranno invitati quindi a viaggiare da uno all'altro, per arricchire le proprie passioni, scoprirne nuove declinazioni e ritrovare il piacere della scoperta e della sorpresa.

IL RITORNO DELLA GRANDE EDITORIA DAL VIVO

Torna il Salone con gli stand ricchi di anteprime e prodotti in esclusiva accompagnati dagli attesi eventi live realizzati in collaborazione con gli editori del fumetto: un ricco programma che andrà ad arricchirsi settimana dopo settimana e un'area espositiva ampliata per dare ancora più spazio alla passione per la Nona Arte, garantendo la massima sicurezza.

Ecco un assaggio delle prime novità del calendario di appuntamenti...

Quest'anno il padiglione **Star Comics** si ergerà nella splendida cornice di Piazza San Michele. Al suo interno, i visitatori troveranno la mini-mostra di *Sweet Paprika*, le novità editoriali di novembre e tanti gadget e sorprese! L'editore torna inoltre sul palco di Lucca Comics & Games con un *Star Comics Circus*, un nuovo, scoppiettante show all'insegna del fumetto e della... magia! Lo staff della casa editrice presenterà le novità editoriali del prossimo anno insieme a un ospite assolutamente eccezionale, il *prestigiattore* Andrea Paris, già vincitore di "Tú sí que vales", e alcuni autori tra i quali Mario Alberti, Mirka Andolfo, Paola Barbato, Matteo Bussola, Francesca Carità, Emilio Pilliu, Alberto Pagliaro e Marco Rocchi.

Edizioni BD / J-Pop sarà presente a Lucca Comics & Games 2021 con il *J-Pop Show*, il tradizionale momento di incontro tra la casa editrice e i suoi fan e con una masterclass di digital storytelling a cura di Simone Di Meo. E ancora una masterclass sulla produzione di webcomics, a cura di Laura Romagnoli e Dario Sicchio (sponsored by Tacotoon) e un panel sul grande momento internazionale del manga, con personalità del fumetto e talent che si confrontano sui motivi per cui il fumetto giapponese sta ottenendo questo enorme riscontro mondiale (sponsored by Manga Heroes e co-prodotto da J-POP). La casa editrice offrirà agli utenti dell'area Japan anche la possibilità di ammirare da vicino alcune riproduzioni di tavole di grandi maestri del manga, che saranno ospitate nel Polo Fiera. Tra i primi ospiti confermati, Simone Di Meo, creatore di *Li troviamo solo quando sono morti* e cover artist dell'etichetta di narrativa *451*; Daniele Di Nicuolo, creatore di *7 Secrets*; Roberto Recchioni e Dario Sicchio, creatore ed editor. Allo stand dell'editore saranno presenti circa **mille titoli**, tra i quali alcune novità attese dai fan come *Lore Olympus* di Rachel Smythe, uno dei webtoon più letti di sempre, finalmente in edizione cartacea; *Frieren - Oltre la fine del Viaggio*, serie premiata all'ultimo Manga Taishō; *Non tormentarmi, Nagatoro!* che arriva in Italia dopo il grande successo dell'anime.

Coconino Press porta a Lucca Comics & Games uno sguardo in anteprima al mondo di "Pantafa", horror italiano di prossima uscita con Kasia Smutniak, diretto da Emanuele Scaringi e prodotto da Fandango e Rai Cinema. Il film, di cui verranno mostrate delle clip in esclusiva durante il Festival, sarà accompagnato da un prequel a fumetti, scritto da Marco Taddei e disegnato da La Came. Ospite a Lucca anche ZUZU con il suo nuovo graphic novel in anteprima.

BAO Publishing torna a Lucca con i classici autori come ZeroCalcare e LRNZ, ma anche con un ospite d'eccezione: Roberto Saviano, che presenta il suo attesissimo graphic novel *Sono ancora vivo*, targato BAO Publishing e illustrato dal pluripremiato fumettista e illustratore israeliano Asaf Hanuka.

Dal 2006 sotto scorta, lo scrittore italiano racconta senza filtri la sua vita e come sia cambiata da quando ha deciso di denunciare le organizzazioni. mafiose.

Grazie a **Cong**, Bastien Vivés e Martin Quenehen arrivano dalla Francia a Lucca il 31 ottobre e il 1° novembre per presentare *Oceano Nero*, una reinterpretazione formidabile e rivoluzionaria di Corto Maltese. Una storia avvincente e ricca di atmosfere prattiane in una sorprendente ed originale collocazione storica, con Corto che rimane fedele a sé stesso e ai suoi ideali.

Con **Feltrinelli Comics** torna a Lucca il geniale Leo Ortolani, che in un dialogo fra scienza e ironia presenterà *Blu tramonto*, terzo libro della saga dedicata allo spazio nata in collaborazione con l'Agenzia Spaziale Italiana. Ma non è il solo: in un incontro fra giovani talenti, Fumettibrutti presenterà RichardHTT e Quasirosso con le loro novità *Gira questa pagina* e *Seitu*. Al Festival, anche Marco Taddei e Spugna con *La quarta guerra mondiale*.

Numerose le novità che saranno portate a Lucca da **BeccoGiallo**, come l'attesissimo *Che Disagio!*, *Ensi. Oggi, domani, sempre* e *Dante a tempo di Rap* e *Adele Crudele 12. Senti che puzza!*. Gli autori, i quattro blogger Nicolò Targhetta, Irene Bruno, Eugenio Belgrado e Ernesto Anderle presenteranno *Hedera*, un romanzo gotico, illustrato, ambientato nell'Inghilterra dell'800.

Oblomov Edizioni sarà presente al Festival con autori di rilievo e numerose novità editoriali: Igort, Manuele Fior, Elisa Menini, Sara Colaone e Barbara Baldi. In un incontro dinamico con Igort, Antonio Rezza presenterà inoltre il suo progetto delle Carte da Gioco.

Editrice Il Castoro, da sempre multidisciplinare ed eclettica, torna a Lucca con novità e autori per ragazzi al ritmo del metronomo: Sualzo, Sergio Rossi, Claudia Petrazzi ed Elena Triolo ci portano dentro quattro storie di formazione fra scenari e vicende molto diverse, ma tutte unite dal filo rosso della musica. Si tratterà di un vero e proprio "incontro playlist", in cui si susseguiranno storie e canzoni, proiezioni e interventi degli autori: quattro brani di generi musicali differenti introdurranno altrettante diverse ambientazioni letterarie, passando dalle note della tradizione ebraica alla musica classica, dai successi degli anni Ottanta al pop contemporaneo. In un incontro tutto al femminile, le autrici Agnese Innocente, Claudia Petrazzi ed Elena Triolo mostreranno invece come si disegna una storia per ragazzi e qual è il processo creativo dietro la ricostruzione di scenari reali che diventano fiction.

Non mancherà anche **Tunué** con la presentazione della prima uscita di una nuova serie, *7CRIMINI*, nato dalla penna di Katja Centomo ed Emanuele Sciarretta e disegnato da Daniele Caluri e Marco Caselli. Dalla Spagna torna sulle scene lucchesi Tony Sandoval, che con Tunué ha pubblicato tutti i suoi fumetti, come *Doomboy*, *Mille tempeste* e *Appuntamento a Phoenix*. Ospite in collaborazione con Tunué sarà anche Alessandro Perugini, in arte Pera Toons, autore del famosissimo format *Chi ha ucciso Kenny?*. Tunué porta a Lucca anche un panel sulla parità di genere con Simona Binni, Assia Petricelli e Katja Centomo, per raccontare quanto le graphic novel possano essere uno strumento per narrare e avvicinare una realtà senza identificazioni di genere, che possa trasportare il lettore in un mondo senza confini.

Eris Edizioni porta a Lucca un'idea per abbattere i confini e le limitazioni fisiche ancora dovute alla pandemia: allo stand ci sarà un "robot" che permetterà a lettori e lettrici di farsi dedicare un libro in tempo reale, come se fossero in presenza, quindi potendo parlarsi, vedersi e seguire la realizzazione della dedica. Tutto ciò grazie a una webcam, cuffie con microfono e due schermi con cui potranno relazionarsi con gli artisti e le artiste sparsi nel mondo e in tutta Italia. Una volta terminata la dedica il disegno verrà stampato su un'etichetta adesiva, incollata sul libro e verrà apposto un timbro speciale di autentica con l'iscrizione "Lucca Comics Pandemic Edition 2021" che verrà distrutto finita la fiera. Il "robot", che conterrà gli schermi e tutta la parte tecnologica necessaria tra cui l'ovvia componente umana, sarà progettato e costruito da Eris in collaborazione con il fumettista Adam Tempesta e sarà qualcosa che in una fiera di fumetto non si è mai vista.

Arrivano dall'Italia, dalla Polonia e dalla Turchia gli artisti **Hollow Press**: quattro chiacchiere con Bartosz Zaskórski, Gizem Malkoc, Marco Testa e David Marchetti, la new wave di giovani autori che pubblicano i loro libri di esordio con la casa editrice. Durante i giorni del Festival i quattro presenteranno in esclusiva e in anteprima le loro opere, *Postapoland*, *Spotless*, *Appeso* e *Uno*.

Tornano a Lucca Comics & Games anche i grandi autori di **Shockdom**, come l'immane Sio, fumettista e youtuber creatore del mondo di "Scottects", ma anche Violetta Rovetto, Davide Caporali (in arte Dado), Jessica Cioffi e Giulio Rincioni.

saldapress festeggia un compleanno d'eccezione: Skybound – l'etichetta di Robert Kirkman all'interno di Image Comics – compie dieci anni, un decennio di grandi successi che la casa editrice celebra a Lucca con la pubblicazione di un prodotto speciale legato a The Walking Dead. Si tratta di SKYBOUND X, un progetto editoriale celebrativo, che preannuncia alcune novità in arrivo e che comprende una nuova storia intitolata RICK GRIMES 2000, scritta da Robert Kirkman e disegnata da Ryan Ottley. Il disegnatore di Invincible, per l'occasione, tornerà come ospite a Lucca Comics & Games.

Non mancheranno gli appuntamenti digitali organizzati da **Panini** in collaborazione con Lucca Comics & Games: le conferenze editoriali sulle novità del 2022 di Planet Manga, Marvel, DC, Disney e Comics saranno trasmesse sul canale Twitch e sui profili social di Panini Comics, oltre a molti altri contenuti e attività legate alle pubblicazioni autunnali in compagnia di tanti ospiti e content creator. I titoli e le novità più attese saranno distribuiti in tutti i punti vendita a partire dalla settimana precedente l'inizio della manifestazione.

E ancora **Poliniani Editore**, che chiuderà a Lucca il suo tour nei Campfire con la presentazione delle nuove collane editoriali, dei relativi calendari per il 2021/2022 e dei libri andati in tournée, con la partecipazione di autori come Emanuela Pacotto e Alessandro Carnevale. Poliniani sarà inoltre presente al Festival con il

volume basato sull'opera teatrale in scena al Teatro del Giglio, l'Oreste, realizzato in collaborazione con Lucca Comics & Games e patrocinato dalla Fondazione Tobino.

La squadra di **ComiXtime**, che ha creato il primo database completo di fumetti in Italia e l'omonima app dedicata ai collezionisti del settore, presenterà a Lucca la nuova uscita di Grey Guns, fumetto ideato per smartphone, con il disegnatore Alfio Buscaglia e lo sceneggiatore Stefano Vietti.

Al Festival anche l'Associazione **MeFu - Mestieri del Fumetto**, con un incontro che sarà un'occasione per fare un punto sulla situazione attuale del mercato italiano e internazionale e che sarà organizzato come una vera e propria assemblea, in cui intervengono i soci fondatori di MeFu ma anche numerosi autori ospiti a Lucca Comics & Games: si discuterà di necessità degli autori, e di azioni concrete da mettere in campo.

QUANDO IL GIOCO VA IN CITTÀ...

Tutti gli editori più importanti del panorama nazionale ed internazionale saranno presenti al Festival, con un parco novità decisamente troppo ricco per essere menzionato in questa sede (ma che potrete trovare e consultare a breve sul nostro sito): **Acheron Books, Asmodee, Cranio Creations, Dal Tenda, dV Giochi, Gateongames, Giochi Uniti, Oliphante, Mancalamaro, Manicomix, MS Edizioni, Mondiversi, Narrativa, Need Games Pendragon Game Studio, Red Glove, Stratagemma Edizioni...** un'esplosione di novità che ci accompagneranno per tutto l'inverno ed oltre! Le attività che fino al 2019 trovavano espressione all'interno del Padiglione Carducci, quest'anno andranno a occupare tre aree del centro cittadino: la Cavallerizza napoleonica ospiterà gli espositori del **Gioco di Ruolo**; il Padiglione San Donato sarà la casa degli editori di **Gioco da Tavolo**; nel Real Collegio troveranno spazio i mondi del **Gioco di Carte Collezionabili** e il **Gioco di Ruolo dal Vivo**. All'interno di queste location, inoltre, saranno presenti anche numerosi espositori di gadget e prodotti inerenti. Le attività di gioco organizzato, ludoteca, area demo e incontri si svolgeranno in sale dedicate nell'area della Cavallerizza e al primo piano del Real Collegio, per garantire a tutti i visitatori la possibilità di provare le novità in uscita durante il Festival e di partecipare ai tornei in tutta sicurezza.

Tra le novità di quest'anno, due operazioni avranno un risalto particolare con tavoli demo dedicati e approfondimenti con gli autori: parliamo di **"Artlink! – Farnesina"** (già "Il Curatore") di Luca Rosa, il vincitore del concorso Gioco Inedito 2021 – Miglior Proposta di Gioco. **Questa edizione del concorso ha visto nel ruolo di Presidente Onorario il Direttore del Museo Egizio di Torino, Christian Greco.** Una prestigiosa presenza che va ad aggiungersi alla **partnership con il Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale.**

Lo stesso Ministero utilizzerà il gioco vincitore come strumento di approfondimento e conoscenza della Collezione Farnesina, la raccolta d'arte contemporanea custodita presso la sua sede che include capolavori di Maestri italiani del XX secolo come Marini, Campigli, Accardi, Perilli, Vedova, Pistoletto, Chia e molti altri. Per maggiori informazioni e per consultare virtualmente la collezione, è disponibile il sito: <https://collezionefarnesina.esteri.it/>

Il secondo progetto sotto i riflettori sarà **"Kerygma"**, gioco creato in collaborazione con l'Arcidiocesi cattolica di Lucca e dV Giochi, da un'idea di Mauro Granducci (evangelico), lucchese, grande appassionato di giochi e condivisa e sviluppata da esperti (credenti e non credenti) di Lucca Crea.

Un'altra importante novità è l'ingresso di **Fabio Viola**, game designer e docente universitario, nella grande squadra di Lucca Crea, per seguire i progetti speciali di comunicazione sociale e invito alle best practice attraverso gioco e cultura interattiva. *I percorsi di edutainment di Lucca Comics & Games saranno d'ora in avanti arricchiti anche dalle idee del guru italiano della gamification!* Durante i giorni dell'evento Viola sarà il protagonista di due imperdibili eventi: il laboratorio "Diventa un game designer con le PlayableCards ed aiutaci a rinnovare la città (di Lucca?) introducendo tecniche e metodi provenienti dal gaming". Insieme ad altri creativi, con l'aiuto di 133 carte, si darà vita a un'esperienza collettiva, formativa e giocosa. E ancora il panel "A playable world", per rendere il mondo un posto dove giocare: come il gaming sta "invadendo" mondi altri, rivoluzionando tanti momenti delle nostre quotidianità.

Inoltre, si confermano gli appuntamenti storici del palinsesto culturale dell'Area Games, come la Miniature Island, i Concorsi, la Ludoteca, gli Incontri con gli autori, le Mostre e tutte le attività che hanno da sempre caratterizzato il Festival lucchese!

LUK 4 FANTASY: NARRATIVA E ILLUSTRAZIONE NEL CUORE DELLA CITTÀ

Fra le novità del Festival, un **padiglione dedicato alla narrativa e all'illustrazione fantasy e per ragazzi** che sarà ospitato in Piazza San Martino. Fra gli editori presenti, **Mondadori**, che oltre al *Paradiso*, terzo volume della trilogia dantesca presentata da **Gabriele dell'Otto**, **Franco Nembrini** e **Alessandro D'Avenia** porterà una insolita coppia padre-figlio: in *L'ombra del bastone* infatti la fervida immaginazione di **Mauro Corona**, viene interpretata in forma di graphic novel dal figlio **Matteo Corona**, illustratore sempre più apprezzato. **Daniele Giannazzo**, in arte *Daninseries*, presenterà invece il suo nuovo romanzo fra mystery, paranormal e romance. **Giunti** sarà presente con **Luca Tarenzi** giunto al secondo capitolo de *L'Ora dei Dannati* e **Barbara Baraldi** con *La stagione dei ragni*. **DeAgostini** porterà il rapper e doppiatore **Shade** e i divulgatori scientifici **Luca Perri** e **Adrian Fartade**. Fra gli editori presenti con varie attività per il pubblico e spazi per la vendita anche **Fanucci**, **Rizzoli Fabbri**, **Piemme**, **Mondadori Ragazzi**. Non mancheranno inoltre le attese novità di **Audible**.

In quest'area fanno il loro ingresso per la prima volta **TIWI** e **Sky Arte**, che presenteranno le nuove pubblicazioni ispirate alle produzioni originali in onda in autunno su Sky Arte. Una raccolta di volumi inediti tra graphic novel, albi illustrati e sketchbook curata da TIWI e disponibile in anteprima per il pubblico di Lucca Comics & Games 2021. Tra gli ospiti, **Carlo Lucarelli** presenterà l'albo di racconti illustrati *In compagnia del lupo* - in tutte le librerie dal 14 ottobre - ispirato all'omonima serie di Sky Arte.

Molti gli illustratori presenti, fra **Ciruelo**, **Nigel Sade** e **Sarah Wilkinson**, **Paolo Barbieri**, **Ivan Cavini** e moltissimi altri.

Per i più piccoli invece una illustratrice che con *Giulio Coniglio*, *la Nuvola Olga*, *la Strega Teodora*, ha appassionato più di una generazione: si tratta di **Nicoletta Costa**, per la prima volta a Lucca con *Nina&Olga*, in libreria per **Mondadori Ragazzi**. Per entrare nel mondo del gioco, si potrà partecipare al *Virus Game* di **Federico Taddia** ed **Antonella Viola**, ma anche incontrare alcuni dei gamer più popolari fra le nuove generazioni: **Roby Gamer**, **Grax**, **Sotomayor10tv** in collaborazione con **Rizzoli Fabbri** e una sorpresa speciale arriverà da **Gabby 16 bit**. Fra gli autori internazionali presenti dal vivo, uno dei più interessanti casi editoriali degli ultimi anni: **Jack Meggit-Phillips**: scrittore, sceneggiatore e drammaturgo londinese, autore di *Bethany e la Bestia*, primo volume di una serie, già tradotto in trenta lingue, che presto diventerà un film. Una storia "deliziosamente macabra" per bambini da 6 anni in su.

IL COSPLAY TRA LE MURA DI VILLA BOTTINI

Sospeso tra performance teatrale e artigianato costumistico, **il mondo cosplay trova la sua casa all'interno della suggestiva Villa Bottini, capolavoro architettonico lucchese.**

Le sale affrescate e il giardino ospiteranno alcune fra le più interessanti community nazionali, tra le quali *Assassin's Creed Cosplay* a *Terre di Mezzo Cosplayer*, passando per *Ghostbuster Italia*, *Avengers / X-Men* e *501 Italica/Rebel Legend* ed *Empisa*. Spazio anche al fantasy medievale, alle suggestioni steampunk, al mondo post apocalittico di *The Walking Dead*, all'universo di *Harry Potter* e alla magia di *Disney*. **Decine di personaggi prenderanno vita, animando Villa Cosplay, con professional photoshooting, laboratori e servizi guardaroba, per divertirsi al Festival in tutta sicurezza.**

All'auditorium **San Francesco** si terrà invece **sabato 30 Ottobre** l'attesa **Gara Cosplay**: interviste nei backstage, dietro le quinte e tanto divertimento per quello che è considerato da sempre uno degli appuntamenti imperdibili di Lucca Comics & Games.

UN ANGOLO DI GIAPPONE A LUCCA

L'area Japan conquista lo spazio unico commerciale più grande del Festival, approdando al Polo Fiere oltre 5000 mq, con l'utilizzo di uno dei due parcheggi più grandi per accedere alla manifestazione.

All'interno del Polo saranno realizzate aree tematiche che accompagneranno i visitatori in sicurezza ad assaporare l'esperienza del Sol Levante: un'area Zen con installazioni floreali realizzate in collaborazione con Murabilia e mostre di action figure; un'area Performance con artisti che realizzeranno dal vivo le loro opere; una grande piazza che riprodurrà uno degli incroci più iconici di Tokyo a Shibuya e animata da una versione *chibi* del Japan Live. Tra gli espositori, Anime Import, Cosmic Group e AOI Clothing. Un grande spazio incontri ospiterà eventi, conferenze e workshop dedicati al Giappone fra tradizione e contemporaneità, esplorando anche le declinazioni più pop. Non mancheranno le numerose attività promosse dai gruppi e dalle associazioni che da sempre fanno parte della nostra community, come arti marziali, model contest, mostre di figure vintage, ninja shot.

E naturalmente, largo anche i piaceri della gola: per i visitatori un punto ristoro con truck food all'esterno del Polo e uno tematizzato giapponese nelle aree interne.

ITALIAN ESPORTS OPEN 21_Lucca Comics & Games

Giunti alla sesta edizione, nella suggestiva cornice dell'Auditorium San Romano, una ex chiesa medioevale trasformata per l'occasione nella Esports Cathedral, tornano gli **Italian Esports Open**, cuore pulsante del programma esport della manifestazione con 4 giorni ricchi di contenuti fra tornei, showmatch, influencer e panel con ospiti d'eccezione. Nel ricco palinsesto di attività e spettacoli non mancherà il Circuito Tormenta, progetto di RIOT Games che ha l'obiettivo di far avvicinare i giocatori amatoriali al mondo competitivo. All'interno della suggestiva location della Esports Cathedral i migliori team di VALORANT dello Stivale si affronteranno nelle fasi finali del torneo Lucca in Range. Nella landa di League of Legends, vedremo invece in azione i due team finalisti del Lucca Baron Battle.

LUCCA COMICS & GAMES DIFFUSA... ONLINE E NEI CAMPFIRE

Gli appassionati che non saranno dotati di biglietto potranno comunque vivere una **dimensione diffusa del Festival, direttamente nelle loro regioni e città, attraverso gli eventi digitali, gli appuntamenti legati ai media partner e le attività promosse nei singoli Campfire, che saranno ufficialmente attivi dal 22 ottobre**. I valori del Festival guidano questa edizione 2021 che, pur figlia del momento storico attuale, guarda al futuro e alla prospettiva di ciò che i Campfire saranno, ponendo al proprio centro la Comunità, ossia quello straordinario mondo composto da appassionati, negozi, editori ed operatori che si incontrano ogni anno a Lucca Comics & Games.

Gli "avamposti del Festival", i luoghi di ritrovo abituali delle community – fumetterie, librerie e negozi di giochi - saranno distribuiti in tutto il territorio nazionale per offrire opportunità uniche a chi vorrà coltivare le proprie passioni direttamente nella propria Regione. **Sono circa 120 i negozi che hanno aderito a questa edizione**: l'elenco completo e aggiornato sarà sempre disponibile nel sito della manifestazione. **Dal 22 ottobre al 1° novembre, i Campfire ospiteranno eventi, attività, prodotti in esclusiva**, con la volontà e l'augurio di regalare a tutti coloro che li visiteranno un'esperienza e un ricordo piacevole. Torna inoltre la **"Bag of Lucca"**, acquistabile esclusivamente online, tramite il sito internet di **Lucca Comics & Games**, e ritirabile solamente presso i Campfire. Grazie ai partner presenti, la "Bag of Lucca 2021" è stata pensata per offrire a tutti i visitatori dei Campfire l'esperienza di unicità ed esclusività che contraddistingue il Festival. Al suo interno saranno inclusi: card Campfire 2021; spilla Campfire 2021; booklet Campfire 2021, *La Pietra Fantasma* mini caso (22 carte) di Unlock in anteprima per tutti i possessori della Bag of Lucca e giocabile immediatamente; fascicolo che racchiude i primi capitoli dei romanzi Aconyte Books: *Arkham Horror – La collera di N'Kai*, *Descent – Il Destino di Fallowhearth*, *Arkham Horror – L'Ultimo Rituale*; 2 demo deck di Yu-Gi-Oh; albo *Gli Eterni* in edizione limitata Campfire disponibile SOLO nella Bag of Lucca 2021; albo

contenente le prime dieci pagine di *Riae, Vita da Modella* con copertina in edizione limitata Campfire, disponibile SOLO nella Bag of Lucca 2021; manga J-Pop in edizione esclusiva Campfire, disponibile SOLO nella Bag of Lucca 2021; esclusiva cartolina di *Tokyo Ravens* contenente un codice di 48 ore per accedere gratuitamente a Crunchyroll Premium; cartolina A5 con illustrazione originale, e disponibile solo nella Bag of Lucca 2021, di *Simple & Madama* di Lorenza Di Sepio.

L'acquisto della Bag of Lucca 2021 - pari a 12 euro - dà anche diritto al biglietto ridotto per Lucca Comics & Games 2022.

L'ingresso ai negozi sarà libero e regolamentato secondo le norme vigenti nelle singole aree geografiche.

FELTRINELLI COMICS & GAMES

Prosegue la sinergia tra il gruppo Feltrinelli e Lucca Crea con il progetto **Feltrinelli Comics & Games**, ospitato al secondo piano del negozio Feltrinelli di Piazza Piemonte a Milano e che in questi mesi ha raggiunto altre importanti città italiane tra cui Torino, Genova, Roma e Palermo. Uno spazio phygital di crescita e interconnessione culturale tra mondi e community diverse - nato per ampliare i contenuti del Festival 365 giorni l'anno - che da settembre è di nuovo aperto al pubblico con l'area gaming e gli eventi. Tra i prossimi eventi, il maestro Milo Manara presenterà il suo nuovo libro *L'Asino d'oro e Gulliveriana* (30 settembre). E ancora Pera Toons con il firmacopie del suo libro *Sfida all'ultima battuta* (15 ottobre); Daniele Daccò con le sue attività di gioco e la presentazione del nuovo gioco di Asmodée *Wavelength* (23 settembre).

LEVEL UP EXPERIENCE, MOLTO PIÙ DI UN BIGLIETTO

Al suo quarto anno di vita il biglietto premium di Lucca Comics & Games diventa una vera e propria esperienza. **Saranno solo 100 i fortunati Level UP fan** che potranno godere dei consueti servizi distintivi del biglietto (**aree relax e ristoro, salta fila, welcome bag, badge esclusivo** ecc.) in piena conformità alle normative anti-Covid. Quest'anno potranno inoltre sperimentare un'altra opportunità assolutamente unica venendo guidati in un tour a tutto tondo nei quattro giorni della manifestazione, esplorando ognuna delle location, vivendo una serie di eventi programmati dalla colazione fino al dopo cena e usufruendo anche di una navetta dedicata per vivere al massimo ogni momento del Festival!

LUCCA COMICS & GAMES TI ASPETTA! INFO PRATICHE PER VENIRE AL FESTIVAL

GIORNI E ORARI

Venerdì 29 ottobre: ore 11.30 - 20.30

Sabato 30 ottobre - Domenica 31 - Lunedì 1° novembre: ore 9.00 - 19.30

BIGLIETTERIA

Apertura ore 15 del 21 settembre.

Biglietti acquistabili solo con prevendita online, in modalità **print@home** (da stampare a casa o portare con sé con voi sul cellulare): <https://luccacrea.vivaticket.it/>

Come da direttive nazionali, per l'accesso sarà necessario il Green Pass a partire dai 12 anni.

Il festival quest'anno **potrà ospitare circa 20 mila visitatori al giorno**, distribuiti su tutta la giornata e su tutte le oltre 15 aree in cui è dislocata la manifestazione.

All'arrivo a Lucca, basterà recarsi in uno dei **tre Hub Welcome Desk** (Polo Fiere con parcheggio, Palazzetto dello sport Palatagliate e Piazza San Romano) dove - presentando il titolo di ingresso - si passerà la verifica della temperatura e del Green pass e potranno essere ritirati i braccialetti colorati per l'accesso al festival.

COSTO DEI BIGLIETTI

Il prezzo del biglietto giornaliero varia dai 20 euro del lunedì e venerdì, ai 22 euro del sabato e della domenica, con convenienti forme di abbonamenti per più giorni, che saranno ulteriormente scontate per chi approfitta della **promozione Earlybird, valida fino al 4 ottobre** (a titolo esemplificativo, l'abbonamento Earlybird 4 giorni costerà 40 euro + diritti di prevendita).

I 100 biglietti Level UP saranno disponibili al prezzo di 160 euro + diritto di prevendita.

Biglietti omaggio: persone con disabilità e minori nati dal 2010

Biglietti riduzione: accompagnatori di persone con disabilità e over 65.

Queste tipologie di biglietti saranno gestite in loco.

Elenco completo dei costi è disponibile al link <https://luccacrea.vivaticket.it/>

PARCHEGGI

Informazioni disponibili al link <https://www.parcheggilucca.it>

RESTATE SINTONIZZATI

WEB www.luccacomicsandgames.com

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