

**LUCCA COMICS & GAMES 2024 PRESENTA: *THE BUTTERFLY EFFECT***

**YOSHITAKA AMANO FIRMA I POSTER DEL COMMUNITY EVENT PIÙ ATTESO D'EUROPA, UN TRITTICO ISPIRATO A GIACOMO PUCCINI. OGGI L'UNVEILING DURANTE IL PRIMO ATTO, L'OUVERTURE.**

**In arrivo a Lucca anche Netflix per presentare in anteprima *Squid Game 2*; Asmodee con l'anteprima mondiale de *Il Crepuscolo della Repubblica*, il terzo set di *Star Wars™: Unlimited*; le celebrazioni uniche per il 50° di *D&D*, per il 40° di *Tetris*, e per il 20° del palco Music di Lucca. E ancora tantissimi ospiti dal resto d'Europa, dal Giappone e dal Nord Africa.**

*Lucca, 26 giugno 2024* - **Lucca Comics & Games** ha da sempre voluto proporsi **come un crocevia di contaminazioni tra arti diverse**, un luogo dove fumetti, giochi, cinema, letteratura e musica si incontrano e si fondono in un'esperienza multisensoriale.

In occasione del centenario pucciniano, viene immediato pensare che Lucca Comics & Games rappresenti la versione contemporanea di quell'ideale sinestetico che, un secolo fa, veniva rappresentato dall'opera lirica, un connubio di invenzione letteraria, stupore scenografico e magia musicale.

Ecco perché, proprio **pensando a Puccini, quest'anno il festival di Lucca Comics & Games si presenta come una vera e propria composizione operistica, intitolata THE BUTTERFLY EFFECT.**

**Cos'è THE BUTTERFLY EFFECT?** Oltre ad un chiaro riferimento al capolavoro pucciniano, il titolo si riferisce al noto "Effetto Farfalla", un corollario della Teoria del Caos che studia il modo in cui piccoli cambiamenti possono portare a grandi conseguenze.

È un tema che risuona perfettamente con lo spirito di Lucca Comics & Games, e per rappresentare visivamente i tre atti di questa Opera unica, abbiamo chiamato un grande Sensei che incarna un melting pot di culture e di media: **Yoshitaka Amano\***.

Per "The Butterfly Effect", **Amano ha creato non una sola immagine, ma ben tre, ognuna delle quali rappresenta un atto di questa opera straordinaria.**

**OUVERTURE**

Il primo atto, "Ouverture", segna l'inizio delle danze con la conferenza stampa del 26 giugno. Questo momento inaugurale è rappresentato dall'opera che Amano ha dedicato alla Tosca di Puccini. Un abbraccio tra due personaggi, tra la fisicità e la fantasia, che cattura tutta l'esuberante energia del festival e i mille colori del suo pubblico di butterflies.

**CRESCENDO**

A settembre, a Milano, arriverà il secondo atto del festival, che in un crescendo di notizie e annunci popolerà il suo palcoscenico dei più amati personaggi del mondo del fumetto, del fantastico e del gaming. L'immagine che accompagnerà questa seconda fase sarà dedicata alla Madama Butterfly, a evocare il crescente entusiasmo e l'anticipazione che caratterizzano il periodo che precede il festival.

**UN FINALE FANTASTICO**

L'attesa culminerà il 30 ottobre, nel terzo atto, il festival stesso, che verrà rappresentato con una terza opera del maestro Amano, questa volta legata alla sua immortale principessa Turandot, a riflettere l'apoteosi di creatività e passione che è Lucca Comics & Games.

Ma non finisce qui.

## LA MOSTRA

A cavallo tra il 2024 e il 2025 Lucca Comics & Games uscirà letteralmente dalle mura urbane di Lucca e sbarcherà alla Fabbrica del Vapore di Milano con **la mostra AMANO CORPUS ANIMAE, dedicata proprio a Yoshitaka Amano**. Questa esposizione offrirà una panoramica completa del suo lavoro, mettendo in luce la sua straordinaria capacità di fondere Anime, Videogiochi e arte contemporanea in un'unica, inimitabile visione artistica. **Più di 100 opere originali** per raccontare la storia dell'animazione e dell'intrattenimento mondiale; le immagini epiche che hanno consacrato il "ragazzo di Shizuoka" nell'Olimpo degli Artisti contemporanei spazieranno da *Tatsunoko* a *Final Fantasy*, passando per *Vogue*. Dal **13 novembre 2024 al 1 marzo 2025**, "Amano Corpus Animae" sarà la **prima retrospettiva per celebrare i 50 anni di carriera del visionario Maestro**. La mostra più grande e completa che sia mai stata dedicata all'artista nipponico in Occidente. **Curata per Lucca Comics & Games da Fabio Viola**, con progetto di allestimento e percorso dell'exhibition realizzati in **collaborazione con POLI.design** di Milano.

## I RITORNI IN GRANDE STILE

Lucca Comics & Games 2024, con il tema **THE BUTTERFLY EFFECT**, promette di essere un'edizione memorabile, un evento che celebra il potere trasformativo dell'arte e della creatività, in perfetta sintonia con lo spirito di innovazione che ha sempre contraddistinto questo festival straordinario.

E sulla scia dell'entusiasmo e delle notizie che lasciano il segno **Netflix torna a Lucca Comics & Games** con un appuntamento imperdibile: **SQUID GAME 2. Giovedì 31 ottobre** il creatore, scrittore e regista **Hwang Dong-hyuk** e i protagonisti **Lee Jung-jae** e **Wi Ha-Jun** saranno a Lucca per incontrare i fan e per svelare a tutto il mondo alcune novità dell'attesissima seconda stagione. Il secondo capitolo di *Squid Game*, che resta ancora ad oggi la serie più popolare su Netflix a oltre due anni dalla sua uscita, sarà disponibile solo su Netflix entro la fine del 2024.

L'evento a Lucca si preannuncia come un appuntamento da non mancare assolutamente.

Il 5 maggio scorso sono partiti contemporaneamente da Milano, Berlino, Londra, Madrid e Parigi i festeggiamenti per il **25° di One Piece, in occasione del compleanno di Monkey D. Luffy**, il famoso pirata dal cappello di paglia, ma sarà a Lucca il momento più importante per chiudere le celebrazioni in grande stile e con tutti i numerosi fan. Parteciperanno infatti a Lucca Comics & Games due grandi ospiti dal Giappone: **Tatsuya Nagamine** (regista degli ultimi anni di *One Piece* e precedentemente di tanti altri titoli TOEI, tra cui *Dragon Ball Super: Broly*) e **Kenji Yokoyama** (animatore storico dai primi episodi a oggi). Ma non solo: i festeggiamenti si protrarranno anche nello stand di **TOEI Animation** e durante le molte sorprese in lavorazione. Tante novità saranno annunciate nelle prossime settimane!

## NOZZE D'ORO PER DUNGEONS & DRAGONS E LA COMMUNITY DI GIOCATORI NEL MONDO

L'incontro tra la fantasia di **David Lance "Dave" Arneson** e il pensiero sistematico di **Gary Gygax**, che ha portato alla pubblicazione di *Dungeons & Dragons* nel gennaio del 1974, ha reso possibile per la prima volta l'idea di raccontare collettivamente una storia nella quale i giocatori possono assumere i ruoli di eroi e protagonisti.

Da allora, sono trascorsi **cinquant'anni**. Il mondo del gioco è cambiato profondamente e la rivoluzione culturale della narrazione interattiva ha esercitato un'influenza decisiva sulla cultura popolare, passando dalla forma classica del gioco da tavolo fino al gioco di ruolo dal vivo, dalla diffusione del libro-game fino allo sviluppo delle piattaforme digitali dei giochi per computer e del gioco online.

Lucca Comics & Games, che da sempre abbraccia e alimenta questa rivoluzione culturale, ha deciso di dedicare non uno ma **due tributi unici al mondo a Dungeons & Dragons**, per trasformare questo anniversario in una gigantesca festa collettiva, un rito di condivisione per tutti coloro, giocatori e non, che partecipano quotidianamente e attivamente alla co-creazione di storie, insieme ai propri autori preferiti.

Per la prima volta sarà esposta la **Koder Collection**, con capolavori originali di **Larry Elmore, Jeff Easley, Clyde Caldwell, Keith Parkinson, Brom, Todd Lockwood**, in una mostra unica al mondo: **“Gateway to Adventure: 50 Years of D&D Art”**. Sarà curata da **Jon Peterson**, uno dei più importanti storici del gioco, autore fra l'altro di *Dungeons and Dragons - Art & Arcana* e della straordinaria raccolta di documenti rari *The Making of Original Dungeons & Dragons 1970-1977*, pubblicata recentemente da Wizards of the Coast, e da **Jessica Lee Patterson**, storica dell'arte che dal 2022 lavora alla catalogazione della collezione. La mostra sarà accolta dalla straordinaria e sacrale **Chiesa dei Servi**, già utilizzata in passato per l'esposizione di tavole originali, ma ripensata per accogliere un percorso editoriale e artistico che lasci anche grande spazio all'esperienza e al gioco giocato.

Ma non finisce qui, è tempo che il gioco di ruolo lasci una traccia permanente nella città del gioco per antonomasia: l'amministrazione comunale di Lucca intollererà il sotterraneo del **baluardo San Paolino**, in modo definitivo, a **Gary Gygax e Dave Arneson**, creatori di *Dungeons & Dragons*. Si tratta del coronamento di un percorso avviato 15 anni fa, con Larry Elmore, Tracy e Laura Hickman, che finalmente ha trovato il suo avvallo definitivo da parte della città.

Ma se fino ad ora abbiamo parlato del passato, per indagare il presente e futuro del primo e più longevo gioco di ruolo sarà presente a Lucca **Jeremy Crawford**, lead rules designer di *Dungeons & Dragons* e lead designer del nuovo *2024 Player's Handbook*.

## LE PORTE E LE MURA DEI VIDEOGAMES

**Larian Studios apre le porte dei Reami Dimenticati di *Baldur's Gate III* tra le mura di Lucca.**

Gioco dell'anno agli ultimi The Game Awards, osannato da entusiastiche recensioni a livello globale e in grado di superare 10 milioni di copie vendute in meno di un anno, ***Baldur's Gate III*** di **Larian Studios** ha ridefinito i canoni del gioco di ruolo moderno. Lucca Comics & Games è lieta di accogliere alcune delle principali menti creative dietro questo incredibile successo. **Jason Latino**, cinematic director, **Joachim Vleminckx**, art director, e **Borislav Slavov**, music composer, ospiti del festival, condivideranno con il popolo di Lucca retroscena, curiosità e approfondimenti sulla nascita e lo sviluppo di uno dei titoli più apprezzati degli ultimi anni.

**Charles Cecil, game designer e cofondatore di Revolution Software, porta *Broken Sword - Shadow of the Templars: Reforged Collector's Edition* a Lucca Comics & Games.**

Entrato nel cuore di milioni di giocatori grazie a *Broken Sword*, **Charles Cecil** sarà a Lucca per ripercorrere assieme ai fan alcune delle tappe fondamentali che hanno portato alla nascita dell'avventura grafica per eccellenza, in grado di affascinare ancora oggi l'immaginario collettivo. Originariamente pubblicata nel 1996 e da allora acclamata come una delle più grandi opere punta e clicca di sempre, ***Broken Sword - Shadow of the Templars*** torna in grande stile con la ***Reforged Collector's Edition***, pronta a far rivivere emozioni mai dimenticate.

***Tetris* celebrerà a Lucca Comics & Games il suo 40esimo anniversario con la partecipazione del creatore e del gioco e del co-fondatore della The Tetris Company.**

*Tetris* compie 40 anni! Nel 1984, Alexey L. Pajitnov, programmatore all'Accademia delle Scienze di Mosca e grande amante dei puzzle game, presentò al mondo quello che sarebbe diventato un vero e proprio fenomeno universale: *Tetris*. Uno dei videogiochi più iconici e amati di tutti i tempi, con centinaia di milioni di copie vendute su oltre 50 piattaforme, *Tetris* continua ad appassionare fan di tutte le età in tutto il mondo. **Alexey L. Pajitnov**, creatore di *Tetris*, e **Henk B. Rogers**, co-fondatore della The Tetris Company, parleranno della storia del gioco, del suo impatto nella cultura pop e condivideranno con i partecipanti di Lucca Comics & Games i propri pensieri sulla direzione che il brand sta prendendo. Buon compleanno *Tetris!*

## UNA LINGUA GLOBALE: GIOCARE, GIOCARE, GIOCARE!

A Lucca Comics & Game, **Star Wars™: Unlimited**, il gioco di carte collezionabili dal ritmo serrato e facile da imparare, nel quale i giocatori esplorano una galassia di infinite possibilità, affrontandosi in emozionanti battaglie testa a testa piene dei più famosi personaggi dell'universo di *Star Wars*, sarà protagonista di **un'anteprima mondiale!** In tutto il mondo, infatti, gli eventi pre-release del set 3, **Il Crepuscolo della Repubblica**, avranno luogo il giorno venerdì 1 novembre, ma a Lucca Comics & Games prenderanno il via già da **mercoledì 30 ottobre**. Due giorni di pre-release esclusivo, quindi, in cui tutti i giocatori e i fan di *Star Wars* italiani potranno vedere, toccare con mano e assaporare il nuovo set di *Star Wars™: Unlimited* prima di tutto il resto del mondo.

**PlayNook**, l'app di AudioGame che vede in **Roan Johnson**, regista di film e serie tv tra cui *I Delitti del Barlume* e *Monterossi*, il suo curatore editoriale, e che permette di vivere avventure del tutto assimilabili a quelle dei librogames ma in versione totalmente audio, sarà protagonista a Lucca Comics & Games. **PlayNook**, infatti, oltre ad avere uno stand al **padiglione Carducci**, dove sarà possibile scoprire tutte le caratteristiche di questa app avveniristica per il mondo del gioco, presenterà una **storia dedicata a Lucca Comics & Games. Road to Lucca**, questo il nome in codice con cui è conosciuta per il momento questa storia, sarà narrata da **Stefano Fresi**, uno dei volti più amati della serie TV *I Delitti del Barlume*.

## PICCOLI BRIVIDI PER GRANDI LETTORI

Nato come autore di romanzi comici, sotto lo pseudonimo di Jovial Bob Stine (il suo primo romanzo si intitola *How to Be Funny*, 1978), **Robert Lawrence Stine** è oggi sinonimo di "brividi". L'autore della conclamata serie di romanzi per ragazze e ragazzi **Piccoli Brividi**, arriva **per la prima volta in Italia** per incontrare i suoi fan, dai giovani lettori fino ai più scafati che con le sue serie sono cresciuti. Passando attraverso i media, dalle serie tv (l'ultima uscita nel 2023) al gioco in scatola (1995) fino ai film (2015 e 2018), la prolifica saga horror ha cresciuto (e spaventato!) intere generazioni di appassionati. R.L. Stine, però, non è solo l'autore horror per ragazze e ragazzi più letto, ma ha anche scritto libri come *Advanced Dungeons And Dragons Storybook. The Forest Of Enchantment* e *G.I. Joe: Find Your Fate*.

A tenere col fiato sospeso lettrici e lettori ci sarà anche **Stuart Turton**, acclamato autore de *Le sette morti di Evelyn Hardcastle* e de *Il diavolo e l'acqua scura*, di cui uscì anche un gioco da tavolo presentato a Lucca Changes. L'autore sarà a Lucca Comics & Games, e in libreria, con il nuovo romanzo thriller *L'ultimo omicidio alla fine del mondo*, in uscita a ottobre 2024 con Neri Pozza Editore.

Curatrice del programma culturale dedicato alla narrativa horror e thriller, nonché autrice affermata per adulti e per ragazze e ragazzi, **Paola Barbato** sarà a Lucca Comics & Games come moderatrice d'eccezione, nonché per presentare i suoi nuovi romanzi *La torre d'avorio* (Neri Pozza) e *Horror Game* (Piemme Edizioni).

## ANCOR NON M'HAI DETTO CHE M'AMI - ROMANTASY, LE DECLINAZIONI DELL'AMORE

Dopo la presenza a Lucca Comics & Games 2023 di Christelle Dabos, che con *L'attraversaspecchi* si è insediata come la regina del fantasy romantico francese, il programma culturale di Luk For Fantasy apre le porte alla letteratura romantasy italiana e internazionale. A curare il filone dedicato a questo genere sarà **Valentina Ghetti**, booktoker, autrice e "insegnante in pausa", nonché grande lettrice e appassionata di K-Pop.

Le prime due autrici ospiti del programma dedicato al romantasy saranno l'americana **Ava Reid** (Il Castoro OFF) e l'italiana **Felicia Kingsley** (Newton Compton).

Per la prima volta in Italia, Reid è un'autrice al centro di uno dei fenomeni booktok più forti e di interesse del momento con il suo romanzo *A Study in Drowning*.

A dieci anni di distanza dal suo esordio, Kingsley arriva invece per la prima volta a Lucca Comics & Games per condividere la sua passione per i cartoni animati con cui è cresciuta, da *Lady Oscar* a *Rossana* e *Piccoli problemi di cuore*, senza dimenticare cosplay e manga. Potterhead sin dalle scuole superiori, ha fondato sulla piattaforma forumcommunity un gioco di ruolo chiamato *Mysteeria*, la scuola di magia italiana, scontenta del fatto che nel mondo magico creato da J.K. Rowling esistessero Hogwarts, Beauxbaton e Durmstrang, ma nessuna accademia di magia italiana.

## QUAL È IL VOSTRO DISEGNO?

La “casa del fumetto” per eccellenza evolve per offrire un’esperienza migliorata ai visitatori e visitatrici dell’edizione 2024. Il padiglione Napoleone sarà infatti completamente rinnovato per garantire una migliore fruibilità degli spazi e permettere al pubblico di vivere al meglio la sua Lucca Comics & Games, di trovare anteprime e novità editoriali, (ri)scoprire le case editrici, partecipare ai firmacopie.

In questa edizione la tensostruttura che ospiterà il cuore dell’area Comics sarà a campata unica, con un lato interamente dedicato agli ingressi e quello opposto riservato solo alle uscite, garantendo di poter programmare al meglio la propria visita. Questa nuova disposizione consentirà inoltre di valorizzare uno dei patrimoni culturali del centro cittadino, situato proprio al centro della piazza coperta: la statua di Maria Luisa di Borbone, personaggio storico che sarà protagonista di una serie di omaggi artistici nel corso di questa edizione del festival.

Tra gli ospiti di questa edizione, un autore capace di unire più anime, capace di raggiungere il cuore di giovani lettori e lettrici, accompagnandoli in mondi fantastici, diffondendo l’amore per la lettura attraverso il linguaggio della graphic novel: **Kazu Kibuishi**. La sua saga di graphic novel *Amulet* - best seller del *New York Times*, vincitrice dell’ALA Best Book for Young Adults e pubblicata in Italia da Il Castoro - vedrà proprio a Lucca Comics & Games il suo fortunato epilogo: il nono e ultimo volume sarà infatti presentato nei giorni del festival. L’artista, amato da milioni di lettori e lettrici in tutto il mondo, sarà al centro della **mostra “Kazu Kibuishi: incantesimi su carta” a Palazzo Ducale**, una monografica che andrà a celebrare il suo eccezionale talento. L’esibizione ne esplorerà l’universo immaginifico, dalle illustrazioni vibranti ai racconti avvincenti. Un viaggio tra le sue opere più iconiche, anche l’occasione per raccontare il processo creativo e le tecniche dietro le sue storie straordinarie. Un’opportunità imperdibile per i ragazzi e le ragazze appassionati di fumetti e graphic novel ma anche, e soprattutto, per chi non lo è: le immagini di Kazu Kibuishi e le sue storie catturano lo sguardo e risucchiano in nuovi mondi. Verso altre avventure.

Con le sue storie fa emozionare lettori e lettrici di tutto il mondo e il suo talento sta ottenendo i più prestigiosi riconoscimenti internazionali: grazie alla collaborazione con Star Comics e saldaPress, **Scott Snyder** sarà tra gli ospiti di Lucca Comics & Games 2024. Considerato uno dei più celebri e apprezzati sceneggiatori di comics contemporanei, ha creato, insieme ai migliori disegnatori del fumetto americano, titoli come *We Have Demons*, *Clear*, *Night of the Ghoul*, *Nocterra*, *Wytches* oltre a *Undiscovered Country* (la serie scritta con Charles Soule per i disegni di Giuseppe Camuncoli). È founding creator della casa editrice americana DSTLRV.

L’autore ha anche lavorato alla sceneggiatura di *Barnstormers. A ballad of love and murder* (Star Comics) che nel 2023 ha vinto l’Eisner Award 2023 come Best Digital Comics. Il fumetto è disegnato da **Tula Lotay** che sarà presente al festival con Star Comics per incontrare lettrici e lettori italiani.

Il suo vero nome è avvolto nel mistero e preferisce farsi conoscere con lo pseudonimo che usa dai tempi della scuola d’arte e che gli appassionati di comics hanno da tempo imparato a conoscere e amare. Grazie alla collaborazione con Panini Comics, **Peach Momoko** sarà tra le protagoniste della prossima edizione di Lucca Comics & Games. L’artista, nata in Giappone, da oltre un decennio ha trovato il suo posto nel circuito fumettistico statunitense, entrando in pochi anni dal suo debutto nella Casa delle Idee e diventando l’autrice di numerosissime copertine per alcune delle testate Marvel più vendute. Nel 2021 vince il prestigioso premio Eisner come miglior copertinista. A inizio 2024 Peach Momoko tiene a battesimo per Marvel la collana *Ultimate X-Men*, che rinarra in chiave nipponica le origini del celeberrimo gruppo di eroi.

Il suo nome è già entrato nella leggenda della Nona Arte, e nel 2018 è stata inserita nella prestigiosa Will Eisner Comics Hall of Fame: Lucca Comics & Games è pronta ad accogliere **Karen Berger**, editor di *Berger Books*, l'acclamata collana di graphic novel di Dark Horse Comics. Editor pluripremiata, ha fondato Vertigo, la leggendaria etichetta di DC Comics, dove ha pubblicato oltre 350 storie, tra cui le serie rivoluzionarie e di grande successo: *Sandman*, *Swamp Thing*, *John Constantine: Hellblazer*, *Preacher*, *Sweet Tooth* e *Y: The Last Man*. Il suo nome è legato a doppio filo al lancio delle carriere di due generazioni di grandi fumettisti: Neil Gaiman, Garth Ennis, Jeff Lemire, Mark Millar, Grant Morrison, Sean Gordon Murphy, Brian K. Vaughan, G. Willow Wilson e molti altri. È anche nota per il suo lavoro sulla rinomata riattualizzazione di *Wonder Woman* di George Perez.

Insieme a lei, anche **Richard Bruning**, uno dei più importanti graphic designer nel settore dei fumetti. È stato Design Director presso DC Comics dal 1985 al 1990, lavorando su *Dark Knight Returns*, *Watchmen* e avviando la linea Collected Editions di DC. Come freelance, ha creato il logo e lo stile grafico di Vertigo e ha scritto una graphic novel di *Adam Strange*. Dal 1996 al 2010 è stato direttore creativo supervisionando l'ingresso di DC nella pubblicazione online. Attualmente è art director e collaboratore come redattore per Berger Books.

#### VISIONI INTERNAZIONALI: LA NONA ARTE SENZA CONFINI

Questa edizione di Lucca Comics & Games segnerà un importante traguardo nel percorso di internazionalizzazione del festival. Il Padiglione Napoleone, cuore del fumetto, ospiterà infatti tre editori stranieri, realtà di eccellenza nel panorama mondiale della Nona Arte.

#### FRANCIA

In occasione dei loro 50 anni il festival ospita lo stand di **Les Humanoïdes associés**, per tutti semplicemente *Les Humanos*, *Gli Umanoidi* casa editrice creata nel 1974 con un unico scopo: pubblicare *Métal Hurlant*. Fondata dal critico e sceneggiatore Jean-Pierre Dionnet, dagli autori Jean "Moebius" Giraud e Philippe Druillet, e da Bernard Farkas, che proviene dall'editoria ed assume il ruolo di manager, la casa editrice capitalizza l'immediato successo della rivista e va incontro a una rapida espansione (a *Métal Hurlant* si aggiungono volumi e altre testate, come l'innovativa *Ah! Nana*, dedicata al pubblico femminile e realizzata da sole autrici), che però nella media distanza si rivela difficilmente sostenibile, conducendola su un percorso esaltante ma accidentato. Dopo alterne vicende, *Les Humanoïdes associés* torna al successo a partire dagli anni '10 del XXI secolo. A coronamento della ritrovata prosperità si pone il rilancio di *Métal Hurlant*, che nel 2021 torna finalmente in edicola, dopo uno iato di 15 anni.

E proprio uno dei suoi fondatori, **Jean-Pierre Dionnet**, sarà tra gli ospiti di Lucca Comics & Games 2024. Nato nel 1947, è una figura di spicco nel fantasy, nei fumetti e nella cultura pop francesi. Come produttore, sceneggiatore di fumetti, redattore capo e presentatore televisivo, Jean-Pierre Dionnet ha contribuito al lancio di un'intera generazione di autori e sceneggiatori. Si è unito al giornale *Pilote* nel 1968, prima di fondare *Métal Hurlant - Les Humanoïdes Associés* nel 1975 dedicandosi così completamente alla fantascienza. Come redattore capo, ha anche pubblicato le sue sceneggiature. Cinque anni dopo, nel 1980, è passato alla televisione co-creando *Les Enfants du Rock* su Antenne 2 e conducendo *Sex Machine*. Da allora, si è dedicato alla scrittura dei suoi progetti ed è membro fisso della giuria del Grand Prix de l'Imaginaire, il più prestigioso riconoscimento letterario francese dedicato alla fantascienza e al fantastico.

Ma non finisce qui: Palazzo Ducale accoglierà tra le sue stanze affrescate la **mostra "Jubilé Hurlant"**. A pochi anni dai fermenti del '68, *Métal Hurlant* sembrò realizzarne le promesse: l'immaginazione al potere. Vi esplose Moebius, l'identità mutante di Jean "Gir" Giraud; vi deflagrò Philippe Druillet, tanto espressionista e contorto quanto il compare era aereo e apollineo; vi trovò casa Richard Corben, il maestro dell'iperrealismo americano; e poi Caza, Jodorowsky, Giménez e innumerevoli altri. Soprattutto nella sua prima incarnazione, proseguita fino al 1987, *Métal Hurlant* fu una rivoluzione continuamente in progress, dimostrando che un altro fumetto era possibile. La mostra ripercorre cinquant'anni di travagliata ma esaltante vita editoriale di una rivista di culto, culminati nel rilancio del 2021.

## STATI UNITI

Appassionati e appassionate di fumetto potranno esplorare il mondo della produzione editoriale di una delle realtà più innovative del panorama statunitense: **Fantagraphics Books**. Presente con uno stand al Padiglione Napoleone, la casa editrice co-fondata da Gary Groth, Mike Catron e Kim Thompson, iniziò nel 1976 con la pubblicazione di *The Comics Journal*, ed è stata la forza trainante per la promozione dei fumetti come forma d'arte. Divenne rapidamente nota, amata e odiata, per la sua difesa del fumetto come forma d'arte attraverso la rivista con recensioni di alto livello, gli editoriali e le critiche controcorrente di Groth, nonché le sue interviste dettagliate con una vasta gamma di artisti, da Jack Kirby a R. Crumb, da Ralph Steadman a Jules Feiffer, fino a Roz Chast.

Tra le presenze illustri di questa edizione del festival, proprio uno dei co-fondatori, **Gary Groth**. In un periodo in cui i fumetti erano disprezzati e ridicolizzati nella cultura mainstream, Fantagraphics li trattava come una forma d'arte meritevole di rispetto, richiedendo, di conseguenza, elevati standard estetici. Infatti Groth credeva che il potenziale estetico dei fumetti non fosse inferiore a quello di altre forme d'arte popolari - narrativa, cinema, musica, teatro, pittura, ecc. - e che raramente avesse raggiunto il suo potenziale. Ancora oggi Groth continua a selezionare e curare molti libri per Fantagraphics, oltre a scrivere e condurre interviste per *The Comics Journal*. La sua difesa degli standard artistici, il disprezzo per la mediocrità e l'impegno nel prendersi rischi, rimangono invariati.

## TAIWAN

Torna inoltre una presenza internazionale consolidata del festival, **Dala Publishing**, casa editrice di Taiwan fondata nel 2003 che si dedica alla promozione dei fumettisti locali presso i lettori taiwanesi ed esteri. Inoltre, offre ai lettori cinesi canali per scoprire i fumetti europei e ha coordinato la creazione di progetti illustrati interregionali. In questa edizione porterà ben quattro autori e autrici: **Ruan Guang-Min** (le sue opere *Railway-Sonata* e *The Corner Store* sono pubblicate in Italia da Toshokan); **HOM** nota al pubblico per le sue storie BL (*Priceless-Un Pittore taiwanese a Parigi*, Toshokan), **Dian Pao-Yen** (*Console 2073*, Toshokan); **Monday Recover**, autrice GL particolarmente apprezzata dalle nuove generazioni.

## DONNA NON VIDI MAI SIMILE A QUESTA

Dopo Kazu Kibuishi, un'altra straordinaria artista è pronta ad affascinare il pubblico con un'esposizione che esalterà tutto il meglio della sua produzione. Palazzo Ducale è pronto a ospitare la mostra "**Francesca Ghermandi: Il Pianeta Intergalattico. Fumetti, Disegni e Oggetti**".

Ormai vera e propria autrice di culto, **Francesca Ghermandi** propone un fumetto che è punto di sintesi avanzata e crogiuolo delle più disparate esperienze artistiche: pittura, design, narrativa, teatro, persino musica. Un fumetto sperimentale, sinestesico, a cui Ghermandi, anche illustratrice, presta le sue notevoli doti visive, creando un personale universo pop dai distinti contorni dark. A partire dagli straordinari "cortometraggi su carta" di *Pastil* fino alle graphic novel di più ampio respiro, come *Cronaca dalla palude* e il recentissimo *I misteri dell'oceano intergalattico*, la mostra propone una sintesi completa della carriera di un'autrice straordinaria. Un invito a immergersi in una navigazione attraverso l'immaginazione di un'artista che continua a sfidare e affascinare con la sua visione unica. In esposizione la sua fantastica poliedricità che offre uno stimolo intellettuale e un appagamento visivo di altissimo livello. Oltre agli originali dei suoi più famosi lavori a fumetti, visitatori e visitatrici potranno ammirare volumi, ceramiche, foulard, tende di arredamento, t-shirt, contributi multimediali. Francesca Ghermandi è entrata due volte nell'Albo d'Oro di Lucca Comics & Games: nel 1997 con il premio Pantera Miglior Autore e nel 2023 con il Gran Guinigi Miglior disegno (ex aequo) per *I misteri dell'oceano intergalattico*.

Palazzo Ducale sarà anche il cuore dell'esplorazione di altre sponde del Mediterraneo con le loro voci distintive, attraverso la mostra **"Kalimatuna, le nostre parole di libertà: Takoua Ben Mohamed, Zainab Fasiki, Deena Mohamed"**.

Tre autrici si fanno portavoce dei mutamenti che attraversano i loro paesi di origine (Tunisia, Marocco ed Egitto) e grazie alle loro opere ne mostrano un originale spaccato umano, politico e sociale. Con la loro arte raffinata e coraggiosa mostrano vite e simboli di una nuova generazione che reclama a gran voce una libertà reale. Un percorso fatto di segni diversi, incisivi, potenti in cui la metafora incontra la realtà (anche ordinaria), l'ironia diventa lo strumento per mostrare le storture del presente, il sogno e il desiderio sono lo specchio di quel che è assente nella quotidianità, i diritti e le speranze delle donne prendono forma e forme.

**Takoua Ben Mohamed** (classe 1991) è fumettista, illustratrice, graphic-journalist e videomaker producer italiana di origine tunisina. Si trasferisce a Roma nel 1999 con la madre e i fratelli per ricongiungersi con il padre, esule politico scappato dalla dittatura del regime tunisino di Ben Ali. È tra le fondatrici della produzione cinematografica M Collective Ltd, con cui produce il suo primo docufilm, *Hejab Style*, andato in onda su Al Jazeera. Beccogiallo editore ha pubblicato quattro suoi titoli tra i quali i volumi autobiografici *La rivoluzione dei gelsomini* e *Sotto il velo*.

**Zainab Fasiki**, nata nel 1994 a Fès, è un'autrice di fumetti marocchina diplomata all'École nationale supérieure d'électricité et mécanique (ENSEM). Confrontandosi sin da giovane con le ingiustizie legate al suo genere e alla sua professione di ingegnere, si rivolge al fumetto politico per esprimere le sue emozioni e rivendicazioni. Il suo saggio grafico, *Hshouma*, pubblicato in Italia da 001 Edizioni, affronta temi tabù legati alla sessualità e ai diritti delle donne e dopo quest'opera la rivista *Time* la designa come una leader della nuova generazione. Nel 2022, viene premiata con il premio *Couilles au cul* al Festival Internazionale del Fumetto di Angoulême.

**Deena Mohamed** è nata al Cairo nel 1995. Ha iniziato a fare fumetti a diciotto anni creando il webcomic *Qahera*, diventato rapidamente virale, nel quale attraverso le avventure di una supereroina musulmana e femminista in hijab ha affrontato temi come la misoginia e l'islamofobia. Poco più che ventenne, l'autrice è stata inserita da *The Washington Post* tra le "cinque donne che stanno cambiando il loro mondo" in occasione della Giornata internazionale della donna. *Shubbek Lubbek*, il suo primo graphic novel (pubblicato in Italia da Coconino Press), è diventato un caso editoriale.

## VARIAZIONI ARTISTICHE DAL SOL LEVANTE: L'ATTO I DEL MANGA

Anche in questa edizione Lucca Comics & Games è pronta ad accogliere il mondo del manga, in tutte le sue declinazioni. Nell'Atto I che dà il via alla Road to Lucca, annunciati i primi quattro grandi Sensei che saranno presenti nei giorni del festival.

I suoi disegni nitidi e il suo stile unico gli hanno fatto guadagnare il sostegno di molti fan, e con *SEX* - una storia d'amore e vendetta che si muove sullo sfondo di un'Okinawa segnata dall'occupazione militare americana - ha visto la consacrazione del suo talento. Grazie alla collaborazione con saldaPress, che pubblica in Italia le sue opere, il Sensei **Atsushi Kamijo** sarà tra i protagonisti di Lucca Comics & Games. Nato a Tokio nel 1963, ha debuttato nel 1983 con la pubblicazione di *Mob★Hunter* in *Shonen Sunday Special Issue*. To-y è stato serializzato in *Weekly Shonen Sunday* dal 1985. Tra le sue opere più rappresentative anche *Aka x Kuro* e *8-Eight*-. Nel settembre 2024 si terrà una mostra allo Yayoi Art Museum di Tokyo per commemorare il 40° anniversario della sua attività.

Noto al grande pubblico per dedicare da vent'anni la sua carriera a trasporre in manga le opere di H.P. Lovecraft, Lucca Comics & Games è pronta ad accogliere - grazie alla collaborazione con J-POP Manga - **Gou Tanabe**, uno dei più grandi interpreti visivi degli universi orrorifici del celebre autore americano. Nato a Tokyo nel 1975, Tanabe ha ricevuto il premio speciale della giuria agli Afternoon Shikisho nel 2001 e una menzione d'onore agli Enterbrain Entertainment Awards nel 2002. Il suo lavoro, noto per l'altissima qualità,



gli ha valso diversi riconoscimenti internazionali, tra cui numerose nomination al Festival del fumetto di Angoulême. L'editore milanese ha portato in Italia numerose sue magistrali interpretazioni, tra le quali *La Maschera di Innsmouth*, candidato al Premio Eisner 2024.

Un ragazzo con un grande sogno, sfide culinarie, gustose ricette e una scuola di cucina d'élite: sono questi gli ingredienti del manga *Food Wars!* che in Giappone è stato adattato in vari media, tra cui una serie tv anime, una serie di videogiochi e novel, incontrando i favori di un pubblico sempre più ampio di appassionati. Dal 2024 è pubblicato in Italia da Panini Comics e, grazie alla collaborazione con l'editore modenese, gli autori **Yuto Tsukuda e Shun Saeki** sono pronti a incontrare a Lucca i loro fan (e a scoprire il meglio della cucina italiana).

### LA STAND UP COMEDY

Lucca Comics & Games incontra **The Comedy Club** e sperimenta ancora nuovi linguaggi, all'insegna del divertimento, delle sfide e della partecipazione e della Stand Up Comedy.

**Stefano Rapone** si cimenterà in un "quiz comics" a prova di fan, insieme ad autori e amici come **Emanuela Pacotto, Sergio Algozzino** e tanti altri.

Sul palco del Games (Padiglione Carducci), invece, prenderà vita un progetto legato al board game che vedrà il coinvolgimento di **Francesco Fanucchi, Salvo Di Paola, Sandro Cappai, Pietro Sparacino e Sandro Canori**, con appuntamenti quotidiani volti a portare sempre più persone a confrontarsi attorno a un tavolo, tra dadi, carte e pedine.

E le sorprese non sono finite qui... ci sono altri annunci in cantiere.

### AVVENTURE DEL GRANDE E PICCOLO SCHERMO PER TUTTE LE ETÀ

Oltre all'attesissimo evento Netflix, l'Area Movie powered by QMI ospiterà anche quest'anno tantissime novità dal mondo del cinema e della serialità per tutti i palati. Il pubblico di appassionati potrà vedere sul grande schermo il corto **Juggernaut**, opera ambientata in un medioevo dark fantasy sul viaggio di un guerriero che lotta per riavere indietro ciò che ha perso. Il corto, realizzato da tre registi provenienti dalla provincia lucchese, Daniele ed Emanuele Ricci ed Eugenio Krilov, è un vero e proprio omaggio alla Toscana.

Quest'anno anche Juventus sarà presente a Lucca Comics & Games con **Team Jay**, la prima serie animata prodotta interamente da una società calcistica. **Team Jay**, tra i cui personaggi compare la mascotte della squadra Jay (la zebra), aiuta i bambini a capire e affrontare importanti temi sociali come l'inclusione, il rispetto dell'ambiente, l'empatia e l'importanza del lavoro di squadra. La seconda stagione è in uscita sul canale YouTube dedicato e, a Lucca, promette di regalare molte sorprese all'interno dell'Area Junior.

### I 20 ANNI DELL'AREA MUSIC & COSPLAY

È ormai consolidato come la nascita dell'area **Music & Cosplay** abbia abbracciato la community estendendola generazione dopo generazione, rendendo Lucca Comics & Games apripista di tendenze e percorsi nel mondo della cultura pop che hanno poi inciso nella vita di molti.

Il grande concerto "**Vent'anni e poi...**", previsto sul main stage il **2 novembre alle 21**, non sarà però una mera celebrazione, quanto piuttosto un'occasione di ritrovare tutti i compagni di una bella avventura e un modo per restituire l'amore che il pubblico ha sempre riservato al festival.

All'appello hanno subito risposto **moltissimi artisti** che hanno realizzato e dato voce a **indimenticabili sigle tv** e gli esponenti delle più importanti **Cartoon Cover Band**, cuore pulsante di questo mondo: Cristina D'Avena, Giorgio Vanni e Max Longhi, Enzo Draghi, I Cavalieri del Re, Vince Tempera, Gli Oliver Onions, Douglas Meakin dei Superobots e Rocking Horse, Melody Castellari de Le Mele Verdi, Mauro Goldsand, Stefano Bersola, I Raggi Fotonici, gli Animeniacs Corp., La Mente di Tetsuya, Carlo Vik dei Cialtroni

Animati, Ailar e il Supremo dei Miwa e I suoi componenti, Amuro David e Alex Katsura dei Bishoonen, Fabio e Jonathan dei Banana Split, Paolo Gualdi de La Flotta di Vega, Andrea Lucchi dei Poveri di Sodio, Stefano Salerno della Bim Bum Bam Band, Massimiliano Poggi e le Kimagure.

Chi conosce il festival sa bene che i **22 nomi - tra solisti e gruppi** - che saliranno sul palco non hanno bisogno di presentazioni, perciò l'appuntamento è sempre là: **“Dove tutto è cominciato”**.

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

Stay tuned, [iscrivetevi alla newsletter](#) di Lucca Comics & Games

**FB e IG @luccacomicsandgames; X @LuccaCandG; TT @luccacg**

**Twitch LuccaComicsAndGames; YT Lucca Comics & Games; Discord Lucca Comics & Games**

#### \*APPENDICE

**Yoshitaka Amano** è un artista giapponese di fama mondiale, noto per il suo lavoro rivoluzionario nel campo dell'animazione, dei videogiochi e dell'arte contemporanea. Ha iniziato la sua carriera negli anni '70 con Tatsunoko Productions, contribuendo a serie iconiche come *Gatchaman* e *Time Bokan*. Negli anni '80 e '90, è diventato celebre per le sue illustrazioni per la serie di videogiochi *Final Fantasy*, che gli hanno guadagnato un riconoscimento internazionale. Amano è anche un apprezzato pittore e scultore, con opere esposte in tutto il mondo.