

LUCCA COMICS & GAMES

Becoming Human

30 ottobre - 3 novembre 2019

Tra virtuale e reale, tra androidi e carne e ossa, l'inarrestabile festival crossmediale più importante d'Europa si interroga su cosa ci fa "essere umani".

L'autrice del poster è Barbara Baldi, Gran Guinigi come Miglior Disegnatrice 2018 un bacio tra metallo e carne, nel teatro che da sempre ospita gli abbracci di Lucca Comics & Games

Torino, 10 maggio 2019 – Lucca Comics & Games 2019, dal 30 ottobre al 3 novembre, metterà a confronto l'uomo e la macchina, il virtuale e il reale, in una fusione raccontata in mille e una storia, attraverso mille e più linguaggi. Il concetto di umanità sarà messo al centro del festival perché in un mondo in cui l'uomo è sempre più dipendente dalle macchine e dalla comunicazione digitale, subendone gli effetti, diventa fondamentale rimettere in primo piano la dimensione sociale e rituale che hanno reso la manifestazione il **community event** più significativo d'Europa. A partire dai miti del Golem e di Pinocchio alle eroine ribelli di *WestWorld*, passando per *Metropolis*, *Blade Runner* e *Ghost in The Shell*, l'androide che si interroga sulla propria coscienza e sui propri ricordi è lo specchio del nostro bisogno di libertà, di empatia e di uguaglianza, e ci ripropone l'eterna domanda su cosa significhi davvero "essere umani". Ecco perché **Becoming Human** sarà il claim di Lucca Comics & Games 2019.

Questo tema sarà esplorato attraverso le grandi narrazioni, a fumetti o videoludiche, create con un dado e l'interpretazione come in un gioco di ruolo, o pianificate a lungo e con grandi sforzi come in un blockbuster di supereroi. Sono le storie che la **community** di Lucca assorbe, fa proprie e arricchisce, **includendole** nel proprio vissuto, **scoprendole** per la prima volta, reinventandole con la fan art, vivendole con un cosplay che si è preparato per 12 mesi in attesa di mostrarsi nelle vie della città con grande **rispetto** per il contesto monumentale che lo accoglie. È grazie a questa partecipazione attiva che nascono nuovi mondi, abbattendo la barriera tra autore e spettatore, e innescando quel senso di **gratitudine** reciproca che diventa il patto tra creatore e fruitore.

Con il suo inconfondibile "stile" (celebrato nel tema del 2013), Lucca Comics & Games porterà avanti uno *storytelling* del fantastico che proprio grazie ai mezzi digitali sta vivendo, a 500 anni dalla morte di Leonardo Da Vinci, un **nuovo Rinascimento**. Dalla prospettiva di un evento non digitale ma fatto di persone, celebrativo dei nuovi media e delle innovazioni tecnologiche, a Lucca si andrà per assistere a un concerto, a una conferenza, a una proiezione, a una partita di *e-sports*, per continuare a tessere quelle storie che ci rendono umani e protagonisti.

La prima voce che interpreterà il claim: Barbara Baldi*. Gran Guinigi 2018 come Miglior Disegnatrice (per il graphic novel *Lucenera*, Oblomov edizioni), collaboratrice da anni per grandi case editrici e industrie creative, l'artista italiana ha accettato la sfida che ogni anno lanciamo a un protagonista della scena artistica crossmediale. E dopo lo straordinario successo dell'avveniristico poster 2018 di Lorenzo "LRNZ" Ceccotti, Barbara Baldi ha creato uno splendido **poster*** che interpreta *Becoming Human* e lo arricchisce di ulteriori visioni.

Un bacio tra umano e androide, che dà vita a quell'affinità elettiva tra creatore mortale e creatura immortale, tra autore e opera, nel pieno rispetto del senso di gratitudine che unisce artista e fan; una vera "revolution" (come quella del tema del 2014), un gesto che scavalca ogni muro o pregiudizio, degno di essere messo su un palco: quello, storico e prestigiosissimo, del **Teatro del Giglio** di Lucca, che ha visto nascere le grandi narrazioni in musica di Giacomo Puccini ma che è stato anche il luogo dell'abbraccio tra Frank Miller e Milo Manara e che rappresenta tutte le altre sale del festival

dove il rapporto tra fan e artista è guidato da costante metonimia. Nel campo visivo entrano e sono protagonisti gli spettatori, il nostro "gold", non semplice sfondo, bensì valore aggiunto a ogni edizione "made in Lucca".

We are Lucca - Nella platea straordinariamente raffigurata nel poster 2019 si celano inconsapevolmente quattro ambasciatori di Lucca Comics & Games che presto potranno diventare i protagonisti di una storia illustrata da Barbara Baldi, scritta da Eleonora Caruso e dallo sceneggiatore Giorgio Giusfredi. Da sempre i fan sono il cuore del festival, siamo tutti noi che partecipiamo, condividiamo, lavoriamo e ci emozioniamo a Lucca. Quattro volti si trasformeranno nei nuovi eroi di una grande avventura inedita presentata nel corso della prossima edizione della manifestazione. Saranno loro a rappresentare le centinaia di migliaia di fan che da sempre combattono il nulla fuori dalle mura di Lucca, perché la storia continua. L'attività di coinvolgimento prenderà avvio attraverso i canali social di #LuccaCG19, #LuccalsCommunity. Stay tuned!

Gli alleati - A raccontare tutto quello che avverrà nei giorni di "ottobre" ci saranno due alleati di prim'ordine. **Radio DEEJAY** sarà la radio ufficiale di Lucca Comics & Games 2019. La Radio insieme al festival ha già messo in cantiere una serie di attività che verranno annunciate nel corso dei prossimi mesi. **Twitch** conferma la sua partecipazione come piattaforma ufficiale di live streaming, una vera e propria community di riferimento per un live unico creato dall'interazione condivisa di milioni di utenti.

Graphic Novel Theatre - Nella sua continua ricerca di collisioni di linguaggi Lucca Comics & Games tornerà a teatro con una nuova produzione: **Cinzia**, l'acclamato Graphic Novel di **Leo Ortolani*** sul tema della transessualità. Una storia sull'accettazione e sull'omologazione, raccontata con rispetto e ironia da uno dei principali storyteller italiani, che ha ricevuto il plauso della critica e del pubblico ed è stato promosso dal movimento trans. Uno spettacolo teatrale prodotto da Lucca Comics & Games e realizzato in esclusiva per i giorni del festival da Teatri d'Imbarco, adattato dal premio Nastro D'Argento Nicola Zavagli, con la collaborazione di Leo Ortolani e Bao Publishing. Ancora una volta il teatro come medium che abbatte la barriera fra attore e spettatore, e che riprende il rapporto tra festival e pubblico, chiamato a partecipare attivamente. Ma non solo, perché Lucca Comics & Games porta avanti i progetti teatrali con l'orgoglio e la consapevolezza di dare voce ai fumetti tramite una nuova forma espressiva elaborata insieme agli stessi autori, che si rimettono in gioco per creare qualcosa di unico.

Dai panni di festival a quelli di produttore culturale, Lucca Comics & Games ha accolto la sfida del pubblico e del drammaturgo Zavagli e dà avvio al tour di **Kobane Calling on Stage***. Lo spettacolo - prodotto da Lucca Comics & Games e Teatri D'Imbarco, in collaborazione con BAO Publishing e con il contributo della Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca, nato all'interno del progetto Graphic Novel Theater di Cristina Poccardi e Nicola Zavagli da un'idea di Emanuele Vietina - è stato presentato nel 2018 con un sold out al Teatro del Giglio di Lucca e partirà in tour toccando le più importanti città italiane. Si parte da **GROSSETO**, Teatro degli Industri (20 novembre 2019) e **SIENA**, Teatro dei Rozzi (29 novembre 2019) ospite delle rassegne di Fondazione Toscana Spettacolo, per approdare sui palcoscenici di tutta Italia: **FIRENZE**, Teatro Puccini (22-23 novembre 2019); **TRIESTE**, Politeama Rossetti (25 novembre 2019); **ROMA**, Teatro Vittoria (5-15 dicembre 2019); **BOLOGNA** Arena del Sole di ERT (18 dicembre 2019) ospite delle rassegne di Emilia Romagna Teatro; **NAPOLI** Teatro Bellini (3-8 marzo 2020); **MILANO** Teatro Leonardo (26-29 marzo 2020); **GENOVA** Teatro della Tosse (3-5 aprile 2020).

Horror Music - Lo spettacolo granguignolesco e la presenza scenica sono il marcatore della prima band di Lucca C&G 2019. L'**Horror Music** sarà infatti in scena a Lucca con i **Death SS**. Dietro a questo nome si nasconde uno dei principali gruppi heavy metal italiani. SS sta per **Steve Sylvester**, frontman della band, artista e co-fondatore che ha posizionato la letteratura gotica al centro dei riferimenti visivi del gruppo (l'artista fantasy Alex Horley ha firmato alcune splendide copertine), con

particolare attenzione allo show e alla componente performativa. Aspettiamoci grandi sorprese: i Death SS si esibiranno sul Main Stage di Lucca Comics & Games con uno spettacolo creato ad hoc, in cui le community del festival saranno parte attiva, per festeggiare la serata di Halloween 2019 insieme a tutti i loro fan, vecchi e nuovi. Inoltre, Steve Sylvester, esperto di fumetti anni '70, sarà presente con un incontro per condividere la sua passione.

Umanità espansa: torna la stagione della grande fantascienza. Approdata sul pianeta Amazon Prime dopo un viaggio lungo come un salto nell'iperspazio **The Expanse** arriva a Lucca con Fanucci Editore insieme a **Daniel Abraham** e **Ty Franck** meglio noti come **James S.A. Corey**. Nata come ambientazione di un MMORPG mai realizzato e dopo aver sperimentato le sue possibilità narrative durante delle sessioni di giochi di ruolo a cui ha partecipato anche George Martin, **The Expanse** è stata convertita dagli autori in una saga letteraria di successo e in una serie tv in onda su Netflix. È tornato ad essere un gioco table top con Pendragon Game Studio, surfando l'onda della rivoluzione digitale e arrivando alla pubblicazione tramite Kickstarter.

Il ritorno della Ruota del Tempo. La celebre saga fantasy, capolavoro di **Robert Jordan** da oltre 90 milioni di copie vendute continuerà ad incantare i lettori con una straordinaria operazione artistica presentata in anteprima assoluta per il pubblico di Lucca Comics & Games. Fanucci Editore pubblicherà "**Warrior of the Altai**", opera prima finora inedita di Jordan pubblicata per la prima volta dopo 40 anni. Per illustrare la cover chiama **Paolo Barbieri**, che raccoglie il testimone di Michael Whelan. Ma non solo, le 13 copertine della saga saranno re-interpretate da diversi illustratori italiani tramite una selezione a cura del festival in collaborazione con Fanucci Editore che vedrà Barbieri individuare e dettare le linee guida visive delle copertine e presiedere la giuria. Il bando sarà pubblicato a breve sul sito della manifestazione.

Tempo frantumato - La rottura del continuum spazio-temporale, dinosauri, navi pirata e robot: torna a Lucca la grande narrativa per ragazzi incarnata dal talento americano **Armand Baltazar**, gigante dell'animazione, senior designer per Dreamworks, Walt Disney e Pixar. Lucca Comics & Games, in collaborazione con Editrice Il Castoro, gli dedicherà una personale a partire da Timeless, capolavoro illustrato che frantuma il tempo per ricomporre l'umanità e che ha stregato Ridley Scott.

I Martelli da Guerra di Dominic McDowall - Lucca Comics & Games celebra ancora la dimensione interattiva con il ricchissimo e fortunato mondo fantasy di **Warhammer**, Dominic McDowall, l'autore, porterà a Lucca Comics & Games la sua esperienza come CEO di Cubicle 7, con cui ha anche realizzato giochi di ruolo legati ad immaginari come Doctor Who e Il Signore Degli Anelli. Grazie alla collaborazione con Need Games torna quindi in Italia la grande tradizione dei giochi di ruolo di Games Workshop, la storica casa editrice britannica.

Winter "school" is coming - Dopo averlo annunciato durante l'edizione 2018, fa la prima mossa il **Games Science Research Center** il nuovo polo dedicato alla ricerca sulla Teoria dei Giochi: una workshop residenziale per aspiranti games designer che si terrà nel 2019 all'interno della cornice di Lucca Comics & Games, nell'ambito delle attività di studi dell'IMT, Advanced Studies Institute. Partner di questa straordinaria operazione CMON, la casa editrice internazionale diretta da David Preti celebre per l'utilizzo innovativo delle piattaforme di crowdfunding e per aver messo al centro dello sviluppo dei propri giochi l'autorialità e la qualità della componente artistica.

Il valore della scoperta - Lucca Comics & Games è più di un festival, più di una fiera, più di un evento: è un portale per entrare nel mondo dell'editoria attraverso le professioni creative. Dopo averlo fatto con il Gioco Inedito nel 2003 e con il Project Contest nel 2005, nel 2019 lo farà anche attraverso il **Concorso Lucca Junior - Premio di Illustrazione editoriale "Livio Sossi"**. Da quest'anno, grazie alla collaborazione con **KITE edizioni**, **Book on a Tree**, e **Associazione Autori Di Immagini**, il festival porterà il vincitore alla pubblicazione di un albo illustrato per bambini con testo scritto da Davide Cali.

Lucca come stargate della creatività. La collaborazione tra Lucca Comics & Games e Book on a Tree si traduce anche in attività rivolte agli scrittori. Si è appena conclusa **A caccia di storie**, la settimana intensiva con laboratori, lezioni e masterclass per imparare a sviluppare progetti editoriali rivolte ai ragazzi, nei luoghi che ha calcato Carlo Collodi. Nel corso dell'anno sarà annunciato il vincitore 2019 che riceverà **un contratto di edizione** da parte di **Book on a Tree** per essere poi pubblicato da **Edizioni Piemme-Il Battello a Vapore**, storica casa editrice di libri per ragazzi numero uno in Italia.

Restate sintonizzati su www.luccacomicsandgames.com

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

Barbara Baldi (Pavia, 1976) è illustratrice, colorista e fumettista, Gran Guinigi a Lucca Comics & Games 2018 per *Lucenera*. Diplomata all'Accademia Disney di Milano nel 2000, nel 2001 ha collaborato come colorista alla realizzazione di fumetti e libri per il mercato italiano, americano e francese, tra i quali *Sky Doll* (Soleil) e *Monster Allergy* (Walt Disney Italia), *Will* di Guillaume Bianco (Soleil). Dal 2003 è illustratrice per la serie di libri per ragazzi *Fairy Oak* di Elisabetta Gnone (DeAgostini). Per la Rainbow CGI ha lavorato come color key artist per il film *Winx 2*. È illustratrice e colorista per diverse case editrici, tra le quali Pixar, Disney, Marvel, Eli Edizioni, DeAgostini, Piemme, Il Battello a vapore, Tunué, Les Humanoïdes Associés, Einaudi, Mondadori, Glénat Québec, Norma Editorial, Ici Même Editions, Oblomov Edizioni e altre ancora. *Lucenera* è il suo primo graphic novel, edito da Oblomov Edizioni nel novembre 2017, e le è valso anche il Premio Micheluzzi 2018 e la candidatura al Premio Artémisia 2019. *Ada* è il suo secondo graphic novel, edito da Oblomov Edizioni, nel novembre 2018.

Poster credits

Illustrazione: Barbara Baldi

Art direction: Studio Kmzero

Font: Stop di Aldo Novarese / redesign Zetafonts

3D arm model: Ociacia / shutterstock.com

Immagine del Teatro del Giglio per gentile concessione

Leo Ortolani, è uno dei più apprezzati fumettisti italiani. Le sue opere, dallo stile ironico e pungente, gli sono valse numerosi riconoscimenti. Esordisce nel 1989, quando per la collana Spot della Casa editrice Comic Art pubblica la prima storia di quello che diventerà il suo personaggio più celebre: *Rat-Man*. Nel 1997, con la serie Rat-Man Collection, la Panini Comics (allora Marvel Italia) inizia la pubblicazione delle storie del personaggio. Nel 2015 collabora ai testi di *Che Sorpresa*, spettacolo di Arturo Brachetti. Le sue recensioni a fumetti dei più grandi successi cinematografici recenti vengono pubblicate nel volume *Cinemat presentata – Il buio in sala* (BAO Publishing). Nel 2017 pubblica *C'è spazio per tutti* (Panini), in collaborazione con l'Agenzia Spaziale Italiana e l'European Space Agency. Nel 2018, per BAO Publishing, realizza il graphic novel *Cinzia*, che vede come protagonista l'omonimo e amatissimo personaggio della saga di Rat-Man.

Kobane Calling on Stage è diretto da Nicola Zavagli (regista e drammaturgo, già Nastro d'Argento e fondatore con l'attrice Beatrice Visibelli della compagnia Teatri d'Imbarco) che ne ha curato anche l'adattamento teatrale. Un atto d'amore al mondo poetico e comiccissimo di Zerocalcare, ma anche un gesto di solidarietà a chi in Siria continua a rischiare la vita, nello scenario di un conflitto senza fine. In scena Luigi Biava, Fabio Cavalieri, Francesco Giordano, Michele Lisi, Carlotta Mangione, Lorenzo Parrotto, Cristina Poccardi, Marcello Sbigoli.

Lucca Comics & Games - "La madre di tutti i festival" (la Repubblica) e "the pop culture Mecca" o anche "il più grande raduno geek dell'Occidente" (Variety). Una manifestazione con 52 anni di storia alle spalle, intermediale per vocazione, **dedicata alla cultura pop contemporanea** e alle nuove mitologie che produce con consapevolezza. Non solo un programma ricchissimo diviso in 5 giorni, ma soprattutto un organismo unico eppure multiforme, amato e anzi creato dalle centinaia di migliaia di visitatori che ogni anno si danno appuntamento a fine ottobre in uno dei più suggestivi centri storici del mondo. L'edizione 2018 si è conclusa con 793.818 presenze complessive (Vodafone Analytics 2018) e con più di 250.283 presenze da ticketing (Best Union 2018). A questi numeri si aggiunge la "fruizione digitale live" possibile tramite i canali in streaming su Twitch, con oltre 130.000 spettatori unici e 217.000 visualizzazioni. Oltre 2.000 incontri, 200 performance artistiche dal vivo, più di 250 ospiti, 19 mostre espositive uniche ed esclusive, 15 world wide premiere, 15 concerti, 2 produzioni teatrali e 1 orchestrale, 50 premi consegnati, 500 portfolio review, 1 residenza artistica, 4 progetti di talent scouting, oltre 8.000 sessioni di gioco, 50 parate cosplay. Per una media evaluation che supera i 15 milioni di euro (fonte L'Eco della Stampa).