

EDIZIONE 2020: LUCCA COMICS & GAMES SI PREPARA AD AFFRONTARE MOLTEPLICI SCENARI

Il direttore Emanuele Vietina: “Al lavoro per fornire presto un quadro preciso”
Intanto proseguono i *digital days*, gli studi e i lavori, anche sul fronte della solidarietà

Lucca, 08 aprile 2020 - Con il prolungamento della sospensione delle attività deciso dal Governo per contenere la diffusione del coronavirus è nato un **intenso dibattito che sta coinvolgendo anche le attività culturali e i più importanti festival nazionali**; così anche Lucca Comics & Games è stata sollecitata su molti fronti ad esprimersi in questa delicata fase.

Il direttore Emanuele Vietina, dopo aver partecipato ai dibattiti organizzati da It.Comics (<https://www.twitch.tv/videos/577329745?sr=a&t=390s>) e da Lega Nerd (<https://www.twitch.tv/videos/582260217>) che hanno dato spazio all'approfondimento, e dando seguito alle interviste rilasciate alla stampa lucchese, spiega che *“questo non è il momento degli annunci, e neppure il tempo per decidere in che modo potrà cambiare il festival. Il nostro impegno è quello di lavorare sui contenuti, coltivando le relazioni con le parti sociali, gli enti e le aziende della creatività che investono sulla manifestazione. È il momento dell'unità, dell'osservazione e della collaborazione così da costruire un trampolino per l'editoria e il futuro degli eventi culturali. Ma è anche il momento dell'attenta pianificazione economica e finanziaria e per questo stiamo parlando con le Istituzioni e le associazioni di categoria. Qualunque saranno le attività che potremo fare, la rinascita passerà attraverso investimenti che dovranno essere ben programmati e per farlo ci sarà bisogno dell'intervento di tutti: dei soggetti pubblici, privati e della città di Lucca, una città che ha ricevuto tanto dai settori del nostro amato Community Event, e che oggi è chiamata a fare la sua parte.”*

Guardando al panorama internazionale, e in costante dialogo con i partner esteri di LC&G, così come **restano confermate le date delle grandi manifestazioni di riferimento, San Diego e Colonia** (nelle cui comunicazioni di questi giorni LC&G si ritrova appieno), restano confermate quelle del Festival Lucchese. *“Mancano più di sei mesi – sottolinea Vietina – seguiamo quindi con il solito duro lavoro, tenendo aperti tutti gli scenari possibili: dalla digitalizzazione degli eventi a eventuali co-produzioni con i nostri partner. Sarà poi nel confronto con le autorità a giugno che potremo avere un quadro più preciso. Il gruppo di lavoro che rappresento è abituato a imprese titaniche e quando chiamato in causa risponderà come sempre”*.

Così Lucca Comics & Games fa quello che sa fare meglio: agire per dare potere a quegli spettatori che chiama Eroi, agire per realizzare una manifestazione dove *il fare* diventa esperienza e in cui i partecipanti sentono di poter cambiare le cose: *becoming human*. E al centro, in primis, la loro salute. Il 2020, sarà l'edizione più sentita innanzi a una prova così difficile. La pandemia è una grande sfida ma anche un acceleratore di processi, attività che sino a poche settimane fa erano in incubazione, adesso devono trovare compimento.

Nel frattempo si susseguono gli appuntamenti digitali di Lucca Comics & Games, i cosiddetti **digital days**: oltre all'**asta online dell'Area Performance** andata in diretta streaming martedì 31 marzo sui canali social del festival, tre sono le puntate dedicate al **Live Drawing** insieme a



Frafrog, Roberto Recchioni e Giacomo Bevilacqua, e tre le sessioni di gioco di ruolo con gli speciali di **RPG Night Live** insieme a Licia Troisi, Roberto Recchioni e Leon Chiro accompagnati dagli immancabili Nicola De Gobbis, (nelle veci dell'istrionico master), Roberta Sorge (aka Ckibe), Fabio Bortolotti e Antonio Bellotta (aka Kenobisboch), e Lorenzo "Moro" Morelli (de i Termosifoni). Tutto il [programma è online sul sito del festival](#).

La Solidarietà – Infine prosegue l'impegno sul fronte della solidarietà e con i fondi destinati al Sistema Sanitario Toscano, raccolti attraverso l'asta delle opere originali donate degli artisti ospiti all'ultima edizione del festival, insieme all'associazione Area Performance Onlus e Catawiki, sono già stati allestiti e attrezzati 14 check point negli ospedali della Regione Toscana.

#iorestoacasa quindi #inerdathome

Restate sintonizzati su www.luccacomicsandgames.com e tramite la [newsletter](#).

FB e IG @luccacomicsandgames **TW** @LuccaCandG

Twitch LuccaComicsAndGames **Spotify** Lucca Comics & Games