

**L'ARTE DEL FUMETTO E DELLA FANTASIA LUDICA:
INAUGURATE A PALAZZO GUINIGI LE PRIME MOSTRE
DI LUCCA COMICS & GAMES 2025**

**Tavole originali, illustrazioni, immagini senza tempo, gioco e miniature:
un viaggio imperdibile tra storie e Storia, per tutti**

18 ottobre - 2 novembre

Lucca, 18 ottobre 2025 – Esplorare universi narrativi, da un'immersione nelle più emozionanti atmosfere western fino ad avventure fantascientifiche che evocano bui periodi storici, passando per corpi che si trasformano nelle loro differenti bellezze, omaggi artistici, scoperta delle radici di giochi rivoluzionari e personaggi che hanno cambiato l'immaginario collettivo di intere generazioni. È questo l'obiettivo delle mostre di Lucca Comics & Games di questa edizione, capaci ancora una volta di accompagnare il pubblico in un viaggio straordinario e irripetibile, tra centinaia di tavole originali e pezzi unici, per una serie di mostre che non hanno eguali nel mondo. Con l'inaugurazione delle prime mostre di Palazzo Guinigi avvenuta oggi, si apre ufficialmente il primo capitolo di Lucca Comics & Games: fino al 2 novembre il pubblico potrà ammirare liberamente alcune delle più importanti opere di artisti e artiste che, a partire dallo scorso secolo, hanno segnato per sempre il mondo della Nona Arte e del gioco.

Dopo l'evento odierno, che ha visto tra i suoi protagonisti una delle artiste in mostra, **Grazia La Padula**, le esposizioni saranno visitabili dal **19 al 28 ottobre a ingresso libero** (da martedì a sabato ore 15-19, domenica ore 10-13 / 15-19; chiuso il lunedì). Dal **29 ottobre al 2 novembre l'accesso sarà libero, con accesso prioritario per i possessori di un biglietto di ingresso del festival valido** (ore 9.00 – 19.00).

Anche quest'anno i visitatori e le visitatrici potranno approfondire le voci e le visioni degli artisti e delle artiste in mostra, raccontate nel volume *Lucca Comics & Games 2025, French Kiss, Artbook delle mostre* (Lucca Crea Edizioni) disponibile in esclusiva nel bookshop delle mostre e, in seguito, nelle librerie e negli store online.

LE MOSTRE DI PALAZZO GUINIGI INAUGURATE OGGI

¡HOLA, TEX!

La più grande icona del fumetto italiano nell'interpretazione dei Maestri ispanici

A cura di Riccardo Moni e Mauro Uzzeo

La mostra *¡Hola, Tex!* è un'esposizione ricchissima con oltre cento tavole dedicate allo sguardo ispanico sul mito del ranger. Il percorso mette al centro quattro Maestri: **Horacio Altuna, Enrique Breccia, Alfonso Font e Carlos Gómez**. Di Altuna, saranno esposti per la prima volta gli originali per il nuovo **TEXONE**, che verrà presentato da Sergio Bonelli Editore in anteprima a Lucca. I quattro autori saranno ospiti della manifestazione e accompagneranno il pubblico in visite guidate alla scoperta dei segreti del loro segno, dei processi di lavorazione, dello storytelling.

La mostra ripercorre in ordine cronologico la storia degli autori ispanici che hanno impresso il loro stile su Tex. Si parte dal capostipite Jesús Blasco (esordio sulla serie regolare nel 1986) e poi Víctor de la Fuente, José Ortiz, Manfred Sommer, Jordi Bernet, Miguel Ángel Repetto, Ernesto García Seijas, Ángel "Lito" Fernández e Orestes Suárez. Non manca un approfondimento su Antonio Segura, sceneggiatore spagnolo che ha firmato diverse storie del personaggio. Un viaggio tra stili e mondi che, dalla Spagna all'America Latina, hanno contribuito a fare di Tex un classico senza confini.

Si ringraziano: Sergio Bonelli Editore, Pietro Alligo, Francesco Bazzana

GRAZIA LA PADULA: DISEGNARE L'INAFFERRABILE**A cura di Mara Famularo**

Attraverso una carriera costruita tra fumetto e illustrazione, Grazia La Padula ha maturato una piena consapevolezza della sua estetica e dei suoi mezzi tecnici e nel frattempo a mantenere inalterata la voglia di evolversi e andare oltre quello che ha già ottenuto.

I suoi fumetti sono pubblicati da importanti editori francesi e italiani e le sue illustrazioni figurano tra i principali magazine nazionali di cultura e approfondimento, eppure il lavoro di La Padula non rinuncia mai a una radice personale fortissima: l'idea che il disegno sia un modo per comunicare l'inafferrabile, rielaborare il vissuto e restituirlo in una forma tangibile e nella quale altri possano specchiarsi.

La mostra racconta questa peculiarità, dall'esordio nella *bande dessinée* fino alla vasta attività per riviste e magazine, dal racconto del processo creativo ai disegni dal vero, dai ritratti di importanti personalità dello spettacolo alle tavole del pluripremiato *Diario di una cagna*, fino alle immagini inedite tratte dal prossimo lavoro, *Les insoumises*, in uscita per l'editore francese Futuropolis.

Si ringrazia: Michele Mangano

KEVIN EASTMAN: A TWISTED RONIN NINJA**A cura di Giovanni Russo**

Prima di diventare un fenomeno globale, le *Teenage Mutant Ninja Turtles* erano una creazione indipendente, nata nel 1984 dalla collaborazione tra Kevin Eastman e Peter Laird. Lontane dalle versioni colorate che presto avrebbero invaso TV e merchandising, le Turtles nascono in bianco e nero, con un tono cupo e ironico che rifletteva lo spirito dell'editoria underground. La mostra presenta una selezione di originali della prima run, in cui si ritrovano l'energia grezza, la sperimentazione grafica e l'uso della carta Duo-Shade che hanno reso unico lo stile delle origini.

Kevin Eastman stesso commenta così nel catalogo: «Sono colpito dai nuovi fan quanto, se non di più, rispetto a quelli originali. I primi fan trovarono qualcosa che amavano nelle TMNT e ci regalarono la vita più bella possibile: vivere un sogno d'infanzia, disegnare fumetti. Furono loro a decidere che le TMNT erano "cool" – un dono che ci ha cambiato la vita. Oggi, venti, trenta o quaranta anni dopo, i giovani trovano ancora qualcosa di speciale nelle TMNT. È incredibile, commovente. Posso chiedere a genitori e figli: "Chi è la tua Tartaruga preferita?" e ricevo la stessa risposta entusiasta da entrambi. La verità è che "le amano" e questo per me sarà sempre più che sufficiente.»

Si ringraziano: Courtney Eastman, Francesco Marcantonini, Mirage Comics

L'ETERNAUTA: OLTRE LO SPAZIO E IL TEMPO**a cura di Pier Luigi Gaspa**

Come scrive negli anni Settanta il suo sceneggiatore, Héctor Germán Oesterheld, all'inizio *L'Eternauta* è concepito come "la mia versione di Robinson". La solitudine dell'uomo circondato non dal mare, ma dalla morte". Un breve racconto che si trasforma presto in una lunga e appassionante saga di resistenza che riflette la situazione dell'Argentina dell'epoca, con anche un notevole sapore profetico, stagliandosi come autentico apologo contro ogni totalitarismo. Considerato IL fumetto nazionale argentino per eccellenza, *L'Eternauta* è un capolavoro del fumetto mondiale, in cui Oesterheld riversa la propria visione del mondo. Quella che lo porterà a diventare un *desaparecido* due decenni più tardi.

Apparso a puntate dal 1957 al 1959 sul settimanale *Hora Cero*, inizia con la materializzazione nello studio di uno sceneggiatore di Juan Salvo, l'Eternauta. Quindi, il racconto della sua spaventosa odissea nel tempo e nello spazio, a partire da una misteriosa e letale nevicata a Buenos Aires che prelude alla brama di dominio dei "Loro", in cui si rispecchia tanta realtà dei nostri giorni. A contribuire in maniera fondamentale al suo successo sono i drammatici disegni di Francisco Solano López, che esprimono gli stati d'animo e la tensione dei protagonisti. La mostra comprende circa un centinaio di tavole originali, arricchite da apparati testuali e non solo. All'interno della mostra il Centro Teatrale MaMiMò presenta delle letture sceniche del testo *El Desaparecido*: Héctor Oesterheld, *The Ethernaut* di Fabio Banfo, regia di Marco Maccieri. In collaborazione con Piero Alligo e la casa editrice Lo Scarabeo. Si ringrazia Giacomo Delbene Guidoni

FORGING THE MYTH: ART & ARTIFACTS FROM THE WORKSHOP**A cura di Luca Bitonte, Roberto Di Meglio e Karl Kopinski**

Per corriammo insieme la storia dello sviluppo di un canone artistico che ha rivoluzionato l'arte e la cultura popolare dei nostri tempi e della nascita del "Workshop" ludico più amato di sempre.

Una visione che unisce atmosfere oscure e distopiche, tipiche della tradizione nord-europea, riferimenti letterari, artistici, cinematografici da cui scaturiscono il "Vecchio Mondo" di Warhammer e il cupo futuro di Warhammer 40.000: ambientazioni sull'orlo del Caos, dense di suggestioni leggendarie e personaggi memorabili, che da decenni sono riferimento per l'immaginazione di milioni di appassionati.

Dei tre pilastri su cui si basa il successo di GW - arte, gioco, miniature - in questo percorso terremo la attenzione sui primi due, i giochi e l'arte, iniziando dalle geniali intuizioni di Livingstone e Jackson, fino ai primi venticinque anni di storia di Warhammer.

Si ringraziano: Sir Ian Livingstone, Alex Read.

RÉBECCA DAUTREMER: THE ARTIST IS IN (dal 29 ottobre al 2 novembre)**A cura di Cosimo Lorenzo Pancini**

A Lucca Comics & Games 2025 Rébecca Dautremer non è soltanto l'autrice del manifesto ufficiale, ma la protagonista di una straordinaria residenza artistica. La Limonaia di Palazzo Guinigi diventa per una settimana il suo studio, che ha voluto ricostruire portandoci l'intero arredo del suo studio bretone, dal tavolo da disegno ai quadri alle pareti, dagli oggetti agli espositori, alle macchine e ai costumi teatrali. Rébecca per una settimana continuerà a lavorare al proprio fumetto nel suo ambiente naturale, al tempo stesso invitando il pubblico dietro le quinte del proprio processo creativo. Il percorso creativo della Dautremer testimonia questa dedizione: dalle illustrazioni per bambini che l'hanno resa celebre, al tenero e filosofico *Jacominus Gainsborough*, fino alle grandi prove di illustratrice per la letteratura – *Uomini e topi* di Steinbeck, *Seta* di Baricco – e all'avventura della suo primo vero romanzo a fumetti, *Bise Ruby*, oltre 400 pagine in uscita nel 2026.

Per Rébecca, l'arte è sempre dialogo: con la memoria, con chi guarda. «*Lucca Comics & Games mi ha chiesto di realizzare il manifesto del 2025. Quando ho ricevuto il messaggio ero davvero felice e onorata: so che è un festival importantissimo, internazionale, con un pubblico enorme. È stato meraviglioso ricevere l'invito*», racconta. Ispirata dal tema del *French Kiss*, che omaggia la Francia come paese ospite, l'artista ha creato sei figure archetipiche - il Guerriero, la Strega, il Mannaro, la Contessa, la Lukawa, il Mostro - nell'attimo prima del bacio, a incarnare la grande festa di tolleranza che è Lucca.

Si ringrazia: Sarah Genovese

LA NONA ARTE (ANCORA) IN MOSTRA: IL VIAGGIO CONTINUA**CHIESA DEI SERVI**

Dal 25 al 28 ottobre, domenica 9-19, lunedì chiuso, martedì 15-19, ingresso gratuito; dal 29 ottobre al 2 novembre, ore 9-19, accesso prioritario con biglietto e braccialetto del festival valido in quel giorno

TETSUO HARA: COME UN FULMINE DAL CIELO**A cura di Alessandro Aprea**

Prima mostra di originali al mondo fuori dal Giappone di Tetsuo Hara, *Come un fulmine dal cielo* non richiama solo l'indimenticabile sigla dell'anime di *Hokuto no Ken*. E' l'impatto che quell'anime ha avuto su un'intera generazione di italiani che, attraverso di esso, hanno scoperto poco dopo il manga incredibile da cui tutto è nato, il capolavoro a cui hanno dato vita Buronson e Tetsuo Hara. Ma *come un fulmine dal cielo* è anche il modo repentino con cui il manga di *Hokuto no Ken* cambia le carte in tavola nell'entertainment degli anni 80. Il successo dirompente sulle pagine di Weekly Shōnen Jump di Shūeisha, tra il 1983 e il 1988, è tale da influenzare anche tutto ciò che ha attorno. Non solo *Hokuto no Ken* genera quindi a cascata una lunga serie di produzioni altrettanto popolari incentrate sui combattimenti, ma spinge anche altre opere nate con una natura diversa ad abbracciare la via del pugno di Hokuto, virando il proprio tono dal comico all'epico. Ma per quanto *Hokuto no Ken* sia il suo lavoro più celebre, la carriera del sensei Tetsuo Hara non si esaurisce nelle avventure di Kenshiro, e ha generato, nell'arco di oltre quattro decenni, altre opere importanti. Questa mostra

ne abbraccia due delle più significative, il manga a sfondo storico *Keiji il Magnifico* e *Sōten no Ken*, il prequel di Kenshiro. Oltre quarant'anni di storie, sogni e avventure, accomunati dall'eleganza senza tempo del tratto del sensei Hara, in cento opere originali che potete qui ammirare nella prima mostra al mondo dedicata alla carriera di uno dei mangaka più ammirati e influenti di tutti i tempi.

Si ringraziano: Panini Comics, Anime Import, COAMIX Inc., Enrico Croce, Gallerie degli Uffizi.

TORRE GUINIGI

Dal 29 ottobre al 2 novembre

Ingresso con biglietto della Torre Guinigi; per i possessori di biglietto e braccialetto del festival valido in quel giorno, ingresso scontato a 4 euro.

SERGIO ALGOZZINO: INVITO A PALAZZO

A cura di Pio Corveddu e Dario Dino-Guida

La famiglia Guinigi "nume tutelare" dell'edizione 2025: Torre e Palazzo ospiteranno uno dei progetti più intriganti del festival. Al piano terra del Palazzo, si troverà l'esposizione dedicata a Sergio Algozzino e al suo variegato lavoro nel fumetto e non solo. Se Lucca Comics & Games fosse un videogioco, Sergio Algozzino sarebbe il player con tutte le skill sbloccate. È questa natura ibrida, pop e colta insieme, a renderlo interprete ideale dello spirito del Festival, fatto di contaminazioni tra linguaggi e culture. Al piano terra il racconto della sua carriera, iniziata con *Monster Allergy* e *Geronimo Stilton* e consacrata da collaborazioni con Disney, Pixar e Bonelli e da graphic novel come *Ballata per Fabrizio De André* o *La Fabbrica Onirica del Suono*. Il cuore dell'esposizione però è *Luke & Clea*, che reinterpreta in chiave 8 bit i manifesti simbolo del Festival, disposti lungo la Torre Guinigi come livelli da attraversare. Dal remake del poster di Yoshitaka Amano per *Butterfly Effect* fino al "boss finale": il drago di Ciruelo Cabral, che nel 2003 rilanciò la tradizione del promotion poster d'autore con un'icona destinata a restare.

PALAIS DE FRANCE (FONDAZIONE BANCA DEL MONTE DI LUCCA)

Dal 29 ottobre al 2 novembre; dalle ore 9 alle 19.

Ingresso gratuito; accesso prioritario con biglietto e braccialetto del festival valido in quel giorno.

L'HEXAGONE: LA BD E ALTRE RIVOLUZIONI

A cura di Luca Raffaelli. Co-curatore Donato Larotonda

In collaborazione con Huberty & Breyne

"L'Esagono" è il termine affettuoso con cui i francesi si riferiscono al loro Paese. La mostra propone due esagoni per due gruppi di fumettisti francesi che dagli anni Settanta hanno creato e poi rafforzato la rivoluzione della *bande dessinée*. Fino ad allora un autore doveva rivolgersi a un pubblico adolescente e creare un altro mondo in cui far vivere dei personaggi, per esempio *Tintin*, *Lucky Luke*, *Asterix*.

Grazie a *L'écho des savanes* e *Métal Hurlant*, le prime riviste editate dagli stessi autori, e oggi al romanzo a fumetti, il fumettista si è finalmente diretto al pubblico adulto parlando di sé stesso, raccontando la propria visione del mondo. Celebre il manifesto in cui Moebius nel 1975 contrapponeva i fumetti con una casa per entrare (quelli tradizionali che firmava con il suo vero nome: Jean Giraud) ai fumetti "a forma di elefante, di campo di grano o di fiammella di cerino". In questa mostra il fumetto adulto, libero e personale, figlio di quella rivoluzione, ha tante forme, tante anime e tante diverse poesie.

Quella rivoluzione ha creato, accanto al mondo dei personaggi, quello degli autori. Curata da Luca Raffaelli con il co-curatore Donato Larotonda e in collaborazione con la galleria Huberty & Breyne, la mostra accompagna il pubblico tra le tavole di dodici autori e autrici francesi che hanno cambiato il fumetto, il suo senso e anche il metodo di lavoro, chiedendo ai loro lettori uno scambio di emozioni profonde. Ed è così che alla Fondazione Banca del Monte che vengono riuniti dodici grandi maestri del fumetto figli di una rivoluzione d'autore: **Claire Bretécher, Moebius, Georges Wolinski, Philippe Druillet, Edmond Baudoin, Marcel Gotlib, Chantal Montellier, François Boucq, Reiser, Tardi, Baru, Florence Cestac.**

Si ringraziano: Bernadette Bienfait, Pascal Lardinois, Alain Huberty, Marie-Caroline Bronzini, Lola Sourisseau, Iuliana Cirlan, Hadrien Hect, Andréa Humbert e Alessandra Maistro.

ALFRED: VIAGGIO IN ITALIA**A cura di Mauro Bruni e Michele Foschini**

Attraverso tavole originali e materiali d'archivio, la personale del geniale e visionario Alfred racconta l'intenso dialogo artistico tra Francia e Italia nei suoi libri pubblicati in Italia da Bao Publishing, tra cui il pluripremiato *Come prima*, il suggestivo *Maltempo* e l'intimo *Senso*. Una "trilogia italiana" in cui le atmosfere mediterranee, i paesaggi urbani e naturali del Belpaese diventano terreno fertile per storie che intrecciano memoria e identità, legami familiari e fragilità umane, desideri e silenzi. Il segno e il colore di Alfred trasformano questi mondi in esperienze emotive profonde, oltre i confini geografici e culturali.

Come racconta lui stesso: «*Mentre realizzavo Come prima, mi ripetevo che sarebbe stato l'unico mio libro con quel tipo di storia. Quando l'ho finito, mi sono accorto che c'erano altre cose che avevo bisogno di raccontare sull'Italia. Altri ricordi e altri sogni... E così è nato Senso, che mi ha permesso di prolungare il mio dialogo sull'Italia e di dire cose che non avevano trovato spazio in Come prima. Quando ho terminato Senso è successa la stessa cosa: mi sono accorto che restavano ingredienti che avevo bisogno di trasformare in una storia. Avevo bisogno di realizzare un terzo libro, per riuscirci. Le cose sono successe perché dovevano succedere, non c'era niente di programmato. Per le copertine, dopo aver disegnato quella di Senso mi sono accorto che le due immagini erano collegate. È successo in maniera naturale, con grandi porzioni di bianco che convogliavano verso i personaggi. È successo quasi per caso. Quando è stata la volta di Maltempo, viceversa, ho immaginato la copertina in "risposta" alle altre due. Quella fortuita casualità legata alle prime due cover mi ha spinto a realizzare qualcosa di coerente per la trilogia.*»

Si ringrazia Bao Publishing.

LES ENFANTS? TERRIBLES!**Tre personaggi. Tre mondi. Un solo luogo per scoprire, esplorare e... crescere teRRibilmente!****A cura di Sarah Genovese e Francesco Morgando**

Enfants terribles è una bella espressione, perché lì dentro, un po' nascosta, c'è una verità che spesso rischiamo di dimenticarci. Terribile viene dal latino *terrere*, che significa atterrire: ha quindi a che fare con la paura che noi adulti proviamo verso i bambini. Può sembrare controintuitivo, ma in effetti i bambini ci atterriscono. Perché ci riempiono di dubbi e ci spingono a chiederci se siamo davvero all'altezza.

Questa mostra prova quindi a raccontare tre *enfants* che ci atterriscono. Nascono tutti Oltralpe e hanno un modo tutto francese di contraddire la versione ufficiale, sentirsi liberi.

Si comincia con l'asino/bambino più famoso del fumetto per ragazzi. *Ariol* (scritto da Emmanuel Guibert e disegnato da Marc Boutavant, edito in Francia da Bayard e in Italia da BeccoGiallo) è una bussola per guardare all'assurdo e alla tenerezza che c'è nel mondo, e queste tavole sono un invito a perdersi con lui.

Più surreale (e forse dispettosa) è la *Mitica Astrid*, nata dalla penna dell'autore e cartoonist Fabrice Parme, edita in Francia da Rue de Sèvres e portata in Italia da Terre di mezzo. Un fumetto che è un divertente corto circuito, in cui avventura dopo avventura non si capisce più se è Astrid a essere rinchiusa in una bolla dorata o se invece è vero il contrario: forse in realtà siamo tutti noi a essere al servizio della sua fantasia.

Greenwood (una serie creata e ideata da Barbara Canepa, scritta da Barbara Canepa con Anaïs Halard per l'editore francese Éditions OxyMore e pubblicata in Italia da Tunué) è invece un dialogo (e un gioco di squadra) italo-francese ambientato in un mondo, frondoso e un po' magico, che cambia segno grafico in ogni volume. Qui troviamo le tavole di Florent Sacré (vol.1) e Jérémie Almanza (vol. 2), che raccontano le avventure della civetta Vanilla e di tutto il Club del Sabato: un modo per raccontare che l'infanzia dovrebbe essere (soprattutto) condivisione.

Questa mostra è quindi un piccolo inventario di personaggi, tre sguardi sulle cose in cui la cosa più importante è lasciarsi attraversare dall'energia che questi *enfants* sanno propagare. Per le bambine e i bambini sarà un modo per divertirsi, fare un viaggio dall'altra parte delle Alpi e scoprirsi simili ad Astrid, Vanilla o Ariol. Per tutti gli altri è un invito a non aver paura.

Si ringraziano: Bayard, BeccoGiallo, Éditions OxyMore, L'école des Loisirs, Rue de Sèvres, Terre di mezzo, Tunué.

JAPAN TOWN

Dal 29 ottobre al 2 novembre; dalle ore 9 alle 19; Japan Town (Polo Fiere).

Ingresso al Polo Fiere con biglietto e braccialetto del festival valido in quel giorno

AKEMI TAKADA: L'INCANTEVOLE STRADA DELLA FANTASIA

A cura di Edoardo Serino e Giorgia Vecchini

Akemi Takada è una delle illustratrici e character designer giapponesi più influenti della sua generazione. Con il suo stile immediatamente riconoscibile ha definito gran parte dell'estetica degli anime anni '80 e '90 per come la conosciamo, dando vita a personaggi femminili indimenticabili, cesellati con tratti morbidi e delicati ma al contempo accattivanti, cifra stilistica che da sempre contraddistingue il suo stile. La sua capacità di creare personaggi armoniosi, credibili e di grande impatto visivo, le permette di emergere rapidamente in un settore altamente competitivo. Gli anni '80 segnano senza dubbio il periodo di maggiore notorietà, grazie a una proficua collaborazione con lo Studio Pierrot per cui lavora a serie che diventano iconiche, come *Lamù, la ragazza dello spazio*, *L'incantevole Creamy*, *Alpen Rose*, *Cara dolce Kyoko*, *È quasi magia Johnny*, e in seguito *Patlabor* per Sunrise, ridefinendo il modo di rappresentare le eroine anime e influenzando generazioni di artisti e appassionati.

Abbinata all'esposizione delle venticinque tavole originali della sensei Akemi Takada, in mostra per la prima volta in Italia a Lucca Comics & Games 2025, si è voluta abbinare una ricca parte espositiva di merchandising, prevalentemente giapponese vintage, per sottolineare il grande contributo della disegnatrice alle tre opere in questione: *L'incantevole Creamy*, *Orange Road* e *Patlabor*. Si è cercato di privilegiare quelle produzioni che vedono l'intervento diretto della sensei, come le splendide cover di Laser Disc, LP e 45 giri, VHD, CD e DVD. Ma anche poster, artbook, *cel* e *douga* (rodovetri originali dell'anime e schizzi), *settei* con i disegni preparatori e studi dei personaggi, *shitajiki* (underlay), *shikishi* (cartoncini rettangolari o quadrati, utilizzati tradizionalmente come supporto calligrafico e pittorico) e tanto altro.

Si ringraziano: Carlo Bagnoli, Anime Import.

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

[Disponibile ora la APP di Lucca Comics & Games: LuccaCG24 Assistant](#)

Biglietti in vendita qui: <https://www.ticketone.it/LuccaCG25>