

LUCCA60: LEGACY

LUCCA COMICS & GAMES, UN'EREDITÀ CHE ALIMENTA IL FUTURO

Claudio Castellini firma il poster per i 60 anni della manifestazione, Legacy il claim di questo 2026. Dalle sue mani il "passaggio di matita" a Louise Stéphant, 10 anni e già pluripremiata in Francia: la nuova generazione che eredita il patrimonio di storie e sogni di Lucca Comics & Games.

Arrivano a Lucca la leggenda Go Nagai, il re del fumetto hard-boiled Frank Miller, l'architetto di mondi Jonathan Hickman, la voce della generazione Z Tillie Walden, l'autore di saghe leggendarie Tōru Fujisawa, l'iconico Yoshinori Kitase, il visionario Hideki Kamiya, la maestra di colonne sonore Yōko Kanno e moltissimi altri e altre.

Due progetti unici per i 60 anni: *Luke & Clea: A Quest of Legacy*, il videogame in 8 bit che racconta e 'salva' la community di Lucca; *Legacy-la mostra*, un percorso espositivo per celebrare Lucca Comics & Games.

30 anni di Pokémon. La company torna a Lucca per un'edizione memorabile: il Pokémon Play Lab trova casa in una vera e propria palestra, una super 'Pokémon gym'. Per la prima volta a Lucca POP Mart, per un'area collectible sempre più ricca. Arriverà, in anteprima assoluta italiana, Naruto Card Game.

[QUI MANIFESTO](#)

[QUI FOTOGRAFIE EDIZIONE 2025](#)

[QUI FOTO CONFERENZA STAMPA](#)

Lucca, 23 giugno 2026 – **Lucca Comics & Games 2026** si prepara a festeggiare il suo **60° compleanno**, insieme alla sua leggendaria community, da mercoledì 28 ottobre a domenica 1° novembre.

60 anni di storia e di creatività, di diversità e di inclusione, di cambiamento, di evoluzioni e metamorfosi, di arte e, soprattutto, di comunità. Una comunità in cammino, il cui racconto non può essere rivolto al passato ma deve guardare al futuro. **L'anniversario "Diamond" non è solo l'occasione per celebrare la storia, ma è il momento per capire cosa Lucca Comics & Games ha costruito insieme a chi l'ha vissuta** in questi sei decenni e a chi la vivrà, scoprendo insieme cosa potrà accadere dopo. In sessant'anni non sono cresciuti solo una fiera o un festival: il fumetto, il gioco, la cultura del fantastico sono stati per intere generazioni una palestra dell'immaginazione e ora **quel patrimonio di valori, di storie e di sogni compongono un'eredità da trasmettere alle nuove generazioni, la LEGACY di Lucca Comics & Games**, tema di questa edizione.

Legacy come eredità, come passaggio di testimone, un patrimonio reale di vita, infanzia, scoperte, cultura, cambiamenti che, per citare Gianni Rodari, permetterà, a chi vuole crescere, di conoscere la grammatica del mondo. Ma anche **Legacy come quei giochi da tavolo in cui ogni partita modifica il tabellone in modo permanente**, e chi gioca oggi cambia il modo in cui tutti gli altri giocheranno domani. È questo che fa da sei decenni la community di *visitatAutori* (così il festival definisce il suo pubblico), è questa la vera anima di Lucca Comics & Games: ricevere un immaginario e riscriverlo, facendolo suo.

L'infanzia curiosa degli anni '70, la giovinezza esplosiva dei comics degli anni '80, le contaminazioni dei '90, la metamorfosi digitale dei 2000, l'espansione degli anni '10. Poi la prova più dura: il 2020, l'anno in cui tutto

si ferma e il festival sceglie di non sparire, trasformando le sfide in opportunità. Il ritorno, la rinascita. La voglia di continuare una storia che non è solo nostalgia, ma continua evoluzione e cambiamento.

Una biografia collettiva che ha creato il solco per quello che è oggi l'immaginario della cultura pop mondiale e che quest'anno vuole **tornare alle sue origini e ai suoi luoghi. L'Italia, dove Lucca Comics & Games è nato nel 1966** diventando un'eccellenza del Made in Italy, che negli anni ha superato i suoi confini, diventando il luogo dove sperimentare, incontrare, amare, fare amicizia, crescere, giocare, guidato da un ideale di inclusione, *uniti nella diversità*. Proprio come cita il motto dell'**Unione Europea, con cui la manifestazione condivide i valori: è infatti la Commissione Europea a patrocinare questa edizione** mettendo al centro il nostro paese e la risonanza mondiale della manifestazione.

A firmare l'affiche del 60esimo – primo e unico esempio di meta-poster presentato questa mattina durante la conferenza stampa tenutasi presso la Galleria degli Uffizi di Firenze e organizzata in collaborazione col Museo, scrigno del Rinascimento italiano – è **Claudio Castellini***, **maestro assoluto del fumetto internazionale**, incarnazione vivente della storia di Lucca Comics & Games. Nato proprio nel 1966, è una delle grandi firme del fumetto bonelliano a cavallo tra gli anni '80 e '90 (Dylan Dog e Nathan Never), sino a diventare una stella internazionale con i supereroi dell'universo Marvel. Eccellenza italiana conosciuta in tutto il mondo, capostipite dell'*Italian Invasion*, dalle sue mani durante la presentazione del poster di edizione è avvenuto il passaggio di matita alla piccola stella del fumetto Louise Stéphant, a simboleggiare la nuova generazione che eredita il patrimonio di storie e sogni.

LEGACY: IL META-POSTER E IL PASSAGGIO DI MATITA

È ai personaggi che hanno abitato i manifesti storici del festival che Claudio Castellini dedica il suo lavoro, il primo meta-poster che fa tornare in scena, insieme, i protagonisti del passato. L'eroina d'oro 'Lu' di Zerocalcare che rappresenta ogni *visitAutore*, il 'Sandokan' di Don Maitz come simbolo dell'avventura classica, il gorilla col robot di Phil Hale a rappresentare la trasformazione, 'Lady Hope' di Ted Nasmith per uno sguardo al futuro pieno di speranza, e infine il drago di Ciruelo che come l'arrivo della manifestazione rende fantastica la città. **Generazioni di immaginari diversi, riunite in un'unica, dettagliatissima immagine**, piena di simbolismi, citazioni ed *easter egg*, da zoomare all'infinito. Al centro, un supereroe, un gigante, sorregge una bambina, la luminosa protagonista del poster di Michael Whelan che con la sua semplice veste dialoga idealmente con il sorridente *Yellow Kid*, mascotte e prestigioso premio del festival lucchese dagli anni sessanta a oggi. **Una bambina che solleva la sua matita: è lei la nuova generazione, colei che disegnerà ciò che verrà dopo. A rappresentare quella del poster, accanto al gigante Claudio Castellini, il giovane talento di Louise Stéphant**, dieci anni, vincitrice per due anni consecutivi (2024 e 2025) del *Petit Fauve* del Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême, il concorso che per decenni in Francia ha premiato e scoperto i talenti della BD.

Con il suo tratto michelangiolesco nel ritrarre le mani, Castellini firma anche il disegno che rappresenta il passaggio di testimone: **una mano adulta che consegna una matita in una giovane mano**, non un'eredità da custodire ma uno strumento da usare, il gesto di **consegnare a qualcuno il potere di immaginare il mondo e cambiarlo**. Il passaggio del patrimonio di sogni da una generazione all'altra, il legame tra la storia e il futuro del festival, si è fatto realtà: **Claudio Castellini, nella culla dell'arte, ha dato questa mattina la sua matita alla piccola Louise**, che firmerà la *variant cover* del poster di Lucca Comics & Games 2026, che verrà presentata durante l'inaugurazione di questa edizione, il 28 ottobre sul palco del Teatro del Giglio Giacomo Puccini.

Sessant'anni dopo la sua nascita, l'edizione *LEGACY* non vuole solo celebrare il patrimonio di storie di Lucca Comics & Games, ma donarlo al futuro.

UNA MOSTRA DEDICATA A CLAUDIO CASTELLINI: TOCCHI DA MAESTRO

Claudio Castellini, uno dei maestri del fumetto italiano e internazionale, è celebre per il suo stile dinamico e la straordinaria potenza anatomica delle sue figure. Primo autore italiano a lavorare stabilmente per il mercato americano, Castellini ha ridefinito l'estetica del supereroismo moderno.

Il percorso espositivo *Claudio Castellini: Tocchi da Maestro* traccia le tappe fondamentali della sua carriera attraverso una selezione di tavole originali: dagli esordi in Bonelli, dove ha legato indissolubilmente il suo

nome alla nascita grafica di Nathan Never e a due numeri cult di Dylan Dog, fino alle storiche collaborazioni con Marvel e DC Comics su personaggi iconici come Silver Surfer, Conan, Batman e lo storico crossover Marvel vs DC. La mostra al palazzo delle esposizioni della Fondazione Banca del Monte di Lucca, offre un'analisi approfondita della sua tecnica millimetrica, focalizzandosi sullo studio del chiaroscuro e sulla plasticità muscolare che hanno reso il suo segno un punto di riferimento globale.

LUKE & CLEA – A QUEST FOR LEGACY

Se il 40esimo anniversario fu celebrato con un libro (*I 40 Ruggenti*, If Edizioni), e il 50esimo con un corto di animazione (Marco Soresina) e una storia a fumetti (Zerocalcare), per il suo anniversario di diamante Lucca Comics & Games sblocca un nuovo livello e lancia un divertente pixel game in 8 bit, **Luke & Clea – A Quest for Legacy** destinato a diventare un cult. Con uno stile che omaggia i videogames anni Ottanta, il gioco è un viaggio nel multiverso del fantastico di Lucca Comics & Games, con citazioni di giochi arcade, villain, easter eggs, ma soprattutto i tanti NTSC (Non Tutti Sanno Che...) da scoprire per 'salvare' la storia di Lucca. Un pixel game in 8 bit che racchiude la storia della manifestazione, ricompone le sfaccettature di Lucca come quelle di un Diamante, e al contempo guarda al suo futuro: il 2026 è solo l'inizio. **Luke & Clea – A Quest for Legacy** è pensato per accompagnare e raccontare la manifestazione attraverso uno dei suoi linguaggi. L'utilizzo di media diversi mira all'inclusività e ha come obiettivo quello di coinvolgere l'intera community di Lucca. Nato da un'idea di **Emanuele Vietina, Francesco Bonturi e Sergio Algozzino**, diretto e disegnato da **Manuel Macchia** (Game Director e Game Design), con la programmazione e level design di **Andrea Tognetti**, il visual, concept e sound design di **Sergio Algozzino**, la pixel art di **Andrea Putorti** (Lead Artist e Lead Animator) e i testi di **Teo Benedetti** (Writing, Dialogues & Quests). Le musiche per questo speciale progetto sono state realizzate in collaborazione con il Conservatorio di Musica Luigi Boccherini, Master MAI & Games. Il gioco sarà disponibile a partire dalla storica data del 24 settembre 2026, il giorno esatto in cui, nel 1966, tutto ebbe inizio; sarà giocabile via app e proprio il primo giorno di festival verrà sbloccato l'ultimo, sorprendente, livello.

LE MOSTRE DI PALAZZO GUINIGI

PER I 60 ANNI DI LUCCA, PALAZZO GUINIGI DEDICA UN INTERO PIANO A LEGACY – LA MOSTRA

Un intero piano dello storico Palazzo Guinigi – il secondo – sarà trasformato in una piattaforma culturale con dispositivi allestitivi adattivi e permanenti destinati a evolvere nel tempo anche grazie al coinvolgimento del pubblico. Sarà questo lo spazio che ospiterà la **prima grande mostra volta a celebrare i 60 anni di Lucca Comics & Games**. Un progetto inedito, sviluppato in partnership con **POLI.design**, centro per la formazione post-laurea fondato dal Politecnico di Milano, ecosistema formativo ai vertici delle classifiche internazionali nell'area Art & Design. Una collaborazione caratterizzata dalla forte qualificazione progettuale e istituzionale, grazie all'unione di visione, metodo e prestigio internazionale per dare forma a una piattaforma culturale nel cuore della città di Lucca. **Una mostra che sarà LEGACY**, evolvendo e interagendo con i visitatori. Un'experience interattiva per raccontare una storia collettiva che è passato e futuro insieme. Come i giocatori dei legacy game, i visitatori potranno intervenire nella mostra, "cambiandola" in modo permanente. Da oggi si apre la call to action per i fan di Lucca Comics & Games: chi vorrà potrà inviare un video con il racconto della sua prima Lucca. Una selezione verrà proiettata in un'area speciale della mostra, My first Lucca, anch'essa in continuo mutamento (qui il link per la call to action: <https://bit.ly/4xEfXzQ>).

PIÙ VELOCE DELLA SUA OMBRA: 80 ANNI DI LUCKY LUKE

Nel 1946, sulle pagine del *Journal de Spirou*, debuttava un pistolero capace di sparare più veloce della sua stessa ombra. A distanza di ottant'anni, Lucca Comics & Games è onorata di festeggiare il **compleanno di Lucky Luke**, la leggendaria creatura nata dal genio grafico e narrativo di Morris.

Direttamente dagli archivi del Maestro, i visitatori e le visitatrici potranno ammirare una straordinaria selezione di tavole originali e copertine storiche che mostrano l'epopea del West da un punto di vista assolutamente inedito. Sarà un'occasione unica per ritrovare il destriero Jolly Jumper, il "fedele" cane Rantanplan e i redivivi fratelli Dalton, ma anche per incontrare figure storiche come Jesse James, Billy the

Kid e Calamity Jane: eroi di fantasia e protagonisti reali della frontiera, tutti passati sotto la lente deformante e ironica dell'Autore.

Un percorso espositivo che guiderà nel cuore del "western comico" inventato da Morris, un genere diventato un punto di riferimento e una fonte d'ispirazione inesauribile per il fumetto, il cinema e la letteratura. Le sale di Palazzo Guinigi si trasformeranno nello scenario ideale dove nativi americani, banditi, sceriffi, becchini e ballerine di saloon accoglieranno il pubblico, trasportandolo direttamente all'interno del loro affascinante mondo. *Si ringraziano per la collaborazione: Le Edizioni Dupuis, Philippe Blanckaert, Antoine Mathon, Fanny Blanckaert.*

Le celebrazioni di Lucky Luke continuano... Anche Sergio Bonelli Editore festeggia gli 80 anni del celebre cowboy Lucky Luke con un'avventura inedita disegnata da Giorgio Cavazzano su sceneggiatura di Marco Nucci. Un omaggio tutto italiano al mito del pistolero creato da Morris nel 1946, che sarà disponibile a partire da Lucca Comics & Games 2026.

TILLIE WALDEN: TIME CAPSULE

Voce della Generazione Z, la fumettista americana **Tillie Walden** si è distinta nel panorama internazionale per la maturità con cui affronta i temi del racconto di formazione, l'inventiva con cui esplora le potenzialità del linguaggio del fumetto e la sensibilità con cui racconta storie delicate e intime.

L'autrice, per la prima volta in Italia, sarà presente a Lucca Comics & Games in collaborazione con Bao Publishing dal 28 ottobre al 1° novembre.

Classe 1996, nel 2018 diventa una delle più giovani vincitrici di un premio Eisner con *Trottole* (Oscar INK), il lavoro autobiografico che l'ha resa famosa in Italia, incentrato sul mondo del pattinaggio e sulla ricerca della propria identità. Nel 2021 con *Mi stai Ascoltando?* (Bao Publishing) vince un altro prestigioso Eisner Award nella categoria Miglior Graphic Novel. Con la trilogia young adult *Clementine*, spin off di *The Walking Dead* (SaldaPress) nel 2024 è stata inserita nella selezione dei Lucca Comics Awards. A settembre 2026, BAO Publishing porterà in Italia *Charity* e *Sylvia*, graphic novel tra fiction e Storia che racconta il coraggio e le sfide di due donne lesbiche nel Vermont di inizio Ottocento.

L'esposizione offre un quadro dettagliato dell'evoluzione stilistica dell'autrice, focalizzandosi sull'uso narrativo del colore, sulla definizione delle ambientazioni e sulla complessa indagine psicologica dei personaggi.

COMICS

Mentre il mondo è sintonizzato a guardare le partite dei Mondiali, sfidando fusi orari, confini e tifoserie, gli appassionati e le appassionati della Nona Arte si uniscono sotto la grande bandiera di Lucca Comics & Games. E con i primi annunci di oggi, la squadra che scende in campo si delinea già come un vero e proprio All-Star Team di fuoriclasse del fumetto mondiale, provenienti ad oggi da tre diversi continenti e nove Paesi: Giappone, Corea, Taiwan, Stati Uniti, Canada, Italia, Spagna, Bulgaria e Gran Bretagna.

DA GOLDRAKE A LA DIVINA COMMEDIA: LA LEGGENDA GO NAGAI PROTAGONISTA DI LUCCA 60

Nel 160° anniversario delle relazioni diplomatiche tra Italia e Giappone, **Lucca Comics & Games ospita l'autore che ha cambiato l'immaginario di intere generazioni**, fin dall'arrivo deflagrante di Grendizer (Goldrake) sugli schermi televisivi italiani nel 1978: **dal 28 al 30 ottobre il Sensei Go Nagai** sarà assoluto protagonista di appuntamenti con il pubblico e momenti celebrativi, con la collaborazione di J-POP Manga. Go Nagai continua a creare opere innovative in una vasta gamma di generi, tra cui horror, fantascienza, robotica, commedia e azione, ed è una figura di spicco che ha diffuso la cultura manga giapponese nel mondo. Le opere del Sensei continuano ad essere amate da tutte le generazioni, godendo di immensa popolarità in Italia e influenzando profondamente la cultura popolare.

Go Nagai ha anche adattato con grande audacia il poema epico di Dante Alighieri *La Divina Commedia* in un manga, dimostrando la sua capacità espressiva unica di creare un ponte tra la letteratura classica e la cultura pop, generando un dialogo culturale. Proprio per quest'opera senza tempo ha ricevuto il *Pegaso per la Cultura*, massimo riconoscimento della Regione Toscana, che gli è stato consegnato il 14 luglio 2025

all'Expo di Osaka. Nell'occasione, il Sensei aveva espresso il suo amore per l'Italia e il desiderio di voler tornare proprio a Lucca: l'attesa è finalmente finita.

TÔRU FUJISAWA, LEGGENDARIO AUTORE DI G.T.O. E G.T.U., PER LA PRIMA VOLTA IN ITALIA

Ampiamente celebrato da pubblico e critica per la sua comicità travolgente e la sua tagliente satira sociale, con la serie *G.T.O. – Great Teacher Onizuka*, spin-off del suo celebre manga *G.T.O. – Shonan Junai Gumi*, adattata in una serie televisiva e anime, **Tôru Fujisawa** ha riscosso un successo mondiale senza precedenti. Con la sua opera più recente, *G.T.U. Great Teacher Uchiyamada – Mad Yamada Fury Road*, con protagonista il suo amato personaggio Hiroshi Uchiyamada, è tornato a conquistare il cuore del pubblico italiano. Il **Sensei – per la prima volta in Italia – sarà a Lucca Comics & Games in collaborazione con Dynit Manga dal 28 al 31 ottobre 2026.**

Un'occasione per (ri)scoprire le sue opere che raccontano, con originalità e un mix di divertimento e riflessione, temi di carattere sociale sempre attuali, mostrando le bellezze e le contraddizioni della società giapponese a partire dal suo sistema scolastico. Tra episodi di bullismo e insegnanti spesso incapaci di affrontare i problemi dei loro studenti, le avventure di Eikichi Onizuka e degli altri personaggi delle serie diventano l'occasione per parlare di coraggio, evoluzione personale, cambiamento.

FROM WEBTOON TO YELLOW KID: WELCOME TO JH

Jung Ji-hoon, in arte JH, è uno dei nomi più rilevanti del webtoon coreano: la sua capacità di tratteggiare personaggi complessi e tormentati lo ha reso un autore di culto a livello internazionale. La sua opera più significativa, *The Horizon*, ha rivoluzionato il panorama dei webtoon per profondità e messaggio filosofico, conquistando una candidatura agli Eisner Award 2024 e lo Yellow Kid Fumetto dell'anno ai Lucca Comics Awards 2025. Il suo *Ho qualcosa da dirti* ha debuttato nel 2026 in edizione cartacea proprio in Italia, pubblicato da Gaijin. **JH sarà presente tutti i giorni a Lucca Comics & Games in collaborazione con Gaijin (Renoir Comics)** per presentare il terzo e ultimo numero di *Ho qualcosa da dirti* (e il relativo box) e le varianti esclusive per la fiera di entrambe le opere.

CHANG SHENG, LA SCINTILLA TAIWANESE CHE ILLUMINA IL FUMETTO MONDIALE

“All'origine dei miei lavori c'è spesso una scintilla. La lascio nella mia mente, le consento di crescere e di svilupparsi. Così, a poco a poco, le storie prendono forma.” Storie tra il fantascientifico e il fantastico con straordinarie protagoniste femminili, tratteggiate con uno stile dettagliato ed estremamente realistico, sono il biglietto da visita del taiwanese **Chang Sheng**, candidato agli Eisner Awards 2026 in ben due categorie (un vero primato per un artista di Taiwan): miglior adattamento di serie asiatica (Yan) e miglior artista. **Grazie a Toshokan, dal 28 ottobre al 1° novembre l'autore sarà ospite a Lucca Comics & Games.**

IL RITORNO DEL MAESTRO: FRANK MILLER PROTAGONISTA DI LUCCA 60

Protagonista della Will Eisner Award Hall of Fame, Yellow Kid Maestro del Fumetto nel 2023, uno dei creatori più influenti e premiati dell'industria dell'intrattenimento: **Frank Miller** è una leggenda vivente che non ha bisogno di presentazioni, ispiratore di intere generazioni di autori e autrici, ideale simbolo del tema di questa edizione. Noto per la sua narrativa intensa, dura e senza compromessi e per la sua estetica noir cupa, declinata in fumetti, romanzi e cinema, Miller sarà uno dei grandi protagonisti di Lucca 60 e sarà **presente per l'intera durata del festival grazie alla collaborazione con Panini Comics**. E se per il festival è l'anno del sessantesimo, anche due sue opere che hanno cambiato il fumetto mondiale festeggiano i loro primi 40 anni: *Batman: Il ritorno del Cavaliere Oscuro (The Dark Knight Returns)* e *Daredevil: Rinascita (Daredevil: Born Again)*.

L'ARCHITETTO DEI MONDI MARVEL: JONATHAN HICKMAN PER LA PRIMA VOLTA IN ITALIA

Autentica superstar del fumetto contemporaneo, **Jonathan Hickman** sarà per la prima volta in Italia grazie alla collaborazione con **Panini Comics dal 28 ottobre al 1° novembre**. Autore statunitense pluripremiato e bestseller, la cui narrazione visionaria ha profondamente ridefinito la fiction supereroistica moderna: dopo il suo ingresso nella casa delle idee nel 2009, è diventato una figura centrale su *Fantastic Four*, *Avengers* e *X-Men*, oltre a *Secret Wars*, evento crossover che ha ridefinito l'Universo Marvel. Tra gli

artefici del rilancio dell'Universo Ultimate con *Ultimate Spider-Man*, attualmente è impegnato su *Spider-Man: Long Way Home* insieme ad Adam Kubert. Innovativo e influente, Hickman continua a spingere i confini espressivi del fumetto, sia all'interno di universi iconici sia nella creazione di mondi completamente originali.

PEACH MOMOKO: IL GIAPPONE INCONTRA L'UNIVERSO MARVEL

Inchiostro, acquerello e un immaginario unico: **Peach Momoko** è una delle voci più originali e riconoscibili del fumetto contemporaneo. L'autrice giapponese ha conquistato il mondo con il "Momoko-verse", la linea che reinterpreta l'Universo Marvel attraverso il filtro delle leggende popolari e della cultura giapponese e la sua visione artistica assolutamente unica. Il suo talento va però ben oltre le tavole a fumetti: Peach Momoko ha firmato illustrazioni per nomi di rilievo internazionale come TOOL, Linkin Park, BABYMETAL e il One Piece Trading Card Game, confermandosi come una delle artiste più versatili e richieste della scena globale. **Dal 28 ottobre al 1° novembre, l'autrice sarà ospite di Lucca Comics & Games in collaborazione con Panini Comics:** oltre a uno stand dedicato al padiglione Giglio, il pubblico avrà l'occasione di incontrarla durante firmacopie, panel e talk. Sarà inoltre coinvolta in un **progetto speciale** che sarà presto svelato.

TEMPO, PERDITA, EMOZIONI: PACO ROCA TORNA A LUCCA

Un autore che non ha bisogno di presentazioni: maestro del fumetto spagnolo, vincitore di premi in tutto il mondo con *Rughe*, considerato un capolavoro del fumetto contemporaneo (e trasposto in un film d'animazione candidato agli Oscar), sa evocare emozioni agrodolci con personaggi commoventi e una narrazione potente. Con la sua capacità rara di coniugare personale e universale, parlando a chiunque di tempo, perdita, affetto e memoria, **Paco Roca** ha conquistato negli anni il pubblico di Lucca e tutte le giurie: nel 2022 gli è stato assegnato lo Yellow Kid Autore dell'anno, dopo il Gran Guinigi Miglior Graphic Novel assegnato nel 2008. Forte dei suoi successi e dell'amore dei lettori e lettrici italiani, **l'autore tornerà a Lucca con Tunué - casa editrice di tutte le sue opere in Italia - dal 28 ottobre al 1° novembre.**

SETH PER LA PRIMA VOLTA IN ITALIA... NON È MALE, MALGRADO TUTTO

Per la prima volta in Italia, arriva uno dei maestri del fumetto nordamericano contemporaneo, una voce unica al pari di nomi come Chris Ware e Daniel Clowes. **Dal 28 ottobre al 1° novembre Seth (nome d'arte di Gregory Gallant) sarà a Lucca Comics & Games 2026 in collaborazione con Coconino Press** per presentare la nuova edizione di *La vita non è male malgrado tutto*, uno dei suoi graphic novel più amati. Seth ha dato vita alla serie di albi *Palookaville*, iniziata diverse ere geologiche fa come comic book e attualmente pubblicata con cadenza semestrale in volumi con copertina rigida. I suoi fumetti sono apparsi sul *New York Times Magazine*, su *Best American Comics* e su *McSweeney's Quarterly*. Le sue illustrazioni e immagini di copertina sono state pubblicate sulle riviste più prestigiose, tra le quali il settimanale *New Yorker*. Oltre a *La vita non è male malgrado tutto* Coconino Press ha pubblicato il suo capolavoro *Clyde Fans* (2019), realizzato nel corso di più di vent'anni, e il graphic novel *George Sprott* (2022).

BOUM: IL BIANCO E NERO CHE SORPRENDE L'ANIMA (E CONQUISTA PREMI)

Un bianco e nero ricco e sfumato, una messa in scena raffinata ed elegante: è così che si presenta **Boum**, autrice e illustratrice canadese classe 1985 capace di miscelare sapientemente emozioni e resa naturale, con un tratto inconfondibile. Nota per la sua serie di vignette autobiografiche *Boumeries*, a Lucca lettori e lettrici potranno scoprire l'opera che, tra i tanti premi, le è valsa l'Eisner Awards 2025 come Best U.S. Edition of International Material, così descritta dalla critica: "Andando oltre la sua apparenza di fumetto underground o di graphic novel di tendenza, *La medusa* è una splendida sorpresa piena di tenerezza, amore e lacrime". Grazie alla collaborazione con Tunué, **il pubblico potrà incontrare Boum in firmacopie e incontri dal 28 ottobre al 1° novembre.**

GARIBALDI A FUMETTI: ALESSANDRO BARBERO SBARCA A LUCCA CON DAVIDE SAVELLI E IRIS BIASIO

Punto di riferimento della divulgazione storica, amatissimo anche dalle nuove generazioni, protagonista di eventi sold out e contenuti virali, approda ora al mondo del fumetto. In occasione dell'uscita del suo nuovo libro – *Garibaldi. The British Tour* (Rizzoli Lizard) – **il 28 ottobre Alessandro Barbero sarà a Lucca Comics & Games affiancato dai co-autori Davide Savelli e Iris Blasio.**

Londra 1864. Garibaldi sbarca in Inghilterra, ed è subito una star con tanto di merchandising e traffico di memorabilia! Ispirandosi a questo straordinario episodio, Barbero e Savelli, per le pluripremiate matite di Iris Blasio, raccontano un Garibaldi inedito, incontenibile, larger than life.

IL CIELO È AZZURRO SOPRA LUCCA: LA SFIDA “MONDIALE” TARGATA MIRAGE COMICS

Nel ventesimo anniversario della vittoria della nazionale italiana ai Mondiali 2006, Lucca Comics & Games diventa il campo da gioco per una sfida senza precedenti: un 11 contro 11 che vedrà “in campo” campioni e campionesse del fumetto globale. E se è vero che – come diceva Vujadin Boskov – “pallone entra quando Dio vuole”, qui l'incontro – promosso da Mirage Comics – sarà giocato da due squadre d'eccezione: *Italia - Resto del Mondo*, in un match all'ultima vignetta. Novanta minuti di pura adrenalina in cui gli **11 autori e autrici italiani sfideranno gli 11 autori e autrici internazionali nella realizzazione dal vivo di due storie**, basate sulle sceneggiature inedite dei due “capitani” **Michael Bendis e Roberto Recchioni**. Annunciati anche i primi giocatori dei due team rivali: **Alex Maleev e Sara Pichelli**. In postazione per la telecronaca, la voce Rai dell'indimenticabile finale di Berlino 2006, **Marco Civoli**. Una sfida senza precedenti che il 29 ottobre animerà l'auditorium San Romano.

SCOTT'S COLLECTABLES E I SUOI ARTISTI PER LA PRIMA VOLTA A LUCCA

Scott's Collectables arriva a Lucca Comics & Games con un esordio d'eccezione, portando la sua **artist alley di autori e autrici nazionali e internazionali in un'area dedicata allestita nell'Oratorio San Giuseppe**. Per la prima volta una delle realtà internazionali più rilevanti specializzata nella promozione di artisti, nella valorizzazione dell'arte originale e nell'organizzazione di esperienze dedicate ad appassionati e collezionisti sarà a Lucca con un prestigioso parterre di ospiti, tra i quali **Martin Simmonds e Marco Checchetto**.

Uno spazio che riunirà alcuni tra i più importanti esponenti del fumetto nazionale e internazionale, ciascuno con una postazione dedicata dove fan e collezionisti potranno incontrare gli artisti e le artiste, ammirare ed acquistare opere originali e scoprire da vicino il processo creativo che dà vita alle loro storie.

UPLOAD COMPLETATO: CON MARIO MORONI, IL PRIMO PROGETTO ITALIANO DA PODCAST A FUMETTO

C'è un momento in cui un solo linguaggio non basta più e **Mario Moroni**, una delle voci più riconoscibili nel racconto dell'innovazione, creator del podcast *Il Caffettino*, lo ha capito e ha scelto di fare una mossa inaspettata, passando dal medium podcast al medium fumetto. Nasce così *Achille & KiPi – I Disconnessi di m1RC*, un progetto che è solo una graphic novel, ma soprattutto l'evoluzione naturale di una community attenta, curiosa, appassionata di tecnologia e nuovi linguaggi. Cyberpunk, cultura digitale e la sensibilità visiva della Nona Arte contemporanea si fondono in un universo originale, costruito insieme al pubblico fin dall'inizio: la pagina Kickstarter già attiva permette di leggere le prime 10 pagine gratuite e di seguire il progetto, diventando parte del processo creativo prima ancora che il fumetto esista nella sua forma definitiva. Il vero traguardo sarà tagliato a Lucca Comics & Games, community event per eccellenza, quando il fumetto sarà presentato per la prima volta insieme al team creativo.

VIDEOGAME

LUCCA COMICS & GAMES CELEBRA FINAL FANTASY VII, YOSHINORI KITASE OSPITE D'ONORE

Per celebrare l'eredità senza tempo di *FINAL FANTASY™ VII* e l'uscita storica di *FINAL FANTASY VII REVELATION*, terzo e ultimo capitolo dell'epica e acclamata serie *FINAL FANTASY VII Remake*, **Yoshinori Kitase sarà ospite d'onore a Lucca Comics & Games 2026**.

Yoshinori Kitase, Producer della serie *FINAL FANTASY VII Remake* e Director dell'originale *FINAL FANTASY VII*, parteciperà al festival. Durante le celebrazioni, Kitase sarà inserito nella Lucca Walk of

Fame, in riconoscimento del suo straordinario contributo all'industria videoludica e del ruolo avuto nel definire una delle saghe più amate del mondo gaming.

DA DEVIL MAY CRY A ŌKAMI: HIDEKI KAMIYA, L'UOMO CHE HA SCRITTO PAGINE FONDAMENTALI DELLA CULTURA POP INTERATTIVA

Arriva a Lucca **Hideki Kamiya**, uno dei game designer più visionari della storia del medium: a lui si devono capolavori assoluti come *Resident Evil 2*, *Devil May Cry*, *Viewtiful Joe*, *Ōkami*, *Bayonetta* e *The Wonderful 101*. Un percorso straordinario che lo ha visto protagonista in Capcom, Clover Studio e PlatinumGames, dove ha ridefinito interi generi videoludici. Oggi, alla guida del suo nuovo studio CLOVERS, sta dirigendo il **sequel di Ōkami** in collaborazione con Capcom; uno dei progetti più attesi dalla community videoludica mondiale. **Hideki Kamiya sarà a Lucca giovedì 29 e venerdì 30 ottobre.**

L'EX SENIOR ARTIST DI ROCKSTAR GAMES ARRIVA A LUCCA COMICS & GAMES 2026

Senior Artist presso Rockstar Games (2001–2016), **Stephen Bliss è accreditato per aver definito lo stile artistico del franchise *Grand Theft Auto***, a partire dalle iconiche copertine di *GTA III* e *GTA: Vice City*. Il suo stile distintivo ha contribuito anche all'identità visiva dei successivi titoli della serie GTA, oltre a *Red Dead Redemption* e *L.A. Noire*.

Prima di consolidare la sua carriera nel mondo dei videogiochi, Bliss ha affinato il suo linguaggio grafico nella Tokyo degli anni '80, lavorando per la maison Hysteric Glamour. Negli anni '90 ha collaborato con Massive Attack, MTV, Nintendo e Sega.

Oggi Bliss è un artista e muralista affermato a livello internazionale, con mostre personali a Londra, New York e Los Angeles, e murales pubblici da Miami a Guam. Continua a lavorare su progetti di illustrazione commerciale, con un portfolio che include DC Comics, The Washington Post e Bloomberg.

La sua partecipazione a Lucca Comics & Games è un'opportunità unica per incontrare l'artista dietro alcune delle immagini più iconiche della cultura videoludica mondiale.

NARA STUDIO E CYDONIA PORTANO WONDERFUL NEORAN VALLEY A LUCCA

Dopo l'incredibile successo della campagna Kickstarter, che ha raccolto oltre 1 milione di dollari diventando il videogioco con la campagna di crowdfunding di maggior successo mai realizzata sulla piattaforma da un team italiano, **Wonderful Neoran Valley, l'indie sviluppato da Nara Studio, sarà protagonista a Lucca Comics & Games 2026 con una serie di attività dedicate.** Tra gli appuntamenti previsti, che verranno svelati nei prossimi mesi, ci saranno anche diversi meet & greet con il team di sviluppo guidato dal content creator **Cydonia**, Creative Director del progetto.

LUCCA COMICS & GAMES 2026 ACCOGLIE DANIEL DOCIU, LEGGENDA DELLA CONCEPT ART INTERNAZIONALE

Nato a Cluj, in Romania, **Daniel Dociu è da oltre trent'anni una delle figure più influenti dell'intrattenimento interattivo.** Come Chief Art Director di **ArenaNet**, ha definito l'identità visiva di *Guild Wars* e *Guild Wars 2*, vincendo medaglie agli Spectrum Awards e il Grand Master Award all'EXPOSÉ 9. Tra le sue esperienze anche EA, Squaresoft e Amazon Game Studios. **A Lucca, un'occasione rara per incontrare chi ha ridefinito il worldbuilding visivo nei videogiochi.**

NOAH FALSTEIN, UNO DEI PADRI FONDATORI DELL'ERA D'ORO DELLE AVVENTURE GRAFICHE

Game designer dal 1980, **Noah Falstein** è tra i primi dieci dipendenti di Lucasfilm Games, poi diventata LucasArts, e ha collaborato con George Lucas e Steven Spielberg su titoli come *The Secret of Monkey Island* e *Indiana Jones and the Last Crusade*. Oggi è **Director of Experience Design presso la George Lucas Educational Foundation**, di nuovo allo Skywalker Ranch dopo 35 anni. A Lucca firmerà copie di *Ribelli, Pirati e Tentacoli – La storia di LucasArts* di **Andrea Contato** (Mondiversi/Tora Edizioni), volume di cui ha scritto l'introduzione. Falstein sarà ospite dal 28 al 30 ottobre con talk e firmacopie.

TORA EDIZIONI PORTA A LUCCA CHRIS DARRIL, UNA DELLE FIGURE PIÙ INFLUENTI DEL VIDEOGIOCO ITALIANO CONTEMPORANEO

Ospite di **Tora Edizioni**, **Chris Darril**, creatore di *Bye Sweet Carole* e della serie **Remothered**, presenterà al festival l'**artbook ufficiale di Bye Sweet Carole**, frutto della collaborazione con Li-le Sewing Machine, con materiali artistici e contenuti inediti sul gioco. Un'opera da record: candidata agli Annie Awards, vincitrice di un Webby, sei Telly Awards e premiata agli Italian Video Game Awards. **Lucca 2026 sarà il primo incontro ufficiale tra Darril, Tora Edizioni e la community.**

BURNING FARMHOUSE PRESENTA MARMOREA, IL VIDEOGIOCO HORROR CHE TRASFORMA LA TOSCANA IN UN MISTERO SECOLARE

Ambientato tra le Alpi Apuane e la Versilia, il titolo segue Guido, tornato nel borgo di Pietralba per indagare sulla scomparsa del fratello tra cave di marmo e segreti che affondano le radici nel passato toscano. Il team sarà al festival con un talk dedicato. Uscita prevista nel 2026 per PC.

COLLECTIBLE, GAMES E FANTASY

L'area Nord Est della città di Lucca si rinnova, lo spazio dedicato al mondo Collectible – già presente in piazza Santa Maria e nel padiglione San Francesco nella scorsa edizione – vede nascere ora all'interno del Giardino degli Osservanti un nuovo padiglione multimarca dedicato ai principali player internazionali del mondo Collectible e non solo.

LA MAGIA DI POP MART ARRIVA PER LA PRIMA VOLTA A LUCCA

Per la prima volta a Lucca Comics & Games arriverà POP MART, leader mondiale nel settore dei designer collectibles e dell'intrattenimento pop. Un debutto che assume un significato particolare anche per il brand che celebra il 16° anniversario. POP MART, nota per le sue creazioni iconiche come THE MONSTERS, SKULLPANDA, CRYBABY, MOLLY, DIMOO e HIRONO, promette al pubblico di Lucca esperienze esclusive, attivazioni speciali e sorprese pensate appositamente per l'occasione, portando a Lucca la propria magia.

POKÉMON 30

Pikachu guiderà tutta la Pokémon crew verso i festeggiamenti del 30° anniversario a Lucca Comics & Games. Un compleanno unico per The Pokémon Company che non solo conferma la sua presenza, ma che celebrerà con iniziative e attività memorabili. Pokémon Play Lab per LC&G 2026 cambia casa per trasferirsi in una location monumentale esclusiva ma soprattutto ideale per tutti gli aspiranti allenatori: la rinnovata Palestra Bacchettoni. Una vera palestra nel cuore dell'area est di Lucca, in un edificio grande e accogliente, appena restaurato per un'esperienza unica ed irripetibile. Una location in grado di ospitare e intrattenere tutta la Pokémon community presente in città con laboratori, novità in tiratura limitata, mostra di prodotti unici e meet & greet con i Pokémon più amati.

Ma le sorprese del mondo Pokémon non finiscono qui... la "Road to Lucca" è appena iniziata e toccherà altre tappe che evolveranno nella condivisione di altre iniziative senza precedenti, pensate apposta per la community di Lucca Comics & Games. Gotta catch 'em all!

BANDAI CARD GAMES, UN PADIGLIONE DEDICATO E L'ANTEPRIMA DI NARUTO CARD GAME

In piazza Santa Maria sarà inaugurato un padiglione monografico di Gametrade interamente dedicato ai **Trading Card Game di Bandai**: ONE PIECE Card Game, Gundam Card Game, DRAGON BALL SUPER CARD GAME Fusion World, Masters e Digimon Card Game. Inoltre, **a Lucca Comics & Games 2026 arriverà, in anteprima assoluta italiana, Naruto Card Game**, il nuovo gioco di carte collezionabili ispirato all'universo del celebre manga e anime di Masashi Kishimoto. Atteso per il 2027, il titolo rappresenta una delle novità più importanti del catalogo Bandai, portando il mondo dei ninja del Villaggio della Foglia nel panorama dei TCG e offrendo ai fan un nuovo modo di vivere le avventure di Naruto attraverso sfide strategiche e collezionismo.

MARKO DJURDJEVIC TORNA CON ORKEN

Lucca Crea s.r.l.

Società della Lucca Holding
S.p.A. (art. 2497 bis c.c.)
Corso Garibaldi, 53
55100 Lucca
www.luccacrea.it

tel. 0583 401711 | fax. 0583 401737
info@luccacrea.it

Registro Imprese di Lucca n. 01966320465
p.iva 01966320465 | Numero R.E.A. 185660
Capitale Sociale € 4.509.179,00 i.v.
Rating di Legalità AGCM ★★



Luccacrea s.r.l.

Accanto ai grandi fenomeni già entrati nell'immaginario globale, Lucca Comics & Games guarda anche alla crescita di nuovi universi narrativi. **Marko Djurdjevic**, artista, concept designer e autore noto a livello internazionale, porterà al festival **Orken**, progetto dark fantasy creato da SIXMOREVODKA, lo studio guidato dallo stesso Djurdjevic, e presentato per la prima volta a Lucca nel 2017. Al centro c'è Edom, un mondo primordiale abitato da orchi lontani dallo stereotipo dei mostri della leggenda: figure arcaiche, custodi di una civiltà antica, immerse in un universo costruito attraverso mito, geografia, culture, religioni e memoria storica. La forza di *Orken* sta nel suo approccio transmediale: artbook, materiali narrativi e nuovi sviluppi editoriali concorrono alla costruzione di un mondo coerente e riconoscibile, aperto al fumetto, all'illustrazione e al racconto epico, con la partecipazione di artisti italiani come Gigi Cavenago e Matteo Scalera, autori delle variant cover degli artbook.

LE ILLUSTRAZIONI DI *MAGIC: THE GATHERING* CON REBECCA GUAY E SCOTT M. FISCHER

Rebecca Guay ci porterà in un altro territorio in cui l'universo fantastico prende forma attraverso l'immagine e il gioco. Guay è un'artista tra le più amate dell'illustrazione fantasy internazionale, capace di lasciare un segno profondo nell'immaginario di *Magic: The Gathering* e in quello del fumetto. Dopo gli esordi tra Marvel Comics e DC Comics, Guay ha lavorato alla serie Vertigo *Black Orchid* e all'universo di *The Sandman*. Ha illustrato oltre 150 carte di *Magic: The Gathering*, firmando anche graphic novel legate al mondo di *Magic* e lavori come l'antologia DC/Vertigo *A Flight of Angels* e *The Last Dragon* per Dark Horse Comics. Il suo percorso si è poi aperto al lavoro espositivo e di galleria, con opere e installazioni che conservano la stessa intensità visionaria delle sue illustrazioni più note. Guay ha recentemente lavorato al suo primo mazzo completo di tarocchi, *ARTMS: A Rebecca Guay Tarot*.

Su un versante più dinamico e muscolare dell'immaginario fantasy si colloca invece **Scott M. Fischer**, autore capace di attraversare gioco, fumetto e grandi saghe popolari con uno stile immediatamente riconoscibile. Illustratore di oltre 160 carte di *Magic: The Gathering*, Fischer ha lavorato anche per *Dungeons & Dragons* e per alcuni dei più importanti mondi dell'editoria fantasy e del fumetto. È stato autore regolare delle copertine per le serie Dark Horse Comics sul "Buffyverse" di Joss Whedon: *Buffy the Vampire Slayer*, *Angel* e *Angel & Faith*, e ha firmato lavori collegati a universi come *The Witcher* e *La Ruota del Tempo*. Due ospiti che saranno a Lucca grazie alla splendida collaborazione con Boose Mtg. La road to Lucca inizierà già dal 10-11-12 luglio con l'arrivo del Paupergeddon Summer Edition al Polo Fiere di Lucca.

PAOLO BARBIERI, 30 ANNI DI IMMAGINARIO

Tra le grandi celebrazioni di questo 2026 anche i 30 anni di attività dell'italiano **Paolo Barbieri**, artista profondamente legato alla storia del festival. Il suo rapporto con Lucca Comics & Games è cresciuto negli anni attraverso progetti diventati parte dell'identità visiva della manifestazione: dall'universo de *L'Orlando Curioso* al calendario *Lords for the Rings*, dai contributi per l'Area Performance fino al poster ufficiale del 2021, tra i più riconoscibili delle ultime edizioni. Nel suo lavoro, Barbieri ha attraversato mito, fantasy e immaginario epico, confrontandosi anche con Dante e con la potenza visionaria della *Commedia* attraverso il suo *Inferno di Dante* illustrato. Avrà così luogo, sabato 31 ottobre alle 21 nell'Auditorium del Suffragio, il **Concerto in Arte**, una serata realizzata da Lucca Crea in collaborazione con il Conservatorio di Musica Luigi Boccherini, in cui musica e immagine dialogheranno attraverso le colonne sonore che hanno nutrito l'immaginario dell'artista. La selezione, curata dallo stesso Barbieri, attraverserà cinema, animazione e grandi saghe: da Joe Hisaishi a John Williams, Hans Zimmer ed Ennio Morricone, fino ai temi di *Star Blazers*, *Lupin III* e *Il Signore degli Anelli*. Un appuntamento immersivo per raccontare, attraverso il suono e la visione, una carriera costruita dentro l'immaginario fantastico e in dialogo costante con Lucca. A coronare le celebrazioni, in occasione di Lucca Comics & Games uscirà per Sergio Bonelli Editore il volume celebrativo dell'anniversario, "Trent'anni di disegni sbagliati". L'opera ripercorre le tappe salienti della carriera di uno dei più significativi artisti della fantasy italiana, mettendone in luce il ruolo di precursore e innovatore nel panorama editoriale. Il volume racconta inoltre come il suo percorso creativo si intrecci, fin dagli esordi, con la storia stessa di Lucca Comics & Games, testimoniando un legame profondo e continuativo con il Festival.

ANNUNCIATI I 5 FINALISTI DEL BOARD GAME DESIGNER OF THE YEAR 2026

Lucca Crea s.r.l.

Società della Lucca Holding
S.p.A. (art. 2497 bis c.c.)
Corso Garibaldi, 53
55100 Lucca
www.luccacrea.it

tel. 0583 401711 | fax. 0583 401737
info@luccacrea.it

Registro Imprese di Lucca n. 01966320465
p.iva 01966320465 | Numero R.E.A. 185660
Capitale Sociale € 4.509.179,00 i.v.
Rating di Legalità AGCM ★★



Luccacrea s.r.l.

Lucca Comics & Games 2026 annuncia i cinque finalisti del **Board Game Designer of the Year**, il prestigioso riconoscimento promosso da Lucca Crea in collaborazione con SAZ Italia, dedicato all'eccellenza creativa degli autori di giochi italiani e internazionali. A contendersi il titolo saranno **Bruno Cathala**, maestro della collaborazione creativa e tra i designer europei più eclettici e prolifici; **Johannes Goupy**, voce francese in rapida ascesa capace di coniugare meccaniche originali e atmosfere coinvolgenti; **Tomáš Holek**, autore versatile che spazia con naturalezza dai giochi per famiglie ai titoli più esigenti; **Reiner Knizia**, vera leggenda del game design internazionale e simbolo di innovazione sistemica; e **Paolo Mori**, voce inconfondibile nel fondere meccaniche eleganti e temi storici. Il vincitore sarà annunciato durante la serata di premiazione al **Teatro del Giglio Giacomo Puccini**, nell'ambito del festival.

MUSIC

Anche quest'anno protagonista del festival, la musica di Lucca Comics & Games animerà la città con grandi ospiti e serate imperdibili che faranno scatenare i visitatori. Il **Giardino degli Osservanti** con il palco a vocazione fandom, **piazzale Verdi** coinvolgerà invece il pubblico con concerti e performance live, il **Foro Boario** dove si terranno gli appuntamenti serali, il **Teatro del Giglio Giacomo Puccini** e, infine, il **grande palcoscenico a cielo aperto, il centro storico di Lucca**, con la rete in filodiffusione che accompagnerà con la sua musica tutti i momenti e i luoghi del festival.

YŌKO KANNO PER LA PRIMA VOLTA IN ITALIA: A LUCCA E...

Tra gli appuntamenti musicali più attesi di Lucca Comics & Games 2026 c'è senz'altro l'arrivo per la prima volta in Italia di **Yōko Kanno**, compositrice, arrangiatrice, performer e produttrice musicale tra le figure più importanti della musica per anime, videogiochi, cinema e televisione. Colonna sonora di riferimento per generazioni di spettatori e ascoltatori, il suo nome è legato in modo indissolubile a *Cowboy Bebop*, anime culto che ha trovato nella musica uno degli elementi decisivi della propria identità. Tra le sigle più note e riconoscibili della produzione anime a cavallo del XXI secolo c'è infatti *Tank!*, l'apertura jazz firmata da Kanno insieme ai suoi SEATBELTS, entrata nell'immaginario globale anche grazie all'iconico "3, 2, 1, let's jam". E ancora, *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, *Macross Frontier*, *Darker than Black* e *Genesis of Aquarion*. Con generi, linguaggi e formati diversi, dalla musica per videogiochi, con la serie *Nobunaga's Ambition*, alle collaborazioni per il cinema, fino a progetti di rilievo istituzionale come *Ray of Water* e *Hana wa Saku*, inno di rinascita dopo il Grande Terremoto del Giappone Orientale del 2011. **Yoko Kanno sarà a Lucca sabato 31 ottobre e domenica 1° novembre** dove sarà celebrata e incontrerà finalmente i fan italiani ed europei. E il **3 novembre** ci sarà un vero e proprio evento epocale: al **Teatro Nazionale di Milano**, in anteprima europea, la Sensei si esibirà in *Piano Me*: il progetto solista che unisce pianoforte dal vivo e immagini. L'evento, un vero unicum nel calendario dei concerti di musica classica dell'autunno 2026, è una produzione di Let Me See e Yellow Echos: per acquistare i biglietti del concerto milanese si apre oggi la prevendita online a questo link <https://ticket.yellowechoes.com/it/acquisto-biglietti/evento.aspx?ID=11126>.

TORNA IL POP-PUNK DEI FINLEY

Torna a Lucca il pop-punk dei **Finley**, che venerdì 30 ottobre saliranno sul palco di **Piazzale Verdi** dopo il grande successo del tour per i vent'anni dall'uscita di *TUTTO È POSSIBILE*, il loro primo album, doppio disco di platino con 160.000 copie vendute. La storica band composta da Pedro (voce), Ka (chitarra), Dani (batteria) e Ivan (basso), nata tra i banchi di scuola, che ha calcato i più prestigiosi palchi d'Europa e che da sempre propone concerti ricchi di energia, farà scatenare il pubblico di Lucca con il suo sound generazionale e gli inconfondibili brani del suo repertorio.

I CAVALIERI DEL RE A TEATRO

Dalle sigle degli anime anni '80 e '90 al palco di Lucca Comics & Games 2026: tornano **I Cavalieri del Re**, autori di oltre 40 indimenticabili colonne sonore che hanno fatto la storia di un'intera generazione, tra cui *L'Uomo Tigre*, *Lady Oscar*, *Yattaman*, *Ransie la Strega*, *Gigi la Trottola* e *Devilman*. Il gruppo sarà protagonista di **due appuntamenti** durante il festival: un inedito e speciale concerto al **Teatro del Giglio Giacomo Puccini** venerdì 30 ottobre, che sarà anticipato da una light version sul palco di **piazzale Verdi**

giovedì 29 ottobre, due occasioni per rivivere insieme, dal vivo, le melodie che hanno accompagnato l'infanzia di tantissimi appassionati. Lucca li aspetta con il loro repertorio intramontabile, pronto a far cantare il pubblico a squarciagola sulle note che hanno fatto la storia di un genere.

FESTEGGIARE I 60 ANNI CON L'EVENTO BLASTER

L'appuntamento per il primo dei party organizzati per festeggiare il 60° anno di Lucca Comics & Games è sabato 31 ottobre al Foro Boario con la serata **Blaster, il party alternativo che unisce clubbing e live show**. Mixando le sottoculture dalla scena musicale (metal, punk, rock, elettronica) al mondo nerd, crea uno spazio nuovo e inclusivo, perfetto per scatenarsi a Lucca Comics & Games. Un evento che saprà sorprendere, perché ogni serata blaster la tematica cambia e cambia la line up di band a seconda del genere musicale, e il personaggio Alieno cambia il suo outfit. Non ci resta che lasciarci coinvolgere dalle sonorità alternative Blaster e dare il via alle celebrazioni per l'anniversario Diamond!

MOVIE

L'Area Movie di Lucca Comics & Games, a cura di QMI, torna anche per questa edizione come uno dei punti di riferimento della manifestazione per tutti gli appassionati di cinema, serie TV e intrattenimento. Da sedici anni luogo d'incontro tra gli spettatori e i protagonisti dell'audiovisivo, l'Area Movie proporrà anche quest'anno un programma ricco di anteprime, incontri, eventi speciali e contenuti esclusivi. Le prime novità e gli ospiti del piccolo e grande schermo dell'edizione 2026 saranno annunciati prossimamente.

APRE LA BIGLIETTERIA EARLY BIRD

Al via oggi a partire dalle 13.00 la vendita dei **biglietti Early Bird per Lucca Comics & Games – Community since 1966**. Sarà possibile acquistare biglietti abbonamenti a prezzo ridotto fino alla mezzanotte di venerdì 24 luglio, con un tetto massimo di 80.000 biglietti.

La biglietteria ordinaria aprirà il **1 settembre**, a partire da questa data sarà possibile acquistare biglietti giornalieri e le diverse tipologie di abbonamento a prezzo di listino.

**BIOGRAFIA CLAUDIO CASTELLINI Nato a Roma il 3 marzo 1966, Claudio Castellini è un veterano del fumetto internazionale. Ha esordito con Sergio Bonelli Editore, disegnando Dylan Dog, e poco dopo Nathan Never, di cui è stato il creatore grafico. Nel 1993 ha iniziato la sua collaborazione con la Marvel realizzando le copertine di Fantastic Four Unlimited e una graphic novel di Silver Surfer scritta da Ron Marz, Dangerous Artifacts, opera che si è aggiudicata il Yellow Kid, il più importante premio italiano per il fumetto. Da lì, è diventato il primo artista italiano a lavorare dal suo paese per la Marvel USA, pioniere dell'“invasione” italiana che sarebbe seguita negli anni successivi. Ha continuato con il “crossover del secolo”, Marvel vs. DC, e storie su Spider-Man e Conan. Ha anche collaborato con la Dark Horse, creando Predator: Demon's Gold, che ha ricevuto una nomination all'Eisner Award, e una storia di Darth Vader intitolata Extinction per Star Wars Tales. Nel 2001 ha disegnato The Call per Batman Black & White. Nel 2003, è tornato alla Marvel con la miniserie Wolverine: The End di Paul Jenkins. In quel periodo, è stato l'artista ufficiale delle copertine di Batman: Gotham Knights e ha anche illustrato diverse copertine per Superman/Batman e Countdown to Final Crisis. Negli anni successivi, ha deciso di concentrarsi principalmente sul collezionismo, collaborando solo sporadicamente con Marvel e DC. Il suo ultimo lavoro per la DC è stato Man and Superman, scritto da Marv Wolfman, una storia che racconta la prima apparizione di Superman dal punto di vista del lato umano di Clark Kent. Negli ultimi anni, ha illustrato la copertina variant di Justice League #48 e Silver Surfer: Rebirth #1. Nel 2023, Panini ha in programma di ristampare la sua graphic novel di Silver Surfer del 1993, Dangerous Artifacts (titolo italiano: Darkness Beyond the Stars). Il risultato è una edizione rinnovata e migliorata di un'opera trentennale che ha resistito alla prova del tempo e si riconferma come punto di riferimento nel genere supereroistico. Negli ultimi mesi del 2025 ha collaborato nuovamente con Marvel e DC su diverse copertine: Fantastic Four Fanfare #2, Fantastic Four #1, Death of the Silver Surfer #2-3-4-5, Doomed 2099 #1, Superman #30. Di prossima pubblicazione è la variant cover per The Flash #36 in uscita ad agosto.*

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

Scarica la **APP di Lucca Comics & Games: [LuccaCG Assistant](#)**

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

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

Twitch LuccaComicsAndGames; YT Lucca Comics & Games

Lucca Crea s.r.l.

Società della Lucca Holding
S.p.A. (art. 2497 bis c.c.)
Corso Garibaldi, 53
55100 Lucca
www.luccacrea.it

tel. 0583 401711 | fax. 0583 401737
info@luccacrea.it

Registro Imprese di Lucca n. 01966320465
p.iva 01966320465 | Numero R.E.A. 185660
Capitale Sociale € 4.509.179,00 i.v.
Rating di Legalità AGCM ★★



Luccacrea s.r.l.