



Rai Cultura celebra il 60° anniversario di Lucca Comics & Games con uno speciale dedicato alla lunga storia della manifestazione, il più antico, a livello mondiale, tra i festival del fumetto e della cultura pop. Un racconto sul filo della memoria, in cui le testimonianze di chi lavora oggi all'organizzazione dell'evento s'intrecciano con preziosi contributi di Rai Teche, e le vicende della "città del fumetto" si fanno specchio di profondi cambiamenti nell'immaginario culturale, nazionale e mondiale.

Scritto e diretto da Enrico Platania, "60 volte Lucca: L'avventurosa storia di Lucca Comics & Games" andrà in onda su Rai5 martedì 27 ottobre in seconda serata, alla vigilia dell'inizio della manifestazione, e sarà poi subito disponibile su RaiPlay.

Approfondire la storia di un grande evento è il modo migliore per leggerne la complessità nel presente. E già la semplice definizione di "festival" appare riduttiva per Lucca Comics & Games. Approdata nel capoluogo toscano nel settembre 1966, dopo una prima edizione a Bordighera, la manifestazione nasce come "Salone Internazionale dei Comics" e si propone come approfondimento accademico su un medium dall'ampissima diffusione commerciale, ma allora – a torto – poco considerato sul piano artistico e culturale.

Guido Crepax, Hugo Pratt, Dino Battaglia, Grazia Nidasio, Guido Buzzelli, Bonvi, Sergio Toppi, Altan, Milo Manara, Vittorio Giardino, il gruppo di Frigidaire; ma anche Lee Falk, Milton Caniff, Alberto Breccia, Jack Kirby, Philippe Druillet, Will Eisner, Art Spiegelman: l'albo d'oro dei premi Yellow Kid consegnati a Lucca racconta la storia del fumetto italiano e internazionale. Lucca diventa presto il luogo dove autori sin lì nascosti dietro una matita si trasformano in volti noti al grande pubblico, dove gli editori si presentano sul mercato e i collezionisti alimentano le proprie passioni, dove la riscoperta del fumetto classico si accompagna all'innovazione del linguaggio e dove il discorso critico si sviluppa, in anticipo sui tempi, in chiave multimediale, spaziando dal fumetto all'animazione e all'illustrazione. Una manifestazione capace di intercettare e dare slancio ai grandi cambiamenti dell'industria editoriale e dell'intrattenimento: dalla rinascita dei supereroi negli anni '80 al dilagare dei manga nel decennio successivo.

"Salone dei Comics", "Mostra-mercato", "Lucca Incontri", "Lucca Comics": più che i cambi di governance e organizzazione, le varie denominazioni assunte nei decenni dalla kermesse raccontano questa natura proteiforme. Ma il cambiamento più importante è del 1993, quando il lancio di "Lucca Games" offre al pubblico una nuova possibilità di partecipazione attiva. Il gioco di ruolo e il cosplay ridisegnano il volto dell'evento nel nuovo millennio: Lucca è un festival che mantiene una robusta offerta culturale di mostre e incontri d'approfondimento, una fiera d'importanza mondiale per varietà e superficie espositiva, ma anche, soprattutto, il più vasto "community event" a livello europeo.

Tra le testimonianze presentate nello speciale, spiccano quelle di Emanuele Vietina, attuale direttore della manifestazione, di Renato Genovese, direttore dal 2000 al 2016, nonché ideatore di Lucca Games, e dello storico del fumetto Pier Luigi Gaspa, che a Lucca è stato curatore di numerose mostre.