

LUCCA COMICS & GAMES 2026: LEGACY

**La città si prepara al festival: dal 28 ottobre al 1° novembre
sarà 60 volte Lucca!**

**L'originale del poster realizzato da Castellini resterà a Lucca grazie alla
Fondazione Banca del Monte di Lucca che ha acquisito l'opera**

Tornano gli sconti sul biglietto per i lucchesi

Lucca, 30 settembre 2026 – Dal 28 ottobre al 1° novembre sarà 60 volte Lucca e la città si prepara per celebrare insieme a Lucca Comics & Games le nozze di diamante. Mai come in questa edizione "Legacy" il territorio sarà coinvolto da protagonista: Lucca Crea e Comune di Lucca infatti hanno raccolto e focalizzato l'entusiasmo della città, allargando il cerchio del festival a nuovi spazi e aprendo a ulteriori collaborazioni.

L'ORIGINALE DEL POSTER LUCCA60 RESTA A LUCCA

La Fondazione Banca del Monte di Lucca è uno dei **partner di lunga tradizione** del festival: la collaborazione include il ruolo significativo svolto dal Palazzo delle Esposizioni e dall'Auditorium di piazza San Martino, sede di grandi mostre, presentazioni e incontri con gli autori durante le giornate del festival. Il costante supporto all'evento si è poi manifestato ai Lucca Comics Awards nell'edizione "*Changes*" del festival per il premio Miglior fumettista esordiente, oltre alla partecipazione assidua della referente Elizabeth Franchini alle aste organizzate da *Area Performance*, a scopo benefico, con le opere create dal vivo da celebri illustratori e artisti durante la manifestazione.

Quest'anno la **Fondazione Banca del Monte di Lucca**, felice di arricchire la propria collezione, ha **acquistato l'opera originale del poster *Lucca60 Legacy***, realizzata dal maestro **Claudio Castellini**. L'opera che rappresenta i 60 anni di legame tra Lucca e il mondo del fumetto, resterà così a Lucca. L'opera sarà esposta nei giorni del festival all'interno della mostra *Tocchi da maestro*, ospitata al palazzo delle Esposizioni della Fondazione, insieme ad altre tavole che tracciano le tappe fondamentali della carriera dell'artista che, dall'Italia agli Stati Uniti, ha ridefinito l'estetica del supereroismo moderno.

GO NAGAI CELEBRATION: "SOLE, CUORE E ACCIAIO"

Lucca Comics & Games rende omaggio a Go Nagai, l'autore giapponese che con le sue creazioni ha rivoluzionato il mondo dei manga e degli anime e marchiato in modo indelebile l'immaginario collettivo di un'intera generazione, con l'installazione esperienziale ***Sole, cuore e acciaio*** ospitata al Palazzo delle Esposizioni della Fondazione. Protagonisti assoluti sono i giganti d'acciaio, come i robot **Mazinga Z** e **Goldrake**. Il primo capitolo fondamentale nell'evoluzione del genere "mecha" in Giappone; il secondo divenuto in Italia un fenomeno di costume e simbolo di un'epoca e testa di ponte per l'invasione, pacifica, degli anime giapponesi. Dopo il 1978, arrivano tante altre creazioni robotiche amatissime dal pubblico italiano, come **Jeeg**, **Il Grande Mazinga** e **Getter Robot**. Dai robot si passa poi al capolavoro del sensei, **Devilman**. Il Sensei 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 letteratura classica e cultura pop. Per il provocatorio, sfrenato ritratto dei demoni che abitano l'uomo, il maestro è stato **ispirato dall'edizione del capolavoro dantesco illustrata da Gustave Doré**. Proprio per quest'opera ha ricevuto il **Pegaso per la Cultura**, massimo riconoscimento della Regione Toscana, che gli è stato consegnato nel 2025 all'Expo di Osaka.

AREA PERFORMANCE E FONDAZIONE MONASTERIO

L'Area Performance di Lucca Comics & Games è lo spazio dedicato alla creatività dal vivo, dove arte, fumetto e cultura pop prendono forma attraverso live painting, disegno, incontri e performance artistiche. Quest'anno l'area sarà ancora più connessa al padiglione Carducci, che ospiterà gli stand degli artisti coinvolti nelle attività di live painting.

Tra gli artisti presenti figurano Alexis "**Aleksi**" Briclot, **Ciruelo Cabral**, **Echo Chernik**, **Monte Moore**, **Jason Engle**, **Kowah Kowalski**, **Steve Argyle**, **Nigel Sade**, **Karl Kopinski**, **Jesper Eijsing** e **Silvia Corso**, che nell'arco della manifestazione frequenteranno l'Area Performance con sessioni di pittura live. Come di consueto, le opere realizzate saranno messe all'asta al termine della manifestazione il 1° novembre (dalle 16) al padiglione Carducci. Parte dei fondi saranno poi destinati alla Fondazione Monasterio.

La **Fondazione Monasterio** porta a Lucca Comics & Games **Frank Espinosa**, illustratore di *Aisha*, la scimmietta blu dal cuoricino Bumbùm, scelta come mascotte ufficiale della Fondazione e simbolo dedicato ai bambini ricoverati all'**Ospedale del Cuore di Massa**. *Aisha* è la protagonista del libro, scritto da **Sandra von Borries** e illustrato da **Espinosa**, nato per accompagnare i piccoli pazienti con una storia che trasmette vicinanza, coraggio e positività.

LEGACY: A PALAZZO GUINIGI UNA MOSTRA UNICA

Per celebrare i suoi sessant'anni, Lucca Comics & Games apre nello storico Palazzo Guinigi **Lucca Legacy, a Comics & Games story - La Mostra**: il progetto espositivo che racconta il Festival non come un archivio da consultare, ma come un organismo vivo da attraversare, modificare e, in parte, scrivere insieme ai VisitAutori - come la manifestazione chiama il suo pubblico. L'exhibition è organizzato da Lucca Crea, POLI.design* centro per formazione post-laurea fondato dal Politecnico di Milano, con la supervisione Scientifica di DISEGS - Dipartimento di Studi Socio-Economici, Gestionali e Statistici Università degli Studi "G. d'Annunzio" di Chieti-Pescara e la partecipazione del Fondo Caniparoli, Collezione Angelo Nencetti "Quando Lucca diventò un fumetto" e del Fondo Bono, Biblioteca nazionale centrale di Firenze. Realizzata con il supporto del Comune di Lucca, con la collaborazione di Rai Teche, partner culturale, e grazie al contributo di numerosi collaboratori che si alterneranno nel tempo.

L'idea è raccontare la storia del Festival come un organismo vivo: come nei giochi "legacy", i VisitAutori (il pubblico) potranno intervenire fisicamente sulla mostra e lasciare il proprio segno. Il secondo piano del palazzo diventa così una piattaforma culturale permanente, con allestimenti adattivi pensati per evolvere nel tempo. **A guidare il pubblico sono le mascotte Luke e Clea**, create da Sergio Algozzino, con tre modalità di visita: il percorso tradizionale sala per sala, un paper game (il Check Point Legacy) con piccole missioni da compiere, oppure l'app dedicata, che ti permette di vestire i panni di uno dei due eroi.

Il percorso si modula su tre livelli e attraverso diversi ambienti.

Intro Level: la sala di Luke e Clea, dove si sceglie la mascotte e la modalità di visita.

Main Level, con le sale:

Cover Stories: racconti sul festival in formato LP, con tag RFID che attivano contenuti extra.

Time Machine: timeline che intrecciano storia, festival e pop culture, e uno speciale modo di vedere i poster storici. Racconta anche l'evoluzione grafica del manifesto, dal cartooning di David Pascal (1969-1992) alla svolta pittorica del 2003 fino al tema annuale.

Tree of Strips: un albero con i nomi di centinaia di artisti legati al festival e una postazione per scattarsi e stampare una foto da lasciare sulla parete delle memorie collettive.

Legacy Room: tre postazioni con video di voci e ricordi, aggiornabili anche con i contributi dei visitatori, più un approfondimento sui "Mondi nati per gioco".

Roll of Honor: un "ristorante letterario" con un menù dei fumetti e giochi premiati in oltre sessant'anni, da scegliere tramite piattini in movimento, e teche con rarità da collezione.

Dreamers Room: un'esperienza sensoriale ed emotiva che chiude il Main Level.

Sezione finale: la *Hall of Games*, dove si gioca dal vivo con la scatola scelta in precedenza, e *The Vault*, il caveau accessibile secondo regole precise: qui il visitatore potrà depositare un oggetto, legato al festival, compilando una scheda museale. Quegli oggetti potranno diventare nuove Cover Stories o entrare nel nascente Museo del Fumetto di Lucca. La mostra potrà essere sempre aggiornare nel tempo.

È stata anche lanciata una sfida tutta speciale: la call to action *La mia Lucca* che ha raccolto le storie di visitatori, appassionati e artisti sulla loro prima esperienza, o su quella più significativa, al Festival. Una selezione viene proiettata nella Legacy Room e continuerà ad aggiornarsi.

IMPORTANTE COLLABORAZIONE CON LA BIBLIOTECA NAZIONALE DI FIRENZE
Lucca Comics & Games stringe **un'importante collaborazione con la Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze**, ente che garantisce la conservazione, la tutela e la valorizzazione delle collezioni antiche e moderne, e raccoglie i documenti di interesse culturale destinati all'uso pubblico, realizzati su qualunque supporto, ai fini della costituzione dell'Archivio nazionale della produzione editoriale italiana. L'istituto fiorentino annovera la più importante raccolta di periodici e in particolare un vasto patrimonio di fumetti presente sul territorio nazionale, di cui circa 800.000 pezzi provenienti dalla recente donazione del fondo Gianni Bono, storico e studioso del fumetto ed editore. E proprio **dal fondo Gianni Bono provengono alcuni degli oggetti** e opere che saranno **esposti nella mostra *Lucca Legacy: a Comics & Games story***. La Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze, inoltre, proprio in forza di questa collaborazione, da quest'anno avvierà la conservazione delle autoproduzioni a fumetti: i primi volumi donati dal festival saranno quelli candidati al Premio Self Area 2026.

LUCCA COMICS & GAMES IN UNA STORIA DI GERONIMO STILTON
Edizioni Piemme celebra insieme al festival con **un progetto speciale**, disponibile esclusivamente nei giorni della manifestazione: **un omaggio che il più amato topo giornalista, Geronimo Stilton, dedica alla città** e alle community che, ogni anno, partecipano sempre più numerose.

A Geronimo Stilton frullano i baffi per l'emozione: è stato invitato al Teatro del Giglio per un importante evento in occasione dei 60 anni di Lucca Comics & Games! Arrivato a Lucca, si precipita nel centro storico per arrivare puntuale all'appuntamento ma... si perde e vive un'incredibile avventura per le vie della città! Tra soste nei padiglioni, improvvisi acquazzoni e slalom tra la folla in festa, il nostro arriverà a destinazione, dove lo attende un pubblico stratopico e **un amico speciale: Topolele Vietina!** Geronimo Stilton in pelliccia e baffi accoglierà le studentesse e gli studenti della città, all'auditorium San Romano il **28 ottobre** per dare inizio ai festeggiamenti. La storia è un progetto speciale non destinato alla vendita, esclusivo da collezione, disponibile solo a Lucca Comics & Games, da un'idea di Elisabetta Dami.

PINO & SHINOBY - UN PONTE TRA ITALIA E GIAPPONE

La mostra *Pino & Shinoby: un ponte tra Italia e Giappone* - allestita durante i giorni del festival all'interno degli spazi del Family Palace (Real Collegio) - documenta la realizzazione della serie animata co-prodotta da Studio Bozzetto e YTV, celebrando l'incontro tra le due culture **in occasione dei 160 anni di relazioni tra Italia e Giappone.**

Il percorso espositivo è strutturato in quattro sezioni: l'origine della serie, lo sviluppo dei character, il design degli ambienti e un'area dedicata alla musica, concepita come strumento per insegnare ai bambini semplici parole in italiano e in giapponese. Dopo il debutto mondiale all'Expo 2025 di Osaka e la vittoria del prestigioso **Premio MOIGE** (Movimento Italiano Genitori), il pubblico potrà scoprire il dietro le quinte di questo progetto interculturale.

LEGO ITALIA SVELA LA "CAPSULA DEL TEMPO", CHE SARÀ RIAPERTA NEL 2086

Lucca Comics & Games 2026 si arricchisce di un progetto unico: LEGO Italia alza il sipario sulla **Capsula del Tempo**, l'imponente installazione in mattoncini destinata a diventare l'elemento simbolo del padiglione allestito in piazza LEGO® (p.za San Romano). Ideata e costruita interamente dal Maestro LEGO® *Certified Professional* **Riccardo Zangelmi**, la capsula è concepita per racchiudere e custodire al suo interno una selezione dei set LEGO® più amati dal pubblico: i modelli preferiti dai fan, capaci di evocare un ricordo speciale o un momento indimenticabile. Al termine del festival, l'opera sarà sigillata e donata alla città, e custodita all'interno della mostra *Lucca Legacy: a Comics & Games story* con l'obiettivo di entrare a far parte della collezione del veniente Museo del fumetto di Lucca. Il 60° anniversario della kermesse toscana è **un traguardo che coincide con un altro importante anniversario: i 10 anni dalla nascita del primo LEGO® Certified Store in Italia.**

Ma quali mattoncini avranno l'onore di compiere questo viaggio nel tempo fino al 2086, anno di riapertura della Capsula? A deciderlo sarà la community stessa: i fan potranno infatti esprimere la propria preferenza all'interno del pop-up LEGO® giocando un ruolo fondamentale nello scegliere quali set racconteranno la passione di oggi ai costruttori di domani. La "piazza LEGO" si confermerà così il luogo di incontro ideale per tutti gli appassionati. **In occasione di questo decennale, il pop up LEGO sarà protagonista con attività dedicate, omaggi esclusivi per gli acquisti e iniziative LEGO® Insiders pensate per la community dei fan**, affiancata per l'esperienza sul territorio dalla presenza di partner d'eccellenza come MediaWorld, Toys Center con Play4Ever, Dadi & Mattoncini e Covo del Nerd.

ONE PIECE E PRECURE: TOEI ANIMATION EUROPE PROTAGONISTA A LUCCA
Toei Animation Europe conferma la sua presenza con due dei suoi titoli più amati: **One Piece** e **PreCure**, che saranno al centro di screening, incontri e attività dedicate al pubblico, rinnovando la partnership con il community event più atteso d'Europa.

Il Baluardo Santa Maria si conferma la casa di **One Piece**, che quest'anno renderà omaggio alla saga di **Elbaph**. Il grande padiglione dedicato alla serie si rinnova con un'impostazione ancora più esperienziale: attività, speciali photo opportunity e il tradizionale shop accompagneranno i visitatori all'interno del mondo della ciurma di Cappello di Paglia. Lo shop sarà caratterizzato da prodotti esclusivi di Toei Animation e del gruppo Bandai Namco.

Per la prima volta, inoltre, l'esperienza legata a One Piece si estenderà alla app ufficiale di Lucca Comics & Games, dove si potrà attivare un layer della mappa dedicato esclusivamente ai brand partner ufficiali della property. I rispettivi stand saranno segnalati all'interno della mappa virtuale, permettendo ai fan di ritrovare più facilmente le diverse presenze dedicate ai prodotti One Piece nel festival. One Piece avrà inoltre uno spazio nell'area KIDS, con attività e photo opportunity dedicate anche ai più piccoli per permettere anche a loro un primo e facile ingaggio con la serie.

Per il quarto anno consecutivo, **PreCure** torna a Lucca Comics & Games portando di nuovo la première occidentale del film **Star Detective PreCure – The movie!** che debutterà al festival **venerdì 30 ottobre al cinema Astra** (in replica il 31 ottobre al Centrale), e sarà introdotto dal produttore **Hibiki Minagawa**.

Con **Star Detective PreCure**, Toei amplia la propria presenza al Family Palace, dove i più piccoli potranno immergersi nel colorato universo della serie attraverso photo opportunity e risolvendo i casi della Curetto Agency. Sarà possibile incontrare la speciale mascotte arrivata direttamente dal Giappone, **PetitCure Mofurun** nel suo spazio dedicato. Il doppio stand ospiterà inoltre prodotti esclusivi del brand provenienti dal Pretty Store di Tokyo. Il costume character di **PetitCure Mofurun** sarà presente da mercoledì 28 ottobre a domenica 1 novembre nell'area PreCure del Family Palace.

CHRIS RIDDELL: DALLE IDEE AL DISEGNO. COME NASCE UN PERSONAGGIO

Grande ospite internazionale sarà **Chris Riddell**, tra i più importanti autori e illustratori contemporanei per ragazzi e adulti. L'autore - presente in collaborazione con la casa editrice Il Castoro - sarà al centro di panel, workshop, showcase e firmacopie durante tutto il festival, e per l'occasione terrà **un evento speciale anche per le scuole**, andato sold out dopo solo una settimana: *Inventiamo insieme mondi fantastici!*, laboratorio di disegno e creazione di storie organizzato **nell'ambito di Lucca Junior, al Family Palace** (giovedì 29/10, ore 10:30, Real Collegio).

Nel corso dell'incontro, **Chris Riddell accompagnerà i bambini alla scoperta di come nasce un personaggio** e di come, attraverso il disegno e l'immaginazione, possa prendere forma una storia. Partendo da un suo originale mazzo di carte illustrate, l'autore disegnerà dal vivo e coinvolgerà i partecipanti nella creazione di nuovi personaggi, luoghi e mondi fantastici, stimolandoli a sviluppare le proprie idee attraverso il disegno e la libera narrazione. Il laboratorio si concluderà con un momento di condivisione dei lavori realizzati e con una sessione di domande e risposte con l'autore, per offrire ai bambini l'opportunità di confrontarsi direttamente con Chris Riddell e conoscere più da vicino il suo lavoro di illustratore e narratore, noto in tutto il mondo per le sue opere.

I CAVALIERI DELLO ZODIACO: BRUCIA COSMO DELLE 13 STELLE!

In occasione della celebrazione per il 40esimo anniversario dell'epica saga dei Saint Seiya (I Cavalieri dello Zodiaco) dopo l'apprezzatissima mostra di Lucca Collezionando, Lucca Comics & Games celebra l'epopea

creata da Masami Kurumada con un panel dedicato all'anime che ha fatto sognare diverse generazioni. Protagonisti alcuni dei principali doppiatori della saga: Ivo De Palma (Pegasus), Luigi Rosa (Crystal), Andrea De Nisco (Andromeda) e Dania Cericola (Lady Isabel/la dea Atena). Per tutti gli appassionati l'appuntamento è il **31 ottobre**, alle 19 all'Auditorium San Romano.

L'evento sarà anticipato dalla parata **SAINT SEIYA THE GATHERING**: alle 18, i cosplayer da tutta Italia a tema Cavalieri dello Zodiaco si ritroveranno in Piazza San Michele e "scorteranno" i doppiatori fino all'Auditorium San Romano dove si terrà il "picchetto d'onore" prima dell'inizio dell'incontro.

A LUCCA I VINCITORI DI CARTOONS ON THE BAY 2026

Si rafforza sempre più la collaborazione tra **Cartoons On The Bay**, International Animation and Transmedia Festival promosso da **Rai** e organizzato da **Rai Com** e Lucca Comics & Games. Se a maggio l'edizione del trentennale del Festival Rai diretto da Adriano Monti Buzzetti ha ospitato a Pescara la mostra *Oltre le Terre di Mezzo: visioni tolkeniane* di Angelo Montanini, allestita in collaborazione con Lucca Comics & Games, a ottobre, per la prima volta, i lavori vincitori di COTB saranno proiettati a Lucca. In cartellone le opere premiate all'Aurum di Pescara, provenienti da Regno Unito e Stati Uniti, Italia e Australia, Belgio, Repubblica Ceca e Francia. I vincitori 2026 sono *My friend Maisy* diretto da Beth Hughes premiato come Best Preschool Tv Show, *E.B. White's Charlotte's Web* di Yurie Rocha (Best Upper Preschool Tv Show), *Try not to laugh – Prova a non ridere* di Pera Toons (Best kids Tv shows), *Tales from outer Suburbia* di Noel Cleary, Shaun Tan (Best Youth Tv Show), *Koira* di Ben Lega (Best Interactive Animation), *Tales from the Magic Garden* di Patrik Pass Jr., Jean-Claude Rozec, David Súpup, Leon Vidmar (Best Animated Feature) e *The Nest* di Aurélien Coquery, Léa Kermanach, Soline Mauguin, Abel Tixador, Jean Baounon, Romane Selter-Fiette. Le proiezioni si svolgeranno tutto il giorno **dal 28 ottobre all'1 novembre** al primo piano del Real Collegio, Family Palace, area Lucca Junior.

DAMIANO CARRARA TRA VIDEOGIOCHI E DOLCI CREAZIONI

Damiano Carrara e il suo atelier tornano per festeggiare insieme Lucca60. Dopo il drago monumentale in occasione dei 50 anni di Dungeons & Dragons, e Lady Hope esposta nella splendida cornice di Palazzo Ducale, il maître pâtissier di Lucca, si cimenterà nella realizzazione di un omaggio allo Yellow Kid, storico simbolo della Legacy di Lucca Comics & Games. Il maestro realizzerà anche una speciale torta di compleanno dedicata al sensei Go Nagai, ospite d'onore del Festival.

Sarà inoltre presente al festival per tutta la grande community di Lucca Comics & Games, che potrà così gustare le sue golose delizie, oltre a omaggiare ancora una volta "Luke & Clea", con nuove dolci creazioni. L'anno scorso, infatti, Carrara realizzò due grandi statue in cioccolato dei protagonisti del videogioco ufficiale del festival. Quest'anno è stata Lucca Comics & Games ad omaggiare Carrara, rendendolo a tutti gli effetti parte della community videoludica di Lucca, e trasformandolo in uno dei personaggi del gioco, scaricabile gratuitamente per iOS e Android.

ISTITUTO MUSICALE LUIGI BOCCHERINI: CRESCE LA COLLABORAZIONE

Si fa sempre più significativa la collaborazione tra il festival e il Conservatorio musicale Luigi Boccherini: gli studenti e i docenti del Master MAI & GAMES (Musica applicata all'immagine) hanno partecipato alla realizzazione delle musiche di *Luke & Clea: A Quest for Legacy* il videogioco ufficiale della manifestazione, già disponibile gratuitamente on line da alcuni giorni; adesso, per la prima volta, oltre all'auditorium, il Conservatorio lucchese apre alcune delle sue più suggestive sale agli eventi in programma. Il Boccherini diventa così "la casa" della letteratura Fantasy e Romance. Qui saranno ambientati talk, incontri, attività a tema, con il pubblico dal carattere più ristretto.

Qui si terranno gli **"Incontri al tramonto"**, tre aperitivi dedicati a fantasy, creature e passione e il "Concerto in Arte" festeggerà i trent'anni di carriera dell'illustratore **Paolo Barbieri** insieme alla musica del Conservatorio. Nella stessa cornice nascerà "Lucca60Love", la giornata di domenica 1° novembre, dedicata al romance, dal contemporaneo al queer romance, dal romantasy al dark. Alcuni spazi diventeranno anche scenario unico per attività del gioco di ruolo dal vivo.

L'auditorium sarà anche luogo di incontri di primo piano, come **sabato 31** (ore 10) quando ospiterà l'intervista pubblica sulla sua carriera della grande **Yōko Kanno, che sarà a Lucca Comics & Games** per incontrare i fan ed essere celebrata come merita una leggenda delle colonne sonore degli anime, dei videogiochi, del

cinema e della televisione. La collaborazione dell'Istituto Musicale Boccherini si esprimerà anche il 1 novembre (ore 15) con l'evento dedicato all'artista al Teatro del Giglio Giacomo Puccini.

IMT SCIENTIFIC PARTNER DEL FESTIVAL

Anche quest'anno la **Scuola IMT Alti Studi Lucca** si conferma **Scientific Partner** di Lucca Comics & Games. In occasione della sessantesima edizione della fiera, numerose le iniziative promosse da IMT, che si svolgeranno tra la IMT Library, in piazza San Ponziano, e la Cappella Guinigi del Complesso di San Francesco. Tre le aree tematiche degli eventi organizzati dalla Scuola: **"Game Science"**, **"Comics Studies"** e **"Cultural Sciences"** - ognuna legata a un filone di ricerca scientifica della Scuola IMT. In particolare, per cinque giorni, la IMT Library si trasformerà nel fulcro della Game Science: enti di ricerca internazionali e associazioni ludiche animeranno gli spazi con demo interattive, sessioni di gioco e **un ricco programma di talk dedicati al valore e alle nuove frontiere del giocare**.

Durante il festival, la Scuola IMT Alti Studi Lucca entra nella programmazione culturale con eventi dedicati e compartecipazione ad incontri con autori di gioco, fumetto e narrativa su tematiche di attualità.

Annunciati oggi i primi eventi in calendario della programmazione congiunta:

"The Eternaut and Beyond: Comics, Memory and Collective Resistance" nel solco tracciato dalla Targa Oesterheld che, dopo quarant'anni, torna a Lucca Comics & Games e dedicata alla memoria di Héctor Germán Oesterheld, maestro del capolavoro *L'Eternauta*, scomparso nella nebbia della dittatura militare argentina insieme alle sue quattro figlie e agli altri 30.000 desaparecidos.

"Geopolitica dei comics", invece, è un focus su come il fumetto oggi è uno dei linguaggi privilegiati per raccontare l'attualità e approfondire i conflitti e le loro complessità, grazie a un tratto universale in grado di abbattere barriere linguistiche e pregiudizi.

Infine il progetto *"Neurocomics"* ideato da Luca Raffaelli che atterra al festival con uno showcase in cui Tanino Liberatore disegnerà dal vivo e sotto ipnosi, per cui la Scuola IMT Alti Studi Lucca sta valutando una sperimentazione.

BIBLIOTECA CIVICA AGORÀ: LA CASA DELLA SELF AREA

La Biblioteca civica Agorà ospiterà nuovamente la Self Area di Lucca Comics & Games, dedicata alle autoproduzioni e al fumetto indipendente. Il festival infatti, sarà anticipato dal progetto **Self Area Go** con tre incontri, realizzati in collaborazione con la Biblioteca Civica: il 6 ottobre (ore 18) un focus sui videogiochi indipendenti con Fabio Viola e i creatori di "Luke&Clea" e dell'associazione TheHandyCapped; il 13 ottobre (ore 18) incontro con la TheSign Academy di Firenze e il collettivo InkCap sull'importanza delle scuole specialistiche. Durante il festival, invece, le rappresentanti della Biblioteca Agorà e le rappresentanti della **Biblioteca Centrale Nazionale di Firenze** si confronteranno sulla necessità di conservare anche le opere indipendenti e autoprodotte.

Inoltre, Lucca Crea, anche quest'anno, ha donato alla Biblioteca Agorà **una selezione di fumetti, manga e graphic novel** tra i titoli candidati ai prestigiosi Lucca Comics Awards e ai Community Awards: la donazione va ad ampliare il catalogo delle opere disponibili al prestito e alla consultazione, insieme a quelle donate dalla Fondazione Tuono Pettinato per l'omonimo scaffale e ai volumi candidati al Premio Self Area.

AREA PRO DOVE I SOGNI INCONTRANO LE OPPORTUNITÀ

L'Area Pro è un luogo o meglio è un'opportunità! Da sempre il festival promuove l'incontro tra le promesse del fumetto e gli editori, in uno spazio apposito, dove i giovani possono presentare le proprie aspirazioni agli editori. Quest'anno le case editrici presenti salgono a ben **32**, con le "prime volte" di illustri rappresentanti del sistema fumetto come **Bao Publishing, la rivista La fine del Mondo de Il Manifesto, Mirage Comics insieme a Shockdom Edizioni, Tora Edizioni, Grizzly Lab e le Edizioni Nuove Sido** alla ricerca di produzioni più sperimentali, per un totale di oltre **60 sessioni** di portfolio review. L'Area Pro torna a **Palazzo Guinigi**, al piano terra dove ha trovato casa già lo scorso anno. Gli aspiranti fumettisti, sceneggiatori e coloristi possono presentare le candidature, inviando il proprio portfolio **gratuitamente** fino al 13 ottobre. Sempre a Palazzo Guinigi, nella nuova sala incontri al primo piano, si terranno gli "incontri pro": vere e proprie masterclass a ingresso gratuito per presentarsi al meglio nel mondo delle industrie creative. Link per candidarsi: <https://lucca2026.luccacomicsandgames.com/it/news/area-pro-2026>

“COSTRUIAMO GENTILEZZA NELLA VITA”: IL RICONOSCIMENTO A LUCCA COMICS & GAMES

Il Festival viene insignito quest'anno del **Premio “Costruiamo Gentilezza nella Vita”** in occasione dei suoi 60 anni di attività. Il riconoscimento è stato assegnato alla manifestazione per la sua **capacità di unire e coinvolgere le persone all'insegna di valori positivi**, rispetto ed empatia.

Il premio nasce dall'esperienza del “Costruiamo Gentilezza nello Sport”, ideato dalla giornalista Gaia Simonetti per valorizzare i piccoli gesti nel mondo sportivo, ed è oggi esteso a tutti gli ambiti sociali.

Lucca Comics & Games si distingue come spazio umano e di buona iniziativa, dimostrando come la cultura del gioco e del fumetto possa trasformarsi in una concreta manifestazione di gentilezza collettiva.

Entra così in un albo d'oro che comprende personalità come il Cardinale Matteo Zuppi, Niccolò Fabi, Paolo Ruffini, Nicolò Govoni e Fiorella Mannoia. Perché riconoscere la gentilezza significa accrescerla e ogni gesto condiviso aiuta a costruire comunità più unite e solidali.

COMUNE DI LUCCA CON LUCCA CREA E LUCCA PLUS: AGEVOLAZIONI PER I RESIDENTI

Lucca Crea, con il **Comune di Lucca** e **Lucca Plus**, realizzerà dei voucher **sconto da 7€**, sul biglietto di ingresso al festival, validi per i giorni **28 e 29 ottobre** e destinati ai **residenti del Comune di Lucca**, che si potranno liberamente ritirare all'Ufficio Accoglienza Turistica in p.le Verdi (Vecchia Porta San Donato).

Come funziona la promozione con il Comune e Lucca Plus?

La distribuzione dei voucher sconto avverrà **dal 3 all'11 ottobre**: ogni cartolina riporterà un codice, che utilizzato al momento dell'acquisto del biglietto garantirà uno sconto di 7 euro sul titolo di accesso giornaliero nei giorni di **mercoledì 28 ottobre** e **giovedì 29 ottobre**. I codici saranno utilizzabili sul portale di Ticketone dal 3 al 15 ottobre.

Per i lucchesi che avessero **già acquistato in precedenza un biglietto giornaliero per i giorni interessati dalla promozione**, Lucca Plus metterà a disposizione un voucher del valore di 7 €, spendibile **entro il 31 marzo 2027** presso le casse automatiche del parcheggio Mazzini. Il voucher potrà essere ritirato esibendo il titolo acquistato online in precedenza sempre dal 3 ottobre presso l'Ufficio Accoglienza Turistica in Piazzale Verdi (Vecchia Porta San Donato) ogni giorno dalle 10 alle 18,30 festivi inclusi. Anche le cartoline con i codici sconti saranno distribuite all'accoglienza turistica di piazzale Verdi.

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