

LUCCA COMICS & GAMES COMPIE 60 ANNI. A PALAZZO GUINIGI NASCE **LUCCA LEGACY: A COMICS AND GAMES STORY - LA MOSTRA**

Un intero piano dello storico palazzo lucchese diventa una piattaforma culturale viva, progettata con POLI.design, che cambierà nel tempo grazie *al contributo del pubblico*

Lucca, 30 settembre 2026 – 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.

Il secondo piano dello storico edificio – tra i luoghi simbolo della città – verrà trasformato per i prossimi otto anni in una piattaforma culturale permanente, dotata di dispositivi allestitivi adattivi pensati fin dall'origine per evolvere nel tempo e per accogliere, in futuro, nuovi percorsi espositivi. I *VisitAutori* infatti non si limiteranno a osservare: come accade nei giochi legacy, potranno intervenire fisicamente sulla mostra, lasciando un segno che resterà nel tempo e modificandola, così da contribuire essi stessi a lasciare tracce. È un'esperienza interattiva costruita per raccontare una storia collettiva che è, insieme, passato e futuro.

Il progetto nasce da una partnership con **POLI.design**, il centro per la formazione post-laurea fondato dal Politecnico di Milano e riconosciuto tra i vertici delle classifiche internazionali nell'area Art & Design. Si tratta di una collaborazione caratterizzata da una forte qualificazione progettuale e istituzionale, che unisce la visione, il metodo e il prestigio internazionale del centro milanese alla materia viva della manifestazione lucchese, per dare forma a uno spazio che non è semplicemente una mostra celebrativa, ma un vero e proprio dispositivo culturale capace di rigenerarsi nel cuore della città di Lucca.

«Quando abbiamo immaginato questo spazio, non volevamo un archivio da consultare, ma un organismo vivo da attraversare. Ogni sala racconta una prospettiva diversa di questa relazione lunga sessant'anni, fino ad arrivare a The Vault, il caveau: lì un visitatore può lasciare un significato, un proprio oggetto portatore di una storia legata a sé, parte di Lucca Comics & Games. Una collezione, una time box, oggetti che domani potranno diventare cover stories o comporre un'eredità, un sistema di segni per capire il presente e conquistare il futuro. Uno spazio che celebra a trecentosessanta gradi il VisitAutore, compositore della storia collettiva che scriviamo insieme da sei decenni.» ha detto **Emanuele Vietina, direttore di Lucca Comics & Games**.

«Lucca Comics & Games è una storia costruita anche da chi, anno dopo anno, ha partecipato al Festival. Per questo abbiamo immaginato una mostra che possa accogliere ricordi, oggetti e nuovi racconti, e cambiare insieme al suo pubblico. Il progetto degli spazi e dei dispositivi interattivi dà forma a questa possibilità: ogni visita

può lasciare una traccia e contribuire alla storia delle edizioni future», dichiara Anna Barbara, presidente di POLI.design.

Ad accompagnare il pubblico lungo questo percorso sono **Luke e Clea**, le due mascotte create dal disegnatore Sergio Algozzino: l'estrosa e indomita Clea e l'introverso e riflessivo Luke guidano i visitatori tra misteri, scoperte e sorprese, offrendo due chiavi di lettura complementari della stessa esperienza. Il viaggio comincia all'accettazione, dove ogni visitatore riceve le informazioni e i materiali necessari, per poi scegliere liberamente come esplorare gli spazi: seguendo il percorso tradizionale sala per sala, oppure affidandosi a un paper game - il Check Point Legacy - che accompagna i visitatori lungo il percorso della mostra, invitandoli a completare piccole missioni di stanza in stanza e a scoprire i contenuti in modo ludico e interattivo, una mappa che arricchisce l'itinerario di sfumature personalizzate; oppure ancora vestendo i panni digitali di uno dei due eroi attraverso l'App dedicata della mostra e accettandone le sfide interattive. Tre modalità diverse per una stessa storia, pensate perché la mostra possa essere visitata e vissuta più volte, ogni volta in modo differente.

L'articolazione della mostra: tre livelli, nove ambienti - Il percorso espositivo si svilupperà su tre livelli concettuali, ciascuno con una propria drammaturgia, a partire da un Intro Level che coincide con la sala di Luke e Clea: è la soglia della mostra, lo spazio in cui viene introdotto il concept di legacy game e in cui il visitatore sceglie la propria mascotte-guida e la propria modalità di visita, prima di addentrarsi nel cuore del racconto.

Il cuore narrativo del percorso è costituito dal **Main Level** articolato attraverso sei ambienti concatenati. Si comincia con Cover Stories, la sala delle "storie da copertina", dove una collezione di racconti sulla manifestazione viene presentata in formato LP, da sfogliare come dischi in un negozio di vinili: ogni copertina custodisce sul retro curiosità e aneddoti, e proprio come i pezzi musicali che si riascoltano dopo tanto tempo, molte di queste storie potranno risvegliare ricordi vissuti in prima persona. È una sala destinata per sua natura a cambiare aspetto nel tempo, perché saranno realizzate periodicamente nuove Cover Stories a partire dagli oggetti che il pubblico potrà lasciare in **The Vault**, il caveau della mostra: uno spazio speciale, accessibile solo secondo regole precise, mettendosi in gioco attraverso l'app. Ogni copertina, inoltre, integra un piccolo tag elettronico (tag RFID) che, avvicinato a un lettore, attiva su uno schermo LED contenuti extra come video, foto e animazioni, offrendo un secondo livello di approfondimento.

Dalla sala delle copertine si passa alla **Time Machine**, l'ambiente delle timeline, dove gli eventi della grande Storia dialogano con i momenti del Festival e della pop culture internazionale in un connubio ricco di sorprese. Al centro della stanza un grande nastro trasportatore, che ricorda quelli di una lavanderia, dove scorrono non abiti ma i poster storici della manifestazione: il visitatore può fermarlo ruotando un apposito comando e prendere in mano il poster scelto, osservarlo da vicino e scoprirne la storia. La stessa sala racconta anche l'evoluzione del linguaggio grafico della manifestazione nel suo complesso: i ventiquattro anni, dal 1969 al 1992, in cui il manifesto parlò la lingua del cartooning attraverso i disegni di David Pascal; la svolta del 2003, quando il poster assunse la forma pittorica che ancora oggi lo caratterizza, fatta di illustrazioni con la presenza ricorrente dei monumenti simbolo della città; e infine la nascita dell'idea del tema annuale, che trasformò il poster in un sistema capace di raccontare i valori della community anche attraverso citazioni ed easter egg disseminati dagli autori, aprendo un dialogo naturale con il pubblico del Festival, che nel tempo si è appropriato del poster reinventandolo in cosplay, varianti e rielaborazioni personali.

Il percorso prosegue nella sala **Tree of Strips**, un vero e proprio albero della vita del Festival, sulle cui foglie compaiono i nomi di centinaia di artiste e artisti che ne hanno segnato la storia: chi ha firmato un poster, chi ha ricevuto un premio, chi fa parte della Walk of Fame o chi ha visto proprie opere esposte in una passata mostra.

Accanto all'albero, uno spazio dedicato permette al visitatore di scattarsi una fotografia e stamparla, per poi scegliere se lasciarla sulla parete dedicata alle memorie collettive oppure conservarla per sé, come ricordo personale di questa mostra-viaggio. Si arriva quindi alla Legacy Room, uno spazio di ascolto in cui tre postazioni interattive restituiscono un caleidoscopio di voci, ricordi ed esperienze nei video a rotazione, che cambieranno nel tempo e dove anche il visitatore stesso potrebbe ritrovarsi lasciando il proprio video attraverso apposito form. Nella stessa sala la narrazione della manifestazione prosegue con un approfondimento dedicato ai "Mondi nati per gioco", che ripercorre artisti e momenti che, decennio dopo decennio, hanno reso la manifestazione come la conosciamo oggi. La sala successiva, **Roll of Honor**, è allestita usando l'espedito del sushi bar: attraverso la successione di piattini che scorrono sul nastro, un ampio "menù" restituisce fumetti e giochi premiati in oltre sessant'anni di Lucca Comics & Games. Un sistema pensato per mettere in relazione i visitatori tra di loro permettendogli di scegliere e ottenere un codice che gli consente di ritirare un gioco o un libro a disposizione nella sala accanto. Chiude il **Main Level**, la **Dreamers Room**, un'autentica esperienza sensoriale. Il momento dell'emozione improvvisa, forse inaspettata, che restituisce al visitatore tutto ciò che fino a quel punto del viaggio può essersi perso o aver notato meno. Perché Lucca Comics & Games ha tante storie da raccontare in 60 anni ma ci sono anche tantissimi sentimenti che possono essere recuperati, ricordati o semplicemente ascoltati.

Il percorso si conclude con una sezione a parte che raccoglie due ambienti strettamente legati tra loro: da **Roll of Honor** il visitatore può accedere a **Hall of Games** dove può finalmente sedersi a un tavolo e giocare dal vivo con la scatola scelta poco prima, e magari lasciarsi anche tentare da titoli mai provati. Invece da **Legacy Room** si può accedere – solo alla fine dell'intero percorso di mostra – a The Vault, il caveau. The Vault è uno spazio unico, non incluso nel percorso ordinario e accessibile solo secondo regole dedicate, legate all'esperienza vissuta attraversando le sale. Ciò che rende unico questo spazio è la sua funzione: è qui che lo spettatore, di fatto, diventa appieno spettatore depositando un proprio oggetto d'affezione legato a Lucca Comics & Games, e compilando una scheda museale con tutte le informazioni relative. Un gesto che chiude, e insieme riapre, il meccanismo legacy dell'intera mostra, perché quegli oggetti potranno in futuro diventare una nuova Cover Story oppure entrare a far parte del nascente Museo del Fumetto di Lucca.

Tecnologia e design al servizio della narrazione - Il contributo di POLI.design non si esaurisce nella progettazione fisica degli spazi, ma investe direttamente il linguaggio dell'intera esperienza. I tag RFID - piccoli dispositivi elettronici - applicati alle Cover Stories, al Check Point Legacy e il meccanismo stesso di The Vault, sono tutti dispositivi pensati non come elementi statici, ma come infrastrutture capaci di accogliere e restituire contenuti sempre nuovi nel tempo. È in questa impostazione che si riconosce la cifra distintiva del lavoro design sviluppato insieme a POLI.design: la mostra non viene concepita come un prodotto finito da inaugurare e poi conservare invariato, ma come una piattaforma che il Festival potrà continuare ad aggiornare edizione dopo edizione, integrando nuove Cover Stories, nuove testimonianze nella Legacy Room, nuovi oggetti in The Vault e nuove fotografie sulla parete del Tree of Strips.

La mia Lucca: la call to action per i fan - Attraverso la call to action lanciata negli scorsi mesi, sono giunte le storie di tantissimi visitatori, appassionati, partecipanti e molte altre continueranno ad aggiungersi nel tempo, per raccontare attraverso chi Lucca Comics & Games l'ha vissuta negli anni e gli artisti che negli anni sono passati dalla manifestazione, la propria prima esperienza o quella più significativa al Festival. Una selezione dei contributi sarà proiettata nella sala Legacy Room: La mia Lucca è pensata anch'essa per mutare continuamente man mano che nuovi racconti vengono raccolti e proiettati, in perfetta coerenza con la logica evolutiva che attraversa l'intero progetto. Il form per partecipare alla call to action è disponibile a questo indirizzo:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe_aSNYcRtLYOOoJ0kqBaBHtdSXJzHOFNcs4hIRr0-IPmDww/viewform?usp=dialog

We believe in **#Community #Inclusion #Respect #Discovery #Gratitude #LUCCACG25**

Stay tuned, **iscrivetevi alla newsletter** di Lucca Comics & Games

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

Twitch LuccaComicsAndGames; YT Lucca Comics & Games

Scarica la APP di Lucca Comics & Games

***POLI.design**

POLI.design è il centro per la formazione post-laurea a livello nazionale e internazionale parte integrante del Sistema Design del Politecnico di Milano (1° in Italia, 3° in Europa e 7° nel mondo nella classifica QS World University Rankings 2026 per l'ambito Art & Design). Dal 1999, ha costruito e consolidato la propria offerta didattica sull'approccio project-based learning, sulla ricerca e sul sapere politecnico. Dai Master fino ai Corsi per i professionisti e alle esperienze tailor-made rivolte alle organizzazioni, POLI.design offre percorsi cross-industry che trasferiscono il mindset progettuale necessario a guidare la trasformazione in settori differenti. Protagonista di un network italiano e globale per la formazione in ambito design, favorisce il dialogo tra mondi dell'accademia, delle istituzioni e dell'industria.