ANNUNCIATI I VINCITORI DEI LUCCA COMICS & GAMES AWARDS

Al Teatro del Giglio Giacomo Puccini l'attesissima serata dedicata ai talenti del fumetto, del gioco e del mondo dell'illustrazione

Lucca, 29 ottobre 2026 - La serata di premiazione dei Lucca Comics & Games Awards 2026, uno degli eventi più attesi nel panorama internazionale di fumetto, gioco e intrattenimento, si è appena conclusa e sono stati conferiti i premi a coloro che oggi rappresentano l'eccellenza creativa e l'innovazione artistica delle diverse anime del festival. Autori e autrici, illustratori e illustratrici, game designer e creativi e creative le cui opere si sono distinte nel panorama culturale di quest'anno hanno calcato il palco del Teatro del Giglio Giacomo Puccini raccontando la creatività dei nostri tempi e confermando Lucca Comics & Games, nel suo sessantesimo compleanno, punto di riferimento imprescindibile per l'industria creativa globale, di ieri, oggi e domani.
La giuria di quest'anno per l'assegnazione dei Lucca Comics Awards, considerati gli Oscar italiani del fumetto, è composta da **Lorenzo La Neve** (autore), **Bianca Bagnarelli** (autrice), **Alessandro Tota** (autore), **Leonardo Merlini** (giornalista) e **Veruska Motta** (Responsabile programmazione culturale Comics - Lucca Comics & Games). Sono loro che, all'interno di una rosa di 33 opere di altissimo livello selezionate dal Comitato di Lettori e Lettrici di Lucca Comics & Games per essersi particolarmente distinte nel panorama editoriale italiano, hanno scelto i vincitori e le vincitrici di questa sera, rappresentanti il meglio della cultura pop contemporanea nei diversi generi e modalità espressive.

Premi Yellow Kid
Considerati i premi più prestigiosi della serata, gli Yellow Kid sono tra i momenti più attesi anno dopo anno.

Lo **Yellow Kid Maestro del Fumetto** è stato consegnato al **Sensei Go Nagai**, "per aver rivoluzionato l'immaginario visivo globale e impresso un segno indelebile in intere generazioni. Maestro visionario, capace di infrangere convenzioni, tabù e stereotipi con sfrontato coraggio, ha sondato i recessi più profondi e oscuri dell'animo umano attraverso uno stile inconfondibile, in cui il dinamismo si fonde con una potente espressività, barocca e grottesca. Ponte straordinario tra culture, ci ha restituito la Divina Commedia tradotta nel linguaggio universale del fumetto, saldando la tradizione orientale con le radici profonde della narrazione occidentale".

Quest'anno è stato conferito anche il premio **Yellow Kid Maestra del Fumetto** ad **Anna Brandoli**, "per aver dato volto, spessore e voce indimenticabili a uomini e donne immersi nelle ombre del Medioevo e dei grandi snodi della storia antica. La sua firma si distingue per uno stile particolarissimo e rigoroso, dotato di una sintesi espressiva tra le più alte e raffinate mai raggiunte nel panorama del fumetto italiano. In felice sinergia con la sensibilità di sceneggiatori come Renato Queirolo e Ottavio De Angelis, ha firmato pagine di inestimabile valore, consegnando alla storia della nona arte capolavori di assoluta e duratura intensità".

Il premio **Yellow Kid Fumetto dell'anno** è stato assegnato a ***Domenica*** **di Olivier Schrauwen (Coconino Press)** con traduzione di Olga Amagliani e Claudia Cozzi. "Riconoscimento assegnato per il coraggio di rischiare una sperimentazione estrema ma mai fine a sé stessa in un momento in cui sperimentare è spesso considerato un rischio nel medium fumetto. Olivier Schrauwen gioca con la grammatica del genere, unendo la lezione di Chris Ware alla struttura narrativa di James Joyce, partendo da una "semplice" giornata di una persona comune. Da lì l'occhio si sposta nello spazio - interno ed esterno - e nel tempo, tra sospensioni e accelerazioni percepite, restando intimo e universale al tempo stesso".

Vince il premio **Yellow Kid Autore/Autrice dell'anno Leo Ortolani con *Tapum* (Feltrinelli Comics)**. "Un autore che non mente e racconta l'umanità nella sua forma più profonda e vera: la tragedia si alterna all'umorismo, l'indicibile drammatico si mostra in tavole che svelano l'orrore, senza mai cadere nel dramma gratuito. Leo Ortolani racconta la verità sugli esseri umani - deboli, feriti, sacrificati sull'altare di decisioni

scellerate - e sui conflitti, in cui la Prima guerra mondiale diventa metafora di tutte le guerre e le loro storture. Nel buio, la risata. Il terreno dell'umorismo, di cui l'autore ha un'assoluta padronanza, diventa quindi la base per la costruzione di un libro che regala tutto il bagaglio di possibili emozioni".

Anche in questa edizione la statuina degli Yellow Kid, placcata d'oro a 24 carati, è stata realizzata grazie alla partnership con la **Fonderia Del Chiaro di Pietrasanta**, che da decenni collabora con i maggiori artisti contemporanei internazionali.

Premi Gran Guinigi

Vince il premio per il **Miglior Disegno *Guerra giusta* di Danijel Zezelj (Eris Edizioni)** con la traduzione di *Valerio Stivè*. "Il bianco e il nero nella loro forma più pura si piegano costantemente al servizio della mano di Danijel Zezelj: il movimento e le scene d'azione vengono resi con pochissimi tratti dalla precisione chirurgica. L'apparente essenzialità evoca interi universi complessi e stratificati e, per precisa volontà dell'autore, a volte si appanna per un attimo e sfuma nel ricordo per mostrare un mondo che non c'è più. Il bianco taglia come un'accetta le scene, definendo ambientazioni, corpi, edifici. Il contrasto luce/ombra diventa co-protagonista della storia con tavole che sembrano scatti fotografici e colgono un preciso momento di un qui e ora immerso nelle macerie di una guerra, una delle tante".

A ***Ombre di famiglia - Feeding ghosts* di Tessa Hulls (Tunué)** con traduzione di *Martina Fermato* il premio **migliore Sceneggiatura**. Si legge nelle motivazioni:"Una sceneggiatura che si costruisce sul vuoto, sugli spazi lasciati dal silenzio di una famiglia, e li trasforma in struttura narrativa. Tessa Hulls parte dalle proprie vicende personali e dal rapporto tra tre generazioni di donne e su questo nucleo innesta la Storia di un intero Paese. Le due dimensioni diventano inseparabili: solo guardando insieme il personale e il collettivo il trauma di una generazione trova un senso. La scrittura dell'autrice oltrepassa i confini del libro: la sceneggiatura comincia con la ricerca stessa - tra lettere, dossier e memorie della nonna - per ricostruire un passato che nessuno aveva raccontato davvero. Ne nasce una costruzione stratificata che tiene unite vite ed epoche senza cercare chiusure facili".

***Sto con il mio santo* di Chihoi (Canicola)** con la traduzione di Anastasia Genovese vince il premio **Gran Guinigi Miglior Fumetto Breve o Raccolta**. Come si legge nelle motivazioni, si tratta di "Una raccolta di dieci racconti realizzati dall'artista tra il 2003 e il 2018, in cui Chihoi guida lettori e lettrici all'interno di mondi dai contorni sfumati, ossessioni perturbanti, quotidianità in cui la trama della realtà si disfa lentamente. I corpi, la memoria, le trame si sfaldano in un bianco e nero mai immobile e uguale a sé stesso, a tratti più cupo, a tratti esile e leggero. Quindici anni di storie che raccontano allontanamenti e ritorni, perdite e ritrovamenti, prigioni mentali e luoghi infiniti che mostrano come l'arte, in questo caso la Nona Arte, può portare in mondi che non sono nostri. Chihoi non ha paura di andare oltre il quotidiano e il reale, diventando surrealista, portando chi legge a immergersi nel regno del sogno. Una vera mappa di come funziona la creatività più pura, scatenata, libera".

Vince il **Gran Guinigi Miglior Fumetto Seriale *Absolute Martian Manhunter* di Deniz Camp e Javier Rodríguez (Panini Comics)** con la traduzione di Lorenzo Corti: "una serie che non ha paura di giocare con la grammatica del fumetto, smontandola, decostruendola e ricostruendola con regole totalmente nuove, anche a costo di evocare un senso di iniziale smarrimento che diventa poi viaggio nella meraviglia della ricerca visiva. Lo sceneggiatore Deniz Camp e il disegnatore Javier Rodríguez osano, raggiungendo vette estreme di psichedelia ed essenzialità, creando un apparente paradosso: una serie totalmente indie immersa in un contesto percepito come ipercommerciale. Il pop diventa sperimentazione pura, in cui storia e disegno formano un legame indissolubile e unico, che non potrebbe essere reso efficacemente se non in questa forma".

Il ***Gran Guinigi Miglior Esordio*** è stato assegnato a ***Mentre ero via* di Rina Jost (Diabolo Edizioni)**, tradotto da Giulia Bertoldo. "Un esordio solido e convincente, dalla forte matrice autobiografica, che dà ai caregiver il riconoscimento meritato e abbatte i tabù che ancora circondano la depressione. Rina Jost sceglie la struttura

della fiaba per raccontare ciò che spesso non trova parole, attraverso il fumetto, dà voce alle sensazioni di chi vive accanto a chi sta male. Creature benefiche, paure che prendono forma e portali magici compongono un viaggio avventuroso in cui fantastico e simbolico si fondono con l'esperienza vissuta, restituita con sincerità e dolcezza, in un racconto poetico, toccante e mai lontano dalla realtà".

***La fine del mondo* (il manifesto)** vince il **Gran Guinigi per un'iniziativa editoriale – Premio Stefano Beani, "**Un progetto editoriale nato con l'intenzione esplicita di avvicinare un pubblico sempre più ampio al fumetto, sfondando le barriere del medium, miscelando sapientemente lavori di esordienti e di autori e autrici già affermati, per esplorare storie e stili sempre diversi. Un riconoscimento che vuole premiare anche la scelta controcorrente di investire prioritariamente sulle edicole, mantenendo un prezzo popolare. Una scelta "radicale e un po' folle" (per stessa dichiarazione del suo curatore) per riportare il fumetto d'autore nel canale distributivo che ha avvicinato per primo generazioni di lettori e lettrici alla Nona Arte".

Premio Self Area
Nel corso degli anni la Self Area si è sedimentata come una realtà in cui gli artisti emergenti possono far davvero splendere il proprio talento. La splendida rendita tecnica, le tematiche attuali in un mondo completamente diverso, e l'impatto visivo di ***Dust Marrow***, realizzato dall'autore **Pastaacolazione**, ne sono un brillante esempio. Tutte queste caratteristiche hanno colpito la maggioranza dei lettori, che si sono sentiti attratti da un universo del tutto estraneo a noi, ma allo stesso tempo vicino nei sentimenti ed emozioni.

Vince il **Gran Guinigi - Premio Generazioni**, riservato al meglio della produzione a fumetti per lettori e lettrici tra i 6 e i 12 anni, ***Kurt!* di Sabine Lemire & Rasmus Bregnhøi (Sinnos)**. "Ironico e dissacrante, questo fumetto porta a riflettere sui temi della perdita e della difficoltà a lasciare andare qualcosa che ci è molto caro, come i pezzi del nostro passato. La storia risulta commovente senza essere stucchevole. Molto efficace il contrasto tra la delicatezza delle tematiche, spesso considerate tabù, e il tono di voce del fumetto. Questa discrepanza, insieme allo sconfinamento nell'assurdo, è ciò che fa funzionare bene la storia". Una **menzione speciale** va a ***Il mondo degli animali perduti* di Noémie Weber (Diabolo):** "le intelligentissime soluzioni grafiche scelte da Noémie Weber rendono ancora più speciale una storia densa di significati, che viene sviluppata nella forma di un viaggio avventuroso, metafora del percorso necessario per attraversare il dolore e accettare la separazione".

Premi Gran Guinigi Pro

Selezionati anche i vincitori dei Premi Gran Guinigi Pro, dedicati alle professionalità legate alla Nona Arte, a chi opera nel campo del fumetto ogni giorno e, con il suo lavoro, contribuisce a dare vita a libri capaci di coinvolgere e stupire lettori e lettrici. Traduzioni, copertine, lettering, packaging: lo staff culturale di Lucca Comics & Games – a partire da titoli candidati dagli editori e valutati con segnalazioni del comitato dei lettori – ha decretato i vincitori della terza edizione dei Gran Guinigi Pro.

Il premio **Gran Guinigi Pro Miglior Traduzione** è stato realizzato in collaborazione con CEATL – Conseil Européen des Associations de Traducteurs Littéraires, AITI – Associazione Italiana Traduttori e Interpreti e Strade Traduttori editoriali).

Il Gran Guinigi Pro Miglior Traduzione dal francese è stato assegnato a **Vania Vitali e Andrea Toscani** per *Asterix in Lusitania*, testi di **Fabcaro, disegni di Didier Conrad** (edito da **Panini Comics)**: "Brillante, dinamica e divertente la traduzione a quattro mani di Vitali e Toscani che giostrandosi fra lusismi, nomi parlanti e giochi di parole hanno saputo raccogliere con disinvolta armonia la sfida della traduzione italiana di un mostro sacro come *Asterix* di R. Goscinny e A. Uderzo",spiegano i giurati Stefano Andrea Cresti, Francesca Novajra e Giovanni Zucca.

La giuria per la miglior traduzione dall'**inglese** ha selezionato la versione di **Stefano Formiconi** de *Le case del Male*, di **Ed Brubaker** e **Sean Phillips**, pubblicato da **Saldapress**. "La traduzione coglie e rende con efficacia le

atmosfere e il ritmo narrativo, con soluzioni fluide e convincenti sia negli scambi dialogici sia in quelli narrativi, mantenendo un buon equilibrio tra accuratezza e adeguatezza al genere" la motivazione dei giurati Maurizio Bartocci, Stefano Andrea Cresti e Giovanna Scocchera.

Il Gran Guinigi Pro Miglior Traduzione dal giapponese è stato assegnato a **Christine Minutoli** per *La storia di Genji* di **WakiYamato**, edito da **J-POP Manga**: "Magistrale resa di un testo complesso, aulico e ricco di parti poetiche in un italiano evocativo e senza sbavature, capace di trasportare efficacemente il lettore nel contesto storico dell'opera. Encomiabile anche il lavoro di ricerca storico-letteraria svolto dalla traduttrice" hanno indicato i giurati Vincenzo Filosa, Andrea Maniscalco e Valentina Vignola. Che aggiungono una **menzione speciale** che va al lavoro di **Prisco Oliva** per *La voce della strada,* di **Kei Usuba**, edito da **J-POP Manga**. "Una traduzione altrettanto magistrale di un testo complesso, ma su un registro diametralmente opposto, tra slang, volgarità, hip-hop e droghe, che denota un grande impegno di ricerca e adattamento".

E poi ancora: il **Gran Guinigi Pro Miglior Packaging Editoriale** è stato assegnato a *Topolino e il mistero dell'uomo nuvola*, **Ted Osborne** e **Floyd Gottfredson**, edito da **Panini Comics**; il **Premio Gran Guinigi Pro Miglior Lettering** è stato vinto da **Marco Daeron Ventura** per *Insectopolis* di **Peter Kuper**, edito da **Tunué**; e ancora il **Gran Guinigi Pro Miglior Copertina**, assegnato a *Pino*, di **Takashi Murakami**, edito da J**-POP Manga**. Infine, il **Gran Guinigi Pro Miglior Colore** è stato vinto da **Matheus Lopes** per *Helen di Wyndhorn*, edito da **Bao Publishing.**

Lucca Project Contest 2026: Bonelli e Star Comics premiano le due categorie

Creatività, originalità e talento narrativo sono stati protagonisti del **Lucca Project Contest 2026**, che ha premiato i migliori progetti nelle categorie **Graphic Novel** e **Manga**. Il Premio, giunto quest'anno alla XXII edizione, viene assegnato da Sergio Bonelli Editore per la categoria Fumetto, mentre Edizioni Star Comics premia il miglior progetto nella categoria Manga.

Per la categoria **Graphic Novel**, la giuria composta da Luca Crovi (Sergio Bonelli Editore), Alessandro Apreda, noto come Doc Manhattan, e Alessandro Mereu, in arte Don Alemanno, ha decretato la vittoria di **Matteo Marchi** con ***L'anno senza estate***, premiato per la forza espressiva, l'atmosfera drammatica e la maturità artistica. **Menzioni** per **Claudia Tenace** con ***Papera Subacquea*** ed **Enrico Figliola** con ***Otaplonca***. Nella categoria **Manga**, la giuria formata da Cristian Posocco (Star Comics), Mara Famularo e Alessandro Falciatore ha assegnato il primo premio a **Leonardo Mannelli** con ***W.O.M.B***, riconoscendone l'originalità dell'intreccio, la profondità delle tematiche e l'elevata qualità grafica. Menzioni per **Valentina Ferrari** con ***A te tra mille anni*** e **Gerardo Avallone**, in arte **OverKill Hao**, con ***Demons Are Good Boys***. Il concorso ha così valorizzato sei progetti che si sono distinti per qualità artistica, ricerca espressiva e capacità narrativa, confermando l'importanza di offrire spazio e visibilità ai nuovi talenti del fumetto e del manga.

Premio Gioco dell'Anno, Gioco di Ruolo dell'Anno e Board Game Designer of the Year

Anche quest'anno sul palco del Teatro del Giglio Giacomo Puccini sono stati assegnati i premi per la categoria GAMES di Lucca Comics & Games Awards 2026, per celebrare titoli e creatori che con idee, narrazioni, design di alto livello si sono distinti nell'anno appena passato. Sono stati annunciati i vincitori dei premi Gioco dell'Anno, Gioco di Ruolo dell'Anno e Board Game Designer of the Year, riconoscimenti che celebrano la creatività, l'innovazione e il talento nel mondo ludico contemporaneo.

Gioco dell'Anno 2026 è il gioco da tavolo **Rebirth**: game designer **Reiner Knizia**, mentre le illustrazioni solari e vibranti sono a cura di **Anna Przybylska** e **Vesna Redesiuk** (originariamente pubblicato grazie alla casa editrice Mighty Boards tramite una campagna di crowdfunding, prima della localizzazione in italiano a cura di **Cranio Creations edizioni**). La Giuria, composta da Giordana Moroni (presidente), Luca Francescangeli (vicepresidente), Andrea Curiat, Alessio Lana, Riccardo Lichene, Paola Mogliotti, Roberto Vicario, ha eletto

Rebirth perché unisce un sistema di azioni semplice e veloce, con ritmi incalzanti in grado di azzerare i tempi morti, a una buona profondità tattica e strategica. La gradevolezza dell'estetica e dei componenti rappresentano un punto di forza del gioco. La doppia mappa aumenta la rigiocabilità, consentendo anche di adattare le partite sia a un pubblico ampio sia a chi cerca una sfida tattica più profonda. L'ambientazione del gioco si sviluppa attorno a un armonioso immaginario ecologico incentrato sulla rigenerazione, in cui si compete per il territorio senza conflitti armati, in sintonia con la natura, abbandonando un passato non sostenibile.

Oltre al vincitore del premio Gioco dell'Anno, la Giuria ha voluto riconoscere per il secondo anno consecutivo una menzione speciale come **Gioco per Tutti**, che ha assegnato a **Cozy Stickerville**, di **Corey Konieczka**, edito in Italia da **Asmodee**. Il gioco mutua un passatempo caro ai bambini, quello degli albi di figurine, e lo adatta a un'avventura narrativa. La Giuria ha concordato la menzione per premiarne l'originalità, la capacità di raccogliere più volte al tavolo sia famiglie sia gruppi di giocatori, e per la sua potenzialità di avvicinare al mondo del gioco anche i completi neofiti. Sfruttando la forza evocativa del racconto e l'apertura a scenari alternativi, il gioco trasforma l'intrattenimento in un percorso di narrazione condivisa, accessibile e coinvolgente, per giocatori di ogni età.

Per la prima volta nella storia del Premio è stata riconosciuta anche una seconda menzione speciale al **Gioco che racconta l'attualità**. Il candidato a riceverla è **Nova Lectio: Status** (**MS Edizioni**)**,** del game designer **Paolo Mori** con le evocative illustrazioni di **Alan D'Amico**. La giuria ha così voluto riconoscere il merito di un gioco da tavolo semplice ma avvincente, che mostra situazioni di rilevante attualità subito riconoscibili, portando i giocatori a riflettere, mossa dopo mossa, sulla situazione geopolitica attuale. Capace di semplificare concetti complessi senza banalizzarli, questo titolo stimola il pensiero critico e la consapevolezza sociale, confermando come il gioco da tavolo possa elevarsi anche a prezioso strumento per comprendere il mondo che ci circonda.

Il Premio Gioco di Ruolo dell'Anno 2026 è stato vinto da **Legend in the Mist** (in Italia **Isola Illyon Edizioni**) per la capacità di trasformare le sue regole in un'esperienza di gioco coerente, coinvolgente e profondamente narrativa, incentrata su storie di persone comuni, che vivono in contesti rurali e si ritrovano ad affrontare misteri più grandi di loro. Un fantasy rustico e bucolico, ispirato a classici come Principessa Mononoke, Il vento fra i salici o Il Signore degli Anelli. Un gioco capace quindi di essere moderno senza cercare l'originalità a tutti i costi, che non si limita a proporre una bella esperienza, ma sa anche insegnare con grande naturalezza come viverla. Il Premio è stato conferito dalla Giuria composta da Daniele Prisco (presidente), Giovanni Bacaro (vicepresidente), Michele Bellone, Giacomo Cornacchia, Laura Grossi, Alessandro Rubbo e Alessia Zannoni.

Adorablins (**Grumpy Bear)** invece, riceve la **Menzione Speciale della Giuria** per la sua immediatezza, praticità e capacità di rendere il gioco di ruolo accessibile davvero a tutti, bambini inclusi. Racchiuso in una piccola scatola e pronto per essere portato praticamente ovunque, riesce a offrire in pochi minuti tutto ciò che serve per iniziare un'avventura, con regole semplici, pochissima preparazione e grande spazio lasciato alla fantasia e alla narrazione condivisa. Un vero e proprio *filler game*: leggero, immediato e adatto tanto a chi si avvicina per la prima volta a questo hobby quanto a giocatori più esperti in cerca di una partita improvvisata e divertente.

Premio alla Carriera Lucca Games 2026

Il **Premio alla Carriera Lucca Games 2026,** è stato assegnato ad **Alessio Cavatore**, uno dei game designer italiani che hanno contribuito a scrivere alcune delle pagine più significative della storia del wargame e del gioco da tavolo internazionale.

Partito da Torino, nel 1995 si trasferisce nel Regno Unito per lavorare in Games Workshop, inizialmente come traduttore, per poi affermarsi come game designer e contribuire allo sviluppo di alcuni dei suoi universi ludici più celebri: *Warhammer Fantasy Battle*, *Warhammer 40.000* e *The Lord of the Rings Strategy Battle Game*. Un percorso professionale che lo porta a ricoprire un ruolo di primo piano nella definizione delle regole di questi sistemi di gioco. La sua carriera prosegue attraverso la collaborazione con importanti realtà del settore e la

fondazione di River Horse Games, con cui dà forma a nuovi progetti e dimostra la propria versatilità, spaziando dai wargame ai giochi da tavolo e di ruolo. Tra i titoli a cui ha contribuito figurano *Mordheim*, *Kings of War* e *Bolt Action*, testimonianza di un percorso capace di attraversare mondi, generi e comunità di giocatori differenti.
Nel 2026, con la pubblicazione di *J*, il suo primo romanzo di fantascienza, amplia ulteriormente il proprio orizzonte creativo, portando la propria immaginazione oltre il game design.

Il Premio alla Carriera Lucca Games celebra così un **professionista italiano capace di affermarsi sulla scena internazionale**, contribuendo all'**evoluzione del gioco contemporaneo** e dimostrando come una passione possa trasformarsi in un percorso creativo di respiro globale.

Joe Dever Awards 2026

È **Star Wars**, creato da **George Lucas**, a ricevere il Joe Dever Award 2026 di Lucca Comics & Games.

Nato nel 2017 per onorare la memoria di Joe Dever (1956–2016), autore di *Lupo Solitario*, il premio celebra ogni anno la migliore proprietà intellettuale transmediale nel fantastico, capace di unire linguaggi diversi, attraversare generi e conquistare nuovi pubblici.

Ci sono storie che attraversano media differenti. E **ci sono storie che cambiano il modo stesso di raccontare**. Star Wars (per i più anziani tra gli appassionati italiani, Guerre Stellari) appartiene a questa seconda categoria.
Nato dall'immaginazione di George Lucas nel 1977, ha contribuito a ridefinire i confini della narrazione fantastica, trasformando una saga cinematografica in uno dei più vasti e riconoscibili universi narrativi della cultura contemporanea. Star Wars è un vero e proprio e**cosistema transmediale in continua espansione**, nel quale cinema, letteratura, fumetti, serie televisive, animazione, videogiochi e giochi da tavolo non si limitano a riproporre le stesse vicende, ma contribuiscono, ciascuno con il proprio linguaggio, ad arricchire una mitologia condivisa, popolata da personaggi, mondi e storie che continuano ad evolversi.

La giuria del **Joe Dever Award 2026** ha riconosciuto in Star Wars un modello di riferimento per la narrazione transmediale, capace di coniugare innovazione, qualità narrativa e straordinario impatto culturale e commerciale. La continua evoluzione della saga (la cui nascita segna l'anno zero della storia del cinema, testimoniata anche dalle nuove produzioni cinematografiche, editoriali e videoludiche dell'ultimo anno, dimostra la vitalità di una proprietà intellettuale che ha saputo rinnovare i propri linguaggi, attrarre pubblici sempre nuovi e mantenere un dialogo costante tra generazioni e culture differenti. Dalla fantasia dei bambini alla passione dei collezionisti, dall'esperienza immersiva dei videogiochi alla creatività delle comunità di appassionati, Star Wars ha contribuito a ridefinire il rapporto tra narrazione fantastica e partecipazione del pubblico, diventando parte integrante dell'immaginario collettivo contemporaneo.

Targa Oesterheld per il Dialogo e la Comprensione tra i Popoli

Lucca Comics & Games è orgogliosa che per l'edizione *Legacy* torni, a quarant'anni esatti dalla sua nascita, **la "Targa Oesterheld per il Dialogo e la Comprensione tra i Popoli"**, un titolo oggi più che mai significativo in un mondo dilaniato da guerre, intolleranza e prevaricazione. Il festival dedicò la Targa, come riconoscimento postumo, a **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. La nuova Targa, ripensata insieme **a Martìn Miguel Oesterheld e Laura Bruno**, eredi del grande fumettista argentino, e a **Emergency**, charity partner della manifestazione, si rivolge oggi a tutte le forme di espressione che Lucca Comics & Games rappresenta.

La Giuria, composta dal maestro italiano **Igort**, da **Martìn Miguel Oesterheld**, da **Simonetta Gola**, direttrice della comunicazione di Emergency, dal maestro argentino **José Muñoz**, dalla scrittrice fantasy **Licia Troisi** e dal rappresentante del gruppo di lavoro di Lucca Comics & Games, ha consegnato la Targa a **David**

Prudhomme per ***Rebetissa***, edito da **Coconino Press**, “un’opera in cui l’impegno civile si fonde mirabilmente con una straordinaria maestria formale. Attraverso le vicende dei personaggi e la musica dolente e ribelle del rebetiko, il volume restituisce voce agli ultimi, agli emarginati e alla memoria ferita del Mediterraneo; e in particolare la restituisce alle donne, trasformando l’arte in un universale veicolo di pace, fratellanza e comprensione reciproca. A suggellare il riconoscimento è una costruzione fumettistica di assoluta solidità: una narrazione visiva dal ritmo ipnotico, in cui il segno vibrante e i colori luminosi contribuiscono a una partitura corale che celebra la dignità umana e la potenza redentrice della cultura”.

Concorso Lucca Junior - Premio di Illustrazione Editoriale Livio Sossi 2026

Il **Concorso Lucca Junior - Premio di Illustrazione Editoriale “Livio Sossi” 2026**, realizzato da Lucca Comics & Games in collaborazione con Book on a Tree, Lapis Edizioni, Associazione Autori di Immagini (AI) e Wacom, è stato vinto da **Cecilia Fasoli**. Il concorso è nato per valorizzare le opere di illustratori talentuosi e promuovere la letteratura per bambini e ragazzi, facilitando l’incontro tra artisti ed editori di qualità che possano pubblicarli e presentarli al pubblico di lettori. Scopo finale dell’iniziativa è la pubblicazione con Lapis Edizioni di un albo illustrato, quest’anno a partire dal testo inedito *I me dentro di me* di Daniele Movarelli.

Nell’ambito del concorso sono stati assegnati anche i seguenti Premi Speciali: Premio Autori di immagini a **Luciana Leone**; Premio Book on a Tree a **Piero Sodano;** Premio Wacom - Miglior Tavola digitale a **Francesca Bartalucci**.

Il premio è dedicato alla memoria del Prof. Livio Sossi (Trieste, 1951-2019), tra i massimi esperti di illustrazione e letteratura per ragazzi, docente universitario, saggista, promotore del libro e della cultura per l’infanzia, nonché Presidente di Giuria del Concorso Lucca Junior fin dalla sua prima edizione nel 2007.

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

#LUCCA60

Stay tuned, iscrivetevi alla newsletter di Lucca Comics & Games
FB e **IG** @luccacomicsandgames; **X** @LuccaCandG; **TT** @luccacg
Twitch LuccaComicsAndGames; **YT** Lucca Comics & Games

.