

**LUCCA COMICS & GAMES 2025 PRESENTA: FRENCH KISS****RÉBECCA DAUTREMER FIRMA IL MANIFESTO DEL COMMUNITY EVENT PIÙ ATTESO D'EUROPA:  
“SEI PERSONAGGI IN CERCA DI UN BACIO”**

**Dal 29 ottobre al 2 novembre, nel tempio delle mitologie contemporanee, Netflix celebra la quinta e ultima stagione di *Stranger Things*; arriva per la prima volta in un evento italiano Tetsuo Hara, autore di *Hokuto No Ken*; Rick Riordan incontra i fan di *Percy Jackson*; presente anche Keiichiro Toyama, autore del primo capitolo di *Silent Hill*. E ancora Elio e le Storie Tese presentano il loro libro fotografico; il Music torna in città con 5 palchi**

**Lucca, 25 giugno 2025** - Si apre la road to **Lucca Comics & Games 2025**, il community event più grande dell'Occidente, che si terrà **da mercoledì 29 ottobre a domenica 2 novembre**. Per questo **59° anno** la manifestazione lucchese rende omaggio alla **Francia**, Paese europeo che esprime in tutte le discipline del festival la maggior qualità e diversità: la *pop culture diversity*. **Liberté, Créativité, Diversité** sono infatti i tre valori dell'*Institut Français* che si rifanno ai grandi principi della Rivoluzione Francese, e sposano alla perfezione i cinque valori di Lucca Comics & Games: **Community, Inclusion, Discovery, Respect, Gratitude**.

**Il tema di questa edizione celebra la patria della bande dessinée** scegliendo qualcosa che è francese nel nome, ma universale nello spirito: **FRENCH KISS**. Il “**bacio alla francese**” è un gesto che attraversa storie, culture e generazioni, **intimo e rivoluzionario** insieme, immancabile in ogni narrazione pop, dal cinema alla letteratura fantastica e alla *graphic novel*. Il **FRENCH KISS** è un piccolo atto naturale, ma anche un **detonatore narrativo**: rivela identità segrete, unisce nemici, rompe incantesimi. Il bacio è un momento di **connessione fisica ed emotiva** che trasforma le **differenze in attrazione** e gli **opposti in armonia**. È il **contatto più umano e profondo**, lo stesso che ogni visitatore cerca nel festival, il luogo dove può lasciarsi trasportare davvero dalla propria passione. Questa stessa intensità e attenzione al legame e alla cura sono state l'ispirazione per il **manifesto di questa edizione a firma della grande illustratrice francese Rébecca Dautremer\*** che ha fatto della libertà espressiva il *fil rouge* delle sue creazioni.

**LIBERTÉ, CRÉATIVITÉ, DIVERSITÉ****RÉBECCA DAUTREMER FIRMA SEI PERSONAGGI IN CERCA DI UN BACIO**

Percepita dalla community come una grande festa della libertà e accoglienza, Lucca Comics & Games riesce a unire persone molto diverse tra loro, che durante il festival si liberano grazie ai loro costumi, ai personaggi che interpretano, all'immaginazione: a questo si è ispirata **Rébecca Dautremer** che per l'ambientazione e lo spirito del manifesto ha preso spunto anche dal suo ricordo del Festival, che l'aveva accolto con una mostra personale nel 2012. Per questo Dautremer non ha voluto limitarsi a un'unica immagine, ma ha creato una vera e propria **galleria di personaggi**, allontanandosi dal tratto favolistico con cui la conosciamo. Un **Lupo Mannaro**, un **Guerriero**, una **Contessa vampira**, un **Mostro**, una **Strega**, e la **Lukawa**, creatura immaginaria che fonde il nome della città di Lucca con l'influenza orientale del **manga** e dell'**animazione**. Sei personaggi *in cerca di visit-Autore* che, come nel dramma pirandelliano, rompono la “quarta parete”, entrano in scena e si incontrano in un poster che diventa il teatro di **quindici possibili baci**. Tutte le combinazioni immaginabili tra loro prendono vita, in un intreccio di storie sospese nell'istante che precede il contatto. La passione **non obbedisce alle regole** e unisce creature talvolta lontane, per natura, ruolo, o apparenza. Perché il bacio, nelle migliori storie, sa **trasformare tensioni in legami** e diventare un segno dell'incontro tra anime diverse, dell'attrazione tra mondi apparentemente incompatibili. Con questo progetto, Rébecca Dautremer incarna al meglio lo spirito dell'arte sequenziale francese, quella *bande dessinée* che **unisce raffinatezza estetica, cura artigianale e invenzione narrativa**.

**BACI IN LIMONAIA: LA MOSTRA DI RÉBECCA DAUTREMER**

All'autrice del poster **Rébecca Dautremer** sarà dedicata una **mostra inedita che esporrà in anteprima mondiale il graphic novel Ruby Rose**, la cui uscita è prevista per il 2026 in Francia. Un'opera che si rifà al genere *crime* che conferma ancora una volta la sua voglia di sperimentare, cambiare forma, reinventarsi. **Dautremer** ne parla nel video girato nella sua casa-studio in Bretagna: un luogo fatto di ricordi, libertà creativa, tenerezza e immaginazione. Con la grazia, la passione e l'eleganza di chi sa che – per baciarci davvero, o per creare davvero – bisogna metterci tutto sé stessi.

**La mostra, in super-exclusive preview, sarà allestita all'interno dei nuovi spazi espositivi di Palazzo Guinigi, che quest'anno ospiterà le mostre precedentemente allestite a Palazzo Ducale.**

**LE PRIME ANTICIPAZIONI PER CELEBRARE LA FRANCIA**

Con la **direttrice dell'Institut français Italia Florence Alibert**, durante l'evento di lancio della nuova edizione, sono stati presentati i primi ospiti e anticipazioni francesi. A Lucca, tra le presenze più esclusive, **Julien Papelier, direttore generale di Média-Participations**, gruppo multimediale, attivo nell'editoria, nella stampa, nella produzione audiovisiva, nei videogiochi, nei giochi da tavolo e, più recentemente, nei parchi d'attrazione. Il connubio con Parigi è evidenziato anche dal partenariato con l'Ambasciata di Francia in Italia.

**PALAIS DE FRANCE E LE MOSTRE: HEXAGONES**

La **Fondazione Banca del Monte di Lucca** nei cinque giorni di festival si trasformerà nel **Palais de France con tre mostre dedicate alla creatività francese in tutte le sue declinazioni**.

A partire da **HEXAGONES**, la mostra - curata da Luca Raffaelli con il co-curatore Donato Larotonda e in collaborazione con la galleria Huberty & Breyne - che accompagna il pubblico a scoprire le tavole di dodici autori e autrici francesi che hanno profondamente cambiato il fumetto, il suo senso e anche il metodo di lavoro, chiedendo ai loro lettori uno scambio di emozioni personali profonde e cambiando così le sorti del fumetto non solo europeo. Al centro dell'esposizione le opere tra gli altri di **Claire Bretécher, Florence Cestac, Moebius (Jean Giraud), Philippe Druillet, Baudoin (Edmond Baudoin), Gotlib (Marcel Gotlieb), Jean-Marc Reiser, Jacques Tardi, Georges Wolinski, Baru (Hervé Barulea)**. Fumettiste e fumettisti che hanno creato fin dagli anni Settanta la possibilità di esplorare il loro mondo interiore, attraverso un lavoro molto personale sulla tavola, che diventa così un'estensione della loro mente e del loro corpo.

**Florence Cestac** ed **Edmond Baudoin** (quest'ultimo in collaborazione con **Comicon Edizioni**) saranno ospiti di Lucca Comics & Games per raccontare il loro straordinario percorso artistico e culturale, il modo in cui con il loro lavoro hanno cambiato la percezione della Nona Arte in Francia (e non solo) e l'impatto sociale che ha avuto e ha ancora oggi il lavoro di fumettisti e fumettiste.

**LA NARRATIVA PARLA (ANCHE) FRANCESE**

Dopo Christelle Dabos, ospite a Lucca Comics & Games nel 2023, la narrativa continua il suo dialogo con la Francia. **Cavaliere della Legion d'Onore**, la più alta onorificenza conferita dallo Stato francese, **Éric Fouassier** è l'autore dei casi di **Valentin Verne**, saga che in Francia ha raccolto uno straordinario successo di critica e di pubblico. **A cavallo tra giallo e paranormale**, lo scrittore ci porta **alla scoperta di una Parigi del XIX secolo di cui si sa ancora poco**. Un periodo storico che fu un punto di svolta per la polizia francese tra progresso scientifico e tecnologico e interesse per l'occulto e l'esoterico, che è stato l'ispirazione per **l'ufficio di affari occulti**. Una serie dal respiro contemporaneo che fa rivivere ai lettori le atmosfere dei romanzi popolari che apparivano sui giornali del XIX secolo. **Éric Fouassier** sarà ospite a Lucca Comics & Games per i tipi di Neri Pozza per lanciare il suo nuovo romanzo sulle indagini dell'ispettore Verne, **Il canto del male. L'ufficio degli affari occulti**, in libreria dal 21 ottobre.

**IL BACIO CHE ACCENDE I SOGNI**

Se il bacio è un detonatore narrativo, un gesto che accende i sogni, il gioco che più di tutti unisce sogni e narrazione, insieme all'illustrazione, è **Dixit**, nato dall'idea di **Jean-Louis Roubira**, psichiatra infantile specializzato nella relazione madre-bambino. Sarà presente a Lucca Comics & Games con Asmodee Italia,

che porta al festival anche **Marie Cardouat**, prima illustratrice del gioco che, proprio in occasione dell'edizione 2025, **presenterà una carta inedita dedicata alla manifestazione lucchese**. Ma il contributo dell'azienda francese non finisce qui: presente anche **Thomas Koegler, CEO di Asmodee**.

Se si parla di illustrazione non si può tralasciare il gioco di carte collezionabili che ha fatto dell'arte fantasy uno dei suoi punti di forza e motivo di fama internazionale: ***Magic: The Gathering***. In collaborazione con Legacy Distribution, Lucca Comics & Games ospiterà **Aleksi Briclot e Magali Villeneuve**, artisti francesi che hanno lasciato **un segno indelebile** nel mondo di Wizards of the Coast, editore del più celebre gioco di carte collezionabili e del gioco di ruolo più famoso al mondo: *Dungeons & Dragons*. Illustratore per le copertine di libri di R.A. Salvatore e di fumetti quali *Marvel Annihilation: Conquest* e *New Avengers*, Aleksi Briclot è **maggiormente conosciuto per la carta Rubapensieri (Thoughtseize)** di *Magic: The Gathering*. È stato anche creatore di concept per videogame (*Splinter Cell: Double agent* e *Cold Fear...*) e co-fondato lo studio Dontnod Entertainment (*Remember Me, Life Is Strange*). Magali Villeneuve, invece, è illustratrice francese, artista fantasy freelance e autrice. **Ha lavorato su grandi franchise e universi fantasy**, quali *Magic: The Gathering*, *Le Cronache del ghiaccio e del fuoco*, *Star Wars*, *Warhammer*, *Il Signore degli Anelli* e *Arkham Horror*. Sua è l'**edizione illustrata de L'apprendista assassino** di Robin Hobb uscita per Mondadori nel 2023.

## MOSTRE

### **ALL'OMBRA DELLA TORRE GUINIGI: LA NONA ARTE IN MOSTRA**

La sua Torre con giardino pensile è il simbolo indiscutibile della città, e questo scrigno del XVI secolo è pronto ad accogliere le mostre di Lucca Comics & Games storicamente ospitate a Palazzo Ducale: **la nuova grande sede delle esposizioni del festival sarà infatti Palazzo Guinigi. Dal 18 ottobre al 2 novembre**, uno dei luoghi emblematici della città apre le sue porte per ospitare alcuni dei nomi più significativi del fumetto italiano e internazionale.

Oltre alla già annunciata **mostra dedicata all'autrice del poster Rébecca Dautremer**, altre tre esposizioni sono state presentate oggi al pubblico, in un primo quartetto di proposte che sarà gradualmente annunciato nei prossimi mesi.

Una selezione di tavole originali andrà a comporre la mostra dedicata al lavoro di **Kevin Eastman** - primo dei quattro ospiti internazionali che saranno annunciati da **Mirage Comics** - in cui visitatori e visitatrici andranno alla scoperta degli universi narrativi del co-creatore delle *Teenage Mutant Ninja Turtles* che ha lanciato *The Last Ronin* e che al festival presenterà, insieme al suo editore, le sue *Totally Twisted Tales*. L'autore sarà a Lucca Comics & Games **dal 30 ottobre al 2 novembre**.

La mostra ***L'Eternauta: oltre lo spazio e il tempo***, a cura di Pier Luigi Gaspa e realizzata in collaborazione con Pietro Alligo e con la casa editrice **Lo Scarabeo**, permetterà al pubblico di ammirare **100 tavole originali**, arricchite da una serie di apparati testuali e non solo che immergono il visitatore nella straordinaria, emozionante e inquietante epopea di Juan Salvo, *L'Eternauta*. Come scrive negli anni Settanta il suo sceneggiatore, Héctor Germán Oesterheld, all'inizio *L'Eternauta* è concepito come "la mia versione di Robinson [Crusoe]. La solitudine dell'uomo circondato non dal mare, ma dalla morte". Un'appassionante saga di resistenza che riflette la situazione dell'Argentina dell'epoca, stagliandosi come autentico apolofo contro ogni totalitarismo. Considerato IL fumetto nazionale argentino per eccellenza, L'Eternauta è un capolavoro mondiale, in cui Oesterheld riversa la propria visione del mondo. Quella che lo porterà a diventare un desaparecido due decenni più tardi.

Con l'esposizione **Grazia La Padula: Disegnare l'inafferrabile**, curata da Mara Famularo, sarà raccontata la peculiarità dell'arte di La Padula in un percorso espositivo che attraversa il suo lavoro di fumettista e illustratrice: dall'esordio nella *bande dessinée* fino alla vasta attività per riviste e magazine, dal racconto del processo creativo che c'è dietro i fumetti ai disegni dal vero come palestra di costante esplorazione

espressiva, dai ritratti di importanti personalità dello spettacolo alle tavole del pluripremiato *Diario di una cagna*, fino alle immagini inedite tratte dal prossimo lavoro, *Les insoumises*, in uscita per l'editore francese Futuropolis. L'autrice sarà ospite di Lucca Comics & Games **dal 29 ottobre al 2 novembre**.

La prestigiosa location simbolo di Lucca, oltre a ospitare alcune delle mostre di questa edizione sarà anche il centro di un altro importante progetto: torna anche quest'anno, in esclusiva per Lucca Comics & Games, **Foodmetti - Artisti delle tavole**, il festival nel festival dedicato alle eccellenze del mondo del fumetto e dell'enogastronomia. Come da tradizione, *Foodmetti* offrirà numerosi appuntamenti imperdibili, in cui autori e autrici di fumetto si cimenteranno nelle vesti di cuochi, bartender e tantissime altre sorprese.

## MOVIE

### **LE GRANDI SERIE: NETFLIX CELEBRA LA QUINTA E ULTIMA STAGIONE DI STRANGER THINGS**

L'area Movie di Lucca Comics & Games, a cura di QMI, anche per il 15° anno sarà il punto d'incontro per gli appassionati di cinema e serie TV, offrendo al pubblico del community event una serie di appuntamenti imperdibili.

Quest'anno **Netflix torna a Lucca Comics & Games** per celebrare in grande stile l'attesissima quinta e ultima stagione di **Stranger Things**. Appuntamento a **venerdì 31 ottobre** per un evento unico e imperdibile per prepararsi al capitolo conclusivo di una delle serie più amate di sempre. *Stranger Things* 5, infatti, arriverà su Netflix in tre parti, tutte disponibili a partire dalle 2 del mattino (ora italiana): il Volume 1 (episodi 1-4) il 27 novembre, il Volume 2 (episodi 5-7) il 26 dicembre e l'Episodio finale il 1 gennaio 2026.

Attesissimo ritorno anche per **Crunchyroll** che sarà a Lucca Comics & Games con un **padiglione dedicato**, all'interno del quale i fan potranno vivere un'esperienza coinvolgente dedicata al mondo degli anime.

Dopo il successo del parco avventura di **Teen Titans Go!** dello scorso anno, **Cartoon Network** (gruppo Warner Bros. Discovery, canale 607) è felice di tornare a Lucca Comics & Games con una nuova esperienza dedicata allo **Strano e Meraviglioso Mondo di Gumball**. Cartoon Network invita tutti a entrare nel mondo dei Watterson e a vivere da vicino i personaggi che conosciamo e amiamo.

## COMICS

### **COME UN FULMINE DAL CIELO**

Un annuncio sceso "come un fulmine dal cielo": Lucca Comics & Games, in collaborazione con Panini Comics, porterà per la prima volta in un evento in Italia il Sensei **Tetsuo Hara**, autore, tra gli altri, di **Hokuto No Ken (Ken il Guerriero)**. Il manga, serializzato su *Weekly Shōnen Jump* dal 1983 al 1988, è diventato un autentico fenomeno sociale, con oltre 100 milioni di copie vendute in tutto il mondo.

Il Sensei **sarà presente al festival dal 30 ottobre al 2 novembre**, con eventi per il pubblico, firmacopie e appuntamenti con la stampa nazionale e internazionale: un'occasione unica per incontrare un autore che ha segnato l'immaginario di intere generazioni.

A lui sarà anche dedicata una **prestigiosa mostra monografica, la prima al mondo a raccogliere le principali opere del Sensei**, con oltre 100 originali esposti all'interno dell'esclusiva location della Chiesa dei Servi. La mostra sarà aperta al pubblico dal 25 ottobre al 2 novembre, e offrirà inoltre la possibilità di acquistare articoli di merchandising unici, realizzati appositamente per questo storico evento.

Tetsuo Hara è un ospite lungamente atteso e voluto; con le sue opere, il Sensei è stato capace di costruire storie senza tempo che inquadrono valori universali. I mondi di Tetsuo Hara sono tutti segnati da battaglie che vedono la propria catarsi in protagonisti iconici; Kenshiro su tutti.

Quest'ultimo è un eroe dal respiro mitologico e al contempo tremendamente umano. Egli attraversa sfide in cui anche il nemico più terribile mostra fragilità, in un universo narrativo in cui l'azione è al servizio dell'elevazione dell'anima, in una grande declinazione dei sentimenti umani.

"Come un fulmine dal cielo" non è solo la strofa della sigla italiana del personaggio più iconico del Sensei, ma rappresenta anche quello che l'arrivo di questo immaginario ha generato in lettori e spettatori: storie d'amore e di ricerca infinita di amicizia, e trasmissione della conoscenza che tocca tutti i personaggi di

Hara, rendendoli unici e indimenticabili.

La partecipazione di Tetsuo Hara è resa possibile anche grazie alla collaborazione di **COAMIX Inc. (casa editrice del Sensei e primo editore giapponese presente con i suoi spazi a Lucca Comics & Games)** e di **Animeimport**.

### **UN MIX ESALTANTE DI AZIONE, AVVENTURA E TEMI SOCIALI: ARRIVA GACHIAKUTA**

Un duo artistico che ha regalato a lettori e lettrici un manga d'azione cupo, intrigante e magnificamente caratterizzato nominato nella categoria "miglior shonen manga" dei Kodansha Awards sia nel 2023 che nel 2024: la mangaka **Kei Urana** e il graffiti artist e designer **Hideyoshi Andou** con il loro **Gachiakuta** saranno infatti tra gli ospiti di **Lucca Comics & Games 2025 in collaborazione con Star Comics e con Crunchyroll** (l'attesissima trasposizione anime è in arrivo sulla piattaforma a partire da luglio 2025).

**Da venerdì 31 ottobre a domenica 2 novembre** il pubblico del festival avrà quindi l'occasione di conoscere, nel corso di **incontri e firmacopie**, questa autrice unica, dallo stile grafico dinamico, dettagliato e immediatamente riconoscibile, e con una narrazione intrisa di ironia; accanto a lei un artista potente, attivo nel panorama della street culture che contribuisce al progetto *Gachiakuta* fondendo l'arte dei graffiti con il linguaggio del manga, dando vita a uno stile visivo unico e innovativo.

La serie di **Gachiakuta** e tante altre novità saranno disponibili presso il **Padiglione Star Comics** in piazzale Vittorio Emanuele. Maggiori informazioni saranno rese disponibili prossimamente sui canali dell'editore.

### **LA SCENA ITALIANA DELLA NONA ARTE**

Il pubblico avrà naturalmente l'occasione di ritrovare o incontrare per la prima volta decine di autori e autrici italiani, tra eventi, novità editoriali e firmacopie; un'occasione unica per esplorare tutte le sfumature della Nona Arte espresse da fumettisti e fumettiste del nostro Paese. Tra i primi ospiti confermati, **Zerocalcare** che, in collaborazione con **Bao Publishing**, sarà presente a Lucca Comics & Games per eventi e sessioni di firme dei suoi libri.

E ancora, in collaborazione con **Feltrinelli Comics**, tre nomi tra i più amati da lettori e lettrici di ogni età che vanno a inaugurare i numerosi annunci legati all'editore milanese: **Milo Manara**, uno dei più celebri e celebrati illustratori e fumettisti del mondo, già insignito di titolo di Yellow Kid Maestro del Fumetto nel 2022, sarà presente al festival tutti i giorni della manifestazione per presentare la sua nuova opera inedita *Odissea*. **Leo Ortolani**, con il suo stile ironico e pungente e i suoi personaggi indimenticabili, sarà a Lucca **dal 29 ottobre al 2 novembre** per presentare il suo ultimo libro *Tapum*. Il fenomeno del fumetto italiano **Josephine Yole Signorelli**, in arte **Fumettibrutti**, incontrerà lettori e lettrici nei **cinque giorni** della manifestazione per presentare *Agenda brutta 2026*.

Grande attesa anche per **Zuzu**, vincitrice nel 2019 del Gran Guinigi Miglior Esordiente (ex aequo proprio con Fumettibrutti), che sarà ospite di Lucca Comics & Games in collaborazione con **Coconino Press** dal **29 ottobre al 2 novembre**.

### **RACCONTARE IL PRESENTE, TRA GRANDI VIAGGI E STORIE QUOTIDIANE: TORNA GUY DELISLE**

Autore di fumetti e animatore originario del Québec, ha affascinato lettori e lettrici con i suoi racconti di viaggio in cui mostra con semplicità e umorismo pungente la vita quotidiana dei Paesi che ha visitato, mettendo il suo stile unico al servizio anche di opere storiche o biografiche: **Guy Delisle** sarà ospite di Lucca Comics & Games in collaborazione con **Rizzoli Lizard**.

### **ARIEL OLIVETTI, SUPEREROI A RITMO DI TANGO**

C'è chi lo definisce eclettico, chi un autore supereroistico, chi un metodico illustratore. Ma l'argentino **Ariel Olivetti** è semplicemente un maestro, e come tutti i maestri sa fare tutto quando si siede al tavolo da lavoro. Da trent'anni attivo nel mondo degli eroi americani, siano essi Marvel o DC, Olivetti è riuscito a dare di questi prototipi la sua inconfondibile versione: energetica, eccessiva, esplosiva, conferendo ai muscoli una potenza visiva esagerata che dà a colpo d'occhio l'idea di qualcosa che va oltre la normalità. Ariel però sa bilanciare la potenza con la padronanza perfetta dei colori, e questo mix rende le sue opere inconfondibili anche ai non addetti ai lavori. Non solo Daredevil, Batman, X-Man, Punisher, Iron Man,

Superman, ma anche le illustrazioni delle carte di *Magic: The Gathering*: Olivetti con tutto il suo talento sarà ospite di Lucca Comics & Games e avrà uno stand dedicato nel Padiglione Giglio.

### **SCOPRENDO DARK HORSE COMICS**

Grandi notizie per appassionati e appassionate del fumetto indipendente statunitense: arriva a Lucca Comics & Games il fondatore di una delle realtà più dinamiche del mondo editoriale. Sarà infatti con noi **Mike Richardson, fondatore e CEO di Dark Horse Media**, che comprende Dark Horse Comics, la premiata casa editrice internazionale che ha fondato nel 1986, Dark Horse Entertainment, per la quale ha prodotto molti progetti per il cinema e la TV, e la catena di negozi di cultura pop *Things From Another World*. Un successo che, fin dal suo esordio, è stato possibile grazie alla capacità di intercettare autori e autrici garantendo i diritti di proprietà intellettuale delle loro opere e un giusto ritorno economico. Ma non finisce qui, perché dal 29 ottobre al 2 novembre sarà possibile incontrare anche **David Scroggy, colonna portante di Dark Horse per oltre 20 anni**, che condivide a Lucca Comics & Games ben 50 anni nel mondo del fumetto. Una carriera in cui ha toccato ogni ruolo editoriale e autoriale, da agente a titolare di un negozio, da saggista a direttore di festival, fino a diventare vicepresidente e poi capo del dipartimento Product Development di Dark Horse.

### **ELIO E LE STORIE TESE CON... FOTO**

**Elio e le Storie Tese** arriveranno a Lucca Comics & Games per due giorni all'insegna di chiacchiere, presentazioni, ironia e... foto: il 29 e il 30 ottobre la band sbarcherà (anche se arriverà in treno) **in città per presentare l'unico e solo libro fotografico** che racconta la loro storia per immagini, ritratti scattati (anche) da altri ma autorizzati da loro, pubblicato da **Rizzoli Lizard**. Il titolo? Ovviamente non poteva essere che **FOTO**.

### **VIDEOGAME**

#### **DEATH STRANDING WORLD STRAND TOUR 2 ARRIVA A LUCCA COMICS & GAMES 2025**

È ufficiale: Lucca Comics & Games 2025 ospiterà la **tappa finale del Death Stranding World Strand Tour 2 di Kojima Productions!** Il tour globale che **celebra il lancio di Death Stranding 2: On the Beach** (disponibile dal 26 giugno 2025 su PlayStation 5) attraverserà undici metropoli mondiali - da Los Angeles a Tokyo, da Parigi a Seoul - per concludersi proprio a Lucca.

Una scelta che ha fatto parlare i media internazionali, che hanno definito Lucca "rather atypical" rispetto alle altre megalopoli del tour, ma "culturally significant". Lucca si sta affermando come punto di riferimento imprescindibile per l'industria videoludica internazionale, soprattutto per quelle opere che, come la saga di Kojima, sanno fondere universi narrativi complessi con un approccio cinematografico, colonne sonore memorabili e un'esperienza di gameplay che crea community autentiche.

I dettagli della tappa lucchese sono ancora in sviluppo, ma vi invitiamo a seguire i nostri canali e quelli di Kojima Productions per tutti gli aggiornamenti che arriveranno nei prossimi mesi.

#### **DA SILENT HILL A SLITTERHEAD: IL MAESTRO DELL'HORROR PSICOLOGICO KEIICHIRO TOYAMA A LUCCA COMICS & GAMES 2025**

Siamo entusiasti di annunciare la partecipazione di **Keiichirō Toyama** a Lucca Comics & Games 2025! Mente creativa dietro iconici titoli come **Silent Hill** (1999, Konami), la serie **Siren** (2003–SIE) e la serie **Gravity Rush** (2014–SIE), **Toyama** ha introdotto un linguaggio innovativo e profondamente evocativo, capace di inquietare e affascinare attraverso atmosfere disturbanti, simboli oscuri e una profonda indagine dell'animo umano. Nel 2020 ha fondato **Bokeh Game Studio Inc.**, con l'intento di esplorare nuove frontiere espressive in totale libertà creativa. Da questo progetto indipendente è nata la sua ultima opera, **Slitterhead** (novembre 2024), horror action-adventure dalle tinte sperimentali che segna un ritorno alle origini mescolando suspense, azione e inquietudine in un universo originale e provocatorio. La presenza di **Keiichirō Toyama** a Lucca Comics & Games rappresenta un momento di straordinaria rilevanza culturale.

Un'occasione unica per celebrare non solo la sua carriera leggendaria ma anche il videogioco come forma d'arte capace di raccontare, emozionare ed esplorare le zone più oscure e complesse della psiche umana.

## IL CREATORE DI VAMPIRE SURVIVORS ARRIVA A LUCCA COMICS & GAMES 2025!

Siamo entusiasti di annunciare la partecipazione di **poncle** e del suo fondatore **Luca Galante** a Lucca Comics & Games 2025! Luca è il game developer italiano che casualmente ha creato **Vampire Survivors**, un piccolo progetto personale iniziato nel 2020 che si è trasformato in un fenomeno videoludico inaspettato, affascinando decine di milioni di giocatori in tutto il mondo. Da questa incredibile avventura è nata **poncle**, dove si creano giochi, per divertimento. Non perdete l'occasione di incontrare uno dei talenti più brillanti del panorama indie italiano e di scoprire i titoli **poncle** e i segreti dietro uno dei successi videoludici più sorprendenti degli ultimi anni.

## FANTASY

### I RE E LE REGINE DELLA NARRATIVA FANTASY SI DANNO APPUNTAMENTO A LUCCA

Dopo il Signore dell'horror per bambini e ragazzi R.L. Stine nel 2024, la nuova edizione del festival si prepara a ospitare i **Re e le Regine della narrativa fantasy** di tutte le età, dalla letteratura per ragazzi a quella pensata per un pubblico più maturo. Ospite per la prima volta a Lucca Comics & Games sarà il **creatore della saga Percy Jackson e gli dei dell'Olimpo Rick Riordan**. In collaborazione con Mondadori, lo scrittore incontrerà fan e appassionati **dal 30 ottobre al 1° novembre**, in occasione delle ultime novità su Percy Jackson: il nuovo romanzo *La Corte dei Morti. Dal mondo di Percy Jackson*, scritto a quattro mani con Mark Oshiro, e l'edizione deluxe della saga completa di *Percy Jackson e gli dei dell'Olimpo*, con illustrazione di copertina di Iacopo Bruno.

Già intervistato sul canale Twitch del festival nel 2022, sarà per la prima volta a Lucca Comics & Games anche l'autore **bestseller Glenn Cooper**, che presenterà il suo nuovo romanzo dal gusto fantasy *Le chiavi del Cosmo*, in libreria dal 28 ottobre. Cooper sarà presente al festival **da giovedì 30 ottobre a domenica 2 novembre** in collaborazione con **Editrice Nord** e la scuola di scrittura creativa **Come si scrive una grande storia**.

Se Riordan e Cooper sono i Re della narrativa fantastica, quest'anno Lucca Comics & Games ospiterà anche le sue Regine. In collaborazione con Mondadori, infatti, arriveranno per la prima volta al festival **Cassandra Clare e Holly Black**, autrici di fama internazionale che hanno fatto emozionare milioni di lettori e lettrici con saghe come *Shadowhunter* di Clare e *Spiderwick* di Black. Scrivendo a quattro mani, le autrici hanno regalato ai fan della narrativa fantasy la saga *Magisterium*, il cui primo volume in Italia compie 10 anni proprio nel 2025. Cassandra Clare e Holly Black saranno presenti a Lucca Comics & Games **dal 30 ottobre al 1° novembre**.

## GIOCO

### 10x2 ANNIVERSARI A LUCCA COMICS & GAMES

Nel 2025 **MS Edizioni** festeggia i suoi primi dieci anni e quale occasione migliore di Lucca Comics & Games per celebrare questo importante traguardo con eventi indimenticabili? Grandi novità e anteprime assolute attendono i giocatori allo stand dell'editore emiliano, a partire dai titoli ispirati a due delle serie TV più amate degli ultimi anni, entrambe su Netflix: *Stranger Things* e *One Piece*.

In **Profiler - Stranger Things**, presentato in anteprima proprio a Lucca Comics & Games, i giocatori affronteranno un nuovo caso della serie *Profiler*, che combina meccaniche da escape room con quelle dei giochi investigativi, questa volta ambientato nell'universo della celebre serie Netflix che ha come scenario la cittadina di Hawkins. **One Piece - Caccia al Tesoro - Escape Game** porterà invece i giocatori tra i mari solcati dalla ciurma di Cappello di Paglia, in un'avventura a tempo ricca di emozioni e ispirata alla prima stagione della serie Netflix.

Altra anteprima esclusiva sarà **Pessime Notizie**, il party game ufficiale di **Lercio**, che vedrà i giocatori nei panni di giornalisti impegnati a creare il titolo più sensazionale per la prima pagina del quotidiano, in un mix di satira e delirio.

Anche **Hollow Press** festeggia dieci anni di attività e lo farà a Lucca Comics & Games 2025 con un ospite d'eccezione: **Super Eyepatch Wolf**, lo youtuber irlandese celebre per i suoi video-saggi su anime, videogiochi, cinema e cultura pop. L'autore sarà presente tutti i giorni per presentare il suo nuovo libro, ***The Bizarre World of Fake Video Games***, edito da Hollow Press: un volume misterioso popolato da videogiochi che non sono mai esistiti.

### DAI GUARDIANI AI LICANTROPI!

Dopo aver portato i membri dei **Blind Guardian** a Lucca Comics & Games nel 2024, **Scribabs** si prepara a ospitare **Falk Maria Schlegel**, tastierista del gruppo power metal tedesco **Powerwolf**, per il lancio del nuovo gioco da tavolo ispirato alla band. Dopo il successo di **Armata Strigoi**, la band torna sui tavoli con **1589**, un titolo altamente cooperativo in cui la comunicazione tra i giocatori è fortemente limitata. Scopo del gioco, fermare l'ondata di persecuzioni scatenate dal fanatismo religioso nella Renania di fine Cinquecento.

### DAI GAME DESIGNER AL LUCCA GAMES CAFÈ: A COSA SI GIOCA NEL CARDUCCI?

Torna nel 2025 il premio dedicato ai Game Designer più prolifici e innovativi del mondo del gioco da tavolo. Solo cinque tra gli otto candidati iniziali sono entrati nella rosa dei finalisti del **Board Game Designer of the Year**, organizzato in collaborazione con **SAZ Italia** per celebrare l'eccellenza creativa degli autori italiani e internazionali.

I finalisti sono: **Matthew Dunstan** (*Perspectives, Prey Another Day*), **Grégory Grard** (*Zenith, Castle Combo*), **Tomáš Holek** (*SETI: Search for Extraterrestrial Intelligence, Galileo Galilei*), **Ryan Laukat** (*Creature Caravan, Sleeping Gods: Distant Skies*) e **Paolo Mori** (*Captain Flip, Altay: Dawn of Civilization*). Il vincitore sarà annunciato durante la cerimonia di premiazione che si svolgerà al Teatro del Giglio Giacomo Puccini nei giorni del festival.

Il **Lucca Games Cafè**, dopo il debutto dello scorso anno, torna in versione ampliata: **raddoppia lo spazio, apre anche la sera** e si veste a tema per un'edizione ricca di sorprese. Oltre alle attività storiche come **Ruolimpiadi, Ludoteca, Gioca con l'Autore**, i tavoli dedicati al **Gioco dell'Anno, al Gioco di Ruolo dell'Anno, al Gioco Inedito e il Tavolo Spotlight powered by Gem Quality Gaming Supplies**, i visitatori scopriranno nuove, imperdibili proposte. Tra queste, una selezione di giochi *Made in France* e una panoramica delle **novità dello SPIEL di Essen**, senza dimenticare le ultime tendenze nel gioco di ruolo.

### 30 ANNI RUOLIMPICI E NON SENTIRLI

Le **Ruolimpiadi** celebrano i loro trent'anni a Lucca Comics & Games: un torneo storico ispirato ai *Giochi senza Frontiere*, che dal 1995 continua a essere un appuntamento unico, tra i più longevi nel panorama del gioco di ruolo internazionale. Nelle Ruolimpiadi, le squadre si sfidano in prove basate su giochi di ruolo e narrazione, in una gara arbitrata dagli stessi partecipanti che mette al centro l'esperienza collettiva.

Tra le proposte, anche un'avventura per **Wildsea di Felix Isaacs** (Gioco di Ruolo dell'Anno 2024), edito in Italia da Grumpy Bear Stuff, che porterà i partecipanti a esplorare il Selvapelago, la sterminata distesa arborea in costante evoluzione.

La ricorrenza si intreccia con un altro anniversario: i vent'anni di **Si, Oscuro Signore**. Per l'occasione, Lucca Comics & Games e Pendragon propongono **un'avventura originale per Dungeons & Dragons, ambientata nel mondo di Kragmortha**, la terra natale dello stregone Rigor Mortis, protagonista del gioco celebrato, che è figlio di una fortunata serie a fumetti comica e scanzonata scritta e disegnata negli anni '90 da **Riccardo Crosa**. L'autore sarà ospite speciale allo stand Pendragon Games Studio.

Altra grande attesa di questo 2025 è la prima edizione italiana di **Mörk Börg**, a cura di **Need Games**. La casa editrice sarà presente con un ospite d'eccezione: **Johan Nohr**, che insieme a **Pelle Nilsson** ha creato quello che, nel mondo del gioco di ruolo, è stato un vero e proprio caso editoriale e che quest'anno celebra i suoi primi cinque anni. Definito da molti come **"il gioco di ruolo doom metal"** per la sua estetica cupa e il suo taglio nichilista, **Mörk Börg** ha dato un potente scossone alla cosiddetta *Old School Renaissance*, imponendosi come nuovo punto di riferimento per una generazione di prodotti fieramente "brutti, sporchi e cattivi".

### DAI ROBOTTONI GIAPPONESI ALLE CARTE COLLEZIONABILI

Lucca Comics & Games 2025 ospiterà una delle prime tappe europee del tour di lancio di **Gundam Card Game**, il nuovo gioco di carte collezionabili competitivo in cui i mobile suit e i piloti della saga **Mobile Suit Gundam** si daranno battaglia. In arrivo a luglio 2025, il gioco offrirà sfide epiche sia nel classico formato uno contro uno, sia in modalità multigiocatore, come la *battaglia a squadre* e la *battaglia reale*. Le **miniature Gundam Assemble**, modellini da costruire e dipingere, potranno essere usate come segnalini durante gli scontri. Allo stand **Gametrade x Bandai Card Games** sarà possibile partecipare a sessioni dimostrative del gioco e a workshop di assemblaggio e pittura delle miniature.

## LUCCA SEMPRE PIÙ CAPITALE DEL GIOCO ORGANIZZATO

Se per cinque giorni all'anno Lucca si trasforma nella capitale del gioco organizzato, è grazie anche alla collaborazione con realtà come **Dungeon Street** e **Boose**, che hanno trovato nel **Polo Fiere** il luogo ideale per far crescere il gioco di carte collezionabili e dare vita a tornei ed eventi memorabili. Sarà proprio il polo fieristico della città ad accogliere i tornei di *Magic: The Gathering* organizzati dal negozio pisano Dungeon Street, che ha scelto il Padiglione Carducci come punto di riferimento per incontrare e consolidare la propria community, edizione dopo edizione.

Questo legame tra i tornei e la città si rafforzerà già dal primo weekend di luglio 2025, quando il Polo Fiere ospiterà il **Paupergeddon**, che taglia l'importante traguardo della **decima edizione**: un appuntamento che vedrà riuniti oltre 1.500 appassionati giocatori e accoglierà dieci artisti ufficiali di **Wizard of the Coast**, rendendo l'esperienza ancora più speciale e indimenticabile.

Dopo il festival, dove Dungeon Street sarà presente con ospiti come illustratori e creator legati al mondo di *Magic: The Gathering*, gli appuntamenti al Polo Fiere proseguiranno a **fine novembre** con una cinque giorni di tornei ufficiali: l'attesissimo **Eternal Weekend**, che si tiene ogni anno in sole tre città nel mondo, una per continente. Lucca (27-30 novembre) sarà la sede scelta per l'Europa (EMEA), affiancando Pittsburgh (9-12 ottobre) e Yokohama (13-14 dicembre). Il calendario di eventi **proseguirà fino al 2027**, con altri otto appuntamenti distribuiti nel biennio 2026-2027.

## GRANDI PADIGLIONI, GRANDI STORIE

### TOMODACHI: FUORI DAGLI SCHEMI

Fondata nel 2025 da Dario Moccia, Davide Masella e Luca Molinaro, **Tomodachi Press** è una casa editrice indipendente nata con un obiettivo ben preciso: dare spazio a progetti "fuori dagli schemi" che difficilmente trovano posto nel panorama editoriale odierno, trasformandoli in prodotti curati, originali e di alta qualità. Dopo il successo del primo set di carte collezionabili, *Cuphead – Out of the Cards*, e il lancio del primo libro, *50 Animali in via di Estinzione*, scritto da **Willy Guasti** con la direzione artistica di **Agnese Innocente**, Tomodachi Press sarà presente per la prima volta al Lucca Comics & Games 2025 con uno stand dedicato. Un'occasione per incontrare il team e scoprire (o riscoprire) i loro progetti.

### MATTONCINI LEGO®: NEI CUORI DI GRANDI E PICCINI

Per l'edizione 2025 di Lucca Comics & Games, **LEGO** Italia è pronta a far battere i cuori di grandi e piccini. Forte dell'entusiasmo suscitato nella scorsa manifestazione, quest'anno raddoppia con una superficie di 300 m<sup>2</sup> suddivisa in due aree. Per la prima volta, uno spazio esperienziale immersivo celebrerà la creatività e il potere del gioco attraverso i mattoncini **LEGO®**. Accanto, un pop-up store trasformerà il gioco in un'occasione di meraviglia e ispirazione. Con un programma che include attività, momenti di condivisione e la partecipazione di ospiti d'eccezione, sarà un'occasione per condividere il potere della creatività, un linguaggio senza età che unisce passioni e immaginazione, mattoncino dopo mattoncino.

### RED BULL UNFORESEEN: LA FINALE NAZIONALE DI RED BULL TETRIS®

Dal 29 ottobre al 2 novembre, **Red Bull** sarà protagonista a Lucca Comics & Games con **Red Bull Unforeseen**, il format internazionale noto per le sue esperienze immersive, sorprendenti e fuori dall'ordinario. Per la prima volta in una manifestazione dedicata alla pop culture, l'area prenderà vita nel giardino dell'**Ostello San Frediano**, trasformandosi in un vero e proprio universo ispirato a **Tetris®**. Il 1° novembre si terrà anche la Finale Nazionale di **Red Bull Tetris®**, competizione globale che porterà il

vincitore italiano alla Finale Mondiale di Dubai a dicembre 2025. Nei primi tre giorni della manifestazione, i visitatori potranno partecipare a un **qualifier speciale** per aggiudicarsi l'ultimo slot in finale. Per tutti gli altri, **Red Bull Unforeseen** sarà uno spazio da esplorare: tra percorsi nascosti, sorprese visive e contenuti interattivi.

### **POKÉMON: IL GRANDE RITORNO**

Un grande ritorno quello di **Pokémon** a Lucca Comics & Games 2025, in un nuovo spazio totalmente dedicato, ancora più ampio e ricco di eventi! Nel grande padiglione monografico di piazza Colonna Mozza, i fan potranno scoprire tutte le meraviglie del mondo Pokémon.

### **GRANDE RITORNO PER MEDIAWORLD**

Nel loro quarto anno a Lucca Comics & Games, Mediaworld conferma il padiglione in Piazza della Caserma. Uno spazio dove non mancheranno sorprese: un'area per giocare e assistere a spettacoli e show originali.

### **EURONICS ITALIA S.P.A LANCIA UN CONCORSO CREATIVO**

Euronics Italia S.p.A presenta un bando creativo rivolto ai giovani under 30 per la brandizzazione del proprio padiglione a Lucca Comics & Games 2025. L'iniziativa invita i partecipanti a candidarsi con un'opera originale che esprima al meglio la propria identità artistica. Una giuria selezionerà tre finalisti, ai quali sarà richiesto di sviluppare una proposta grafica per la brandizzazione del padiglione Euronics, ispirata al tema Italian Rocket Championship. Tutte le modalità di partecipazione al concorso saranno indicate nel bando di partecipazione pubblicato sui canali di Euronics Italia S.p.A.

### **SCART: CAMUNCOLI FIRMA SEI SUPER ROBOT PER L'AMBIENTE**

A Lucca Comics & Games 2025 arriverà anche **SCART**, la piattaforma artistica del Gruppo Hera che trasforma i rifiuti in opere d'arte. Alla kermesse internazionale atterranno infatti, in anteprima mondiale, **3 coppie di super robot**, il cui character design, che si ispira ai cartoni animati giapponesi anni Ottanta, è stato concepito dal fumettista **Marvel Giuseppe Camuncoli**. **Ogni coppia di robot, che saranno alti oltre 4 metri, ha la missione specifica di salvare un elemento della natura: l'aria, la terra e le acque**. Lo faranno, ovviamente, con i superpoteri, ma anche con l'alchimia della trasformazione, capace di mutare una potente supercar in un umanoide d'acciaio che combatte l'inquinamento. I robot saranno infatti costruiti con gli scarti di produzione, trattati e recuperati, di uno dei maggiori brand mondiali delle luxury super cars, il cui nome verrà svelato nelle prossime tappe della road to Lucca Comics & Games 2025.

### **FAMILY**

#### **20 ANNI DI LUCCA JUNIOR**

Lucca Comics & Games 2025 festeggia i **20 anni di Lucca Junior**. Nato da un'idea dell'allora direttore generale **Renato Genovese**, dal 2005 a oggi Lucca Junior ha creato all'interno della manifestazione uno spazio dedicato ai bambini e alle famiglie, **portando una grande offerta dell'editoria illustrata per l'infanzia, e ha ospitato le mostre dei più grandi illustratori per bambini e ragazzi** come Paolo D'Altan, Gianni De Conno e la stessa Rebecca Dautremer, autrice del manifesto di questa edizione.

### **UN COMPLEANNO STRATOPICO: 25 ANNI DI GERONIMO STILTON**

I festeggiamenti non finiscono qui, **Geronimo Stilton**, il celebre topo giornalista nato dalla penna di **Elisabetta Dami**, compie **25 anni** e celebreremo lo "stratopico" compleanno insieme alla sua autrice, che per l'occasione sarà a Lucca Comics & Games. Le avventure di **Geronimo Stilton** e sua sorella **Tea** attraversano il tempo e lo spazio, dai mondi del passato a quelli della fantasia, appassionando milioni di giovani lettori e lettrici in tutto il mondo, creando una vera e propria community.

### **A 40 ANNI DALL'USCITA DI LUPO SOLITARIO TORNANO I LIBROGAME®**

A Lucca Comics & Games tornano anche le indimenticabili icone degli anni '80: a 40 anni dalla loro prima uscita **Edizioni EL lancia una nuova collana dei Librogame®**, che nel corso degli anni hanno attirato

migliaia di ragazzi e ragazze in libreria. La manifestazione sarà proprio il luogo per celebrare questa ricorrenza e incontrare **Luca Tebaldi, autore dei primi tre libri della nuova collana a bivi dedicati al mondo dello sport: Librogame® Basket - Tutti a canestro!, Librogame® Calcio - Un gol da sogno! e Librogame® Basket - Un canestro per la vittoria!**

## MUSIC

### **LUCCA COMICS & GAMES 2025: UN PALCOSCENICO A CIELO APERTO**

La musica torna protagonista a Lucca Comics & Games con una programmazione ricca di novità, forte di quello spirito di sperimentazione che da sempre anima il festival. Il centro storico si trasformerà in un grande palcoscenico a cielo aperto grazie a un'estesa rete di filodiffusione che accompagnerà i visitatori con un sottofondo musicale pensato per accompagnare le emozioni e i passi di chi attraverserà Lucca nei giorni del festival.

Saranno cinque i punti nevralgici di questo viaggio sonoro, ciascuno con un'identità specifica: il **Giardino degli Osservanti** ospiterà un palco a vocazione fandom, in linea con le passioni delle community; **Piazza del Collegio** accoglierà attività e spettacoli dedicati al pubblico dei più giovani, mentre **Piazzale Verdi** sarà animato da performance live dal respiro più ampio e coinvolgente. La programmazione musicale non si fermerà al tramonto: la festa proseguirà infatti in orario serale, con appuntamenti speciali al **Pala eSports** e al **Teatro del Giglio** ampliando l'offerta.

Tra le prime anticipazioni il party inaugurale *French Choc* che vedrà al Pala eSports il dj Producer **Étienne de Crécy**, pioniere della tendenza French Touch, insieme a **Venin Carmin**, voce audace della nuova coldwave europea per un'esperienza elettronica intensa, elegante e fuori dagli schemi: maestro di ceremonie sarà **Andrea Rock**. E ancora, i concerti degli **Eihwar** e dei **Vision Of Atlantis** porteranno in Piazzale Verdi un racconto sonoro in bilico tra mito e metallo, dove le leggende nordiche di Eihwar incontrano l'epicità sinfonica dei Vision of Atlantis, mentre il fenomeno **Mai dire Goku** promette tutta l'ironia, energia e leggerezza di cui Lucca Comics & Games è capace. Quella del 2025 sarà un'edizione in cui la musica riabbracerà la città, ne racconterà le storie tenendo per mano il suo pubblico. E questo è solo l'inizio.

## UN FILM PER RACCONTARE LA COMMUNITY DI LUCCA COMICS & GAMES

### **LUCCA COMICS & GAMES ARRIVA SUL GRANDE SCHERMO**

Grande attesa per **“I Love Lucca Comics&Games”**, il primo dei film che raccontano la community, la cultura e i valori di Lucca Comics & Games, in uscita nelle sale cinematografiche il **10, 11 e 12 novembre** e **successivamente sulla piattaforma digitale IWF** (disponibile su Amazon Prime).

Il progetto, annunciato a settembre 2024, nasce dalla collaborazione tra Lucca Crea e I Wonder Pictures, casa di distribuzione cinematografica indipendente, che realizzerà i docu-film assieme al partner produttivo All At Once e si occuperà della distribuzione.

**Da un'idea di Andrea Romeo, produttore e direttore editoriale di All At Once e I Wonder Pictures, e dello scrittore, regista e critico cinematografico Manlio Castagna, che ne cura la scrittura e la regia**, i film esplorano il ‘fenomeno Lucca Comics & Games’ da più punti di vista per restituire, grazie alla forza del racconto cinematografico, l’immagine prismatica di una realtà unica nel panorama italiano per ambizioni, missione, longevità e impatto culturale, prossima a festeggiare nel 2026 il suo sessantesimo compleanno. Sarà l’occasione per raccontare: la quotidianità, i dietro le quinte, i principi e gli intenti intellettuali legati alla sua realizzazione e per descrivere le persone come i professionisti, gli artisti, e il pubblico protagonista che ogni anno si raccolgono a Lucca per celebrare le proprie passioni.

## ISTITUZIONI AL SERVIZIO DELLA CREATIVITÀ

### **L'ATTIMO DECISIVO: TORNA LA SERIE DEL DIPARTIMENTO DELLA PROTEZIONE CIVILE**

Verrà presentato a Lucca Comics & Games 2025 il terzo episodio della serie *L'attimo decisivo*, il fumetto, sceneggiato da **Roberto Gagnor** e disegnato da **Federica Salfo**, un progetto del **Dipartimento della protezione civile** promosso dal **Ministro per la Protezione Civile e le Politiche del mare** in collaborazione con il **Ministero dell'Istruzione e del Merito**. Il graphic novel racconta le avventure di quattro adolescenti accomunati da uno speciale "potere". I giovani protagonisti, grazie alle loro doti, riescono a contrastare il misterioso e minaccioso avversario chiamato «L'equazione», un gigante, oscuro e impalpabile, che rappresenta l'inesorabilità dei rischi naturali o causati dall'attività dell'uomo, i cui effetti non possono essere eliminati ma, con la conoscenza e l'azione, contrastati e ridotti.

Il progetto, che coinvolge le scuole secondarie di tutta Italia, si avvale della collaborazione di professionisti del mondo della comunicazione e della narrazione. Il primo numero della serie è stato distribuito in 1 milione e 800 mila copie, il secondo in quasi due milioni di copie.

### **INPS A LUCCA CON I SUOI PROGETTI PER I GIOVANI E PER LE PROFESSIONI CREATIVE**

Per il terzo anno **INPS** sarà presente a Lucca Comics & Games con momenti seminarii e **attività di comunicazione rivolte in particolare ai creator, a chi lavora nelle professioni creative, agli artisti, ai giovani**. Quest'anno la collaborazione tra INPS e il festival si inserisce nel più ampio progetto nazionale *INPS per i giovani* che l'Istituto ha voluto proprio per ribadire **la sua vicinanza alle nuove generazioni** e che, per la prima volta, raccoglie in un unico spazio digitale e sull'app tutti i servizi e le prestazioni dell'Istituto dedicate ai giovani tra i 18 e i 35 anni. Tra le azioni recentemente attuate anche la Circolare 44 che disciplina i lavori dei creativi digitali e l'implementazione di due tipologie specifiche di indennità: quella legata alla discontinuità lavorativa pensata per gli operatori del mondo dello spettacolo e quella per i professionisti con partita iva iscritti alla Gestione Separata.

### **SCUOLA IMT ALTI STUDI DI LUCCA: IL NOSTRO MAIN SCIENTIFIC PARTNER COMPIE 20 ANNI!**

Prosegue anche quest'anno la collaborazione col **prestigioso istituto universitario internazionale** con sede a Lucca: la Scuola IMT Alti Studi sarà anche nell'edizione 2025 Main Scientific Partner, per affrontare da un punto di vista scientifico e accademico alcuni aspetti legati alla cultura popolare: le neuroscienze, le scienze sociali e la game science. IMT e Lucca Comics & Games sono tra i cofondatori del **Game Science Research Center**, che da anni si occupa dello studio delle dinamiche del gioco applicate in ambito sociale e scientifico. E quest'anno IMT compie 20 anni e celebrerà l'anniversario con **un'iniziativa speciale legata al fumetto**, di cui vi sveleremo i dettagli nelle prossime settimane.

### **APRE LA BIGLIETTERIA EARLY BIRD**

Dalle ore 13 di oggi, 25 giugno, comincia la vendita dei biglietti Early Bird: chiunque voglia assicurarsi ticket e abbonamenti a prezzo ridotto potrà farlo per un intero mese, fino alla mezzanotte del 25 luglio. Con un prezzo identico a quello dell'anno precedente, **la biglietteria ordinaria riaprirà il 2 settembre**. Anche i biglietti dei parcheggi non subiranno variazioni e verranno messi in vendita presto sul sito del nostro partner Lucca Plus (per tutti i dettagli segue il comunicato dedicato).

Anche per quest'anno **Rai** sarà **Main Media Partner** della manifestazione. Tra i media partner anche il **gruppo QN e Adnkronos**. **RDS 100% Grandi Successi** e **RDSNEXT** sono, per il primo anno, **Entertainment Partner dell'evento**: una collaborazione fondata sulla condivisione di valori e dei rispettivi target di pubblico, con l'obiettivo di generare sinergie significative.

Sono streaming media partner **Cultura pop**, magazine digitale che racconta ogni giorno il mondo dell'intrattenimento geek e pop, parte integrante del gruppo editoriale 3labs; **Animeclick** portale italiano che da più di 20 anni è il punto di riferimento per gli appassionati di anime, manga, gaming e cultura giapponese e **Multiplayer.it**, l'unico sito italiano dedicato a tutti gli appassionati di videogiochi.

**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**

**\*Rébecca Dautremer** - Nata a Gap nel 1971, Rébecca Dautremer ha inventato, agli inizi degli anni 2000, uno stile che ha fatto scuola. Sperimentando di tutto - animazione, teatro, fotografia - ha potuto vedere le sue opere tradotte in tutto il mondo. Sin dal debutto della sua carriera, ha attirato un largo pubblico, molto oltre i confini dell'illustrazione giovanile. Sviluppa il suo universo, toccando da vicino quello dei racconti, rivisitando i classici della letteratura o riprendendo romanzi contemporanei che sublima: *Seta* di Alessandro Baricco e *Uomini e topi* di John Steinbeck.

Dal 2018, il suo lavoro di scrittrice è inoltre celebrato con la pubblicazione del primo volume attorno al personaggio de *Il libro delle ore felici di Jacominus Gainsborough*, seguito l'anno successivo da *Midi Pile, Une toute petite seconde* e, nell'autunno 2023, *Qualcosa di formidabile*. La serie è stata riconosciuta con numerosi premi, come la Pétite du Livre illustré, il Grand Prix de l'Illustration e il Premio Franco-Tedesco Jugendlitaraturpreis. Dal 2020, è presente anche a teatro con il suo spettacolo *La conférence ébouriffée*. Per il momento, l'illustratrice dedica il suo tempo a un progetto di graphic novel e continua ad ampliare le frontiere della sua virtuosa arte.