

## LUCCA CHANGES DREAM ON

*Lucca, 10 settembre 2020* – Lucca Comics & Games da oltre cinquant'anni celebra il fumetto, il gioco e le nuove forme di storytelling. Un appuntamento dedicato alla cultura partecipata che anno dopo anno è cresciuto cambiando, in equilibrio tra innovazione e ricerca della soddisfazione del proprio pubblico. Quest'anno Lucca Crea ha quindi deciso di interpretare la contemporaneità, aprendo un cantiere per realizzare un nuovo modello di festival che con calcolo e fiducia sapesse rispondere al presente costruendo soluzioni attuabili (adesso) ma con valore per gli anni a venire. È per questo che nel 2020 Lucca Comics & Games si è trasformato in *Lucca ChanGes*.

Per rappresentare il nuovo progetto non basta un poster, ne servono dieci, cento, mille, tutti i poster che può immaginare un pubblico ampio come quello di Lucca. E per realizzare un'idea così ambiziosa non è sufficiente un unico artista. Ecco allora che **Roberto Recchioni\***, autore eclettico che spazia dal fumetto ai romanzi, dal cinema ai videogiochi, si è calato nel ruolo di narratore, il primo a supportare e interpretare la trasformazione, invitando la grande comunità del festival a continuare a sognare: **dream on**. È con questa esortazione che si presenta il progetto visivo di Lucca ChanGes 2020. Una traccia, un foglio da riempire, quello usato dai fumettisti per comporre le proprie tavole, e un community event che si fa promotore di una proposta indirizzata a tutti i sognatori che vogliono continuare a immaginare un mondo migliore. In dieci+1 hanno accolto subito l'invito a partecipare a questa grande opera collettiva, per rappresentare la Lucca di tutti e che ognuno vorrebbe, quella che deve cambiare per sopravvivere ed evolversi, per cui vale la pena non perdersi d'animo e per la quale fare il tifo. Li abbiamo chiamati **dreamers**. I primi artwork che presentiamo oggi sono quelli di **Fumetti Brutti\***, **Gigi Cavenago\***, **Fraffrog\*** e il "+1" **Leo Ortolani\***, in omaggio alla sua saga "299+1".

I nomi degli altri dreamers saranno svelati nel corso dei prossimi giorni e i loro poster saranno visibili insieme a quelli di tutti coloro che vorranno realizzarli sul *Poster Wall* nel sito [www.luccachanges.com](http://www.luccachanges.com) e sul profilo Instagram della manifestazione. Un'esortazione all'azione rivolta alla community, a tutti coloro che vogliono realizzare e condividere il proprio personale poster di Lucca ChanGes.

### **Cos'è esattamente Lucca ChanGes e come funziona?**

Un festival che si articola tra eventi dal vivo e contenuti in streaming. Appuntamenti virtuali e incontri reali a Lucca e nei campfire. Novità, conferenze, presentazioni, approfondimenti e intrattenimento, il tutto fruibile in modalità diverse, a seconda delle proprie necessità: da casa, nei campfire, oppure a Lucca, il campfire più grande. Tutti gli eventi programmati nelle sale a Lucca saranno trasmessi anche in streaming. Alcuni eventi saranno realizzati solo per la visione online mentre altri si potranno seguire in radio e in televisione, grazie alla collaborazione con RAI.

È all'interno dell'offerta digitale che si inserisce lo [Store di Lucca Comics & Games - edizione ChanGes, su Amazon.it](#), che darà a tutti gli appassionati che seguiranno gli eventi da casa l'opportunità di acquistare i titoli presentati. Inoltre sarà possibile votare imperdibili pubblicazioni e ottenere il codice per cinque eventi digitali esclusivi riservati a chi avrà fatto spese sull'e-commerce ufficiale di Lucca ChanGes.

**I Campfire** saranno oltre cento in tutta Italia, dei veri e propri avamposti del festival. Sono i luoghi delle community che prima si ritrovavano a Lucca e che quest'anno potranno farlo sotto casa, nei luoghi in cui da anni coltivano le proprie passioni: fumetterie, librerie e negozi di giochi che ospiteranno attività dedicate e pensate specificatamente per Lucca ChanGes.

L'elenco dei primi sessanta campfire è disponibile da oggi sul sito della manifestazione. L'accesso ai campfire sarà gratuito, e seguirà le norme anti covid per la vendita al dettaglio. Sarà inoltre possibile acquistare un **Campfire Pass** che darà diritto a ricevere una *Bag of Goodies* esclusiva con prodotti realizzati da Lucca Crea e dagli editori partner di Lucca ChanGes, oltre che l'accesso ad attività esclusive a numero chiuso. Una quota dei Pass, infine, rimarrà al negozio in chiave di crowdfunding.

Ma cosa succederà nei campfire? A seguire alcune anticipazioni a partire da Asmodée. Grazie a questo editore sarà possibile partecipare a un torneo di **7 Wonders**, il grande classico di Antoine Bauza, inoltre si potrà acquistare in anteprima esclusiva il nuovo gioco di Carlo Rossi, **Final Hour**, e infine - nella Bag - ci saranno due mazzi del gioco di carte **KeyForge**. Ma non finisce qui: si giocherà in anteprima a **Il Re in Giallo**, il gioco di ruolo di Need Games e a **Branconia**, di Acheron Books, il primo gioco di ruolo in salsa Spaghetti Fantasy.

Tutte le attività realizzate in esclusiva per la rete dei campfire italiani (dalla possibilità di acquistare i prodotti alcuni giorni prima dell'uscita negli altri circuiti, passando per i gadget contenuti nella Bag), sono pensate per valorizzare l'esperienza *in-store* e massimizzare così il coinvolgimento del fan con il suo negoziante di fiducia.

Le luci dei campfire si accenderanno anche a Shanghai, Istanbul, Praga, Los Angeles, Belgrado, Il Cairo, Madrid, Jakarta, Pretoria, Lione, Bucarest e Abu Dhabi, negli Istituti Italiani di Cultura che ospiteranno una serie di iniziative tra cui la presentazione del volume dedicato al graphic novel italiano scritto da Giovanni Russo e una mostra, entrambi prodotti da Lucca Comics & Games per celebrare la *XX Settimana della lingua italiana nel mondo*, che si svolgerà dal 19 al 25 ottobre 2020 e avrà come titolo **L'italiano tra parola e immagine: graffiti, illustrazioni, fumetti**. Le mostre prevedono sia installazioni in loco sia fruizioni digitali, tramite la proposizione di video interviste e altri contributi multimediali. Il progetto internazionale racconta le opere e il lavoro di molti artisti italiani tra i quali: Paolo Bacilieri, Dino Buzzati, Sara Colaone, Manuele Fior, Fumettibrutti, Francesca Ghermandi, Gabriella Giandelli, Vittorio Giardino, Gipi, Igot, LRN, Lorenzo Mattotti, Giacomo Monti, Leo Ortolani, Andrea Pazienza, Hugo Pratt, Davide Reviati, Tuono Pettinato, Vanna Vinci, Zerocalcare.

**Lucca** sarà il **campfire più grande** di tutti. Undici i luoghi adibiti a ospitare gli eventi in programma. Non ci saranno gli stand e nemmeno le attività libere all'aperto. La città ha messo a disposizione per Lucca ChanGes spazi in cui svolgere incontri, presentazioni, firmacopie e acquisti, seguire dimostrazioni di giochi e assistere a spettacoli. Il tutto, ovviamente, nel rigido e scrupoloso rispetto delle norme di sicurezza. Il **Pop-Up Store** di 1.000 mq, realizzato in collaborazione con **Il Collezionista** e **DungeonDice**, consentirà di acquistare le novità editoriali.

Fra i vari spazi all'interno dello store, anche un'area dedicata a una selezione di **fumetti autoprodotti**, italiani e internazionali, gestita in collaborazione con la libreria **Inuit** di Bologna. Tutti gli spazi e gli eventi saranno accessibili con l'acquisto di un biglietto, disponibile a partire dall'inizio di ottobre.

Il programma sarà svelato progressivamente a partire da oggi tramite il sito e i canali social della manifestazione.

La prima grande anteprima di questa edizione è **Lucrezia Forever!** Il ritorno del Graphic Novel Theater dopo lo straordinario successo di "Kobane Calling – On stage" e "Io sono Cinzia".

Al centro della nuova produzione di Lucca Crea, insieme con il **Teatro del Giglio**, un personaggio amatissimo da generazioni di donne (e non solo): Lucrezia, ideata dalla fumettista Silvia Ziche per raccontare il mondo femminile contemporaneo, in un riuscito mix di autoironia, consapevolezza, tenerezza e realismo. In "Lucrezia Forever!" assisteremo a un'avventura totalmente inedita, che andrà oltre le acute vignette e le sagaci strisce. Sia la scrittura originale sia la regia sono state affidate a **Francesco Niccolini**, drammaturgo toscano che da molti anni lavora con alcuni degli attori

più importanti del teatro italiano (su tutti Marco Paolini, Alessio Boni, Leo Gullotta, Enzo Vetrano e Stefano Randisi). Lo affiancherà il responsabile di produzione Cataldo Russo.

A dare voce e corpo a questa inedita Lucrezia, a raccontarne la straordinaria umanità, le molteplici e affascinanti sfumature sarà **Amanda Sandrelli**. “Accanto” a lei una serie sorprendente di altri personaggi, non di carne e ossa ma creati ad hoc per questa produzione da Silvia Ziche e animati dalle geniali mani di Davide Giannoni e Francesca Pasquinucci (Imaginarium Creative Studio).

Un’idea nata dalla collaborazione con un partner di eccellenza a livello locale e nazionale: il Teatro del Giglio, cuore culturale di Lucca e scenario ideale di alcuni dei maggiori eventi che hanno segnato la storia di Lucca Comics & Games (e che quest’anno sarà il cuore di Lucca ChanGes). Lo sviluppo di nuovi progetti all’insegna del Graphic Novel Theater è un ulteriore passo verso il riconoscimento di Lucca come “città del fumetto E del teatro”, linguaggi affini che trovano sul palco la loro unione ideale.

Il Cosplay torna protagonista con un eccezionale **Lucca Cosplay Live Show** che si svolgerà sabato 31 ottobre nell’auditorium di San Francesco, mentre nel chiostro del Real Collegio sarà dato spazio alle performance delle community cosplay. Quest’anno non saranno autorizzate le parate così come non ci sarà il grande padiglione Carducci, quello destinato a Lucca Games fuori dalle Mura; ci saranno però performance giornalieri di pittura dal vivo al Pop Up Store.

Prosegue la collaborazione con l’**Ambasciata del Giappone** e con **JNTO** (Ente Nazionale Turismo Giapponese) anch’essi presenti con eventi nel Real Collegio e fruibili anche in forma digitale.

Fra i contenuti più attesi arriva la presentazione del nuovo Graphic Novel di **Zerocalcare, Scheletri**, in uscita il 15 ottobre per BAO Publishing. Un dibattito con l’autore animerà una delle sale più belle del centro storico ma sarà godibile anche comodamente da casa in live streaming.

**Nel camp di Lucca**, per il terzo anno, Audible - società Amazon leader nell’audio entertainment di qualità (audiolibri e podcast) - darà voce alle parole e alle storie, andando oltre i confini della lettura e proponendo una serie di appuntamenti che porteranno in vita esperienze indimenticabili, tra cui l’arrivo per i membri italiani di due contenuti originali in esclusiva su Audible.it: “**The Sandman**” e “**Assassin’s Creed Gold**”.

Fra gli ospiti presenti in città anche Giorgio Calandrelli, in arte **Pow3r**, uno tra i più noti *gamer* professionisti al mondo, per raccontare al pubblico di Lucca ChanGes e in particolare a tutti i ragazzi che vogliono vivere il proprio sogno da *gamer* come quei sogni possano diventare realtà. Insieme ad **Emilio Cozzi**, Pow3R ripercorrerà la sua carriera, da giovane appassionato a giocatore professionista fino a diventare, grazie all’impegno e alla dedizione, il migliore nel suo campo. Una carriera raccontata nella sua autobiografia “**Io sono Pow3R**”, da oggi in tutte le librerie.

**Terry Brooks** non rinuncia a festeggiare con l’amato pubblico italiano l’epica chiusura della serie di **Shannara**, una delle pietre miliari della letteratura fantasy mondiale. Dopo quarant’anni di storia (il primo libro è del 1977) e altrettanti volumi, con “The Last Druid”, in uscita negli Stati Uniti il 27 ottobre, si chiude infatti anche il ciclo della Caduta di Shannara. Terry sarà presente in streaming il 31 ottobre per rispondere alle domande dei fan.

Sergio Bonelli Editore è da sempre partner di Lucca e degli organizzatori della manifestazione. Quest’anno in cui non è prevista una presenza con lo stand e con gli autori sarà l’occasione per raccontare a distanza alcuni nuovi progetti per il 2021, sia su carta che multimediali, e di celebrare l’albo di **Dampyr** dedicato a Matera, con una mostra dedicata.

Infine, per il secondo anno consecutivo, il **Centro nazionale trapianti** è il partner sociale di Lucca Comics & Games, che ha deciso ancora di sostenere e promuovere nella sua community la cultura della donazione di organi, cellule e tessuti. Si tratta di una scelta fondata su valori condivisi, quelli che LC&G e il CNT hanno in comune. Il primo è la **comunità**: chi sceglie di donare diventa parte fondamentale del percorso del trapianto che in Italia salva la vita di quasi quattromila persone ogni anno. Il secondo è l'**inclusione**: tutti possono donare, tutti possono ricevere, senza distinzioni di genere, provenienza, colore della pelle o religione. LC&G & il CNT condividono anche il valore della **scoperta**: l'innovazione è l'elemento che pone l'Italia tra i paesi più avanzati al mondo in questa branca della medicina. Infine, in comune ci il **rispetto** per la volontà delle persone che decidono di donare, e la **gratitudine** che lega come un filo invisibile chi riceve al suo donatore. Anche quest'anno Lucca ospiterà incontri, spazi e testimonianze per parlare di donazione e per raccontare le storie di chi ha donato e di chi, grazie alla donazione, è tornato a vivere.

### Ci saranno biglietti?

Lucca ChanGes è un evento **prevalentemente gratuito**. Gli incontri digitali, quelli trasmessi su RAI, nonché l'ingresso ai campfire saranno accessibili gratuitamente. Nei campfire ci saranno anche attività esclusive dedicate a chi acquista la *Bag of Goodies*, mentre Amazon riserverà alcuni incontri digitali a chi effettuerà un ordine minimo sullo store online.

Per quanto riguarda il Camp Lucca, è previsto un biglietto per gli spettacoli serali e un *mini-ticket* per gli incontri e le altre attività, con vantaggi esclusivi per i programmi fedeltà dei nostri principali partner e sponsor. Non esisterà quindi un biglietto giornaliero per la partecipazione a tutte le attività che si svolgeranno in città, ma sarà necessario prenotare gli incontri ai quali si desidera assistere. Come sempre si potrà procedere a tali acquisti online e in prevendita, sul sito [www.luccachanges.com](http://www.luccachanges.com), a partire da inizio ottobre.

Maggiori informazioni seguiranno nei prossimi giorni.

**In #Community #Inclusion #Respect #Discovery #Gratitude & #SAFETY we trust.**

Restate sintonizzati su [www.luccachanges.com](http://www.luccachanges.com), iscrivetevi alla [newsletter](#) e seguiteci su:

**FB e IG** @luccacomicsandgames **TW** @LuccaCandG

**Twitch** LuccaComicsAndGames **Spotify** Lucca Comics & Games

## APPENDICE

**Roberto Recchioni**, romano, classe 1974. È romanziere e sceneggiatore e soggetto per il cinema e il fumetto, illustratore, critico cinematografico e videoludico e web influencer.

La sua principale occupazione è l'arte sequenziale ed è stato definito "la rockstar del fumetto italiano". Direttore editoriale e principale sceneggiatore della Bonelli per la famiglia di collane dedicata a *Dylan Dog* e scrittore di personaggi iconici come *Tex*, *Diabolik* e *Topolino*. Ha creato le testate a fumetti di *John Doe* e *Detective Dante* per l'Aurea Editoriale (assieme a Lorenzo Bartoli). Ha dato alla luce *Battaglia* (Mondadori, BD, Cosmo), *David Murphy: 911* (Panini) e la serie di *Orfani* (Bonelli). *Mater Morbi*, la sua graphic novel più nota, ha vinto i maggiori premi italiani di critica ed è stata pubblicata in tutto il mondo. *Chambara - la via del samurai*, *Asso*, *Ammazzatine*, *Le Guerre di Pietro*, *Ucciderò ANCORA Billy the Kid* sono altri romanzi a fumetti pubblicati in Europa. Dalla graphic novel *Monolith* è stato tratto un film. Come illustratore e curatore ha realizzato, per le Edizioni Star Comics, le collane *Roberto Recchioni presenta: I Maestri dell'Orrore, dell'Avventura e del Mistero*. Si è occupato dell'ideazione, della sceneggiatura e della realizzazione dei fumetti legati ai film *Lo chiamavano Jeeg Robot* e *Smetto Quando Voglio: Masterclass*. Ha anche realizzato il primo fumetto legato al ciclo delle *Cronache del Mondo Emerso* di Licia Troisi. Ha pubblicato i romanzi *YA - La battaglia di Campocarne*, *Ya - l'Ammazzadraghi* con Mondadori e *Ringo: chiamata alle armi* per Multiplayer Edizioni. Ha realizzato delle copertine italiane dei romanzi di Lee Child per Longanesi. Per Feltrinelli ha realizzato le graphic novel *La Fine della Ragione* e *Roma Sarà Distrutta In Un Giorno*. Sta realizzando una nuova serie a fumetti per la rivista internazionale *Heavy Metal*. Scrive come critico cinematografico per la rivista *Best Movie* e per il portale di *Screenweek* e realizza social poster cinematografici per Koch Media, Warner, Sony.

**Leo Ortolani**, nato a Pisa nel 1967, è uno dei più importanti e apprezzati fumettisti italiani. Ha esordito nel 1989 con la storia di *Rat-Man*, che diventa il suo personaggio più celebre con oltre 100 numeri, numerose ristampe, alcune parodie e anche una serie animata per RAI. Tra gli altri lavori spiccano la serie *Venerdì 12*, il libro *Due figlie e altri animali feroci* e la graphic novel *Cinzia* (BAO Publishing), con protagonista l'omonimo personaggio di *Rat-Man*.

**Fumettibrutti** (aka Josephine Yole Signorelli) è nata a Catania nel 1991. Vince nel 2019 il Premio Gran Guinigi di Lucca Comics & Games, con la sua graphic novel d'esordio *Romanzo esplicito*. Laureata all'Accademia di Belle Arti di Bologna, la sua ultima uscita è *P. La mia adolescenza trans* (Feltrinelli Comics) in cui racconta come mai prima gli anni del liceo e della sua transizione.

Nata nella provincia di Arezzo nel 1993, Francesca Presentini in arte **Fraffrog**, è una videomaker e illustratrice italiana. È del 2014 il suo primo lavoro cartaceo, *Il fantastico pianeta che sta nel sistema solare ma nessuno lo sa perché nessuno l'ha mai visto*; nel 2016, insieme a RichardHTT, pubblica il fumetto *Il Ducomentario* (entrambi Shockdom). Ha un canale YouTube con più di 900.000 iscritti. Esce con Mondadori il 7 luglio 2020 il suo ultimo libro *Ma io che ne so?*

Nato a Milano nel 1982, **Gigi Cavenago** è un fumettista e un illustratore. *Esordisce* nel 2005 pubblicando con Edizioni Star Comics la breve storia "*Predatore Naturale*" e collabora poi alla seconda serie di Jonathan Steele. Dal 2014 collabora con Sergio Bonelli Editore per la serie *Dylan Dog*, diventando copertinista a partire dal numero 363 del novembre 2016.