

## LUCCA CAMBIA E SI FA IN QUATTRO

Dal 29 ottobre al 1 novembre:

**Lucca online, Lucca dal vivo, Lucca diffusa e Lucca on air**

*Lucca, 10 luglio 2020* - È di aprile l'ultima comunicazione in cui si affermava che l'edizione 2020 sarebbe stata la più sentita, che i mesi di lockdown sarebbero serviti per accelerare alcune attività che sino a pochi mesi prima erano solo in incubazione. Dopo mesi di analisi, ricerca, ascolto, sviluppo e duro lavoro, **Lucca Comics & Games** è pronto a rimettersi in gioco e rispondere alle avversità con resilienza e creatività: **dal 29 ottobre al 1 novembre** si rialzerà il sipario sulla città di Lucca per dare vita a una nuova edizione del festival. **Inconsueta**, a partire dalla data di inizio - posticipata di un giorno rispetto a quanto annunciato a fine 2019 - e perché prevede **quattro eventi in uno**, sempre **ricca di contenuti**, nel **rispetto della sicurezza e della salute della Community**: autori, espositori, visitatori; ma anche **cambiata e diversa** da come tutti la conosciamo.

"Il dialogo con la community, gli editori, i partner e gli autori, finalizzato a individuare le necessità a cui risponde il festival, è servito a rafforzare l'idea che **la sfida è quella con il concept della manifestazione a cui siamo abituati**", racconta Emanuele Vietina, direttore del festival "L'obiettivo è, e sarà, crossmedializzare l'evento crossmediale, offrire quello che Lucca solitamente dava tramite un unico momento, attraverso molteplici piattaforme la cui somma delle parti possa riprodurre l'*effetto Lucca*".

Il programma si articolerà su **quattro pilastri**:

- **la città ancora cuore degli eventi**. Il luogo fisico non sarà abbandonato, è il simbolo dell'incontro che fa scattare la scintilla della creatività e rende magiche le relazioni in un contesto inconfondibile. In ottemperanza a quanto previsto dalle Linee Guida redatte dalla Conferenza delle Regioni afferenti al DPCM dell'11 giugno vi sarà una dimensione fisica diffusa, contenuta e diversa dal solito: un festival culturale e spettacolare in linea con i protocolli degli eventi statici di sala (cinema, teatri e auditorium). Il progetto relativo alla dimensione espositiva sarà necessariamente scalabile e definito nelle prossime settimane in base ai preziosi riscontri dei nostri espositori; prevederà modalità di partecipazione specifiche e restrizioni coerenti con l'attualità del momento, con l'ordinanza regionale e in linea con i protocolli AEFI. Il tutto per garantire la massima sicurezza del pubblico, degli operatori e dei collaboratori. L'accesso a tutte le attività sarà consentito solo tramite biglietto, ivi incluse le attività cosplay che avranno luogo in alcuni dei palazzi storici più belli di Lucca.

Per gli operatori saranno forniti aggiornamenti tramite i consueti canali professionali, per il pubblico gli aggiornamenti perverranno attraverso i canali di comunicazione ufficiali del festival.

- **Il mondo digitale** sarà esplorato come mai prima d'ora, per offrire appuntamenti unici anche a chi sarà lontano e con chi sarà lontano: eventi in diretta e on demand, attività su prenotazione con pacchetti premium, anteprime e proiezioni, consigli per gli acquisti, con contenuti sviluppati ad hoc provenienti anche dalla community, che rimane la vera protagonista di tutte le azioni messe in campo.

- **La Main Media Partnership con RAI e RAI RADIO2 Radio Ufficiale**. La TV e la Radio pubbliche italiane scendono in campo per supportare il grande evento pubblico dedicato al fumetto e al gioco in un momento storico in cui il sostegno per la ripartenza delle manifestazioni culturali diventa un vero e proprio impegno di Servizio Pubblico. Fianco a fianco, come i protagonisti delle nostre saghe preferite, nella sfida del millennio. Dopo lunghi mesi di isolamento in cui Rai Radio2 ha risposto con efficacia al crescente bisogno di intrattenimento e informazione, in questa nuova questa fase di ripresa torna a seguire gli eventi più rilevanti del panorama italiano ripartendo da Lucca Comics & Games.

Insieme a loro altri media partner avranno un ruolo di primo piano mettendosi alla prova per sperimentare e intraprendere nuove strade insieme al festival.

- E infine... **i Campfire!** Lucca Comics & Games si trasformerà in un grande festival diffuso sul territorio nazionale grazie al coinvolgimento dei principali negozi specializzati in fumetto, giochi e narrativa fantasy. Questi indispensabili luoghi dove si condividono le passioni diventeranno avamposti distribuiti in tutta

Italia per offrire intrattenimento culturale al pubblico più attivo che c'è. 1, 10, 100 Lucca Comics & Games dove gli editori potranno proporre contenuti speciali e le uscite del momento, in filo diretto con le attività svolte a Lucca e negli altri *campfire*. Una vera e propria chiamata alle armi, soprattutto a supporto di quei posti dove si coltiva il passatempo umanista, perché "alla fine di tutto questo vogliamo avere ancora **#unpostodovetornare**" ("Negozzi in quarantena", *Infoludiche.org*). Chiunque voglia fare parte di questa rete e accendere simbolicamente il falò deve trasmettere la propria manifestazione di interesse compilando il questionario sul sito [www.luccacomicsandgames.com/campfire](http://www.luccacomicsandgames.com/campfire). I primi avamposti saranno annunciati a fine mese, in occasione del prossimo momento di comunicazione previsto.

L'organizzazione del festival così pensata consentirà di stimolare il contatto tra gli editori, gli autori e la community, offrire momenti identitari, promuovere le iniziative culturali con i grandi media, tentare di far ripartire il settore degli eventi come volano per l'industria creativa; nel contempo consentirà di reagire in modo flessibile e responsabile alle difficoltà in atto o che potranno sopraggiungere anche tra qualche mese, tutelando in primis la salute di ognuno di noi.

Riprende Emanuele Vietina: "Abbiamo voluto **rispondere con cautela e intraprendenza a questa grande prova**. Perché non è questo il giorno per pensare che il festival possa abbandonare i luoghi che lo ospitano da 54 anni, e svuotare i monumenti di Lucca dei sogni e dei suoi appassionati. **Non è questo il giorno per rinunciare a dare supporto a un comparto editoriale** che trova nella manifestazione il momento di massima espressione. L'anno scorso Lucca Comics & Games ha celebrato il valore del *Becoming Human*, diventare umani: e non sarà sicuramente questo il giorno in cui, rinunciando al nostro programma, abbandoneremo l'anima inclusiva del nostro festival e della nostra community".

"Questa decisione è passata attraverso un durissimo percorso di studio con l'obiettivo di trasformare la sfida in opportunità, con grande consapevolezza dello scenario in cui ci troviamo", afferma Mario Pardini, presidente di Lucca Crea. "La società, insieme alla Lucca Holding Spa e al Comune di Lucca, sta facendo **un grande sforzo per creare nuovi strumenti e segnare un tracciato diverso** che integri e renda possibile la crescita del festival con **caratteristiche innovative da capitalizzare per il futuro. Qualcosa che possa durare nel tempo**, arricchire quanto è stato fatto sino ad ora".

Alessandro Tambellini, Sindaco di Lucca, conclude ricordando che "Con il protrarsi dell'emergenza sanitaria l'Amministrazione Comunale ha preso piena consapevolezza di quanto la città e il festival avrebbero risentito degli effetti della pandemia. In questo caso, però, **il rischio** è molto diverso perché **riguarda la possibilità di esistere o non esistere, di esserci o non esserci**. L'avvio della fase tre ci ha portati alla decisione di dare un segno di continuità nonostante le difficoltà. Lucca Comics & Games nasce grazie a uno sforzo d'ingegno e di immaginazione che ha portato il nome della città di Lucca ad essere affiancata a quello di metropoli come Tokyo, New York, Londra. Siamo consapevoli di non poter pensare di vendere 271.000 biglietti, che non avremo 700.000 presenze; accoglieremo quindi un numero di persone sufficiente per **vivificare una città** (ma anche i territori limitrofi che beneficiano di un indotto importante) che attende quell'evento con grande speranza. Per questo penso che Lucca Comics & Games si debba svolgere e debba essere inteso anche come **il contributo simbolico della città di Lucca alla rinascita del Paese**".

**Parte quindi oggi, a 110 giorni dalla data di inizio, il conto alla rovescia** che prevede la prosecuzione di un lavoro straordinario, all'altezza delle migliori imprese, e un percorso a tappe che rimanda a fine mese il prossimo appuntamento con le prime anticipazioni sul programma e sulle modalità di partecipazione, e a settembre le informazioni sull'apertura della biglietteria.

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

Restate sintonizzati su [www.luccacomicsandgames.com](http://www.luccacomicsandgames.com) e tramite la [newsletter](#).

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

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