

“Lucca Comics and Games 2014, l’anno della Revolution”

Lucca 30 Ottobre 2014: Anche quest’anno migliaia di persone si sono date appuntamento a Lucca per un nuovo salto “oltre lo specchio” nel paese delle meraviglie dei giochi e fumetti.



LCG-2014-
Manifesto-
ufficiale-

La parola d’ordine di quest’anno è stata “*rivoluzione*”, già bene espressa nel *poster ufficiale della manifestazione, realizzato da Gabriele dell’Otto*, fumettista ed illustratore romano, attivo sui più diversi ambiti espressivi, dall’illustrazione scientifica al fumetto supereroistico americano, senza trascurare il mondo dei videogiochi.

Con uno stile pittorico tradizionale, Dell’Otto ha rappresentato un bambino pronto ad attivare un meccanismo che riprende la mappa del centro storico di Lucca. In mano ha una chiave nuova e lucida, mentre un’altra, spezzata ed arrugginita, giace ai suoi piedi.

E l’avvio di una nuova era è stato infatti il chiaro fine degli organizzatori, che hanno dato alla manifestazione una nuova impronta strutturale, cercando di far fronte all’esponentiale aumento annuale del flusso di persone in città nei 4 giorni della fiera.

Mentre il tentativo di dilazionare il pubblico su un maggior numero di giorni di alcune edizioni fa sì è rivelato del tutto fallimentare, quest’anno l’idea è stata di aumentare fisicamente le dimensioni della fiera, andando a coinvolgere nuovi palazzi e strutture.

Ottima l’idea di spostare l’area Giappone, attivamente

frequentata, dall'ex Real Collegio a San Francesco e giardino degli Osservanti, promuovendo quindi il Japan Palace a vera e propria Japan Town e allo stesso tempo veicolando parte delle persone verso l'area est della città.



Conferenza nel chiostro

Nel chiostro e nei due piani del Real Collegio ha quindi trovato posto l'area Junior, con la fondazione del nuovo Family Palace, dove si sono svolte tutta una serie di attività e workshop riservati alle scuole e agli ospiti più piccoli della manifestazione

I padiglioni hanno raggiunto anche la finora inutilizzata Piazza Anfiteatro, dove hanno sveltato le immagini storiche delle locandine delle due trilogie dedicate a Star Wars, mentre un X-Wing, sorvegliato dai due robot C-3P0 e R2-D2, attendeva i visitatori dello stand riservato all'universo di Guerre stellari.

Villa Bottini è invece diventata la Villa degli Assassini pronta ad accogliere tutti gli appassionati della fortunata serie Assassin's Creed della Ubisoft, con le illustrazioni vincitrici del Fan Art Contest, sessioni di live painting, costumi ufficiali delle varie edizioni del videogioco e la possibilità di provare i nuovi capitoli della serie, Assassin's Creed Unity e Rogue.

E' stato invece riconfermato in piazza San Michele il padiglione della Warner Bros, con l'area gadget e le postazioni per le fotografie con l'esoscheletro di The Edge of Tomorrow e la spada di Bilbo Baggings de Lo Hobbit.

Infine, due case editrici di punta che negli anni precedenti hanno contribuito ad intensificare la folla nei padiglioni grazie ai loro ospiti di richiamo, si sono guadagnate una collocazione riservata in padiglioni a parte: la Sergio Bonelli Editore quest'anno ha ottenuto una collocazione "privata" in piazza San Giusto, mentre un "PalaPanini" di

notevoli dimensioni è sorto in Piazza San Martino, con all'interno tutti i rami della casa editrice (Planet Manga, Panini Comics, Disney Italia e Figurine Panini).

Per agevolare l'acquisto dei biglietti sono inoltre state aumentate le biglietterie ed è stato varato un servizio di navette dalle zone limitrofe a Lucca con biglietto compreso nel prezzo, mentre sono stati riconfermate le modalità di prevendita online, anche con l'invio dei braccialetti per evitare le code, e il servizio di bus da 20 città italiane.

A questa nuova organizzazione sicuramente più efficiente ha fatto però da contrappeso il richiamo di ospiti, anche internazionali, di grande fama e dai più disparati settori (vedi Chef Rubbio, Maccio



Maccio Capatonda,

Capatonda, Rocco Siffredi...), che hanno contribuito a fare registrare alla città un nuovo record di ospiti: i primi comunicati parlano di circa 240mila biglietti emessi (contro i 218mila del 2013), di cui 100mila nella sola giornata di sabato 1 novembre. Alla data attuale non sono ancora disponibili i dati delle presenze complessive.

Ed è infatti nella giornata di sabato che si sono registrati i maggiori disagi, pesantemente segnalati nei blog e nei social network da parte dei visitatori. A parte le file ovunque (per mangiare, per i bagni, per gli autografi, per gli accessi ai padiglioni,...), i passaggi attraverso le mura o nelle vie del centro cittadino sono diventati sempre più difficoltosi, fino alla formazione di veri e propri ingorghi umani, con decine di persone in entrambi i sensi di marcia bloccate immobili senza potersi muovere, anche nel caso di passaggio dei mezzi di soccorso, le cui sirene si sono sentite diffusamente in tutta la giornata.

-Lucca C&G in numeri

Questi i numeri di Lucca 2014 (fonte:badcomics.it)

4 i giorni dell'evento

5 le sezioni: Comics, Games, Junior, Music& Cosplay e Movie

26 le aree del centro storico coinvolte

900 i giornalisti e addetti ai media accreditati

Oltre 700 gli stand

500 gli eventi principali realizzati nella manifestazione

1.000 i bambini delle scuole che hanno partecipato alle attività Junior

1.000 gli aspiranti disegnatori che hanno potuto incontrare gli editori

1.500 gli iscritti alle sfilate del Cosplay

55.000 i metri quadrati occupati dalla manifestazione

100 mila le presenze registrate nella sola giornata di sabato 1 novembre

152.500 i "mi piace" sulla pagina Facebook ufficiale

240 mila le presenze al festival

– Lucca Games

Il padiglione Carducci si riconferma lo stand più grande della manifestazione con la sua capacità di capienza di 3.200 persone, e ospita al suo interno le aree riservate al gioco, videogioco e narrativa.

Nella prima parte ritroviamo anche quest'anno gli stand delle principali case editrici di giochi da tavolo.

Giochi Uniti, con i suoi 300mq e 30 tavoli dimostrativi, ripropone i suoi titoli di punta arricchendoli di nuove espansioni, quali ad esempio il gioco di ruolo Warhammer: Diskwars, ambientato nel clima di conflitto permanente che scuote il Vecchio Mondo, Descent: il giuramento del Reietto e la nuova espansione di Pathfinder: Il reggente di Jada. Sul fronte giochi da tavolo troviamo invece Pirati!! , gioco di dadi, per aspiranti bucanieri e Halli Galli, gioco di carte best seller in tutto il mondo, ideato per i più piccoli. La Raven Distribution sorprende anche quest'anno con una ricca selezione di novità, prime tra tutti ben 4 espansioni del

gioco di carte comico-demenziale Munchkin (Munchkin 8 – Purosangue Mezzosangue, Apocalisse, Conan e Pathfinder) , ospitando anche quest'anno il suo geniale illustratore John Kovalic. Sempre sul fronte giochi di carte, segnaliamo Drizzit-Gioco di carte che riprende gli eroi della saga del web comic disegnato da Luigi “Bigio” Cecchi (<http://www.shockdom.com/webcomics/drizzit/>).



Battaglia dei Cinque Eserciti

Come gioco da tavolo, troviamo invece La Battaglia dei Cinque Eserciti, ambientato nel mondo de “Lo Hobbit”, che riprende la meccanica dell’acclamato La Guerra dell’Anello, con sculture in miniatura dei personaggi chiave Bilbo, Gandalf, Thorin, Dain, il Re degli Elfi, Bard, Beorn, Bolg, arricchiti di potenti abilità speciali. Titolo curioso è Dwarfest, gioco da 2 a 6 giocatori sulla gestione di una personale Taverna Nanica nel corso di una festa della Birra tutta all’insegna delle risse e della caccia alle pepite d’oro. Agli acquirenti del gioco è stata data l’opportunità di partecipare all’estrazione della folgorante ascia nanica Doppio-Malto.

L’Asterion porta invece il gioco da tavolo fantasy Arcadia Quest (ai cui giocatori toccherà affrontare goblin, orchi, vampiri nelle strade della città di Arcadia) , Hyperborea (gioco di esplorazione, basato sull’innovativa meccanica del “bag building”), le espansioni dei giochi di carte Dixit Daydreams e 7 Wonders Babel. infine gli appassionati del gioco di ruolo Sine Requie, hanno trovato ad aspettarli il nuovo manuale Giappone Anno XIII, con un Giappone in cui le anime dei Ronin, intrappolate in corpi morti, perseguono il bene, proteggendo i deboli dalle possessioni di crudeli Oni e sadiche Kitsune.

Le novità sui giochi ovviamente non si fermano qui e l’offerta diventa ogni anno più ricca.

Sempre per il gioco di ruolo, sono stati organizzati grandi festeggiamenti per i i 40 anni di Dungeons&Dragons, GdR per eccellenza, ideato ed assemblato in maniera casalinga nel 1974 da Gary Gygax e Dave Arneson, giunto ora alla sua quinta edizione. E mentre l'illustratore italiano Emanuele Manfredi ha dedicato a D&D una grande opera con tempere ad olio esposta alla sala conferenze Ingellis , i giocatori hanno reso omaggio al fenomeno del gioco di ruolo con un evento che si è protratto per tutta la durata della fiera, con ogni giornata dedicata ad una diversa scatola di Dungeons&Dragons (rossa, blu, verde e nera) e ad un'avventura correlata. Ospite d'eccezione il game designer Frank Mentzer in qualità di Game Master, in una sessione straordinaria giornaliera riservata a 7 giocatori. Ovviamente era richiesta ottima padronanza della lingua inglese.

Il settore narrativa continua ad ampliare i suoi spazi all'interno del padiglione Games, con gli stand della Multiplayer.it Edizioni, Gruppo editoriale Mauri Spagnol , Utelibri, La Corte editore e il colosso Mondadori , presente anche nello spazio comics. In particolare quest'ultima casa editrice presenta un programma molto ricco di ospiti ed attività, con Roberto Giacobbo, Francesco Falconi, Vanni Santoni. Licia Troisi invece festeggia con i fan i 10 anni dal suo primo romanzo e decreta le 3 migliori illustrazioni del contest sulla serie Mondo Emerso; Paolo Barbieri, storico illustratore delle sue copertine, è presente invece con l'artbook Fiabe immortali.

Menzione particolare del settore ludico merita lo spazio riservato alla Lego, presente sia nel padiglione Star Wars che nell'area Junior con una ricca collezione di scenari perfetti fino nei minimi dettagli, che hanno richiesto ai creatori anni di preparazione e collezione di migliaia di singoli pezzi.

Massimo Fabris