



Lucca Comics & Games

Da cinquant'anni Lucca e il Fumetto costituiscono un binomio inscindibile. Un rapporto profondo e consolidato che si è andato rafforzando anno dopo anno anche grazie alla capacità dimostrata da Lucca Comics di guardare con coraggio e intelligenza agli sviluppi e alle contaminazioni che hanno toccato il mondo del fumetto. In questo senso la vicenda di Lucca Games, la rassegna dedicata ai "giochi dei grandi" è emblematica. Nata nel 1993 quasi come una scommessa, nel volgere di pochi anni si è rivelata una felice intuizione: una lungimirante e lucida scelta culturale che è riuscita a portare alla luce i forti legami esistenti tra il mondo dei giochi e quello del cartooning, in quanto l'immaginario al quale attingono è indubbiamente lo stesso. Un primo passo nella crossmedialità successivamente integrato con l'arrivo dei grandi publisher del videogame, con la musica, con la narrativa per ragazzi e le serie TV.

Personaggi, ambientazioni, richiami comuni al Cinema, alla Storia, alla Letteratura sono i medesimi punti di riferimento per i mondi di Lucca Comics & Games, in un'operazione di "intertestualità" che coinvolge oltre 140.000 appassionati intorno a nuove e vecchie tendenze dell'evasione e dell'intrattenimento: dal fumetto tradizionale alla computer grafica, dalle saghe fantasy alle battaglie simulate, dall'illustrazione al cinema d'animazione fino al grande modellismo.

Lucca Games

Lucca Games è il salone italiano dedicato al Gioco, al Videogioco e all'"Immaginario Fantastico". Nata nel 1993, nel volgere di pochi anni la manifestazione si è rivelata una felice intuizione: una scelta strategica che è riuscita a portare alla luce i forti legami esistenti tra il mondo dei giochi e quello del cartooning, coinvolgendo nuove e vecchie tendenze della cultura e dell'intrattenimento, dal fumetto tradizionale alla computer grafica, dalle saghe fantasy alle battaglie simulate, dall'illustrazione al gioco da tavolo, dal game-design alla narrativa.

Nel corso degli anni Lucca Games è diventata la più importante manifestazione ludica italiana, ed una delle principali a livello internazionale. Il suo segreto? Essere stata pensata come qualcosa di più di una semplice fiera di settore, cercando di coniugare lo spirito e il divertimento che animano le convention degli appassionati con il respiro del grande festival: uno spazio per il gioco e per la fantasia, dove il pubblico possa vestire i panni dell'eroe, o incontrare un famoso autore, oppure semplicemente vedere e provare in anteprima le grandi uscite della stagione successiva.

A fare da guida nel viaggio nel medium ludico i più geniali autori del gioco italiano e le più titolate case editrici fianco a fianco con i giovani del fandom e delle associazioni immersi in un mondo fatto di: tavoli di dimostrazione, dove tutti possono provare i giochi sotto la guida di esperti animatori; concorsi e



tornei; seminari sulla narrativa di genere; mostre dedicate ai grandi illustratori del fantastico e un'Area Performance per le esibizioni di Live Painting.

E infine la Sala Incontri, un vero parterre de rois dove negli anni, solo per citare i principali, sono passati artisti internazionali del calibro di: Rick Berry, Paul Bonner, Brom, Ciruelo, Larry Elmore, Brian Froud, Donato Giancola, James Gurney, Phil Hale, John Howe, Alan Lee, Iain McCaig, Christopher Shy, Justin Sweet, Mark Tedin; game-designer come: Richard Garfield, Rick Priestley, Joe Dever, Steve Jackson, Nigel Stilman, Justin Achilli, Jervis Johnson, Reiner Knizia, Christian Petersen, Monte Cook, Bruno Faidutti, Jamie Chambers, Steve Perrin; e scrittori del fantastico senza bisogno di presentazione: Terry Brooks, Tracy Hickman, George R.R. Martin, Michael Moorcock, Troy Denning, R.A. Salvatore and Margaret Weis...

Lucca Games, uno dei più titolati festival di gioco del mondo, assegna ogni anno anche i prestigiosi Best of Show, i premi assegnati alle migliori produzioni presenti alla manifestazione e alla principale personalità del settore, distintasi durante l'anno in corso. Dal 2010 la rassegna ha inaugurato un percorso di commento culturale video ludico assegnando gli OMI Awards. I premi alle migliori Opere Multimediali Interattive dell'anno, destinati ai publisher del videogioco sempre con un occhio di riguardo per l'editoria italiana.

Lucca Comics & Games: i progetti e le attività formative per le scuole

Lucca Comics & Games, oltre ad occuparsi dell'organizzazione della più grande e prestigiosa manifestazione di settore nel campo del Fumetto, del Cinema d'Animazione, dell'Illustrazione e del Gioco Intelligente, è dotata di un enorme potenziale atto a sviluppare programmi educativi integrati. Operatori culturali, disegnatori, autori di giochi, scrittori, direttori editoriali, esperti di comunicazione e divulgazione scientifica costituiscono un patrimonio di addetti ai lavori al quale Lucca Comics & Games è in grado di attingere per realizzare **progetti di supporto comunicativo e didattico** su misura per le scuole di ogni ordine e grado e **incontri con esperti, workshop e corsi di aggiornamento** per adulti o giovani adulti interessati a conoscere e ad imparare ad utilizzare il fumetto, il gioco o l'animazione non solo per fini ludici, ma anche didattici ed educativi.

Lucca Comics & Games dedica ormai da anni alle scuole un articolato **progetto formativo modulare** capace di accompagnare per gradi di complessità e approfondimento insegnanti ed alunni delle scuole di ogni ordine e grado con **proposte dedicate al fumetto e al cinema d'animazione**. Una missione, quella della formazione, che, se sviluppata coerentemente e organicamente, può arricchirsi di queste originali e accattivanti forme di comunicazione per trasmettere messaggi culturali ed educativi alle generazioni più giovani, già perfettamente avvezze a tali tipi di linguaggio. L'utilizzo interattivo del fumetto e dell'animazione, attraverso **workshop, laboratori ed incontri con esperti**, può costituire un valido supporto alla veicolazione di contenuti volti ad avvicinare e sensibilizzare le giovani generazioni



ai temi più vari, permettendo loro di interiorizzare i messaggi e valori proposti in modo senza dubbio coinvolgente.

I PROGETTI ATTIVATI

"SCARTY"

(progetto attivo dall'anno scolastico 2015)

Curatore progetto per Lucca Comics & Games: Andrea Parrella, Antonio Rama

- **1200 ragazzi** delle scuole elementari sono entrati in contatto con un gioco di carte che **attraverso il procedimento di gioco trasmetta i concetti delle buone pratiche che stanno alla base della raccolta differenziata** e del porta a porta.
- progetto promosso e finanziato da **Sistema Ambiente e Comune di Lucca**
- è stata rilevata una forte viralità del messaggio educativo non solo grazie alla penetrazione nelle famiglie coinvolte, ma anche grazie al media partner ed alla meccanica del concorso che premiava il coinvolgimento e le attività a casa e con i parenti, amici, compagni di attività sportiva. Questo ha generato un'effettiva presa di coscienza collettiva sul metodo del porta a porta e sullo smaltimento dei rifiuti.
- la metodologia adottata premia i momenti di gioco, ma anche le buone pratiche attraverso un sistema di punteggi e tornei in cui le classi si sfidano per guadagnare il titolo di Campione di Sistema Ambiente, e vincere una gita "ecologica" per tutta la classe.
- ad ogni alunno partecipante è stato regalato un mazzo da gioco di "SCARTY!", ogni bambino che ha partecipato ai "Torneoni" ha ricevuto in omaggio una maglietta con il logo del progetto ed in più sono state realizzate coppe e targhe per gli alunni e le classi più meritevoli.
- progetto proposto alle scuole a titolo gratuito
- gli incontri sono stati realizzati nei locali scolastici

"EDUCARE ALLE DIFFERENZE - IDENTITÀ E STEREOTIPI DI GENERE"

(progetto attivo dall'anno scolastico 2012/2013)

Curatore progetto per Lucca Comics & Games: Sarah Genovese

- Laboratori a cura di Jacopo Moretti e del regista Francesco Filippi
- progetto promosso dalla **Provincia di Lucca - Servizio politiche giovanili, sociali, sportive e politiche di genere** e finanziato dalla Regione Toscana
- laboratori e incontri per **sensibilizzare i ragazzi al tema delle differenze di genere**
- 8 ore di laboratori di cinema d'animazione e di sceneggiatura per ogni classe con i nostri esperti in collaborazione con i Centri anti-violenza del territorio
- circa **150 alunni** delle **scuole secondarie di II grado** di Lucca e Provincia coinvolti in ogni edizione
- obiettivo: realizzazione della **sceneggiatura di strisce a fumetti e cortometraggi animati** realizzati dagli alunni
- progetto proposto alle scuole a titolo gratuito
- gli incontri sono stati realizzati nei locali scolastici

"LA SFIDA PER DIVERTIRSI SICURAMENTE"

(anno scolastico 2012/2013)

Curatori progetto per Lucca Comics & Games: Sarah Genovese e Antonio Rama



International exhibition of comics
animated films
illustrations and games

- Laboratori a cura di dV Giochi e Ludolega Lucchese
- progetto promosso dal **Forum Provinciale Permanente per la Prevenzione delle Dipendenze dalle Sostanze Psicoattive*** con il contributo della Fondazione Banca del Monte e della Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca
- 6 ore di laboratori sul gioco per ogni classe
- **170 alunni** delle **scuole secondarie di I grado** di Lucca e Provincia coinvolti
- obiettivo: creazione di "FUN FUN FUN!" un **gioco da tavolo educativo sul divertimento sicuro** e sui pericoli della dipendenza da sostanze e comportamenti progettato e disegnato dagli alunni
- progetto proposto alle scuole a titolo gratuito
- gli incontri sono stati realizzati nei locali scolastici

**Fanno parte del Forum Provinciale Permanente per la Prevenzione delle Dipendenze dalle Sostanze Psicoattive la Prefettura di Lucca, la Provincia di Lucca, l'Ufficio Scolastico Provinciale, la Questura, i Carabinieri, la Polizia Stradale, la ASL 2 Lucca, la ASL12 Viareggio, il CONI Lucca, ACI, ACAT, CAR, CESVOT e il Comitato Non La Bevo.*

"ANIMATAMENTE"

(anno scolastico 2011/2012)

Curatore progetto per Lucca Comics & Games: Sarah Genovese

- Laboratori a cura del regista Francesco Filippi
- progetto promosso dal **Forum Provinciale Permanente per la Prevenzione delle Dipendenze dalle Sostanze Psicoattive*** con il contributo della Fondazione Banca del Monte e della Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca
- 6 ore di laboratori di animazione per ogni classe
- **180 alunni** delle **scuole secondarie di II grado** di Lucca e Provincia coinvolti
- obiettivo: creazione di **cortometraggi animati** realizzati dagli alunni sul tema degli effetti delle sostanze psicoattive sul cervello
- progetto proposto alle scuole a titolo gratuito
- gli incontri sono stati realizzati nei locali scolastici

**Fanno parte del Forum Provinciale Permanente per la Prevenzione delle Dipendenze dalle Sostanze Psicoattive la Prefettura di Lucca, la Provincia di Lucca, l'Ufficio Scolastico Provinciale, la Questura, i Carabinieri, la Polizia Stradale, la ASL 2 Lucca, la ASL12 Viareggio, il CONI Lucca, ACI, ACAT, CAR, CESVOT e il Comitato Non La Bevo.*

"GIOVANI ED ALCOL"

(anno scolastico 2010/2011)

Curatore progetto per Lucca Comics & Games: Sarah Genovese

- Laboratori a cura di Teo Benedetti, Jacopo Moretto e Riccardo Pieruccini
- progetto promosso dal **Forum Provinciale Permanente per la Prevenzione delle Dipendenze dalle Sostanze Psicoattive*** con il contributo della Fondazione Banca del Monte e della Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca
- **140 alunni** delle **scuole secondarie di II grado** di Lucca e Provincia coinvolti
- obiettivo: realizzazione di strisce a fumetti sulle tematiche dell'uso delle sostanze psicoattive realizzate dagli studenti
- progetto proposto alle scuole a titolo gratuito
- gli incontri sono stati realizzati nei locali scolastici



International exhibition of comics
animated films
illustrations and games

**Fanno parte del Forum Provinciale Permanente per la Prevenzione delle Dipendenze dalle Sostanze Psicoattive la Prefettura di Lucca, la Provincia di Lucca, l'Ufficio Scolastico Provinciale, la Questura, i Carabinieri, la Polizia Stradale, la ASL 2 Lucca, la ASL12 Viareggio, il CONI Lucca, ACI, ACAT, CAR, CESVOT e il Comitato Non La Bevo.*