

Lucca Comics & Games 2014: straordinario successo anche quest'anno per il Festival Internazionale

Data: 11 marzo 2014 | Autore: Emanuela Innocenzi



LUCCA, 03 NOVEMBRE 2014 - Anche questa volta l'annuale festival che si è tenuto dal 30 ottobre al 2 novembre ha attirato migliaia di appassionati nella deliziosa cittadina di Lucca. Le aspettative non sono state deluse: collaborazioni importanti, ad esempio la partnership con il Japan Media Arts Festival; ospiti internazionali del calibro di Robert Crumb e Gilbert Shelton; celebrità tutte italiane come l'artista Gabriele dell'Otto (attualmente si sta occupando della graphic novel Spider-Man: Family Business) che quest'anno ci ha regalato il poster ufficiale Lucca Comics& Games 2014 Revolution!

Tante le iniziative quindi, gli eventi e le mostre, spazi destinati ad artisti emergenti e a quelli già conosciuti dal grande pubblico. Conferenze dedicate alle attività più disparate, proiezioni, concerti, sfilate e installazioni.

E molte anche le novità. Per l'occasione è stata coinvolta la bella villa Bottini, struttura cinquecentesca acquistata a inizio '800 da Elisa Bonaparte, sorella dell'imperatore Napoleone. Niente di più adatto per ospitare le attrazioni dedicate ad Assassin's Creed Unity, nuovo titolo della saga sviluppata da Ubisoft, questa volta ambientata durante la Rivoluzione francese.

[MORE]

Il Japan Palace, incentrato su tutto ciò che viene dal Giappone, è stato spostato dal Real Collegio al Giardino degli Osservanti, con un ulteriore allargamento degli aree espositive, trasformandosi nella Japan Town. La vecchia sede non è rimasta inutilizzata, diventa infatti lo spazio Family Palace con attività, mostre e proiezioni cinematografiche interamente dedicate ai più piccoli.

La medievale Piazza dell'Anfiteatro, altro luogo fino all'anno scorso non sfruttato, si fa invece sfondo della saga di Star Wars; mentre gli 800 mq del grande padiglione a Piazza San Martino sono stati destinati esclusivamente alle pubblicazioni della Panini editore, dai fumetti alle storiche figurine.

Si è quindi cercato di ampliare e allontanare le varie aree espositive, iniziativa necessaria anche per far fronte all'ondata di visitatori. Lo scorso anno sono stati staccati più di 217 mila biglietti a cui si devono aggiungere espositori, ospiti e addetti stampa per arrivare alla cifra di circa 260 mila presenze; se considerati poi tutti quelli che non avevano biglietto ma hanno partecipato ad manifestazioni libere, come sfilate e concerti all'aperto, la direzione organizzativa del Lucca Comics stima di aver raggiunto nell'edizione del 2013 il ragguardevole numero di 380 mila presenze. E per quest'anno voci di corridoio parlano nuovamente di 400 mila persone attese. Già per i primi due giorni di fiera gli organizzatori riportano la presenza di 85 mila appassionati, risultato importante trattandosi di giorni non festivi. Sabato 1 novembre il sito Luccaindiretta.it ha riferito invece che si è raggiunta la cifra di 100 mila persone, fatto che ha naturalmente ingolfato il traffico delle principali arterie in direzione della città fin dalle prime ore della giornata. Il trasporto ferroviario non è stato meno difficoltoso: i treni provenienti da Firenze erano già pieni alle 10.00 del mattino, tanto da rendere impossibile la salita a quanti partivano dalle stazioni immediatamente precedenti Lucca. Alla fine della kermesse Luccaindiretta.it informa che il totale dei biglietti staccati in 4 giorni è stato di 240 mila.

Le strette vie della cittadina hanno avuto ovvie difficoltà ad assorbire di quest'impresionante marea, in alcuni punti

si sono formati imbottigliamenti che rendevano impossibile muovere anche un solo passo. File enormi di fronte alle attrazioni, mentre i capannoni che ospitavano stand espositivi ed eventi erano pieni fino a scoppiare, tanto da far rinunciare i meno agguerriti ad addentrarsi al loro interno.

Sicuramente sono stati fatti passi in avanti da parte della organizzazione per gestire l'enorme affluenza, pare che le aree allestite per i parcheggi insieme al sistema di navette istituito per l'occasione siano riuscite ad evitare il peggio per la viabilità cittadina esterna alle mura; tuttavia nel centro storico l'ampliamento degli spazi dedicati e il loro dislocamento in punti lontani non ha dato i risultati sperati.

Detto questo bisogna però riconoscere che parte della meraviglia della grande fiera sta proprio nella folla che si riversa nella piccola Lucca, folla quest'anno ulteriormente arricchita dalla maggiore presenza degli amanti dello Steampunk: saltati fuori direttamente da un libro di Giulio Verne, hanno donato alla scena un decadente fascino vittoriano. Passeggiare sulle massicce mura cinquecentesche circondati dagli eroi della propria infanzia, tra sfilate, musicanti, personaggi fiabeschi e cavalieri medievali, è un'esperienza unica che trasporta il visitatore in un altro tempo e in un'altra realtà.

È un luogo ricolmo di creatività che permette incontri fecondi tra autori e case editrici, tra cosplayer e centinaia di fotografi che si aggirano alla ricerca delle immagini più suggestive. Pochi momenti al Lucca Comics & Games e si ritorna bambini, pieni di infantile fantasia forse ma anche di entusiasmo e gioia di vivere. È questo che rende il festival veramente speciale.

(foto in copertina: cultura.studionews24.com)

Emanuela Innocenzi

Articolo scaricato da www.infooggi.it

<https://www.infooggi.it/articolo/lucca-comics-games-2014-straordinario-successo-anche-quest-anno-per-il-festival-internazionale/72564>

