



CITTA' DI LUCCA



Lucca, 01/11/2009

Renato Genovese direttore di Lucca Comics and Games

In questo momento di grande soddisfazione, mi sono accorto che in alcuni ambienti si è cominciato a parlare di progettazione a medio e lungo termine per la manifestazione e, francamente, trovo la cosa quantomeno bizzarra. Un minimo di riflessione, infatti, porterebbe chiunque a comprendere che il crescente e travolgente successo della manifestazione è frutto di una ben precisa e meditata programmazione, con obiettivi ed indirizzi lucidamente prefissati e ben definiti. Quando, qualche anno fa, ho coniugato lo slogan: "Lucca Comics & Games, L'Isola Che C'è", non è stato un caso, perché Lucca è realmente il luogo fisico (e non immaginario) dove gli appassionati e gli estimatori del fumetto, del gioco, del cinema d'animazione e dell'illustrazione possono realizzare e condividere (soprattutto condividere!) le loro passioni. E noi abbiamo imboccato questa strada non solo rivelatasi vincente, ma imitata apertamente da manifestazioni grandi e piccole, perfino da quelle che fino a poco fa inveivano contro cosplayers, giocatori di ruolo, ecc.

La differenza è che, dove loro vedono il business, noi vediamo la realizzazione di un'originalissima intuizione che evidenzia come ormai questi mondi sono completamente comunicanti ed interdipendenti, con un immaginario di riferimento comune ed un interdisciplinarietà che solo alcuni non riescono ancora a cogliere.

E i più che lusinghieri risultati ci confortano nel proseguire su questa strada che analizza l'oggi (sotto il profilo artistico, culturale e commerciale) per puntare al domani, con l'obiettivo di promuovere e valorizzare sempre più il mondo della comunicazione per immagini e del gioco intelligente.

Di certo, non siamo di quelli che guardano indietro.