VareseNews

Torna il “Lucca Comics & Games” e cresce la sinergia tra fiera e città

Pubblicato: Lunedì 3 Novembre 2014

Anche quest’anno è giunto il Lucca Comics & Games e come sempre moltissime sono le novità e le iniziative per gli appassionati di fumetti, giochi di ruolo, videogames, cosplay e chi più ne ha più ne metta. Come tutti gli anni la kermesse, definita spesso come la più bella d’europa grazie alla sua location unica, il centro storico e i bastioni della bellissima città di Lucca, si è suddivisa in 4 giorni, da Giovedì 30 ottobre a Domenica 2 novembre, mentre le mostre che hanno occupato molti degli antichi edifici della città sono partite dal 18 di ottobre.

Rispetto alle edizioni precedenti le novità principali sono state due: la manifestazione occupa più omogeneamente la città, se infatti in passato era facile trovare personaggi di fumetti e videogiochi soprattuto nelle strade e sui bastioni intorno a porta San Pietro, quest’anno invece in quasi tutta l’area delimitata dalle antiche mura bastionate è possibile incrociare colonne di appassionati, travestiti e non, alla ricerca dei loro padiglioni preferiti grazie anche ai pratici cartelli di segnaletica con i quali gli organizzatori hanno pensato bene di dotare il dedalo di vie e stradine della città vecchia. **La seconda ma non meno importante novità è invece la Japane Town, evoluzione del Japane Palace dell’anno scorso**, che quest’anno forma letteralmente una città nella città invadendo il giardino degli Osservanti, la chiesa di San Francesco e la piazza antistante, con un allestimento molto suggestivo in un connubio tra i quadri dell’artista giapponese Shinichi Wakasa, una mostra di modellini e action figure e le bellissime opere che ricoprono le pareti dell’antica chiesa.

Le attrazioni più fotografate sono state invece il caccia stellare parcheggiato fuori dal padiglione Star Wars, collocato in piazza Anfiteatro, e la batmobile al di fuori del padiglione Worner Bross. Come sempre letteralmente invaso è stato anche il padiglione dei Games, collocato al di fuori delle mura, tra il baluardo san Paolino e il baluardo Santa Maria, con un miglioramento anche nell'organizzazione del flusso in entrata ed in uscita a quest'area, evitando così il ripetersi del sovrapporsi delle due file con l'impossibilità per chi era già dentro di uscire e per chi era fuori di entrare che l'anno precedente per un'attimo aveva fatto tremare organizzatori e sicurezza.
In definitiva quindi un'edizione decisamente positiva con una città sempre più a dimensione Comics, integrata e partecipe, in un connubio che rappresenta il vero segreto del successo di questa manifestazione.

Redazione VareseNews
redazione@varesenews.it