



COMUNE DI LUCCA



LUCCA CITTÀ  
DEL FUMETTO

CON IL PATROCINIO DI:  
Presidenza del Consiglio  
del Ministro  
Ministero per i Beni e le  
Attività Culturali  
Ministero dell'Ambiente e  
della Tutela del Territorio  
Regione Toscana



**All'interno di Lucca Games 2006 nasce "The Citadel!"  
la prima rassegna espositiva dedicata al Gioco di Ruolo dal Vivo**

Lucca Games continua a crescere: un nuovo padiglione di 720 metri quadrati situato immediatamente a ridosso della principale hall di Lucca Games.  
Un'area completamente arredata e scenografata in tema fantasy

Spazi per la mente, isole della fantasia, sono alcune delle espressioni usate in questi anni per descrivere Lucca Games. Un arcipelago di idee in movimento sempre pronto ad aggiungere e creare nuove occasioni di divertimento e crescita che nel 2006, grazie a un partner storico, Blues Brothers, del Gruppo Salvamondi, scopre tutte le potenzialità di un altro lembo del grande universo del gioco intelligente: il gioco di ruolo dal vivo.

Un fenomeno in decisa crescita che anno dopo anno si è arricchito sia sul piano culturale che commerciale, richiamando un numero sempre più alto e qualificato di espositori.

In questo scenario, uno dei principali operatori del settore, Blues Brothers, che negli anni ha saputo accompagnare la maturazione del movimento, ha deciso di cogliere l'occasione che la città di Lucca quest'anno offre nell'inimitabile contesto del centro storico.

Così, dopo avere unito gli sforzi con i principali artigiani italiani del settore (gli spoletani della Boars) e con l'associazione GRV Italia, realizza e presenta in collaborazione con la manifestazione lucchese, il primo esempio italiano di rassegna espositiva completamente dedicata al mondo del gioco di ruolo dal vivo.

Un padiglione di 720 metri quadrati situato immediatamente a ridosso della principale hall di Lucca Games, che quest'anno sarà ospitata sugli spalti dell'ex campo Balilla.

Un'area completamente arredata e scenografata in tema fantasy che ospiterà la stragrande maggioranza delle associazioni di ruolo dal vivo con dimostrazioni, musica e una taverna in stile medievale!

Maghi, avventurieri e cavalieri erranti si muoveranno partendo dall'area espositiva per spingersi poi nei suggestivi sotterranei della Mura messi a disposizione dalla Compagnia dei Balestrieri e dall'Opera delle Mura, in una totale immersione nel mondo dell'avventura e della fantasia.

E' questo il progetto "The Citadel!" L'ennesima testimonianza di una manifestazione sempre pronta a rinnovarsi e a proporre, insieme ai suoi partner, imperdibili occasioni di intrattenimento!

## **Che cosa sono il gioco di ruolo e il gioco di ruolo dal vivo (GRV): una nota**

Fin dalla sua prima comparsa in Italia nei primi anni Ottanta, legata al successo di Dungeons & Dragons, e poi con la definitiva consacrazione avvenuta nel corso degli anni Novanta, il gioco di ruolo e di il gioco di ruolo dal vivo hanno costituito un interessante fenomeno di costume che coinvolge migliaia di giovani appassionati di letteratura e cinema di genere (fantasy, fantascienza, horror, etc.).

Nel gioco di ruolo i partecipanti vestono i panni dei personaggi amati, spesso rielaborati nel corso del gioco stesso.

I giocatori non recitano un copione già scritto, ma “improvvisano” su un canovaccio costituito dall’ambientazione generale (la descrizione geografica, politica, sociale dell’universo di gioco) e dal background del personaggio (i suoi trascorsi e la sua caratterizzazione psicologica) interagendo sia con i giocatori che con le comparse dirette dal Narratore, regista/arbitro del gioco.

Nel gioco di ruolo dal vivo (GRV), ciò avviene mettendo in scena fisicamente le situazioni di gioco, attraverso l’uso di costumi, scenografie e armi realizzate appositamente per risultare inoffensive ed avere al contempo un aspetto realistico. Uno spettacolo avvincente per chi guarda e coinvolgente per chi gioca; una grande rappresentazione collettiva in chiave ludica che oltre a favorire l’aggregazione e la socializzazione, stimola la creatività dei partecipanti nei campi della letteratura, delle arti figurative e dell’artigianato (il fai da te per i costumi). Un forma di “attivazione” per dare concretezza reale all’immaginario e ai sogni degli adolescenti che, così facendo, superano anche i vincoli e la freddezza dell’intrattenimento puramente virtuale.