

Le giornate di sabato e domenica 25-26 maggio alla favolosa piattaforma con 4 postazioni NINTENDO™ e con l'enorme diorama dinamico composto dall'intera serie di set LEGO™ Super Mario® installata nell'area 'mattoncini' della 7ª edizione di CASALE COMICS & GAMES

IL DOPPIAMENTE 'SUPER' FINE-SETTIMANA NELL' ISOLA DI MARIO WORLD

Le avventure di grandi e piccini nei mondi immaginari di SUPER MARIO allo spazio-giochi progettato e costruito dal prodigioso SUPER LORENZO

Una novità della 7ª edizione della manifestazione che raduna a Casale Monferrato inventori, interpreti e fan delle saghe narrate in fumetti, film e giochi, la sezione intitolata 'mattoncini' presentava una mostra di LEGO® MOC, cioè di composizioni *My Own Creation* assemblate da appassionati del gioco di costruzioni. Nella rassegna, allestita in un'area di 1'000 mq dal gruppo RISING BRICKS con il supporto dell'Associazione MO.C.BRICKS, che ha fornito gli accessori con cui esporre gli esemplari, erano in mostra una 30ina di opere di varie dimensioni realizzate, individualmente e in team, da 41 persone provenienti dal Piemonte, dalla Lombardia e dal Veneto e dalla Svizzera, e il diorama dinamico costruito con 80'000 pezzi dei set LEGO™ SUPER MARIO® da SUPER LORENZO, il bambino di 8 anni appena compiuti che nel 2024 al MODEL EXPO ITALY - la principale manifestazione italiana dedicata al modellismo statico e dinamico - è stato insignito del titolo di 'più giovane espositore internazionale'.



A CASALE COMICS & GAMES 2024 il prodigioso SUPER LORENZO ha incontrato alcune star ospiti della kermesse - Cristina D'Avena, Giovanni Muciaccia e Giorgio Vanni - e i **cosplayer** che impersonano i protagonisti della saga SUPER MARIO BROS. Soprattutto, ha trascorso il fine settimana in compagnia di tantissimi **bambini** giocando insieme a loro al proprio gioco preferito.



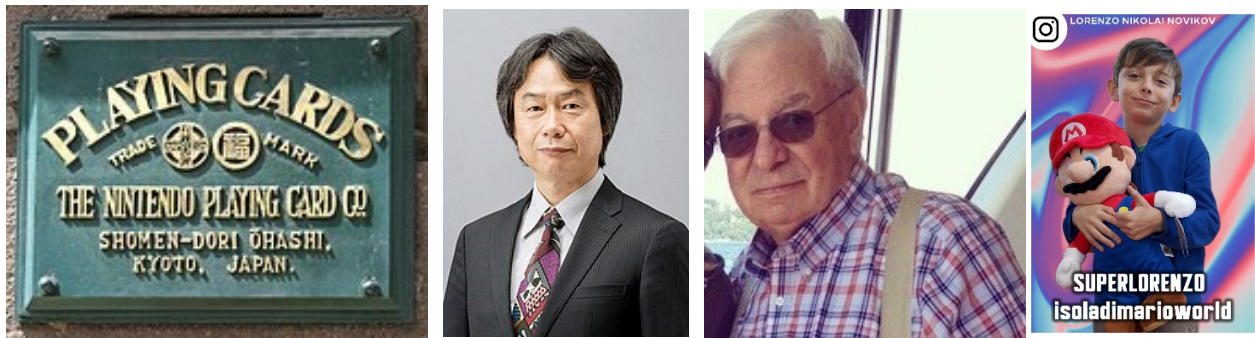
Il piccolo costruttore ha accompagnato i visitatori dell'**ISOLA DI MARIO WORLD** alla scoperta della sua meravigliosa LEGO™ MOC di 30 mq con una pista per kart e uno spettacolare effetto pirotecnico, la 'fiammata' di Bowser, che riproduce le favolose ambientazioni delle rocambolesche imprese di SUPER MARIO e in cui, nelle due giornate di esposizione, inseriva le figure assemblate insieme ai compagni di gioco. E, nella postazione attrezzata con 4 visori e un megaschermo, SUPER LORENZO, che è anche il più 'piccolo' promoter italiano di SUPER MARIO BROS® NINTENDO™, ha mostrato ai giocatori le scenografie e le sceneggiature del video-game *SHOWTIME!*, pubblicato a marzo e in Italia distribuito da aprile, la cui protagonista è la temeraria 'principessa dei funghi' SUPER PRINCESS PEACH che affronta mirabolanti sfide nei fantastici regni popolati dai buffi amici e bizzarri avversari dell'eroico idraulico stravagante.

Nel 2024 l'**ISOLA DI MARIO WORLD** è stata installata alle manifestazioni NERDSHOW (Bologna - febbraio), MODEL EXPO ITALY (Verona - marzo), GARDACON primaverile (Montichiari, BS - marzo), CREMONAEBRICKS (Cremona - aprile), GAMICS (Carrara - maggio) e CASALE COMICS & GAMES (Casale Monferrato - maggio), e verrà allestita a MODENA NERD (Modena - settembre), GARDACON autunnale (Montichiari, BS - novembre) e FELIX BRICKS (San Felice del Benaco, BS - dicembre).

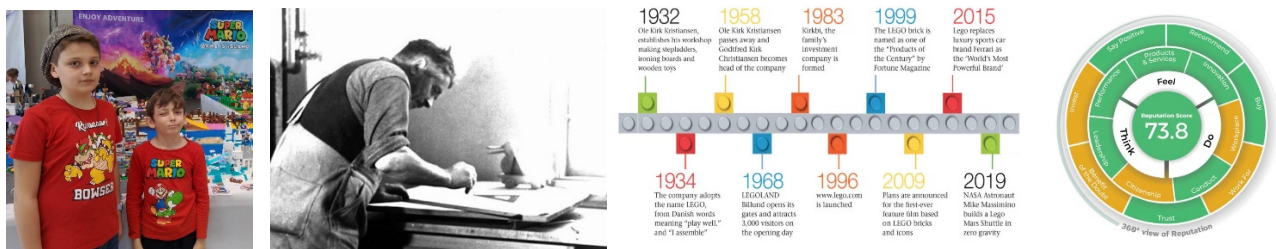
Nel 1934 a Seattle nasceva l'imprenditore edile che ha ispirato il nome di SUPER MARIO e a Billund un falegname creava il brand LEGO

LE SORPRENDENTI COINCIDENZE DEL DUPLICE 90° ANNIVERSARIO

La produzione principale di **NINTENDO**, la 'fabbrica' di video-games creata nella stamperia di carte da gioco fondata a Kyoto nel 1889, è il progetto sviluppato nel 1981 da **Shigeru Miyamoto**, il capostipite degli inventori di video-giochi. Il protagonista della sfida ludica infatti fu chiamato MR. VIDEO, poi siccome l'abilità che lo caratterizzava erano dei balzi spettacolari venne rinominato JUMPMAN, 'il saltatore', ed è diventato SUPER MARIO perché il suo personaggio era tanto somigliante all'italo-americano **Mario Arnold Segale**, il burbero ma generoso imprenditore 'tutto-fare' che possedeva e amministrava l'edificio dove la società nipponica si era insediata nel 1981.



A sua volta ispirato a quello dell'eroe della saga, il nome d'arte **SUPER LORENZO** identifica il bambino che si chiama Lorenzo Nikolai Novikov ed è nato nel 2016 a Casale Monferrato, dove però non abita e a **CASALE COMICS & GAMES 2024** ha incontrato **Enea Cravino**, lo *speaker* di RADIO IN FIORE che lo aveva intervistato il precedente 19 marzo. Nel colloquio telefonico trasmesso in diretta dalla postazione dell'emittente alla 75ª MOSTRA REGIONALE DI SAN GIUSEPPE i due bambini avevano confrontato le rispettive esperienze nel mondo immaginario di SUPER MARIO, in cui si avventurano entrambi e ambedue anche insieme ai propri padri, perciò un argomento in tema con la festa del papà che ricorreva quel giorno, l'onomastico del santo patrono degli artigiani perché un falegname...



... come il danese **Ole Kirk Kristiansen**, un falegname che per superare le difficoltà della crisi economica globale del XX secolo trasformò la propria segheria con sede a Billund in una fabbrica di giocattoli e nel 1934 battezzò l'impresa con un nome di fantasia composto con i vocaboli della locuzione *leg godt*, 'giocare bene'.

I 'mattoncini' che hanno reso celebre il nome **LEGO** vennero brevettati nel 1958, lo stesso anno della morte del fondatore dell'azienda che li produce e inventore del brand che è primo nelle graduatorie 2023 e 2024 della classifica RepTrak che misura e compara la reputazione delle più rinomate imprese di tutto il mondo. Gli analisti dell'agenzia di rating hanno rilevato che il posizionamento conseguito dal brand LEGO per due anni consecutivi contrassegna un cambiamento epocale: "We are living in a stakeholder economy, and like it or not, consumers are setting a high bar - higher than it's ever been". Infatti, LEGO è una multinazionale che in ogni paese sviluppa progetti insieme ai partner locali, come LEGOLAND® Water Park e Miniland® nel parco-divertimenti italiano GARDALAND, e che interagisce direttamente con tutti i fruitori dei propri prodotti: coinvolge gli acquirenti nel riciclo dei pezzi usati, incoraggia i giocatori di ogni generazione a fare un impiego inventivo dei 'mattoncini' e incentiva l'iniziativa dei costruttori e fan di LEGO MOC che, organizzando eventi e attività, realizzano imprese che hanno molteplici valori etici.



associazione **MO.C.BRICKS** + gruppo **RISING BRICKS** + team **ISOLA DI MARIO WORLD**

LE 'MISSIONI SPECIALI' COMPIUTE INSIEME NELL'AREA 'MATTONCINI'

Collaborando con i referenti locali dell'associazione MO.C.BRICKS, alla *kermesse* di Casale Monferrato il gruppo RISING BRICKS e il team ISOLA DI MARIO WORLD hanno cooperato anche con **JADA**, il cui acronimo, che si legge al contrario, significa **Associazione Diabetici Alessandria Junior** e che parallelamente all'assistenza ai malati e alle loro famiglie e alla divulgazione di informazioni sulle problematiche della malattia e sulle soluzioni con cui superarne le conseguenze, svolge iniziative e attività organizzate in coordinamento con le strutture sanitarie e insieme ad altre associazioni del territorio alessandrino.



Inoltre, nella rassegna allestita a **CASALE COMICS & GAMES 2024** in collaborazione con l'associazione MO.C.BRICKS, il gruppo RISING BRICKS ha esposto un esemplare particolare: la policromatica astronave **LEGO MOC Millennium Falcum Arlecchino**, che ha la sagoma identica al modello LEGO Star Wars di 7'541 pezzi però, anziché con l'apposito kit, è composta da altrettanti elementi delle stesse forme e misure ma di colori differenti che 17 costruttori hanno fornito allo scopo attingendo dalle proprie scorte di 'sfusi', e che, con le donazioni raccolte nelle occasioni in cui viene mostrato al pubblico, il Natale prossimo verrà consegnata e installata alla clinica pediatrica **Ospedale dei Bambini 'Buzzi' di Milano**.

L'Associazione MO.C.BRICKS aggrega volontari che partecipano ad eventi, svolgono corsi didattici e laboratori socio-educativi e psico-terapeutici e, con il proprio sostegno al **progetto HAPPY BRICKS**, contribuisce ad arredare, rifornire e animare lo spazio-gioco interno al reparto pediatrico dell'**Ospedale Policlinico di Modena**.