

Emanuele Vietina



Versatile, attento, creativo e preciso, con doti non comuni di comunicazione, gestione del gruppo di lavoro e problem-solving.

PROFILO

Solida esperienza nel mercato dell'entertainment, negli ambiti di produzione degli eventi, marketing e comunicazione. Esperienza di stretta collaborazione con multinazionali e istituzioni pubbliche e/o governative.

Rilevante esperienza di lavoro in organizzazioni complesse, anche pubbliche, con compiti di sviluppo, indirizzo e controllo: coordinamento di professionisti con funzioni esecutive, agenzie e terzi, ciascuno con relativi processi gestionali. Esperto nella gestione delle risorse umane.

Qualità principali: visione, creatività, solida capacità organizzativa e management strategico.

- abilità nel gestire i collaboratori nel percorso di raggiungimento degli obiettivi,
- Sviluppo strategico della produzione di eventi,

- Marketing e Brand Management,
- Capacità di stabilire buone e durature relazioni con i partner
- Sviluppo di produzioni editoriali,
- Direzione artistica produzioni dal vivo
- Curatela mostre

CARATTERISTICHE PRINCIPALI

- 8 anni come Direttore Generale (procuratore speciale) di: società private, pubblico-partecipate (area fieristica-festivaliera, intrattenimento, digital marketing).
- 7 anni come Vicedirettore di Lucca Comics & Games, il maggiore evento di cultura popolare in Europa, con particolare attenzione all'approccio cross-mediale nella produzione dell'evento.
- 25 anni di esperienza nell'industria del gioco e nel mercato dell'entertainment, in qualità di coordinatore dell'Area Games (di Lucca Comics & Games), con particolare attenzione allo sviluppo dell'area e all'interconnessione con l'industria cinematografica e i produttori e canali distributori di serie TV.
- Numerose *case-history* di successo nello sviluppo e nel posizionamento del brand, in campagne di coinvolgimento e in strategie di promozione e marketing.
- Provata capacità di gestire e indirizzare efficacemente molteplici gruppi di lavoro dai differenti background culturali.
- Profonda conoscenza della lingua inglese scritta.
- Comprovata esperienza nella direzione di grandi eventi (oltre 500.000 partecipanti) in un contesto complesso dagli impegnativi risvolti di sicurezza di standard internazionale.

ABILITÀ

- Event Management Pubbliche relazioni e negoziazione
- Brand Management Strategie di comunicazione

- Marketing & Negoziazione Gestione degli ospiti
- Sales Management Gestione del gruppo di lavoro
- Business Development Reclutamento e gestione risorse umane

ESPERIENZA SPECIFICA

- Definizione del pubblico di riferimento e del programma dedicato
- Analisi del budget e previsione di introiti
- Competenza in ambito digitale
- Gestione della Sicurezza
- Analisi eco-fin, redazione del bilancio societario e rendicontazione
- Gestione dell'impresa pubblica e privata (secondo la legislazione vigente)

ESPERIENZE LAVORATIVE



Lucca Crea Srl - Lucca, Italia
Marzo 2018 / Presente
Direttore Generale (2018 / Presente)

- Amministrazione aziendale (Governance Pubblica e Compliance).
- Gestione delle risorse umane e analisi delle performance
- Sviluppo ed esecuzione delle strategie aziendali.
- Consulenza strategica al Consiglio di Amministrazione e al Presidente.
- Collegamento e mantenimento di solide relazioni con autorità ed entità partner.
- Controllo della performance finanziaria e patrimoniale dell'azienda.
- Direzione di prodotto, pianificazione area vendita/acquisti/marketing e artistica, direzione curatela di mostre e grandi temporanee, ideatore di format digitali e approcci culturali per la valorizzazione dei nuovi talenti e lo sviluppo della partecipazione delle community dal vivo e online.



Amazon Game Studios EU - Londra, Regno Unito
Agosto 2017 – Febbraio 2018
EMEA Head of Events, Partnerships & Promotions (2017 - 2018)

- Sviluppo ed esecuzione del calendario eventi europeo.
- Sviluppo del sistema di valutazione e KPI delle convention.
- Sviluppo e direzione della ricerca per la creazione del database Event Vendor e 3rd Parties in Europa.

Principali risultati ottenuti

- Mappatura e schedatura di tutte le risorse coinvolte in eventi europei (Consumer Show, Agenzie di Pubbliche Relazioni, Fornitori tecnici, Organizzazioni di ambito universitari) per i cinque maggiori mercati del gioco (Regno Unito, Francia, Germania, Italia e Spagna) e per Scandinavia ed Europa dell'Est.



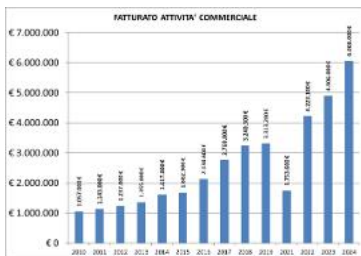
Lucca Comics & Games S.r.l. - Lucca, Italia
Gennaio 2000 - Luglio 2017
LC&G Direttore Esecutivo (2016 - 2017)
LC&G Vicedirettore (2007 - 2016)
Coordinatore esecutivo Lucca Games (2000 - 2007)

- Responsabile: Strategia e pianificazione Marketing, relazioni con partner chiave e stakeholder,
- Informazione e guida delle agenzie esterne per le attività di marketing,
- Creazione e pianificazione strategica del gruppo di lavoro e gestione delle relative competenze,
- Creazione e pianificazione strategica della collaborazione con le principali aziende di retail del settore,
- Sviluppo della comunicazione di settore,
- Definizione degli obiettivi e della strategia di posizionamento dell'evento.

Principali risultati ottenuti

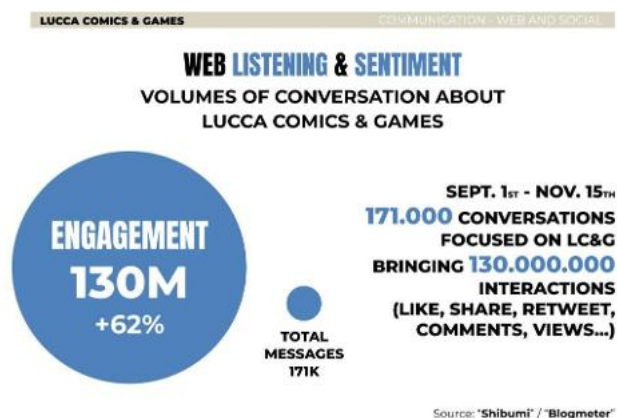
In qualità di Direttore Esecutivo di Lucca Comics & Games (oggi, Lucca CREA):

- Introduzione della contabilità analitica, del controllo di gestione e trasformazione dei processi aziendali dell'organizzazione su base matriciale,
- Guida della fusione tra Lucca Comics & Games Srl e Lucca Fiere & Congressi Srl, e relativo sviluppo della nuova visione e identità aziendale.
- Sviluppo della strategia di sviluppo del marchio di Lucca Comics & Games, la sua brand awareness implementando nuove logiche di immagine e comunicazione.
- Direzione artistica della mostra biennale "Amano Corpus Anime", la più grande esposizione occidentale ufficiale (più di 200 opere) per celebrare i 50 anni di attività del Maestro Yoshitaka Amano. Con un'anticipazione durante Lucca Comics & Games 2024, la mostra è stata realizzata a Milano, presso la Fabbrica del Vapore, dal 13 novembre 2024 al 1 marzo 2025, poi a Roma, presso il Museo a Palazzo Braschi, dal 28 marzo al 13 ottobre 2025.
- Guida dell'accordo con I Wonder Pictures e il partner produttivo All At Once e supporto allo sviluppo editoriale per la realizzazione del primo film dedicato a Lucca Comics & Games: in concorso al Festival del Cinema di Roma, nelle sale a novembre 2025.



In qualità di Vicedirettore di Lucca Comics & Games e Coordinatore dell'Area Games:

- Incremento della vendita di biglietti: da 33.000 (2000) a 281.000 (2025)
- Ricavato dalla vendita degli spazi espositivi da Euro 1.682.300 (2015) a Euro 6.068.000 (2024).
- Advertising Value Equivalent da Euro 3.8 mln (2014) a Euro 18 mln (2024).
- Business development e ampliamento dell'offerta culturale:
 - Apertura della manifestazione a nuovi settori e relativi eventi quali:
 - cinematografiche
 - discografiche
 - piattaforme di streaming
 - videogiochi
 - narrativa di genere
 - Sviluppo e approfondimento dell'ambito del *imaginative realism* e illustrazione editoriale di cui è stato curatore delle principali mostre: James Gurney, Donato Giancola, Brian Froud, Alan Lee, Karl Kopinski, Rick Berry, Phil Hale...



In qualità di curatore e direttore artistico delle mostre di Lucca Comics & Games:

- League of Legends Promotion Poster Making of; Assassin's Creed: Behind the Brotherhood; Naughty Dog Studios 30 Years; Alan Lee, Lord of the Rings Academy Award Winning Artist; Stephen Martinère Movie & Games Concept Art "Solo Show".

Principali collaborazioni e partnership

- Area Gaming: Sony PlayStation, Microsoft, Nintendo, EA, Ubisoft, Activision-Blizzard, Riot Games, Epic, CDPR, Hasbro, Lego.
- Area Cinema e Licensing: Netflix, Prime Video, Universal, Warner Bros, Turner, Walt Disney Company, 20th Century Fox, Sky Atlantic, Fox International.
- Editori: Mondadori, Gruppo RCS, Panini, LaFeltrinelli.
- Media: Gruppo GEDI (Repubblica, Radio Deejay), Wired, Sky, Discovery, Gruppo RAI, Gazzetta dello Sport, XL.



Presidenza del Consiglio dei Ministri
Dipartimento della Gioventù



Realizzato da

COMUNE DI PERUGIA
ASSESSORATO ALLA CULTURA
E ALLE POLITICHE SOCIALI



**Presidenza del Consiglio dei Ministri – Roma, Italia Ott
2009-Dic 2013**

Project Manager e Direzione

Progetto artisti in residenza promosso dal *Dipartimento della Gioventù – Presidenza del Consiglio dei Ministri* e dall'Associazione Nazionale Comuni Italiani.

Programma rivolto ai giovani artisti, dedicato allo sviluppo di un solido bagaglio artistico transmediale e alla creazione di nuove proprietà intellettuali finalizzata all'ingresso nel mass-market.

Attività specifiche:

- Pianificazione e sviluppo del programma.
- Rendicontazione e Valutazione del programma.
- Selezione dei partner e reperimento risorse.
- Pianificazione della campagna pubblicitaria e di comunicazione.

Partner editoriali

- Piemme, De Agostini

FORMAZIONE, CONOSCENZE INFORMATICHE E LINGUISTICHE

• Formazione:

- London School of Business and Financing, Febbraio 2018
- Management Consulting e Project Management (corso breve)
- Università di Pisa – diploma di laurea votazione 110/110 cum laude marzo 2007 (principali materie studiate: letteratura, storia, cinema; tesi di laurea sul tema della Videogame Art)

- Conoscenze informatiche: Utilizzo avanzato: Office Suite (Word, Excel, Power Point); Utilizzo di base: Adobe X Suite (Photoshop, Acrobat, InDesign Illustrator), ArchiCad 10.

- Conoscenza di database e tool collaborativi: Salesforce, Confluence, QUIP.

- Italiano: madrelingua

- Inglese: livello C1 (Avanzato di Efficienza Autonoma)

Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER).

ALTRE INFORMAZIONI

- Membro del Lu.C.C.A - Lucca Centre of Contemporary Art: Ott. 2009-2012: Comitato Scientifico
- Guest Lecturer:

Harvard Italy Summer Program (dal 2014)

Cattolica (2019), Bocconi (2022), Fondazione Campus (dal 2022); IED (2023);

RCS Academy (dal 2024)

Con le seguenti lezioni e interventi:

"Creative industries in Lucca and cross-media marketing campaign"

"Lucca Comics & Games a crossroad between art and commerce"

"Event, Exhibition, Entertainment: how to improve the community experience with art gamification and event design"

"Lucca Comics & Games a new perspective of dealing with a constantly changing audience".

• **Pubblicazioni:**

- *The Art of Yoshitaka Amano. A Visionary Master*, artbook, 2025, ISBN hard cover: 979-1221073515 ISBN softcover: 979-1221073508

- *Karl Kopinski. Wearing the pink*, artbook, 2024, ISBN: 979-1221046007

- *Artbook Lucca Comics & Games 2021:A riveder le stelle*; ISBN: 978-8893303644

- *Artbook Lucca Comics & Games 2022:Hope*, ISBN: 978-8852400063

- *Artbook Lucca Comics & Games 2023:Together*, ISBN: 978-8852401152

- *Artbook Lucca Comics & Games 2024:The Butterfly Effect*, ISBN: 978-8852402531

- *Artbook Lucca Comics & Games 2025:French Kiss*, ISBN: 979-1298585133

Autorizzo il trattamento dei dati personali secondo la normativa vigente.

Lucca, 10 novembre 2025

Emanuele Vietina

