

Chiude San Marino Comics 2026: un riassunto dell'edizione in numeri

Attorno alle 50000 presenze in 3 giorni, oltre 200 appuntamenti, circa 60 ospiti e realtà coinvolte, 8 aree tematiche principali e una nutrita rete di partner e sponsor: San Marino Comics chiude la propria edizione 2026 nel segno di "Press Play: la fantasia parte da qui!" con numeri che lo confermano come un evento di riferimento non solo per l'estate sammarinese, ma anche per la cultura pop italiana. Per un intero weekend, pubblico, partner e organizzatori del Festival si sono fatti parte attiva di un'esperienza capace di mettere in relazione generazioni, passioni e immaginari apparentemente distanti fra loro.

Repubblica di San Marino, 31 agosto 2026 – Si è **conclusa** ieri, domenica 30 agosto, la **XIII edizione di San Marino Comics**, il festival della cultura pop che ha replicato il successo dello scorso anno dando vita a una nuova prospettiva dalla quale esplorare, vivere e condividere il centro storico della più antica Repubblica del mondo. Con circa **cinquantamila presenze complessive** registrate tra venerdì 28 e domenica 30 agosto, l'edizione 2026 ha dato forma concreta al "Press Play" del claim chiamando il pubblico non soltanto a presenziare, ma a entrare attivamente nel gioco.

Tra fumetto, cinema, cosplay, musica, K-pop, gaming, fantascienza, fantasy, mostre, incontri, workshop, performance e attività pensate per tutte le età, San Marino Comics 2026 ha proposto **oltre 200 appuntamenti** distribuiti nei **tre giorni del Festival**. L'ampio programma ha coinvolto circa **60 ospiti**, artisti, performer, associazioni e community, portando nel cuore della Repubblica linguaggi, immaginari e pubblici anche molto differenti tra loro.

L'edizione 2026 ha confermato la vocazione di San Marino Comics come festival aperto e partecipativo: non solo spettacoli da seguire, ma quiz, challenge, contest, parate, missioni, giochi dal vivo, momenti di incontro e attività capaci di rendere il pubblico protagonista.

Il Festival si è sviluppato attraverso **8 aree tematiche principali**, trasformando le piazze, le vie e le scalinate del centro storico in una mappa della cultura pop. Area Music, Asian Village, Boardgame Zone, Community Village, Palco Talk & Incontri, Pop Screen Fest (Movie Zone), Area Meet & Greet e Area Espositiva hanno convissuto con parate itineranti, mostre e set fotografici di grande effetto. Il pubblico ha così potuto **costruire il proprio percorso** tra incontri con autori e illustratori, gadget e collezionismo, musica e danza, talk su cinema e cultura nerd, giochi da tavolo, coreografie e combattimenti scenici.

Il contributo di decine di **community** ha dato sostanza a questa geografia pop. **Associazioni** cosplay, gruppi di rievocazione e performance, realtà dedicate alla fantascienza, al fantasy, alla cultura asiatica, alle arti marziali, allo steampunk e al wrestling hanno abitato gli spazi del Festival con costumi, attività, parate, show e momenti di condivisione.

San Marino Comics 2026 ha inoltre messo in dialogo pubblici e immaginari diversi, superando ogni barriera comunicativa tra generazioni. Le sigle che hanno accompagnato l'infanzia di molti spettatori hanno incontrato il K-pop e le sonorità contemporanee; il fumetto e il cinema hanno dialogato con il gaming; saghe storiche come Star Trek, Star Wars e Il Signore degli Anelli hanno trovato spazio accanto ai nuovi linguaggi del cosplay, dei social e delle community digitali.

Il Cosplay Contest di domenica 30 agosto ha rappresentato uno dei momenti simbolici della chiusura: sul Main Stage di Campo Bruno Reffi, costumi, interpretazione, artigianato e performance hanno riportato al centro la creatività dei partecipanti. Il Contest, insieme alla Community Parade e alle attività dei gruppi presenti, ha restituito l'immagine di un Festival in cui il pubblico non è un destinatario passivo, ma parte essenziale dello spettacolo.

«San Marino Comics cresce anno dopo anno e l'edizione 2026 rappresenta un'ulteriore conferma di un percorso che punta sempre di più sulla qualità e sulla ricchezza dei contenuti», dichiarano Tania Ferri, Sandro Giacomelli ed Elisabetta De Luca, soci LEG Live Emotion Group. *«In tre giorni, abbiamo proposto oltre 200 appuntamenti, coinvolto tantissimi ospiti e costruito una rete sempre più ampia di partner e sponsor. Sono risultati importanti, ma soprattutto raccontano la capacità del Festival di rinnovarsi e di intercettare pubblici diversi, portando a San Marino appassionati da ogni parte d'Italia e non solo. La crescita di San Marino Comics passa infatti dalla sua capacità di essere*

molto più di un appuntamento dedicato alla cultura pop: è un luogo di incontro, di condivisione e di scoperta, capace di mettere in relazione generazioni, passioni e immaginari differenti. Il tema "Press Play: la fantasia parte da qui!" ha rappresentato perfettamente questo spirito, trasformando ancora una volta il Festival in un'esperienza partecipata e in un punto di riferimento sempre più riconoscibile nel panorama degli eventi pop italiani. Vogliamo ringraziare lo Stato di San Marino, i partner e gli sponsor che hanno creduto nel progetto, insieme a tutti i media partner che hanno contribuito a raccontare e amplificare il Festival. Un ringraziamento speciale va naturalmente agli ospiti, alle realtà coinvolte, a tutte le persone che hanno lavorato alla manifestazione e soprattutto al pubblico, che ogni anno ci restituisce l'energia e l'entusiasmo necessari per continuare a crescere. San Marino Comics 2026 si chiude, quindi, con grande soddisfazione e con la consapevolezza che è un viaggio in continua evoluzione».

Il risultato dell'edizione 2026 nasce dal **lavoro coordinato** di organizzatori, enti, aziende, media, espositori, associazioni, artisti, tecnici, volontari e realtà del territorio. San Marino Comics, LEG Live Emotion Group e C.F.C. Comics Festival Community ringraziano pertanto la preziosa rete di realtà istituzionali, sponsor e partner che hanno scelto di sostenere il Festival e contribuire alla sua realizzazione. Un ringraziamento particolare per il supporto e la collaborazione che hanno accompagnato la manifestazione va allo Stato di San Marino, alle **Segreterie di Stato per il Turismo**, per l'**Industria**, per l'**Istruzione** e la **Cultura**, per il **Territorio**, per la **Sanità**, alla **Giunta di Castello di San Marino** e all'**Ufficio Turismo**. Un grazie speciale anche all'**Università degli Studi della Repubblica di San Marino**, a **Giochi del Titano** e ai media partner **SuperSix**, **Iunior TV**, **San Marino RTV** e **Radio San Marino**, **Radio Record**, **Radio Bruno**, **Radio Gamma** e **Radio Sabbia**.

Si chiude così San Marino Comics 2026, ma **non si spegne del tutto** ciò che il Festival ha attivato nelle strade, nelle piazze e nelle persone. Per tre giorni abbiamo giocato con mondi alternativi, passioni diverse e nuove scoperte: ora, ci fermiamo un momento e **lasciamo scorrere i titoli di coda** di quest'avventura. La partita è finita, ma le storie incontrate lungo il percorso resteranno con chi le ha vissute: in una fotografia, nel ricordo di una sigla cantata insieme, in un costume riposto nell'armadio. Quando arriverà il momento di **San Marino Comics 2027**, basterà rispolverare il controller e premere ancora una volta *play*.

Pagine ufficiali di San Marino Comics:

sanmarinocomics.com

[instagram.com/sanmarinocomics](https://www.instagram.com/sanmarinocomics)

[facebook.com/sanmarinocomics](https://www.facebook.com/sanmarinocomics)

Ufficio stampa C.F.C.

e-mail: ufficiostampa@comicsfestivalcommunity.com

Comunicazione C.F.C.

e-mail: media@comicsfestivalcommunity.com

San Marino Comics è un festival C.F.C., un progetto LEG Live Emotion Group www.legsrl.net