

PERCORSO A OSTACOLI



IL GIORNALINO DELLA PEDIATRIA DI LUCCA





PERCORSO A OSTACOLI

Da un'idea di **Emanuele Vietina** e **Dott. Raffaele Domenici**:

PERCORSO A OSTACOLI

Soggetto, lettering e sceneggiatura di **Manfredi Toraldo**

Copertina, disegni e colorazione di **Vanessa Cardinali**

Design e impaginazione a cura di **Rosaria Rinaldi**
<http://rinaldidesign.altervista.org>

Coordinamento **Marco Bianchini**, **Scuola Internazionale di Comics**, **Antonio Rama**

Il giornalino della pediatria è un'idea di **Renato Genovese**

L'Area Performance è un progetto di **Cosimo Lorenzo Pancini** e della **Crew di Lucca Games**

Copyright su testi e disegni dei rispettivi autori

Stampa a cura di **Stampa Nova S.n.c.** - Jesi (AN)

In collaborazione con:

U.O. Pediatria dell'Ospedale Campo di Marte di Lucca

Lucca Comics & Games srl

Scuola Internazionale di Comics

Onlus Area Performance

U.O. Educazione alla Salute USL 2 Lucca

U.O. Comunicazione e Marketing Azienda USL 2 Lucca

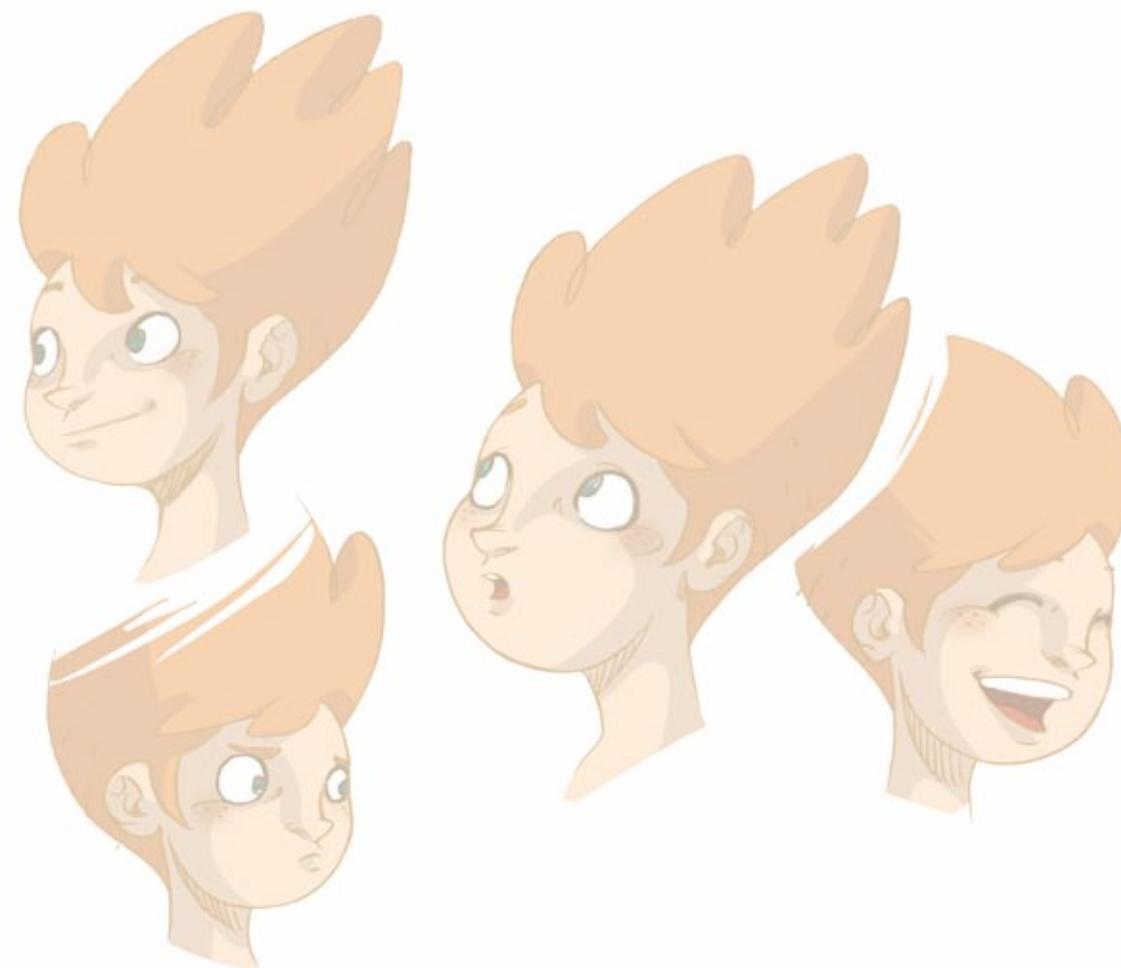
Un affettuoso ringraziamento a **Manfredi Toraldo** e **Marco Bianchini** per la loro collaborazione.

Al fine di realizzare questa pubblicazione i personaggi del racconto sono inventati, ogni rassomiglianza od omonimia con persone viventi o con fatti realmente accaduti è puramente casuale.

La riproduzione anche parziale è vietata in tutti i paesi del mondo, salvo accordi con gli aventi diritti.

<http://www.usl2.toscana.it>
pediatria.lucca@usl2.toscana.it
Tel. 0583.970371
Fax 0583.9702242
Centralino Tel. 0583.9701

Numero Verde
800-869143





Lucca Games: Asta di beneficenza. DA SINISTRA: Ass. Letizia Bandoni, Pres. LC&G Francesco Caredio, Coor. LG Emanuele Vietina, Dott. Raffaele Domenici

Siamo ancora qua, con altre avventure dei nostri amici. Evviva!

Sicuri come a casa.

Si usa dire così: com'è piacevole, infatti, rientrare a casa, nel nostro guscio, mettersi comodi, rilassarsi, sentirsi protetti nel nostro piccolo mondo, costruito a nostra misura, tra le cose che più amiamo, che abbiamo scelto per renderci la vita più piacevole, che ci ricordano tanti momenti vissuti.

Un vecchio proverbio dice: *Casa mia, casa mia, per piccina che tu sia, tu mi sembri una badia.*

Attenzione però: anche nel nostro piccolo mondo avvengono tanti incidenti, anche molto gravi.

Spesso non ci pensiamo, proprio perché ci sentiamo tanto sicuri: a casa non può succederci niente di male!

Ma non è così. Sapete com'è grande il numero di persone che arrivano in Ospedale per lesioni dovute ad incidenti domestici.

I nostri amici del fumetto questa volta ci stimolano a riconoscere e a prevenire le tante insidie nascoste anche nel nostro ambiente più caro e accogliente: facciamo attenzione a tanti rischi, cui spesso non siamo portati a pensare. La prudenza non è mai troppa!

Ciao a tutti e...a presto!!!

Dott. Raffaele Domenici



QUESTA È MILLA, MIA CUGINA.

NO... ASPETTATE, NON QUELLA... QUESTA.

MUHI!

QUESTO È...

RRRRRR!

BEH... QUELLO...

!?

...

VA BENE. È MEGLIO CHE COMINCI DALL'INIZIO.

QUESTO È ZIO FRENK,
IL FRATELLO DI MAMMA.



GLI ERA NATA DA POCHI MESI UNA BAMBINA, MA
NON ERA COSÌ ABBATTUTO PER QUESTO MOTIVO.

IL PROBLEMA ERA CHE ZIA ADA L'AVEVA LASCIATO
E LUI ERA VENUTO A CHIEDERE A MAMMA DI
STARE CON NOI PER QUALCHE TEMPO.



AVEVA BISOGNO DI QUALCUNO
CHE GLI TENESSE LA BAMBINA.

E QUESTO È GERRY (GEREMIA)...

SÌ... GLI ZII HANNO UNO
STRANO GUSTO PER I NOMI.



QUESTA È MILLA (LUDMILLA), LA MIA CUGINETTA.

GERRY, IN COMPENSO, AVEVA
UN PESSIMO GUSTO NEL
METTERE LE MANI DOVE
NON AVREBBE DOVUTO.



EHÌ!

QUESTE
NON SI TOC-
CANO!

SE LE ROMPI,
MAMMA ROMPE PRIMA
TE E POI ME!



FRENK,
CHE TI DEVO
DIRE?

DORMIRETE
DA NOI PER TUTTO
IL TEMPO CHE TI SERVE,
CI MANCHEREBBE
ALTRO.



GAH!

INTANTO
MAX PENSERÀ A
SEGUIRE MILLA E GERRY...
SARÀ UN OTTIMO
BABYSITTER.



MA TU
DEVI SBIGLIARTI A
TROVARE UN LAVORO!
E LO DICO PER TE E
PER I TUOI FIGLI...

NON
PENSARE
AD ADA,
ADESSO.

IO?!
BABYSITTER?
MA MAMMA...!



MAX!
ORMAI SEI
GRANDE... QUESTA
È UN'EMERGENZA DI
FAMIGLIA E DEVI
FARE LA TUA
PARTE.

CHE DIRE?
LA MAMMA AVEVA
RAGIONE.

È UNA BRUTTA
ABITUDINE DELLE
MAMME...



MI SPIACE
CREARVI TUTTI QUESTI
PROBLEMI.

GRAZIE,
GIULY, GRAZIE,
GEORGE...

GRAZIE,
MAX.



E COSÌ... ADESSO SONO A SCUOLA, MA DEVO ANDARLI A PRENDERE E POI DEVO PENSARE A LORO PER TUTTO IL POMERIGGIO.



CHI LA CAPISCE, ZIA ADA? HA APPENA AVUTO UNA FIGLIA E ADESSO È ANDATA VIA, SAPENDO CHE ZIO FRENK È SENZA UN LAVORO E GLI HA LASCIATO PURE I BAMBINI.



SE N'È ANDATA SENZA DARE UNA SPIEGAZIONE?

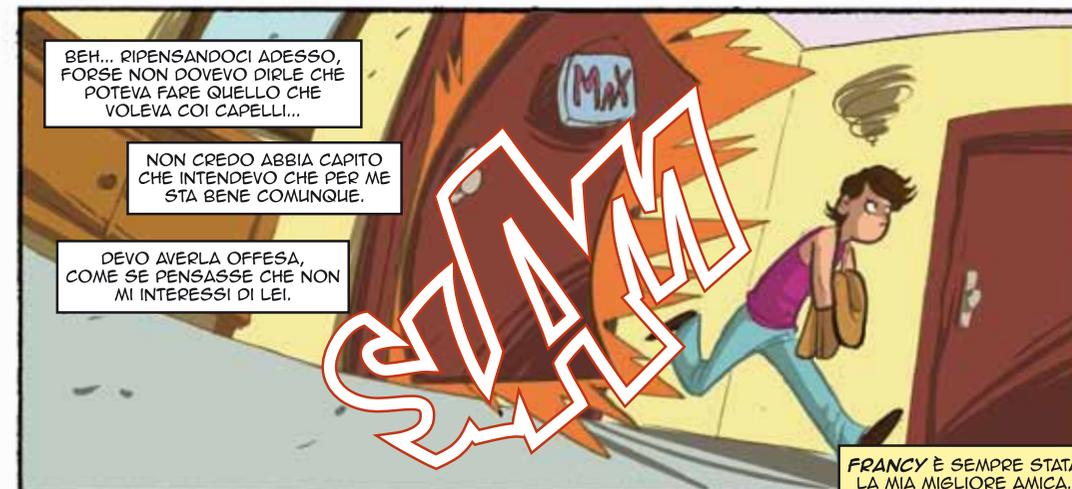


>MAH?<
... SECONDO ME C'È QUALCOSA CHE I MIEI NON RITENGONO CHE IO SIA IN GRADO DI CAPIRE... PERCHÉ NON NE PARLANO MAI DAVANTI A ME.

SÌ, CAPISCO... D'ALTRODE SONO FATTI PRIVATI TRA LORO DUE.



MA DIMMI...! CHE NE PENSI DEI MIEI CAPELLI TAGLIATI COSÌ?



BEH... RIPENSANDOCI ADESSO, FORSE NON DOVEVO DIRLE CHE POTEVA FARE QUELLO CHE VOLEVA COI CAPELLI...

NON CREDO ABBAIA CAPITO CHE INTENDEVO CHE PER ME STA BENE COMUNQUE.

DEVO AVERLA OFFESA, COME SE PENSASSE CHE NON MI INTERESSI DI LEI.

FRANCY È SEMPRE STATA LA MIA MIGLIORE AMICA.



DA QUANDO USCIVA CON LUCIA VENIVA DA ME PIÙ DI PRIMA ED ERA SEMPRE PERMALOSA...

MI PIACEREBBE CAPIRE MEGLIO LE RAGAZZE...

FRANCY... ZIA ADA...



MA IN QUEL MOMENTO AVEVO ALTRO A CUI PENSARE.



NON ERA TANTO IL FATTO DI ANDARLI A PRENDERE AL NIDO E ALL'ASILO SCIOLA, QUANDO NON POTEVA LO ZIO, CHE MI PESAVA.

ANCHE SE NON ERA DIVERTENTE.



MA QUELLO È MAX, CHE CI FA CON QUELLE PULCI?

EHI, MAX!

CHE SUCCEDE? FAI IL BABYSITTER?



E NON ERANO LE PRESE IN GIRO DEI MIEI COMPAGNI CHE MI RODEVANO.

SÌ... E ALLORA?



HEP... GIÀ, E ALLORA?

...

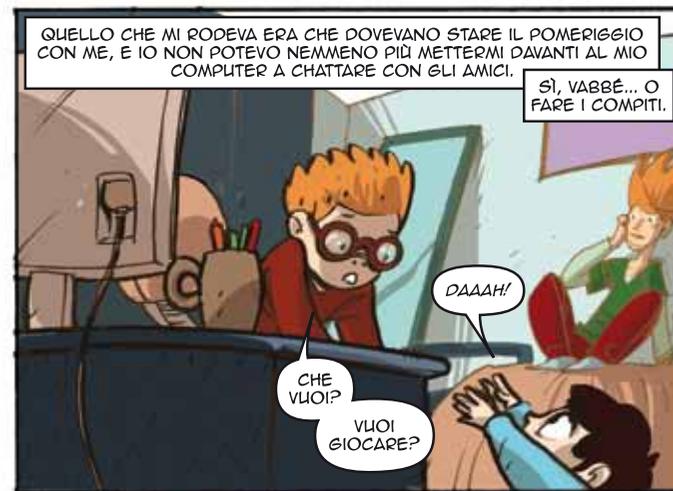


BASTA NON PRENDERSELA.

UFFA!

NON SI FA COSÌ! QUANDO UNO VIENE PRESO IN GIRO DEVE ARRABBIARSI E POI NOI CONTINUIAMO A DARGLI DENTRO!

UFFA!



QUELLO CHE MI RODEVA ERA CHE DOVEVANO STARE IL POMERIGGIO CON ME, E IO NON POTEVO NEMMENO PIÙ METTTERMI DAVANTI AL MIO COMPUTER A CHATTARE CON GLI AMICI.

SÌ, VABBÈ... O FARE I COMPITI.

DAAA!

CHE VUOI?

VUOI GIOCARE?



TIENI! GIOCA CON QUESTO...



SAH!



NO!



SQUERRELLA



MA SEI MATTO?!

UFFA!



E SEMBRAVA QUASI DISPIACIUTO QUANDO HO IMPEDITO AL COMPUTER DI CADERE IN TESTA ALLA SORELLA.



È OVVIO. L'HA FATTO APPOSTA.



COSA?!
MA...

OVVIAMENTE NON CAPISCE QUANTO SAREBBE STATO BRUTTO, È UN BAMBINO PICCOLO, VOLEVA FARLE SOLO DEL MALE, NON UCCIDERLA.



M... MA È SUA SORELLA, CAVOLI!

PERCHÉ DOVREBBE VOLERLE FAR DEL MALE?



...



TU STAI TROPPO BENE PER CAPIRE CERTE COSE.



NON SAI COSA VUOL DIRE AVERE I GENITORI CHE SI SEPARANO.



IO ADESSO CAPISCO CHE ERA LA COSA MIGLIORE... MA SONO GRANDE.

E COMUNQUE, L'ANNO SCORSO, QUANDO SI SONO SEPARATI I MIEI, STAVO MALISSIMO... RICORDI?



AH! ECCOLO QUI!



COSA CREDI CHE AVREI PROVATO SE AVESSI AVUTO SETTE ANNI E I MIEI SI FOSSERO SEPARATI SUBITO DOPO L'ARRIVO DI UNA BAMBINA A CASA?



PER UNA VOLTA ERO D'ACCORDO COL MIO AMICO GIANNI.

A CHI PENSI CHE DAREI LA COLPA? ⇒NAM⇐







OK, ECCOLI.

LE MIE COSCIENZE DA SPALLA!

EHILÀ!
TI SIAMO MANCATI,
VERO?

SCUSA IL RITARDO,
FORSE SAREMMO DOVUTI
ARRIVARE PRIMA...



...MA FINCHÉ A TE NON
VENGONO DEI DUBBI, NOI
NON POSSIAMO APPARIRE
IN TUO AIUTO.

GIÀ!
GIÀ!



?

MA COME
TI SEI CONCIA-
TO?



NON
VANO DI MODA
I MANGA?

MA
SMETTI-
LA!



VA BENE.

PERÒ MI
DONAVA.



?

E TU
CHE HAI,
INVECE?



MA...
MA...



MA SONO
CONGELATI?

PING
PING

NO,
TRANQUILLO...

...TORNERANNO
NORMALI APPENA
AVREMO FINITO
DI PARLARE.

QUESTO È
UN DISCORSO
TRA TE E LA TUA
COSCIENZA.



IN REALTÀ
NON SONO LORO
IMMOBILIZZATI... È LA NOSTRA
CHIACCHIERATA CHE AVVIENE
NELLO SPAZIO CHE C'È
TRA UN SECONDO
E L'ALTRO.



E TU
SCENDI
DA LÌ!!



AVETE QUALCHE DRITTA DA DARMI SU COME GESTIRE QUELLE DUE PESTI?

A ME RICORDANO QUALCUNO.

PESTI? A ME SEMBRANO BAMBINI NORMALISSIMI.

NON È CHE TU DA PICCOLINO FOSSI TANTO PIÙ TRANQUILLO DI MILLA E DI GERRY.



EHM... DAVVERO? IO...



GIÀ, IL PROBLEMA NON SONO LORO.



"TI SEI MAI CHIESTO PERCHÉ LE AREE GIOCO PER I BAMBINI SIANO PIENE DI PALLINE COLORATE?"



OPPURE PERCHÉ NEI TAPPI DELLE PENNE CI SIA UN BUCO?

OLTRE A QUELLO DOVE INFILARE LA PENNA, INTENDO.



BEH! LE PALLINE COLORATE SONO BELLE E POI... PROVA A TUFFARTI IN UNA VASCA PIENA DI CUBI DI RUBIK.



TRUMP

AHI! E I TAPPI?



COFF! COFF! PERCHÉ... COFF! PERCHÉ SE UN BAMBINO LO INGOIASSE NON NE VERREBBE COFF! SOFFOCATO!



SÌ, MA QUESTO NON VUOL DIRE CHE SIANO DA MANGIARE.

COFF! COFF! COFF! COFF! COFF! COFF!



ADESSO STAI MEGLIO?

DAI, CHE DOBBIAMO SPIEGARE TANTE COSE A MAX, E NON ABBIAMO MOLTO TEMPO.

ORA CAPISCO PERCHÉ NON FANNO TAPPI AL SAPORE DI FRAGOLA.





MA COSA ...?

QUESTA È LA NOSTRA CUCINA!... CHE DOVREI VEDERCI?



NON SO COSA CI VEDI TU MA IO CI VEDREI BENE UNA GROSSA SIRENA...!



GIÀ. UNA SIRENA D'ALLARME CON UN GIGANTESCO SEGNALE DI PERICOLO.



?

AH, SÌ, APPUNTO ...



PERCHÉ UN SEGNALE DI PERICOLO?



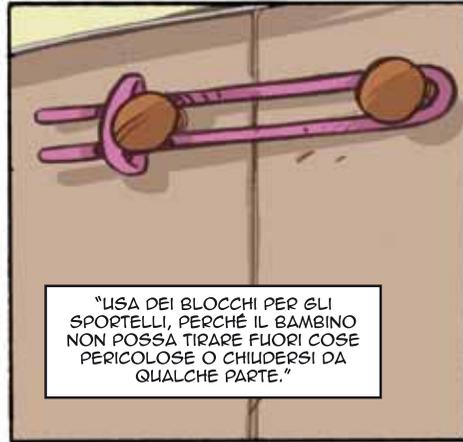
"I BAMBINI, DOPO I SEI MESI, COMINCIANO A PROVARE A CAMMINARE E SI AGGRAPPANO A QUALUNQUE COSA PER MANTENERE L'EQUILIBRIO."







"POI... IL FORNO... NON È PIÙ COMODO AVERLO IN ALTO? COSÌ LA MAMMA E IL PAPÀ NON SI DEVONO NEANCHE PIEGARE!"



"USA DEI BLOCCHI PER GLI SPORTELLI, PERCHÉ IL BAMBINO NON POSSA TIRARE FUORI COSE PERICOLOSE O CHIUDERSI DA QUALCHE PARTE."



MEGLIO RIGIDA CHE MORBIDA... PANNELLI DI PLEXIGLASS, PER ESEMPIO ...

"NON LASCIARE IL BAMBINO SUL BALCONE DA SOLO... MA SE PROPRIO DOVESSI ALLONTANARTI UN ATTIMO METTI DELLA PLASTICA TRASPARENTE! NON PUÒ SUPERARLA E NON CI SI PUÒ ARRAMPICARE."



"METTI DELLE PROTEZIONI DI GOMMA AGLI SPIGOLI DEI MOBILI..."



"CAVI DI COMPUTER, TELEVISORI, TELEFONI, ECC... NON LASCIARLI PENZOLANTI MA PROTEGGILI DIETRO A CANALINE A MURO, COSÌ I BAMBINI NON TIRERANNO GIÙ NULLA E NON RISCHIERANNO DI STROZZARSI CON I FILI."

E, COMUNQUE, NON LASCIAMO LE PRESE E LE SPINE DI CORRENTE, TELEFONO, TV E RETE INTERNET IN VISTA E SCOPERTE... OGNIUNA DI ESSE PUÒ DARE SCOSSE!



"NON BISOGNA LASCIARLI GIOCARE CON COSE TANTO PICCOLE DA POTER ESSERE INGIORATE E CHE POSSANO SOFFOCARLI."



QUINDI, IO NON SAPEVO COME SI GESTISCONO I BAMBINI, I MIEI SONO STATI TROPPO FRETTOLosi A DARMELI DA GUARDARE, E...

E GERRY? È UN PAZZO OMICIDA?



NO, È SOLO GELOSO, MA COME TUTTI I FRATELLI, ARRIVERÀ A CAPIRE CHE LA SORELLA È PIÙ IMPORTANTE, PER LUI, DELLE ATTENZIONI DEI GENITORI.

CHE COMUNQUE GLI VOGLIONO BENE.



GIÀ, PERCHÉ NO? A ME PIACEREBBE AVERE UNA SORELLA.



CHE BARBA! NON SI PUÒ FARE NULLA QUI!

GAH! GAH!

A PROPOSITO DI SORELLA, DOVEVO FAR PACE CON FRANCY! FORSE PROVANDO A CHIEDERLE SCUSA...

ALLA FINE, ZIO FRENK HA TROVATO UNA CASA NUOVA E LO ABBIAMO AIUTATO A TRASLOCARE.



ATTENZIONE, GERRY, NON FAR SCENDERE DAL DIVANO TUA SORELLA! CON QUESTI SCATOLONI NON VEDO DOVE METTO I PIEDI.

GERRY HA FATTO PACE CON LA SORELLA.



CI PENSO IO!

COM'È SUCCESSO?

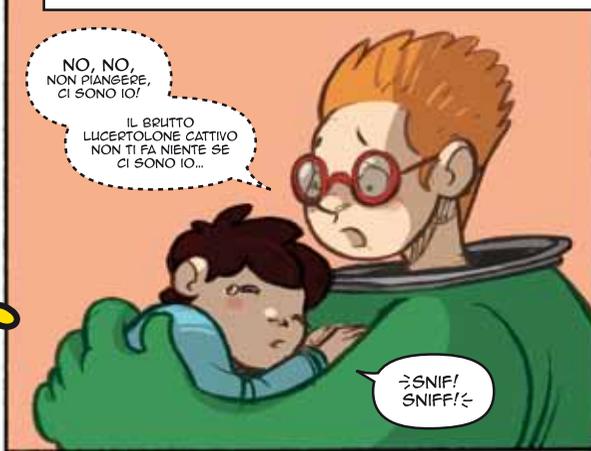


BEH, AVETE PRESENTE *GODZILLA*?

GERRY, CON QUEL TRAVESTIMENTO L'HA SPAVENTATA A MORTE, E MILLA È SCOPPIATA A PIANGERE PER LA PRIMA VOLTA!



E SENTIRLA COSÌ DISPERATA, LEI CHE ERA SEMPRE ALLEGRA, HA SPAVENTATO PURE LUI! HA SCATENATO IL SUO SPIRITO FRATERNO E ADESSO È DIVENTATO IPERPROTETTIVO.



NO, NO, NON PIANGERE, CI SONO IO!

IL BRUTTO LUCCERTOLONE CATTIVO NON TI FA NIENTE SE CI SONO IO...

⇒SNIF! SNIFF!←

I BAMBINI PICCOLI SONO INCREDIBILI!



E INTANTO, LO ZIO HA SEMPRE DESIDERATO FARE IL *DISEGNATORE DI FUMETTI* E QUESTA BRUTTA STORIA LO HA SPINTO A PROVARCI, ANCHE PERCHÉ CON UN LAVORO "IN CASA" PUÒ STARE VICINO AI SUOI FIGLI.

E LE BOCCETTE D'INCHIOSTRO TI CONSIGLIO DI TENERLE LONTANE DALLA PORTATA, SE NON VUOI CHE MILLA LE VERSI O, *PEBBIO*, LE BEVA.

I PARASPIGOLI, LE SICURE AGLI SPORTELLI... DOVE HAI IMPARATO TUTTE 'STE COSE SULLA SICUREZZA?

GLI HANNO AFFIDATO UN NUMERO DI UNA SERIE A FUMETTI, NON VEDO L'ORA DI LEGGERLO!



DICIAMO CHE L'ESPERIENZA CON GERRY E MILLA È STATA ILLUMINANTE.

E COMUNQUE, UN'ORETTA SU INTERNET TI PUÒ DIRE MOLTO...

OPPURE, PARLANE CON IL PEDIATRA DEI BAMBINI, TI PUÒ SICURAMENTE DARE UN SACCO DI CONSIGLI... CHI NE SA PIÙ DI UN PEDIATRA, DI QUESTE COSE?



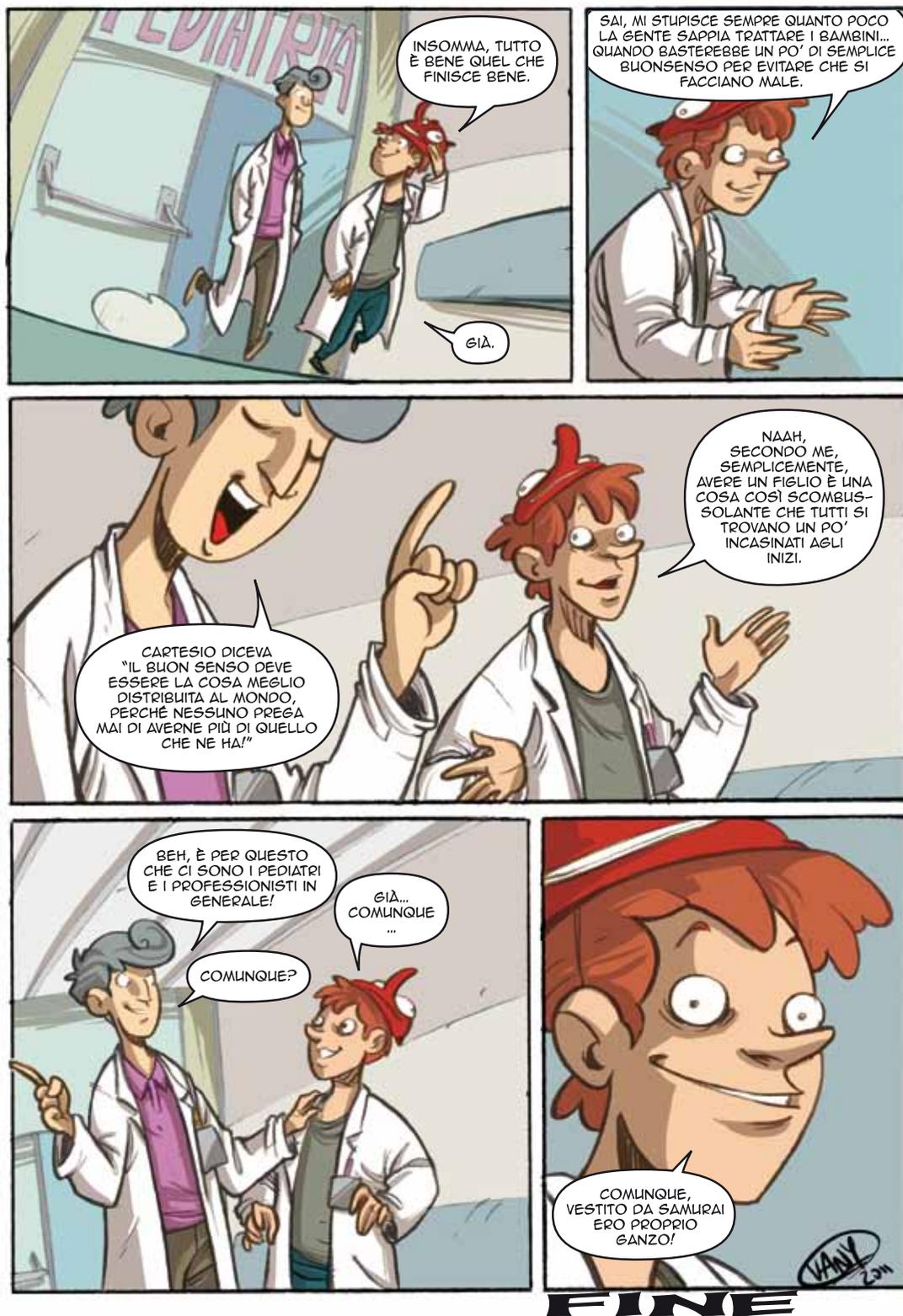
CON FRANCY È STATA PIÙ DURA, MA QUANDO HA CAPITO CHE MI MANCAVA E CHE LE VOLEVO BENE MI HA PERDONATO.



E MI HA SPIEGATO CHE DA QUANDO STA CON LUCA HA PAURA DI PERDERMI COME AMICO, PER QUESTA È TANTO NERVOSA.

LE HO DETTO CHE NON MI PERDERÀ MAI, A MENO CHE NON SE NE VADA LEI... E ABBIAMO FATTO PACE.





GLI AUTORI

MANFREDI TORALDO

Manfredi Toraldo, conosciuto anche come "MANF" (www.manfont.com), nasce a Londra nel 1975. Nel 1994, crea il fumetto 2700.

Grafico, sceneggiatore e redattore per Lo Scarabeo di Torino, scrive il volume a fumetti La Sindone, una storia lunga 2000 anni e alcuni Mazzi di Tarocchi (Dürer, Olimpo, Vichinghi, Draghi, Origini).

Realizza il fumetto Arcana Mater e collabora con la Indy Press.

Crea il fumetto Halloween School, per la GES, 3200, per la Free Books e due serie bimestrali per la Banca Antonveneta. Collabora con 001 Edizioni, Walt Disney Company, Renoir e altre case editrici. È Art Director delle edizioni Allagalla.

Dal 2007 insegna sceneggiatura e storytelling alla Scuola Internazionale di Comics e, dal 2009, anche alla Scuola di Fumetto illustrazione di Cuneo.

Nel settembre 2010 comincia le pubblicazioni su iPad™ con la sua nuova casa editrice digitale ManFont Comics.

VANESSA CARDINALI

Vanessa Cardinali, classe 82. Disegna da sempre anche se per gran parte della vita ha studiato tutt'altro.

Nel 2005 si redime iscrivendosi alla Scuola Internazionale di Comics di Jesi, nel 2008 vince il Lucca Project Contest e comincia a pubblicare per l'Italia e l'estero.

E non ha nessuna intenzione di smettere.

Per essere aggiornati su i suoi lavori, seguite il suo blog:

<http://vanessacardinali.blogspot.com>

Un grandissimo ringraziamento agli artisti (a volte anche autori di giochi, scrittori e pittori di miniature) che hanno donato le loro opere da vendere e giocosamente battere all'asta di Lucca Games al fine di realizzare questo volumetto e aiutare il reparto di Pediatria dell'Ospedale di Lucca.

Un gigantesco grazie a:

Andrea Accardi, Ausonia, Paolo Bacilieri, Giorgio Baldessin, Rick Berry, Simone Bianchi, Steve Bud, Claudio Cadeddu, Lorenzo Ceccotti, Ciruelo, Valentina Crisante, Alberto Dal Lago, Larry Elmore, Luca Enoch, Davide Fabbri, Brian Froud, Dimirtri Galli Rohl, Donato Giancola, Roberto Gigli, Gipi, Andrea Giulia, Elisabetta Giulivi, Robert Gould, Phil Hale, Alex Horley, Reiner Knizia, John Kovalič, Roberto Irace, Alan Lee, Thomas Liera, Cosimo Lorenzo Pancini, Stephanie LoStimolo, Paolo Maddaleni, Anson Maddocks, Gianfranco Manfredi, Maslov, Simone Massoni, Corrado Mastrantuono, Lucia Mattioli, Iain McCaig, Melissa P., David Messina, Angelo Montanini, Monte Moore, Bob Naismith, Namida, No Curves, Ariel Olivetti, Dany Orizio, Alberto Pagliaro, Matthew Parkes, Lucio Parrillo, Sara Pichelli, Riccardo Pieruccini, Scott Robertson, John Junior Romita, Armando Rossi, Gradimir Smudja, Mark Tedin, Tomato Zombie, Andrea Uderzo, Charles Vess, Lucio Villani, Vanna Vinci, Luca Zontini.



IL PROGETTO

La pubblicazione di "**PERCORSO A OSTACOLI**" è un progetto triennale che vede coinvolta **Lucca Comics & Games**, la **Scuola Internazionale di Comics** e il reparto **Pediatria dell'Ospedale Campo di Marte Lucca**.

Un progetto di consapevolezza informata dedicato ai più piccoli e proprio per questo fatto a fumetti. Dal talento degli artisti del fantastico raccontato per immagini provengono le risorse, affinché in questi tre anni sia possibile realizzare ciascun albo. La pubblicazione è stata prodotta grazie agli illustratori e fumettisti di fama internazionale, che durante Lucca Games hanno realizzato delle opere dal vivo in Area Performance donandole all'asta di beneficenza che conclude la giocosa manifestazione.

Il ricavato delle aste è devoluto al reparto Pediatria, con il quale sarà anche pubblicata questa serie di fumetti con l'obiettivo di informare i piccoli pazienti del reparto.

Un'occasione per allietare e rendere educativi i loro momenti di attesa e malattia, e una chance per i giovani autori della Scuola di Comics di cimentarsi in un prodotto professionale grazie a un progetto utile che li mette in contatto diretto con i più importanti attori del settore.

AREA PERFORMANCE

Lucca Games non è quindi solo gioco, ma anche il principale parterre de rois del fantastico e della fantascienza in Italia. Nasce così nel 1998: L'Area Performance di Lucca Games.

Con l'intento di ricavare uno spazio per l'evento di pittura dal vivo "Dark Age" di **Brom**, **Rick Berry** e **Phil Hale**. Negli anni successivi altri ospiti sono stati **Alan Lee** e **John Howe**, premi oscar per il *Signore degli Anelli*, **Iain McCaig** di *Guerre Stellari*, **Brian Froud** visualizer di *Labyrinth*, **Ciruelo**, **Paul Bonner**, **Larry Elmore**, **Mark Tedin** e il meglio dell'arte italiana.

Negli ultimi anni, l'Area Performance ha supportato il progetto di beneficenza di Lucca Games per la Pediatria dell'Ospedale di Lucca, con il calendario del decennale e battendo all'asta le opere realizzate durante lo show.

Nel 2010 l'Associazione che segue il progetto è diventata Onlus Area Performance.

PARTNERS

Lucca Games

Lucca Games è il salone italiano dedicato al **Gioco** e del **Videogioco** che ogni anno si tiene nell'ambito del festival **Lucca Comics & Games**. Un intenso percorso tra più di 140.000 visitatori alla ricerca dei loro eroi, dei tornei preferiti o, ancora, dei seminari e delle mostre dedicate ai principali game-designer, scrittori e illustratori a livello nazionale e internazionale.

www.luccacomicsandgames.com

Scuola Internazionale di Comics

Prestigiosa Accademia delle Arti Figurative e Digitali, è considerata il centro artistico culturale di riferimento per tutti i giovani che decidono di acquisire una specializzazione professionale nel campo delle arti visive. Con i suoi 30 anni di esperienza nel settore della formazione, ha saputo mantenere un giusto equilibrio tra tradizione e innovazione, affiancando ai corsi storici come Animazione, Fumetto, Illustrazione, Sceneggiatura, corsi di Modellazione e Animazione 3D con Maya e Lightwave oltre ai corsi di Web Design.

La Scuola si proietta nel mondo della formazione, con un'attenta e continua ricerca professionale che le ha consentito di rispondere alle nuove richieste del mercato del lavoro.

www.scuolacomics.it



Area Performance

