

RETE A STRASCICO



IL GIORNALINO DELLA PEDIATRIA DI LUCCA





RETE A STRASCICO



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

RETE A STRASCICO

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

Disegni di **Enrico Pierpaoli**

Colorazione di **Rossella Trionfetti**

Design e impaginazione a cura di **Rosaria Rinaldi**
(392 4639618 | <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

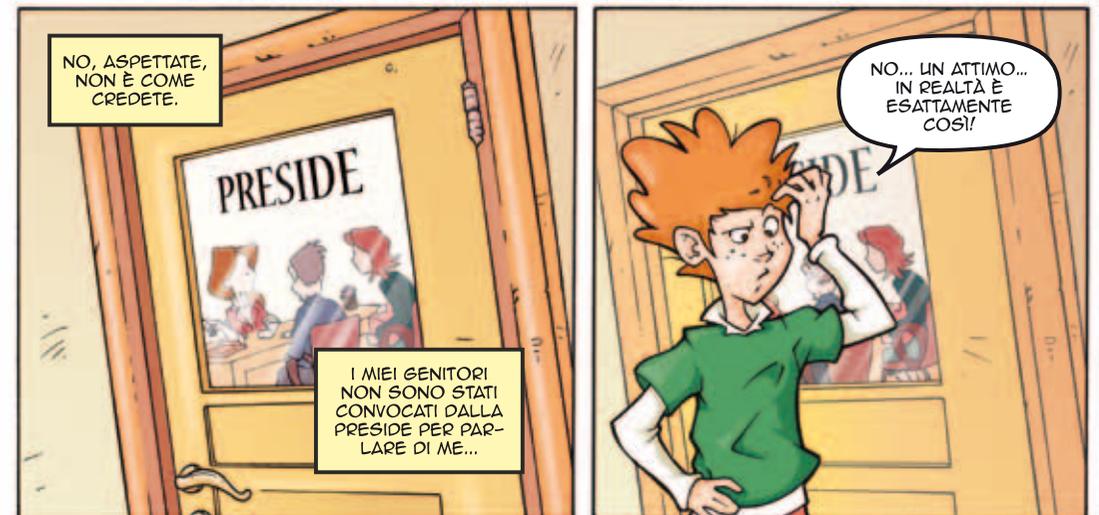
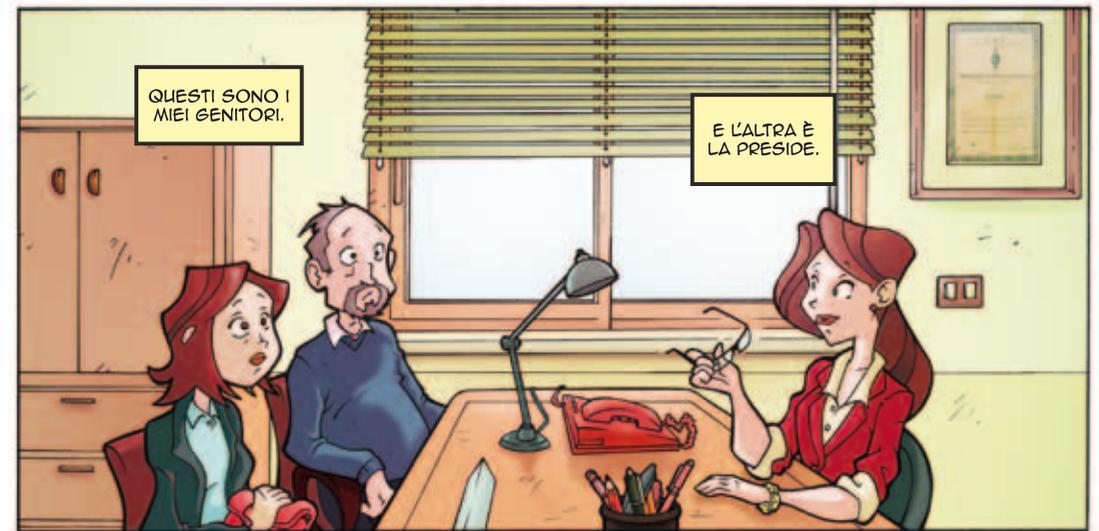
Numero Verde
800-869143

IL GIORNALINO DELLA PEDIATRIA DI LUCCA





L'Associazione **Area Performance** coordina il progetto di live art di Lucca Comics & Games, nel quale gli artisti ospiti della manifestazione creano opere d'arte per un'asta a scopo benefico. La realizzazione di questo fumetto, è frutto della raccolta di beneficenza che viene realizzata ogni anno l'ultimo giorno del festival **Lucca Comics & Games**.





BEH, NO, QUESTA È DOPO... ASPETTATE... FACCIAMO COSÌ...



ALLORA... LUI È ZIO FRENK.

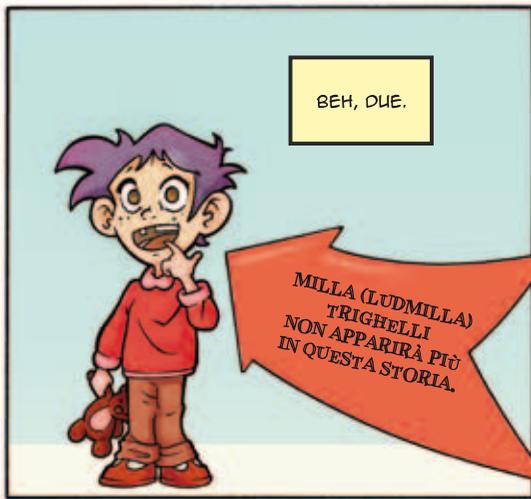
FA IL DISEGNATORE DI FUMETTI, DOPO UN PERIODO UN PO' PESANTE DELLA SUA VITA.

FRANCESCO "FRENK" TRIGHELLI È IL FRATELLO DELLA MAMMA.



HA UN FIGLIO.

GERRY (GEREMIA) TRIGHELLI HA DIECI ANNI, È NEL PERIODO DELLE MAGLIETTE BUFFE.



BEH, DUE.

MILLA (LUDMILLA) TRIGHELLI NON APPARIRÀ PIÙ IN QUESTA STORIA.



MA È LUI QUELLO CHE CI INTERESSA.

LA TIPA DI PRIMA È LA PRESIDE DELLA SUA SCUOLA.



PERCHÉ LA SUA PRESIDE HA CONVOCATO I MIEI GENITORI?

IO INSEGNARE?

UHM, NO, NON QUI...



VABBÈ, FORSE NON ERA UN CATTIVO INIZIO.

PAPÀ E MAMMA. BEH, SONO PAPÀ E MAMMA, CHE ALTRO C'È DA DIRE?

FRENK... EHM... IL SIGNOR TRIGHELLI, MI HA DETTO CHE MAX SI È OCCUPATO DI SUO FIGLIO.

E CHE GLI HA DATO ANCHE TANTI CONSIGLI SU COME GESTIRE I BAMBINI IN CASA.

LARA TERSI LA PRESIDE DELLA SCUOLA DI GERRY. SECONDO ME C'È DEL TENERO TRA LEI E ZIO FRENK.



SÌ, MAX HA LETTO UN PO' DI COSE SU INTERNET E LE HA CONSIGLIATE A FRENK, MA DA QUI A INSEGNARE...



IO INSEGNARE?

NO! PER QUESTA È ANCORA PRESTO!



MA È QUESTO IL PUNTO.

VOSTRO FIGLIO CI SA FARE CON I BAMBINI E CON INTERNET.

NON SAREBBE UN VERO INSEGNANTE.

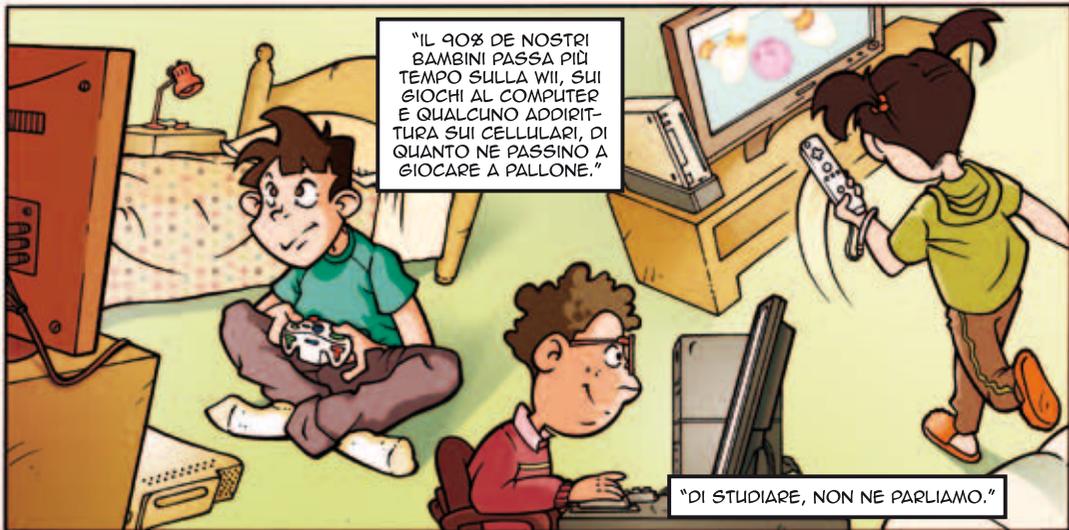
PIUTTOSTO UN ANIMATORE CHE INTRODUCA I BAMBINI ALLA NAVIGAZIONE SU WEB.



MA NON È UN PO' PRESTO PER SPIEGARE LORO COME ANDARE SU INTERNET?

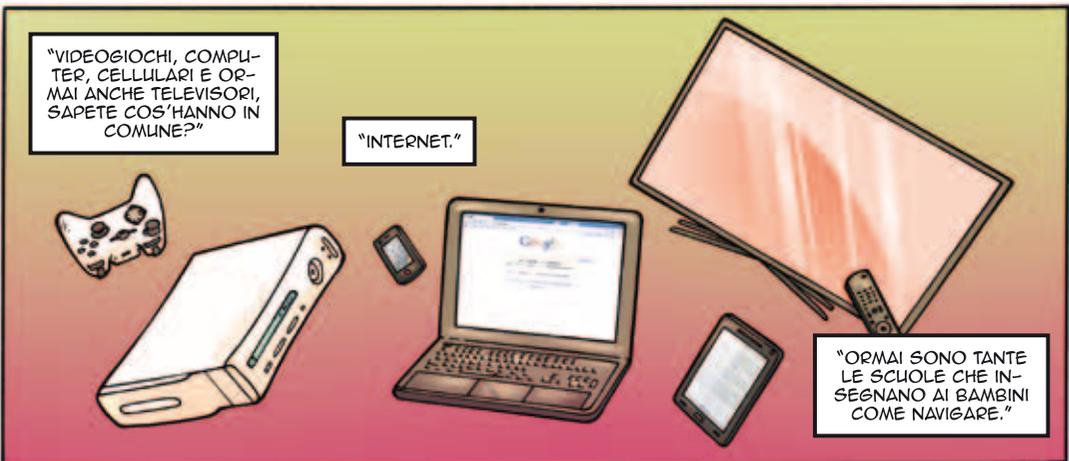


SIGNORI, ONESTAMENTE, SE DEVO FAR CAMBIARE L'ORA NELLA MIA RADIOSVEGLIA CHIEDO AIUTO A MIO FIGLIO, E COSÌ PER LE IMPOSTAZIONI DEL REGISTRATORE DVD.



"IL 90% DE NOSTRI BAMBINI PASSA PIÙ TEMPO SULLA WII, SUI GIOCHI AL COMPUTER E QUALCUNO ADDIRITTURA SUI CELLULARI, DI QUANTO NE PASSINO A GIOCARE A PALLONE."

"DI STUDIARE, NON NE PARLIAMO."



"VIDEOGIOCHI, COMPUTER, CELLULARI E ORMAI ANCHE TELEVISORI, SAPETE COS'HANNO IN COMUNE?"

"INTERNET."

"ORMAI SONO TANTE LE SCUOLE CHE INSEGNANO AI BAMBINI COME NAVIGARE."



IO INSEGNARE?

BASTA NON È IL MOMENTO!



PERCHÉ CONTINUA A SALTARE FUORI?



PERCHÉ VOLETE CHE SIA MAX A TENERE LE LEZIONI?

NON AVETE INSEGNANTI QUALIFICATI?

SÌ, CERTO, MA È QUELLO IL PROBLEMA! SONO **INSEGNANTI** E I BAMBINI NON VOGLIONO DARE ASCOLTO AGLI INSEGNANTI.



UN RAGAZZO CHE SI DIVERTA CON LE LORO STESSO COSE, CHE PARLI LA LORO LINGUA È QUELLO CHE CI VUOLE.

SE NON AVETE NULLA IN CONTRARIO.



BEH, NOI NO, MA BISOGNA VEDERE COSA NE PENSA LUI.



ADESSO SÌ.

IO INSEGNARE?



COMUNQUE HO ACCETTATO.

ANCHE SE LA COSA MI SPAVENTA UN PO'.



SAH!
SAH!

MISERICORDIA...

AVEVAMO DETTO CHE NON SAREBBE PIÙ APPARSA... OK, QUESTA È L'ULTIMA VOLTA.

SPRUZ
SPRUZ
SPRUZ

GERRY E MILLA ERANO TERRIBILI IN CASA.



AVEVO IL TERRORO DI MOLTIPLICARE PER DIECI QUELLE-SPERIENZA.



VENTI BAMBINI DA GESTIRE DA SOLO.

GULP.



SECONDO ME SEI PORTATO PER L'INSEGNAMENTO.

E POI GERRY CI TERREBBE.

DAVERO?



BEH, SE CI TIENI TANTO, GERRY, NON POSSO DIRE DI NO, GIUSTO?



ALLORA INSEGNERAI NELLA MIA SCUOLA?

LUFF... E VA BENE.

OK.



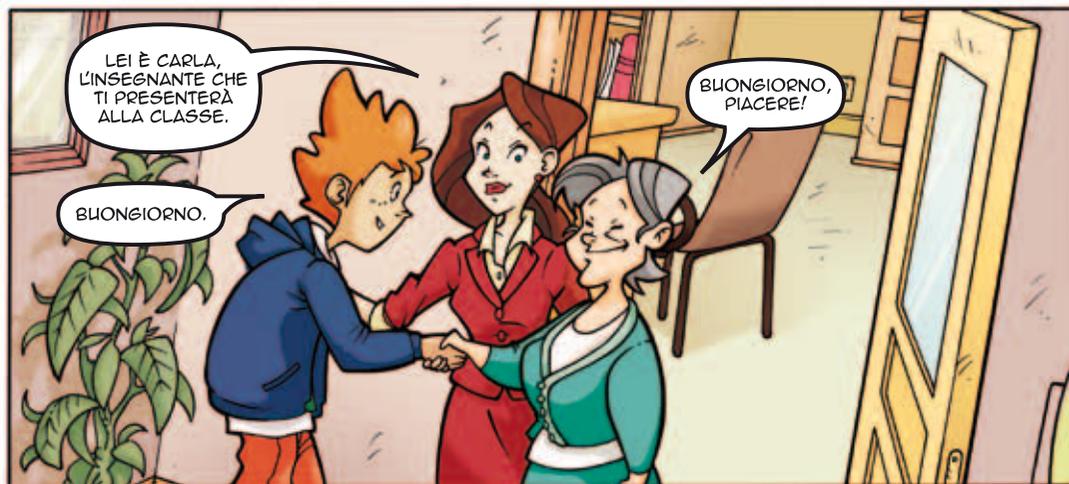
EVVAI!!

HA DETTO SÌ!!

VISTO?

...

NON CAPIVO PERCHÉ GERRY FOSSE COSÌ FELICE, PENSAVO DI NON ESSERGLI MOLTO SIMPATICO.



LEI È CARLA,
L'INSEGNANTE CHE
TI PRESENTERÀ
ALLA CLASSE.

BUONGIORNO.

BUONGIORNO,
PIACERE!



WOW! TEME-
VO DI DOVER
RESTARE DA
SOLO CON GLI
ALUNNI.

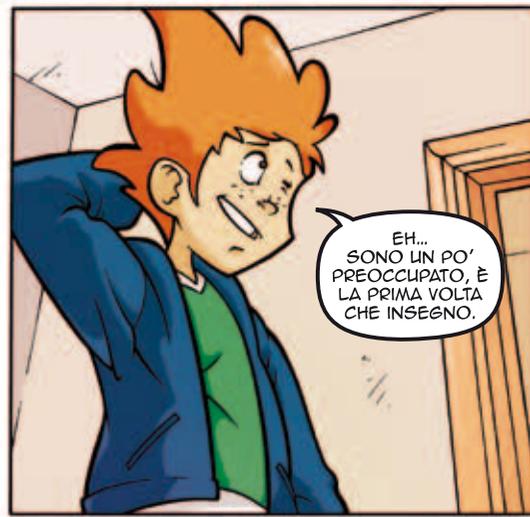


CI DEVE ESSERE
SEMPRE UN RESPON-
SABILE CON LORO,
MA MI METTERÒ IN
FONDO ALLA CLASSE
E SARÀ COME SE
NON CI FOSSI.



NON SO SE QUESTO
SIA CONFORTANTE O
MENO, IN REALTÀ.

COSA?



EH...
SONO UN PO'
PREOCCUPATO, È
LA PRIMA VOLTA
CHE INSEGNO.



SEGUI CARLA
E NON PRE-
OCCUPARTI.

QUELLO CHE CI
INTERESSA È CHE
TU SIA TE STESSO
E SPIEGHI COME
SI VA SU INTERNET.



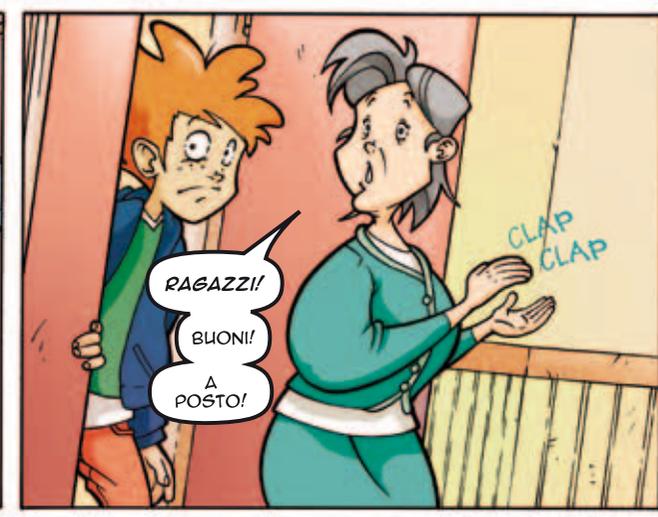
COME SI
NAVIGA.



APPUNTO.



ECCOCI
QUI.



RAGAZZI!
BUONI!
A
POSTO!

CLAP
CLAP

ECCOMI QUINDI DAVANTI
ALLA CLASSE.





QUESTO È QUANTO.

STOP, BASTA, FINE DELLA STORIA.

NON HO ALTRO DA DIRE.



...



TU SEI IL MAESTRO DI COMPUTER? CI FARAI GIOCARE AD ASSASIN'S CREED?

È VERO CHE È MEGLIO MAC DI WINDOWS? MIO PAPÀ DICE CHE BILL GATES È STUPIDO!

IO, IO, IO, IO, POSSO FARE UNA DOMANDA? DAI...



I TUOI SONO POVERI E NON TI COMPRANO UN IMAC!

MA ANDREMO SU INTERNET ANCHE CON LA PLAYSTATION?

IO HO PORTATO LA WII.

RITIRA QUELLO CHE HAI DETTO.

IO SO COME GIOCARE A FIFA STREET CON UN ORCO DI WORLD OF WARCRAFT!

TUO PAPÀ PUZZA! E ANCHE IL TUO COMPUTER.

COME LO COMPRO UN DRAGO PER FARMVILLE? MIO CUGINO DICE CHE CE L'HA MA CHE LO VEDONO SOLO QUELLI DI LIVELLO 1500 O PIÙ ALTI!

...



È STATO ORRIBILE! ORRIBILE!

SONO DEI MOSTRI.



COSÌ È COME MAX VEDE LA CLASSE. VABBÈ... VEDE LA SUA PRESIDE COME GODZILLA!



MI HANNO TRAVOLTO CON LE LORO DOMANDE.

NON C'ENTRAVA NULLA CON LA LEZIONE CHE MI ERO PREPARATO...

DAI, NON PIÙ ESSERE STATO COSÌ GRAVE.



NON SO COME NE SONO USCITO... E A FINE LEZIONE HO ANCHE CHIESTO AIUTO A GERRY.



NON CONOSCO METÀ DELLE COSE DI CUI PARLANO I MIEI COMPAGNI E LORO MI PRENDONO IN GIRO.

LO SAPEVO, SEI INUTILE.



MIO PAPÀ NON MI LASCIA NEANCHE AVERE MESSENGER.



FRENK NON LO FA CHATTARE?

NÈ MESSENGER, NÈ SKYPE, NÈ FACEBOOK, NÈ TWITTER.

FORSE HA RAGIONE ZIO FRENK, NON SONO UN PO' PICCOLI PER QUESTE COSE?

GIÀ, GERRY ERA TANTO FELICE ALL'IDEA CHE INSEGNASSI COMPUTER PERCHÉ SPERAVA CHE ZIO FRENK GLIELO AVREBBE POI LASCIATO USARE.

NON SO...



È COME CHIEDERSI SE NOI ERAVAMO TROPPO PICCOLI PER GUARDARE LA TELEVISIONE.



QUAND'ERO PICCOLA, SE MI PERDEVO UNA PUNTATA DI SAILOR MOON, LE MIE AMICHE MI PRENDEVANO IN GIRO.

...



CHE BRUTTA IMMAGINE!



COSAP?

NIENTE, NIENTE...



FRANCY È LA MIA MIGLIORE AMICA, HA SEMPRE UN PUNTO DI VISTA PIÙ SAGGIO SU OGNI PROBLEMA CHE MI AFFLIGGE.

FRANCY, LEI E MAX SI CONOSCONO DA SEMPRE.



FRANCY È UN PO' IL MIO MAESTRO JEDI CON LA SCALTEZZA DI BATMAN!

COSÌ È COME MAX LA STA IMMAGINANDO ADESSO!

IN FONDO, NON FAI LEZIONE PROPRIO PERCHÉ QUEI BAMBINI POSSANO USARE INTERNET IN SICUREZZA?

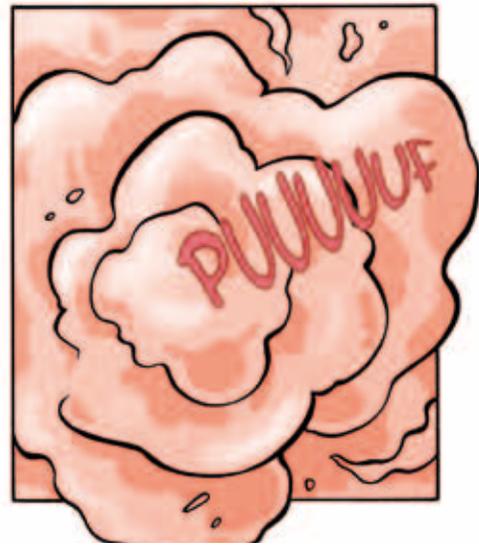


DOPO CHE FRANCY SE N'È ANDATA, MI SONO MESSO D'IMPEGNO A CERCARE DI CAPIRE COME UN BAMBINO POSSA NAVIGARE IN SICUREZZA SU INTERNET.

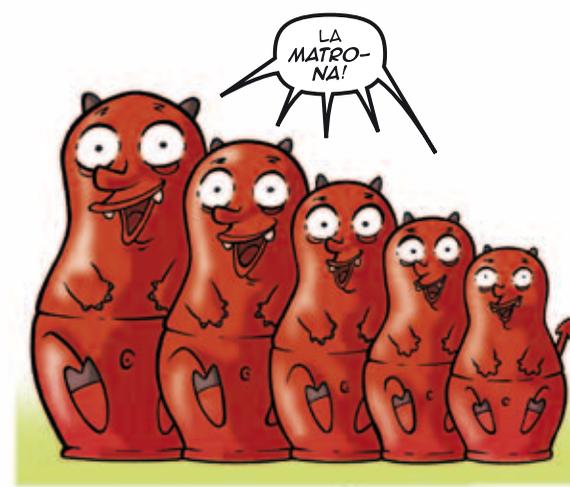


DUE ORE DOPO ERO PUNTO E A CAPO.

ALTRO CHE NAVIGARE IN SICUREZZA, NON TROVAVO NEANCHE UN SALVAGENTE.









INTERNET È FORSE LA PIÙ GRANDE INVENZIONE DEL VENTESIMO SECOLO, UNA ENORME RISORSA PER TUTTA L'UMANITÀ.

LIN CONCENTRATO DI SAPERE IN TUTTE LE LINGUE DEL MONDO, UNA GRANDE POSSIBILITÀ DI CRESCITA PER TUTTO IL GENERE UMANO.

HA VELOCIZZATO LO SVILUPPO UMANO A RITMI CHE PRIMA DELLA SUA CREAZIONE ERANO RITENUTI IMPENSABILI.



"LO SVILUPPO TECNOLOGICO CI HA PORTATI IN UNA VERA FANTASCIENZA... BEN DIFFERENTE DA QUELLA CHE CI IMMAGINAVAMO NEI RACCONTI DI UN TEMPO."

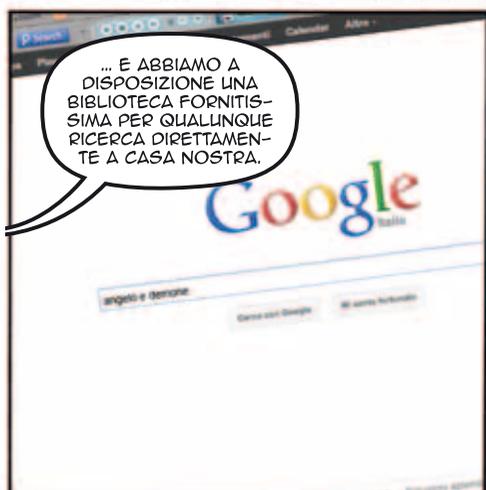
"MA PER ALCUNI VERSI MOLTO SUPERIORE."

NON AVREMO LE CITTÀ VOLANTI (BEH, NON ANCORA...)?...



PERÒ POSSIAMO PARLARE CON UNA PERSONA ALL'ALTRO CAPO DEL MONDO.

E, SOPRATTUTTO, VEDERLA IN TEMPO REALE.



... E ABBIAMO A DISPOSIZIONE UNA BIBLIOTECA FORNITISSIMA PER QUALUNQUE RICERCA DIRETTAMENTE A CASA NOSTRA.



"COME GIÀ DETTO DA MOLTI, INTERNET È UNA GIGANTESCA STRADA... UN' **AUTOSTRADA INFORMATICA** CHE COLLEGA TUTTO IL MONDO."

"COME QUALUNQUE STRADA PERÒ PRESENTA DEI PERICOLI."



"TU LASCERESTI ANDARE UN BAMBINO IN STRADA DA SOLO?"



"PUÒ ESSERE INVESTITO DA UN'AUTO, PARLARE CON DEGLI SCONOSCIUTI POCO RACCOMANDABILI E PERICOLOSI."

"PUÒ ANCHE SOLO PERdersi E ANDARE IN LUOGHI RISCHIOSI."



"O FARE, SENZA VOLERLO, COSE CHE POTREBBERO DANNEGGIARE ALTRI."

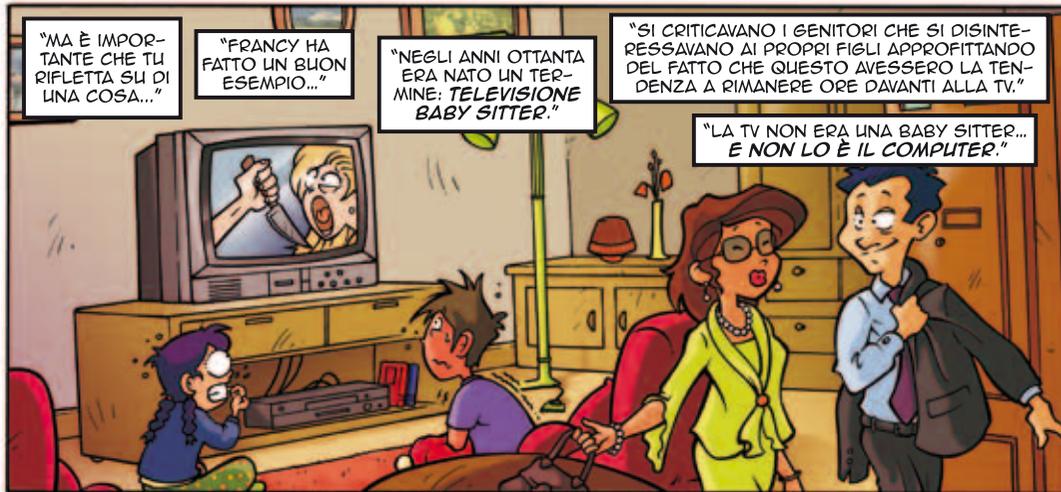
"INTERNET È LA STESSA COSA."



INFATTI HANNO CHIESTO A ME DI INSEGNARE AI BAMBINI AD ATTRAVERSARE LA STRADA...

CONTINUANDO CON LA VOSTRA SIMILITUDINE...

EIÀ...



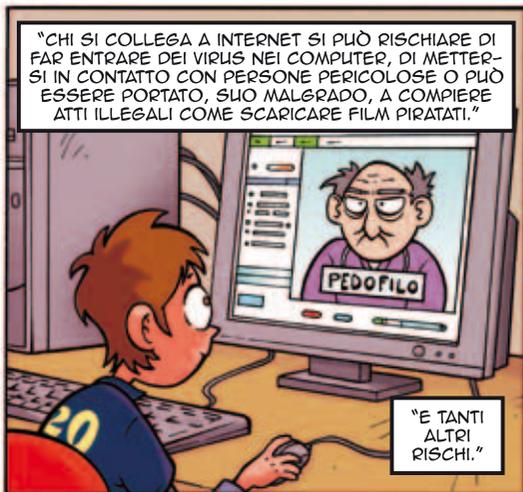
"MA È IMPORTANTE CHE TU RIFLETTA SU DI UNA COSA..."

"FRANCY HA FATTO UN BUON ESEMPIO..."

"NEGLI ANNI OTTANTA ERA NATO UN TER-MINE: TELEVISIONE BABY SITTER."

"SI CRITICAVANO I GENITORI CHE SI DISINTE-RESSAVANO AI PROPRI FIGLI APPROPFITANDO DEL FATTO CHE QUESTO AVESSERO LA TEN-DENZA A RIMANERE ORE DAVANTI ALLA TV."

"LA TV NON ERA UNA BABY SITTER... E NON LO È IL COMPUTER."



"CHI SI COLLEGA A INTERNET SI PUÒ RISCHIARE DI FAR ENTRARE DEI VIRUS NEI COMPUTER, DI METTER-SI IN CONTATTO CON PERSONE PERICOLOSE O PUÒ ESSERE PORTATO, SUO MALGRADO, A COMPIERE ATTI ILLEGALI COME SCARICARE FILM PIRATATI."

"E TANTI ALTRI RISCHI."



MA INTERNET PUÒ AIUTARE PER LO STUDIO, FAR CONOSCERE GENTE DI TUTTO IL MONDO, FAR SCOPRIRE COSE NUOVE E, GIUSTAMENTE, ANCHE FAR DIVERTIRE.



"TERRESTI TUO FIGLIO CHIUSO IN CASA TUTTO IL GIORNO SOLO PERCHÉ LA STRADA HA DEI PERICOLI?"



INOLTRE, IL WEB È, PER QUALUNQUE MESTIERE, UNA RISORSA DI LAVORO IRRINUNCIABILE.

NON SI DEVE IMPEDIRE A UN BAMBINO DI USARLO.

PIÙ TARDI SI COMINCIA NAVIGARE MENO SI SAPRÀ UTILIZZARE BENE QUELLA RISORSA.

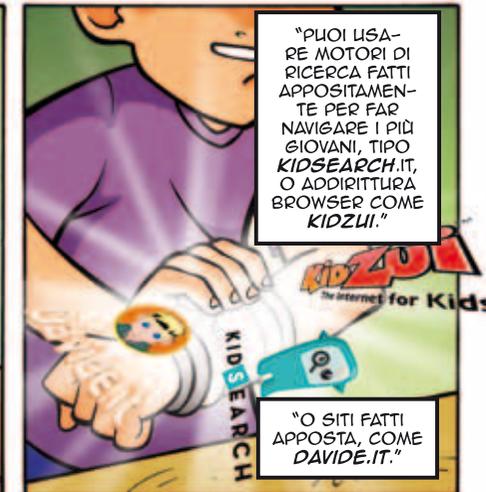
NESSUNO PENSA CHE SIA IL CASO D'INSEGNARE A SCRIVERE A UN RAGAZZO DOPO I DICOTTO ANNI, GIUSTO?



"CI SONO TANTI MEZZI PER DIFENDERE UN FIGLIO DAI PERICOLI DI INTERNET."

EH EH!

"DIVERSI FILTRI E CONSIGLI CHE PUOI TROVARE SUL SITO DEL MINISTERO DELL'INTERNO, PER ESEMPIO."



"PUOI USARE MOTORI DI RICERCA FATTI APPOSITAMENTE PER FAR NAVIGARE I PIÙ GIOVANI, TIPO KIDSEARCH.IT, O ADIRITTURA BROWSER COME KIDZUI."

"O SITI FATTI APPOSTA, COME DAVIDE.IT."



"SE SI IMPOSTA BENE IL COMPUTER, E, SOPRATTUTTO, SI SPIEGHERÀ BENE OGNI REGOLA AI PROPRI FIGLI, SARANNO LORO A DIFENDERSI DA SOLI!"

OPS...



REGOLE CHE CHIUNQUE NAVIGHI SU INTERNET DEVE IMPARARE.

NON APRIRE MAI UN PROGRAMMA, UN SITO, UN GIOCO CHE TI SIA STATO INVIATO DA QUALCUNO CHE NON CONOSCI...



NON DARE MAI IL TUO INDIRIZZO, IL TUO NUMERO DI TELEFONO, LE TUE PASSWORD O ALTRI DATI A QUALCUNO CHE TE LI CHIEDE SE NON SAI CHI SIA E, POSSIBILMENTE, EVITA CHIUNQUE TE LI CHIEDA.

EVENTUALMENTE CHIEDI AI TUOI GENITORI PRIMA DI FARLO E COMUNQUE NON DARE MAI QUESTI DATI TRAMITE INTERNET, POTREBBERO RUBARTELI.



"NON ACCETTARE MAI D'INCONTRARE QUALCUNO CONOSCIUTO TRAMITE LA RETE E, COMUNQUE MAI DA SOLO!"

"PRIME VIDEO CONFERENZE O PRIMI EVENTUALI INCONTRI COMUNQUE POSSONO ESSERE ORGANIZZATI SOLO CON LA PRESENZA DEI GENITORI."

"SE QUALCUNO TI VUOLE INCONTRARE PERCHÉ È UN RAGAZZO DELLA TUA ETÀ, NON AVRÀ PROBLEMI A FARLO SE ALL'INCONTRO VERRANNO ANCHE I TUOI GENITORI. SE NON VUOLE VEDERLI O FARSI VEDERE DA LORO PROBABILMENTE SOTTO C'È QUALCOSA DI BRUTTO."

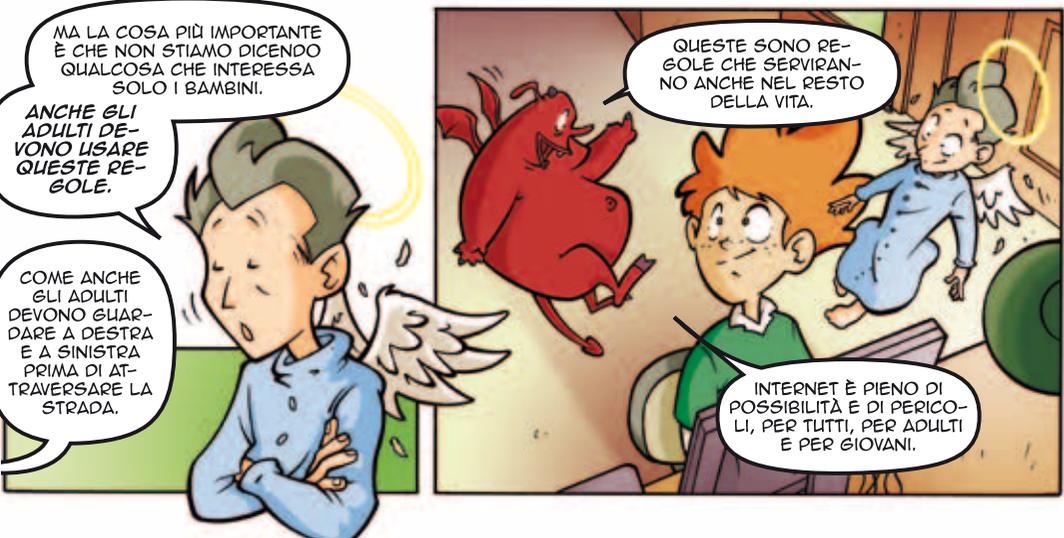


NON FIDARTI MAI DI QUALCUNO CHE TI CHIEDE DI MANTENERE UN SEGRETO!

QUALUNQUE COSA TI METTA A DISAGIO, COMUNICALA AI TUOI GENITORI, FRASI POCO CHIARE, IMMAGINI FASTIDIOSE, ECC.

MA COME HAI FATTO?

FATTO COSA?



MA LA COSA PIÙ IMPORTANTE È CHE NON STIAMO DICENDO QUALCOSA CHE INTERESSA SOLO I BAMBINI.

ANCHE GLI ADULTI DEVONO USARE QUESTE REGOLE.

COME ANCHE GLI ADULTI DEVONO GUARDARE A DESTRA E A SINISTRA PRIMA DI ATTRAVERSARE LA STRADA.

QUESTE SONO REGOLE CHE SERVIRANNO ANCHE NEL RESTO DELLA VITA.

INTERNET È PIENO DI POSSIBILITÀ E DI PERICOLI, PER TUTTI, PER ADULTI E PER GIOVANI.



NON È UN DISCORSO TIPO: "TU NON PUOI FARE QUESTO MA IO SÌ", SEMPLICEMENTE È UN INVITO A CAPIRE TUTTI COSA SIA MEGLIO EVITARE PER NON AVERE GUAI.

GIÀ... UN MIO AMICO, L'ALTRO GIORNO HA BECCATO UN VIRUS CHE GLI HA MANGIATO TUTTO IL CREDITO NELLA CHIAVETTA...

BISOGNA STARE ATTENTI!

E, IN GENERALE, NON STATE TROPPE ORE DavANTI AL COMPUTER.

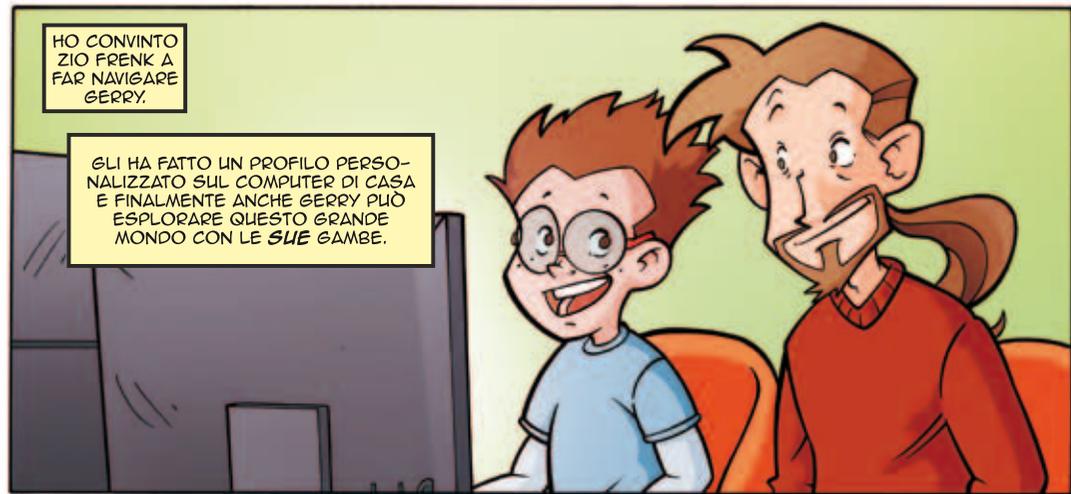


ALLA FINE LE MIE COSCIENZE DA SPALLA MI HANNO DATO IL PUNTO DI VISTA GIUSTO.

LE COSE CHE MI HANNO DETTO LE HO OVVIAMENTE RIPORTATE AI MIEI "ALUNNI"...



... FACENDO CAPIRE LORO CHE NAVIGARE SU INTERNET È COME AVERE LE CHIAVI DI CASA, NON È SOLO UN VANTAGGIO MA È ANCHE UNA RESPONSABILITÀ DI CUI LORO, PER PRIMI, DEVONO DIMOSTRARSI ALL'ALTEZZA.



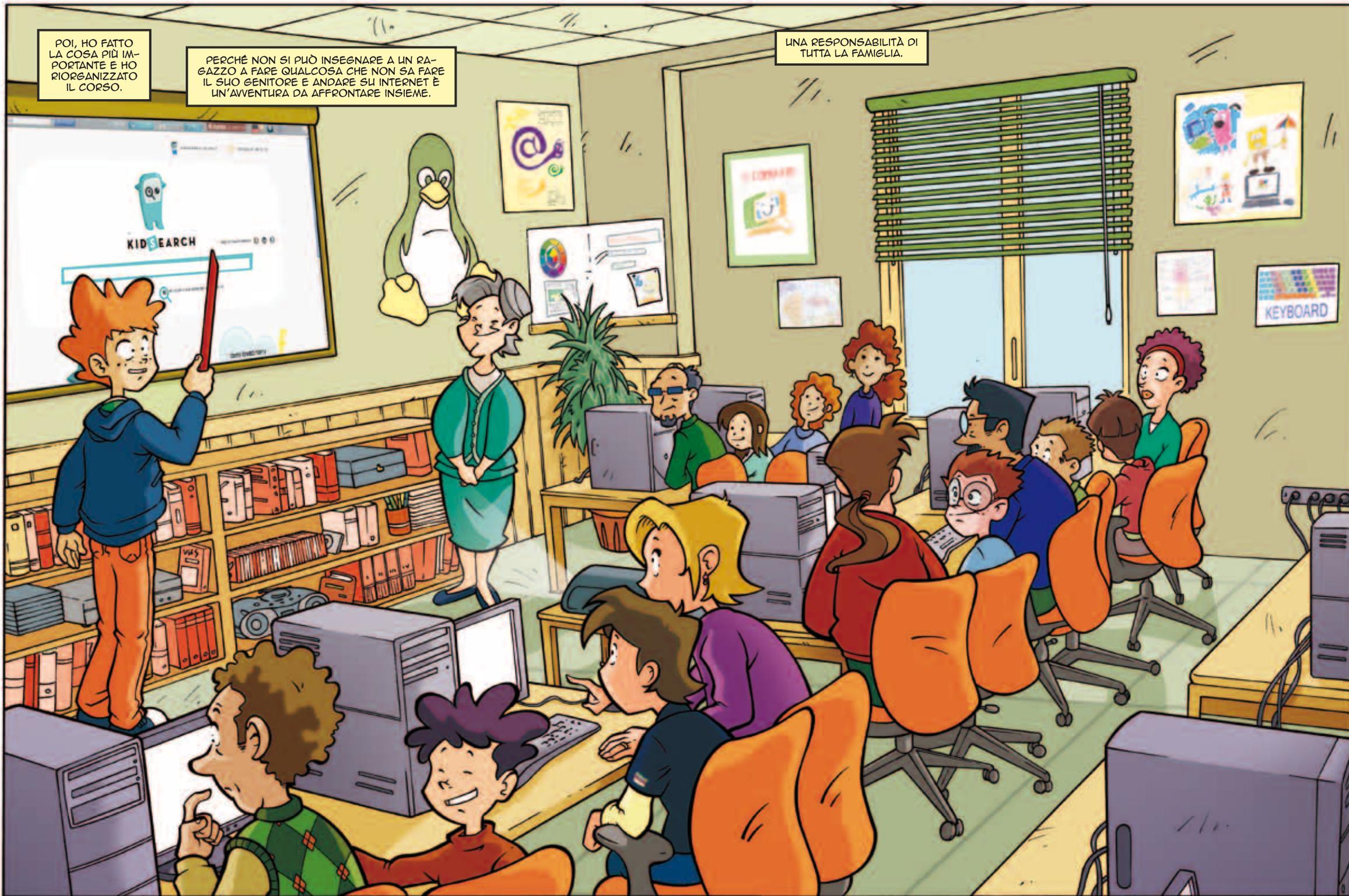
HO CONVINTO ZIO FRENK A FAR NAVIGARE GERRY.

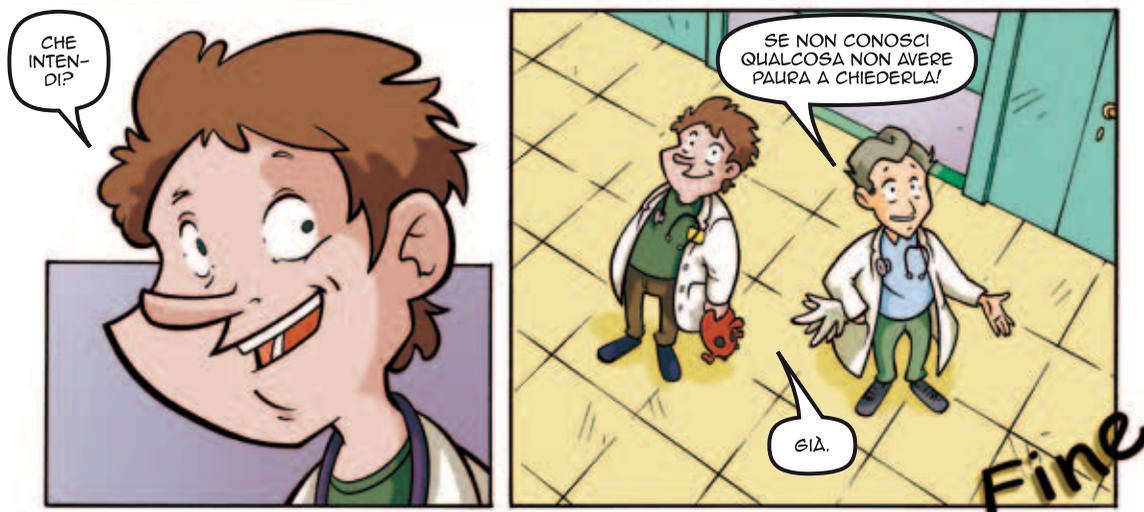
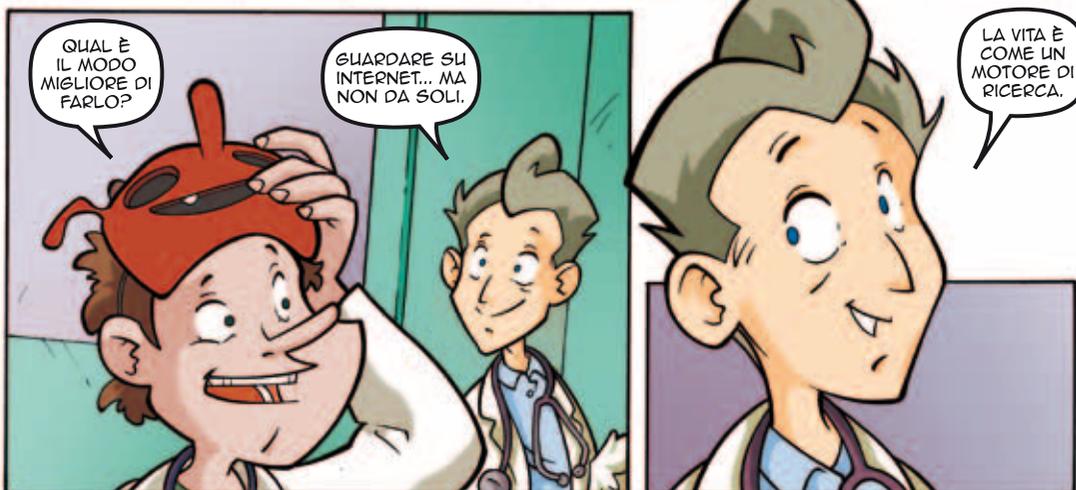
GLI HA FATTO UN PROFILO PERSONALIZZATO SUL COMPUTER DI CASA E FINALMENTE ANCHE GERRY PUÒ ESPORARE QUESTO GRANDE MONDO CON LE SUE GAMBE.

POI, HO FATTO LA COSA PIÙ IMPORTANTE E HO RIORGANIZZATO IL CORSO.

PERCHÉ NON SI PUÒ INSEGNARE A UN RAGAZZO A FARE QUALCOSA CHE NON SA FARE IL SUO GENITORE E ANDARE SU INTERNET È UN'AVVENTURA DA AFFRONTARE INSIEME.

UNA RESPONSABILITÀ DI TUTTA LA FAMIGLIA.





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.

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

Ha scritto e diretto la Web Serie "NADIA - The World After", visibile su YouTube.

È attualmente impegnato, oltre che con i fumetti, in alcuni progetti per la televisione e per il teatro.

ENRICO PIERPAOLI

Enrico Pierpaoli nasce a Fossombrone (PU) nel 1988.

A cinque anni compra un fumetto di Cip e Ciop solo per avere il tamburello in regalo, ma poi si accorge di essere più interessato al fumetto che alle percussioni, e inizia ad appassionarsi ai comics e al disegno.

Frequenta il Liceo Classico G. Nolfi di Fano, ma si tiene costantemente in allenamento, disegnando storielle umoristiche sugli ignari professori.

E all'università non perde il vizio. Nel 2011 si diploma alla Scuola Internazionale di Comics di Jesi, si laurea in Scienze della comunicazione a Urbino e inizia a darsi da fare per far della sua passione un lavoro.

CONTATTI

cell: 392 3210771 | e-mail: enrico.pierpaoli@alice.it | blog: <http://enicopierpaoliart.blogspot.it>

ROSSELLA TRIONFETTI

sono nata a Fano e da piccola decisi che la mia strada fosse quella di sporcarmi (e sporcare) con grafite e colori, e tutto di più.

Dopo la maturità artistica ho frequentato corsi, laboratori con differenti professionisti del settore, che mi hanno aiutato a maturare professionalmente.

Dopo alcune pubblicazioni e riconoscimenti, come all'Annual 2012 dell'Associazione nazionale illustratori, sono sbarcata al digitale.

CONTATTI

cell 328 9785011 | blog: <http://rossellatrionfetti.blogspot.it>

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 battute 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 Bacileri, Giorgio Baldessin, Paolo Barbieri, Rick Berry, Simone Bianchi, Steve Bud, Ivan Cavini, Claudio Cadeddu, Lorenzo Ceccotti, Ciruelo, Carll Cneut, Valentina Crisante, Alberto Dal Lago, paolo D'altan, Larry Elmore, Luca Enoch, Davide Fabbri, Brian Froud, Dimirtri Galli Rohl, Donato Giancola, Valeria De Caterini, Roberto Gigli, Gipi, Andrea Giulia, Elisabetta Giulivi, Robert Gould, Phil Hale, Alex Horley, Reiner Knizia, John Kovalic, Roberto Irace, Alan Lee, Thomas Liera, Cosimo Lorenzo Pancini, Stephanie LoStimolo, Paolo Maddaleni, Anson Maddocks, Don Maitz, 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, Wayne Reynolds, Scott Robertson, John Romita jr., Armando Rossi, Gradimir Smudja, Jiro Taniguchi, Mark Tedin, Tomato Zombie, Andrea Uderzo, Charles Vess, Lucio Villani, Vanna Vinci, Janny Wurts, Luca Zontini.



IL PROGETTO

La pubblicazione di "**RETE A STRASCICO**" 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



Arc Performance

