

FEBBRE COMPULSIVA



IL GIORNALINO DELLA PEDIATRIA DI LUCCA





FEBBRE COMPULSIVA

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

FEBBRE COMPULSIVA

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

Disegni e colorazione di **Alessandro Giampaolletti**

Design e impaginazione a cura di **Rosaria Rinaldi**

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

Scuola Internazionale di Comics

Onlus Area Performance

U.O. Educazione alla Salute USL 2 Lucca

U.O. Comunicazione e Marketing Azienda USL 2 Lucca

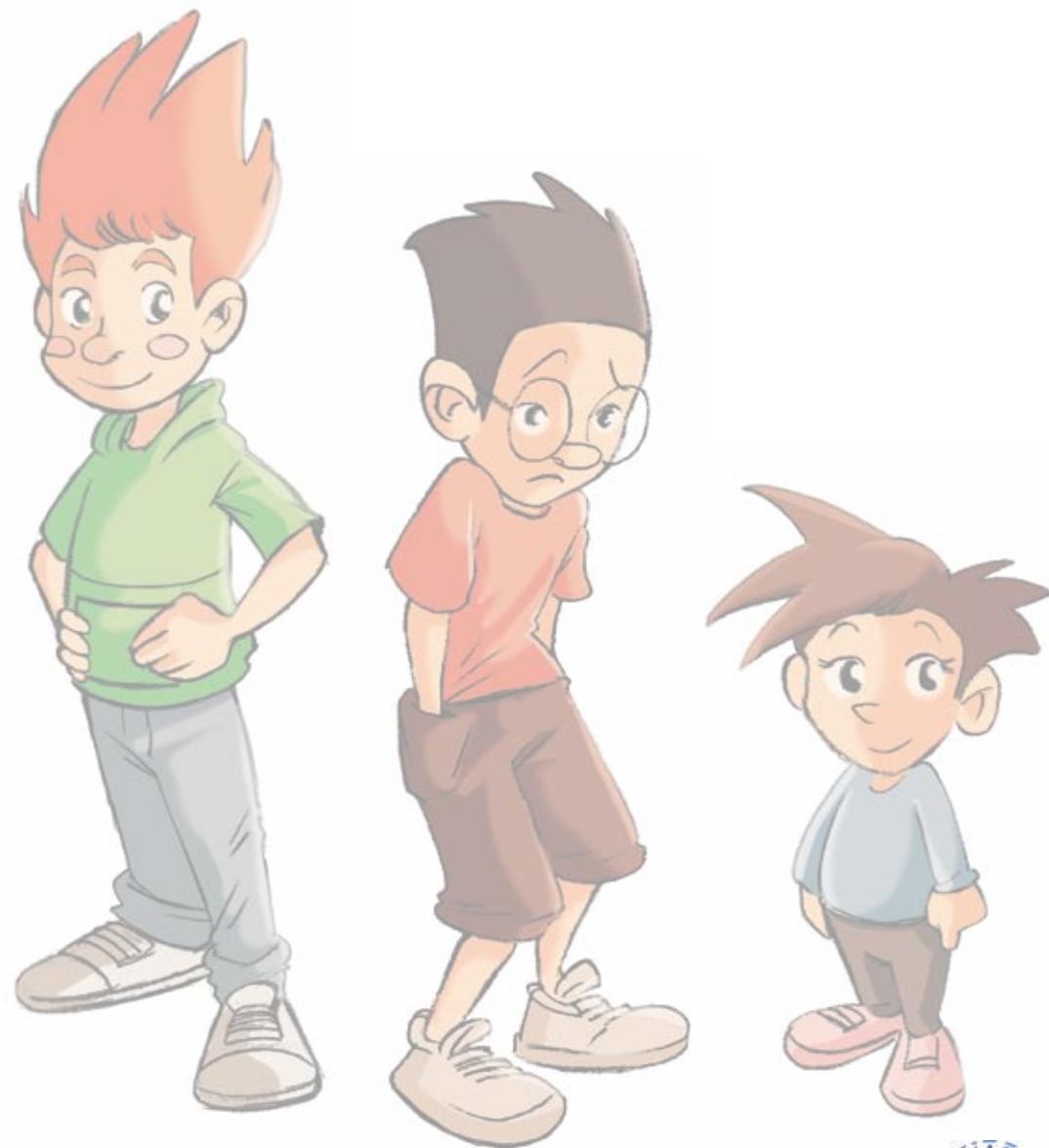
Al fine di realizzare questa pubblicazione i personaggi del racconto sono inventati, ogni rassomiglianza od omonimia con persone viventi o con fatti realmente accaduti è puramente casuale.

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

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



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 del festival creano opere d'arte donate poi per un'asta di beneficenza. Le Aste hanno permesso di realizzare, oltre alla serie di fumetti del giovane Max, anche l'acquisizione di un **elettroencefalografo** donato al reparto pediatrico dell'ospedale di Lucca e vacanze dedicate per bambini con gravi patologie tornano presso il Dynamo Camp.







COMUNQUE È VERO CHE I BAMBINI A VOLTE CI FANNO PREOCCUPARE.



GERRY, INFATTI, È RIMASTO MOLTO IMPRESSIONATO DA QUELLE STORIE.

MIA MAMMA MI HA DETTO CHE PUÒ CAPITARE A TUTTI I BAMBINI!

!?!



DOVETE SAPERE CHE LUI HA UNA SORELLINA: LUDMILLA.



PRIMA ERA GELOSO DI LEI, POI NE ABBIAMO PARLATO E...



E HA COMINCIATO A DIVENTARE IPERPROTETTIVO.



POI È ARRIVATO UN NUOVO FRATELLINO. PICCOLO, EH?

PRATICAMENTE UN FAGIOLO.



SAVINO (DETTO KEVIN). FIGURATEVI, ADESSO HA 18 MESI.

COMUNQUE ALL'INIZIO GERRY ERA GELOSO...



SÌ, RECIDIVO, IL RAGAZZO.

ADESSO È IPERPROTETTIVO. ANCHE CON LUI.



CERTO QUESTA TENSIONE NON È UNA BELLA COSA.



SEI SICURA CHE STIA BENE?



SÌ, STA BENISSIMO.



MA L'HO SENTITO STARNUTIRE.

È NORMALE, QUALCHE VOLTA LO FA.

MA MAGARI STA MALE.

CHIAMIAMO UN DOTTORE!

GERRY, MI STAI FACENDO IMPAZZIRE!





OK, MI SONO UN PO' PERSO.

LA COSA IMPORTANTE È CHE TUTTI SI VOGLIONO BENE E SI RISPETTANO! ANCHE SE INUSUALE, RIMANE UN'OTTIMA FAMIGLIA!

FATTO STA CHE, QUANDO ADA NON È IN CASA E FRENK NON È DISPONIBILE, CHIEDONO A ME DI FARE DA BABYSITTER.



CHE NON È MALE.



DOPO UN PRIMO MOMENTO BURRASCOSO, IO E GERRY SIAMO DIVENTATI AMICI... BEH... CI SOPPORTIAMO!



...



QUINDI ERO CON LUI QUELLA SERA...



STATE TRANQUILLI... IO E GERRY NON AVREMO PROBLEMI A GUARDARE MILLA E KEVIN.

PERCHÉ SI OSTINANO TUTTI A CAMBIARLI? SONO DEI NOMI COSÌ BELLI...

VIENI, CARA, NE ABBIAMO GIÀ PARLATO.

COS'HANNO CHE NON VA GEREMIA, LUDMILLA E GAVINO?

SÌ, CARA, SÌ. FACCIAMO TARDI...



AH! AH!



ALLORA, GERRY, COSA VUOI FARE?

TI METTO SU AVENGERS 2 MENTRE PREPARO LA TAVOLA?



GERRY?



NON TI PARE UN PO' PALLIDO?

COSA?





CREDO CHE SIA MEGLIO PARLARE CON QUALCUNO CHE NE SA PIU' DI ME... NON CREDI?



OK... PERMETTETEMI UNA PARENTESI.

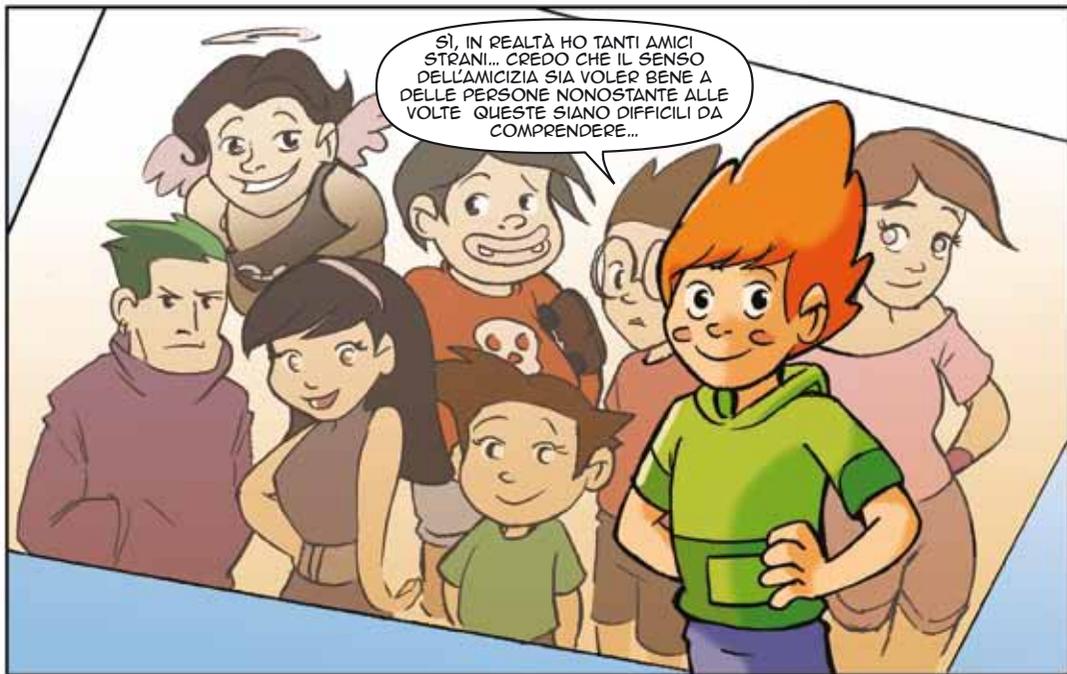


IO HO DUE STRANI AMICI.

NO, NON LORO...



NEMMENO LORO...



SI, IN REALTA' HO TANTI AMICI STRANI... CREDO CHE IL SENSO DELL'AMICIZIA SIA VOLER BENE A DELLE PERSONE NONOSTANTE ALLE VOLTE QUESTE SIANO DIFFICILI DA COMPRENDERE...



MA QUELLI A CUI MI RIFERIVO SONO DUE COSCIENZE DA SPALLA...

SI, UN ANGELO E UN DIAVOLO... COME NEI CARTONI ANIMATI...

CHE, QUANDO HO UN PROBLEMA SERIO DA AFFRONTARE, SI FANNO VIVI E MI AIUTANO.

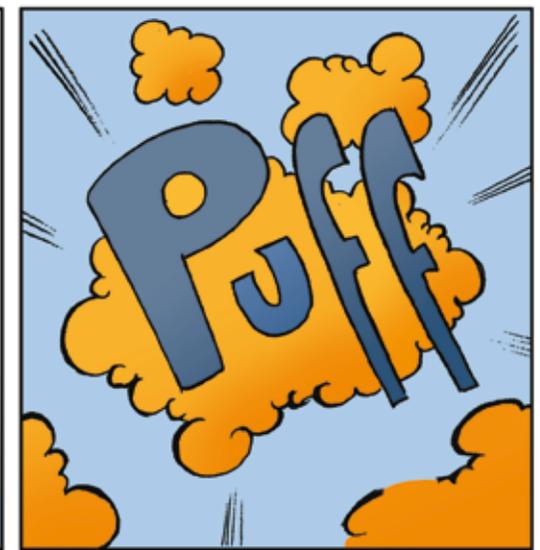


QUALCHE TEMPO FA, PER RISOLVERE UNA QUESTIONE CHE RIGLIARDAVA BERRY, ABBIAMO PARLATO CON LORO INSIEME... E DA ALLORA, SONO AMICI DI ENTRAMBI.

BEH, OK, ERA IMPORTANTE CHE CAPISTE COSA STA PER CAPITARE.



ED ECCOLI QUA.





CIAO, RAGAZZI,
DOBBIAMO PARLARE,
GIUSTO?



MA... ..



EHM... E
L'ALTRO?
DOV'È?



EH, L'HO
LASCIAIO
INDIETRO...



ECCOMI!
⇒ANF⇐
⇒ANF⇐



MA CHE
SUCCUDE?

⇒ANF⇐ DA QUANDO
HA VISTO MAD MAX
È DIVENTATO UN AP-
PASSIONATO DELLA
VELOCITÀ! ⇒ANF⇐

BEL
FILM...

MA FOR-
SE NON È
ADATTO A UN
BAMBINO...

CREDO CHE
SIA UNO DI
QUEI FILM
CHE È GIUSTO
VEDERE INSIEME
AI PROPRI
GENITORI.



TI CONOSCO,
PREFERISCI
FILM CON I
DINOSAURI!



MA PERCHÉ
OGNI VOLTA DOVETE
PERDERE UN SACCO DI
TEMPO CON CHIAC-
CHIERE INUTILI?

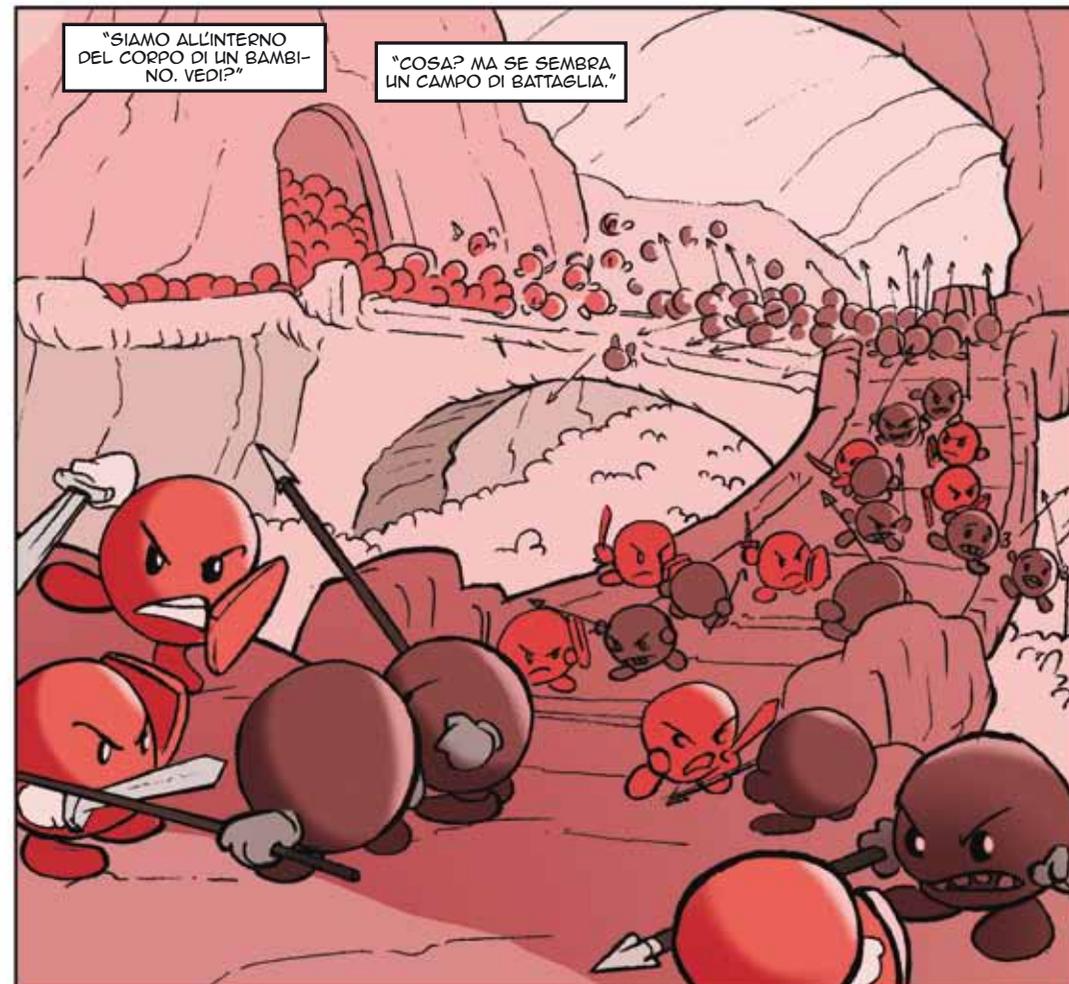


VA BENE CHE
QUANDO FACCIAMO
QUESTI INCONTRI IL
TEMPO SI FERMA, E
QUINDI KEVIN NON RIS-
SCHIA, MA POSSIAMO
ARRIVARE AL
PUNTO?



WOW,
INTRATTABILE,
OGGI!

CAPITE
PERCHÉ HO
SPERATO DI
VEDERVI?







"E QUINDI SI SCOPRE CHE C'E' UN PROBLEMA IN CORSO!"



"UNO DEGLI ERRORI PIU' COMUNI E' ABBASSARE LA FEBBRE, SUBITO, PER PRINCIPIO."

"OVVERO: ANDARE A ABBASSARE LA TEMPERATURA CORPOREA... CHE CI STA SEGNALANDO CHE QUALCOSA NON VA."



UFF! LA FEBBRE E' PASSATA.

MALATTIA

"SE ABBASSI LA FEBBRE, NON CURI LA MALATTIA."



POI, OVVIAMENTE, BISOGNA STARE ATTENTI CHE LA TEMPERATURA NON SALGA TROPPO, O CHE LO STATO FEBBRILE DURI TROPPO A LUNGO...



PRONTO?! POLIZIA! CARBINIERI! GUARDA DI FINANZA! AIUTO!!!!



"MA FARSI PRENDERE DAL PANICO NON SERVE MAI A NIENTE."

UH... QUESTO SAREBBE L'INCENDIO?



E QUALI SAREBBERO TEMPERATURA E TEMPI PER I QUALI ALLARMARSI?

BEH, TEMPERATURE OLTRE I 38 GRADI E MEZZO O SE IL BAMBINO MOSTRA EVIDENTI SEGNI DI SOFFERENZA.



COMUNQUE, IN QUESTI CASI, BISOGNA SEMPLICEMENTE RIVOLGERSI AL PEDIATRA, CHIEDENDO UN PARERE A CHI SA DI COSA SI STA PARLANDO.



ANCHE SE LA FEBBRE DURA OLTRE DUE GIORNI, MONITORARE LE TEMPERATURE CON IL PEDIATRA GIORNO PER GIORNO.

NON COMMITTERE L'ERRORE, PER ESEMPIO, DI CORRERE AL PRONTO SOCCORSO AI PRIMI SINTOMI.

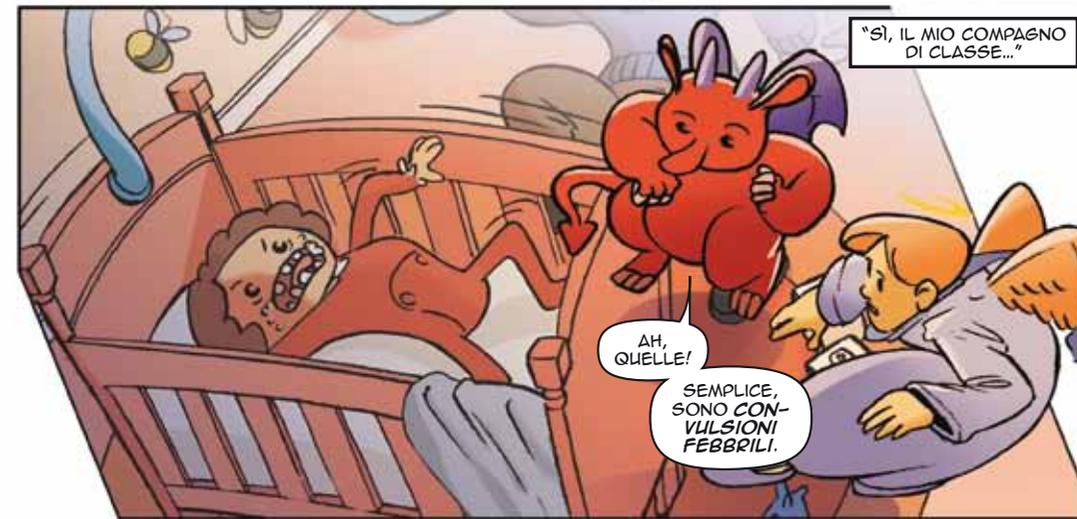
NON TI HO VISTO NELLA CASA...

ERO SOTTO, CON IL TELO ELASTICO, SE QUALCUNO AVESSSE DOVUTO GETTARSI GIU'.



E QUELLA COSA CHE MI HA RACCONTATO TONY?

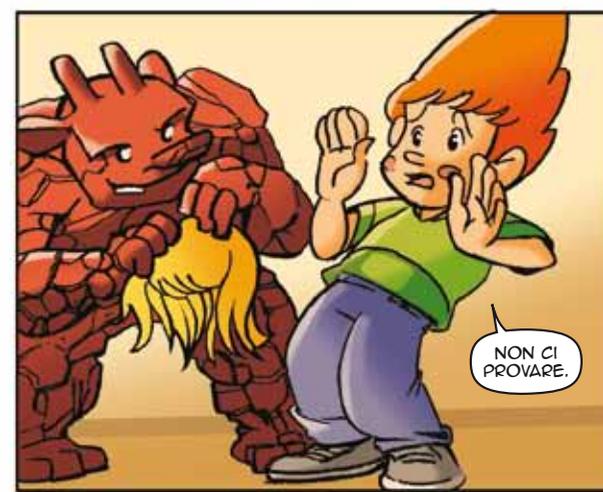
TONY?



"SI, IL MIO COMPAGNO DI CLASSE..."

AH, QUELLE!

SEMPLICE, SONO CONVULSIONI FEBBRILI.





"ADAGIA IL BAMBINO SUL FIANCO IN UN LUOGO DAL QUALE NON POSSA CADERE E IN CUI NON POSSA FARSI MALE."



IL LETTINO VA BENISSIMO.



"CONTROLLA CHE NON ABBAIA NULLA IN BOCCA."



"POI OSSERVA L'OROLOGIO, I TEMPI DELLA CONVULSIONE SONO IMPORTANTI."



SOLO E UNICAMENTE SE CONTINUASSE PER OLTRE 4 O 5 MINUTI E IL PEDIATRA NON POTESSE VENIRE DA VOI, ALLORA, CI SAREBBE DA PORTARLO AL PRONTO SOCCORSO O, SE NESSUNO HA LA PATENTE, CHIAMARE IL PRONTO SOCCORSO CHE VALUTERÀ L'INVIO DI UN'AMBULANZA.

PER QUESTO È IMPORTANTE RIMANERE LUCIDI.



LUCIDI!



QUESTA È PROPRIO BRUTTA.



SÌ, NON SEMPRE SO CHE BATTUTE FARE... È DURA LA VITA DEL PAGLIACCIO...



QUINDI MI PREOCCUPO TROPPO...



GIÀ, È IMPORTANTE SAPERE CON COSA SI HA A CHE FARE. NON SALTARE SUBITO A CONCLUSIONI AFFRETTATE E RIVOLGITI A CHI NE SA DI PIÙ... GLI ADULTI.

È, TRA DI LORO, MEGLIO ANCORA... IN CASI SIMILI... I MEDICI.



BEH, NOI ANDIAMO.

ALLA PROSSIMA!



DICI CHE CI SARÀ UNA PROSSIMA VOLTA?

BEH, È UN LAVORO DURO IL NOSTRO...



ALLORA?

VUOI ANCORA CHIAMARE IL MEDICO?



GAAH!!!



GAHAHA!!!



...

...



NO... STA SOLO RECUPERANDO IL CIUCCIO CHE GLI È CADUTO...

ECCOLO QUI, KEVIN.

SEI TRANQUILLO?



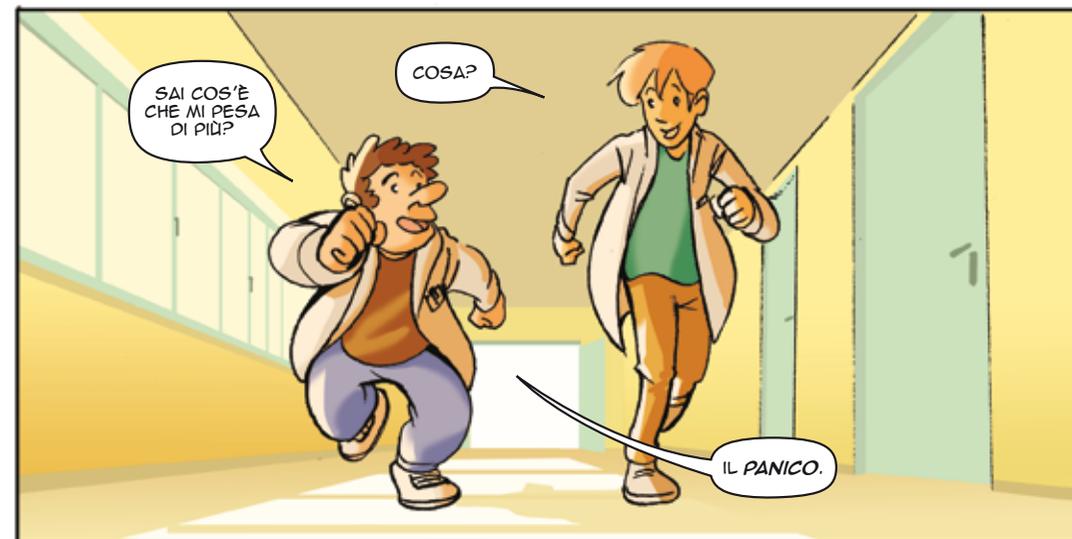
SE AVESSI DUBBI, CHIEDEREI IL TUO PARERE, O QUELLO DEI MIEI... E SE AVESSE DAVVERO QUALCOSA, CONTROLLEREI SE POSSO FARE IN MODO CHE SIA AL SICURO E CHIAMEREI IL PEDIATRA PER AVERE CONSIGLI.



"WOW, TI SEI TRANQUILIZZATO IN FRETTA."



"CERCO DI IMPARARE DAI MIEI ERRORI."



SAI COS'È CHE MI PESA DI PIÙ?

COSA?

IL PANICO.



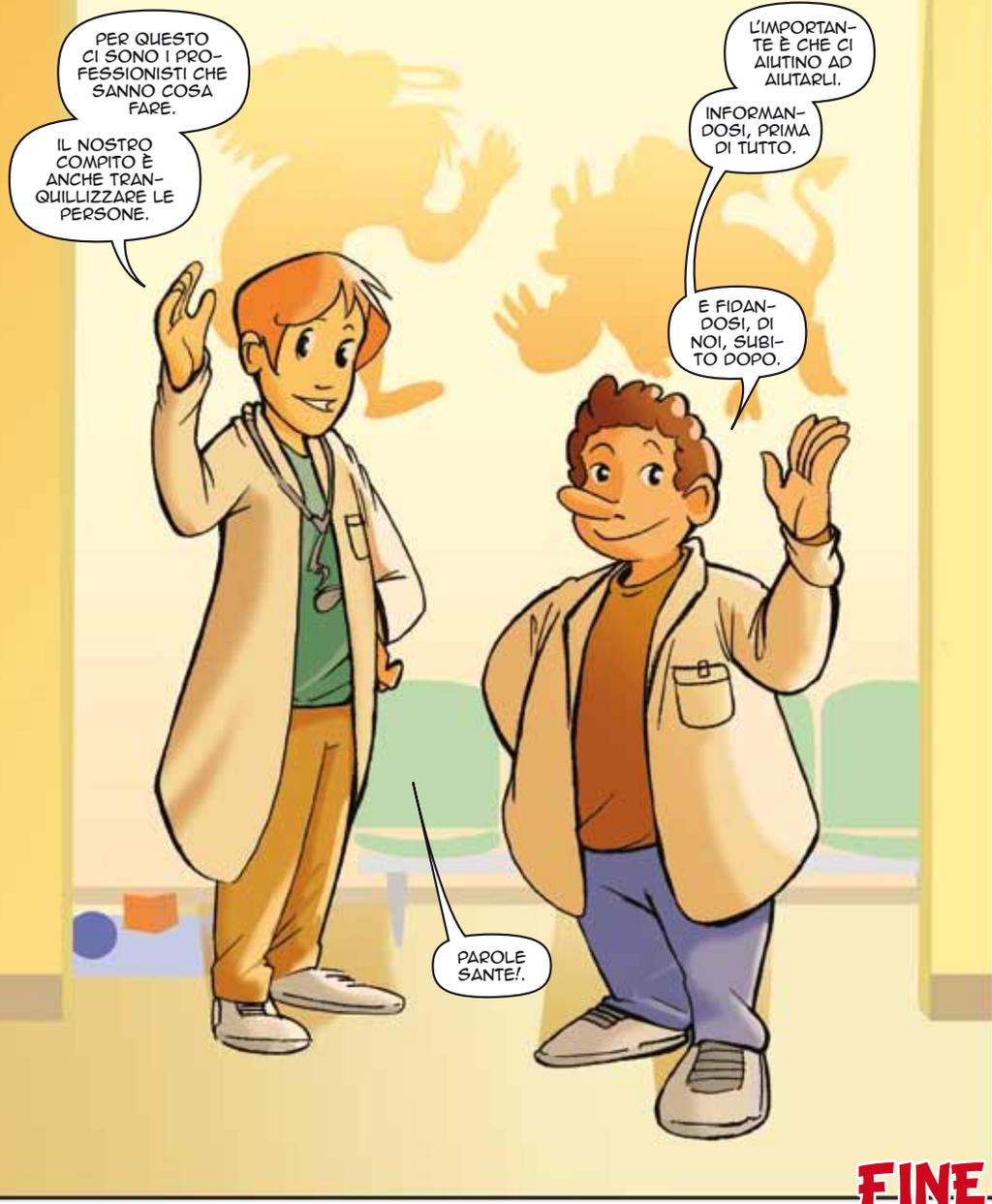
LA GENTE CHE SI FA PRENDERE DAL PANICO COMPLICA TANTISSIMO IL NOSTRO LAVORO.



"INTENDIAMOCI, LO CAPISCO, PERÒ BISOGNEREBBE RENDERSI CONTO CHE A CORRERE AL PRONTO SOCCORSO, IN MACCHINA, COME DEI MATTI, CON IL BAMBINO SULLE GINOCCHIA PERCHÉ HA RIURGITATO UN PO' DI LATTE..."

"... O PIANGERE DISPERATAMENTE ALLA PORTA DEL MEDICO PERCHÉ IL BAMBINO HA 37,5 DI FEBBRE IN REALTÀ METTE PIÙ CHE ALTRO IL BAMBINO IN PERICOLO!"

PEDIATRIA



GLI AUTORI

MANFREDI TORALDO

Detto MANF, è sceneggiatore, scrittore, letterista, grafico e art director. Comincia a lavorare nel campo dei fumetti a 17 anni creando il fumetto fantasy 2700; quindi con le edizioni Lo Scarabeo, ideando numerosi mazzi di Tarocchi e la prima miniserie di Arcana Mater.

Nel 2005, con Sandro Pizziolo, crea il fumetto Halloween School, per le edizioni GES.

Nel 2006, per la FreeBooks, pubblica 3200, e scrive per La banda di Net sull'omonima rivista.

Tra 2007 e 2010 collabora con 001, Walt Disney, Andamar, Renoir, Lo Scarabeo e pubblica due serie bimestrali sulla rivista Clubba. Dal 2009 è Art director delle edizioni Allagalla.

Ha supervisionato e scritto Fuga Da Auschwitz: un fumetto per "Il Treno della Memoria".

Ha supervisionato, scritto e gestito il progetto Sudan per la Cesar Onlus: un fumetto di beneficenza.

Attualmente è sceneggiatore presso Sergio Bonelli Editore, sulla testata Nathan Never, e fondatore e direttore delle edizioni ManFont, oltre che scrittore delle storie per bambini dei personaggi di Baguette e Bonton presenti sul sito www.baguettebonton.it.

ALESSANDRO GIAMPAOLETTI

Nato a Jesi il 09/12/1988. Fin da piccolo ha sempre avuto la passione per il disegno ed i cartoni animati, ma li ha sempre visti come delle realtà lontane. Ma, dopo essersi diplomato come ragioniere e dopo aver conseguito la laurea triennale in Economia e Finanze, decide di iscriversi alla Scuola Internazionale di Comics di Jesi.

Grazie alla Comics ha scoperto il piacere di raccontare storie attraverso il fumetto e la possibilità di condividere con gli altri la sua visione del mondo attraverso i suoi disegni.



Dopo essersi diplomato a pieni voti nel 2013, svolge il ruolo di assistente nella sede di Jesi ed ha partecipato allo sviluppo di diversi progetti autoriali, tra i quali "Giara", il terzo volume del ciclo di storie intitolato "Da una lapide".

Ha inoltre partecipato alla realizzazione del precedente episodio di Max "Davanti a tutti" come colorista.

Ora è impegnato nella realizzazione di "RATS" il fumetto autoprodotta insieme a Gabriele Luzi (sceneggiatore). La storia è suddivisa in tre volumi, il primo dei quali è già reperibile on-line.

CONTATTI:

Facebook: Alessandro Giampaolletti's ART

e-mail: alessandro.giampa7@gmail.com

blog RATS: ratscomic.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, Chris Ayers, Rob Alexander, Bernardo Anichini, Ausonia, Paolo Bacilieri, Giorgio Baldessin, Paolo Barbieri, Rosanna Berretta, Rick Berry, Matteo Berton, Simone Bianchi, Marco Bianchini, Antonio Boffa, Steve Bud, Veronica Burichetti, Linda Cavallini, Ivan Cavini, Claudio Cadeddu, Yuri Cagnardi, Giorgio Cavazzano, Lorenzo Ceccotti, Ciruelo, Carll Cneut, Valentina Crisante, Silvia Cucchi, Alberto Dal Lago, Paolo D'Altan, Antonio De Luca, Larry Elmore, Luca Enoch, Davide Fabbri, Ilaria Facchi, Ilaria Falorsi, Jason Felix, Paola Fiorentino, Max Frezzato, Giampaolo Frizzi, Brian Froud, Dimitri Galli Rohl, Clara Gargano, Donato Giancola, Valeria de Caterini, Roberto Gigli, Gipi, Andrea Giulia, Elisabetta Giulivi, Robert Gould, Phil Hale, Alex Horley, Reiner Knizia, John Kovalic, Roberto Irace, Karl Kopinski, Ilaria Lazzarotto, 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, Maurizio Manzieri, Patrizia Martellozzo, Melissa P., David Messina, Angelo Montanini, Monte Moore, Massimo Montigiani, Michele Mor, Stefano Moroni, Bob Naismith, Namida, Marco Natale, No Curves, Ariel Olivetti, Dany Orizio, Alberto Pagliaro, Matthew Parkes, Lucio Parrillo, Beatrice Pelagatti, Emiliano Petrozzi, Rita Petruccioli, Ignazio Piacenti, Alessio Piccini, Sara Pichelli, Riccardo Pieruccini, Danilo Pignataro, Pierpaolo Putignano, Paola Ramella, Arianna Rea, Wayne Reynolds, Scott Robertson, John Romita jr., Armando Rossi, Chiara Savogli, Marco Soresina, Gradimir Smudja, Melissa Spandri, Greg Staples, Edoardo Stoppacciaro, Luca Strati, Yoshiyasu Tamura, Jiro Taniguchi, Mark Tedin, Enzo Troiano, Tomato Zombie, Andrea Uderzo, Francesca Urbinati, Charles Vess, Joseph Vic, Lucio Villani, Vanna Vinci, Janny Wurts, Luca Zontini.



IL PROGETTO

La pubblicazione di "**FEBBRE COMPULSIVA**" 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.

www.areaperformance.it

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



Acis Performance

