

FUMETTI E FUMO



IL GIORNALINO DELLA PEDIATRIA DI LUCCA





FUMETTI E FUMO

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

FUMETTI E FUMO

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

Disegni di **Nico Tamburo**

Colorazione a cura di **Stefano Carraro**

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 **bBold srl** - Monsano (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

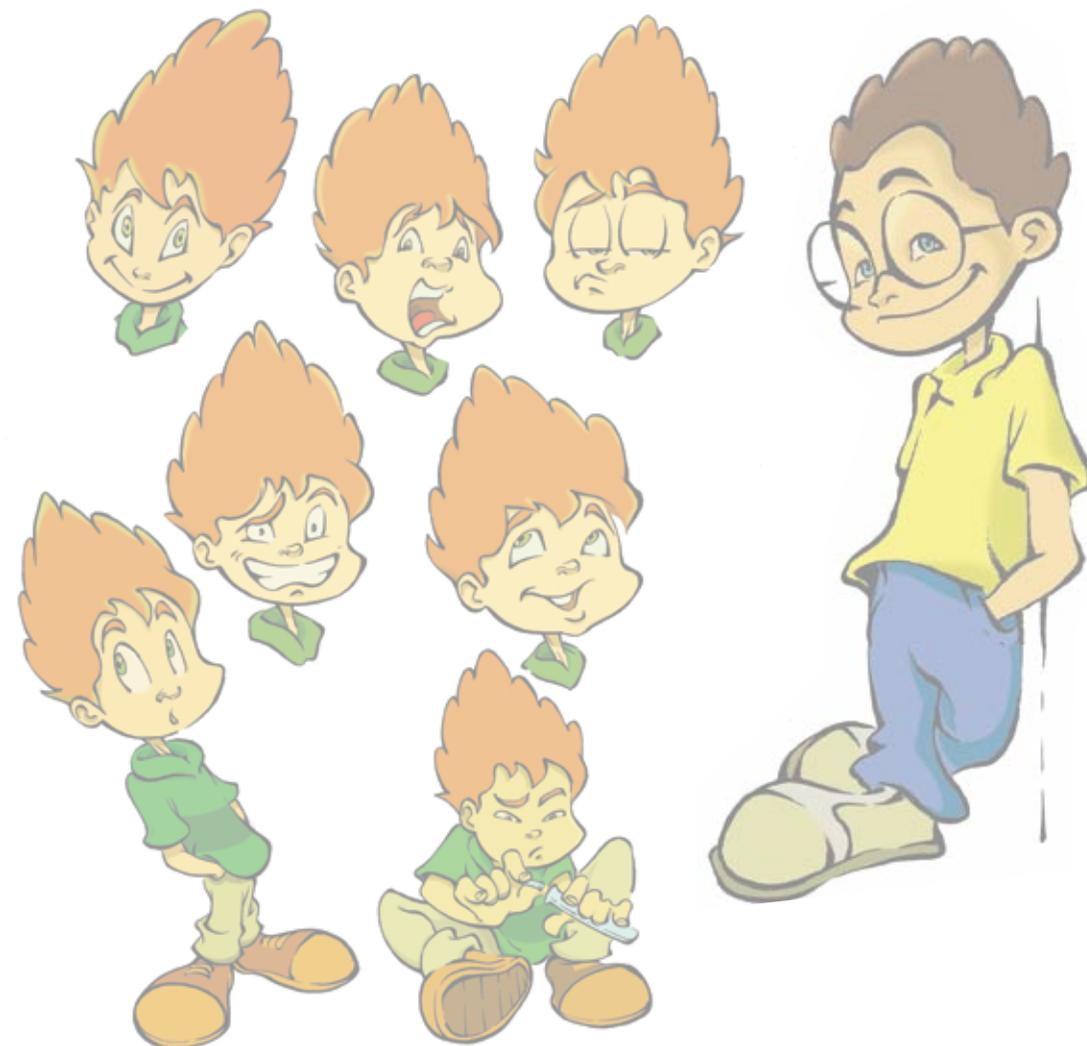
Un affettuoso ringraziamento a **Manfredi Toraldo** e **Marco Bianchini** per la loro collaborazione.

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





Ehi, ragazzi come va? Mi auguro bene! Ci ritroviamo dopo un pò di tempo, pronti a vivere insieme ai nostri amici una nuova storia, che ci aiuti a riflettere su quello che è utile per penderci cura della nostra vita. Ricordiamoci sempre: prevenire è molto meglio che curare! Un abbraccio a tutti, a presto per un'altra avventura.

Un caro saluto,
Raffaele Domenici





SONO UN RAGAZZO CHE HA VISSUTO UNA SERIE DI ESPERIENZE.



QUESTE ESPERIENZE SONO STATE INSERITE IN UN FUMETTO, PERCHÉ POTESSERO ESSERE UTILI A TUTTI COLORO CHE LO VOLESSERO LEGGERE.



IN QUESTE "CHACCHIERATE A FUMETTI"...

(FUMETTATE?)

... HO IMPARATO TANTE COSE.



MA UNA IN PARTICOLARE: NON POSSO FARE QUALCOSA, SENZA ASPETTARMI CHE CI SIA UNA CONSEGUENZA... MI SEGUITE?



NON È UN CONCETTO DIFFICILE, MA MOLTI, AL GIORNO D'OGGI, SE NE DIMENTICANO.



MI SPIEGO MEGLIO.

"DA BAMBINO MANGIAVO UN SACCO DI MERENDINE, DI PATATINE, DI HAMBURGERE DA FAST FOOD..."

"OH, NIENDE DI MALE, IN QUESTO..."

"MA NE MANGIAVO UN PO' TROPPE..."

"E NON FACEVO MOVIMENTO..."



"NO, DAVVERO, MANGIAVO UN SACCO E NON MI ALI-VEVO QUASI MAI... CONSEGUENZE?"



ERO GRASSO.

TROPPO GRASSO.



"LA COSA NON MI FACEVA BENE, AVEVO SEMPRE IL FIATONE, NON RIUSCIVO A DIVERTIRMI..."



QUANDO HO CAPITO CHE TUTTO DIPENDEVA DA ALCUNE SCELTE CHE POTEVO FARE, HO CAMBIATO IL MIO STILE DI VITA E HO COMINCIATO A GODERMELA DAVVERO.



LA COSA SI ADATTA A MOLTI CASI.

TUTTI CASI CHE HO AFFRONTATO CON VOI SU QUESTE PAGINE.



"NAVIGATE SU INTERNET SENZA PRENDERE PRECAUZIONI? SCELTA."

"VI ENTRANO VIRUS SUL COMPUTER, CONSEGUENZA."



"SCEGLIETE DI NON FAR VACCINARE UN FIGLIO PERCHÉ VI SIETE INFORMATI SULLA COSA CON SUPERFICIALITÀ? SCELTA."

PERCHÉ NON VUOI VACCINARE FIAMMETTA?!

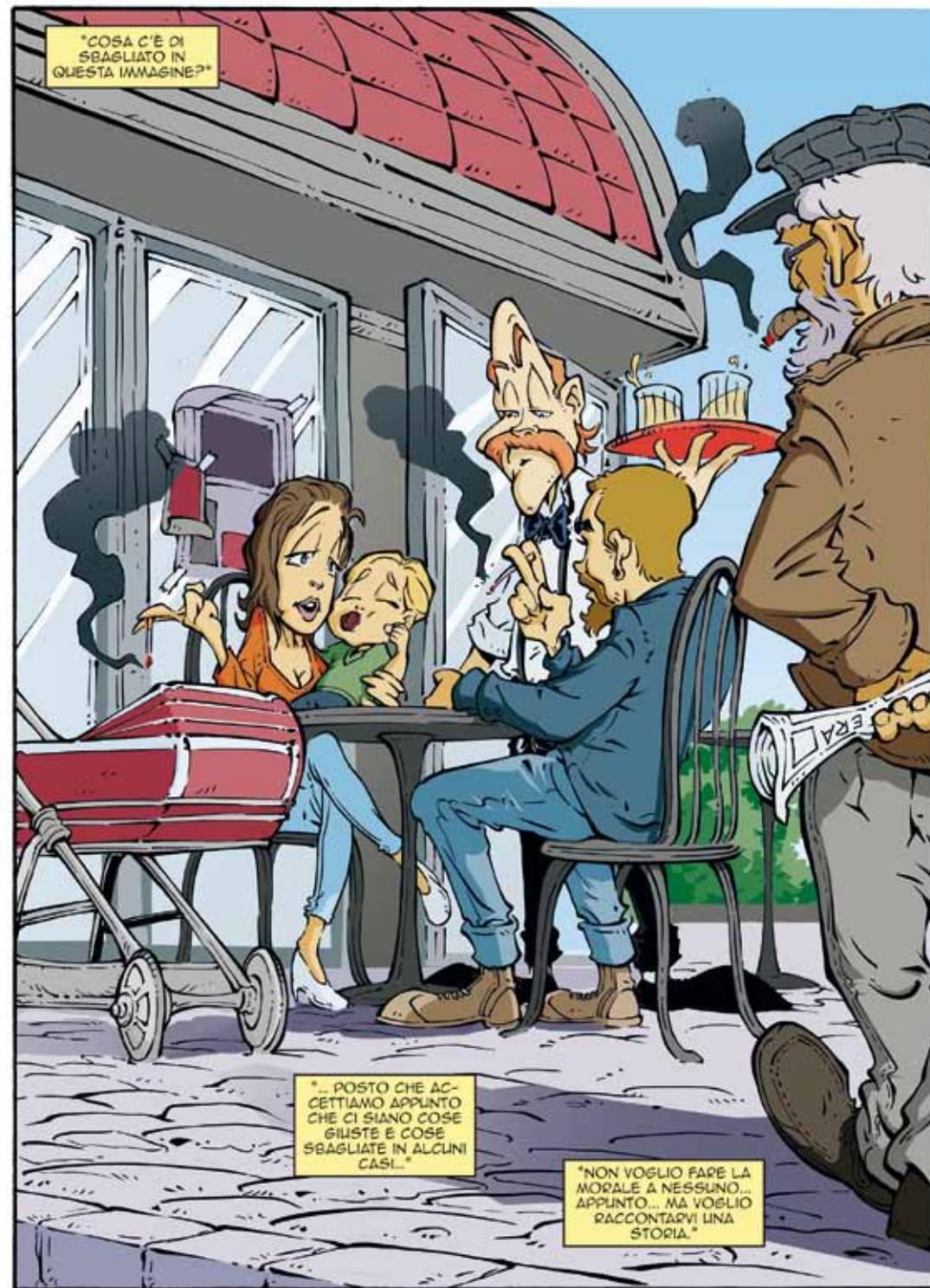
MA NON LO SAIP I VACCINI CAUSANO L'AUTISMO!!!

"VIVRÀ LUI E FARÀ VIVERE AD ALTRI, UN SACCO DI PROBLEMI DI SALUTE. CONSEGUENZA."



OGNI SCELTA COMPORTA UNA RESPONSABILITÀ.

E OGGI VOGLIO PARLARE (FUMETTARE??) CON VOI DI QUESTO...



"COSA C'È DI SBAGLIATO IN QUESTA IMMAGINE?"

"... POSTO CHE ACCETTIAMO APPUNTO CHE CI SIANO COSE GIUSTE E COSE SBAGLIATE IN ALCUNI CASI..."

"NON VOGLIO FARE LA MORALE A NESSUNO... APPUNTO... MA VOGLIO RACCONTARVI UNA STORIA."







PUFF





L'AVETE VISTO IL FILM? CHE NE PENSATE? NON È UN PERFETTO AVVOLTOIO?



NON MI PIACCIO...
AAWH... L'HAI GIÀ TOLTO...



COSÌ VA MEGLIO.

SECONDO ME HAI SPRECATO UN'OCCASIONE... AVREMMO STRAVINTO QUALUNQUE SARA DI COSPLAY.



NON HO MAI CAPITO PERCHÉ TU DEBBA SEMPRE INTERPRETARE L'EROE, PERÒ...

YAWN...

TAP TAP TAP



MAGARI È MEGLIO SE NE PARLIAMO UN'ALTRA VOLTA.

SÌ, MEGLIO...



ALLORA? PERCHÉ L'UNO FUMA?



PERCHÉ HA PRESO FUOCO?



O PERCHÉ È UNA CIMINIERA...



... O PERCHÉ È UN CAMINO...

AMICO, SMETTILA, È UNA DOMANDA SERIA.



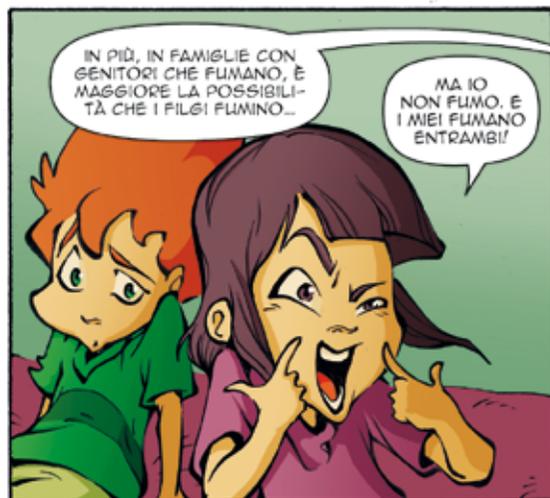
LO SO, MA NON SO COSA RISPONDERE.

CIOÈ, L'ARGOMENTO È DAVVERO COMPLESSO.



È LA PRIMA VOLTA CHE LO VEDO COSÌ SERIO.



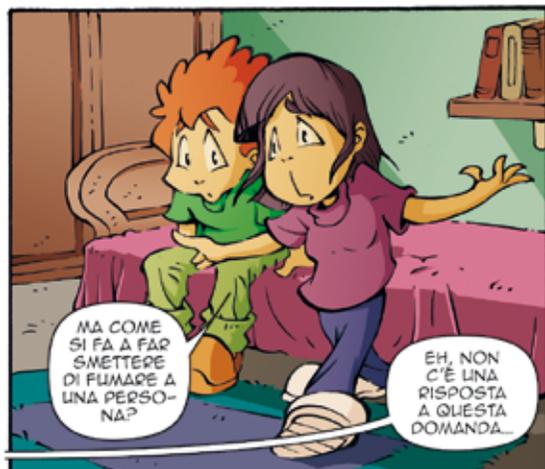






"E NON BISOGNA CREDERE CHE CI SIA UN NUMERO GIUSTO DI SIGARETTE O CHE IL FUMO DEI SIGARI O QUELLO DELLA PIPA SIA MENO DANNOSO."

"SOLO PER I POLMONI, AL MASSIMO, PERCHÉ SI INALA MENO A FONDO IL FUMO... MA TUTTI GLI ALTRI TUMORI RESTANO INVARIABILMENTE PIÙ FACILI DA PRENDERE RISPETTO A CHI NON FUMA."



MA COME SI FA A FAR SMETTERE DI FUMARE A UNA PERSONA?

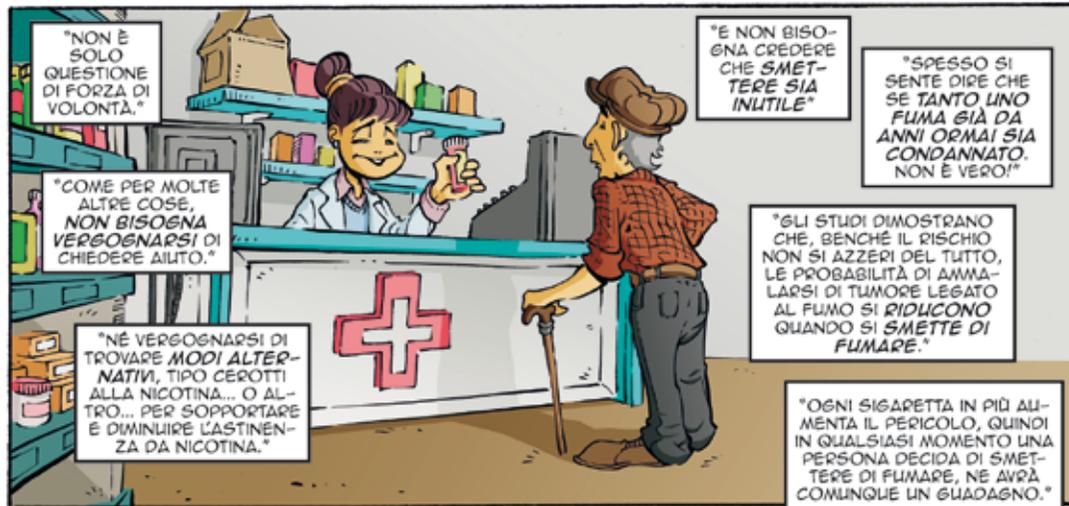
EH, NON C'È UNA RISPOSTA A QUESTA DOMANDA.



IN REALTÀ NON FAI SMETTERE NESSUNO...

UNO DEVE DECIDERE PER CONTO SUO.

DEVE CAPIRE CHE NON HA BISOGNO DI FUMARE, FORSE, PRIMA ANCORA DI CAPIRE QUANTO SIA DANNOSO...



"NON È SOLO QUESTIONE DI FORZA DI VOLONTÀ."

"COME PER MOLTE ALTRE COSE, NON BISOGNA VERGOGNARSI DI CHIEDERE AIUTO."

"NÈ VERGOGNARSI DI TROVARE MODI ALTERNATIVI, TIPO CEROTTI ALLA NICOTINA... O ALTRO... PER SOPPORTARE E DIMINUIRE L'ASTINENZA DA NICOTINA."

"E NON BISOGNA CREDERE CHE SMETTERE SIA INUTILE"

"SPESSE SI SENTE DIRE CHE SE TANTO UNO FUMA GIÀ DA ANNI ORMAI SIA CONDANNATO. NON È VERO!"

"GLI STUDI DIMOSTRANO CHE, BENCHÉ IL RISCHIO NON SI AZZERI DEL TUTTO, LE PROBABILITÀ DI AMMALIARSI DI TUMORE LEGATO AL FUMO SI RIDUCONO QUANDO SI SMETTE DI FUMARE."

"OGNI SIGARETTA IN PIÙ AUMENTA IL PERICOLO, QUINDI IN QUALSIASI MOMENTO UNA PERSONA DECIDA DI SMETTERE DI FUMARE, NE AVRÀ COMunque UN GUADAGNO."



"LE SOSTANZE CHIMICHE PRESENTI NEL FUMO: COME LA FORMALDEIDE, IL CADMIO E TUTTO IL RESTO... VANNO DAVVERO A INTACCARE IL PATRIMONIO GENETICO DELL'INDIVIDUO E QUINDI DIVENTA ANCORA PIÙ PERICOLOSO FUMARE IN GRAVIDANZA..."

"ASPETTARE UN BAMBINO È UN'OTTIMA OCCASIONE PER SMETTERE DI FUMARE."

"SAPENDO CHE PROSEGUIRE SIGNIFICA SICURAMENTE RIDURRE L'APPORTO DI OSSIGENO AL FETO E QUINDI PROCURARGLI DEI DANNI."

"SE SI CONTINUA A FUMARE, SOPRATTUTTO DOPO IL TERZO MESE, CRESCONO LE PROBABILITÀ CHE LA GRAVIDANZA SI INTERROMPA OPPURE CHE IL NASCITURO NON SIA VITALE O ABBA UN BASSO PESO ALLA NASCITA OPPURE SVILUPPI ALTRI PROBLEMI DI SALUTE."

"LE CONSEGUENZE DEL FUMO IN GRAVIDANZA SI PROLLUNGANO NEL TEMPO: PER TUTTO IL PRIMO ANNO DI VITA IL BAMBINO CORRE UN MAGGIOR RISCHIO DI MORTE IN CULLA E, NEGLI ANNI SUCCESSIVI, SARÀ PIÙ ESPOSTO A MALATTIE RESPIRATORIE COME L'ASMA."

"TUTTI QUESTI EFFETTI POSSONO ESSERE PRODOTTI ANCHE DALL'ESPOSIZIONE AL FUMO PASSIVO: È MOLTO IMPORTANTE, QUINDI, NON FUMARE MAI IN PRESENZA DI UNA GESTANTE."



È SEMPRE IMPORTANTE RICORDARSI CHE TUTTI I DANNI DI CUI ABBIAMO PARLATO SI RIPERCUOTONO ANCHE SU CHI NON FUMA MA FREQUENTA AMBIENTI DI FUMATORI...

E QUINDI INALA IL COSIDDETTO FUMO PASSIVO.



NON AVETE RISPOSTO ALLA MIA DOMANDA.

SECONDO ME SÌ...



NON C'È UNA RISPOSTA.

INFORMARE, SPIEGARE COME FUNZIONANO LE COSE.

NOI POSSIAMO FARE QUELLO CHE PUOI FARE TU.

POSSIAMO DIRTI I MOTIVI PER CUI IL FUMO FA MALE A CHI FUMA E A CHI GLI STA INTORNO.

FINCHÉ PERÒ IL FUMATORE NON CAPISCE PER CONTO SUO CHE È MEGLIO NON FUMARE, DIVENTA IMPOSSIBILE FARGLI CAMBIARE IDEA.

TU PUOI RIMANERE VICINO ALLA TUA AMICA QUANDO DECIDERÀ DI SMETTERE, PER AIUTARLA.

PER IL RESTO, STAI A DISTANZA DA LEI QUANDO FUMA, ALMENO EVITERAI DI CORRERE RISCHI ANCHE TU.



CONTINUO A NON CAPIRE PERCHÉ LA GENTE SI SOTTOPONE VOLONTARIAMENTE A QUESTI RISCHI.

CIOÈ, ME L'AVETE SPIEGATO, MA NON LO TROVO LOGICO.

NON LO È. È UNA DEBOLEZZA.

NON PUOI COMBATTERE UNA DEBOLEZZA INSISTENDO DI SUPERARLA, MA SOLO STANDO VICINO A CHI TI CHIEDE AIUTO.



FAI SAPERE CHE CI SEI, CHE NON SEI "PREVENUTA" MA CHE TI SEI INFORMATA.

SPIEGA IL TUO PUNTO DI VISTA, SENZA RABBIA.



AIUTA SICURAMENTE DI PIÙ AVERE UN'AMICA VICINO CHE NON SAPERE DI ESSERE GIUDICATI.

DISTRAILA, FAI CON LEI ALTRE COSE.

L'ESERCIZIO FISICO, GLI INTERESSI...

FALLE CAPIRE CHE NON HA BISOGNO DI FUMARE.



OK, HO CAPITO.

CERCHERÒ DI NON APPRABBIARMI CON LEI O CON I MIEI GENITORI.

GRAZIE, NON CREDO DI POTER CHIEDERE DI PIÙ.



APPROFONDISCI PURE QUELLO DI CUI ABBIAMO PARLATO.

SU INTERNET O, MEGLIO ANCORA, CON IL TUO MEDICO DI BASE...

O ALTRI SPECIALISTI IN MEDICINA CHE POSSONO AIUTARTI.

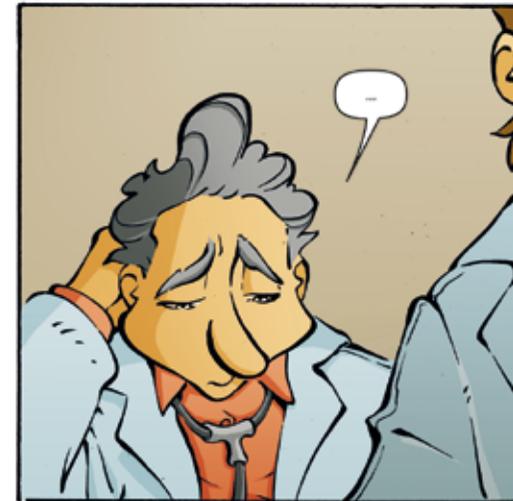


GRAZIE.

A ENTRAMBI.



A PRESTO.





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.

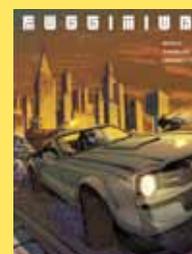
Tra 2007 e 2010 collabora con 001, Walt Disney, Andamar, Renoir, Lo Scarabeo e pubblica due serie bimestrali sulla rivista Clubba. Dal 2009 è Art director delle edizioni Allagalla.

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.

NICO TAMBURRO



Nico Tamburo nasce ad Agugliano il 03/05/1992. Fin da piccolo coltiva la sua passione per il disegno e di conseguenza nasce il suo amore per il fumetto. Frequenta tra il 2012 e il 2015 la Scuola Internazionale di Comics di Jesi.

Nel 2016 collabora con la Cagliostro e-press per la realizzazione di un volume della testata "Daryl Dark". Nel 2017 collabora con l'ospedale pediatrico di Lucca per la realizzazione del fumetto Max che tenete fra le mani e nello stesso anno inizia la collaborazione con la casa editrice Glénat.

Nel mentre sta collaborando con Marcello Bondi (sceneggiatore) alla realizzazione di un progetto autoprodotta intitolato "Fuggitiva".

CONTATTI: nicodrum03@gmail.com

STEFANO CARRERI

Nato a Pesaro nel 1981. Si diploma presso Ist. D'Arte di Urbino "Scuola del Libro" nel 2000.

Uscito dalla scuola collabora con lo studio grafico "Mattigatti" di Pesaro dove realizza alcuni background per la seconda serie del cartone animato "Winx Club" e "Ratman", la realizzazione del gioco di carte "Build!" e storyboard vari per altri progetti. Si classifica al 2° Posto al concorso di Satiroffida 2008 con il tema "Precario sarà lei!". Esce dalla Scuola Internazionale di Comics sede di Jesi nel 2013. Nel 2013 pubblica una breve storia per il progetto "Agenzia x e Omega Compendium" per la casa editrice Cagliostro E-Press su soggetto e supervisione di Pino Rinaldi presentato a Lucca Comics & Games 2013. Sempre per Cagliostro E-Press pubblica una storia per la serie "221B Baker Street, London, 1927: Dr. J.H. Watson & H.P. Lovecraft" raccolta in un albo inedito presentato durante l'edizione 2014 di Lucca Comics & Games. e il suo seguito "10 Barnes Street, Providence 1929: H.P. Lovecraft & Sherlock Holmes" - L'avventura della maschera ornata.

Realizza una breve storia a fumetti per la rivista ufficiale del CICAP. Collabora con la casa editrice Sir Chester Cobblepot realizzando le illustrazioni per la nuova edizione del Libro Game interattivo

"I misteri delle Catacombe" disponibile come app scaricabile per Apple e Android. Sempre per Sir Chester Cobblepot realizza il gioco di carte Farmestein di prossima pubblicazione. Ha partecipato con un suo tributo alla carrellata di omaggi per il fumetto "Shadow Planet" dei Blasteroid.

Ha collaborato come colorista per il gioco "Tale e quale show" edito da Clementoni. Sempre come colorista ha collaborato per la realizzazione delle tavole del fumetto "Il giornalino della

Pediatria di Lucca" Attualmente sta lavorando come disegnatore per il fumetto "I sette giorni (+1) che sconvolsero la vita di Arthur Funk". Organizza annualmente corsi di disegno per bambini presso EurekaKids di Pesaro e vari centri di aggregazione della zona.

CONTATTI: stecarreri@gmail.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 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 "**FUMETTI E FUMO**" è un progetto 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



Acce Performance

