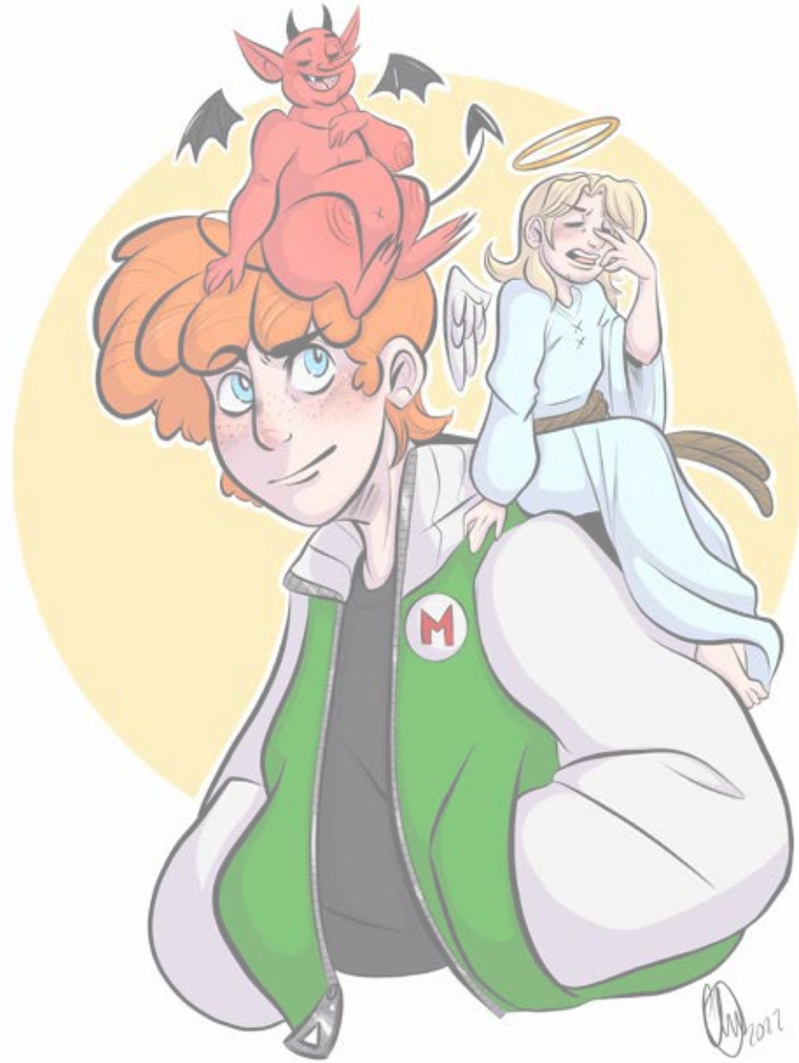
CONSEGUENTI CONSEGUENZE

IL GIORNALINO DELLA PEDIATRIA E DEL CONSULTORIO PIANA DI LUCCA - SST

CONSEGUENTI CONSEGUENZE



N. 14 anno 2023

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

CONSEGUENTI CONSEGUENZE

Soggetto, lettering e sceneggiatura di **Manfredi Toraldo**
Disegni e colorazione a cura di **Chiara Cimicchi**
Design e impaginazione a cura di **Rosaria Rinaldi**
Coordinamento **Marco Bianchini**, **BI Studio**, **TheSIGN Academy**, **Alessandro di Giulio**
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:

Lucca Comics & Games
TheSIGN Academy
BI Studio
Onlus Area Performance
Azienda USL Toscana nord ovest, strutture:
Pediatria dell'Ospedale San Luca di Lucca
Educazione alla Salute
Comunicazione Aziendale
Sicurezza dei Pazienti
Psicologia della continuità Ospedale Territorio
Consultorio Piana di 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.

www.uslnordovest.toscana.it
@uslnordovest
@uslnordovest
Azienda USL Toscana Nord Ovest

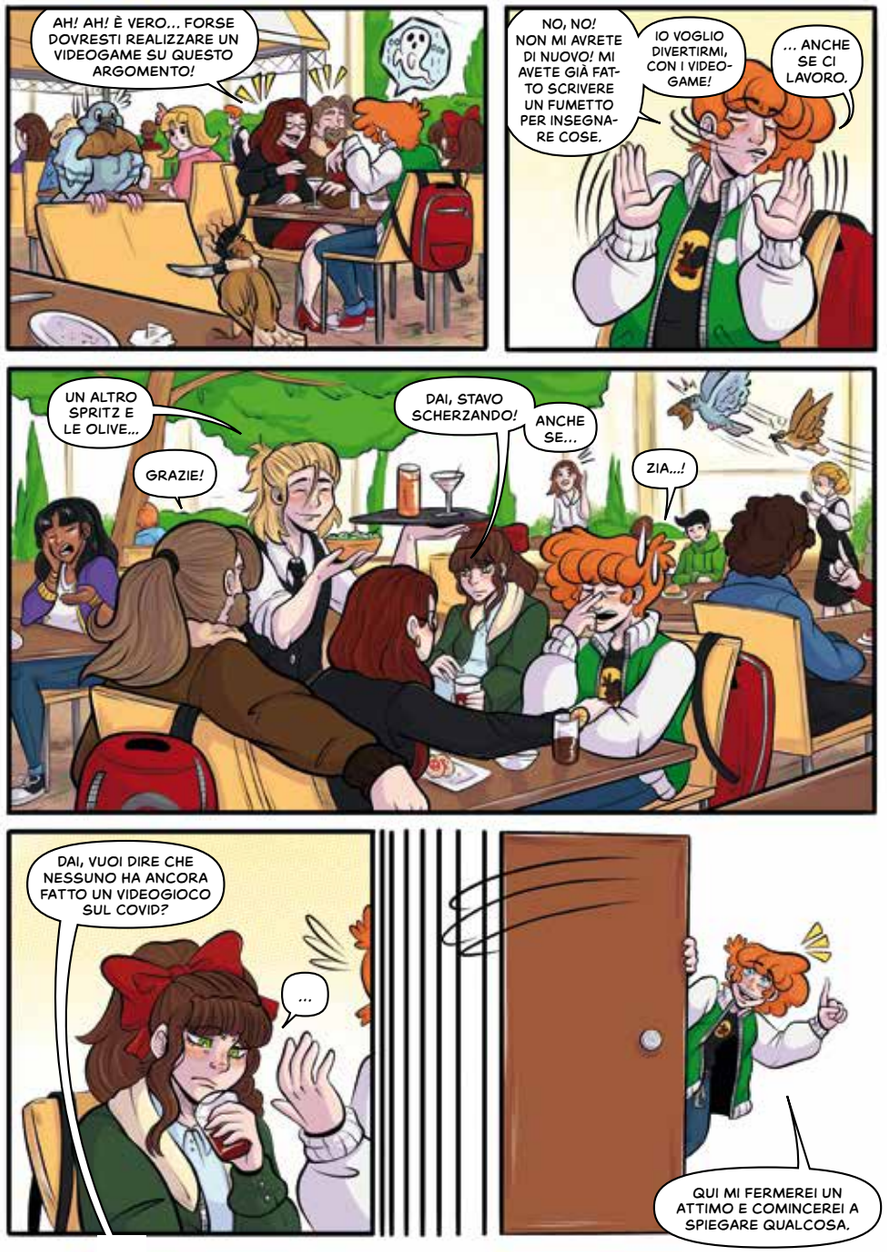
Numero Verde
800-869143

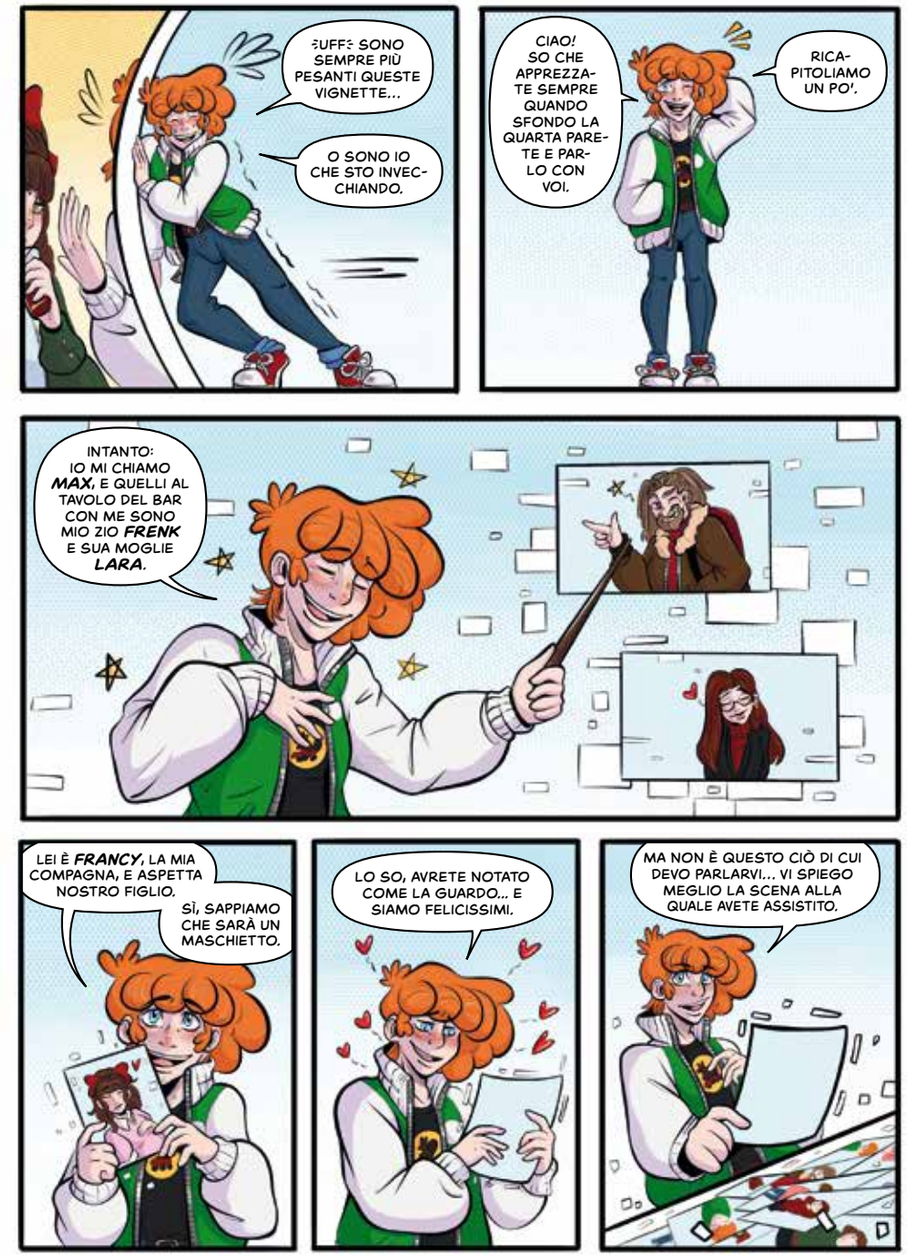
Max e Franci stanno aspettando un bambino, una bambina? Mah che bello! Certo che preoccupazione oggi, diventare genitore...
Il mondo è cambiato, siamo in una nuova epoca, ma soprattutto siamo appena usciti da una pandemia mondiale. Chi ne ha fatto le spese sono stati i giovani, un effetto dirompente sulle fragilità emotive giovanili.
Secondo un'indagine recente sugli adolescenti il 41% ritiene che la propria salute mentale abbia risentito negativamente dell'isolamento da Covid 19. È come se per due anni si fosse interrotto il tempo. Proprio nel periodo in cui era importante uscire i giovani sono rimasti rinchiusi in un clima di angoscia e di terrore.
L'emergenza sanitaria ha ristretto le prospettive di realizzazione di sé, riducendo gli spazi di relazione in modo forzato e improvviso.
Le abitudini sono state stravolte per tutti, il prezzo da pagare per questa generazione è alto.
Almeno si è imparato qualcosa? I valori, le priorità si sono modificate? O ancora il senso di fallimento per una prestazione scolastica invade Ecco che Max e Franci sono consapevoli che diventare genitore è un'impresa complicata, anche se così emozionante! Grazie a due amici speciali, sarà più semplice capire cosa oggi succede ai giovani e come si diventa genitori, attenti e capaci di comprendere i figli, anche da un punto di vista emotivo.

Dott.ssa Patrizia Fistesmaire
Responsabile UF Consultoriale Piana di Lucca e Direttrice UOC Psicologia della continuità Ospedale Territorio

È SOLO CHE NON RIESCO A NON PENSARE A UN PO' DI PROBLEMI CHE ABBIAMO A SCUOLA.
PROBLEMI CON LE ISCRIZIONI?
NO, NO.
IN GENERALE, CON GLI STATI D'ANIMO DEI RAGAZZI,
NON CAPISCO...
EH, DA UN ANNETTO A QUESTA PARTE LA SITUAZIONE È COMPLICATA.
I PIÙ GIOVANI HANNO PATITO PARECCHIO IL COVID...
MA LE CONSEGUENZE PSICOLOGICHE SI STANNO VEDENDO SOLO ADESSO.
REAZIONI ESAGERATE, ESPLOSIONI D'IRA O CRISI DI PIANTO, RAGAZZI E RAGAZZE CHE NON VOGLIONO PIÙ USCIRE DI CASA...
LA SITUAZIONE È COSÌ DURA?

PENSAVAMO CHE IL PROBLEMA FOSSE IL CORONA VIRUS MA, A QUANTO, PARE QUELLO È STATO SOLO L'INIZIO...
GENTILMENTE, ME NE PORTI ANCORA UNO?
E ALTRE OLIVE, GRAZIE.
SUBITO!
COME UN VIDEOGAME.
TU RIPORTI TUTTO AI VIDEOGIOCHI!
NO, NO! HA SENSO...
LV 50
SPESSO, NEI VIDEOGAME, CI SI RITROVA AD AFFRONTARE UN MOSTRO COSÌ FORTE CHE SI PENSA SIA IL BOSS DI LIVELLO.
POI SI SCOPRE CHE ERA SOLO UNO SGHERRO E IL VERO BOSS FINALE È UN ALTRO, PIÙ POTENTE!
K.O.
LV 100


AH! AH! È VERO... FORSE DOVRESTI REALIZZARE UN VIDEOGAME SU QUESTO ARGOMENTO!
NO, NO! NON MI AVRETE DI NUOVO! MI AVETE GIÀ FATTO SCRIVERE UN FUMETTO PER INSEGNARE COSE.
IO VOGLIO DIVERTIRMI, CON I VIDEOGAME!
... ANCHE SE CI LAVORO.
UN ALTRO SPRITZ E LE OLIVE...
GRAZIE!
DAI, STAVO SCHERZANDO!
ANCHE SE...
ZIA...!
DAI, VUOI DIRE CHE NESSUNO HA ANCORA FATTO UN VIDEOGIOCO SUL COVID?
...
QUI MI FERMEREI UN ATTIMO E COMINCEREI A SPIEGARE QUALCOSA.


UFF! SONO SEMPRE PIÙ PESANTI QUESTE VIGNETTE...
O SONO IO CHE STO INVECCHIANDO.
CIAO! SO CHE APPREZZATE SEMPRE QUANDO SFONDO LA QUARTA PARETE E PARLO CON VOI.
RICAPITOLIAMO UN PO'.
INTANTO: IO MI CHIAMO MAX, E QUELLI AL TAVOLO DEL BAR CON ME SONO MIO ZIO FRENK E SUA MOGLIE LARA.
LEI È FRANCY, LA MIA COMPAGNA, E ASPETTA NOSTRO FIGLIO.
SÌ, SAPPIAMO CHE SARÀ UN MASCHIETTO.
LO SO, AVRETE NOTATO COME LA GUARDO... E SIAMO FELICISSIMI.
MA NON È QUESTO CIÒ DI CUI DEVO PARLARVI... VI SPIEGO MEGLIO LA SCENA ALLA QUALE AVETE ASSISTITO.

"MIO ZIO FRENK (FRATELLO DI MIA MAMMA), È UN INSEGNANTE DI DISEGNO, VOLEVA FARE IL FUMETTISTA MA... BE', IN REALTÀ NON CI INTERESSA..."

"LEI È LARA, LA CHIAMO ZIA PERCHÉ ADESSO STA CON MIO ZIO E ORMAI È DI FAMIGLIA... SI SONO CONOSCIUTI PERCHÉ ERA LA PRESIDE DELLA SCUOLA DI GERRY..."

"GERRY, CHE STAREBBE PER GEREMIA, È MIO CUGINO, FIGLIO DI FRENK... LUI ADESSO FA IL LICEO, MA TEMPO FA ANDAVA ALLA PRIMARIA, E FREQUENTAVA LA SCUOLA DELLA QUALE ERA PRESIDE LARA... "

"CHE ADESSO È ANCORA LA PRESIDE DI MILLA (LUDMILLA), LA SORELLA DI GERRY, L'ALTRA FIGLIA DI FRENK, CHE VA ALLA SCUOLA DI LARA E DI FRENK, PERCHÉ È LÌ CHE ADESSO STA INSEGNANDO MIO ZIO."

"POI C'È FRANCESCA, FRANCY, MIA MOGLIE E FUTURA MADRE DI MIO FIGLIO. VE L'AVEVO GIÀ DETTO? OK, SCUSATE, SONO RIPETITIVO, MA SONO FELICE."

OK, VI HO CONFUSO LE IDEE?

PER FARLA BREVE: C'È UNA SCUOLA, DIRETTA DA LARA, FREQUENTATA DA MILLA E DOVE INSEGNA FRENK.

E, IN QUESTA SCUOLA, SIA PRIMARIA CHE SECONDARIA, NELL'ULTIMO ANNO, CI SONO DEI PROBLEMI...

O, ***ALMENO***, AVEVO CAPITO CHE FOSSE UN PROBLEMA DELLA SCUOLA DI LARA E FRENK...

MA, A QUANTO, PARE NON È COSÌ.

COMUNQUE, LA SITUAZIONE È SERIA.

C'È UNA VERA EMERGENZA PER LA SALUTE MENTALE DEI GIOVANI... ANCHE L'UNICEF È PREOCCUPATA.

L'UNICEF È PREOCCUPATA PER LA VOSTRA SCUOLA?

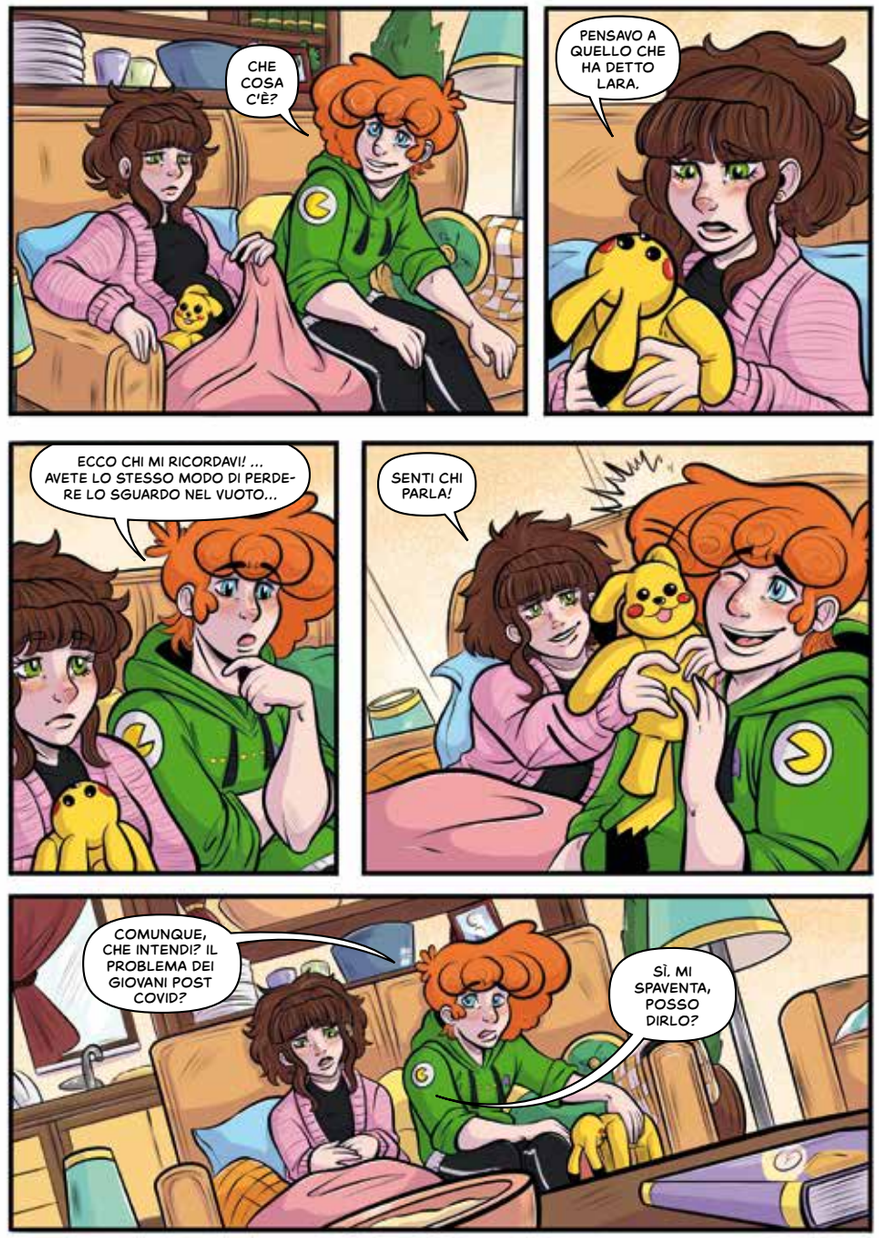
?

LA SCUOL--?

MA NO, È UN PROBLEMA MONDIALE, MICA SOLO DA NOI!... IN TUTTO IL MONDO SONO AUMENTATI I DISTURBI DI NATURA PSICOLOGICA.

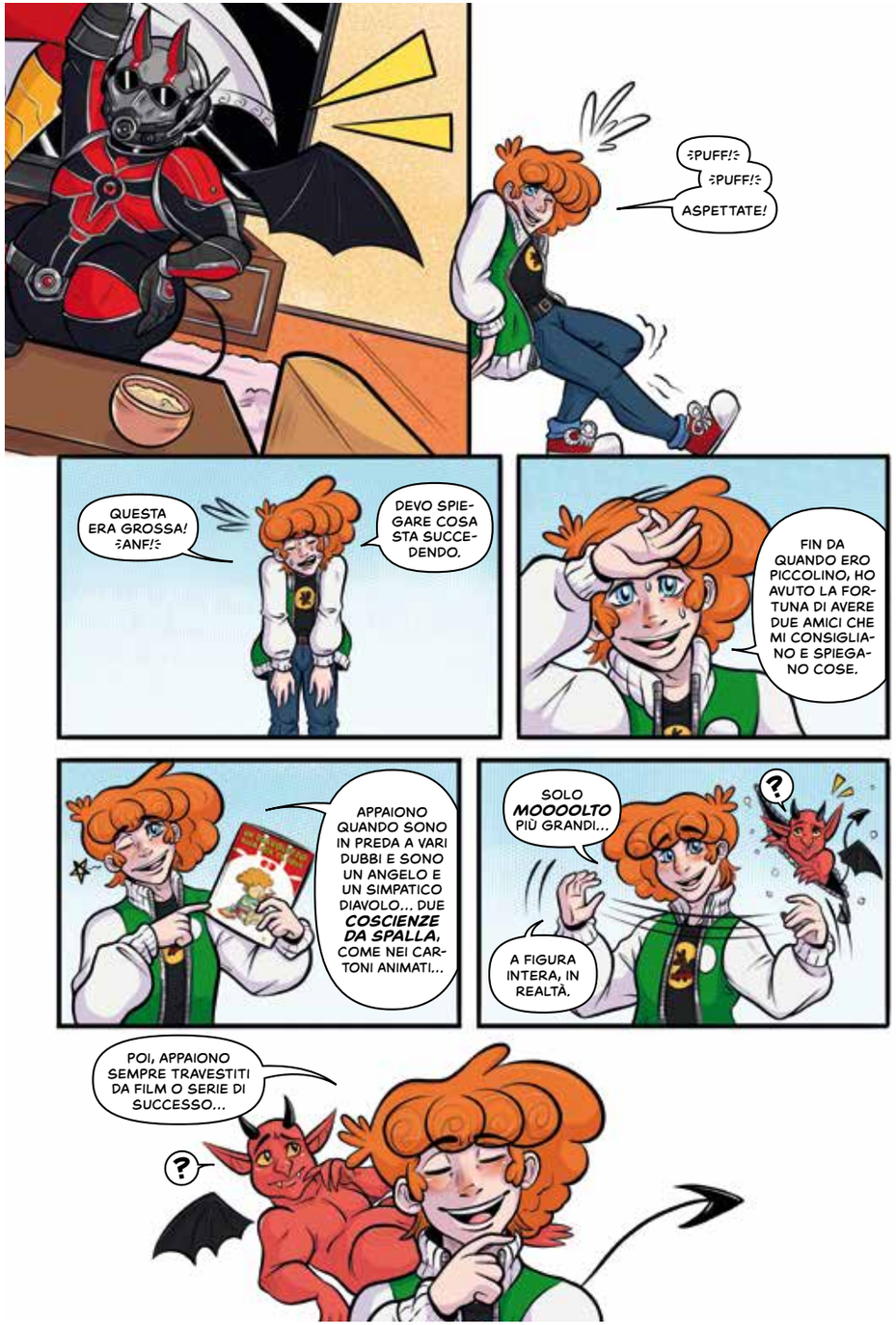
IN TUTTO IL MONDO.

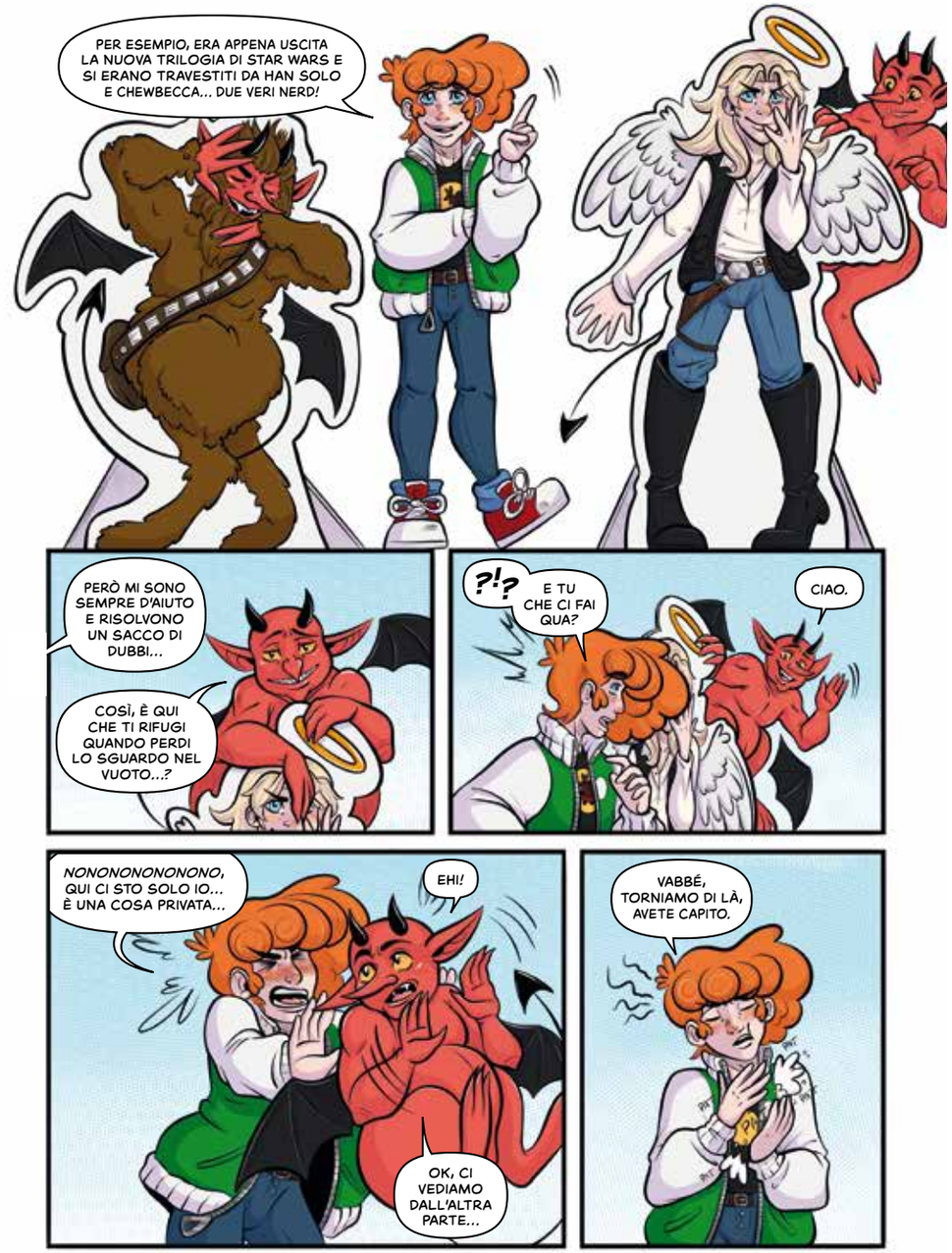
"QUELLA CHIACCHIERATA FU SOLO L'INIZIO."
FRANCY, TUTTO BENE? COSA GUARDI IN TV?
FRANCY?
NON COMINCIARE DA SOLA L'ULTIMA STAGIONE DI *STRANGER TH--*
FRANCY?
EHI, TUTTO BENE?
HU!?
SCUSA, SÌ... PERDONAMI, SONO SOLO PENSIEROSA.


CHE COSA C'È?
PENSAVO A QUELLO CHE HA DETTO LARA.
ECCO CHI MI RICORDAVI! ... AVETE LO STESSO MODO DI PERDERE LO SGUARDO NEL VUOTO...
SENTI CHI PARLA!
COMUNQUE, CHE INTENDI? IL PROBLEMA DEI GIOVANI POST COVID?
SÌ. MI SPAVENTA, POSSO DIRLO?

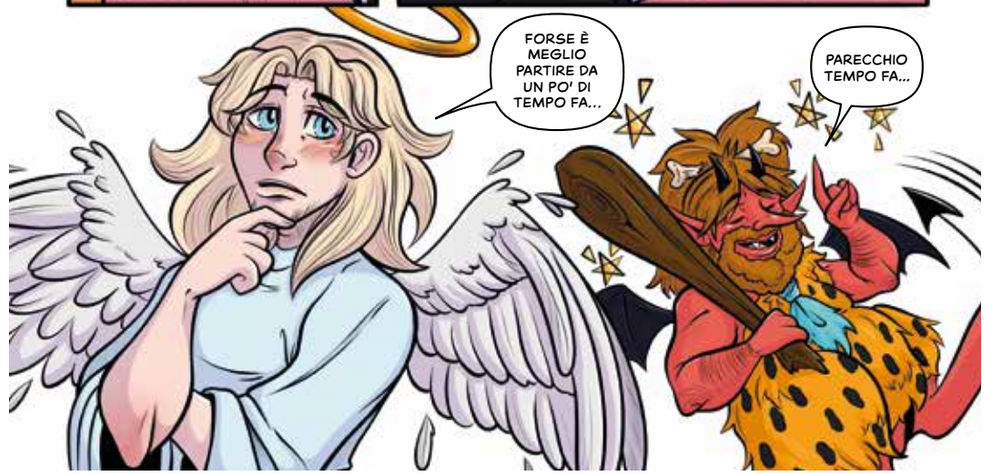
ASPETTA, SPAVENTA È UNA PAROLA FORTE...
MAX, STIAMO PER AVERE UN BAMBINO, COSA GLI RISERVERÀ IL FUTURO?!?
...
ECCO.
ADESSO SONO PREOCCUPATO ANCHE IO.
NO, NON È VERO, ERO PENSIEROSO GIÀ PRIMA, MA NON VOLEVO PARLARTENE PERCHÉ NON VOLEVO FARTI PREOCCUPARE.
CI VORREBBE LA CONSULENZA DI UN PAIO DI AMICI, COME QUALCHE ANNO FA, VERO?

POOF
EEEE...
ECCOCI QUA!


:PUFF!:
:PUFF!:
ASPETTATE!
QUESTA ERA GROSSA! :ANF!:
DEVO SPIEGARE COSA STA SUCCEDENDO.
FIN DA QUANDO ERO PICCOLINO, HO AVUTO LA FORTUNA DI AVERE DUE AMICI CHE MI CONSIGLIANO E SPIEGANO COSE.
APPAIONO QUANDO SONO IN PREDA A VARI DUBBI E SONO UN ANGELO E UN SIMPATICO DIAVOLO... DUE ***COSCIENZE DA SPALLA***, COME NEI CARTONI ANIMATI...
SOLO ***MOOOOLTO*** PIÙ GRANDI...
?
A FIGURA INTERA, IN REALTÀ.
POI, APPAIONO SEMPRE TRAVESTITI DA FILM O SERIE DI SUCCESSO...
?

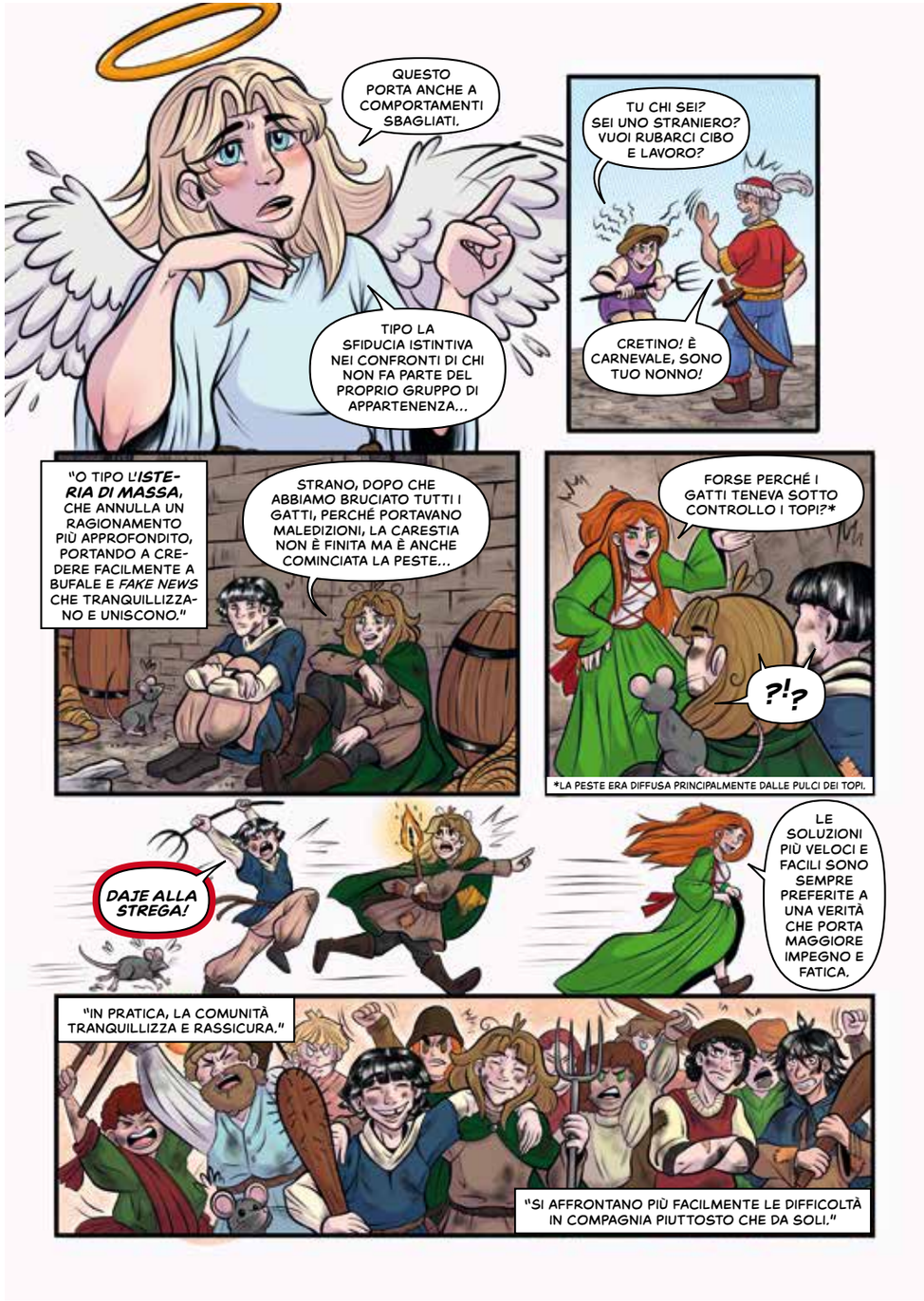

PER ESEMPIO, ERA APPENA USCITA LA NUOVA TRILOGIA DI STAR WARS E SI ERANO TRAVESTITI DA HAN SOLO E CHEWBECCA... DUE VERI NERD!
PERÒ MI SONO SEMPRE D'AIUTO E RISOLVONO UN SACCO DI DUBBI...
COSÌ, È QUI CHE TI RIFUGI QUANDO PERDI LO SGUARDO NEL VUOTO...?
?!?
E TU CHE CI FAI QUA?
CIAO.
NONONONONONONO, QUI CI STO SOLO IO... È UNA COSA PRIVATA...
EHI!
OK, CI VEDIAMO DALL'ALTRA PARTE...
VABBÉ, TORNIAMO DI LÀ, AVETE CAPITO.

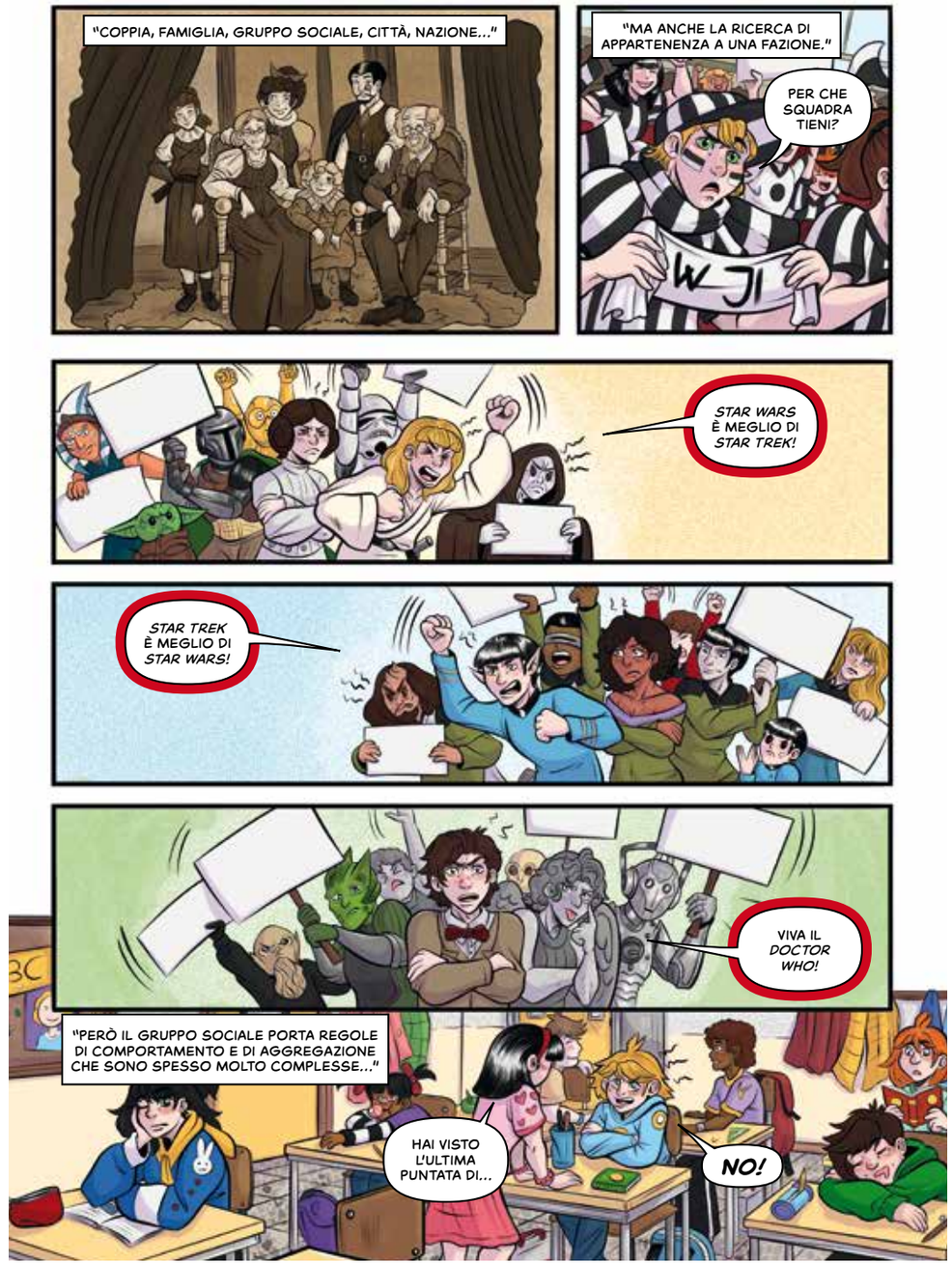
*UN CROSSOVER SI HA QUANDO SI INCONTRANO DUE PERSONAGGI DI DIVERSI FILM O FUMETTI CHE NORMALMENTE NON STAREBBERO INSIEME... ANCHE MAX È UN NERD, IN EFFETTI.



MAGARI PIÙ REALISTICO...
AH, I *FLINSTONES* NON SONO STORICAMENTE ACCURATI?
"PENSIAMO A UN ***OMINIDE***, CIOÈ A UN PRIMATE CHE STA INTRAPRENDENDO IL CAMMINO EVOLUTIVO DAL QUALE DERIVERÀ L'ESSERE UMANO..."
"L'ISTINTO È QUELLO DI RIUNIRSI IN COMUNITÀ, PERCHÉ SA DI ESSERE DEBOLE COME SINGOLO, CONTRO I PREDATORI, MA DI POTERSI DIFENDERE IN GRUPPO..."
"E, MEGLIO ANCORA, CAPISCE IL CONCETTO DI BENE DI TUTELA DEL GRUPPO A DISCAPITO DEL SINGOLO."
??
IN CHE SENSO?
"IMMAGINATEVI UN OMINIDE DI GUARDIA PER CONTO DI UN GRUPPO DI SUOI SIMILI CHE AVVISTA UN PREDATORE..."
PERCHÉ DEVO ESSERE IO A INTERPRETARE LO SMILODONTE?
IO FACCIO GIÀ L'OMINIDE.

"L'ISTINTO PRIMARIO SAREBBE QUELLO DI METTERSI AL SICURO, DI ***SCAPPARE***."
"MA IL NOSTRO OMINIDE STRILLA E AVVISA GLI ALTRI..."
È ARRIVATO L'ARROTINO!!!
SERIO... PER FAVORE...
E VA BENE...
"ANCHE SE QUESTO LO METTE A RISCHIO DI ESSERE INDIVIDUATO E ATTACCATO, CAPISCE CHE SOLO COSÌ POTRÀ SALVARE IL GRUPPO."
ATTENZIONE!!! PERICOLO!
L'ESSERE UMANO È UN ANIMALE SOCIALE O, MEGLIO, COOPERATIVO.
QUESTO VUOL DIRE CHE PARTE DELL'EVOLUZIONE UMANA È DOVUTA ALLA CAPACITÀ DELL'UOMO DI RIUNIRSI, COMUNICARE E ORGANIZZARSI.
... IN FUNZIONE DI UN BENE DELLA ***COMUNITÀ*** SUPERIORE A QUELLO DEL SINGOLO.
FINO A POCO TEMPO FA, SI PENSAVA CHE IN NATURA ESISTESSE PRINCIPALMENTE UN COMPORTAMENTO DI COMPETIZIONE.
EPPURE...
FIN DALLA CELLULA, CHE COLLABORA CON ALTRE CELLULE PER FORMARE GLI ORGANISMI, LA COOPERAZIONE IN NATURA HA UN'IMPORTANZA INCREDIBILE.


QUESTO PORTA ANCHE A COMPORTAMENTI SBAGLIATI.
TIPO LA SFIDUCIA ISTINTIVA NEI CONFRONTI DI CHI NON FA PARTE DEL PROPRIO GRUPPO DI APPARTENENZA...
TU CHI SEI? SEI UNO STRANIERO? VUOI RUBARCI CIBO E LAVORO?
CRETINO! È CARNEVALE, SONO TUO NONNO!
"O TIPO L'ISTERIA DI MASSA, CHE ANNULLA UN RAGIONAMENTO PIÙ APPROFONDITO, PORTANDO A CREDERE FACILMENTE A BUFALE E FAKE NEWS CHE TRANQUILLIZZANO E UNISCONO."
STRANO, DOPO CHE ABBIAMO BRUCIATO TUTTI I GATTI, PERCHÉ PORTAVANO MALEDIZIONI, LA CARESTIA NON È FINITA MA È ANCHE COMINCIATA LA PESTE...
FORSE PERCHÉ I GATTI TENEVA SOTTO CONTROLLO I TOPI?*
?!?
*LA PESTE ERA DIFFUSA PRINCIPALMENTE DALLE PULCI DEI TOPI.
DAJE ALLA STREGA!
LE SOLUZIONI PIÙ VELOCI E FACILI SONO SEMPRE PREFERITE A UNA VERITÀ CHE PORTA MAGGIORE IMPEGNO E FATICA.
"IN PRATICA, LA COMUNITÀ TRANQUILLIZZA E RASSICURA."
"SI AFFRONTANO PIÙ FACILMENTE LE DIFFICOLTÀ IN COMPAGNIA PIUTTOSTO CHE DA SOLI."


"COPPIA, FAMIGLIA, GRUPPO SOCIALE, CITTÀ, NAZIONE..."
"MA ANCHE LA RICERCA DI APPARTENENZA A UNA FAZIONE."
PER CHE SQUADRA TIENI?
STAR WARS È MEGLIO DI STAR TREK!
STAR TREK È MEGLIO DI STAR WARS!
VIVA IL DOCTOR WHO!
"PERÒ IL GRUPPO SOCIALE PORTA REGOLE DI COMPORTAMENTO E DI AGGREGAZIONE CHE SONO SPESSO MOLTO COMPLESSE..."
HAI VISTO L'ULTIMA PUNTATA DI...
NO!

"MOLTI FANNO FATICA A LEGARSI A UN GRUPPO O, SE HANNO IDEE DIVERSE, POSSONO FAR FATICA A INTEGRARSI..."

PERCHÉ NON POSSO METTERMI DEI PANTALONI?

È OSCENO! UNA DONNA ***DEVE*** METTERSI LA GONNA! SOLO I MASCHI SI METTONO I PANTALONI!

PERCHÉ NON POSSO METTERMI UNA GONNA?

SEI RIDICOLO! SOLO LE DONNE SI METTONO LE GONNE!

PARLIAMONE...!

GIÀ!

"FORTUNATAMENTE LA SOCIETÀ SI EVOLVE E ACCETTA COMPORTAMENTI CHE UN TEMPO NON SAREBBERO STATI TOLLERATI."

È BELLO VEDERE L'AMORE IN OGNI SUA FORMA!

?!?

DAJE ALLA GENDER!

RIECCOCI...

TENDENZIALMENTE, PASSIAMO DA UN ESTREMO ALL'ALTRO.

IN PRATICA, LA SOCIETÀ MODERNA HA MESSO A DURA PROVA VECCHIE E NUOVE GENERAZIONI TIRANDO IN DIVERSE DIREZIONI.

DA UN LATO, LA TRADIZIONE SOCIALE RASSICURANTE...

DALL'ALTRO, LA NECESSITÀ DI SVILUPPARE ED EVOLVERE I DIRITTI IN MODO EQULIBRATO E RISPETTOSO DELL'INDIVIDUO.

GENERANDO NON POCA CONFUSIONE.

SE, A TUTTO QUESTO, AGGIUNGIAMO LA VELOCITÀ DI DIFFUSIONE DI AVVISI, ALLARMI E DUBBI SVILUPPATASI ATTRAVERSO I MODERNI MEZZI DI COMUNICAZIONE...

ATTENZIONE! MINACCIA!

PREISTORIA...

ATTENZIONE! MINACCIA!

RINASCIMENTO...

ATTENZIONE MINACCIA

RIVOLUZIONE INDUSTRIALE...

ATTENZIONE! MINACCIA!

VENTESIMO SECOLO...

ATTENZIONE! MINACCIA!!!

VENTUNESIMO SECOLO...

"ANCHE LE MASSE SONO AUMENTATE DI DIMENSIONE E LE REAZIONI SI SONO FATTE PIÙ VELOCI E CONCITATE."

"AGGIUNGIAMO A QUESTO ***I SOCIAL***, CHE HANNO CREATO UNO STRANO FENOMENO, PERMETTENDO DI RAGGIUNGERE ***PERSONALMENTE*** UN SACCO DI GENTE MA SENZA INTERAGIRCI ***DAL VERO***."

"CREANDO UNO STRANO SCOLLAMENTO TRA IL SENTIRSI AL SICURO ***DENTRO IL PROPRIO SPAZIO PRIVATO***, CON UN APPARENTE ANONIMATO..."

"ED ENTRARE COMUNQUE IN CONTATTO CON GENTE ***FUORI DALLA PROPRIA PORTATA FISICA***."

TUTTE COSE CHE CERCAVANO DI TROVARE UN EQUILIBRIO...

E CHE AVREBBERO NECESSITATO DI UN LUNGO PERIODO DI ASSESTAMENTO...

UN PROCESSO CHE PURTROPPO SI È INTERROTTO A CAUSA DELLA PANDEMIA.

GIÀ. PURTROPPO LA PANDEMIA HA ESASPERATO TUTTA UNA SITUAZIONE GIÀ SQUILIBRATA DI SUO.

"CHI AVEVA DELLE ABITUDINI FORTEMENTE CONSOLIDATE SI È TROVATO OBBLIGATO A METTERLE IN DISCUSSIONE SENZA AVERE ALTERNATIVE."

?!?

?

"LA COSA È STATA PERÒ ANCORA PIÙ IMPATTANTE PER CHI STAVA ENTRANDO, IN QUEL PERIODO PRECISO, IN UNA FASE DELLA VITA NORMALMENTE DEDICATA ALLA COSTRUZONE DI NUOVE RELAZIONI."

"CIOÈ, TUTTI QUEI GIOVANI CHE, DALLE SCUOLE PRIMARIE A QUELLE PIÙ AVANZATE, VIVONO ANNI IMPORTANTI PER IMPARARE A RELAZIONARSI E CHE SI SONO TROVATI, DI COLPO, CHIUSI IN CASA."

"INSOMMA, ESATTAMENTE QUANDO SI IMPARA A FARSI DEGLI AMICI, A COMUNICARE, A SCOPRIRE LE REGOLE SOCIALI CHE CI SOSTERRANNO NEL RESTO DELLA VITA..."

"... A INTRECCIARE RELAZIONI AFFETTIVE AL DI FUORI DELLA CERCHIA FAMILIARE E INGRANDIRE I PROPRI CONFINI SOCIALI..."

"MILIONI DI RAGAZZI E RAGAZZE SI SONO TROVATI COSTRETTI A COMUNICARE SOLAMENTE ATTRAVERSO UNO SCHERMO, A NON POTER VEDERE UN VOLTO SCOPERTO E A NON POTER NEMMENO VISITARE PARENTI E CONOSCENZE GIÀ ACQUISITE."

TUTTO CIÒ HA ESASPERATO MOLTI MODI DI APPROCCIARSI AL PROSSIMO.

PER ESEMPIO, NEL PERIODO PRECEDENTE AL COVID SI STAVA GIÀ DIFFONDENDO UN COMPORTAMENTO SOCIALE PREOCCUPANTE, CHE GENERALMENTE VIENE CHIAMATO ***GHOSTING***.

CIOÈ ***FARE IL FANTASMA***... SPARIRE!

NON ***QUESTO*** FANTASMA!

"SE, DOPO AVER CONOSCIUTO UNA PERSONA ONLINE, AVEVI PROBLEMI A RELAZIONARTI AD ESSA, LA SOLUZIONE PIÙ SEMPLICE, ERA QUELLA DI SPARIRE."

Tizio BLOCCATO!

Caio BLOCCATO!

Sempronia BLOCCATA!

...Ci sei quindi? Oi

"BLOCCARLA OVUNQUE, EVITANDO TALE PERSONA, INVECE DI PROVARE A DISCUTERCI E TROVARE UNA SOLUZIONE INSIEME."

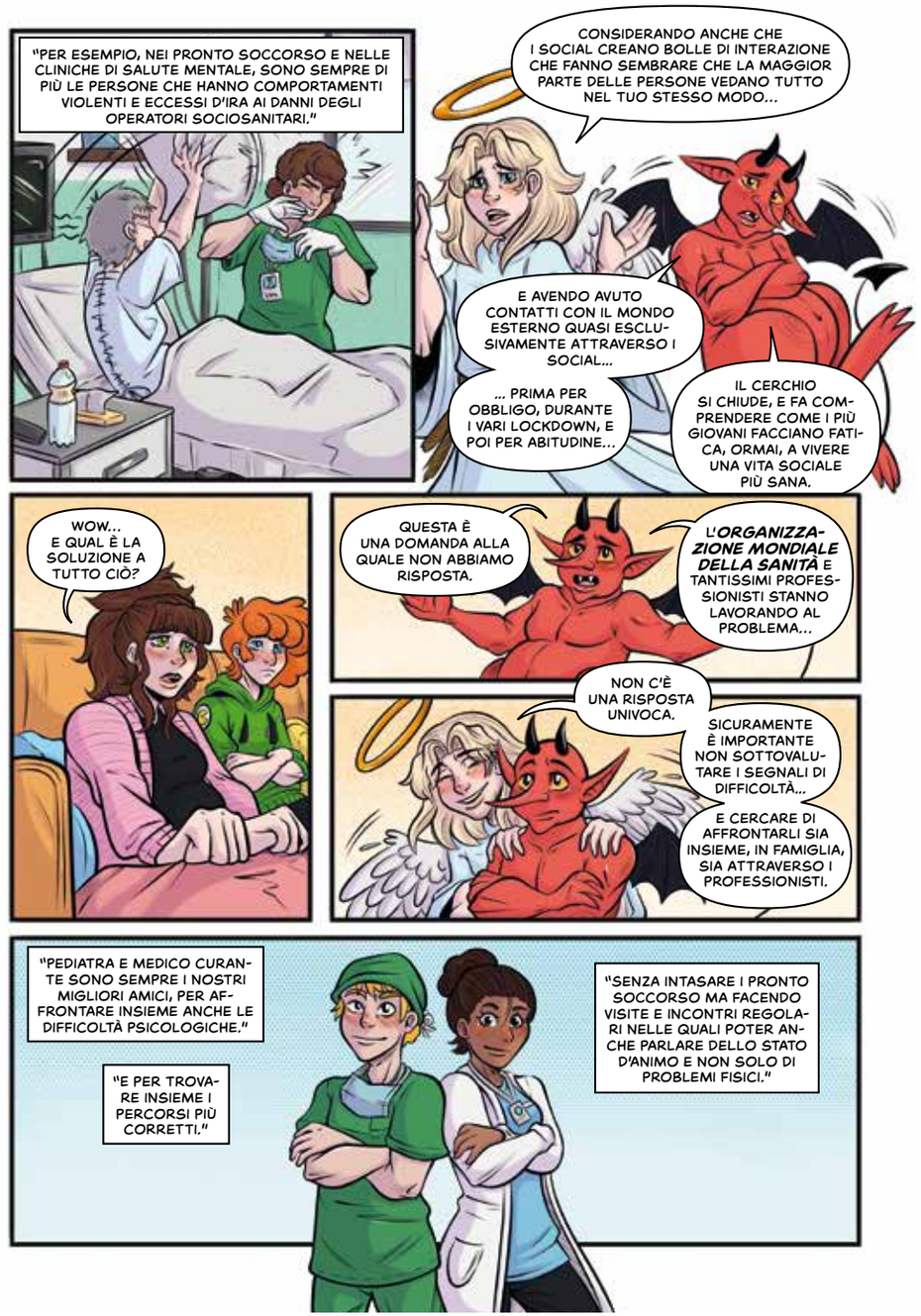
"SICURI DI ESSERE PROTETTI DAL FATTO CHE I CONTATTI AVVENIVANO PRINCIPALMENTE ATTRAVERSO *CHAT* E *APP* DI MESSAGGISTICA E QUINDI DIVENTAVA FACILE NON FARSI PIÙ TROVARE IN ALCUN MODO."

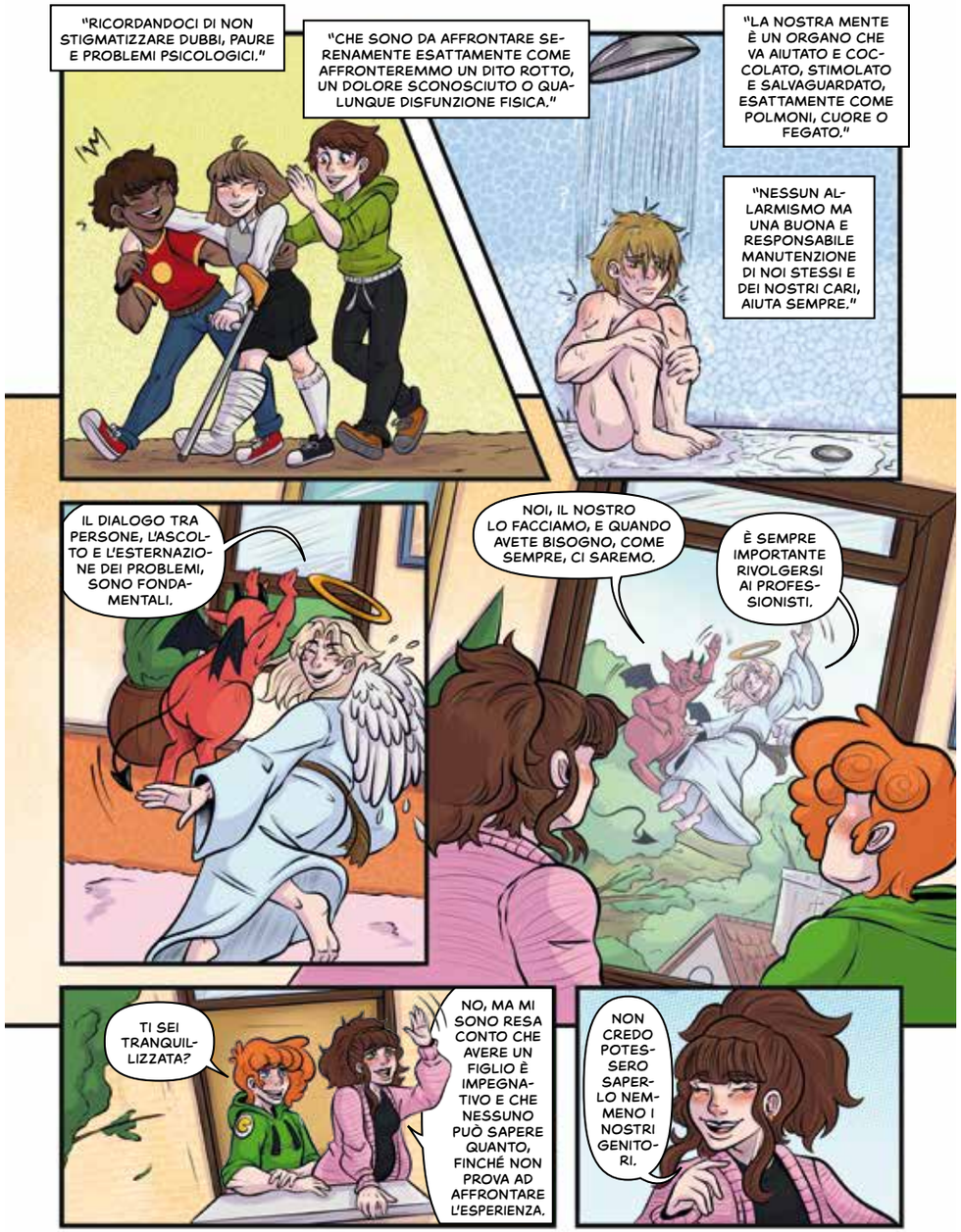
"C'È UN BELL 'EPISODIO DELLA SERIE *BLACK MIRROR*, USCITO NEL 2014, CHE ESAMINA IN MODO MOLTO INQUIETANTE QUESTO FENOMENO."

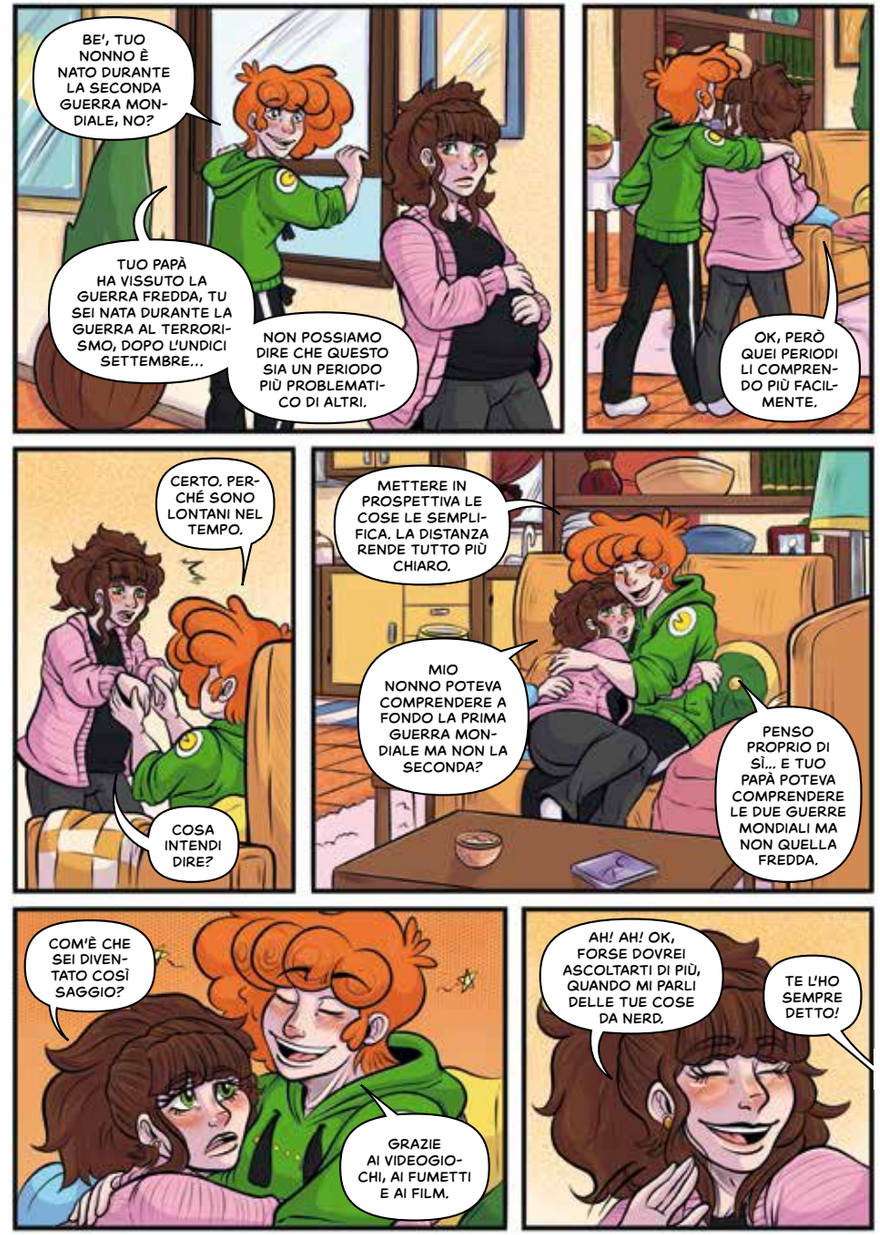
"LO SPECIALE NATALIZIO DAL TITOLO ***WHITE CHRISTMAS***."

"DOVE LA GENTE PUÒ VENIRE BLOCCATA NELLA REALTÀ, E DIVENTARE FISICAMENTE INVISIBILE PER CHI LE STA INTORNO."

"ECCO, QUESTA ABITUDINE SI È ESASPERATA TANTISSIMO, IN UN MONDO CHE PER DUE ANNI CIRCA HA VISTO LE RELAZIONI UMANE SVILUPPARSI UNICAMENTE ATTRAVERSO DEGLI SCHERMI..."
"FINO AD ARRIVARE A UNA VARIANTE DEL FENOMENO *HIKIKOMORI*."
"OVVERO, NON RIUSCENDO PIÙ A TOLLERARE RAPPORTI UMANI, DISCUSSIONI, DIFFICOLTÀ..."
"E DIVENTANDO INCAPACI DI GESTIRE UN DIALOGO DI CONFRONTO..."
"TANTISSIME PERSONE, SOPRATTUTTO TRA I PIÙ GIOVANI, DI FRONTE A UNA CRITICA, A UN ERRORE, A UN CONFLITTO DI QUALUNQUE TIPO, SPARISCONO FISICAMENTE CHIUDENDOSI IN CASA, SENZA DARE LA POSSIBILITÀ A CHIUNQUE, SOPRATTUTTO SCUOLA E CIRCUITO SOCIALE, DI RAGGIUNGERLI."
NON È L'UNICO MODELLO D'ESPLOSIONE DI DIFFICOLTÀ RELAZIONALE MA, SICURAMENTE, È UNO DEI PIÙ EMBLEMATICI.
SONO COMUNQUE TANTI I PROBLEMI.
LE REAZIONI DI CHI NON HA BENEFICIATO DEI RAPPORTI SOCIALI NEI PERIODI MAGGIORMENTE FORMATIVI SONO STATE MOLTO VARIE.
DALLA DEPRESSIONE, AD ATTACCHI DI VIOLENZA SCONSIDERATA O PANICO, ALL'INCAPACITÀ DI DISTINGUERE TRA REALTÀ E *ONLINE*.


"PER ESEMPIO, NEI PRONTO SOCCORSO E NELLE CLINICHE DI SALUTE MENTALE, SONO SEMPRE DI PIÙ LE PERSONE CHE HANNO COMPORTAMENTI VIOLENTI E ECCESSI D'IRA AI DANNI DEGLI OPERATORI SOCIOSANITARI."
CONSIDERANDO ANCHE CHE I SOCIAL CREANO BOLLE DI INTERAZIONE CHE FANNO SEMBRARE CHE LA MAGGIOR PARTE DELLE PERSONE VEDANO TUTTO NEL TUO STESSO MODO...
E AVENDO AVUTO CONTATTI CON IL MONDO ESTERNO QUASI ESCLUSIVAMENTE ATTRAVERSO I SOCIAL...
... PRIMA PER OBBLIGO, DURANTE I VARI LOCKDOWN, E POI PER ABITUDINE...
IL CERCHIO SI CHIUDE, E FA COMPRENDERE COME I PIÙ GIOVANI FACCIANO FATICA, ORMAI, A VIVERE UNA VITA SOCIALE PIÙ SANA.
WOW... E QUAL È LA SOLUZIONE A TUTTO CIÒ?
QUESTA È UNA DOMANDA ALLA QUALE NON ABBIAMO RISPOSTA.
L'***ORGANIZZAZIONE MONDIALE DELLA SANITÀ*** E TANTISSIMI PROFESSIONISTI STANNO LAVORANDO AL PROBLEMA...
NON C'È UNA RISPOSTA UNIVOCA.
SICURAMENTE È IMPORTANTE NON SOTTOVALUTARE I SEGNALI DI DIFFICOLTÀ...
E CERCARE DI AFFRONTARLI SIA INSIEME, IN FAMIGLIA, SIA ATTRAVERSO I PROFESSIONISTI.
"PEDIATRA E MEDICO CURANTE SONO SEMPRE I NOSTRI MIGLIORI AMICI, PER AFFRONTARE INSIEME ANCHE LE DIFFICOLTÀ PSICOLOGICHE."
"E PER TROVARE INSIEME I PERCORSI PIÙ CORRETTI."
"SENZA INTASARE I PRONTO SOCCORSO MA FACENDO VISITE E INCONTRI REGOLARI NELLE QUALI POTER ANCHE PARLARE DELLO STATO D'ANIMO E NON SOLO DI PROBLEMI FISICI."


"RICORDANDOCI DI NON STIGMATIZZARE DUBBI, PAURE E PROBLEMI PSICOLOGICI."
"CHE SONO DA AFFRONTARE SERENAMENTE ESATTAMENTE COME AFFRONTEREMMO UN DITO ROTTO, UN DOLORE SCONOSCIUTO O QUALUNQUE DISFUNZIONE FISICA."
"LA NOSTRA MENTE È UN ORGANO CHE VA AIUTATO E COCCOLATO, STIMOLATO E SALVAGUARDATO, ESATTAMENTE COME POLMONI, CUORE O FEGATO."
"NESSUN ALLARMISMO MA UNA BUONA E RESPONSABILE MANUTENZIONE DI NOI STESSI E DEI NOSTRI CARI, AIUTA SEMPRE."
IL DIALOGO TRA PERSONE, L'ASCOLTO E L'ESTERNAZIONE DEI PROBLEMI, SONO FONDAMENTALI.
NOI, IL NOSTRO LO FACCIAMO, E QUANDO AVETE BISOGNO, COME SEMPRE, CI SAREMO.
È SEMPRE IMPORTANTE RIVOLGERSI AI PROFESSIONISTI.
TI SEI TRANQUILLIZZATA?
NO, MA MI SONO RESA CONTO CHE AVERE UN FIGLIO È IMPEGNATIVO E CHE NESSUNO PUÒ SAPERE QUANTO, FINCHÉ NON PROVA AD AFFRONTARE L'ESPERIENZA.
NON CREDO POTESSERO SAPERLO NEMMENO I NOSTRI GENITORI.


BE', TUO NONNO È NATO DURANTE LA SECONDA GUERRA MONDIALE, NO?
TUO PAPÀ HA VISSUTO LA GUERRA FREDDA, TU SEI NATA DURANTE LA GUERRA AL TERRORISMO, DOPO L'UNDICI SETTEMBRE...
NON POSSIAMO DIRE CHE QUESTO SIA UN PERIODO PIÙ PROBLEMATICO DI ALTRI.
OK, PERÒ QUEI PERIODI LI COMPRENDO PIÙ FACILMENTE.
CERTO. PERCHÉ SONO LONTANI NEL TEMPO.
COSA INTENDI DIRE?
METTERE IN PROSPETTIVA LE COSE LE SEMPLIFICA. LA DISTANZA RENDE TUTTO PIÙ CHIARO.
MIO NONNO POTEVA COMPRENDERE A FONDO LA PRIMA GUERRA MONDIALE MA NON LA SECONDA?
PENSO PROPRIO DI SÌ... E TUO PAPÀ POTEVA COMPRENDERE LE DUE GUERRE MONDIALI MA NON QUELLA FREDDA.
COM'È CHE SEI DIVENTATO COSÌ SAGGIO?
GRAZIE AI VIDEOGIOCHI, AI FUMETTI E AI FILM.
AH! AH! OK, FORSE DOVREI ASCOLTARTI DI PIÙ, QUANDO MI PARLI DELLE TUE COSE DA NERD.
TE L'HO SEMPRE DETTO!

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.

CHIARA CIMICCHI

Sono nata a Perugia il 17/01/2000 e sono cresciuta in un piccolo paesino della campagna Umbra, sin da quando ho memoria ho sempre avuto una passione immensa per il disegno che è rimasta con me nonostante i mille cambi di direzioni e di sogni fatti negli anni.
Nel 2019, dopo essermi diplomata concludendo i miei studi classici, ho deciso di buttarmi nel mondo dell'arte, e in particolar modo del fumetto, iscrivendomi all'Acca Accademy di Jesi.
Ho concluso questa bellissima esperienza nel luglio del 2022 diplomandomi.
Escludendo alcune piccole commissioni il quattordicesimo volume di Max è la mia prima pubblicazione professionale, un'esperienza incredibile che porterò sempre nel cuore e che ha rafforzato solo di più il mio amore per l'incredibile mondo del fumetto.

Un grandissimo ringraziamento agli artisti (a volte anche autori di giochi, scrittori e pittori di miniature) che hanno donato le loro opera da vendere e giocosamente battere all'asta di Lucca Games al fine di realizzare questo volumetto e aiutare il servizio sanitario nella promozione della salute.

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 "**CONSEGUENTI CONSEGUENZE**" è un progetto che vede coinvolta **Lucca Comics & Games**, la **TheSIGN Academy** e l'**Azienda USL Toscana nord ovest**, nato dalla collaborazione con l'unità operativa di pediatria dell'ospedale di Lucca e da quest'anno sostenuto dalla struttura aziendale per la Sicurezza dei Pazienti.

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 Perfomance 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 TheSIGN Academy 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

L'Area Performance compie quest'anno 25 anni di attività, nata nel cuore di una delle più apprezzate Factory di Arte e Cultura di Lucca Comics & Games, ha raccolto attorno a sé decine di artisti provenienti da tutto il mondo, esplorando l'imaginative realism.
Ha fatto emergere un vero e proprio cenacolo di maestri italiani che si è raccolto attorno a questo artist playground, per dirla alla Kopinski, artisti che con grande disponibilità hanno donato la loro arte a sostegno di cause benefiche.
Ogni anno, durante il Festival, gli artisti del fumetto e del fantasy più conosciuti a livello mondiale, sono invitati a dipingere e disegnare dal vivo e a donare le loro opere, che sono poi battute all'asta dall'Associazione Area Performance Onlus. Il ricavato va a sostegno di vari progetti di educazione sanitaria, per la facilitazione delle cure in ambito infantile o pediatrico, per il miglioramento delle dinamiche sociali fra i bambini, per la promozione dei giovani artisti, anche economicamente svantaggiati e in generale per sostenere i linguaggi visivi.
Durante l'emergenza del Covid-19 l'Area Performance insieme alla comunità degli artisti e a Lucca Comics & Games si è ingegnata per trovare modi alternativi di raccolta fondi realizzando una grande asta online con ospiti e performer collegati a distanza.
Grazie a questa iniziativa sono stati raccolti circa quattordicimila euro che abbiamo devoluto al sistema sanitario impegnato nella lotta all'emergenza covid.
Oltre a queste iniziative uno dei progetti più significativi è sicuramente quello realizzato in collaborazione con il reparto pediatrico dell'Ospedale di Lucca, che ha permesso di realizzare un percorso quindicennale dedicato alla "consapevolezza informata", destinato ai bambini e alle loro famiglie, affrontando tematiche importanti che con il linguaggio del fumetto sono state rese immediate, e alla portata dei "piccoli lettori".
Dal 2004 sono nati così veri e propri fumetti educativi sviluppati con importanti sceneggiatori italiani come Manfredi Toraldo e Tito Faraci e che dal 2009 hanno concesso di esordire ai giovani diplomati della Scuola Internazionale dei Comics, oggi denominata The Sign.
I piccoli albi, distribuiti gratuitamente in reparto, hanno potenziato la costante azione dei medici e del personale paramedico della struttura ospedaliera che ha fornito la consulenza per l'individuazione dei temi e lo sviluppo delle sceneggiature.
Lucca Comics & Games è molto orgogliosa di questo progetto che risulta un unicum nel panorama italiano, sia per dimensione e durata che per capillarità dell'azione che ha tenuto insieme, istituzioni, artisti, festival e professionisti della sanità. Dopo 10 anni dall'inizio della collaborazione con la scuola The Sign, questa è l'occasione per ringraziare tutti coloro che ogni anno rendono possibile questa piccola, importante magia, fra cui il Dott. Domenici, il Dott. Bellandi e l'artista Marco Bianchini, chi dona con generosità la propria opera, lo staff dell'ospedale, gli artisti che realizzano testi e disegni per i fumetti educativi.
A volte è da quelle che possono sembrare piccole storie, che possono nascere importanti esperienze di vita.

PARTNERS

Lucca Games
Lucca Games è l'evento italiano dedicato al Gioco che da 30 anni si tiene nell'ambito del festival Lucca **Comics & Games**. Un intenso percorso che coinvolge ed entusiasma i visitatori nella 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

TheSIGN Academy
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.thesign.academy

Pediatria Lucca

Città di Lucca

Lucca Comics & Games

1993 2023 Lucca Games

THE SIGN
COMICS & ARTS ACADEMY FIRENZE

SST Azienda USL Toscana nord ovest
Servizio Sanitario della Toscana

Health Promoting Hospitals

AREA PERFORMANCE ART for CHARITY 25 YEAR