



IN COLLABORAZIONE CON:



CON IL SUPPORTO DI:



CON IL PATROCINIO DI:



CONCORSO LUCCA JUNIOR 2020

PREMIO DI ILLUSTRAZIONE EDITORIALE "LIVIO SOSSI"

Art. 1 - Lucca Crea e Lucca Comics & Games (d'ora in poi denominate "Organizzazione"), in collaborazione con **KITE edizioni** e **Book on a Tree**, organizzano il *Concorso Lucca Junior - Premio di Illustrazione Editoriale "Livio Sossi"* finalizzato alla **realizzazione di un albo illustrato a partire da un testo** proposto dall'Organizzazione (riportato in fondo al presente bando).

Il progetto vincitore, selezionato da una Giuria di esperti del settore, sarà pubblicato dalla casa editrice KITE edizioni.

Con una selezione delle migliori opere presentate al Concorso verrà realizzata una Mostra di illustrazione con il relativo Catalogo;

Art. 2 - Il Premio è dedicato alla memoria del Prof. Livio Sossi (Trieste, 1951-2019), tra i massimi esperti di illustrazione e letteratura per ragazzi, docente universitario, saggista, promotore del libro e della cultura per l'infanzia, nonché Presidente di Giuria del Concorso Lucca Junior sin dalla sua prima edizione nel 2007.

L'obiettivo del Premio è valorizzare le opere di illustratori talentuosi e promuovere la letteratura per bambini e ragazzi nonché facilitare l'incontro tra artisti ed editori virtuosi e di qualità che possano pubblicarli e presentarli al pubblico di lettori;

Art. 3 - La partecipazione al Concorso è **gratuita** ed aperta ad artisti di qualsiasi nazionalità, luogo di origine o residenza, **senza limiti di età**. Per i partecipanti minorenni si richiede l'autorizzazione scritta da parte di uno dei genitori, o di chi ne detiene la patria potestà.

SPECIFICHE DELL'ALBO

Art. 4 L'albo sarà destinato potenzialmente a tutte le fasce d'età (adulti inclusi) a partire, indicativamente, dai 6 anni;

Art. 5 - Formato e soluzioni grafiche dell'albo sono a

discrezione dell'editore partner. Nello specifico, l'albo illustrato dal vincitore verrà stampato in formato 21x29 cm (chiuso) 42x29 (aperto) e sarà composto dalla copertina e da 12 aperture interne;

Art. 6 - Il testo da illustrare proposto dall'Organizzazione è riportato in fondo al presente bando;

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

Art. 7 - I Partecipanti dovranno **registrarsi e compilare online il modulo di adesione** al Concorso Lucca Junior sul sito https://areaclienti.luccacrea.it/moduli/index.php?categorie_moduli_id=2 e **caricare il proprio progetto** all'interno dell'apposito modulo **entro** e non oltre le ore 23.59 di **lunedì 14 settembre 2020**;

Art. 8 - All'interno del modulo, sarà necessario compilare i campi relativi ai propri dati anagrafici e verrà richiesto di caricare i seguenti file:

1. Lo **STORYBOARD** (il progetto illustrato dell'albo) da realizzarsi sulla base del testo proposto dall'Organizzazione (riportato in fondo al presente bando).

a) Lo storyboard potrà essere realizzato con qualsiasi tecnica (tradizionale, digitale o mista) in bianco e nero o a colori;

b) Lo storyboard dovrà essere costituito dalle bozze illustrate di tutte le pagine della storia e non dovrà contenere il testo;

c) Le bozze della prima e della quarta di copertina e dei risguardi possono essere aggiunte a discrezione del Partecipante, ma non sono obbligatorie;

d) Per lo storyboard non è richiesto un formato preciso, ma le immagini dovranno essere di dimensione sufficiente per permettere alla Giuria di visualizzarne in modo chiaro tutti gli elementi, sia a video che in caso di stampa;



e) Lo storyboard dovrà essere racchiuso in un unico file in formato PDF nominato come segue: "COGNOME_NOME_STORYBOARD".

2. 2 (due) ILLUSTRAZIONI DEFINITIVE da realizzarsi con qualsiasi tecnica (tradizionale, digitale o mista);

a) Le 2 illustrazioni complete dovranno far riferimento a **2 doppie pagine a scelta** tra quelle presenti nel testo proposto dall'Organizzazione (riportato in fondo al presente bando) ed essere tratte dallo storyboard presentato;

b) Le indicazioni su come illustrare una determinata pagina (riportate in rosso nel testo) non sono vincolanti, ma sono solo suggerimenti per rendere più comprensibile quel che il testo sottintende. L'interpretazione del testo rimane comunque libera;

c) Le 2 illustrazioni definitive dovranno rispettare le misure dell'albo aperto: 42 cm (lunghezza) x 29 cm (altezza) più un'eventuale abbondanza di circa 5mm, utile all'editore in fase di impaginazione e stampa;

d) Le 2 illustrazioni definitive non dovranno contenere il testo, ma è necessario prevederne l'ingombro, considerandolo nell'equilibrio complessivo della tavola e lasciando uno spazio adeguato all'interno della tavola definitiva.

e) Le 2 illustrazioni definitive dovranno essere caricate nel formato **JPEG a 300 dpi in RGB** ed essere nominate come segue: "COGNOME_NOME_N. PAGINE SCELTE" (es. Illustrazione 1: COGNOME_NOME_PAGINA 3_4; Illustrazione 2: COGNOME_NOME_PAGINA 15_16);

f) Per le tavole realizzate con tecnica tradizionale, andrà caricata all'interno del modulo una **scansione di alta qualità a 300 dpi** quanto più conforme alla tavola originale.

Importante: i file caricati saranno gli unici elementi valutati dalla Giuria per la selezione.

3. Un CURRICULUM VITAE, sottoforma di breve presentazione di sé, nel quale sia riportata la propria esperienza formativa e/o lavorativa inerente al mondo dell'arte e dell'illustrazione. I principianti o autodidatti sono invitati a fare accenno a come è nata e si è sviluppata la propria passione per l'illustrazione.

a) Il file del curriculum dovrà essere inviato nel formato .doc o .docx e nominato indicando "COGNOME_NOME_CURRICULUM";

Art. 9 - Se le illustrazioni sono state realizzate da più persone, nel menù a tendina del modulo di adesione sarà possibile specificare il numero dei Partecipanti al progetto e compilare i successivi campi per ciascun Autore.

All'interno del modulo verrà richiesto anche di indicare un referente per l'iscrizione. Il referente deve essere maggiorenne ed è la persona che verrà contattata per tutte le comunicazioni relative al Concorso. Anche in caso di team composti da più persone, il referente deve essere unico;

Art. 10 - Qualora il materiale caricato risultasse incompleto o non corrispondente ai formati richiesti, il Partecipante sarà automaticamente escluso dal Concorso;

Art. 11 - I Partecipanti si rendono garanti dell'originalità del materiale presentato e di essere gli autori delle opere presentate, sollevando e manlevando espressamente l'Organizzazione da eventuali richieste di risarcimento provenienti, a qualsiasi titolo, da terzi, e dichiarano, sotto la propria esclusiva responsabilità, civile e penale, che i progetti presentati non violano la normativa vigente in materia.

Nell'eventualità di tavole risultate già edite (apparse su pubblicazioni cartacee o e-book) ne verrà dichiarata l'esclusione. Non è da considerarsi "edizione" e, di conseguenza non comporta esclusione, la pubblicazione su un proprio blog personale o analoga piattaforma social di estratti del progetto chiaramente riconoscibili come tali e non fruibili come opera autonoma.

Resta inteso che gli storyboard non selezionati, vista la loro natura specifica, non potranno essere proposti per la pubblicazione ad altro editore.

LA GIURIA

Art. 12 - I progetti illustrati in Concorso verranno valutati da una Giuria composta da esponenti e personalità del settore (editori, illustratori, autori, esperti di letteratura e illustrazione per l'infanzia). Le scelte della Giuria saranno insindacabili;

Art. 13 - L'esito della selezione effettuata dalla Giuria per il Concorso e la Mostra sarà comunicato entro la prima settimana di ottobre 2020 sul sito Lucca Comics & Games e sulla pagina Facebook "Concorso Lucca Junior". Il vincitore e tutti i selezionati per la Mostra saranno tempestivamente informati anche a mezzo email o telefono.



PREMI

Art. 14 Il vincitore si aggiudicherà la pubblicazione e realizzerà le illustrazioni dell'albo che sarà **pubblicato da KITE edizioni**.

a) L'illustratore vincitore sarà messo tempestivamente in contatto con l'editore per la realizzazione dell'albo illustrato e avrà **8 mesi di tempo per terminare il progetto**, che verrà presentato nell'ambito dell'edizione 2021 del festival Lucca Comics & Games;

b) Le specifiche esatte dell'albo, le scadenze ed ogni altro dettaglio riguardante la pubblicazione saranno concordati direttamente tra KITE edizioni e il vincitore, verranno disciplinati da un regolare contratto di edizione e potranno variare in accordo alla natura del progetto vincitore;

c) Il vincitore riceverà **2.000€**, di cui €1.000 saranno corrisposti dall'Organizzazione entro il mese di dicembre 2020 e altri €1.000 saranno corrisposti alla consegna del progetto finito, in qualità di anticipo garantito sulle royalties;

d) Quale corrispettivo per la cessione dei diritti di riproduzione e pubblicazione delle illustrazioni in Italia, spetterà all'illustratore vincitore la percentuale del 5% sul prezzo di copertina di ogni copia venduta. Le royalties maturate a superamento della somma ricevuta come anticipo, saranno corrisposte annualmente dall'editore KITE edizioni dopo la presentazione di rendiconti, come d'uso. Tutti gli altri diritti derivanti da altri utilizzi restano in capo all'illustratore e saranno eventualmente oggetto di ulteriore contrattazione scritta;

e) Il vincitore riceverà, inoltre, un **pass** per il Festival Lucca Comics & Games 2020 e **ospitalità** per la serata di premiazione, che si terrà in data da definirsi, tra il 28 ottobre e il 1 novembre 2020;

Art. 15 - L'Organizzazione si riserva il diritto di sospendere l'iniziativa e di non procedere alla pubblicazione qualora la partecipazione dei concorrenti non raggiunga un numero sufficiente o i lavori presentati non siano considerati meritevoli di essere pubblicati, o per qualsiasi altra motivazione che l'Organizzazione e la Giuria riterranno valida;

Art. 16 - Tra tutte le tavole presentate al Concorso la Giuria selezionerà le più meritevoli, che diventeranno parte della **Mostra** che verrà allestita all'interno del festival Lucca Comics & Games dal 28 ottobre al 1 novembre 2020 e saranno pubblicate sul **Catalogo**. Gli illustratori selezionati per la Mostra riceveranno, inoltre, un **biglietto omaggio** per partecipare al festival Lucca Comics & Games in un giorno a loro scelta tra il 28 ottobre e il 1 novembre 2020;

Art. 17 - Tra tutte le opere selezionate per la Mostra, la Giuria assegnerà anche un **Premio alla Miglior Tavola Digitale**, il cui Autore riceverà un display interattivo con penna **Wacom Cintiq 16**;

Art. 18 - Se il vincitore della pubblicazione dovesse risultare anche l'Autore della Miglior Tavola Digitale, riceverà entrambi i premi;

Art. 19 - Verranno, inoltre, assegnate da 1 a 3 **Menzioni Speciali** che vinceranno la possibilità di **partecipare gratuitamente ad uno dei corsi e/o workshop** professionalizzanti organizzati dai partner del concorso Associazione Autori di Immagini (AI), Book on a Tree (BoT) e/o KITE Edizioni nei mesi successivi alla selezione. La partecipazione al corso sarà concordata con i partner in base al calendario e alle disponibilità;

Art. 20 - La Premiazione si terrà in uno di giorni del festival "Lucca Comics & Games" tra il 28 ottobre e il 1 novembre 2020. La data esatta verrà comunicata al vincitore e a tutti i premiati a mezzo email o telefono contestualmente all'esito della selezione o nei giorni immediatamente successivi;

Art. 21 - Tutti i partner si impegnano a favorire il più possibile le occasioni di promozione del bando, della Mostra e dell'albo sui loro canali. In particolare, Lucca Comics & Games fornirà uno stand per la vendita del libro e firmacopie ed organizzerà attività dedicate durante il festival.

LA MOSTRA

Art. 22 - Ai fini dell'esposizione, l'Organizzazione provvederà a proprie spese alla stampa in alta definizione di tutte le tavole selezionate per la Mostra a partire dai file ricevuti per la selezione;

Art. 23 - I Partecipanti riconoscono all'Organizzazione e ad eventuali partner del Concorso il diritto di riprodurre le loro opere su Catalogo, manifesti, pieghevoli o altri stampati relativi alla Mostra, nonché su qualsiasi altro supporto utile esclusivamente alla promozione della stessa; l'Organizzazione da parte sua si impegna a citare e a far citare l'Autore in ognuno di questi casi. Fatto salvo quanto premesso in merito ai fini promozionali, i diritti d'autore dei progetti e delle illustrazioni candidati restano in capo agli autori, non potranno pertanto essere utilizzati, modificati, estrapolati e riprodotti salvo diverso specifico accordo scritto tra le parti;

Art. 24 - La partecipazione al Concorso implica l'accettazione di tutte le norme contenute nel regolamento. All'Organizzazione spetta il giudizio finale sui casi controversi e su quanto non espressamente previsto.



TRATTAMENTO DATI PERSONALI

La normativa sul trattamento dati personali GDPR UE 679/16 e del D.Lgs. 196/03 così come modificato dal D.Lgs. 101/18 stabilisce che il soggetto interessato debba essere preventivamente informato in merito all'utilizzo dei dati che lo riguardano. A tal fine "Lucca Crea S.r.l." in qualità di "Titolare" del trattamento dei dati personali è tenuta a fornire le informazioni in merito all'utilizzo dei Suoi dati personali. Il trattamento sarà effettuato secondo i principi di correttezza, di liceità, di trasparenza e di tutela della Sua riservatezza e dei Suoi diritti. I suoi dati personali saranno utilizzati dal Titolare del Trattamento per finalità inerenti le attività istituzionali di Lucca Crea S.r.l. di organizzazione eventi. Il trattamento sarà effettuato principalmente con strumenti elettronici ed occasionalmente cartacei adottando misure di sicurezza idonee ad assicurare la protezione dei Suoi dati e con modalità riportate alla pagina "Privacy Policy" riportata sul sito istituzionale. Con la presente, ad ogni effetto di Legge e di regolamento, con la firma del presente si dichiara di avere attentamente letto l'informativa all'indirizzo <https://www.luccacomicsandgames.com/it/lcg/privacy/> e di prestare il consenso al trattamento dei dati personali per le finalità e con le modalità riportate nell'informativa stessa. L'Interessato ha il diritto di chiedere al Titolare del trattamento l'accesso ai dati personali e la rettifica o la cancellazione degli stessi o la limitazione del trattamento che li riguarda o di opporsi al trattamento. L'apposita istanza è presentata scrivendo a info@luccacrea.it alla c.a. del Responsabile Del Trattamento Dati oppure tramite posta ordinaria indirizzata a LUCCA CREA S.R.L. Corso Garibaldi, 53 - 55100 (LU). Per qualsiasi chiarimento in merito al trattamento dati può essere contattato il DPO / RDP (Data Protection Officer / Responsabile Protezione Dati) allo 0583.401711 oppure scrivendo a dpo@ext.luccacrea.it.

I dati personali raccolti nell'ambito di cui al presente regolamento saranno trattati da ciascuna delle Parti limitatamente al periodo di tempo necessario al perseguimento delle finalità di cui sopra.

LA GIURIA DELL'EDIZIONE 2020

CONCORSO "LUCCA JUNIOR"

PREMIO DI ILLUSTRAZIONE EDITORIALE "LIVIO SOSSI"

Presidente di Giuria

PAOLO D'ALTAN - illustratore

I Giurati

IACOPO BRUNO - illustratore

DAVIDE CALÌ - autore e illustratore

VALENTINA DE POLI - giornalista

VALENTINA MAI - art director ed editrice KITE Edizioni

PER ULTERIORI INFORMAZIONI:

concorsoluccajunior@luccacomicsandgames.com

www.luccacomicsandgames.com

 www.facebook.com/ConcorsoLuccaJunior

CONCORSO
LUCCA JUNIOR



2020



IN COLLABORAZIONE CON:



CON IL SUPPORTO DI:



CON IL PATROCINIO DI:



CONCORSO LUCCA JUNIOR 2020

PREMIO DI ILLUSTRAZIONE EDITORIALE "LIVIO SOSSI"

TESTO DELL'ALBO DA ILLUSTRARE

I cavalieri delle buone maniere - Pierdomenico Baccalario

Pag.1/2

C'era una volta un paese lontano lontano lontano, dove i bambini erano una vera pestilenza. Chiassosi, disordinati, maleducati, era impossibile insegnargli le buone maniere! E come se non bastasse: mangiavano solo caramelle. I genitori erano disperati.

Così, una sera i grandi si riunirono in gran segreto, dove i bambini non potessero sentirli. Dobbiamo fare qualcosa! Ci vorrebbe una fata madrina per educare quelle pesti – disse uno. Macché fata madrina, ci vorrebbe una strega – disse un altro. No, di più, ci vorrebbe Barbablù in persona! – disse un altro ancora.

Pag.3/4

Aspettate, forse ho io la soluzione! – disse uno che non aveva ancora parlato. Poi mostrò una rivista che mostrava una pubblicità.

*Problemi con la prole?
Non studia? Non si lava?
Non sparcchia la tavola?*

**I 4 CAVALIERI DELLE BUONE MANIERE
sono al vostro servizio!
CHIAMATE SUBITO
OO OO7 5672345678**

Così composero il numero.

Pag.5/6

I quattro Cavalieri delle Buone Maniere arrivarono

qualche giorno dopo.

PULIZIA (rosa)

Il primo cavaliere era **Spazzolino**, a cavallo del bianchissimo **Saponetta**. Fanatico di pulizia, dell'ordine e dell'igiene personale. Si dice che si facesse persino la doccia una volta al giorno.

RISPETTO DELL'AUTORITA' (verde)

Il secondo cavaliere era **Frusta**, a cavallo del nerissimo **Inchiostro**. Maniaco del silenzio e del rispetto per l'autorità. Si dice che riuscisse a percepire un bisbiglio a un chilometro di distanza e lo scricchiolare di una carta di caramella a due.

Pag.7/8

BUONE MANIERE (azzurro)

Venne poi il terzo cavaliere, **Galateo**, in sella a **Tegamino**, cavallo dal portamento elegante e dall'incedere austero. Esperto di buone maniere a tavola e di cibo sano, pare che la sua collezione di posate contasse ben 36 tra forchette, cucchiari e coltelli diversi, uno per ogni tipo di pietanza.

STUDIO (arancio)

E infine, sulla sua cavalla **Pagellina**, ecco il quarto cavaliere, **Tormento**, maestro di studio e dedizione scolastica. Pare che la sua biblioteca personale contasse 10 mila libri. E che li avesse letti tutti e che Pagellina sapesse a memoria le tabelline fino a quella del 9.

Pag.9/10

I 4 cavalieri si misero subito all'opera perché c'era parecchio da fare. **Spazzolino** si diede da fare per indurre i bambini a lavarsi (anche dietro le orecchie), cambiarsi le mutande



Luccacrea



Lucca
Comics&Games



IN COLLABORAZIONE CON:

KITEE



CON IL SUPPORTO DI:

wacom

CON IL PATROCINIO DI:



CONCORSO LUCCA JUNIOR 2020

PREMIO DI ILLUSTRAZIONE EDITORIALE “LIVIO SOSSI”

TESTO DELL'ALBO DA ILLUSTRARE

I cavalieri delle buone maniere - Pierdomenico Baccalario

e mettere in ordine la loro cameretta. **Frusta**, iniziò immediatamente un'ispezione delle divise scolastiche. **Galateo** inaugurò la giornata con un corso di buone maniere a tavola e **Tormento** cominciò a interrogare i bambini a caso sulle tabelline.

Pag.11/12

Tempo due settimane e in quel paese lontano lontano tutto cambiò. I bambini erano diventati una meraviglia di educazione.

Si lavavano ogni giorno (anche dietro le orecchie), ascoltavano i loro insegnanti senza lanciare palline di carta, avevano imparato a mangiare usando le posate da pesce e sapevano a memoria tutte le tabelline. Ed inoltre salutavano, ringraziavano, tenevano le camerette in ordine e aiutavano a sparecchiare dopo mangiato!

Insomma, i 4 cavalieri avevano fatto il miracolo!

Pag.13/14

Ma qui cominciarono i guai.

Esaurito il lavoro con i piccoli, infatti, i 4 cavalieri notarono che c'era da fare anche con i grandi.

Non tutti i grandi, infatti, si lavavano proprio ogni giorno. Senza parlare di quelli che si cambiavano le mutande una volta ogni due settimane.

E non sempre i grandi erano rispettosi dell'autorità

POSSIBILE ILLUSTRAZIONE: *adulto che contesta un arbitro di calcio oppure un vigile urbano...*

Senza contare quelli che mangiavano con le mani e quelli che non sapevano nemmeno fare 3x4 senza usare la calcolatrice.

Pag.15/16

I 4 cavalieri si rimisero al lavoro.

POSSIBILE ILLUSTRAZIONE: *varie situazioni*

Dopo la prima settimana, i grandi si riunirono nuovamente, in segreto.

Pag.17/18

- Dobbiamo fare qualcosa per questi cavalieri! Sono davvero insopportabili!

- Controllano tutti i giorni se mi lavo i denti!

- E pretendono che sparecchi tutta la tavola sia pranzo che a cena!

- Mi interrogano continuamente sulla tabellina del 7!

- A me ieri hanno sequestrano tutte le caramelle!

- Non potremmo dargli dei cani da ammaestrare?

- Non possiamo semplicemente chiedergli di andarsene?

- Forse potremmo fargli credere che ci sia bisogno di loro in un paese oltre confine.

Massi! Ecco l'idea!



Luccacrea



Lucca
Comics&Games



IN COLLABORAZIONE CON:

KITEE



CON IL SUPPORTO DI:

wacom

CON IL PATROCINIO DI:



CONCORSO LUCCA JUNIOR 2020

PREMIO DI ILLUSTRAZIONE EDITORIALE “LIVIO SOSSI”

TESTO DELL'ALBO DA ILLUSTRARE

I cavalieri delle buone maniere - Pierdomenico Baccalario

Pag.19/20

Gli adulti preparano dei manifesti, poi li fecero stampare da una tipografia e nottetempo tappezzarono i muri della città.

I manifesti dicevano:

S.O.S.

Siamo i cittadini di un paese oltre confine

Abbiamo bambini tremendi da rieducare.

Per favore cavalieri salvateci voi!

Venite subito.

POSSIBILE ILLUSTRAZIONE: *il manifesto (comprensivo di testo)*

Pag.21/22

Così, i cavalieri partirono. Ma prima pretesero che gli adulti consegnassero tutte le caramelle, le merendine e gli snack che avevano. E promisero solennemente di comportarsi bene, di lavarsi ogni giorno e di mangiare frutta e verdura.

Pag.23/24

Appena fuori dalle mura della città, i 4 cavalieri smontarono da cavallo.

- Quanto tempo abbiamo prima di dover ripartire?

- Abbastanza per mangiare almeno metà delle caramelle.



Luccacrea