



**LUCCA
COMICS
& GAMES**



IN COLLABORAZIONE CON:



CON IL SUPPORTO DI:



CON IL PATROCINIO DI:



CONCORSO LUCCA JUNIOR 2027

PREMIO DI ILLUSTRAZIONE EDITORIALE "LIVIO SOSSI"

Art. 1 - Lucca Crea e Lucca Comics & Games (d'ora in poi denominate "Organizzazione"), in collaborazione con **Lapis 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 inedito** (riportato in fondo al presente bando).

Il progetto vincitore, selezionato da una Giuria di esperti/e del settore, sarà pubblicato da Lapis 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 e ragazze, 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 promuovere la letteratura per l'infanzia nonché valorizzare le opere di Artisti/Artiste di talento e facilitare l'incontro con Editori virtuosi e di qualità che possano pubblicarli/e e presentarli/e al pubblico di Lettori/Lettrici;

Art. 3 - La partecipazione al Concorso è **gratuita** ed aperta ad Artisti/Artiste di qualsiasi nazionalità, luogo di origine o residenza, **senza limiti di età**. Per i/le Partecipanti minorenni si richiede l'autorizzazione scritta da parte 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 4 anni;

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

discrezione dell'Editore Partner. Nello specifico, l'albo illustrato dal Vincitore/dalla Vincitrice verrà stampato in formato 24,7 x 24,7 cm (chiuso), 49,4 x 24,7 cm (aperto) e sarà composto dalla copertina e da n. 32 pagine (24 pagine + 8 risguardi);

Art. 6 - Il testo da illustrare proposto dall'Organizzazione è riportato in fondo al presente bando; Il presente testo viene reso pubblico ai fini dell'efficace svolgimento del concorso, ma non è un testo di pubblico dominio ed è disciplinato da un regolare contratto tra Editore e Autore/Autrice per il suo utilizzo.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

Art. 7 - I/Le 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 15 febbraio 2027**;

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).

- Lo storyboard potrà essere realizzato con qualsiasi tecnica (tradizionale, digitale o mista) in bianco e nero o a colori;
- Lo storyboard dovrà essere costituito dalle bozze illustrate di tutte le pagine della storia e non dovrà contenere il testo;
- Lo storyboard dovrà contenere obbligatoriamente



PER ULTERIORI INFORMAZIONI:
concorsoluccajunior@luccacomicsandgames.com | www.premioliviosossi.it

anche la bozza della copertina. In caso di vincita, la copertina sarà la prima tavola a dover essere completata in accordo con l'Editore;

d. Le bozze della quarta di copertina, del frontespizio e dei risguardi possono essere aggiunte a discrezione dei/delle Partecipanti, ma non sono obbligatorie;

e. 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;

f. Lo storyboard dovrà essere contenuto in un unico file in formato PDF (peso massimo 8MB) nominato come segue: "COGNOME_NOME_STORYBOARD".

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

a. Le 2 illustrazioni definitive dovranno far riferimento a **2 tavole** (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 2 illustrazioni definitive dovranno rispettare le misure dell'albo aperto: 49,4 cm (lunghezza) x 24,7 cm (altezza) più un'eventuale abbondanza di circa 5mm, utile all'Editore in fase di impaginazione e stampa;

c. Le 2 illustrazioni definitive non dovranno contenere il testo, ma è necessario prevedere uno spazio adeguato per la sua successiva collocazione da parte dell'Editore;

d. Le 2 illustrazioni definitive dovranno essere caricate nel formato **JPEG a 300 dpi in RGB** ed essere nominate come segue: "COGNOME_NOME_N. TAVOLA SCELTA" (es. Illustrazione 1: COGNOME_NOME_TAV. 3; Illustrazione 2: COGNOME_NOME_TAV. 11);

e. Per le tavole realizzate con tecnica tradizionale, andranno caricate all'interno del modulo due **scansioni di alta qualità a 300 dpi** quanto più conformi alle tavole originali.

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

3. Un **CURRICULUM VITAE**, sotto forma 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/le principianti o autodidatti/e sono invitati/e 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 .pdf, .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/delle Partecipanti al progetto e compilare i successivi campi per ciascun Autore/Autrice.

All'interno del modulo verrà richiesto anche di indicare un/una Referente per l'iscrizione. Il/la 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/la Referente deve essere unico/a;

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

Art. 11 - I/le Partecipanti si rendono garanti dell'originalità del materiale presentato e di essere gli autori/le autrici 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.

a. 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;

b. Non saranno ritenute candidabili opere realizzate totalmente o parzialmente con l'ausilio dell'Intelligenza Artificiale. Qualora fosse accertata, anche successivamente alla presentazione dell'opera, la sua creazione con l'ausilio e l'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale, l'Organizzazione si riserva di adottare le più opportune misure per sanzionare la suddetta condotta vietata.

LA GIURIA

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

Art. 13 - L'esito della selezione effettuata dalla Giuria sarà comunicato entro il mese di marzo 2027 sul sito del Premio Livio Sossi, sul sito di Lucca Comics & Games e sui social Facebook e Instagram del Concorso. Il Vincitore/la Vincitrice e tutti i/le Selezionati/e per la Mostra saranno tempestivamente informati/e anche a mezzo email o telefono.

PREMI

Art. 14 Il Vincitore/la Vincitrice si aggiudicherà la pubblicazione e realizzerà le illustrazioni dell'**albo** che sarà **pubblicato da Lapis Edizioni**.

a. Il **Vincitore/la Vincitrice** sarà messo/a tempestivamente in contatto con l'Editore per la realizzazione dell'albo illustrato e avrà **4 mesi di tempo per terminare il progetto**, che verrà presentato nell'ambito dell'edizione 2027 del festival Lucca Comics & Games;

b. Le specifiche esatte dell'albo, le scadenze ed ogni altro dettaglio riguardante la pubblicazione, comprese eventuali modifiche non sostanziali allo storyboard o alle tavole già consegnate (laddove necessario), saranno concordati direttamente tra Lapis Edizioni e il Vincitore/la Vincitrice, verranno disciplinati da un regolare contratto di edizione e potranno variare in accordo alla natura del progetto vincitore;

c. Il Vincitore/la Vincitrice riceverà **€2.000**, di cui €1.000 saranno corrisposti dall'Organizzazione dopo la proclamazione 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 al Vincitore/alla Vincitrice la percentuale del 4% sul prezzo di copertina al netto dell'Iva di ogni copia venduta. Le royalties maturate a superamento della somma ricevuta come anticipo, saranno corrisposte annualmente da Lapis Edizioni dopo la presentazione dei rendiconti, come d'uso. Tutti gli altri diritti derivanti da altri utilizzi restano in capo al Vincitore/alla Vincitrice e saranno oggetto di ulteriore contrattazione scritta con Lapis Edizioni;

e. Il Vincitore/la Vincitrice riceverà, inoltre, un **pass** per il Festival Lucca Comics & Games 2027 e **ospitalità** per la Premiazione, che si terrà in data da definirsi e verrà comunicata con anticipo;

Art. 15 - L'Organizzazione si riserva il diritto di sospendere l'iniziativa e di non procedere alla pubblicazione qualora la partecipazione dei/delle 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 tutti i progetti presentati al Concorso la Giuria selezionerà le tavole e gli storyboard più meritevoli, che diventeranno parte della **Mostra** che verrà allestita all'interno del festival Lucca Comics & Games 2027 e saranno pubblicati sul **Catalogo**.

Gli Artisti/ le Artiste selezionati/e per la Mostra riceveranno, inoltre, un **biglietto omaggio** per partecipare al festival Lucca Comics & Games 2027 in un giorno a loro scelta;

Art. 17 - Tra tutte le opere selezionate per la Mostra, la Giuria assegnerà anche un **Premio per la Miglior Ta-**

vola Digitale offerto da **Wacom**.

Se il Vincitore/la Vincitrice della pubblicazione dovesse risultare anche l'Autore/Autrice del Premio Digitale, riceverà entrambi i premi;

Art. 18 - Tra tutte le opere selezionate per la Mostra, la Giuria assegnerà anche:

a. un **Premio Speciale** offerto da **Autori di Immagini**, che consisterà in una quota associativa annuale all'Associazione Autori di Immagini (AI) e una pagina dedicata sull'Annual AI;

b. un **Premio Speciale** offerto da **Book on a Tree**, che consisterà in una sessione di Art coaching con Gud, Art Director dell'agenzia;

Art. 19 - La Giuria potrà, inoltre, assegnare ulteriori **Premi e/o Menzioni** ad altre opere selezionate per la Mostra;

Art. 20 - La Premiazione si terrà in uno dei giorni del festival "Lucca Comics & Games" 2027 (indicativamente a fine ottobre/primi di novembre). La data esatta verrà comunicata con anticipo al Vincitore/alla Vincitrice e a tutti/e i premiati/le premiate a mezzo email o telefono;

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, durante il festival "Lucca Comics & Games" verrà riservato uno spazio per la vendita del libro e firmacopie e saranno organizzate attività dedicate.

LA MOSTRA

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

Art. 23 - I/Le 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/l'Autrice 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/alle Autrici, 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.luccacrea.it/informativa-generale-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 DEL PREMIO 2027

CONCORSO "LUCCA JUNIOR"

PREMIO DI ILLUSTRAZIONE EDITORIALE "LIVIO SOSSI"

PAOLO D'ALTAN (Presidente di Giuria) –
Illustratore

GUD – Fumettista, Art Director Book on A Tree

MARIA POLITA – Autrice e formatrice, creatrice
di Scaffale Basso

ROSARIA PUNZI – Direttrice Editoriale Lapis
Edizioni

MIGUEL TANCO – Autore e illustratore

PER ULTERIORI INFORMAZIONI:

concorsoluccajunior@luccacomicsandgames.com



www.facebook.com/ConcorsoLuccaJunior



www.instagram.com/premiolivosossi

www.premiolivosossi.it

www.luccacomicsandgames.com



LUCCA
COMICS
& GAMES



IN COLLABORAZIONE CON:



CON IL SUPPORTO DI:



CON IL PATROCINIO DI:



CONCURSO LUCCA JUNIOR 2027

PREMIO DI ILLUSTRAZIONE EDITORIALE "LIVIO SOSSI"

TESTO DELL'ALBO DA ILLUSTRARE

Come si aggiusta un bambino

di Lorenzo Naia

[Indicazione per le illustrazioni: accanto al protagonista c'è sempre la sorella. È molto piccola, stringe tra le mani l'unico braccio del suo pupazzo monco.]

[Tav. 1]

«Ci dev'essere.»

Giacomo guarda in un cassetto.

«No.» Lo richiude.

Si gratta la testa.

Ne apre un altro, fruga, sposta.

«Nemmeno.»

[Tav. 2]

«Eppure ci dev'essere.»

Giacomo apre uno sportello. Poi una scatola. Poi un armadio.

Si accorge che sua sorella Alice lo sta fissando. «Come che cosa? Una cosa che aggiusta. Ci dev'essere.»

[Tav. 3]

Alice tira su col naso e sbatte le palpebre.

Giacomo rovista ancora.

«L'aspirapolvere, la lavatrice, il treno, la macchina dei popcorn,» conta sulle dita «hanno inventato tutto. Ci dev'essere anche qualcosa che aggiusta i bambini... qualcosa che aggiusta me!»

[Tav. 4]

Giacomo riprende a cercare. La so-

rellina continua a guardarlo.

«Ma certo!» Si ferma. «Il sale! Il nonno dice sempre che il sale aggiusta tutto.»

Così ne prende un pizzico. Dove va messo? Sulla fronte? Sul naso? Sulla lingua?

Alice sbatte le palpebre.

Giacomo sospira: «Eppure con la minestra di solito funziona.»

[Tav. 5]

«Proviamo con la colla!» esclama il bambino.

Ne mette una goccia sul dito.

Aspetta.

Due gocce sul palmo.

Aspetta.

Tre gocce sui capelli.

«Appiccica...» dice con la mano attaccata alla testa «ma non aggiusta. Ci dev'essere qualcos'altro.»

[Tav. 6]

Giacomo prende il nastro adesivo.

Strap.

Un giro intorno al polso, uno intorno al gomito.

Strap.

Un giro intorno al piede, uno intorno al ginocchio.

Fa due passi. Muove il braccio.

«Non basta! Ci dev'essere qualcos'altro.»

[Tav. 7]

Nell'armadietto del bagno, trova i cerotti.

Ne attacca uno sulla guancia e uno sull'altra guancia.

Uno sulla spalla, uno sull'altra spalla. Uno sul fianco, uno sul sedere.

«Ecco fatto!»

Si guarda allo specchio. Non è cambiato nulla, se non la scatola dei cerotti, che è finita.

«Ci dev'essere qualcos'altro, qualcosa di più forte.»

[Tav. 8]

In garage vede una cassetta degli attrezzi con cacciaviti, chiodi e martello.

Si solleva in punta di piedi, più su che può.

«Non ci arrivo...»

Controlla in basso, dentro un contenitore pieno di rotelle e ingranaggi.

«Magari mi manca un pezzo.» Ne sceglie uno, lo appoggia sul petto, ma rotola via.

Alice lo raccoglie e glielo porge.

«Grazie, però non funziona. Qui serve una magia!»



**LUCCA
COMICS
& GAMES**



IN COLLABORAZIONE CON:



CON IL SUPPORTO DI:



CON IL PATROCINIO DI:



CONCORSO LUCCA JUNIOR 2027

PREMIO DI ILLUSTRAZIONE EDITORIALE “LIVIO SOSSI”

[Tav. 9]

Dal baule dei travestimenti, prende un cappello a punta e una bacchetta. «Abracadabra, magia, rattoppa! Rimetti a posto la roba rotta!» Fa roteare la bacchetta. Alice ride, pensa che sia uno spettacolo per lei. «Ci vuole una formula più difficile. Ci... dev'essere qualcos'altro!»

[Tav. 10]

Si spalanca un'idea: «Una gru! Sì, ci vuole una gru enorme!» La sorella lo raggiunge incuriosita. «Con un braccio lunghissimo, che mi aggiusti dalla testa ai piedi» precisa Giacomo. Chiude gli occhi e inizia a manovrare una gru grande come tutta la casa. Poi li riapre. Ed è proprio allora che vede il pupazzo di Alice, accanto a loro.

[Tav. 11]

«Va bene, va bene, ho capito!» salta su il bambino. Fa un respiro. Poi un altro. «Non volevo rompere il tuo pupazzo, ero tanto arrabbiato.» Le parole escono piano, una alla volta, come se fossero nuove. «SCUSA.» Giacomo si siede sul pavimento. Alice gli tende il pupazzo.

[Tav. 12]

Giacomo sorride. Tasta ogni parte del proprio corpo. La fronte, il naso, la lingua, il dito, il palmo, i capelli, il polso, il gomito, il piede, il ginocchio, una guancia, l'altra guancia, le spalle, i fianchi, il sedere, il petto. Sorride ancora. Ora è tutto aggiustato.



LUCCA
COMICS
& GAMES



IN COLLABORAZIONE CON:



CON IL SUPPORTO DI:



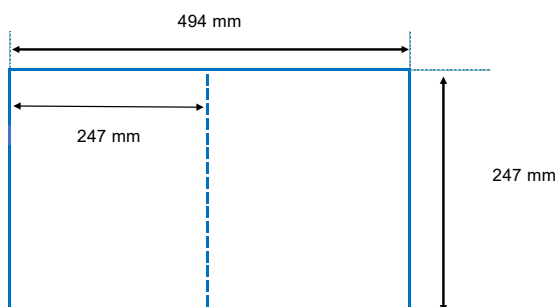
CON IL PATROCINIO DI:



CONCURSO LUCCA JUNIOR 2027

PREMIO DI ILLUSTRAZIONE EDITORIALE "LIVIO SOSSI"

FORMATO DELL'ALBO DA ILLUSTRARE



FOLIAZIONE

