



IN COLLABORAZIONE CON:

TERRE DI MEZZO EDITORE



CON IL SUPPORTO DI:

wacom

CON IL PATROCINIO DI:



## PREMIO DI ILLUSTRAZIONE EDITORIALE “LIVIO SOSSI” 2023

**Art. 1 - Lucca Crea e Lucca Comics & Games** (d'ora in poi denominate "Organizzazione"), in collaborazione con **Terre di mezzo Editore** 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 del settore, sarà pubblicato dalla casa editrice Terre di mezzo Editore.

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 4 anni;

**Art. 5** - Formato e soluzioni grafiche dell'albo sono a discrezione dell'editore partner. Nello specifico, l'albo illustrato dal Vincitore/la Vincitrice verrà stampato in formato 205 x 280 mm (chiuso), 410 x 280 mm (aperto) e sarà composto dalla copertina e da n. 40 pagine;

**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.

### MODALITÀ 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](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 20 marzo 2023**;

**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;



PER ULTERIORI INFORMAZIONI:  
[concorsoluccajunior@luccacomicsandgames.com](mailto:concorsoluccajunior@luccacomicsandgames.com) | [www.premioliviosossi.it](http://www.premioliviosossi.it)

- c. Lo storyboard dovrà contenere obbligatoriamente 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 del Partecipante, 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: 410 mm (lunghezza) x 280 mm (altezza) più un'eventuale abbondanza di circa 5 mm, utile all'editore in fase di impaginazione e stampa;
- c. 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;
- 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 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 .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 Partecipanti al progetto e compilare i successivi campi per ciascun Autore/Autrice.

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 sarà comunicato entro il mese di aprile 2023 sul sito del Premio Livio Sossi, sul sito di Lucca Comics & Games e sulla pagina Facebook "Concorso Lucca Junior". Il Vincitore/la Vincitrice e tutti i selezionati per la Mostra saranno tempestivamente informati 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 Terre di mezzo Editore**.

- a. L'illustratore Vincitore/la Vincitrice sarà messo tempestivamente in contatto con l'editore per la realizzazione dell'albo illustrato e avrà **3 mesi di tempo per terminare il progetto**, che verrà presentato nell'ambito dell'edizione 2023 del festival Lucca Comics & Games;
- b. Le specifiche esatte dell'albo, le scadenze ed ogni altro dettaglio riguardante la pubblicazione saranno concordati direttamente tra Terre di mezzo Editore 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/la 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 Terre di mezzo Editore dopo la presentazione dei rendiconti, come d'uso. Tutti gli altri diritti derivanti da altri utilizzi restano in capo al Vincitore/la Vincitrice e saranno oggetto di ulteriore contrattazione scritta con Terre di mezzo Editore;
- e. Il Vincitore/la Vincitrice riceverà, inoltre, un **pass** per il Festival Lucca Comics & Games 2023 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 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 2023 e saranno pubblicate sul **Catalogo**.

I selezionati/e per la Mostra riceveranno, inoltre, un **biglietto omaggio** per partecipare al festival Lucca Comics & Games 2023 in un giorno a loro scelta;

**Art. 17** - Tra tutte le opere selezionate per la Mostra, la Giuria assegnerà anche un **Premio Digitale**, offerto da **Wacom**, partner del Concorso;

**Art. 18** - Se il Vincitore/la Vincitrice della pubblicazione dovesse risultare anche l'Autore/Autrice del Premio Digitale, riceverà entrambi i premi;

**Art. 19** - Verranno, inoltre, assegnate da 1 a 3 **Menzioni Speciali** che riceveranno un premio offerto dai partner del concorso **Associazione Autori di Immagini (AI)** e/o **Book on a Tree (BoT)**;

**Art. 20** - La Premiazione si terrà in uno dei giorni del festival "Lucca Comics & Games" 2023 (indicativamente a fine ottobre/primi di novembre). La data esatta verrà comunicata con sufficiente anticipo al Vincitore/la Vincitrice e a tutti i premiati 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, 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/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, 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 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](mailto: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](mailto: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 2023 CONCORSO "LUCCA JUNIOR" PREMIO DI ILLUSTRAZIONE EDITORIALE "LIVIO SOSSI"

### Presidente di Giuria

PAOLO D'ALTAN - Illustratore

### I Giurati

IVAN CANU - Illustratore, Direttore Mimaster  
Illustrazione

ANTONELLA CARNICELLI - Art director Terre di  
mezzo Editore

GUD - Disegnatore, Art director Book on A Tree

ELENA PASOLI - Exhibition Manager Bologna  
Children's Book Fair

## PER ULTERIORI INFORMAZIONI:

[concorsoluccajunior@luccacomicsandgames.com](mailto:concorsoluccajunior@luccacomicsandgames.com)

[www.premiolivosossi.it](http://www.premiolivosossi.it)

[www.facebook.com/ConcorsoLuccaJunior](https://www.facebook.com/ConcorsoLuccaJunior)

[www.luccacomicsandgames.com](http://www.luccacomicsandgames.com)





Lucca  
Comics&Games



IN COLLABORAZIONE CON:

TERRE DI MEZZO  
EDITORE



CON IL SUPPORTO DI:

wacom

CON IL PATROCINIO DI:



## PREMIO DI ILLUSTRAZIONE EDITORIALE “LIVIO SOSSI” 2023

### TESTO DELL'ALBO DA ILLUSTRARE **Celeste e la Gemella Blu** di Angelo Mozzillo

*In blu alcune indicazioni sulle illustrazioni*

[Tav. 1]

Celeste ha una casa tutta gialla al centro di una grande campagna verde.  
Ha una gatta bianca e una salopette nera.  
Celeste ha una gemella blu.

[Tav. 2]

L'ha trovata in un secchio dietro la rimessa.  
Ha alzato una mano per salutarla: "Ciao".  
"Ciao!" La bimba nel secchio ha risposto al saluto.

*(Celeste saluta il suo riflesso all'interno di un secchio)*

[Tav. 3]

"Cosa stai facendo?" ha chiesto a Celeste suo padre, mentre spostava una vecchia carriola.  
"C'è la mia gemella!" gli ha detto lei. "Si chiama Blu!"

Blu è identica a Celeste, e Celeste è identica a Blu.  
Cambia solo il colore.

[Tav. 4]

Se Celeste si accovaccia, si accovaccia anche Blu.  
Se Celeste allarga le braccia, anche Blu le allarga.  
Se Celeste guarda all'insù... Beh, in quel caso non può sapere cosa fa Blu nel frattempo.

Forse, mentre Celeste guarda all'insù, Blu le fa la linguaccia.  
Allora Celeste, per sicurezza, fa le boccacce a Blu.  
Ma anche Blu, di rimando, fa la boccacce a Celeste.  
È proprio buffa quella gemella nel secchio.

[Tav. 5]

Di pomeriggio Celeste la va a trovare. Parlano di questo e quello, corrono intorno al secchio, e ogni tanto Celeste dice qualcosa di divertente che fa ridere tutt'e due.

Di tanto in tanto Celeste e Blu giocano a prendere il tè.  
Celeste porta la sua tazza, Blu ne ha già una.

[Tav. 6]

Un giorno Celeste sente rumori nell'appezzamento di terra accanto al suo.  
"Che sta succedendo?" chiede al suo papà mentre taglia l'erba.  
"Sono i nuovi vicini".

[Tav. 7]

"I nuovi vicini? Io non li voglio i nuovi vicini", pensa Celeste.  
Celeste vuole stare solo con suo padre e con Blu.

[Tav. 8]

Ogni volta che sente le nuove voci in giardino, Celeste si rintana in casa.  
Dalla finestra della cucina vede il nuovo vicino presentarsi a suo padre.  
Lei non vuole conoscere proprio nessuno.

[Tav. 9]

Approfittando del silenzio del primo pomeriggio, un giorno Celeste va a cercare Blu e... trova il secchio vuoto!  
Cos'è successo? Dov'è l'acqua? E dove è finita Blu?



Lucca  
Comics&Games



IN COLLABORAZIONE CON:

TERRE DI MEZZO  
EDITORE



CON IL SUPPORTO DI:

wacom

CON IL PATROCINIO DI:



## PREMIO DI ILLUSTRAZIONE EDITORIALE “LIVIO SOSSI” 2023

### [Tav. 10]

“Che cosa cerchi?”

Una ragazzina poco più grande di lei le compare accanto. Deve essere la figlia del nuovo vicino.

“Cerco la mia amica Blu! Non è più nel secchio!” le risponde Celeste.

### [Tav. 11]

La ragazzina si guarda intorno. “Forse è finita nel pozzo!”, dice.

Celeste si affaccia a guardare e... la nuova vicina ha ragione! In fondo al pozzo c'è una bambina.

“È proprio lei! È blu!” dice Celeste, spaventata.

### [Tav. 12]

La ragazzina allora prende il secchio vuoto, lo cala nel pozzo, poi lo ritira su.

Mette il secchio pieno d'acqua lontano dal pozzo, dietro la rimessa. Celeste si affretta a controllare.

“Ecco Blu, l'hai salvata” grida felice.

“Non si gioca attorno al pozzo... Blu ha rischiato grosso!”, le dice la ragazzina.

### [Tav. 13]

“Mi chiamo Rosa, comunque”, si presenta.

Blu non dice niente. E non dice niente perché ha appena fatto una scoperta eccezionale!

Anche la nuova vicina ha una gemella! È nel secchio con Blu!

*(Celeste vede il riflesso suo e quello della nuova vicina all'interno del secchio)*

### [Tav. 14]

Celeste vede la gemella di Rosa nel secchio dire a Blu:

“Andiamo a giocare?”

Blu non risponde. Si è fatta rossa per l'emozione.

### [Tav. 15]

Dato che Blu deve giocare con la sua nuova amica, Celeste decide di andare a giocare con Rosa.

“Ciao” Celeste saluta Blu, prima di andare.

“Ciao!” risponde al saluto la vecchia amica nel secchio.

### [Tav. 16]

Celeste passa con Rosa tutta l'estate.

È proprio buffa la nuova vicina.

Si fanno boccacce, parlano, corrono, giocano pure a prendere il tè.

Ogni tanto Celeste torna a trovare Blu. La trova nel solito secchio.

Chissà perché, sembra davvero davvero felice.



IN COLLABORAZIONE CON:

TERRE DI MEZZO EDITORE



CON IL SUPPORTO DI:

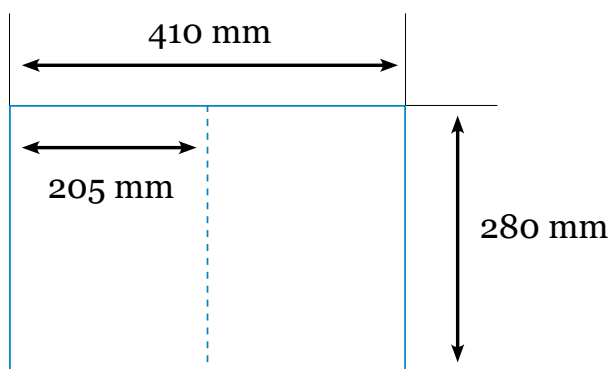
wacom

CON IL PATROCINIO DI:



# PREMIO DI ILLUSTRAZIONE EDITORIALE “LIVIO SOSSI” 2023

## FORMATO DELL'ALBO DA ILLUSTRARE



### Foliazione

1 BIANCA	2 RISGUARDI	3 RISGUARDI	4 FRONTESPIZIO	5 FRONTESPIZIO	6 TAV. 1	7 TAV. 1	
8 TAV. 2	9 TAV. 2	10 TAV. 3	11 TAV. 3	12 TAV. 4	13 TAV. 4	14 TAV. 5	15 TAV. 5
16 TAV. 6	17 TAV. 6	18 TAV. 7	19 TAV. 7	20 TAV. 8	21 TAV. 8	22 TAV. 9	23 TAV. 9
24 TAV. 10	25 TAV. 10	26 TAV. 11	27 TAV. 11	28 TAV. 12	29 TAV. 12	30 TAV. 13	31 TAV. 13
32 TAV. 14	33 TAV. 14	34 TAV. 15	35 TAV. 15	36 TAV. 16	37 TAV. 16	38 RISGUARDI	39 RISGUARDI
40 BIANCA							