

Diario di Lucertola

Un omaggio a Don Chisciotte





Con un divertente programma dedicato ogni anno a una storia diversa, Notte di Fiaba è il principale e tradizionale appuntamento dell'estate di Riva del Garda.

Musica, danze, giochi, attori e giocolieri animano le strade e i vicoli della città nella magica cornice creata da allegre scenografie e dal lago di Garda.

Anche se è una manifestazione dedicata ai bambini, Notte di Fiaba affascina da sempre anche gli adulti.

Ottantamila visitatori, e centosessanta ore di animazione sono solo alcuni dei numeri di uno degli eventi più importanti del Garda Trentino, che si

tramanda di generazione in generazione dal 1950 e appartiene alla comunità intera e ai suoi ospiti.

Quest'anno Notte di Fiaba ci racconta una nuova storia, omaggio ispirato al mirabile capolavoro di Miguel De Cervantes, *Don Chisciotte*, abitante eterno del nostro immaginario e simbolo di chi sa guardare il mondo non soltanto per ciò che è, ma anche per ciò che potrebbe diventare.

Perché, in fondo, abbiamo tutti bisogno di un pizzico della follia visionaria di Don Chisciotte: quella che ci spinge a credere nei sogni, ad affrontare le nostre paure e a immaginare insieme un futuro ancora tutto da raccontare.

Organizza



Con il patrocinio e sostegno di



Con il sostegno di



Partners



Sponsor



REGOLAMENTO DEL CONCORSO

ART. 1 - INIZIATIVA CULTURALE

Promosso da Associazione Manifestazioni Rivane APS, il **Notte di Fiaba Illustration Contest** è un'iniziativa culturale che ha l'obiettivo di scoprire nuovi talenti nel panorama internazionale dell'illustrazione e valorizzare il ruolo della letteratura per l'infanzia e dei libri illustrati di qualità nella crescita e nella formazione delle bambine e dei bambini.

Ogni anno il concorso dà vita a una **mostra** d'illustrazione, al relativo **catalogo** e ad un **albo** che viene illustrato dal vincitore del concorso e pubblicato dall'editore partner, **Giunti**.

La Giuria cerca il vincitore tra chi propone un tipo di illustrazione "sperimentale" e "originale", non contaminata da stereotipi e stili che provengono dai cartoni animati, dai fumetti o dai manga.

La Giuria sceglie i **tre illustratori migliori**, assegna il **premio speciale "Livio Sossi – Talenti Emergenti"** le **menzioni speciali** e seleziona un'ulteriore rosa di illustratori le cui opere vengono esposte alla mostra di cui sopra e inserite nel relativo catalogo.

Vincitori, menzionati e selezionati per la mostra vengono rivelati all'Illustrators Survival Corner durante la **Bologna Children's Book Fair**.

Nei giorni a seguire, i risultati vengono pubblicati anche sui social media del Concorso (Instagram, Facebook e LinkedIn) e sul sito nottedifiaba.it.

Albo illustrato e catalogo vengono presentati in occasione dell'inaugurazione della **mostra** che si tiene **a fine agosto** al **MAG di Riva del Garda** durante il **Festival Notte di Fiaba**.

ART. 2 - MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE E SCADENZA

I partecipanti dovranno registrarsi e compilare il **modulo di adesione** disponibile in questo [LINK](#) e caricare il materiale richiesto entro e non oltre le ore **23:59** del **19 marzo 2027**.

Il modulo contiene anche l'accettazione del trattamento dei dati personali sulla base del Regolamento dell'Unione europea n. 2016/679 (GDPR). L'illustratore potrà partecipare al concorso d'illustrazione solamente se acconsentirà al trattamento dei suoi dati tramite il modulo di cui sopra.

La partecipazione al concorso è **gratuita** e aperta ad illustratori pubblicati e non, di qualsiasi

età, nazionalità, luogo di origine o residenza. Per i minorenni è necessaria la sottoscrizione da parte di chi detiene la patria potestà del minore.

Qualora il materiale venisse caricato oltre la scadenza, oppure risultasse incompleto o non corrispondente ai formati richiesti, il concorrente sarà automaticamente escluso dal concorso. Quindi, in caso di dubbi o domande, è meglio contattarci scrivendo a concorsonottedifiaba@gmail.com.

Il/La vincitore/vincitrice del concorso sarà immediatamente contattato/a dall'editore per lavorare alla realizzazione dell'albo illustrato e dovrà consegnare le illustrazioni definitive nel formato digitale ed entro la data che richiederà l'Editore. Di solito, il tempo a disposizione per la realizzazione del libro è di circa **due mesi e mezzo** con massima priorità per la copertina, che l'Editore necessita in tempi brevi per poter preparare la scheda promozionale per il libro.

Le opere potranno essere eseguite con **qualsiasi modalità tecnica**.

L'albo è potenzialmente rivolto a lettori di tutte le età, **dai 4 ai 100 anni**.

L'albo illustrato verrà stampato in formato 21x30 cm e sarà composto da copertina, retrocopertina, sguardie, occhiello, colophon, frontespizio, 14 tavole doppie e 1 tavola singola come da struttura proposta a seguire.

In questo [LINK](#) c'è un esempio dell'albo illustrato.

ART. 3 - LINEE GUIDA PER LA PREPARAZIONE DEI FILE

Per partecipare al concorso, ogni candidato dovrà preparare e caricare il proprio lavoro come segue:

1. Lo Storyboard realizzato sulla base del testo disponibile nella parte finale del presente bando, cioè il progetto illustrato di tutte le pagine dell'albo compresa copertina e retrocopertina — può essere a matita o a colori e deve riportare l'ingombro del testo, ma non il testo stesso. Inserire il testo è possibile, ma solo il titolo nell'occhiello e/o nel frontespizio come elemento grafico realizzato a mano. Il formato dello storyboard è a discrezione dell'illustratore, basta che sia proporzionato al formato del libro.

Si raccomanda che lo storyboard sia quanto più chiaro e completo possibile.

Il file dello storyboard dovrà essere un **PDF a 300 dpi** nominato indicando "COGNOME_NOME_STORYBOARD" (ad esempio ROSSI_MARIO_STORYBOARD).

2. Due Illustrazioni definitive realizzate con una tecnica a piacere e tratte dallo storyboard di cui sopra. Le illustrazioni dovranno essere caricate nei seguenti formati:

a. Per l'eventuale inserimento in catalogo, occorre preparare le due illustrazioni come **TIFF a 300 DPI in CMYK** (quadricromia).

I formati sono **43x31 cm** (per la pagina doppia) e **22x31 cm** (una pagina singola come il frontespizio o l'ultima pagina) **compresa l'abbondanza di 0,5 cm su ogni lato**.

I file dovranno essere nominati indicando "COGNOME_NOME_TITOLO_TIFF" (ad esempio ROSSI_MARIO_DIARIO_TIFF e ROSSI_MARIO_LUCERTOLA_TIFF).

b. Per la valutazione della Giuria e la comunicazione online le 2 illustrazioni di cui sopra dovranno essere caricate anche nel formato **JPEG a 300 dpi in RGB da massimo 2MB** con indicato a bordo immagine il **simbolo copyright (©)** seguito dal nome e cognome dell'illustratore (ad esempio ©MarioRossi).

I file dovranno essere nominati indicando "COGNOME_NOME_TITOLO_JPEG" (ad esempio ROSSI_MARIO_DIARIO_JPEG e ROSSI_MARIO_LUCERTOLA_JPEG).

3. Un breve Curriculum Vitae in stile discorsivo scritto in prima persona usando al **massimo 300 parole** e indicando il proprio artista ispiratore e la citazione preferita sull'arte.

A seguire, occorre anche che gli illustratori aggiungano i **dettagli di contatto** che desiderano vengano inseriti nel catalogo, come ad esempio: indirizzo email, sito web, blog, portfolio online, pagina Facebook, Instagram, etc.

Il file dovrà essere in formato testo (.DOC, .DOCX, .ODT, .PAGES, .PDF) da massimo 1MB e nominato indicando "COGNOME_NOME_CURRICULUM" (ad esempio ROSSI_MARIO_CURRICULUM).

4. Una Foto dell'illustratore 5x5 cm in bianco e nero nel formato TIFF a 300 dpi. Il file dovrà essere nominato indicando "COGNOME_NOME_FOTO" (ad esempio ROSSI_MARIO_FOTO).

ART. 4 - IL TEMA DEL CONCORSO

Il tema di quest'anno è: "**Don Chisciotte**".

ART. 5 - OPERE SELEZIONATE: CONSEGNA E RESTITUZIONE

Le illustrazioni che verranno selezionate per la mostra (comprese quelle dei vincitori e dei

menzionati), dovranno essere inviate entro e non oltre il **31 maggio 2027** sulla base delle indicazioni che verranno condivise da parte di Notte di Fiaba ai partecipanti selezionati.

Quali e quante tavole inviare sarà comunicato ai selezionati via email.

L'indirizzo a cui inviare le opere è:

Associazione Manifestazioni Rivane APS

Via della Liberazione n. 7

38066 – Riva del Garda (TN) – Italia

Sul retro delle illustrazioni, gli illustratori dovranno firmare le proprie opere e scrivere in maiuscolo il proprio 1) nome e cognome, 2) titolo dell'illustrazione e 3) tecnica adottata.

I selezionati per la mostra dovranno inviare le illustrazioni originali. Qualora le illustrazioni fossero realizzate o rifinite in **tecnica digitale**, gli illustratori selezionati invieranno delle **stampe ad alta definizione su carta naturale da almeno 130 gr/m²**.

Le tavole selezionate saranno assicurate ed esposte in mostra. Verranno altresì pubblicizzate sul catalogo della mostra e su altro materiale promozionale relativo all'iniziativa culturale e sugli strumenti di web marketing di Notte di Fiaba.

Tutte le opere verranno restituite ai legittimi autori allo scadere del periodo espositivo e comunque non oltre il **31 maggio dell'anno successivo**.

Associazione Manifestazioni Rivane provvederà a restituire gli originali a mezzo corriere a spese dell'illustratore. In alternativa, l'illustratore, a propria cura e spese, dovrà recarsi personalmente presso la sede di Associazione Manifestazioni Rivane per ritirare, previo appuntamento, le proprie opere, oppure invierà una persona munita d'idonea delega.

Le tavole spontaneamente donate ad Associazione Manifestazioni Rivane per la "Collezione Permanente Notte di Fiaba" non saranno restituite, ma saranno utilizzate al fine di promuovere l'illustrazione per l'infanzia durante gli eventi che Riva del Garda dedicherà ai bambini nel corso degli anni a venire.

Nessuna responsabilità sarà imputabile, per qualsivoglia ragione, all'Associazione Manifestazioni Rivane per l'eventuale smarrimento e/o deterioramento delle opere durante la spedizione o a causa di altre problematiche derivanti dalla consegna o restituzione delle opere de quibus.

ART. 6 - GIURIA

Le illustrazioni saranno valutate ad insindacabile giudizio dei membri di una giuria altamente qualificata composta da esperti nel campo dell'arte, dell'illustrazione, della letteratura e dell'editoria per bambini:

- Francesca Tancini - Presidente della Giuria (Storica dell'arte e PhD specializzata nell'albo illustrato, è coordinatrice del progetto europeo di ricerca PiCoBoo sul ruolo del colore nell'albo illustrato per l'infanzia ed ha lavorato e curato mostre sull'illustrazione per l'infanzia ad Harvard, Yale, Princeton ed Oxford)
- Svjetlan Junakovic (Pluripremiato illustratore, autore e scultore)
- Matteo Gubellini (Pluripremiato illustratore e autore)
- Eleonora Cumer (Pluripremiata illustratrice, autrice e fiber artist)
- Chiara Tomasi (Direttrice Artistica di Notte di Fiaba Illustration Contest, illustratrice, graphic designer e visual artist)
- Matteo Rapanà (Direttore Museo Alto Garda)

ART.7 - PREMI E CORRISPETTIVI

1. Il **primo classificato** riceverà un premio in denaro di **2000€** e realizzerà le illustrazioni dell'albo che sarà pubblicato da Giunti Editore e presentato ufficialmente in occasione e dell'inaugurazione della mostra d'illustrazione. **Per la cessione dei diritti di riproduzione e pubblicazione delle illustrazioni, l'Editore verserà poi all'illustratore vincitore, per ogni copia venduta, il 2% sul prezzo di vendita al pubblico, al netto dell'IVA.** L'importo di 2000 € corrisposto all'illustratore da Associazione Manifestazioni Rivane quale primo premio del Concorso Notte di Fiaba va considerato **a titolo di anticipo garantito** e a valere sulla percentuale sopra prevista ed eventualmente su ulteriori compensi derivanti da altre utilizzazioni.
2. Il **secondo classificato** riceverà in premio **500€**.
3. Il **terzo classificato** avrà diritto a frequentare gratuitamente **il corso d'illustrazione avanzato** che si terrà a Riva del Garda durante o subito dopo il Festival Notte di Fiaba. Se il corso non dovesse tenersi, l'illustratore riceverà un premio in denaro pari a **300€**.
4. Verrà assegnato anche il **premio speciale "Livio Sossi per i talenti emergenti"**. Il vincitore potrà frequentare gratuitamente **il corso d'illustrazione avanzato** che si terrà a Riva del Garda durante o subito dopo il Festival Notte di Fiaba. Se il corso non dovesse tenersi, l'illustratore riceverà un premio in denaro pari a **300€**.

ART. 8 - SOSPENSIONE DELL'INIZIATIVA

Notte di Fiaba (Associazioni Manifestazioni Rivane APS) si riserva la facoltà di sospendere l'iniziativa e di non procedere alla pubblicazione dell'albo illustrato qualora il numero di partecipanti sia ritenuto insufficiente, le opere presentate non siano giudicate idonee o meritevoli di pubblicazione, oppure ricorrano altre ragioni considerate valide dalla Giuria.

ART. 9 - RESPONSABILITÀ E DIRITTI

Partecipando al concorso, gli illustratori concedono il diritto non esclusivo di riproduzione e pubblicazione delle opere, che saranno pertanto riprodotte, diffuse e pubblicizzate – con il solo obbligo di citare l'autore delle stesse – su supporti digitali (siti internet, social network, trasmissioni TV, testate online e offline, etc.), su qualunque altro tipo di materiale promozionale afferente all'iniziativa culturale (pieghevoli, flyers, folders, inviti, locandine, manifesti, shoppers, etc.), sul catalogo della mostra, nonché su cartoline, calendari, posters, segnalibri, biglietti di auguri e albi da colorare disponibili alla vendita presso il bookshop del MAG e nei punti vendita allestiti in occasione della Notte di Fiaba. Si precisa che il suddetto elenco è meramente esemplificativo e non esaustivo dell'utilizzo che ci si riserva di fare delle predette opere.

L'utilizzo delle immagini di cui sopra non dà diritto agli autori delle medesime ad alcun compenso. Le illustrazioni in concorso e quelle selezionate dovranno essere autografe e originali.

Non saranno ammesse opere realizzate con l'ausilio dell'Intelligenza Artificiale. A garanzia di una competizione trasparente e corretta, verranno utilizzati appositi software in grado di identificare l'eventuale intervento dell'AI.

I candidati garantiscono la paternità delle opere presentate, sollevando e manlevando espressamente l'ente organizzatore 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.

La partecipazione al concorso implica da parte dei concorrenti la piena accettazione di tutte le condizioni e clausole contenute nel presente regolamento.

ART. 9 - ELEZIONE DEL FORO ESCLUSIVO COMPETENTE

Per e eventuali controversie che dovessero sorgere inerenti all'interpretazione e/o esecuzione

del presente bando, di qualunque natura esse siano, è competente in via esclusiva il foro di Rovereto (TN).

ART. 10 - RICHIESTA INFORMAZIONI

Per eventuali domande e chiarimenti rispetto al presente regolamento si prega di scrivere all'indirizzo email **concorsonottedifiaba@gmail.com**.

Oppure telefonare al numero **0464-755.639**.

ART. 11 - INFORMATIVA E RICHIESTA CONSENSO AL TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

La informiamo, ai sensi degli artt. 13 e 14 del Reg. Ue 2016/679, che i dati personali da Lei forniti verranno sottoposti al trattamento previsto dalla medesima legge.

Le finalità, la cui base giuridica è il consenso richiesto all'illustratore sono quelle relative alla gestione della pubblicazione dei Suoi dati personali (nome, cognome, professione, attività), immagini, video, interviste audio che La riguardano, su social media, siti internet, pubblicazioni su carta stampata o altre forme di diffusione.

Il conferimento dei dati è obbligatorio e la durata di conservazione dei dati è quello strettamente necessario per eseguire le finalità del trattamento indicate sopra e comunque per far fronte agli obblighi di legge derivanti dalle attività relative al concorso d'illustrazione.

I dati saranno conservati in unità di storage adeguatamente protette a norma dell'art. 32 del Regolamento UE citato. I dati verranno trattati da personale interno autorizzato e potranno essere comunicati a soggetti terzi (ad es. Musei dove si terrà la mostra di illustrazione) solo per attività accessorie alla finalità sopra descritte oppure per finalità assicurative.

Ai sensi degli artt. 4 e 24 del Reg. UE 2016/679, La informiamo che il **Titolare del Trattamento dei Dati è Associazione Manifestazioni Rivane APS**, con sede legale in Viale Liberazione, 7 - 38066 - Riva del Garda (TN) – Italia, nella persona del legale rappresentante pro-tempore.

Ai sensi degli artt. 37 – 39 del Reg. UE 2016/679, il **Responsabile della Protezione dei Dati** è il legale rappresentante pro-tempore di Associazione Manifestazioni Rivane.

Potrà scrivere all'indirizzo email **info@nottedifiaba.it** per verificare i propri dati e farli integrare, aggiornare o rettificare e/o per esercitare gli altri diritti previsti dagli artt. 15, 16, 17, 18, 20 del Regolamento UE 2016/679.

CONSIGLI PER L'ILLUSTRATORE

Le aspettative della Giuria

- La Giuria si attende proposte originali, nuove e capaci di suscitare meraviglia, evitando riferimenti o riprese di personaggi appartenenti a universi già esistenti (es. Disney, manga o anime giapponesi). La Giuria desidera individuare tendenze future e lasciarsi sorprendere da linguaggi visivi unici, liberi da stereotipi e convenzioni.

I criteri di valutazione

- Originalità: capacità di proporre un linguaggio visivo personale e riconoscibile.
- Costanza nella qualità e nel ritmo: uniformità e coerenza stilistica lungo l'intero sviluppo del progetto.
- Adeguatezza dello stile, del trattamento, della regia visiva e dello storytelling illustrato rispetto alla narrazione proposta.

Fare maggiore attenzione

- Prestare maggiore attenzione alla coerenza tra registro del testo, target di riferimento e illustrazione per evitare dissonanze.
- Curare lo storyboard con attenzione: deve essere ben disegnato, progettato con ritmo e varietà visiva, alternando spazi e soluzioni registiche efficaci e originali.

DOs

- È possibile interpretare liberamente la storia, scegliendo le scene da illustrare; si raccomanda tuttavia di mantenere un flusso narrativo coeso e ben leggibile.
- La creatività è fortemente incoraggiata: esplorate la vostra immaginazione e lasciate emergere la vostra visione personale.
- Tenere conto dell'ingombro del testo nel creare lo storyboard e le illustrazioni finali.

DON'Ts

- Evitare di collocare elementi importanti nell'area centrale delle doppie pagine, dove è prevista la rilegatura.
- Evitare di posizionare elementi rilevanti ai bordi dell'illustrazione, che potrebbero essere tagliati in fase di rifilo.
- Non è necessario illustrare tutto il testo. L'albo

illustrato non è un fumetto e non ripete pedissequamente tutto quello che avviene nel testo. Le illustrazioni devono dialogare con il testo e raccontare quello che l'illustratore ritiene necessario facendo una selezione personale. Le immagini possono anche amplificare il testo e a volte sovvertirlo raccontando il non detto.

I consigli degli illustratori vincitori

- Leggere più volte il testo per coglierne a fondo il significato e individuare la chiave interpretativa.
- Cercare e consolidare uno stile personale e riconoscibile.
- Pianificare attentamente lo storyboard, assicurando coerenza visiva e fluidità narrativa.
- Studiare i personaggi e dar loro vita con caratteristiche e tratti distintivi credibili.
- Mantenere armonia cromatica e coerenza narrativa attraverso l'uso del colore.
- Avere pazienza e costanza: creare buone illustrazioni richiede tempo, dedizione e attenzione ai dettagli.

NOTA INIZIALE PER GLI ILLUSTRATORI da parte dell'autore

Ciao! Intanto grazie per la tua partecipazione a questa "Notte di Fiaba" e per l'arte che metterai nell'immaginare e creare la storia che troverai di seguito.

Te ne sono e te ne siamo davvero grati.

Come saprai, la nostra storia è ispirata (molto liberamente, come è scritto sopra) al "Don Chisciotte". Di quella mirabolante opera abbiamo mantenuto le tematiche e la presenza dei due protagonisti – il "sognatore" e il "pragmatico" – riscrivendo però tutto il resto.

Detto questo, nel testo che leggerai mancano alcune indicazioni visive fondamentali per la buona riuscita dell'albo (nel testo si suggerisce molto, senza dire: per quello, appunto, ci sono le illustrazioni), per cui ho pensato di scrivere questa **Nota iniziale** così da metterle in chiaro. Allo stesso modo, quando sarà necessario, troverai anche alcune **Note** nelle pagine.

Ecco, quindi, di seguito le cose fondamentali che dovrai tenere presente mentre disegni.

Lucertola e Panda. Sono i nostri due protagonisti, una Lucertola e un Panda antropomorfi, vestiti come due bimbi di oggi. Lucertola è ovviamente il nostro Don Chisciotte,

mentre Panda è il nostro Sancho.

Solo alla fine dell'albo (metterò una **Nota**) scopriremo che in realtà Lucertola è un bambino "vero" e che la sua versione "Lucertola antropomorfa" che abbiamo visto fin lì è solo il modo in cui lui si immagina. Scopriremo anche che Panda è in realtà il suo peluche a forma di panda (esatto: una dinamica simile a quella di "Calvin & Hobbes").

Mamma e Papà (genitori di Lucertola). Sono umani "veri". Papà lo vedremo solo in fondo alla storia e in forma umana, quando avremo già scoperto che anche Lucertola è un bambino umano. La mamma invece sarà presente dall'inizio della storia. A te la scelta se disegnarla come una lucertola antropomorfa e poi, quando scopriamo il "trucco", come un'umana, o se invece non farla mai vedere del tutto, giocando con le inquadrature per far credere al lettore che anche lei sia una lucertola, mentre in realtà fin dall'inizio è un'umana.

"Don Chisciotte" (il libro). In ogni pagina avremo la presenza del libro del "Don Chisciotte" nascosto in stile "cerca-trova". Scegli tu dove e come metterlo, l'importante è che costituisca un *inside joke* con cui il lettore, una volta accortosi della cosa, potrà divertirsi.

Questo accadrà fino a Pagine 16/17 e Pagine 18/19 (metterò una **Nota** per avvertirti della cosa) in cui il libro diventerà protagonista della narrazione – Lucertola ci si addormenterà sopra, mentre tenta di leggerlo a scuola – e da quel momento non lo vedremo più, fino all'ultima pagina, dove tornerà.

Ultima cosa, importantissima.

Come capirai leggendo il testo, Lucertola immagina, di volta in volta, di essere un vampiro, un dinosauro, un agente segreto, un cavaliere, un campione di basket, eccetera. Il testo gioca costantemente con questo fatto, dando credito in egual misura sia a quel che Lucertola crede di "essere", sia a quel che "vede" Panda, riportandolo ogni volta alla realtà.

Ovviamente, mostrare le fantasie di Lucertola è potenzialmente la parte più bella da illustrare: a te il difficile compito di bilanciare realtà e finzione in ogni coppia di pagine, così da restituire al lettore l'intricato e meraviglioso gioco dell'immaginazione di Lucertola.

Bene, credo sia tutto.

Mettiamoci al lavoro, si comincia!

Grazie,

Francesco Pelosi – Autore del testo

TESTO DA ILLUSTRARE

"DIARIO DI LUCERTOLA" di Francesco Pelosi

Tavola 1

Quella mattina, quando lo andò a svegliare, la mamma trovò Lucertola sotto il letto.

«Sai... noi vampiri detestiamo la luce del sole! Quando spunta l'alba, dobbiamo restare al buio, ben avvolti nel nostro mantello!» le disse.

Panda, il suo migliore amico, non si era accorto di niente: «Di cosa stai parlando? Io non vedo alcun mantello...».

Ma Lucertola era già corso in cucina, dove lo aspettava la colazione.

Tavola 2

A tavola, Lucertola ruggì terribilmente.

«Noi tirannosauri giganti, ruggiamo terribilmente dopo aver divorato tutta la colazione... tavola compresa!»

Panda gli fece notare che la tavola era intatta e che non aveva mangiato proprio tutta la colazione: era rimasto un muffin.

«Quello sarà il mio spuntino notturno!» disse Lucertola correndo a lavarsi i terribili denti aguzzi (ordine della mamma!).

Tavola 3

«Vieni fuori da sotto quel sedile... Se ti vede la mamma, ti sgrida!» sussurrò Panda a Lucertola, mentre andavano a scuola sulla vecchia utilitaria di famiglia.

«Corpo di mille balene! Prendi la pala e aiutami!» tuonò il temibile pirata Lucertola al suo fedele mozzo Panda.

Erano immersi nelle sabbie di Skull Island, in cerca del tesoro perduto di Capitan Occhio Lesso.

Tavola 4

Più tardi, in classe, l'agente segreto Zero-Zero-Lucertola riuscì finalmente a trafugare il Laser Atomico con il quale la Dottoressa Anubi aveva intenzione di riscrivere la realtà. Il mondo era salvo!

«Se la maestra di matematica scopre che le hai rubato la penna rossa, ti metterà una nota!» lo avvertì Panda con un filo di voce.

Ma proprio in quel momento suonò la campanella dell'intervallo, e Lucertola era già schizzato in corridoio.

Tavola 5

Dove correvano Cavalier Lucertola e Panda, il suo fido scudiero?

Si stavano inoltrando nei meandri delle Caverne Mortali, dove era custodita la Coppa Leggendaria.

«Che ci facciamo nello sgabuzzino della scuola?» chiese Panda cercando a tentoni l'interruttore della luce. «E perché hai raccolto dal cestino quella bottiglietta... vuota?».

Tavola 6

Finalmente, arrivò l'ora del pranzo, il momento che Lucertola preferiva. Nonché l'occasione per sfoggiare le sue abilità da Ninja e tentare di impossessarsi della Mistica Pergamena dell'Imperatore Lao.

Ma Panda lo sapeva: nessun Ninja avrebbe mai potuto imbrogliare Giovanna, la temibile bidella. Se Lucertola avesse provato a rubare un'altra fetta di pizza dal carrello, sarebbero finiti dritti nei guai.

Tavola 7

Panda preferiva, invece, il dopopranzo, in cortile.

Appoggiato al tronco del vecchio albero rinsecchito, osservava Sir Richard Francis Lucertola II, il celebre archeologo, riportare alla luce i resti di un'antichissima civiltà.

Normanna? Araba? Azteca?

Chissà. Panda, di antiche civiltà, non se ne intendeva granché.

Lucertola fece appena in tempo a ricoprire la buca, quando la maestra lo chiamò in classe per l'ora di lettura. Abbassò gli occhi sui grandi strappi dei pantaloni e sospirò. La mamma non ne sarebbe stata affatto contenta.

Tavola 8

LUCERTOLABOT 9000 era un Super-Cyborg proveniente dal futuro.

Aveva una memoria prodigiosa e poteva leggere più di milleseicento pagine in meno di sedici secondi.

Aveva anche una straordinaria capacità di concentrazione e, quando Panda lo trovò,

constatò di persona quanto quella concentrazione fosse... profonda.

Tavola 9

Nota dell'autore: doppia pagina senza testo.

La scena si lega direttamente alla doppia pagina precedente e alla sua ultima frase che dovrebbe scaturire un effetto comico, una volta girata la pagina.

Infatti qui (siamo sempre a scuola, in aula, durante l'ora di lettura) vediamo Lucertola profondamente addormentato sul libro del "Don Chisciotte" che stava leggendo. Panda, in questa scena, non si vede.

Tavola 10

All'uscita da scuola, la mamma posò gli occhi sugli strappi dei pantaloni con uno sguardo che Lucertola conosceva fin troppo bene.

Ma non era il momento di preoccuparsene: al campetto dietro le montagnole stava per cominciare la Coppa del Mondo di basket.

Lucertola Dunk, il più grande campione di pallacanestro di tutti i tempi, sollevò ancora una volta il trofeo verso il cielo.

Panda, però, continuava a non capire cosa ci fosse di così speciale in quel sasso sporco di terra che Lucertola stringeva con tanta fatica.

Tavola 11

Quella sera, il celebre palombaro Jacques-Yves Lucertolà scoprì, sul fondo dell'Oceano Indiano, le ossa di un antico Mostro Marino.

«Se non ti sbrighi a fare il bagno, la mamma ha detto "niente cartoni stasera"!» gli ricordò Panda.

Proprio allora si sentì la porta di casa aprirsi. Era tornato papà.

Tavola 12

«Ecco la mia lucertolina!» esclamò papà, vedendolo corrergli incontro.

Come promesso, gli aveva portato il nuovo volume di "Diario di Lucertola", la sua serie di romanzi preferita.

Nota dell'autore: questo è il momento in cui Lucertola "diventa umano", ovvero nel quale lo mostriamo al lettore come un bambino "vero".

Il papà ha tra le mani, ben visibile, il libro "Diario di Lucertola" (che, nella mia idea, dovrebbe avere la copertina identica a quella del nostro libro, ovvero la copertina che disegnerai per questo albo). Panda non c'è.

Tavola 13

Come ogni sera, Lucertola si mise a letto e aprì il suo libro.

«Solo qualche pagina, poi spegni la luce: domani c'è scuola!» si raccomandarono i genitori.

Ma, come ogni sera, Lucertola non riusciva a fermarsi: voleva leggere fino all'ultima pagina. Era un libro bellissimo.

Nota dell'autore: Lucertola è ancora in "forma umana". Lo vediamo, a letto, che sta leggendo il libro "Diario di Lucertola": sarebbe bello che potessimo vedere le pagine che sta leggendo e che siano identiche alle prime pagine del nostro albo, (Pagine 2/3), quando la mamma va a svegliare Lucertola e lui è vestito da vampiro.

Intravediamo (lo vedremo bene nella prossima doppia pagina) la versione peluche di Panda, tra le braccia di Lucertola, o comunque lì, sotto le coperte con lui.

Come dicevo nelle Note iniziali, Panda è in realtà il peluche di Lucertola: qui e nelle prossime due pagine, il lettore lo scoprirà.

Tavola 14

«E non c'è niente di meglio che leggerlo mangiando un muffin!» pensava Lucertola tra sé, girando ancora una pagina.

Nota dell'autore: ora, vediamo chiaramente il peluche a forma di panda che ha nel letto con lui.

La storia lo cullò piano nelle profondità della notte, dove il sonno custodisce i tesori più preziosi.

Tavola 15 (singola)

Tesori inimmaginabili, tutti lì ad aspettare Lucertola e Panda per essere scoperti.

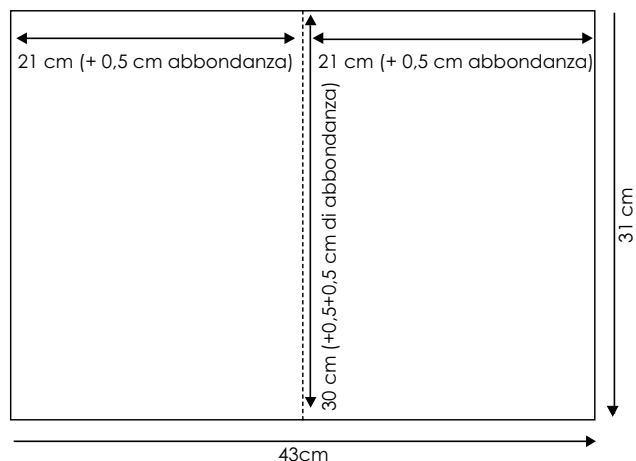
Nota dell'autore: spostiamo la nostra attenzione sotto il letto, dove vediamo ammassati tutti gli oggetti "fantastici" raccolti durante la giornata: il mantello da vampiro, il tesoro di Capitan Occhio Lesso, il Laser Atomico, la Coppa Leggendaria, la Mistica Pergamena dell'Imperatore Lao, i resti dell'antichissima civiltà normanna (o araba, o azteca), la Coppa del Mondo di basket, le ossa del Mostro Marino. Fra loro anche il libro del "Don Chisciotte".

Dall'alto, vediamo ciondolare addormentata la manina di Lucertola, ora nuovamente in forma di Lucertola antropomorfa.

Le **DIMENSIONI** dell'**ALBO** sono di:
21x30 cm quando l'albo è chiuso e 42x30
cm quando è aperto.

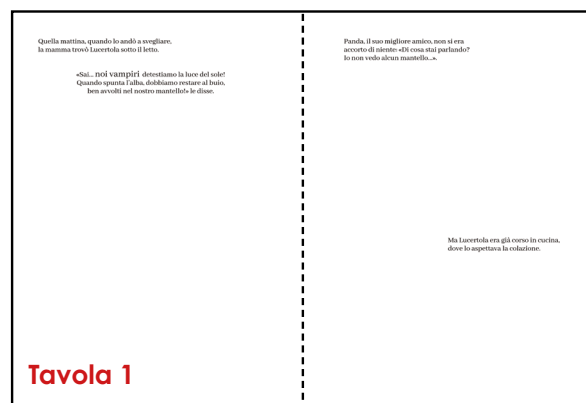
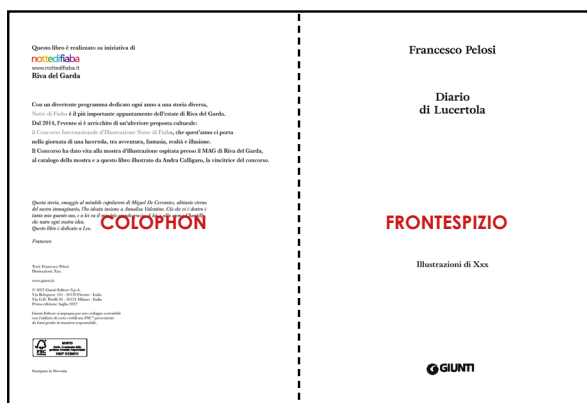
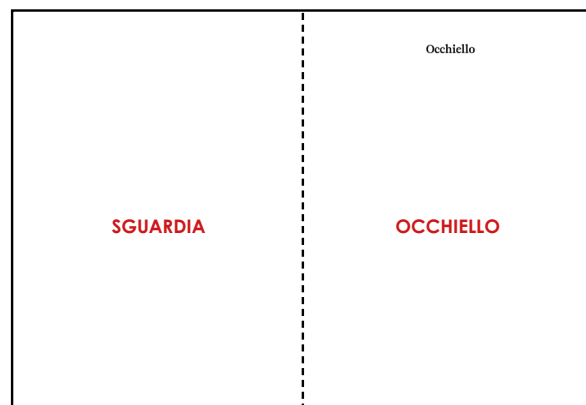
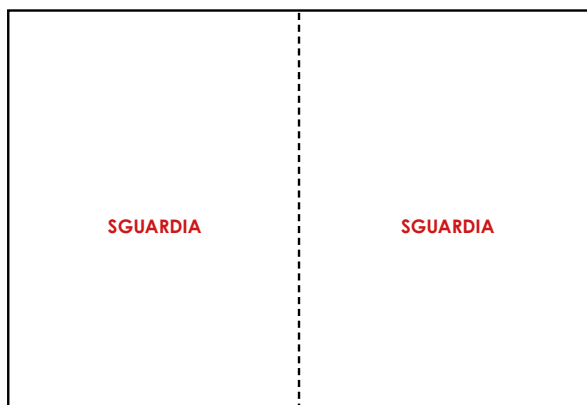
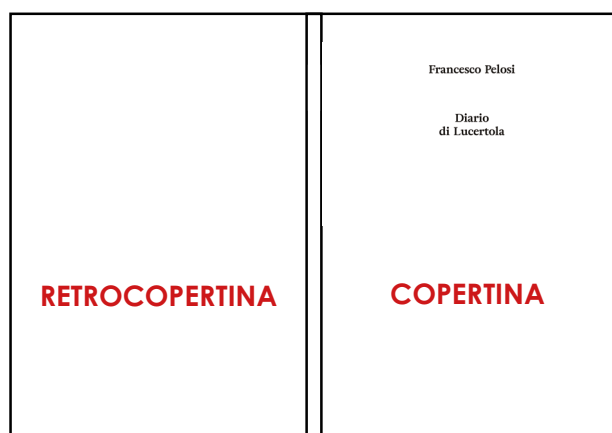
Per il procedimento di stampa e rilegatura
del libro, occorre aggiungere alle illustrazioni
un'abbondanza di 0,5 cm per lato. Quindi...

Le **DIMENSIONI** delle
ILLUSTRAZIONI saranno di:
22x31 cm per la pagina singola e 43x31 cm
per la pagina doppia.



La **FOLIAZIONE** dell'**ALBO**

N.B. Fare attenzione a considerare
l'ingombro del testo. Il testo verrà aggiunto
dall'editore. Se si desidera inserire
del testo, il titolo nell'occhiello e nel
frontespizio può essere realizzato come
elemento grafico a mano.



A tavola, Lucertola ruggi terribilmente. «Noi tirannosauri giganti, raggiavano terribilmente dopo aver divorato tutta la colazione... tavola comparsa!»	Panda gli fece notare che la tavola era intatta e che non aveva mangiato proprio tutta la colazione: era rimasto un sughino. «Quello sarà il mio squintino notturno!» disse Lucertola correndo a lavarsi i terribili denti aguzzi (ordine della mamma!).
Tavola 2	

«Vieni fuori da sotto quel sedile... Se ti vede la mamma, ti agghia! nascerò Panda a Lucertola, mentre andiamo a scuola nella vecchia utilitaria di famiglia. «Corpo di mille balene! Presidi la pala e aiutami!» tornò il temibile pinto Lucertola al suo fedele mosso Panda. Erano immersi nelle sabbie di Skull Island, in cerca del tesoro perduto di Captain Occhio Lento.	
Tavola 3	

Più tardi, in classe, l'agente segreto Zero-Zero-Lucertola risolse finalmente a traguardo il Laser Atomico con il quale la Dottorina Amabile aveva intenzione di ricreare la realtà. Il mondo era salvo!	«Se la maestra di matematica scopre che lo hai rubato la pensa tutta, ti metterò una nota! lo avvertì Panda con un filo di voce. Ma proprio in quel momento suonò la campanella dell'intervallo, e Lucertola era già schizzato in corridoio.
Tavola 4	

Dove correvano Cavalier Lucertola e Panda, il suo fido scolastico? Si stavano inoltrando nei meandri delle Grotte Mortali, dove era custodita la Coppa Leggendaria.	«Se ci facciamo nello sgabuzzino della scuola?» chiese Panda cercando a tentoni l'intercettore della luce. «Lì perché hai raccolto dal cestino quella bottiglietta... vuota?».
Tavola 5	

Finalmente, arrivò l'ora del pranzo. Il momento che Lucertola preferiva. Nonché l'occasione per sfoggiare le sue abilità da Ninja e tentare di impossessarsi della Mistic Purgatoria dell'Imperatore Lao.	Ma Panda lo sapeva: nessuno Ninja avrebbe mai potuto ingannare Gioconda, la terribile biodelfa. Se Lucertola avesse provato a rubare un'altra fetta di pizza dal carrello, sarebbero finiti dritti nei guai.
Tavola 6	

Panda preferiva, invece, il dopopranzo, in cortile. Appoggiato al tronco del vecchio albero finto-cedro, osservava Sir Richard Francis Lucertola II, il celebre archeologo, ripartire alla luce i resti di un'antichissima civiltà. Nerevanna? Azahar? Anteca? Chissà. Panda, di antiche civiltà, non se ne intendeva granché.	Lucertola fece appena in tempo a ricuperare la buca, quando la maestra lo chiamò in classe per l'ora di lettura. Alzando gli occhi sui grandi strapi di pasticcini e sospiri, la mamma non ne sarebbe stata affatto contenta.
Tavola 7	

LUCERTOLABOT 9000 era un Super-Cyborg proveniente dal futuro. Aveva una memoria prodigiosa e poteva leggere più di millecento pagine in meno di sedici secondi.	Aveva anche una straordinaria capacità di concentrazione e, quando Panda lo trovò, contato di persona quanto quella concentrazione fosse... profonda.
Tavola 8	

	Non dell'autore di questa pagina sono nessi. La storia si legge, lentamente, alla dopo pagina precedente e alla sua ultima fine, che dovrebbe essere un effetto, comunque, una volta più la pagina, infatti qui tornano sempre a trovarsi, anzi, davanti l'ora di lettura) vedeva Lucertola profondamente addormentato sul letto del «Dati Chiacchiere» che era leggendo. Panda, in questa scena, non si vide.
Tavola 9	

All'uscita da scuola, la mamma posò gli occhi sugli strappi dei pantaloni con uno sguardo che Lucertola conosceva fin troppo bene. Ma non era il momento di preoccupazione: al cassetto dietro le montagne stava per cominciare la Coppa del Mondo di basket.

Lucertola Dunk, il più grande campione di pallacanestro di tutti i tempi, sollevò ancora una volta il trofeo verso il cielo.

Paola, però, continuava a non capire cosa ci fosse di così speciale in quel sacco speso di terra che Lucertola stringeva con tanta fatica.

Tavola 10

Quella sera, il celebre palombaro Jacques Yves Lucertola sospirò, sul fondo dell'Oceano Indiano, le ossa di un antico Mostro Marino.

«Se non ti sbrighi a fare il bagno, la mamma ha detto: viene cartoni stasera?», gli ricordò Paola.

Proprio allora si sentì la porta di casa aprirsi. Era tornato papà.

Tavola 11

«Ecco la mia lucertolina!» esclamò papà, vedendola corrergli incontro.

Come promesso, gli aveva portato il nuovo volume di "Diario di Lucertola", la sua serie di romanzi preferiti.

Nota dell'autore: qui, nel momento in cui Lucertola diventa un personaggio, ovvero nel quale lo mettiamo al letto e lo mettiamo a dormire, non c'è più la sua vera identità, il libro "Diario di Lucertola" che non è più il libro, dovrebbe essere la copertina identica a quella del nostro libro, ovvero la copertina che disegnerai per questo libro. Paola non c'è.

Tavola 12

Come ogni sera, Lucertola si mise a letto e aprì il suo libro.

«Solo qualche pagina, poi spegni la luce: domani c'è scuola!» si raccomandarono i genitori.

Ma, come ogni sera, Lucertola non riusciva a fermarsi: voleva leggere fino all'ultima pagina. Era un libro bellissimo.

Nota dell'autore: Lucertola, nella "forma umana". Lo vediamo, a letto, che sta leggendo il libro "Diario di Lucertola", sarebbe bello che potessimo vedere le pagine che sta leggendo e che siano identiche alle prime pagine del nostro libro. (Pagine 272) quando la mamma va a letto, Lucertola è sul letto da bambino.

Intendiamoci: se vediamo la pagina prossima dopo la pagina la versione peluche di papà, tra le braccia di Lucertola, ci mettiamo lì, sotto le coperte, e lui.

Come dicevo nelle Note: non c'è Paola e in realtà il peluche di Lucertola qui è solo perché, per pagine, il lettore lo scoprirà.

Tavola 13

«E non c'è niente di meglio che leggerlo mangiando un muffin!» pensava Lucertola tra sé, girando ancora una pagina.

Nota dell'autore: qui, visto che chiaramente il peluche è la forma di papà, non c'è più la sua vera identità, il libro "Diario di Lucertola" che non è più il libro, dovrebbe essere la copertina identica a quella del nostro libro, ovvero la copertina che disegnerai per questo libro. Paola non c'è.

La storia lo colse piano nelle profondità della notte, dove il suono rimbombava i tesori più preziosi.

Tavola 14

Tesori inimmaginabili, tutti lì ad aspettare Lucertola e Paola per essere scoperti.

Nota dell'autore: spostiamo la nostra attenzione, visto di libro, dove vediamo ammucchiati tutti gli oggetti "tesorifici" raccolti durante la giornata: il materasso da cambiare, il tesoro di Captain Decilio Leone, il Loro Atomico, la Coppa Leggendaria, la Mappa del Perpetuo dell'Imperatore Loro, i resti dell'antichissima civiltà preistorica di antiche civiltà, la Coppa del Mondo di basket, le ossa del Mostro Marino. Fra loro anche il libro del "Dio Dimenticato".

Dall'alto, vediamo rimbombare addormentata la mamma di Lucertola, ora nuovamente in forma di Lucertola, sopravvissuta.

Tavola 15

