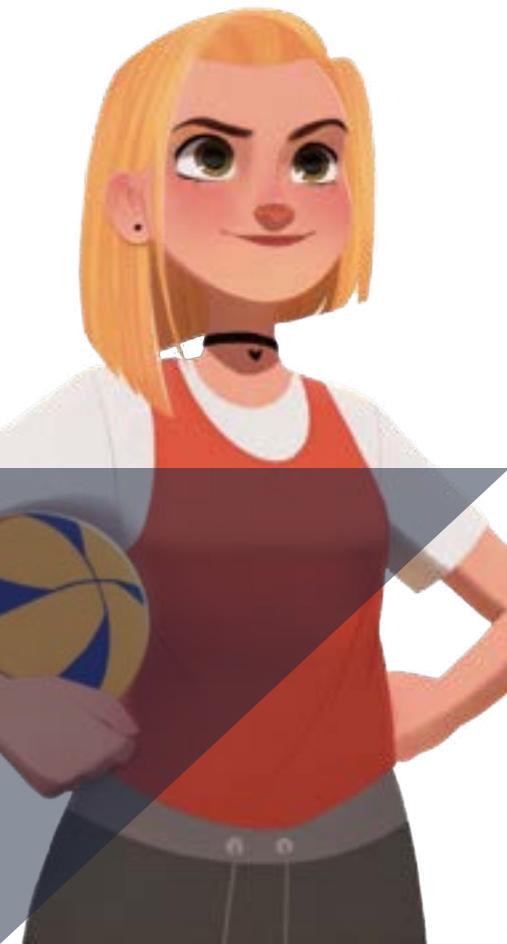




tunué



STRENNE 2023





tunué

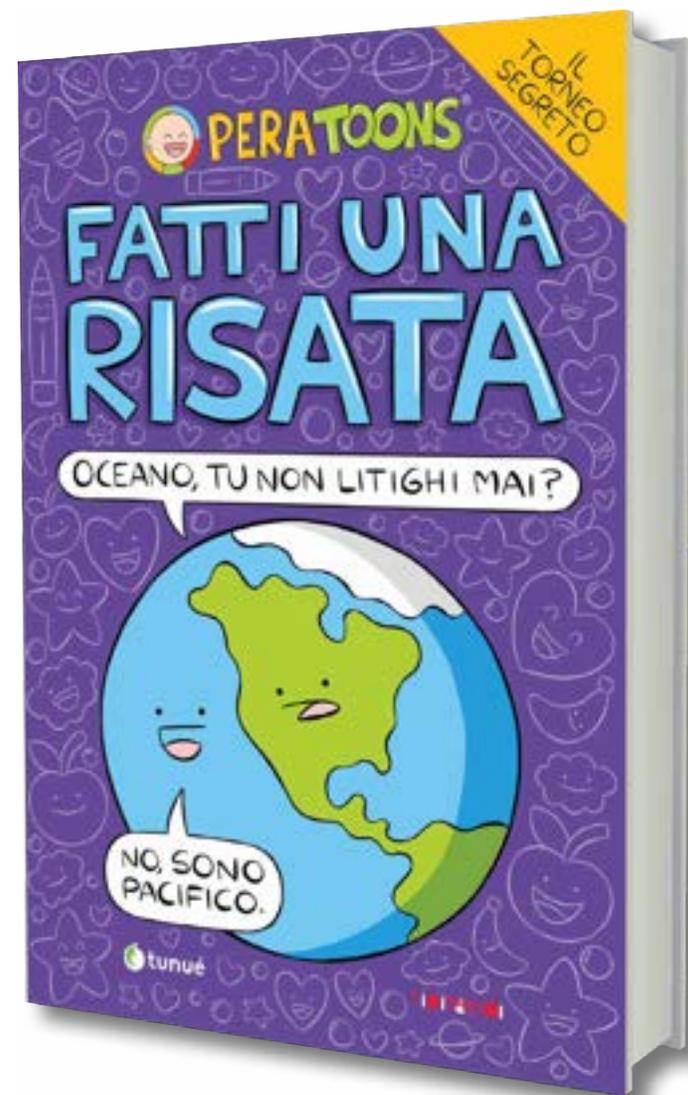


RAGAZZI



FATTI UNA RISATA

LA NUOVA ATTESA
STORIA LUNGA CON I
PERSONAGGI ICONICI
DI  **PERATOONS**[®]



età 6+

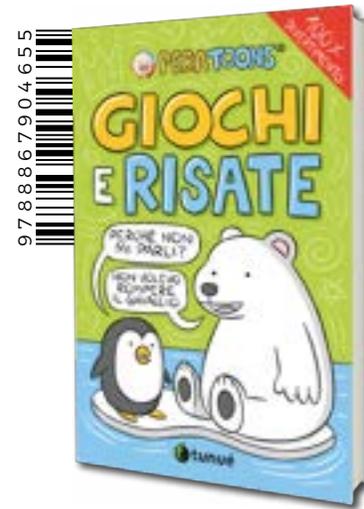
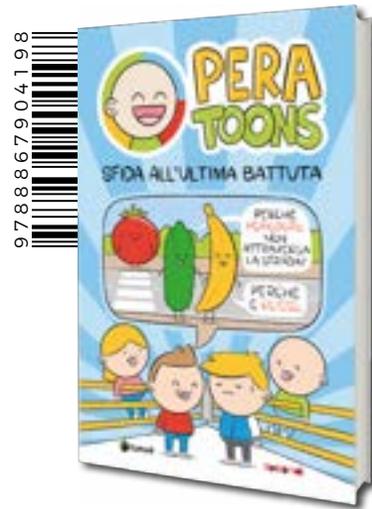
€ 15,50

160 pp colori
14x20,5 olandese
Tag: battute, giochi,
umorismo

978-88-6790-534-8



DOPO IL SUCCESSO DI:





MANDRAKE

IL CANTO DELLA SIGNORA MARIA

3°
TikToker
IN ITALIA

I FAMOSISSIMI
PERSONAGGI DI MANDRAKE
INTERPRETANO UN CLASSICO
SENZA TEMPO



età 8+

€ 14,50

128 pp colori
14x20,5 olandese

Tag: mandrake, famiglia imbarazzi, classici

978-88-6790-535-5



fangirl

VOLUME 2 IL MANGA

Tratto dal romanzo
bestseller di

RAINBOW
ROWELL

Adattamento

SAM MAGGS

Illustrazioni

GABINAM

con sovraccoperta

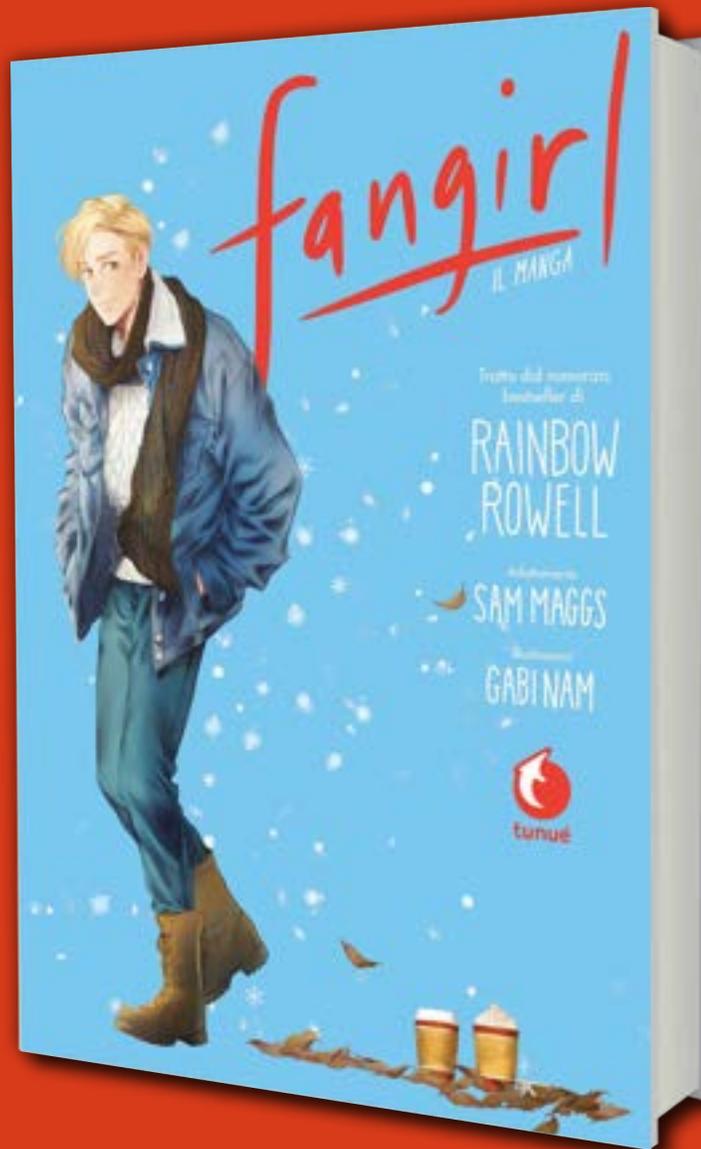
Manga

€12,00

216 pp b/n
14x20,5 brossura

Tag: fanfiction,
romance, scrittura

978-88-6790-550-8



goodreads
CHOICE
AWARDS



GLI ALTRI VOLUMI
DELLA SERIE:



Rainbow Rowell è una scrittrice bestseller. Tra i suoi romanzi ricordiamo *Eleanor & Park*, *Fangirl* e la trilogia di *Simon Snow*.

Con l'adattamento di Sam Maggs, autrice canadese di libri, fumetti e videogiochi, e i disegni di Gabi Nam, artista sudcoreana.

NETFLIX

FEBRUARY 2024





AVATAR

THE LAST AIRBENDER™

AVATAR THE LAST AIRBENDER

2024

A reimagined live-action series based on the award-winning Nickelodeon animated series '*Avatar: The Last Airbender*' which follows the adventures of the main protagonist, Aang and his friends, who must save the world by defeating Fire Lord Ozai and the destructive war with the Fire Nation.

Season 1 will be composed of 8 episodes that follow the plotline of *Book One: Water* of the original series.

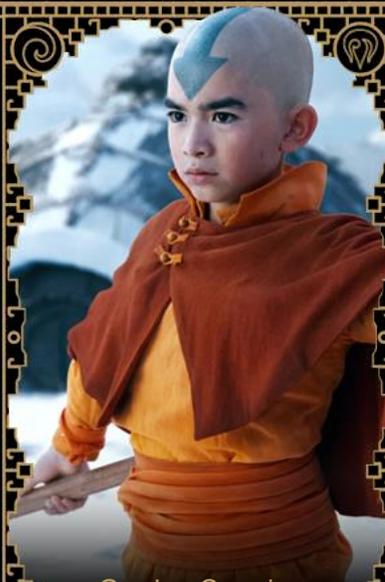
ALBERT KIM
Exec. Producer

DAN LIN
Producer

ROSEANNE LIANG
Director

CP STRATEGY

Focus on leveraging classic ATLA



Gordon Cormier
AANG



Kiawentiio
KATARA



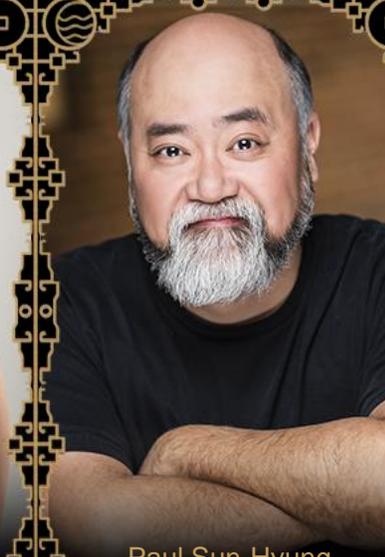
Ian Ousley
SOKKA



Dallas Liu
ZUKO



Maria Zhang
SUKI



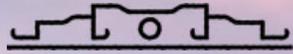
Paul Sun-Hyung
UNCLE IROH



Elizabeth Yu
AZULA



Daniel Dae Kim
FIRE LORD OZAI



KEY TAKEAWAYS

- **Netflix Series** in February 2024
- **Core audience** spans all ages
- **First ever Theatrical** in 2025
- **Brand-new series** in 2026
- **Huge investment in content** with a multi-platform strategy



nickelodeon

NETFLIX



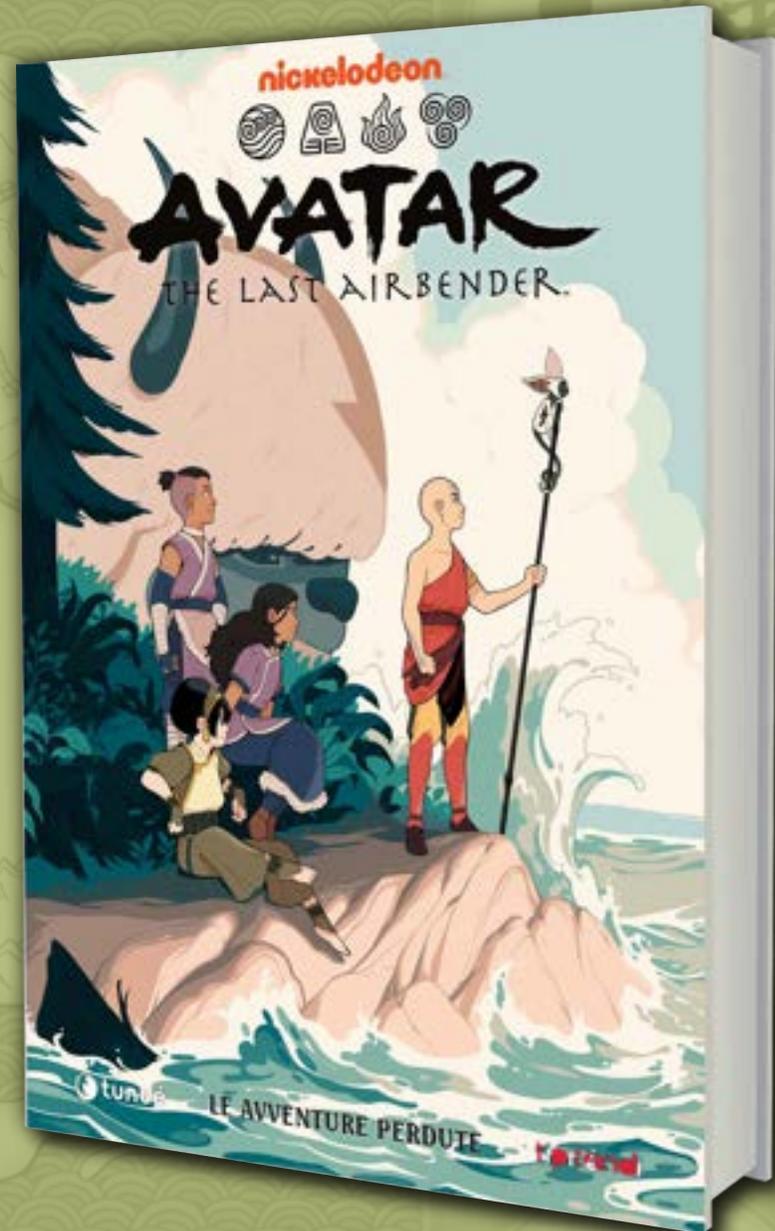
降世神通

AVATAR

THE LAST AIRBENDER™

LE AVVENTURE PERDUTE

Aang e il Team Avatar sono tornati con una raccolta inedita di racconti ricchi di avventura, amicizia e mistero.



età 8+

€ 17,50

312 pp colori
14x20 olandese

Tag: avatar, netflix,
fantasy, avventura

978-88-6790-540-9



“Avatar è un invito a immergerti in un viaggio epico con conflitti, personaggi e battute”
- New York Times

“La Leggenda di Aang è un capolavoro sotto ogni aspetto ed è davvero un’opera di rara bellezza.” - AnimeClick



Segui il Team Avatar nel suo nuovo viaggio attraverso le **quattro nazioni**.
Ventisei storie ambientate nel mondo di *Avatar - The Last Airbender* riportano sul campo nuovi e vecchi personaggi: dal Re della Terra Kuei ai Guerrieri Kyoshi, da Mai al Masso.
Aang, Katara, Toph e Sokka sono tornati con nuove avventure più divertenti che mai.

Per gli amanti della serie
NETFLIX
che continua ad animare
un'attivissima community
di appassionati

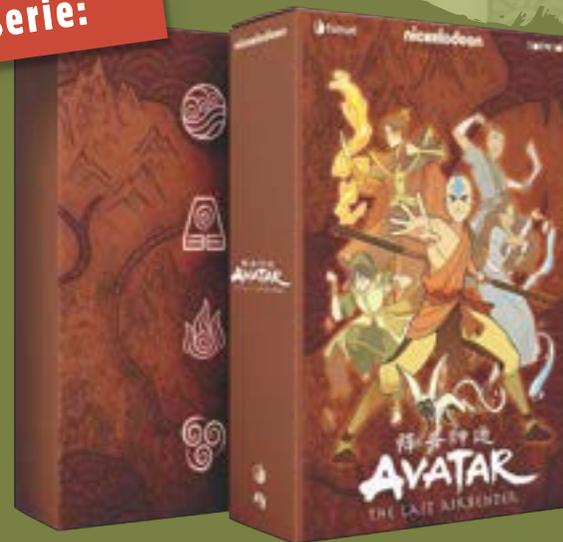


GLI AUTORI

MICHAEL DANTE DIMARTINO E BRYAN KONIETZO: Sceneggiatori e creatori della serie *Avatar - Le leggenda di Aang* e *La leggenda di Korra*. Ora al lavoro sul live action di Avatar.

A questo volume di ventesei storie hanno partecipato una serie di talenti di prim'ordine, tra cui **GURIHIRU**, una coppia di artiste giapponesi che ha lavorato anche agli altri volumi della serie.

il cofanetto
della serie:



€ 99,00

contiene 6 volumi

ISBN 978-88-6790-480-8



€ 5,00

senza libri

ISBN 978-88-6790-494-5







STAN KUBA



VORREI NON AVESSI
DETTO "MESSI
ASSIEME".

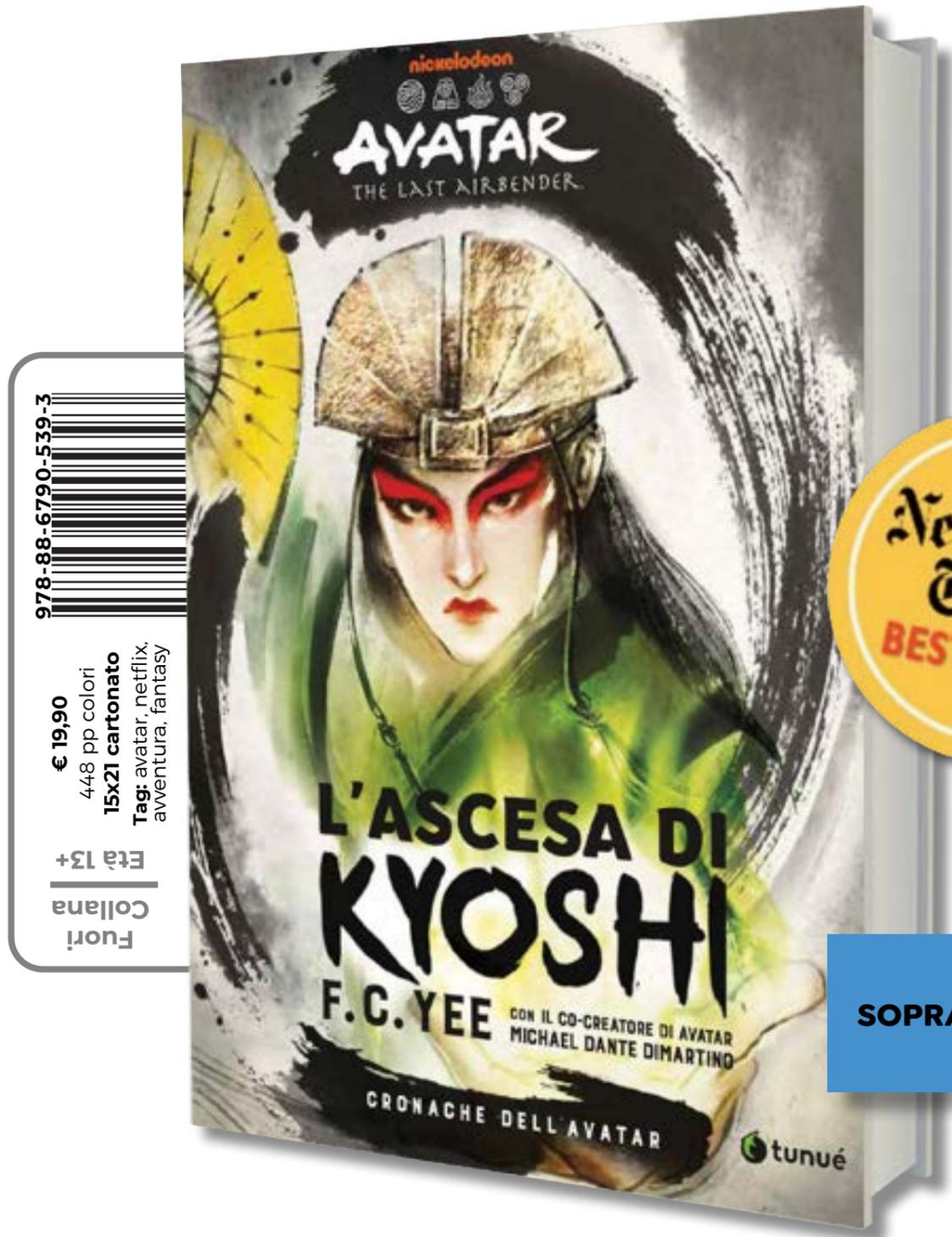
NON MI PIACE
PIÙ QUESTA
CITTÀ...



BOOM!



COS'È SUCCE-
SSO? MI SONO
PERSO QUALCO-
SA DI FICO?



978-88-6790-539-3

€ 19,90
448 pp colori
15x21 cartonato
Tag: avatar, netflix,
avventura, fantasy

Fuori
Collana
Età 13+



CON
SOPRACCOPERTA!

“Una straordinaria ripresa del mondo di Avatar - The Last Airbender attraverso il romanzo young adult.”
- Entertainment Weekly

Il primo **romanzo** basato sulla storia **dell'Avatar Kyoshi**, il più longevo, nella **serie Cronache dell'Avatar**. Si ripercorre il viaggio che Kyoshi compie, da ragazza di umili origini a spietata persecutrice della giustizia, **temuta** e **ammirata**. Kyoshi ha fondato i **coraggiosi** e **rispettati Guerrieri Kyoshi**, ma ha anche il **segreto Dai Li**, che ha portato alla **corruzione**, al **declino** e alla caduta della sua stessa **nazione**.

nickelodeon™
NETFLIX



“LA GIUSTIZIA È
LA SUA UNICA
VERITÀ.”

nickelodeon.
AVATAR
THE LAST AIRBENDER™

L'ASCESA DI
KYOSHI
F.C. YEE CON IL CO-CREATORE DI AVATAR
MICHAEL DANTE DIMARTINO

Cronache dell'Avatar

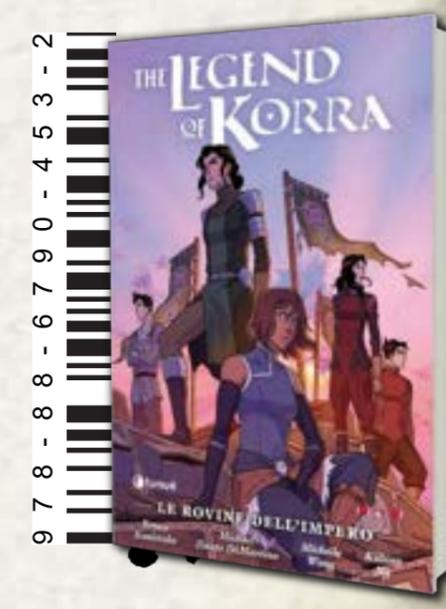
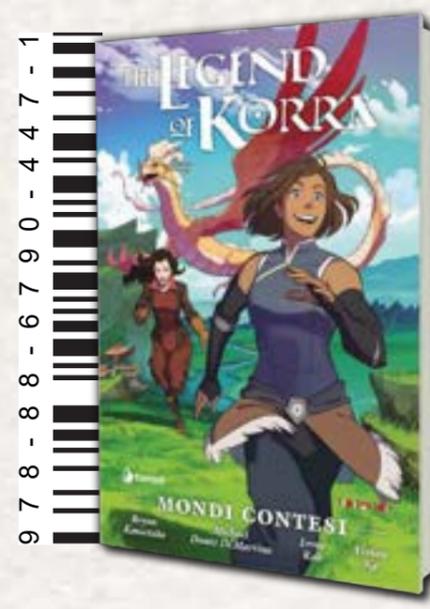
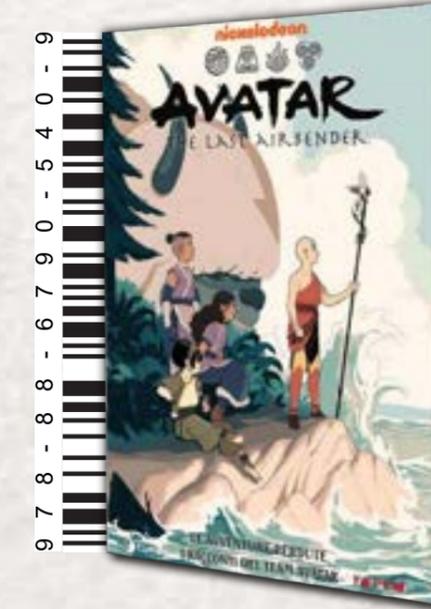
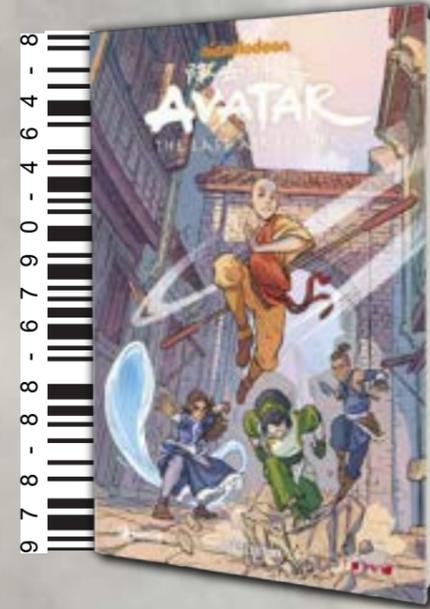
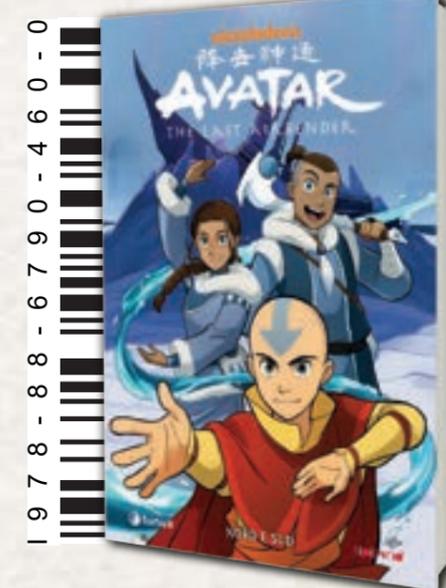
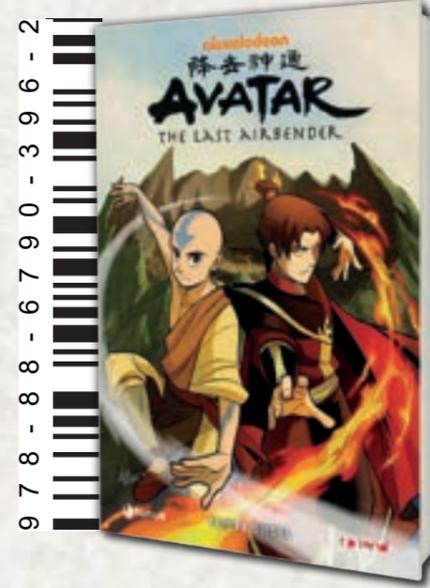
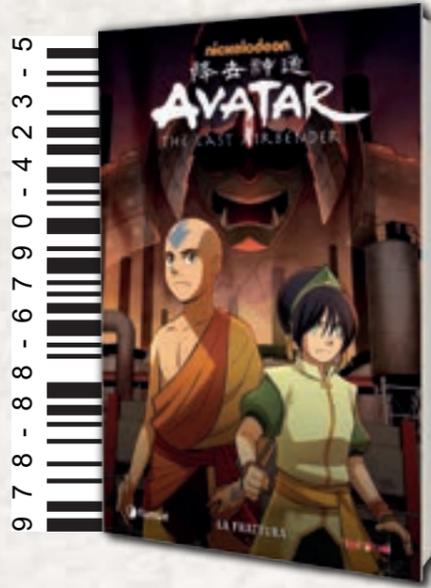
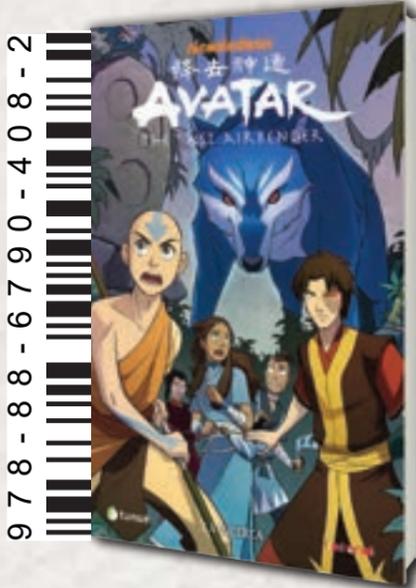
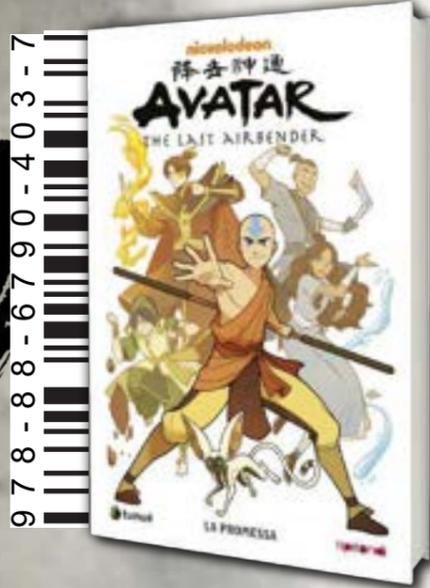


**FENOMENO
BOOKTOK**

“The Rise of Kyoshi guarda alla donna dietro il trucco, mostrando come sia passata da un povero nessuno a una leggenda ispiratrice.”
- Entrateinment Weekly



**AMAZON SULL'EDIZIONE
INGLESE DI AVATAR,
THE LAST AIRBENDER:
L'ASCESA DI KYOSHI**



○○ BRAND HIGHLIGHTS

#1 OPENING WORLDWIDE

#1 BRANDED ROBLOX GAME

#1 GLOBAL TWITTER TREND

#ASKSONIC

#1 FASTEST-SELLING SONIC GAME IN OVER 10 YEARS

#1 ANIMATED SHOW OR MOVIE ON NETFLIX WORLDWIDE

#1 USER-RATED RUNNER ON THE APP STORES



SONIC™ THE HEDGEHOG



UN SUCCESSO SENZA PRECEDENTI

CRESCITA RECORD NEI SETTORI DEI GIOCHI, DEL CINEMA, DELLE LICENZE E DELL'AWARENESS

CORE TARGET

Kids: 6-12

Adults: 18-35+



1,5 MILIARDI
di giochi LTD venduti e
scaricati WW

40 Milioni di utenti attivi!

GAMING

NUOVO VIDEOGAME IN USCITA NEL 2024

SONIC
FRONTIERE

È IL GIOCO DI
SONIC VENDUTO PIÙ
VELOCEMENTE IN
OLTRE 10 ANNI

SONIC
DASH

È IL VIDEOGAME
PIÙ VOTATO
DAGLI UTENTI
NEGLI APP STORE

L'ITALIA È NELLA TOP 5 WORLDWIDE PER
NUMERO DI DOWNLOAD MOBILE GAME

SOCIAL MEDIA



6 Milioni



5.2 Milioni



1.7 Milioni



47.500



765,000

*As of 06/07/23

NUOVO FILM AL CINEMA

SONIC 3 DEBUTTERÀ AL CINEMA IL
20 DICEMBRE 2024

SONIC 3

SONIC 2, uscito nel 2022, ha incassato
oltre 400 Milioni\$ WW

SERIE TV

LA SERIE TV SONIC PRIME È IN ONDA SU
NETFLIX ED È STATA LA
SERIE ANIMATA #1 SULLA PIATTAFORMA
WW NEL 2022

LA SECONDA STAGIONE È DISPONIBILE SU
YOUTUBE

LA TERZA ARRIVERÀ NEL 2024

SONIC
PRIME

NETFLIX

SEGA

2023/24 Content Launch Timeline*



NETFLIX
Episode Drop 2



Concert
16th & 30th Sept



Short From Animation
Supporting New Game
Release



NETFLIX
Episode Drop 3

SONIC'S
BIRTHDAY
SOCIAL
ACTIVITIES

2024

JUN

JUL

AUG

SEP

OCT

NOV

DEC



New Movie (December 20th)

KNUCKLES



Paramount+

New Live Action TV Series
(Release TBC)

DLC & Physical
Sonic
Origins Plus
June 23rd



DLC
Sonic
Frontiers



New
Console
Game



Annual Theme Campaign



Continuing 3rd Party Game Collabs

*TIMINGS SUBJECT TO CHANGE

Sonic Modern licenziatari attivi - ITALY



by GIOCHI PREZIOSI



upim

OVS

CALLIOPE

TERRANOVA

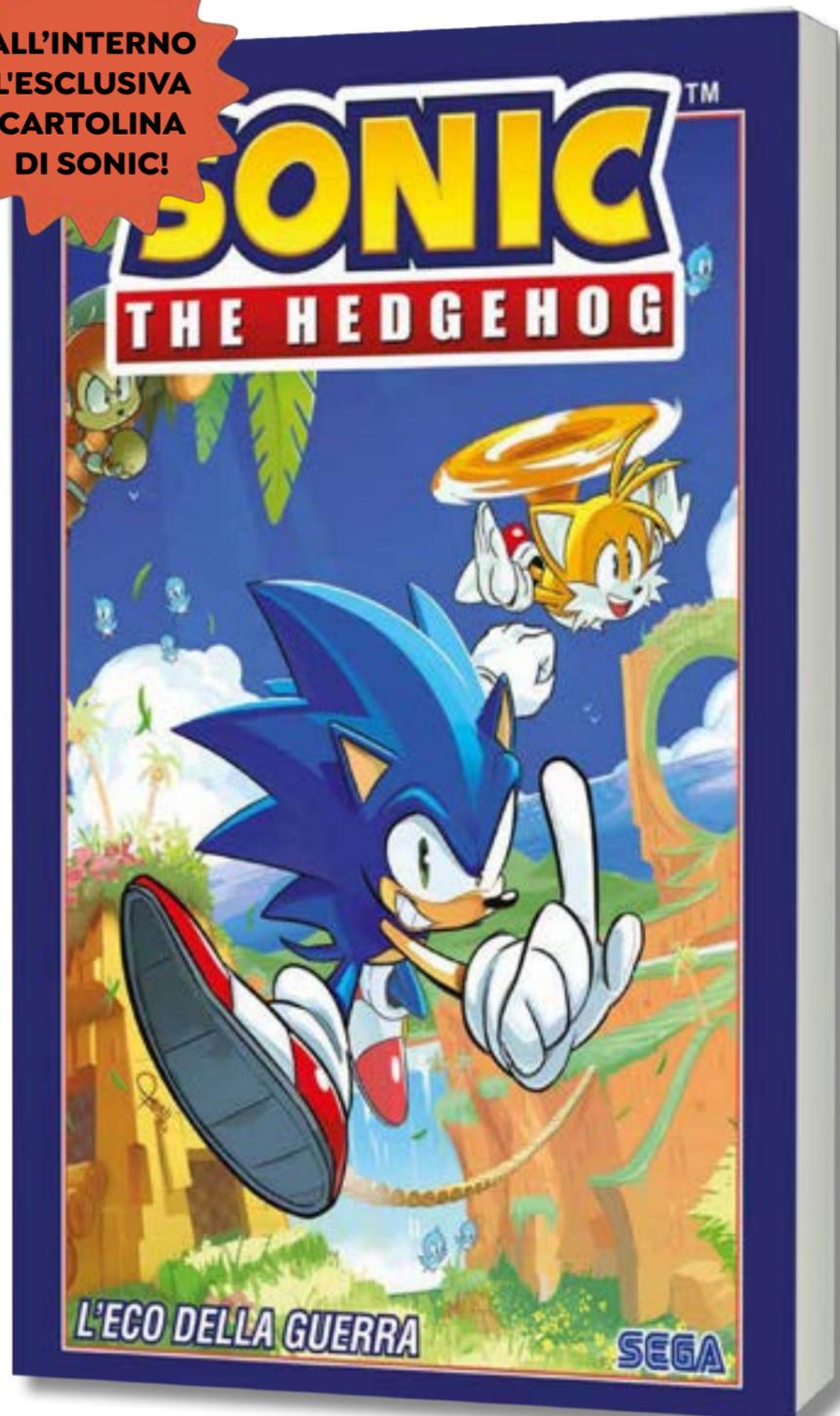
Prenatal

SEGA®
SONIC™
THE HEDGEHOG

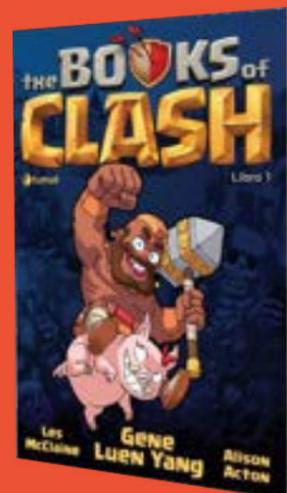
ALL'INTERNO
L'ESCLUSIVA
CARTOLINA
DI SONIC!



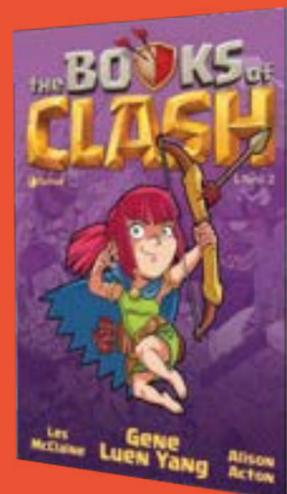
“Il fumetto più divertente che ho letto di recente.” -Comicsverse



I CONSIGLIATI



978-88-6790-505-8



978-88-6790-515-7



graphic
novel

Età 12+

€ 14,50

112 pp colori
15,6x24 cartonato
Tag: sonic, azione,
sega, avventura, serie,
videogiochi

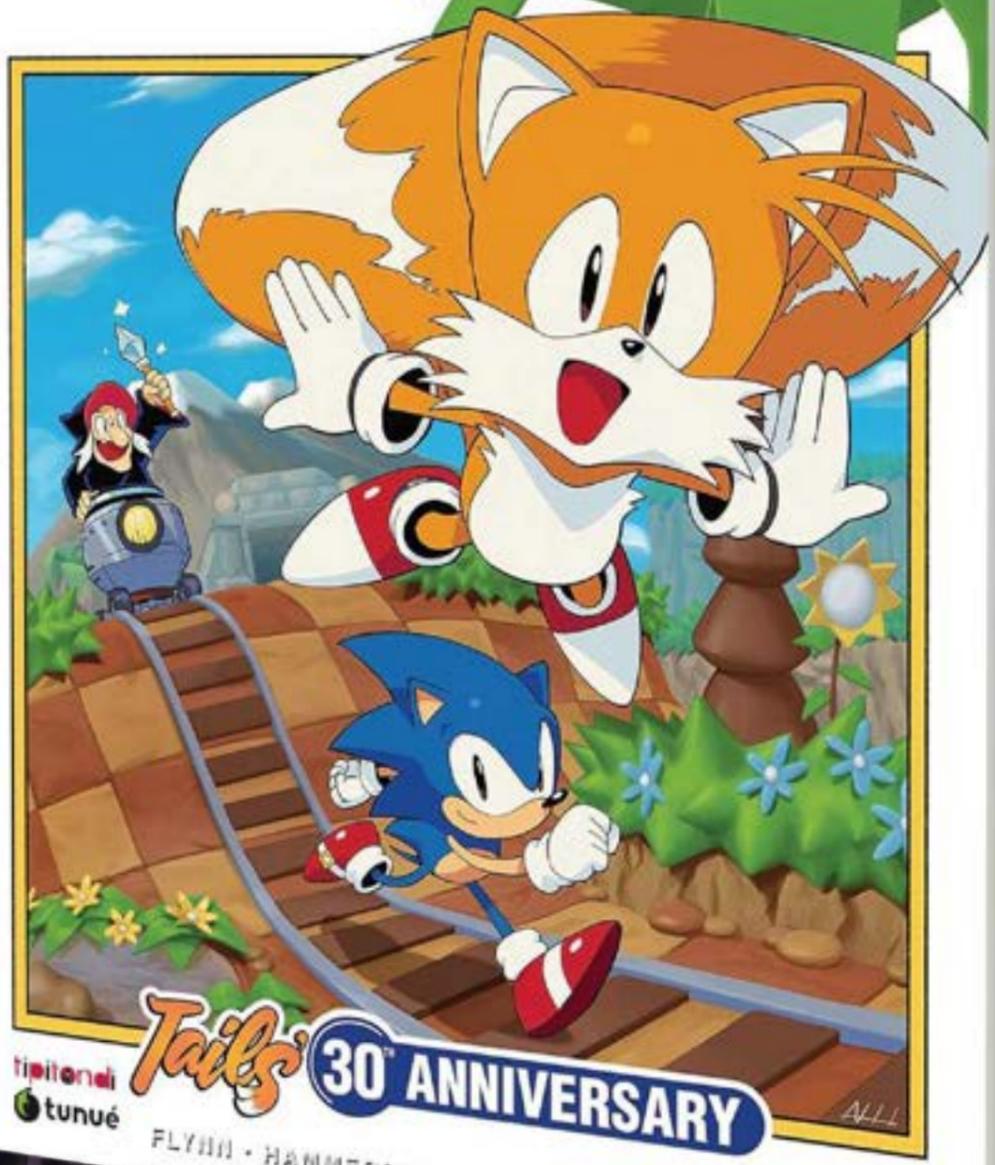
978-88-6790-552-2



“Sonic è uno dei videogiochi più famosi al mondo, con oltre ottanta milioni di copie vendute.”



SONIC™ THE HEDGEHOG



Tails' 30th ANNIVERSARY
FLYNN • HAMMERSTROM • MACK • GRAHAM
SEGA®

978-88-6790-616-1



€ 2,99
48 pp colori
15,6x24 spillato
Tag: sonic, azione, sega, avventura, serie, videogioco
Età 7+
tipitondi



Subway

Subway





**IN OMAGGIO
IL VOLUME 0
DI SONIC!**

978-88-6790-616-1



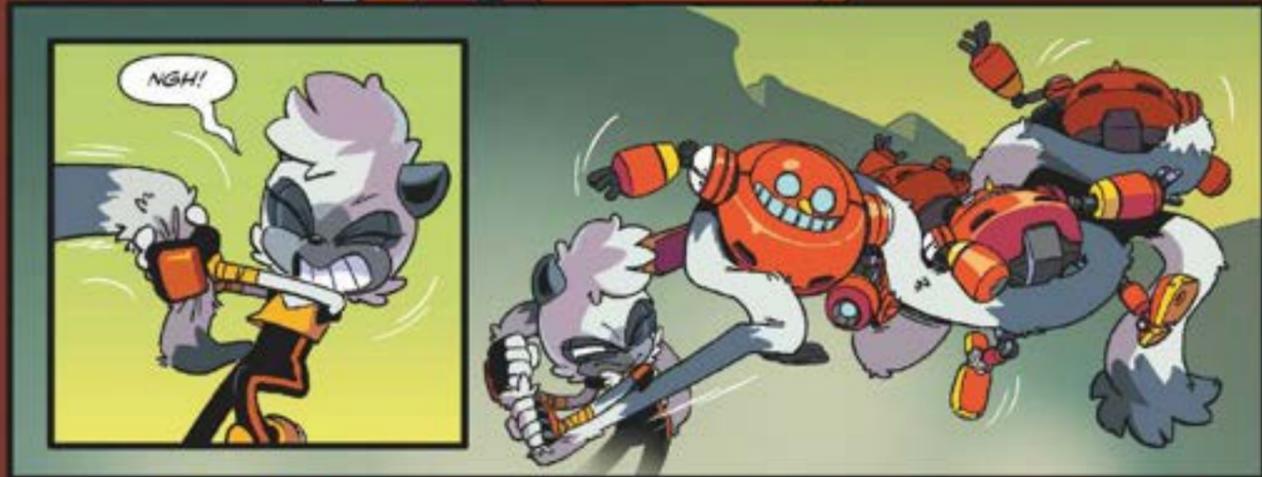
1991 - Classic

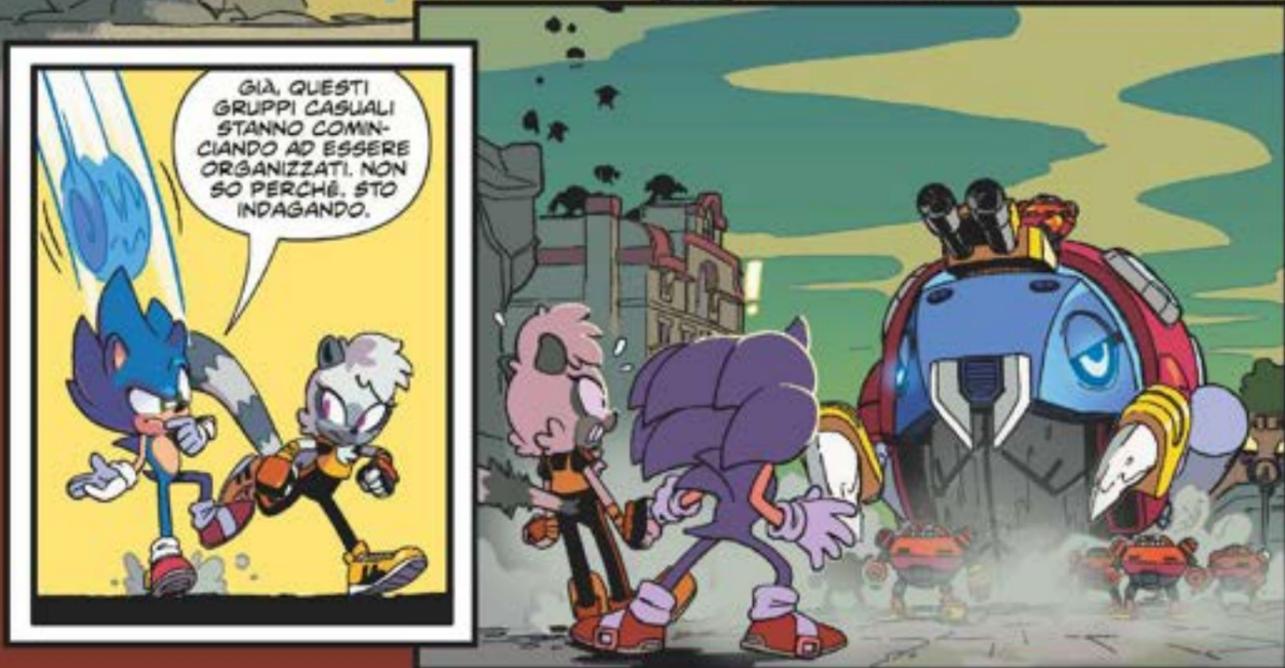


1998 - Modern



2020 - Movie







SIAMO SOPRA FLICKY ISLAND!

ATTERRERÒ SULLA SPIAGGIA!



AAAH, CHE BELLO TORNARE!

NON VEDO L'ORA DI ESPLORARE DI NUOVO L'ISOLA!

È LA MIGLIOR META DI VACANZA PER ME E IL MIO COMPAGNO PREFERITO.



LA VARIETA DI TERRENI! LE MAGNIFICHE ROVINE!

E TUTTI GLI AMICHEVOLI UCCELLINI FLICKY!

SPERO CHE GRADISCANO LE CARAMELLE ALLA MENTA, PERCHÉ NE HO PORTATE UN SACCO!



DI SOLITO CI SONO FLICKY DAPPERTUTTO! CHE SUCCEDERE?!



SALVI LA LORO INTERA SPECIE E NEMMENO ESCONO A SALUTARE?

NON MI PIACE, SONIC. QUALCOSA NON VA.



PER FORTUNA CHE ADESSO SIAMO QUI! INVESTIGHIAMO!

GIUSTO! POSSIAMO INIZIARE--



-- COL DIVIDERCI, APPUNTO...



MMMMH... QUESTA FORMAZIONE CRISTALLINA NON SEMBRA NATURALE.



QUESTE ROTAIE L'ULTIMA VOLTA NON C'ERANO...

OH CAVOLI!



SONIC! HO CAPITO COS'È ACCADUTO!

OKAY!



L'ISOLA È STATA ATTACCATA DA WITCHCART!

OH NO!

E CHI È?



HO ESPLO-
RATO PER CONTO
MIO MENTRE TU
ERI IMPEGNATO
IN UN'ALTRA
AVVENTURA.

AVEVO
TROVATO
UN'ISOLETTA
REMOTA...

... MA È STATA
ATTACCATA DA
WITCHCART E I
SUOI SGHERRI!

HANNO PROVATO
A CONQUISTARE
L'ISOLA E METTERE
TUTTI SOTTO IL PRO-
PRIO COMANDO!

È STATO
SPAVENTOSO,
MA SONO RIUSCITO A
SCACCIARLI DAI LORO
RIFUGI E A SALVARE
L'ISOLA!



I CRISTALLI? LE RO-
TAIE? SONO LE STESSE
COSE CHE WITCHCART
HA USATO ANCHE
QUELLA VOLTA!

CI DEV'ESSERE LEI
DIETRO LA SPARIZIONE
DEI FLICKY!

RICAPITOLANDO: QUI CI
SONO DEI CATTIVONI E LI
DOBBIAMO FERMARE.

ESATTO!
SE SEGUIAMO LE
ROTAIE NOI--

OH,
EDDAI!

ZOOM

CHISSA SE
RIESCO A
CORRERCI
SOPRA?

FORSE MI
SERVONO
DELLE SCARPE
SPECIALI. MAGARI
UN GIORNO CI
PROVO.

EEH EEH EEH!
PRESO!

GARSARNIT,
CARROTTIA! DATEMI
UNA MANO CON QUESTI
DANNATI FLICKY!

STO
AIUTANDO. SYAWNE
CONTROLLA IL...
SAI IL... QUELLO.

**ORDINA
I POSTER DI
SONIC (5 PZ)**



978-88-6790-632-1



LA SERIE TRATTA DA DUE DEI VIDEOGIOCHI PIÙ AMATI
DEGLI ULTIMI ANNI: *CLASH OF CLANS* & *CLASH ROYALE*!

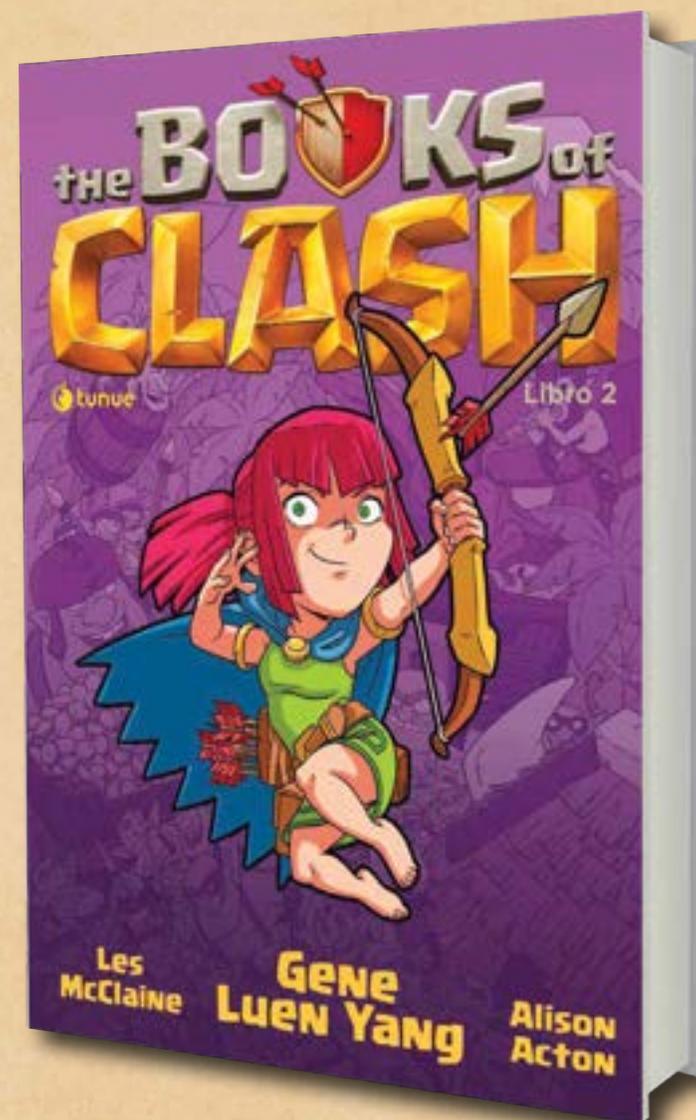
the BOOKS of CLASH

Les
McClaine

Gene
Luen Yang

Alison
Acton

CAMPAGNA CON
CONTENT CREATOR
E INFLUENCER



età 8+

€ 14,50

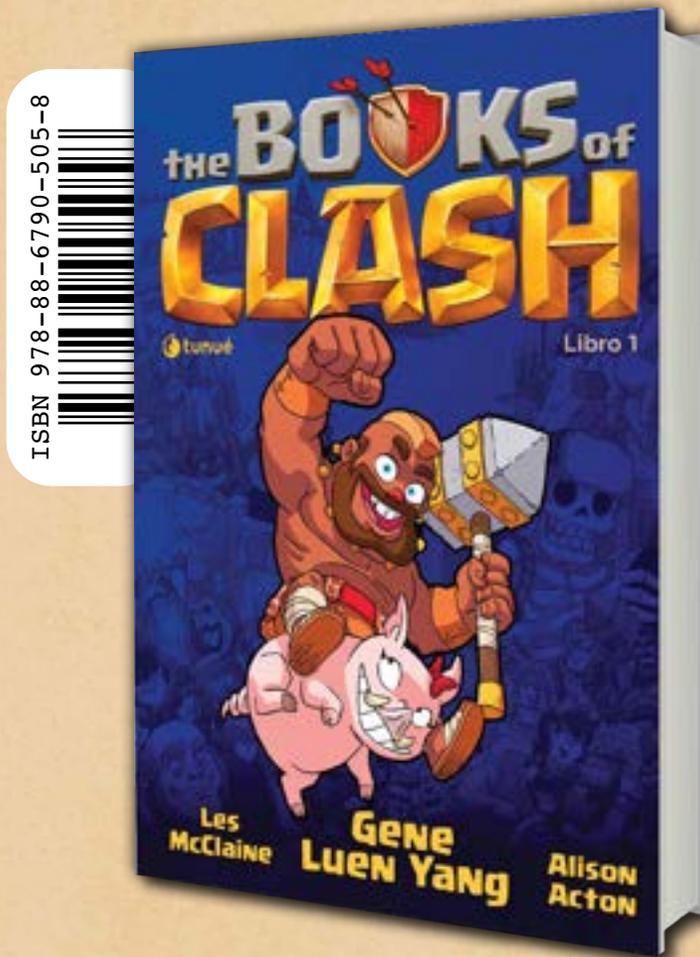
144 pp colori
14x20,5 olandese
Tag: videogiochi, av-
ventura, fantasy

978-88-6790-515-7



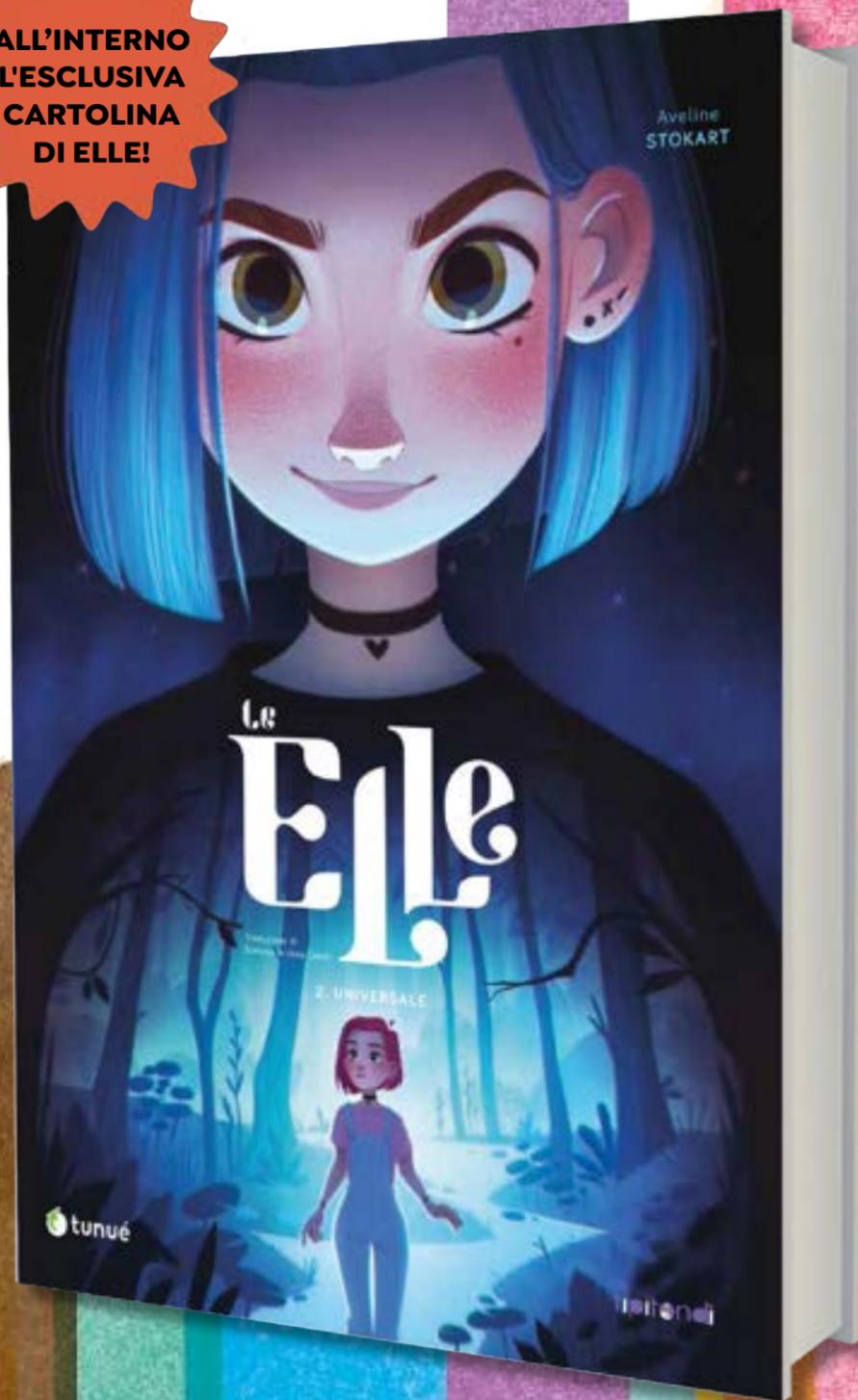
**SUP
ERC
ELL**

LA SERIE:



Le Elle

ALL'INTERNO
L'ESCLUSIVA
CARTOLINA
DI ELLE!



“Una storia che può essere letta da tutta la famiglia!” - Actua BD

Una ragazza, 5 personalità. Una storia **avvincente, brillanti disegni Pixar** e momenti di **vera emozione, mistero, intrigo** e **umorismo** durante gli epici alti e bassi del **liceo**. Dopo una **tragedia familiare** e una **scoperta sorprendente**, **Elle** si trova costretta ad affrontare il suo più grande nemico: **se stessa**.



I CONSIGLIATI



IL PRIMO
VOLUME DI ELLE!



graphic
novel

Età 12+

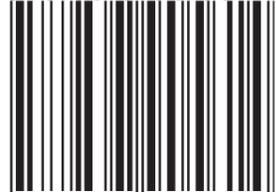
€ 14,50

96 pp colori

18,5x24 cartonato

Tag: identità, personalità multiple, segreti

978-88-6790-561-4



**ORDINA
I POSTER DI ELLE
(5 PZ)**



978-88-6790-631-4



CHE ELLE SEI?



SCANSIONA IL CODICE
E SCOPRILO!

Iniziativa **CHE ELLE SEI?**, inaugurata in occasione di Romics 2023, un modo divertente per dare il benvenuto nelle librerie italiane alla serie Young adult a fumetti più venduta in Francia.



LE INIZIATIVE SOCIAL!



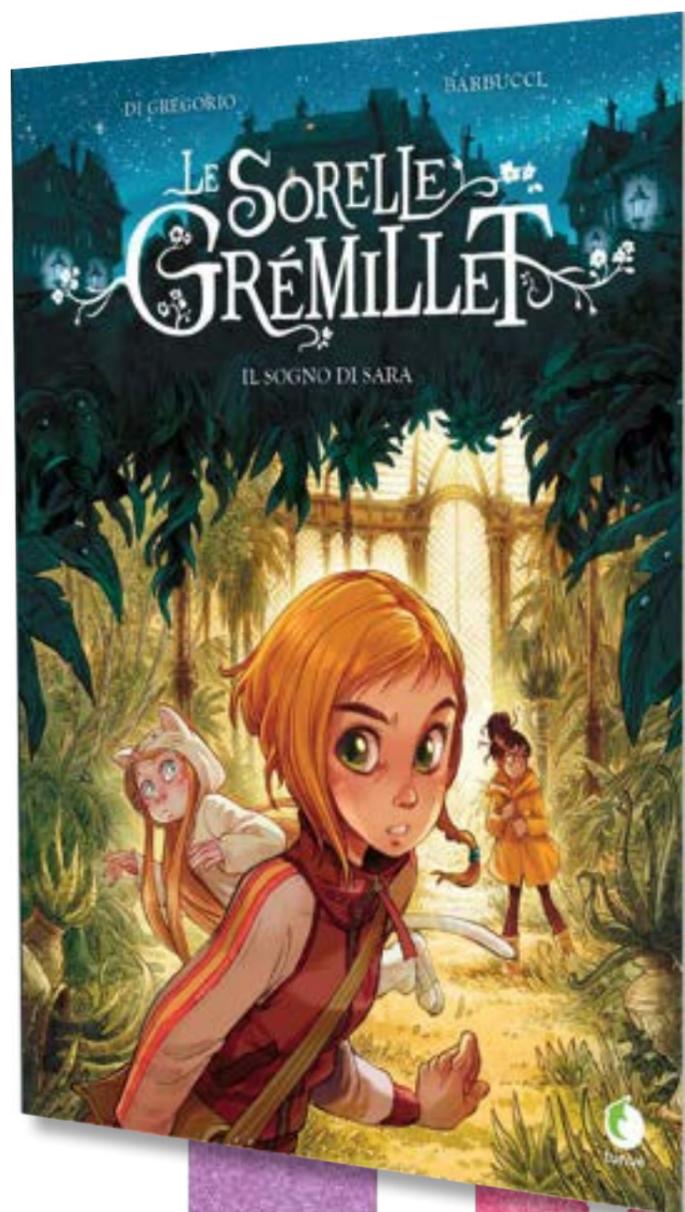
I NOSTRI SEGNALIBRI!



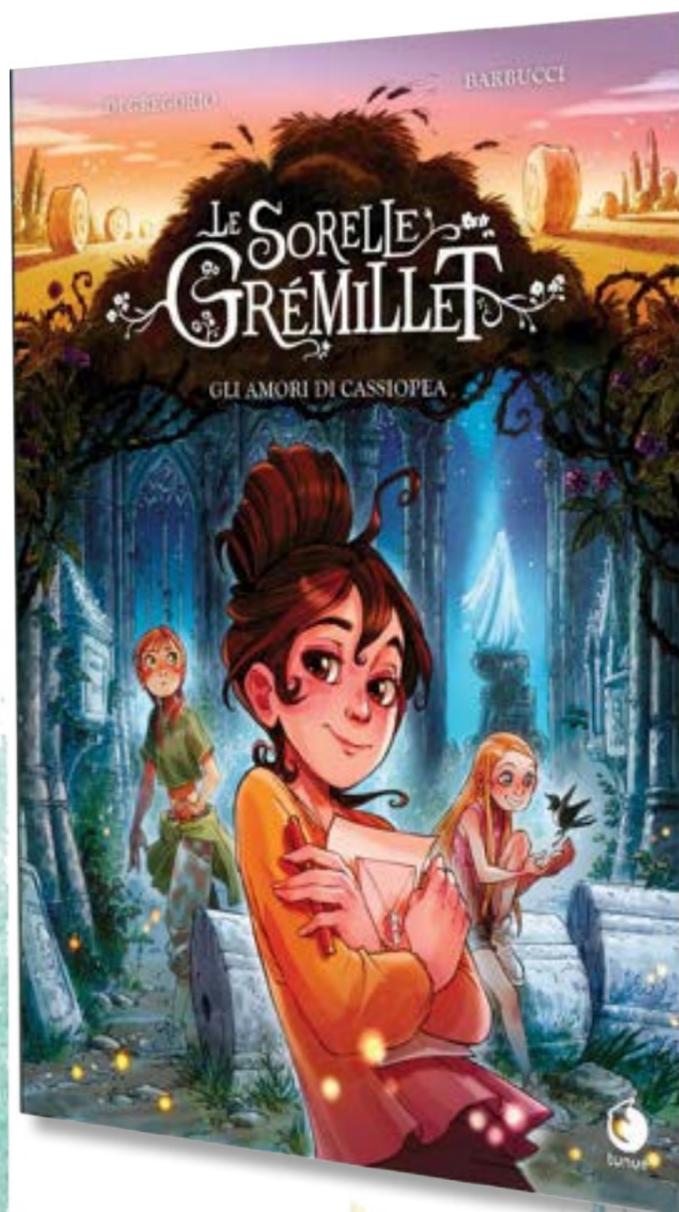
978-88-6790-611-6



TITOLI CORRELATI



978-88-6790-391-7

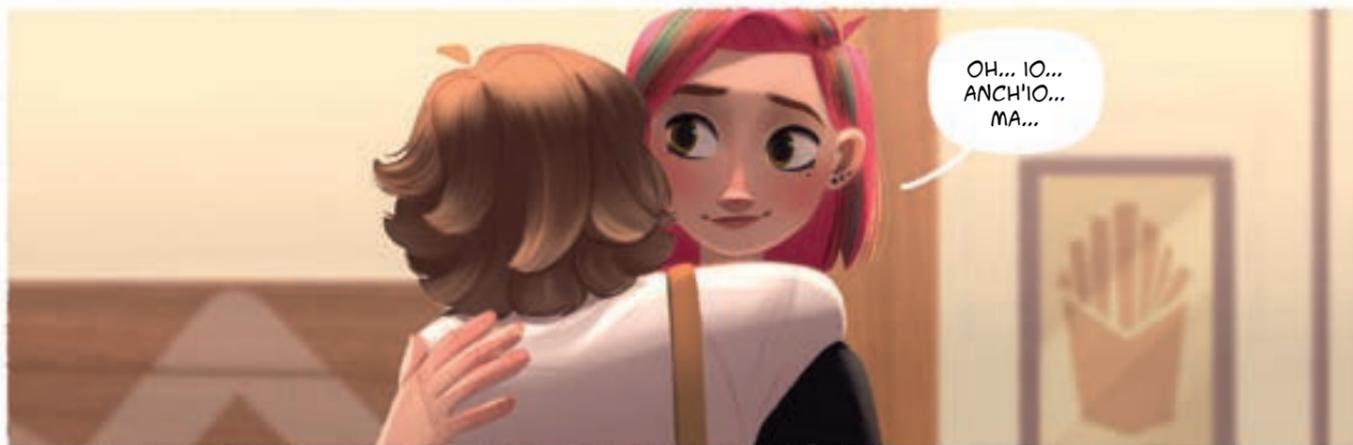
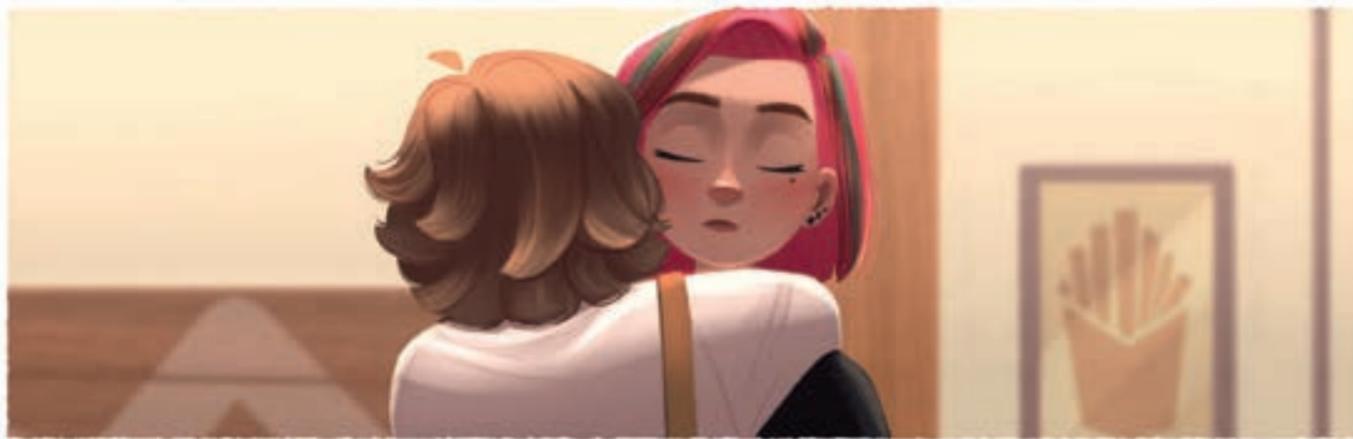


978-88-6790-463-1



978-88-6790-513-3







ORA PERÒ RESTI QUI. RESTO QUI.

MI SCUSI, QUANDO HO AVUTO IL SUO NUMERO ERO SCOMBUSSOLATA E NON HO AVUTO IL CORAGGIO DI TELEFONARLE.

È STATA LA MIA AMICA MAÉLYS A CHIAMARLA...



COME LE DICEVO, NON DEVE SPIEGARMI PERCHÉ MI HA ABBANDONATA.

POSSIAMO ANCHE SOLTANTO CONOSCERCI.

ANCORA UNA VOLTA È MOLTO GENTILE DA PARTE TUA, ELLE. MA C'È CHI DICE CHE BISOGNA SAPERE DA DOVE SI VIENE PER SAPERE DOVE SI È DIRETTI...



E IO TENGO A CHE TU SAPPIA DA DOVE VIENI.



"QUANDO SONO RIMASTA INCINTA DI TE AVEVO APPENA 18 ANNI..."

"FU UN INCIDENTE, COME IMMAGINI, CON... DICIAMO... NON LA PERSONA GIUSTA."

ALLORA, VEDIAMO UN PO'...



"PERÒ AVEVO DECISO DI TENERTI LO STESSO..."

ASPETTI...

DUNQUE, LE CONFERMO CHE È INCINTA...



MA...!



C'È QUALCOSA DI INSOLITO.



QUESTA COSA INSOLITA...



ERA CHE...



NON ERI DA SOLA NEL MIO UTERO...



GIOVANNI
DI GREGORIO

ALESSANDRO
BARBUCCI

LE SORELLE GRÉMILLET

IL TESORO DI LUCILLE

TRE SORELLE, UNITE IN
UN'AVVENTURA ALLA
SCOPERTA DI UN SEGRETO

graphic
novel

€ 16,90

72 pp colori
19,5x27 cartonato

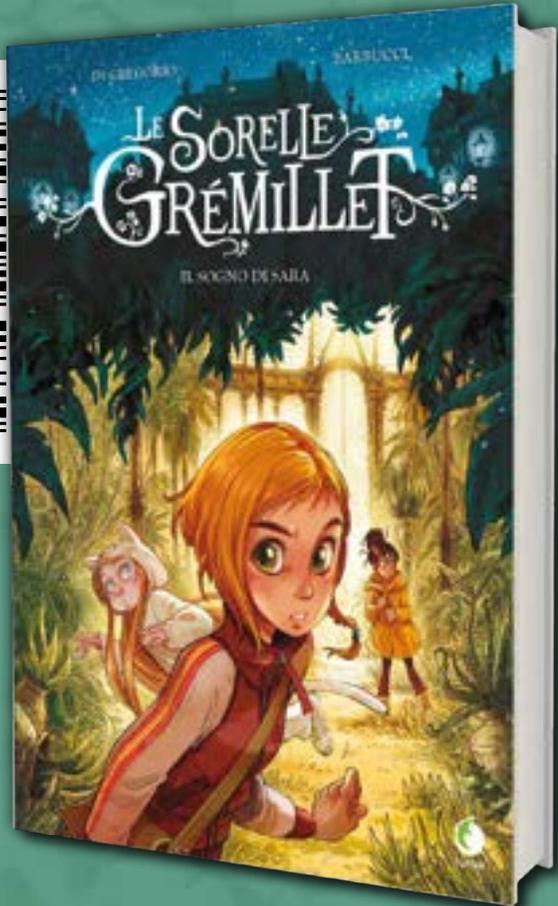
Tag: famiglia, ambiente, crescita

978-88-6790-513-3

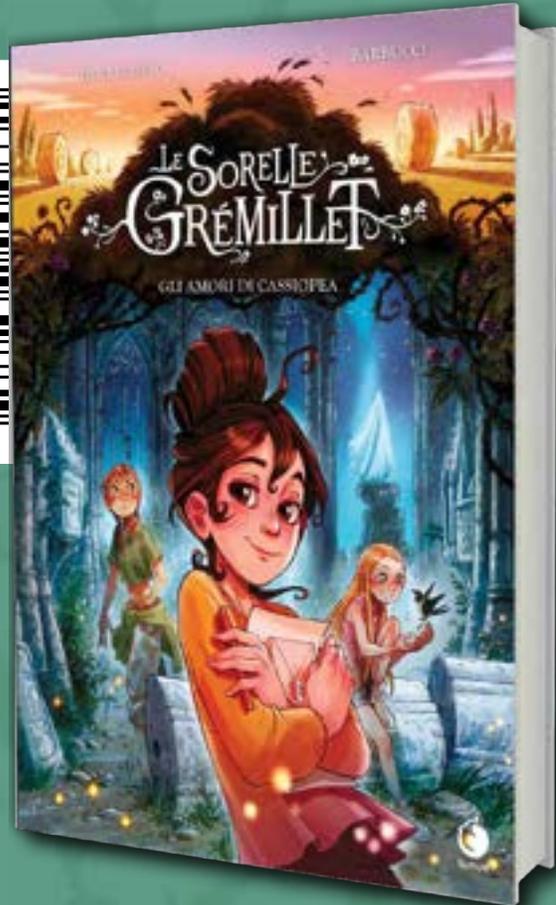


SCOPRI TUTTA LA SERIE

ISBN 978-88-6790-391-7



ISBN 978-88-6790-463-1



LA BANDA DEL PALLONE

L'ALLENATORE MIGLIORE DEL MONDO



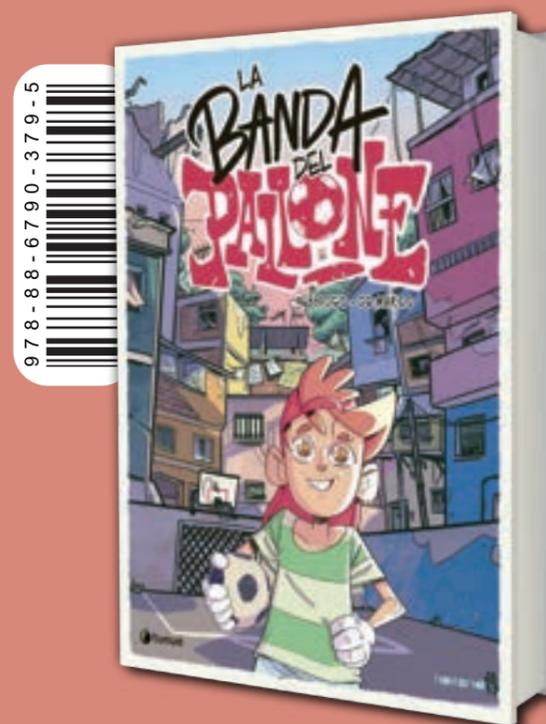
IL VOLUME
CONCLUSIVO
DELLA SERIE!

“Per chi ama giocare con gli amici
e scoprirsi parte di una squadra.”

- Katja Centomo

Basta chiacchiere: si gioca! È iniziata la **fase finale del campionato di Fut-Rua** e **Matteo e soci** non vedono l'ora di **scontrarsi con le squadre più forti**. Solo che **qualcuno** fa di tutto per mettergli i **bastoni fra le ruote**: ma chi può odiare così tanto il calcio da strada da volerlo cancellare dalla faccia della Terra?

SERIE COMPLETA



Tipitondi

Età 8+

€14,50

160 pp colori
16,8x24 cartonato

Tag: calcio, sport,
amicizia, pallone

978-88-6790-572-0









Emma e l'Unicorno

Nei panni
degli altri



EMMA E MARIGOLD
SONO TORNATE. PRONTE A
SORPRENDERVI CON AVVENTURE
ANCORA PIÙ FAVOLOSE!

età 7+

€15,50

176 pp colori
14x20 olandese

Tag: unicorni, fantasy,
fumetti divertenti

978-88-6790-559-1



“DOLCE, PIACEVOLE E GENUINAMENTE
DIVERTENTE. NON VI PENTIRETE
DI AVERLO NELLA VOSTRA
COLLEZIONE DI GRAPHIC NOVEL.”
- BOOKLIST

SUCCESSO TRIONFANTE NEGLI
STATI UNITI, CON 2 MILIONI
DI COPIE VENDUTE E PIÙ DI
25.000 IN ITALIA

AMICIZIA

CORAGGIO

DIVERTIMENTO

FANTASIA



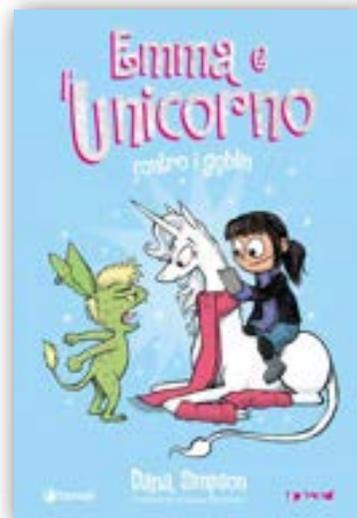
LE AVVENTURE DI EMMA E L'UNICORNO:



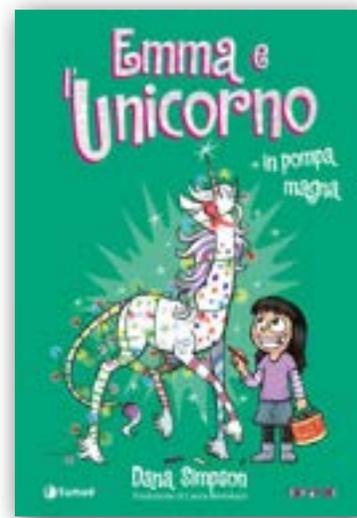
ISBN 978-88-6790-390-0



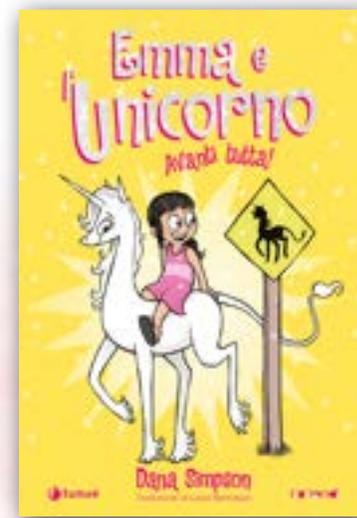
ISBN 978-88-6790-426-6



ISBN 978-88-6790-399-3



ISBN 978-88-6790-462-4



ISBN 978-88-6790-501-0



ISBN 978-88-6790-511-9



LA MAGICA CASA SULL'ALBERO IL GRAPHIC NOVEL

**IL GRAPHIC NOVEL NATO
PER FESTEggiARE I 30 ANNI
DI SUCCESSI DELLA SERIE LA
MAGICA CASA SULL'ALBERO!**

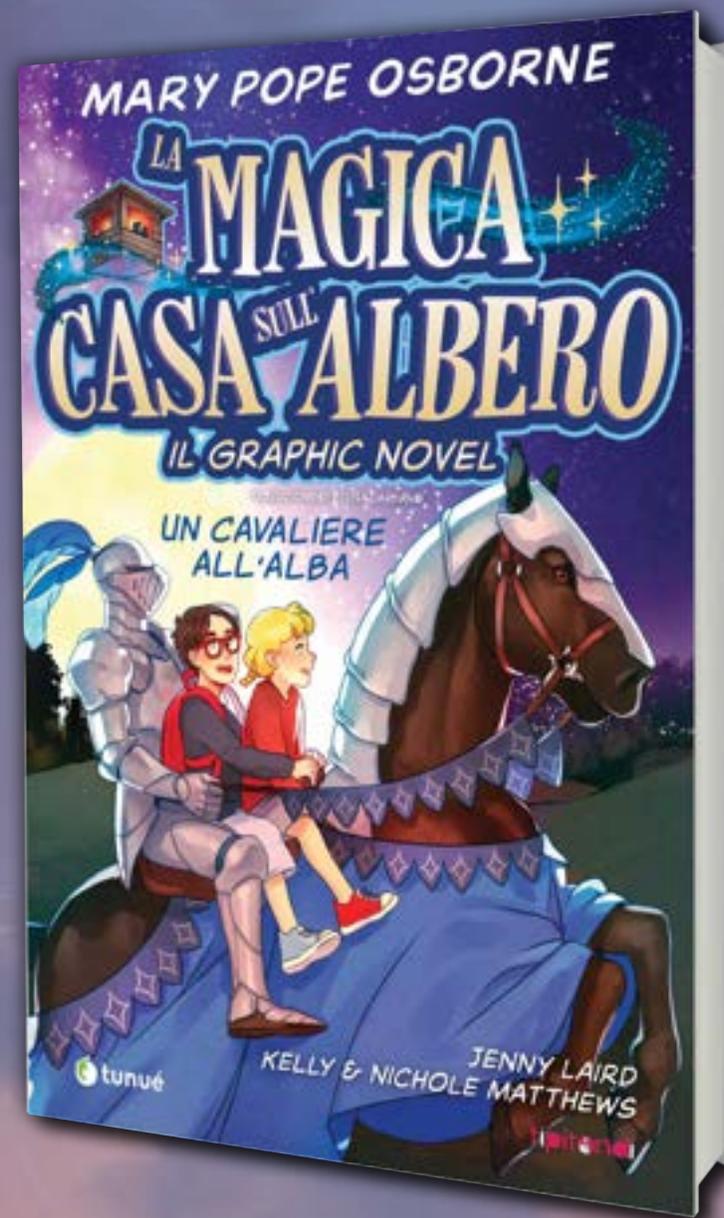
età 6+

€15,50

176 pp colori
14x20 olandese

Tag: casa sull'albero,
cavalieri, medioevo

978-88-6790-562-1



Un castello. Un cavaliere. Un'avventura!
Quando la magica casa sull'albero trasporta **Jack e Annie nel Medioevo**, si lanciano alla ricerca di un **legendario cavaliere**, ma ciò che trovano è un imponente castello in festa, dove non sono i benvenuti. Rusciranno, i ragazzi, a trovare una via di fuga e tornare alla realtà? **Preparati a un viaggio che catturerà il tuo cuore.**

**"MERAVIGLIOSAMENTE
SCRITTO, PIENO DI
SUSPENSE E MOLTO
BEN DOCUMENTATO"
- WATERSTONES BOOKS
QUARTERLY**

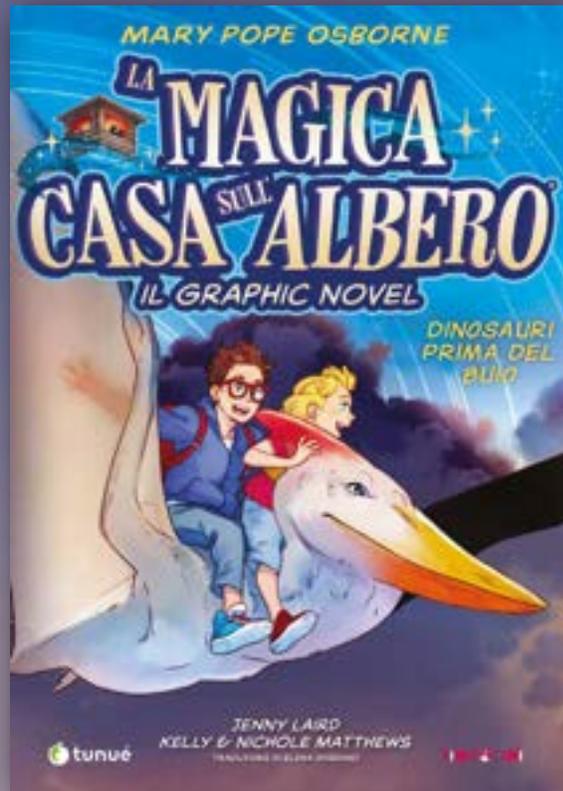


Mary Pope Osborne è un'autrice americana di libri per bambini e ragazzi. Ha studiato arti drammatiche alla University of North Carolina e, dopo la laurea, ha viaggiato per il mondo. Nel 1992 ha pubblicato *La magica casa sull'albero*, primo di una lunga serie di libri di successo per i bambini.





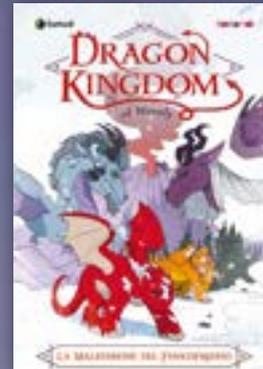
LA SERIE:



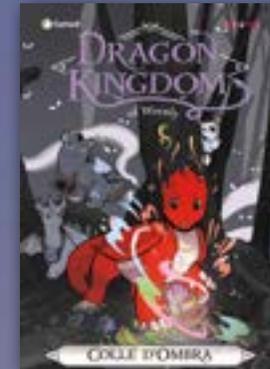
ISBN 978-88-6790-488-4



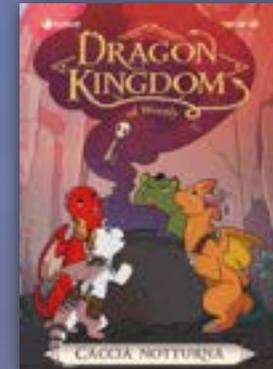
SCOPRI ANCHE:



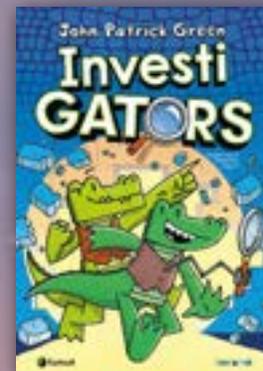
ISBN 978-88-6790-432-7



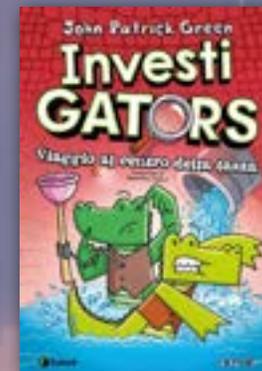
ISBN 978-88-6790-446-4



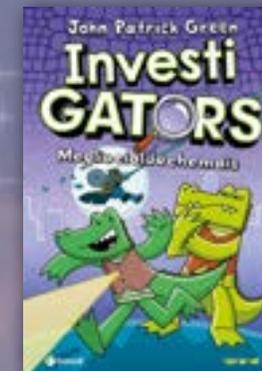
ISBN 978-88-6790-506-5



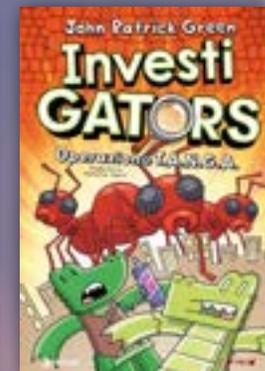
ISBN 978-88-6790-409-9



ISBN 978-88-6790-351-1



ISBN 978-88-6790-498-3



ISBN 978-88-6790-507-2



Emma Steinkellner

Strega a modo Mio

"Una storia creata con tanto amore e un pizzico di magia!"
- Chad Sell, creatore del *Regno di Carta*

età 8+

€ 16,50

272 pp colori
14x20,5 olandese
Tag: streghe, fantasy,
comico, discriminazione

978-88-6790-487-7





- ★ Best Graphic Novel (School Library Journal)
- ★ Quick Pick for Reluctant Young Adult Readers (YALSA)
- ★ Great Graphic Novel for Teens (YALSA)

Halena Hush ha tredici anni e ha **una grande passione: la magia**. Vive a Founder's Bluff, una tranquilla cittadina del Massachusetts, e le sue giornate scorrono lente tra la scuola e le sue tanto amate streghe. Quando i bulletti della scuola media cercano di rovinare il suo Halloween, succede qualcosa di strano: **scopre di essere una strega**. E scoprirà di non essere l'unica. Capirà che Founder's Bluff nasconde **una storia di stregoneria e tanti misteri**. Alla ricerca della verità incontrerà un gatto parlante, si perderà in un diario incantato, e scoprirà un mondo stregato nascosto. **Segreti vecchi di generazioni verranno a galla svelando l'eredità complicata legata alla città, alla sua famiglia e a se stessa.**

Emma Steinkellner

è un'illustratrice, cartoonist e scrittrice statunitense.

Strega a modo mio l'ha imposta come autrice di riferimento nel mercato americano e non solo.



Steinkellner sembra invitare i suoi giovani lettori ad una riflessione sulla persecuzione degli outsider, riflessione che fa l'eco ad eventi che possono aver visto al telegiornale.

The New York Times

Questa storia paranormale vincente utilizza la stregoneria per esplorare la ribellione adolescenziale

Kirkus Reviews





Sono qui per davvero.



È un posto reale.

Un posto reale per streghe come noi.

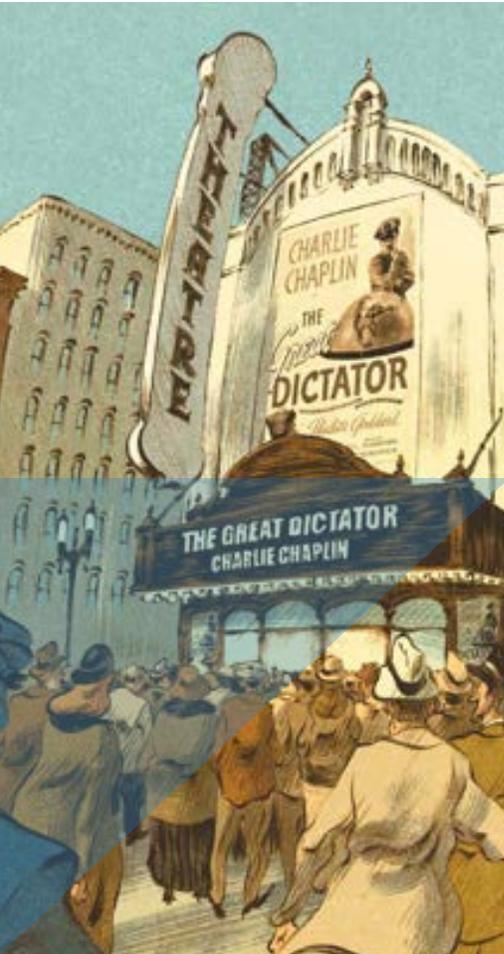


Scopri anche:





tunué

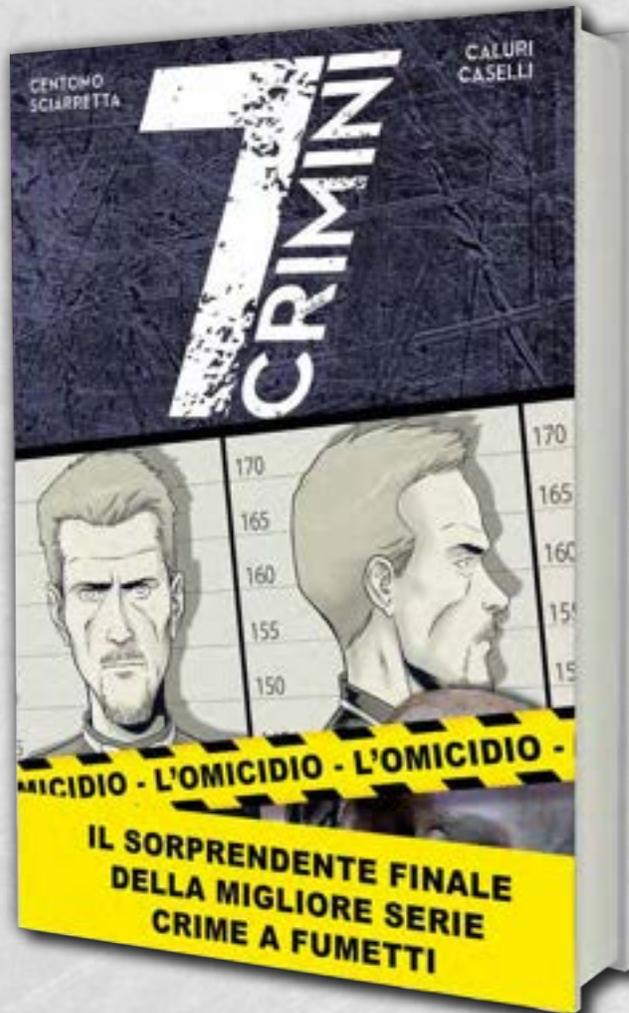


GRAPHIC NOVEL



CENTOMO
SCIARRETTA

CASELLI
CALURI



FINALMENTE IL
FUMETTO
CONCLUSIVO

LA SERIE DI CULTO
CHE UNISCE LA PASSIONE
PER IL CRIME AL DIRITTO

7
CRIMINALI

L'OMICIDIO

graphic
novel

€ 14,50

96 pp b/n
17x24 brossurato
Tag: crime, noir, giallo,
giurisprudenza

978-88-6790-512-6



Lōtus
PRODUCTION
A LEONE FILM GROUP COMPANY
VENDUTI I DIRITTI DI
OPZIONE CINEMATOGRAFICA

CENTOMO
SCIARRETTA

CASELLI
CALURI



UNA FANTASTICA BOX
DA COLLEZIONE PER
GLI AMANTI DEL CRIME

CRIMINI

COFANETTO - COFANETTO - COFANETTO

BOX

€ 99,00

7 volumi x 96 pp b/n
17x24 brossurato

Tag: crime, noir, giallo,
giurisprudenza

978-88-6790-527-0



SETTE GRAPHIC NOVEL GUIDANO IL LETTORE ALLA SCOPERTA OGNI VOLTA DI UN CRIMINE DIVERSO.



978-88-6790-348-1

TRUFFA



978-88-6790-425-9

VIOLENZA



978-88-6790-454-9

ESTORSIONE



978-88-6790-456-3

**ASSOCIAZIONE
A DELINQUERE**



978-88-6790-499-0

RAPIMENTO



978-88-6790-509-6

FURTO



978-88-6790-512-6

OMICIDIO

NEIL GAIMAN

MITI DEL NORD

VOLUME 1

UNA RIELABORAZIONE AVVINCENTE DI
QUESTE CELEBRI STORIE, MERAVIGLIOSA
E PIENA DI SUSPENSE.

Washington Post

I MITI NORDICI NON
SONO MAI STATI COSÌ
PERFETTAMENTE ADATTATI
A FUMETTO PRIMA D'ORA.
Comics Bookcase

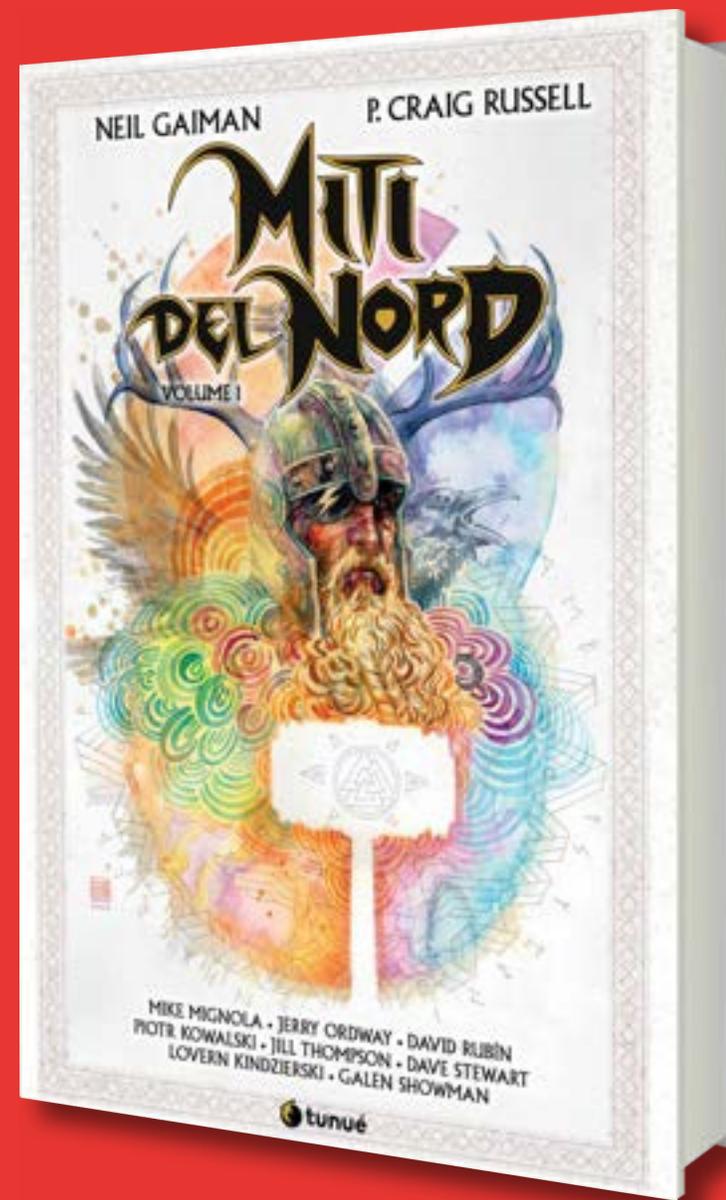
graphic
novel

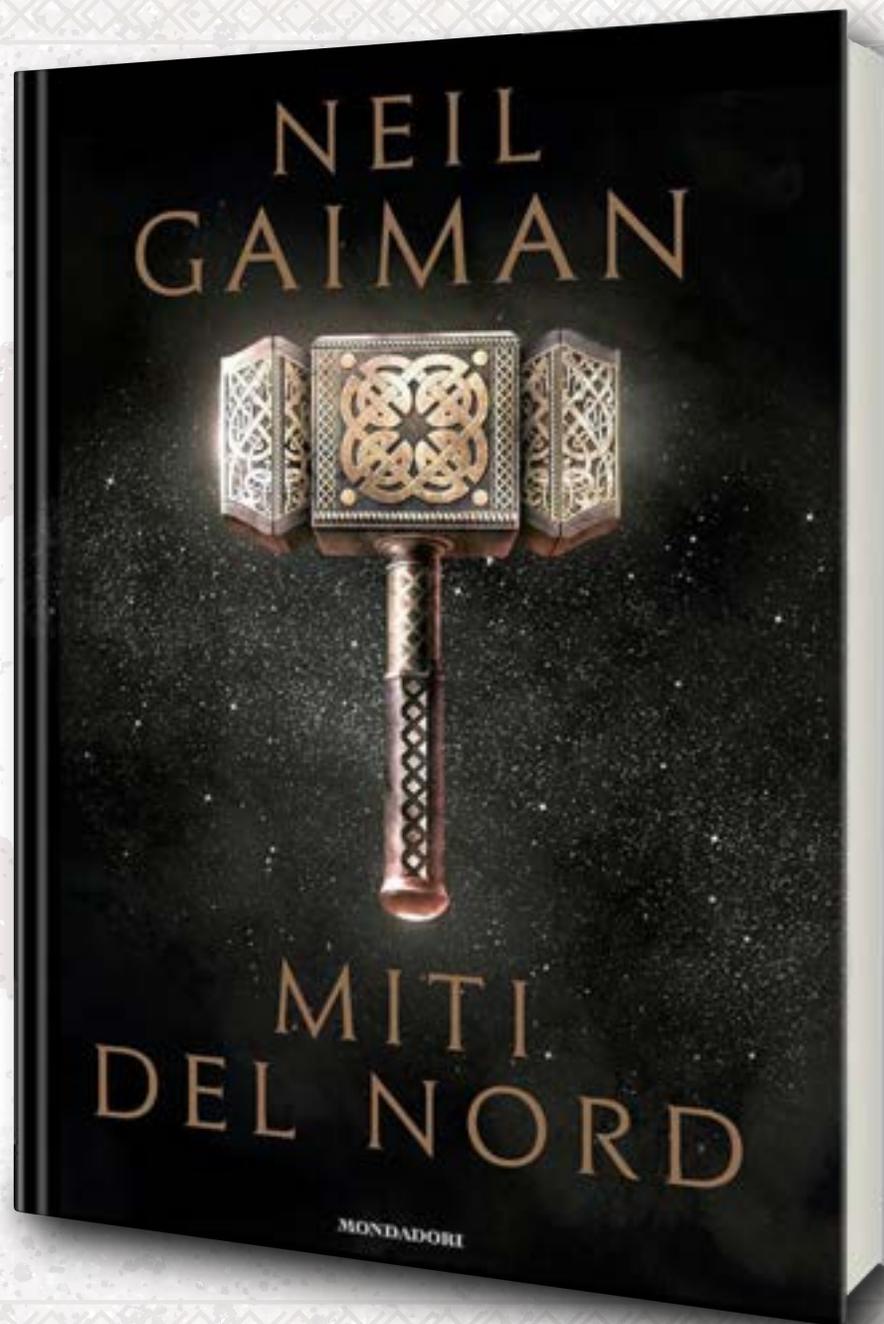
€ 19,90

160 pp colori
15,6x24 cartonato

Tag: mitologia norre-
na, miti, divinità

978-88-6790-551-5

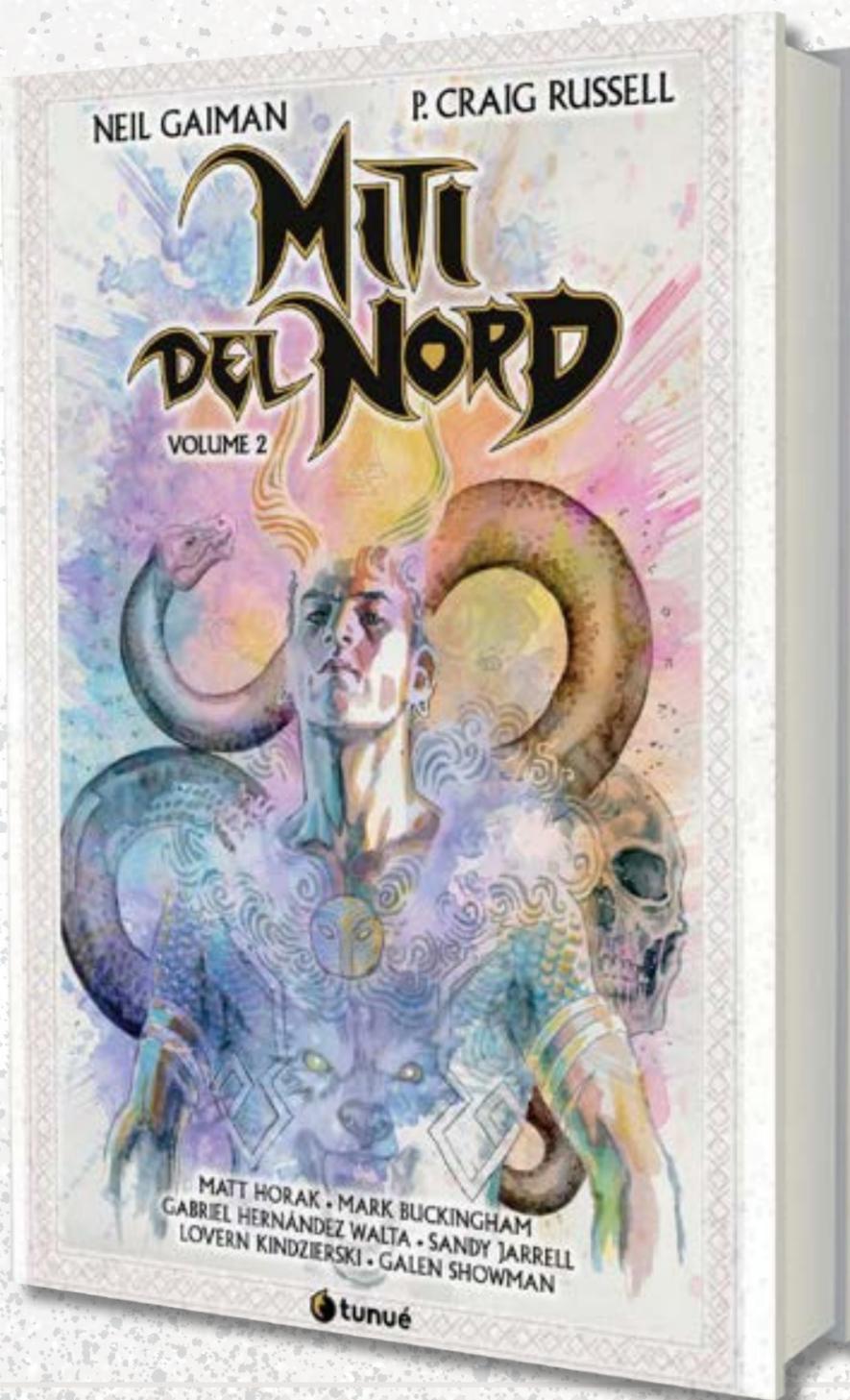




→ **30.000** COPIE
VENDUTE
DALL'USCITA

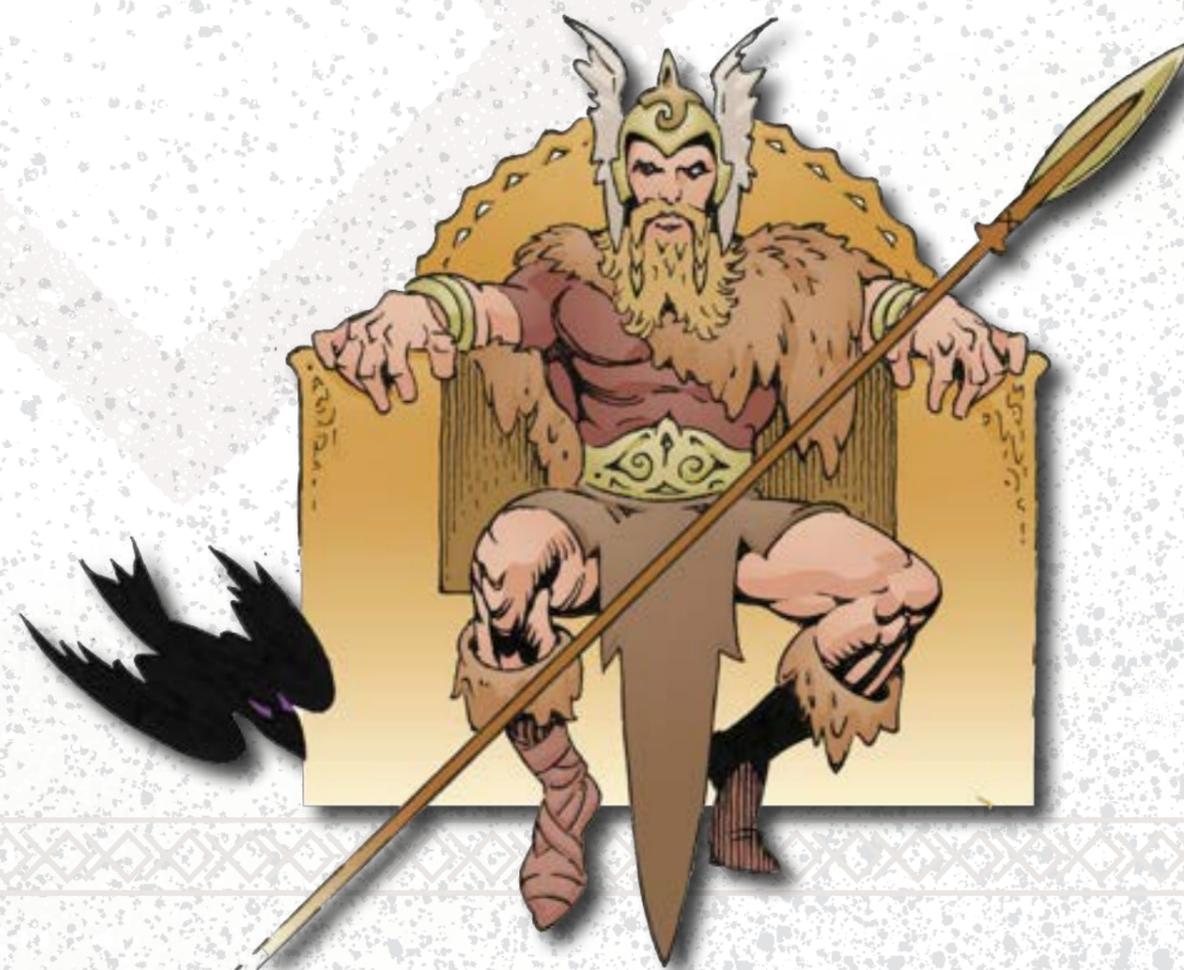
→ **3.000** COPIE
VENDUTE NEL
PRIMO SEMESTRE
DEL 2023

MITI DEL NORD



“Semplicemente non esiste modo migliore per sperimentare le fondamenta della mitologia norrena.” – DC COMICS NEWS

Le origini della poesia, buona e cattiva, in questa storia di nani malvagi, giganti sospettosi e il **saggio dio Kvasir**. Il **viaggio movimentato** di **Thor** e **Loki** nella terra dei giganti, il doloroso patto degli dei che potrebbe far perdere loro la vita eterna, e il viaggio dell'amato **dio Frey** nel Valhalla e oltre per trovare qualcosa che manca.



propsero's
book

Età 16+

€ 19,90

160 pp colori

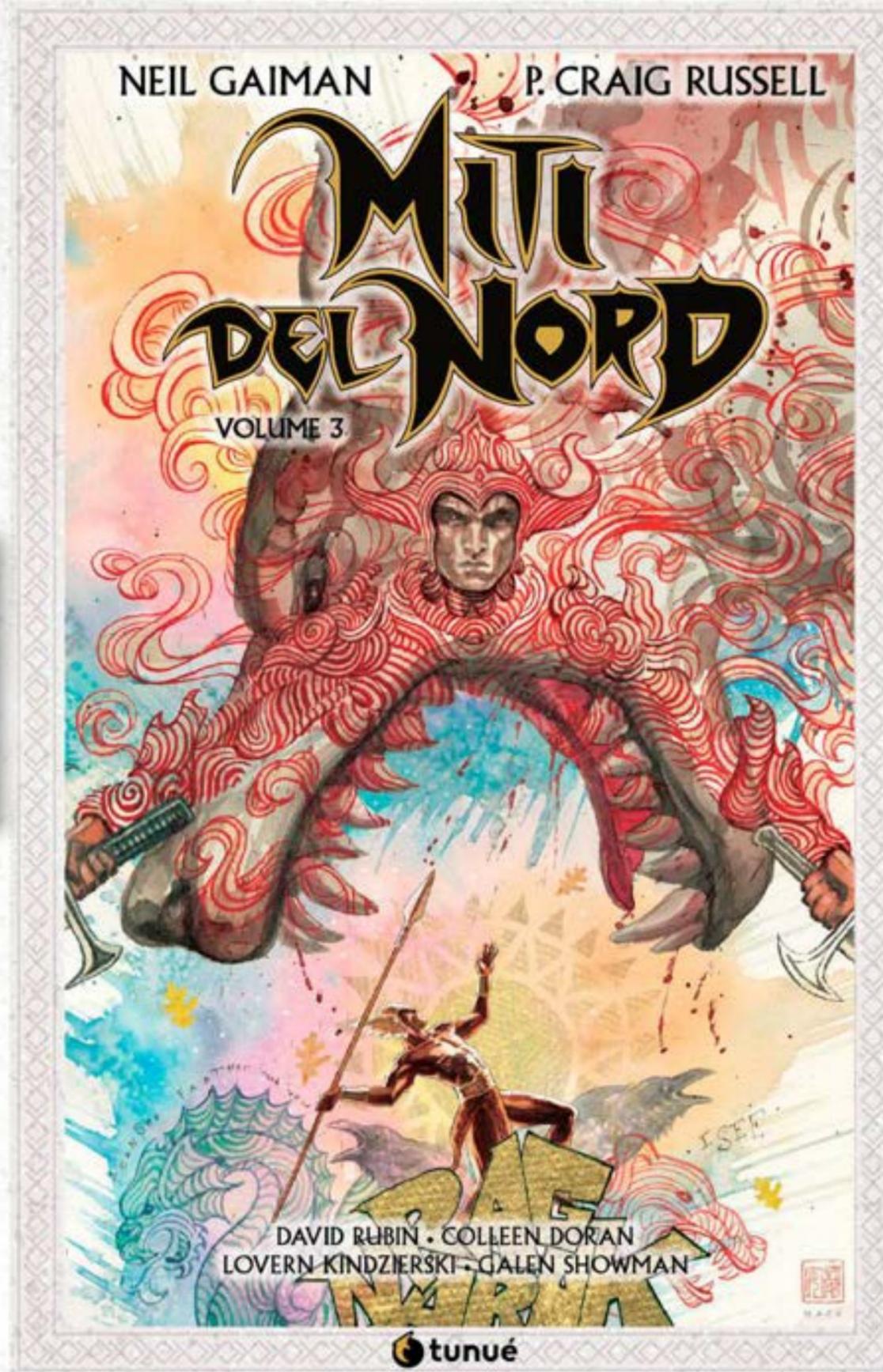
15,6x24 cartonato

Tag: leggende, loki,
Neil Gaiman, nordico.

978-88-6790-571-3



**ORDINA
I POSTER DI
MITI DEL NORD (5
PZ)**



978-88-6790-620-8





“ **Dall'autore di bestseller n. 1 del New York Times, Neil Gaiman e la leggenda dei fumetti vincitrice dell'Eisner Award, P. Craig Russell, tornano le antiche storie norrene a fumetti del romanzo di successo Norse Mythology. ”**

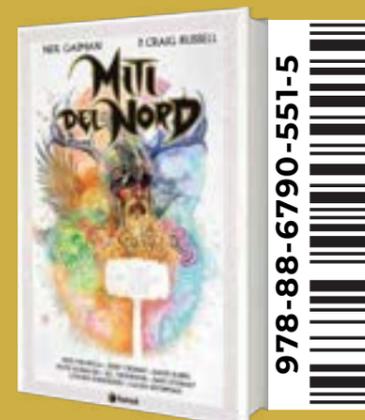
GLI AUTORI

Neil Gaiman: è autore bestseller di *Coraline*, *Sandman*, *Il figlio del cimitero*, *Good Omnes*, *American Gods* e molti altri. Scrittore cardine della *British Invasion*.

P. Graig Russell: è un fumettista e illustratore statunitense. Inizia a disegnare fumetti per la *Marvel Comics* che gli valgono l'ammirazione di critica e pubblico per le influenze neoclassiche.

Mike Mignola, Jerry Ordway, David Rubin, Piotr Kowalski, Jill Thompson, Dave Stewart, Lovern Kindzierski, Galen Showman.

I CONSIGLIATI





E IO? COS'HO FATTO IO IERI SERA?

HAI FATTO L'IMPOSSIBILE.



"NON POTEVI ACCORGERTENE, MA L'ESTREMITÀ DEL CORNO POTORIO ERA NELLA PARTE PIÙ PROFONDA DEL MARE. HAI BEVUTO A SUFFICIENZA PER ABBASSARE IL LIVELLO DELL'OCEANO E PROVOCARE DELLE MAREE."



"A CAUSA TUA, THOR, L'ACQUA DEL MARE SI ALZERÀ E SI ABBASSERÀ PER SEMPRE."



"LA GATTA CHE HAI CERCATO DI TIRARE SU ERA JORMUNGANDR, IL SERPENTE DI MIDGARD. È IMPOSSIBILE DA SOLLEVARE, EPPURE TU L'HAI FATTO. IL RUMORE CHE HAI SENTITO? ERA IL SUONO DELLA TERRA CHE SI MUOVEVA."



E LA VECCHIA? CHI ERA?

ERA ELLI, LA VECCHIAIA.



NESSUNO PUÒ BATTERE LA VECCHIAIA. ALLA FINE, CI AFFERRERÀ TUTTI.



TUTTI NOI, TRANNE TE, THOR. SEI CADUTO SOLO SU UN GINOCCHIO. NON ABBIAMO MAI VISTO NULLA DI PARAGONABILE A IERI SERA, THOR. MAI.



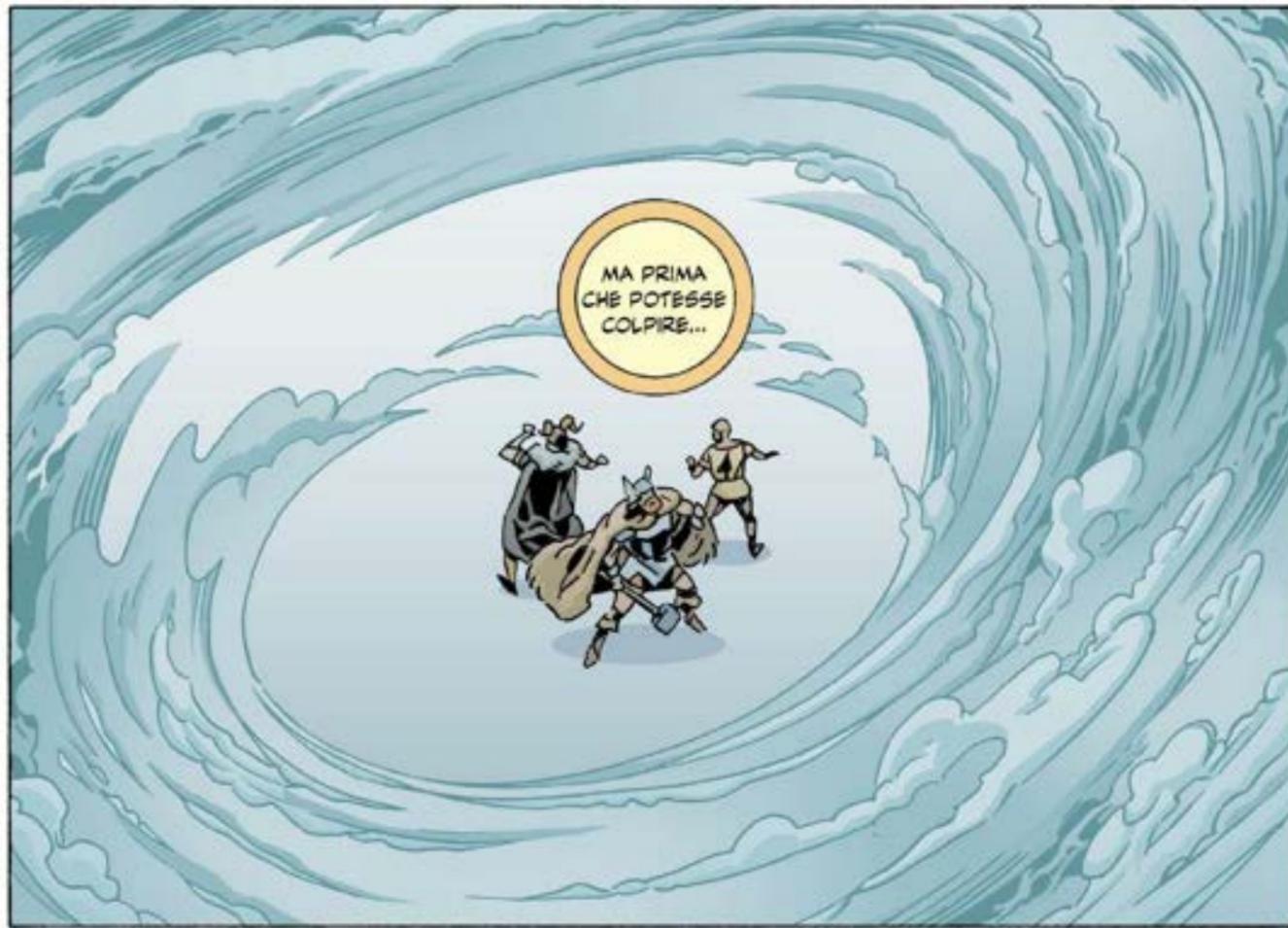
E ORA CHE ABBIAMO VISTO IL VOSTRO POTERE, CAPIAMO QUANTO SCIOCCHI SIAMO STATI A PERMETTERVI DI RAGGIUNGERE UTGARD. INTENDO DIFENDERE LA FORTEZZA IN FUTURO...



... ASSICURANDOMI CHE NESSUNO DI VOI TROVI O VEDA DI NUOVO UTGARD.



NON MI PIACE ESSERE PRESO IN GIRO O MINACCIATO.



MA PRIMA
CHE POTESSE
COLPIRE...

MA THOR NON DISSE NULLA. PENSAVA ALLA NOTTE PRECEDENTE, ALLA LOTTA CON LA VECCHIAIA, A QUANDO AVEVA BEVUTO IL MARE.



PENSAVA AL SERPENTE DI MIDGARD.



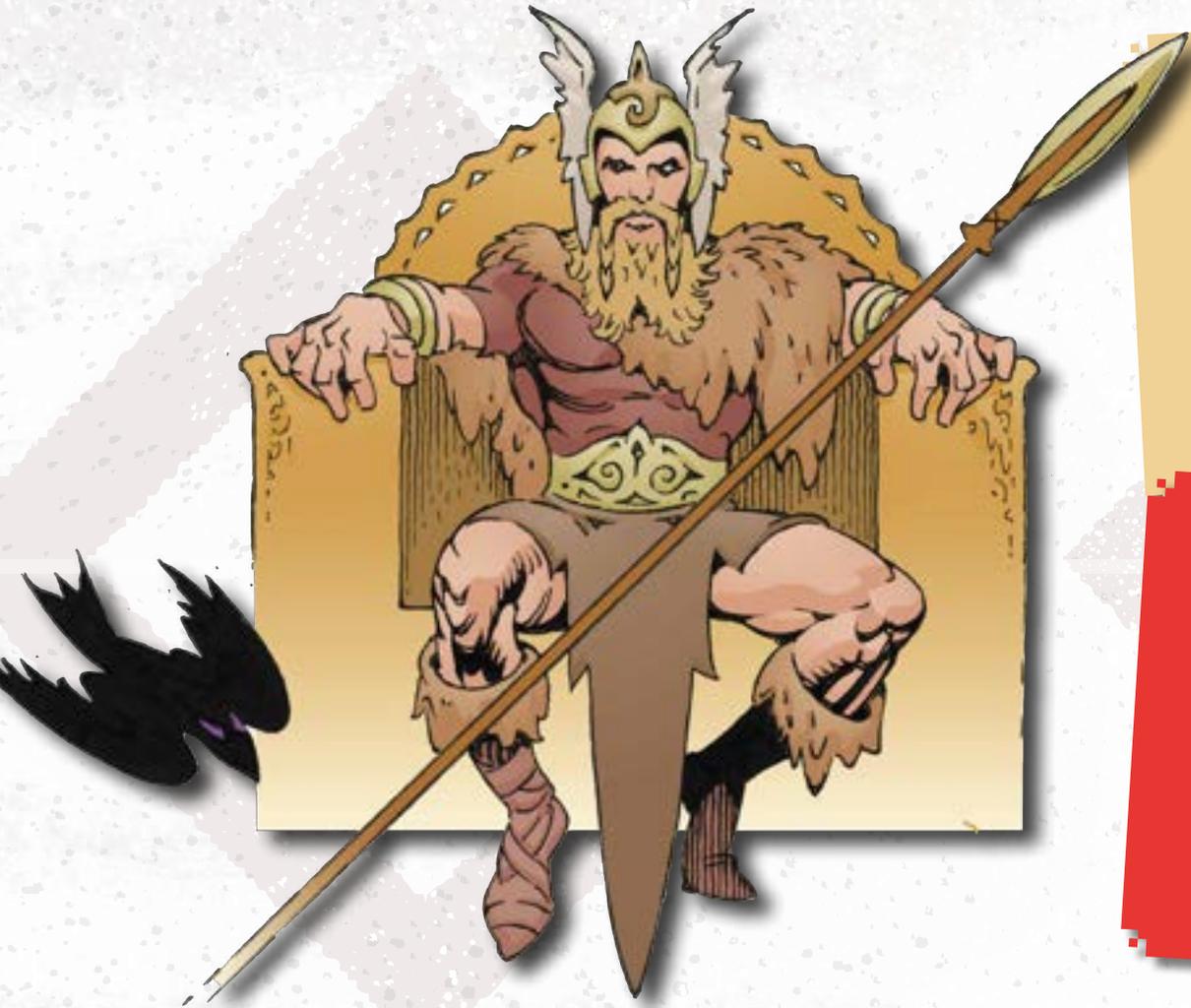
... LITGARDALOKI ERA SCOMPARSO.
NON C'ERA PIÙ TRACCIA DELLA ROCCAFORTE,
MA SOLO UNA PIANURA DESERTA.



ANDIAMO A CASA.
LE HANNO FATTE PROPRIO BENE:
DELLE ILLUSIONI REALIZZATE
IN MODO GENIALE.

DIRÒ A MIA
SORELLA CHE HO
GAREGGIATO CON IL
PENSIERO E CHE HO
CORSO BENE.





Il racconto a fumetti della **Mitologia Norrena**; dalla creazione dei Nove regni, alla perdita dell'occhio di Odino. Dalla fabbricazione del martello di Thor, al ruolo di Loki nella fine del tutto, Ragnarök.

La penna di Gaiman e il tratto di Russell sono capaci di restituirci una rappresentazione tanto fedele quanto divertente del pantheon norreno, con divinità che hanno sia pregi che difetti.

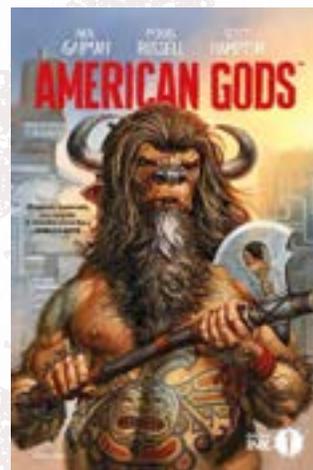
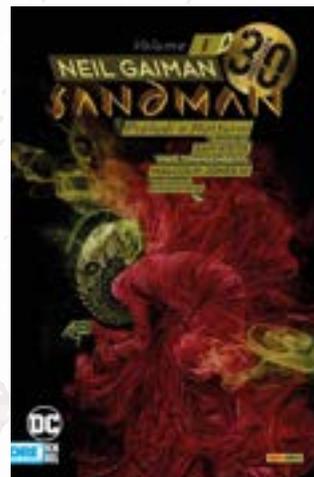
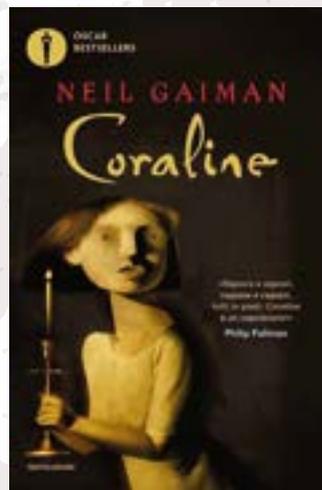
IDEALE PER CHI:

AMA LA MITOLOGIE E LEGGENDE DEL MONDO NORRENO



NEIL GAIMAN

DALL'AUTORE DI:



CON I DISEGNI DI **P. CRAIG RUSSELL** E
IL CONTRIBUTO DI UN TEAM D'ECCEZIONE:

MIKE MIGNOLA • JERRY ORDWAY • DAVID RUBIN
PIOTR KOWALSKI • JILL THOMPSON • DAVE STEWART
LOVERN KINDZIERSKI • GALEN SHOWMAN



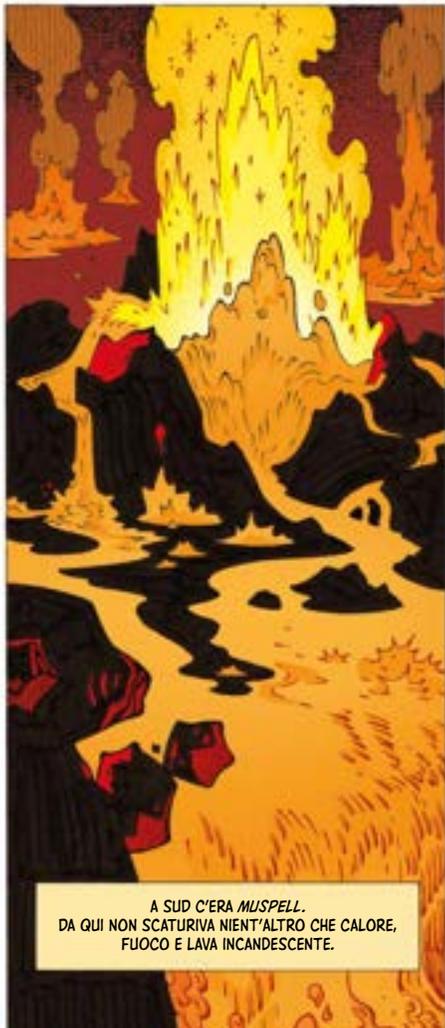
A NORD C'ERA *NIFLHEIMR*, PIÙ FREDDO DEL FREDDO,
NASCOSTO DALLA BRUMA E DALLA GELIDA NEBBIA.



DA QUI UNDICI FIUMI VELENOSSI SGORGAVANO
DAL MEDESIMO, FRAGOROSO MAELSTROM
CHIAMATO *HVERGELMIR*.



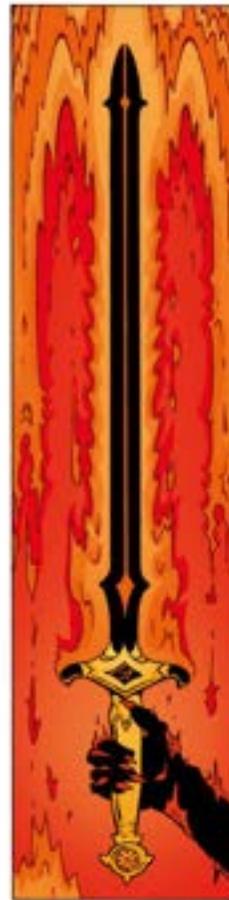
A SUD C'ERA *MUSPELL*.
DA QUI NON SCATURIVA NIENT'ALTRO CHE CALORE,
FUOCO E LAVA INCANDESCENTE.



AI MARGINI DELLE
FIAMME, DOVE LA BRUMA
SI CONSUMAVA NELLA
LUCE, SI ERGEVA *SURTR*,
CHE ESISTEVA DA PRIMA
DEGLI DEI.



ORA RIMANE IN PIEDI
LAGGIÙ, IMPUGNANDO LA
SPADA FIAMMEGGIANTE.



SI DICE CHE DURANTE IL *RAGNAROK*, CHE SARÀ LA FINE DEL MONDO,
SURTR LAScerà IL SUO POSTO. AVANZERÀ E BRUCERÀ IL MONDO COL FUOCO, E
UNO A UNO GLI DEI CADRANNO DI FRONTE A LUI.



TRA MUSPELL E NIFLHEIMR C'ERA UN VUOTO. I FIUMI AVVELENATI SI RIVERSAVANO NEL VUOTO, CHIAMATO GINNUNGAGAP.

COL PASSARE DI UN TEMPO SMISURATO, I FIUMI AVVELENATI SI SOLIDIFICARONO IN ENORMI GHIACCIAI, CONGELATI A NORD, IN FASE DI SCIOGLIMENTO A SUD.



DOVE SI SCIOLSE IL GHIACCIO, APPARVERO LE SEMBIANZE DI UNA PERSONA, NÉ MASCHIO NÉ FEMMINA, PIÙ GRANDE DI QUALSIASI GIGANTE CHE SIA MAI ESISTITO. CHIAMÒ SÉ STESSO YMIR.

2



IL GHIACCIO CHE SI SCIOGLIEVA FORMÒ ANCHE UNA MUCCA SENZA CORNA. IL LATTE DALLE QUATTRO MAMMELLE SGORGAVA COME UN FIUME. FU QUESTO LATTE CHE NUTRÌ YMIR.



LA ROSEA LINGUA DELLA MUCCA LECCÒ LE PERSONE DAI BLOCCHI DI GHIACCIO...



... IL PRIMO GIORNO, SOLO I CAPELLI DI UN UOMO...



... IL SECONDO, LA TESTA...



... IL TERZO GIORNO, L'INTERO UOMO. ERA BURI, L'ANTENATO DEGLI DEI.



MENTRE DORMIVA, YMIR PARTORÌ: UN GIGANTE MASCHIO E UNA FEMMINA DA SOTTO IL BRACCIO SINISTRO, UN GIGANTE A SEI TESTE DALLE SUE GAMBE. DA LORO, I FIGLI DI YMIR, DISCENDONO TUTTI I GIGANTI.



BURI PRESE MOGLIE TRA QUESTI GIGANTI E INSIEME EBBERO UN FIGLIO:

BORR.



BORR SPOSÒ BESTLA, FIGLIA DI UN GIGANTE. INSIEME EBBERO TRE FIGLI:

ODINO, VILI E VE.



PIZZLY

UN'ESPERIENZA SCONCERTANTE DI
RITORNO ALLE NOSTRE RADICI E DI
FUGA DAL MONDO DIGITALE

LE FIGARO



graphic
novel

€ 35,00

200 pp colori
19,5x27 cartonato
Tag: famiglia, viaggio,
scoperta di sé

978-88-6790-536-2



**COPERTINA
SOFT TOUCH**

**EDIZIONE
CARTONATA**

**FORMATO
GRANDE**



**QUADRICROMIA
MODIFICATA
CON PANTONE
MAGENTA FLUO
806U**

**TITOLO E
DETTAGLI
COPERTINA
ARGENTATI**





La vita di Nathan è una **vita di stress**: usa i soldi guadagnati come autista Uber per **crescere i suoi fratelli**. Durante una giornata particolarmente complessa, il suo gps smette di funzionare: **Nathan si lascia prendere dal panico, finendo per fare un incidente**. La sua ultima cliente, Annie, gli propone così di andare a vivere con lei in una **foresta dell'Alaska, per cambiare totalmente vita**.

COS'È UN PIZZLY

METÀ ORSO POLARE



METÀ GRIZZLY

**UNA NUOVA SPECIE, FIGLIA DEL CAMBIAMENTO CLIMATICO, CHE PORTA
GLI ORSI POLARI A SPINGERSI SEMPRE PIÙ A SU, INCREMENTANDO IL
LORO INCONTRO CON I GRIZZLY DELLE FORESTE.**

“Jérémie Moreau ha creato la saga di un orfano in cerca di riscatto in un’Islanda feroce, vincendo il Festival di Angoulême.”

Maria Egizia Fiaschetti,
La Lettura de Il Corriere della Sera

L'intervista Il trentenne francese Jérémie Moreau ha creato la saga di un orfano in cerca di riscatto in un'Islanda feroce, vincendo il Festival di Angoulême

Grimr, il figlio di nessuno

Con questa delicatissima saga che si svolge in Islanda, tutta dipinta a mano, Jérémie Moreau ha conquistato uno dei trofei più ambiti dei fumetti, il "Fauve d'Or". Merito della sua arte, certo. Ma anche, confessata, di una folgorazione. Avuta indovinate dove? A Compostella

Intervista di Moreau
per *Wonderland*, RAI4



ROBINSON Domenica 9 Settembre 2016 la Repubblica **63**

I miei acquerelli premiati per miracolo

di Matteo Bussola, illustrazioni di Jérémie Moreau

Con questa delicatissima saga che si svolge in Islanda, tutta dipinta a mano, Jérémie Moreau ha conquistato uno dei trofei più ambiti dei fumetti, il "Fauve d'Or". Merito della sua arte, certo. Ma anche, confessata, di una folgorazione. Avuta indovinate dove? A Compostella

Di Gipi ne nasce (forse) uno ogni generazione. Il trentenne francese Jérémie Moreau è con tutta probabilità quello dell'ultima. Il paragone con l'artista pisano non appare avventuroso. Il fatto è che quando legge una storia di Gipi si sente, ignora, una sorta di nonno nella pancia, come se una parte di te di cui avevi ignorato l'esistenza fino a quel momento si fosse appena rievocata. Un analogo sensazione si ha leggendo i libri di Jérémie Moreau. I due artisti hanno affinità anche nell'approccio alla narrazione, priva di didascalie inutili, nella capacità di far recitare i personaggi attraverso microespressioni che raccontano più di intere pagine scritte, nella forza pittorica e nell'uso dell'acquerello: le loro tavole sono dipinte "en couleur directe", ovvero direttamente sugli originali.

Infine, entrambi sono vincitori del prestigioso Festival del fumetto di Angoulême. Moreau infatti, già vincitore del "Young Talent Award" ad Angoulême 2012 ed un Gran Guinigi a Lucca Comics - in cui tornerà come ospite nell'edizione di quest'anno - è stato premiato ad Angoulême 2016 col "Fauve d'Or", forse il premio fumettistico più importante del mondo.

Il lavoro col quale ha vinto l'ambito premio è *La saga di Grimr*, in uscita in Italia il 13 settembre per Tunué. L'opera, commentata, di una maturità incredibile per un autodidatta a tutti gli effetti come ha dichiarato di essere Moreau, a metà tra il romanzo di formazione e il poema cavalleresco. Ambientata nel 1793, in un'Islanda sopraffatta dalla povertà e sotto il giogo della Danimarca, racconta l'epica avventura dell'orfano Grimr - i cui genitori sono morti per un'eruzione vulcanica - ossessionato dal voler dimostrare il suo valore in un paese aspro e crudele.

Grimr il forte, Grimr il rabbioso, ma anche Grimr che soffre l'amore e lotta disperatamente per non perderlo. L'uscita del volume in Italia è stata l'occasione per quale domanda all'autore.

Nella sua storia Fambrette ha un'importanza fondamentale, recita insieme ai personaggi, è personaggio lui stesso e ha un'indivisa legame con il protagonista. Da dove nasce questa necessità di raccontare la terra insieme agli uomini?

«Io volevo solo raccontare la storia di Grimr, orfano in un paese in cui un uomo viene definito solo in base al suo lignaggio. Se si era senza genitori, agli occhi degli islandesi, non si era nessuno. Nella mia idea, invece, Grimr è il più islandese di tutti perché in sintonia con la propria terra, e come lei è insostituibile, impetuoso, sincero. È questa contraddizione che mi interessava e che mi ha portato a cercare questo simbiotico protagonista il cui destino è quello di un eroe. Io ho detto che il libro era un omaggio ai suoi personaggi, il luogo, e poi decisa un posto lungo con caratteristiche uniche. In seguito a un viaggio in Islanda ho compreso a fondo questa suggestione, perché lì la terra dà l'impressione di essere letteralmente "viva". L'idea di fare dell'Islanda quasi un personaggio a tutti gli effetti è subito imposta nella mia mente».

Il destino di Grimr pare fucinato dalle forze naturali. La potenza della lava, il ghiaccio dell'Islanda, ma soprattutto la più potente di tutte le forze presenti in natura: l'amore.

«Grimr è un giovane uomo molto tormentato. C'è sicuramente l'amore per una ragazza, ma anche una rabbia terribile, la voglia di gridare al mondo che tutti si stanno sbagliando sul suo conto. L'amore che Grimr cerca disperatamente è basato sull'essere riconosciuto, essere visto per quello che, alla fine, è davvero».

Colpisce molto, in questo libro, la qualità pittorica, la tavolozza dei colori che accompagna tutto il percorso umano ed emotivo di Grimr. Su tutto, la storia dell'acquerello in modo istintivo, quasi "pittorico" e poco accademico. È una scelta dettata dalle caratteristiche della storia?

«È la prima volta che utilizzo colore diretto: l'acquerello per il fumetto, di solito coloro al computer. Ma ho avuto qualche anno fa una specie di folgorazione lungo il cammino di Compostella, dove ho dipinto moltissimi personaggi naturali su carta. Oltre a questo, per ogni storia sento il bisogno di uno stile grafico differente. Per *La saga di Grimr* ho sentito da subito la necessità di un approccio più realista e materico, cercavo un tono più intenso, in linea col carattere tragico, delicato ma feroce, della vicenda di Grimr».

PIRELLA GÖTTSCHE LOWE
PIRELLA GÖTTSCHE LOWE
PIRELLA GÖTTSCHE LOWE

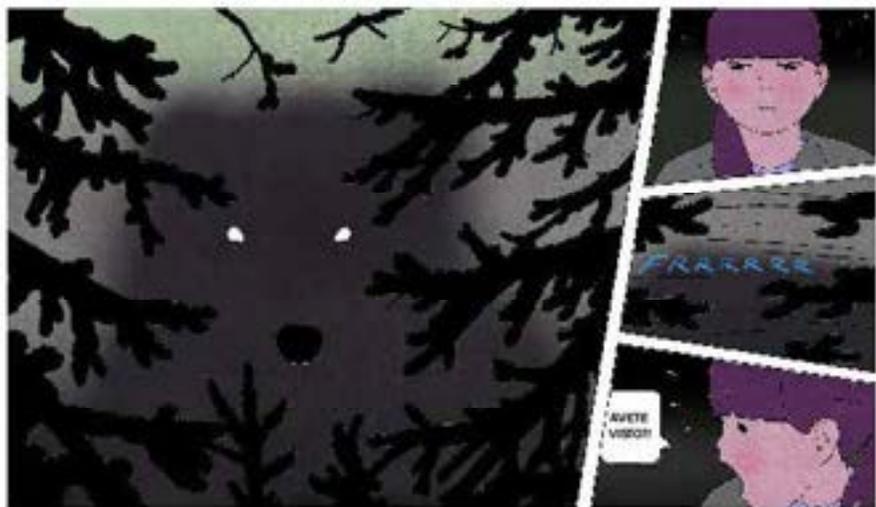
“Di Gipi ne nasce (forse) uno ogni generazione. Il trentenne francese Jérémie Moreau è con tutta probabilità quello dell'ultima.”

Matteo Bussola,
Robinson de La Repubblica

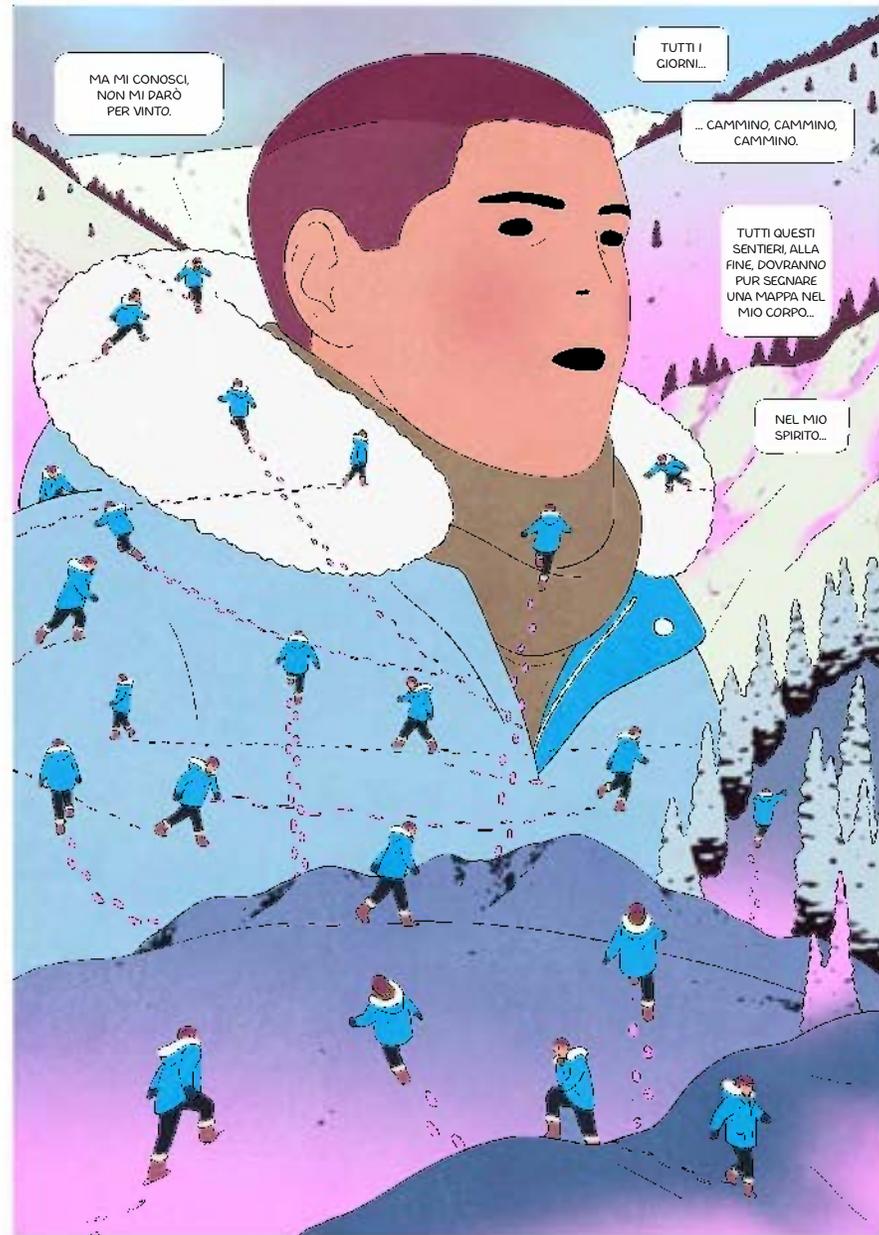




E IL MONDO
DIVENTA QUELLO
CHE CONOSCIAMO
OGGI



AVETE
VISIONI?



MA MI CONOSCI,
NON MI DARÒ
PER VINTO.

TUTTI I
GIORNI...

... CAMMINO, CAMMINO,
CAMMINO.

TUTTI QUESTI
SENTIERI, ALLA
FINE, DOVRANNO
PUR SEGNARE
UNA MAPPA NEL
MIO CORPO...

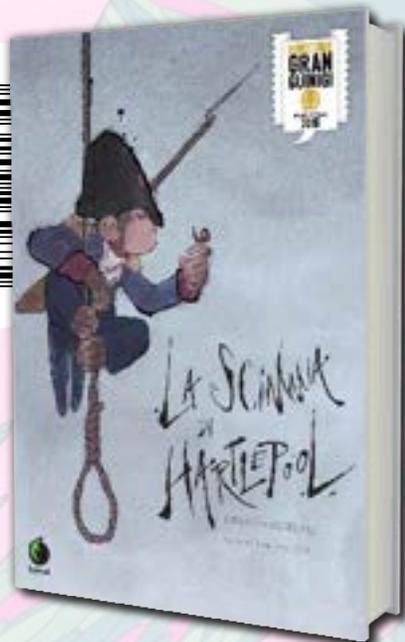
NEL MIO
SPIRITO...

DELLO STESSO AUTORE:

ISBN 978-88-6790-191-3



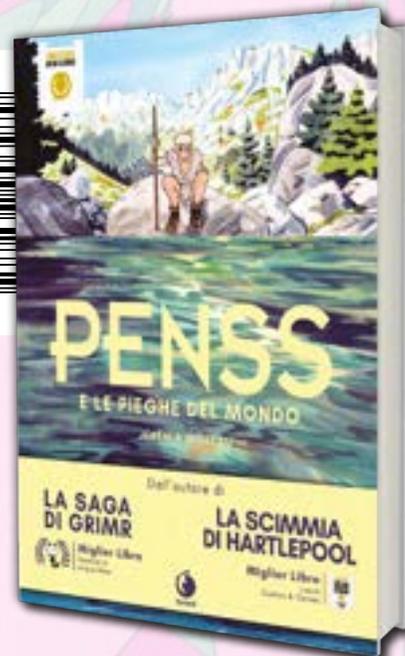
ISBN 978-88-6790-134-0



ISBN 978-88-6790-303-0



ISBN 978-88-6790-397-9



PETER KUPER

LA METAMORFOSI

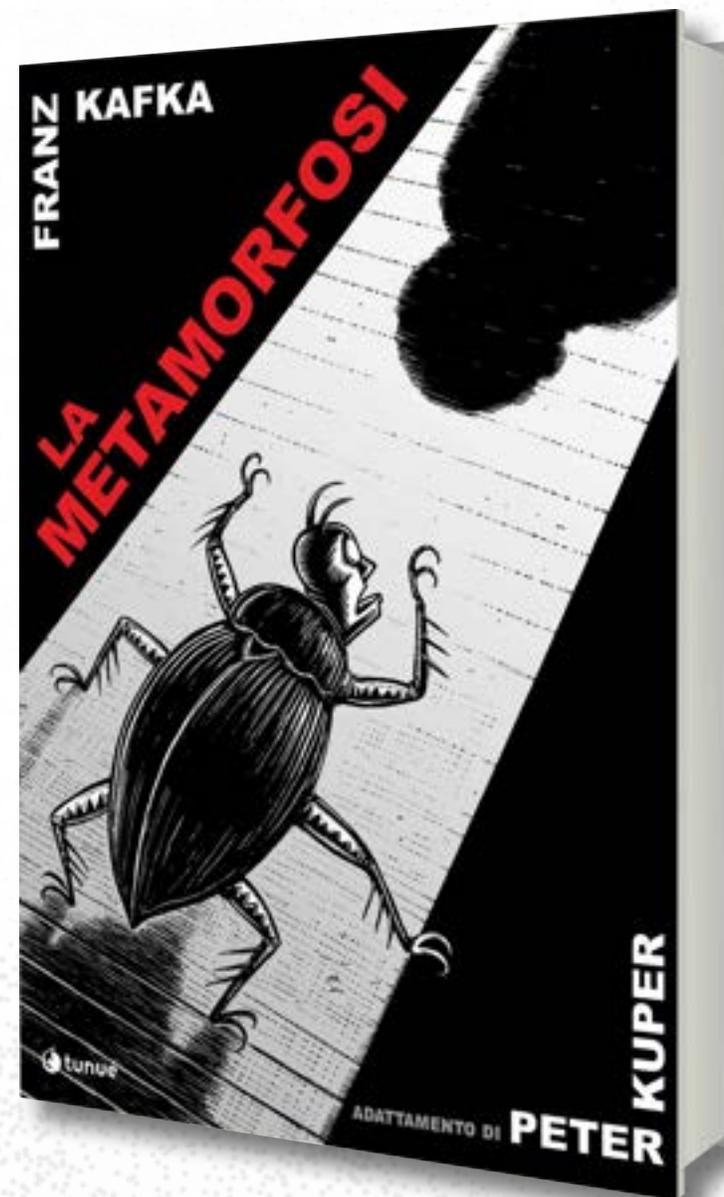
"AI TIPICI PERSONAGGI TORMENTATI DI KAFKA È FACILMENTE DATA NUOVA VITA NEI LORO EQUIVALENTI VISIVI GRAZIE ALLO STILE GRAFICO CRUDO ED ESPRESSIVO DI KUPER." - PUBLISHERS WEEKLY

"UN BRILLANTE ADATTAMENTO ILLUSTRATO DEL FAMOSO RACCONTO DI FRANZ KAFKA." - SUSAN BERNSTEIN

**graphic
novel**

€ 17,50
80 pp colori
17x24 cartonato
Tag: kafka, classici,
letteratura

978-88-6790-537-9





PETER KUPER

OSPITE A

**PIÙ LIBRI
PIÙ LIBERI**

DAL 6 AL 10 DICEMBRE

Disegnatore di fumetti alternativi. È conosciuto per aver rilevato la rivista Spy vs Spy per Mad Magazine e per aver messo a fumetti classici come "Cuore di tenebra" e "Gli incubi di Kafka".



UNA TRASPOSIZIONE CUPAMENTE COMICA DEL CLASSICO RACCONTO DI KAFKA SULLA FAMIGLIA, L'ALIENAZIONE E UN INSETTO GIGANTE

Un uomo apparentemente normale, Gregorio Samsa si sveglia una mattina solo per scoprire di essere stato trasformato in un gigantesco insetto, e ora deve affrontare le difficoltà che la sua nuova alterazione fisica presenta, così come il rifiuto da parte della sua famiglia.



"NASCOSTO SOTTO LA SUPERFICIE C'È UN BAGNO CAUSTICO DI BLACK HUMOR CHE È TANTO INQUIETANTE QUANTO ASSURDO." - GANNETT NEWS SERVICE





Non era un sogno.

Cosa mi è successo?



E se tornassi a dormire per un po' e dimenticassi questo scherzo...



Ma era fuori discussione. Gregor era abituato a dormire sul fianco destro e alle sue attuali condizioni assumere quella posizione era impossibile.



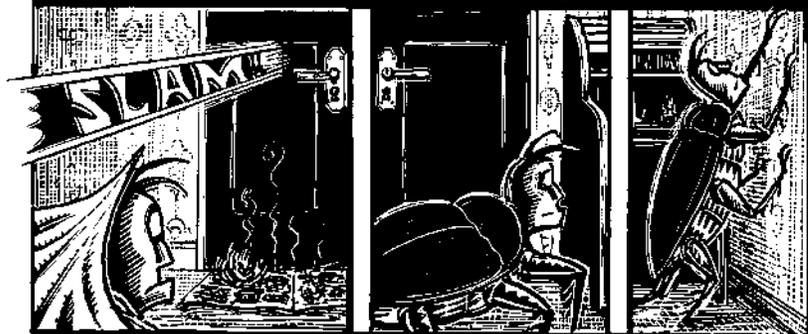
Mio Dio!

Che lavoro estenuante mi sono scelto.

Il commesso viaggiatore.



Dato che per muoversi aveva a disposizione soltanto un piccolo spazio sul pavimento e che mangiare non gli dava più il benché



minimo piacere, Gregor aveva preso

si poteva respirare con maggiore libertà...

soffitto; era moltopiù piacevole che stare sul pavimento;



L'abitudine, per di strarsi, di strisciare



tra le pareti e sul soffitto. Amava soprattutto

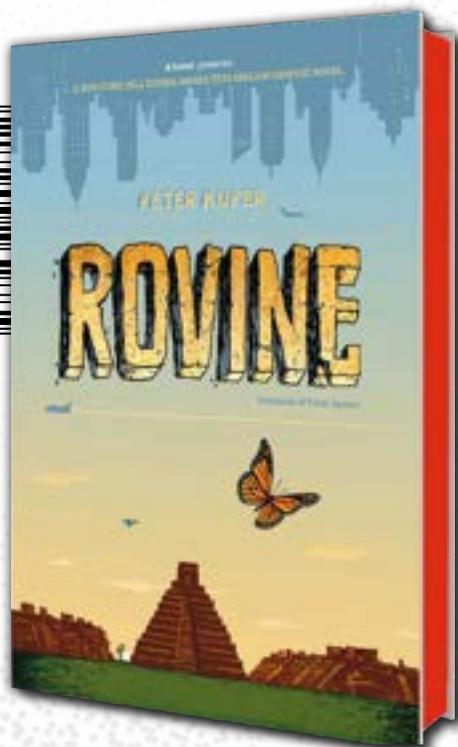
appendersi e penzolare dal

Mamma, ho bisogno del tuo aiuto per sgomberare i mobili della stanza di Gregor...

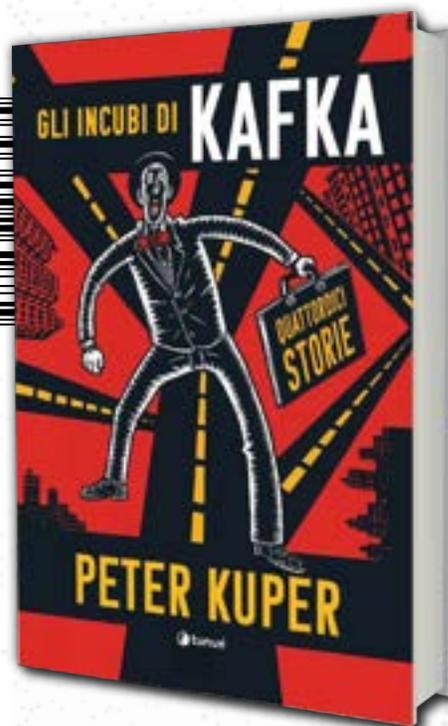


DELLO STESSO AUTORE:

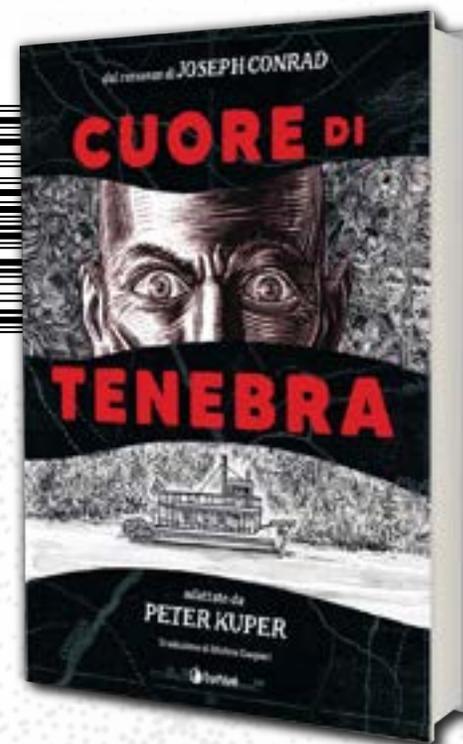
ISBN 978-88-6790-271-2



ISBN 978-88-6790-353-5



ISBN 978-88-6790-389-4



BOXERS & SAINTS

“Un romanzo storico magistrale.”
DAVE EGGERS

BOX

€ 45,00

512 pp colori
15x21 cartonato

Tag: storia, Cina, rivolta
dei boxers

978-88-6790-517-1



Agli inizi del Novecento, la Cina è attraversata da una serie di sollevazioni popolari passate alla storia come “La rivolta dei Boxer” e culminate in sanguinosi massacri. È in questo scenario che sono ambientate le vicende di *Boxers e Saints*, entrambi coinvolti nella ribellione ma su due fronti opposti. Questo cofanetto raccoglie i due graphic novel e racconta le storie di Bao e Vibiana.

“Il monumentale lavoro di Gene Luen Yang pone senza paura domande sulla cultura, la fede, l'identità e si rifiuta di offrire risposte semplici” -
KIRKUS REVIEWS



BOXERS

Boxers racconta di Bao, un ragazzo il cui villaggio è vittima di scorribande e ruberie da parte degli stranieri. Il giovane decide di unirsi alla *Società della Grande Spada*, un gruppo di guerrieri che, con mistici rituali, è in grado di risvegliare gli spiriti antichi. È così che Bao verrà posseduto dall'anima del primo imperatore della dinastia Ch'in e diverrà un leader della rivolta. Una via che metterà alla prova la sua mente e lo porterà a imparare che il concetto di giustizia non è mai semplice da mettere in pratica.

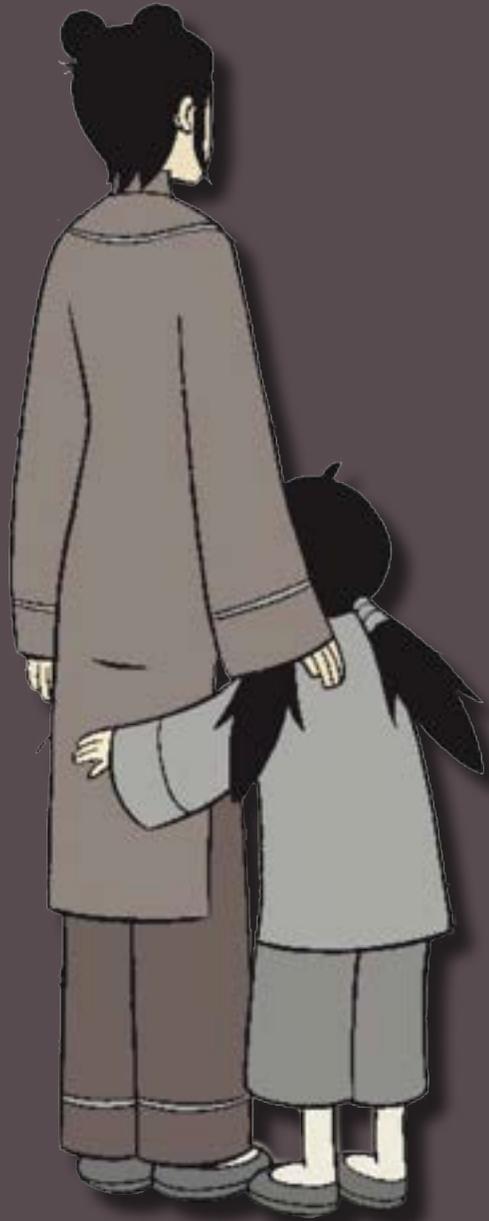


SAINTS

Saints narra la storia di Vibiana, una giovane che ha trovato nel cattolicesimo la via della salvezza da una vita di povertà. I Cristiani sono, però, considerati dei nemici dello stato, soprattutto dai Boxers che, dopo anni di sfruttamento da parte dei missionari, sono ormai insofferenti verso i convertiti. Vibiana è additata come una traditrice del popolo. Proprio come Bao, anche lei entra in contatto con uno spirito antico: quello di Giovanna d'Arco, la santa guerriera. Vibiana si troverà presto nel gruppo di cristiani a cui la pattuglia di Bao sta dando la caccia.



Gene Luen Yang



È un autore statunitense. Nel 2006, *American Born Chinese* è stato il primo graphic novel a essere nominato per un National Book Award e il primo a vincere il Printz Award dell'American Library Association. Ora è una delle serie di punta di Disney Plus. Ha vinto un Eisner Award. Anche *Boxers & Saints* è stato nominato per un National Book Award e ha vinto il L.A. Premio Times Book ed è in uscita per Tunué. La Library of Congress, Every Child A Reader e il Children's Book Council lo hanno nominato Ambasciatore nazionale per la letteratura dei giovani. In Italia, Tunué ha pubblicato tutti i capitoli della saga di *Avatar: The Last Airbender* da lui sceneggiati. Edito da Tunué è anche il suo ultimo successo, *Dragon Hoops*, vincitore dell'Eisner Award e Ignatz oltre ai libri della serie *The Books of Clash*, adattamento ufficiale dei videogiochi Clash of Clans e Clash Royale.



Il fratello maggiore diventa **Guan Yu**, il dio della guerra e uno dei fratelli del giuramento dell'albero di pesco in fiore.



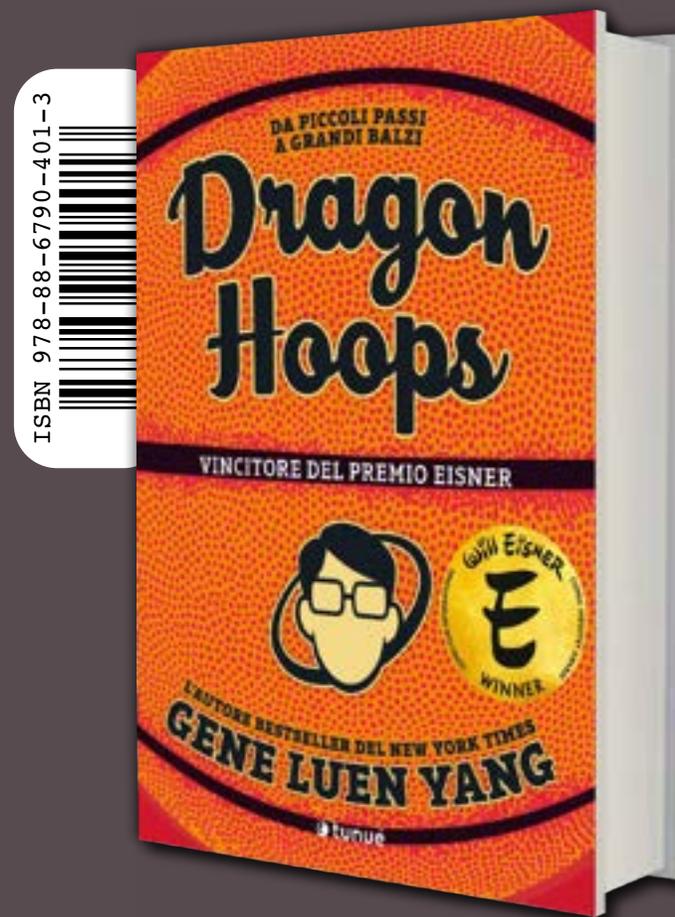
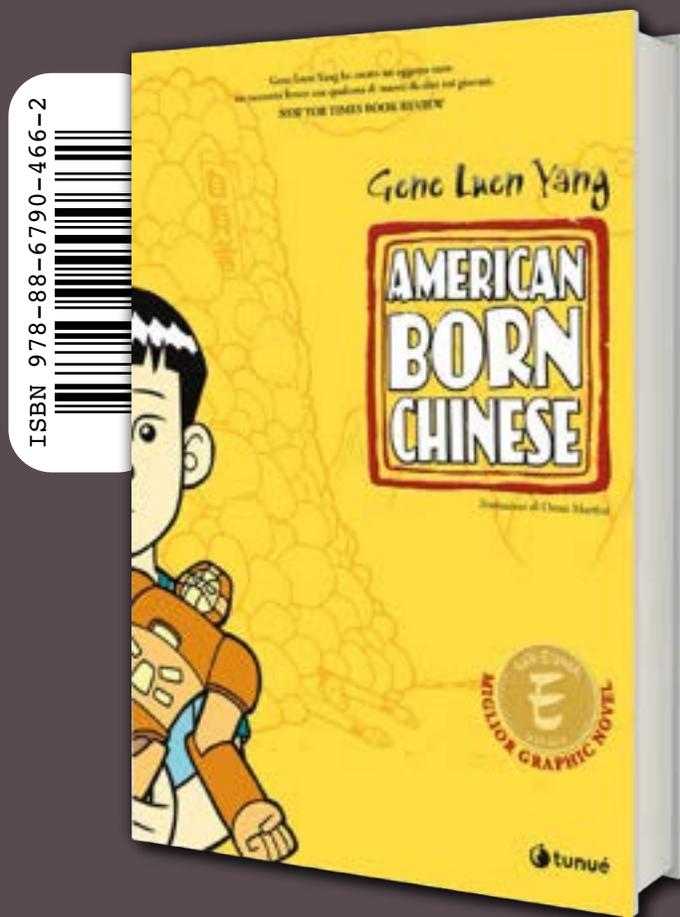
Il secondo fratello... **Chang Fei**, un altro dei fratelli del giuramento dell'albero di pesco in fiore.



Lì, nella radura c'era il ragazzo più magro che avessi mai visto. Il metallo che indossava catturava i vivaci colori del fuoco e lo facevano sembrare quasi un dipinto.



DELLO STESSO AUTORE:

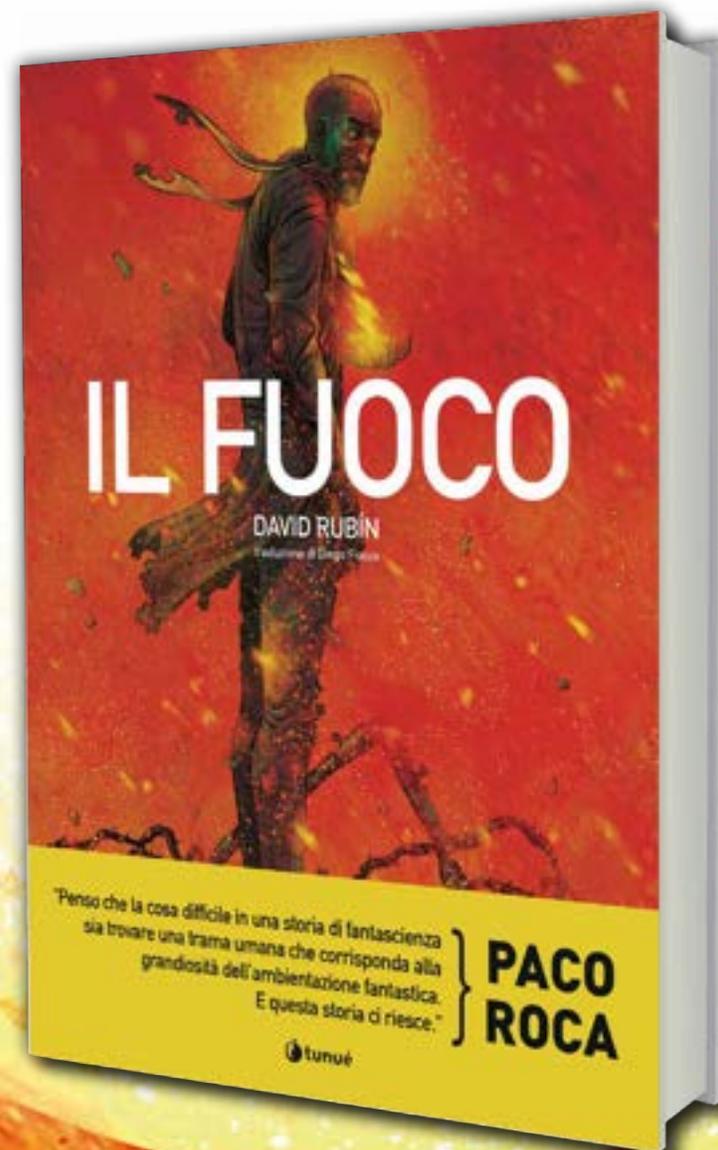


DAVID RUBÍN IL FUOCO

L'architetto Alexander Yorba sta per affrontare la sua più grande sfida professionale in una corsa contro il tempo

“Il fuoco è una delle opere più potenti, intense, amare, commoventi e traumatiche che abbia letto negli ultimi tempi. È impossibile non essere toccati da tutto ciò che racconta”

Fernando de Felipe



graphic
novel

€29,00

256 pp colori
19,5x27 cartonato

Tag: distopia, famiglia,
fine del mondo

978-88-6790-532-4



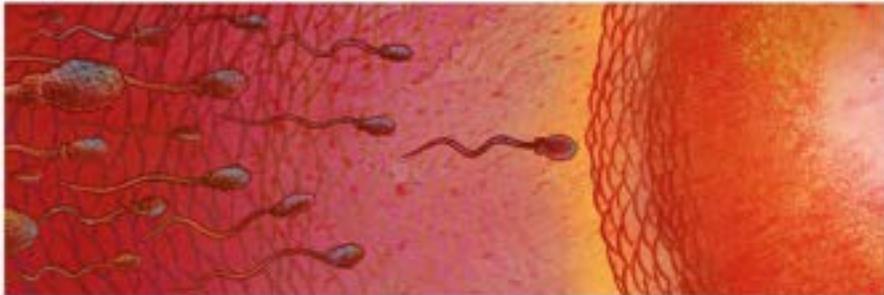
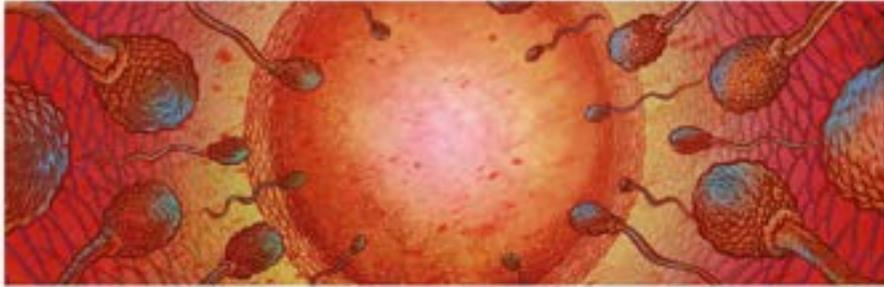
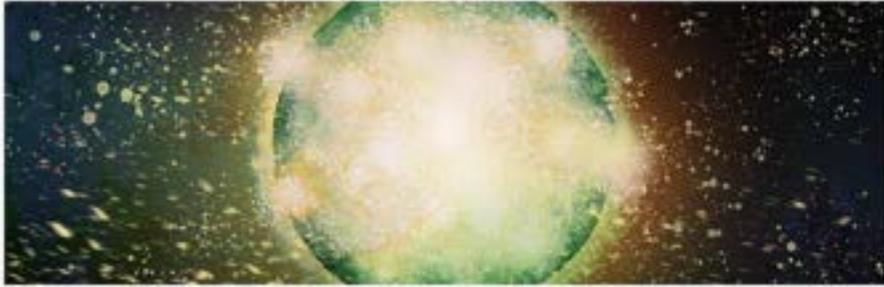


Un immenso asteroide è in rotta di collisione con la Terra. Alexander Yorba, famoso architetto di mezza età, è incaricato di ideare e costruire con la massima urgenza una colonia lunare per assicurare la sopravvivenza dell'umanità di fronte all'inevitabile disastro. Mentre è assorbito da quest'opera, gli viene diagnosticato un tumore al cervello in fase terminale. Questa circostanza lo costringerà a rimettere in discussione le sue priorità professionali e personali con conseguenze che non aveva previsto...



David Rubín, nato a Ourense in Spagna nel 1977, è uno scrittore e fumettista dal tratto dinamico ed esplosivo. Autori di innumerevoli libri Tunué ha pubblicato: *Dove nessuno può arrivare*, *La sala da tè dell'orso malese*, *L'Eroe*, *Beowulf*. Il suo stile di disegno fortemente influenzato dai maestri americani, Kirby in particolare, gli ha permesso di iniziare proficue collaborazioni con case editrici statunitensi, per cui sono usciti *The Rise of Aurora West*, *The Fall of the House of West*. *Grand Hotel Abisso* è l'ultimo volume.







FIGLIA MIA...



... IL SUO DIAMETRO È TRE VOLTE SUPERIORE RISPETTO AL METEORITE CHE SEGNO L'ESTINZIONE DEI DINOSAURI...

... LA NASA CALCOLA CHE C'È L'85,8% DI POSSIBILITÀ CHE AVVENGA UN IMPATTO CON IL NOSTRO PIANETA ENTRO I PROSSIMI CINQUE ANNI...



MAGARI HAI RAGIONE.

NE SONO CERTO. "NEW HOPE" È SOLTANTO UN PIANO B.

LA MISSIONE "IGARO" FUNZIONERÀ; QUELLA ROCCIA NON TOCCHERÀ MAI LA TERRA.

È ORA, SE NON VI DISPIACE...

... VORREI RIPOSARMI UN PO', LE GIORNATE DI LAVORO QUI SONO VERAMENTE INTENSE... NON VEDO L'ORA DI ANDARE A DORMIRE.

MA CERTO, RIPOSATI. PARLIAMO DOMANI.

CIAO PAPI!

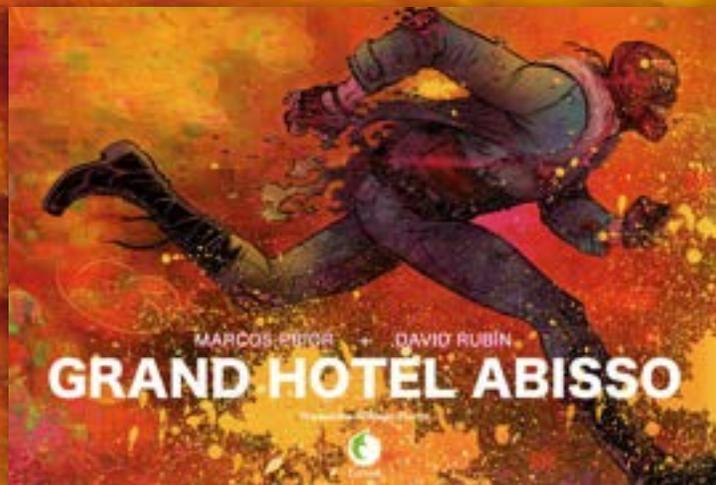
È VOI A ME, BIMBE MIE. PAPA' STA LAVORANDO SODO PER SALVARE TUTTI QUANTI.

VOI PER PRIME.

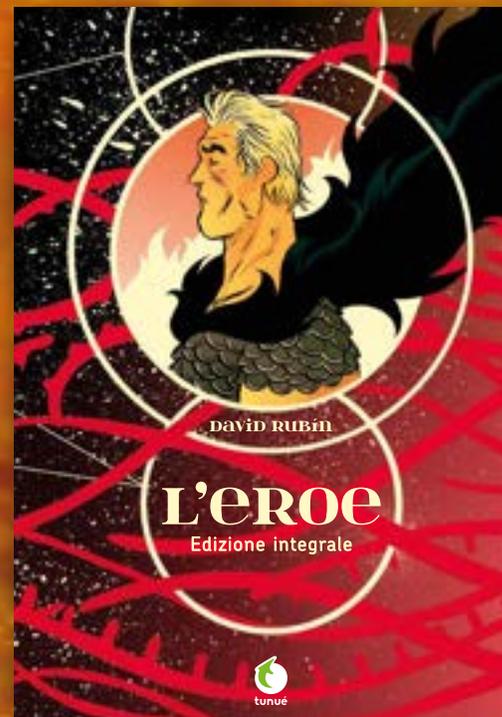
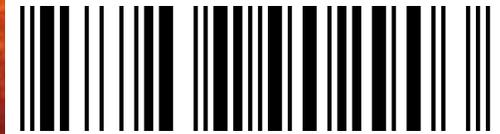
SEI COME SUPERMAN PAPA'!

CI MANCHI TANTISSIMO!!!

Dello stesso autore:



ISBN 978-88-6790-290-3



ISBN 978-88-6790-242-2



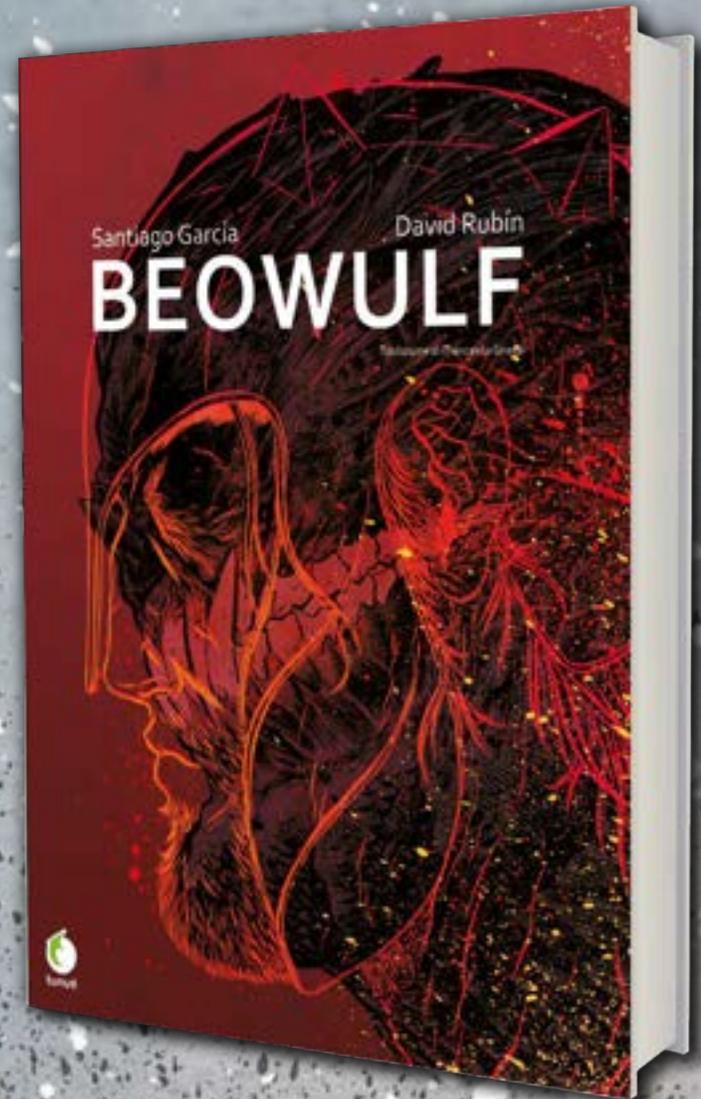
Santiago García

David Rubín

BEOWULF

**NUOVA
EDIZIONE**

Mostri ed eroi, sangue e fierezza,
ma anche malinconia, dalle matite
incandescenti di David Rubín.



**graphic
novel**

€27,00

208 pp colori
19,5x27 cartonato

Tag: epica, eroismo,
mitologia

978-88-6790-548-5



Una materia narrativa come quella di *Beowulf*, che ha influenzato perfino Tolkien, è decisamente nelle corde del talento grafico di David Rubín, che con i testi di Santiago Garcia stavolta si immerge pienamente nel registro epico, restituendoci vivide le nobili imprese cantate nel poema, bagnate dal sangue e dal coraggio, e aggiunge un altro tassello alla sua personale esplorazione del concetto di eroismo.

Santiago García

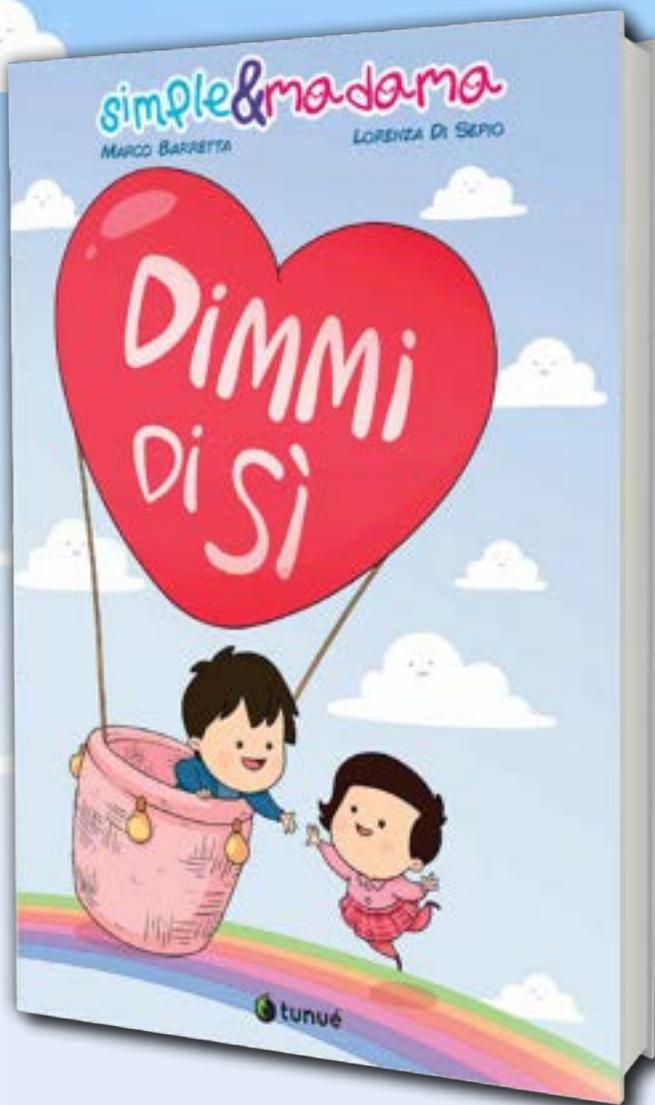
Scriva fumetti e scrive sui fumetti da più di venti anni. Oltre ad aver firmato diverse storie, ha fondato riviste specializzate e scritto saggi, tanto che nel 2011 al Salone del fumetto di Barcellona ha ricevuto il premio per la sua opera di divulgazione.

David Rubín

Autore in grado di ammaliare con il suo disegno e di rapire con la sua capacità di raccontare, con Tunué ha già pubblicato *Dove nessuno può arrivare*, *La sala da tè dell'orso malese*, *Romeo e Giulietta* e i due volumi de *L'Eroe*, la sua rilettura postmoderna del mito di Eracle.







**LE (DIS)AVVENTURE DI
UNA COPPIA ALLE PRESE COI
PICCOLI DRAMMI QUOTIDIANI,
ROMANZATI CON IRONIA**

**IDEALE PER CHI AMA LE SIT COMEDY,
RIDERE DELLA VITA, GLI ETERNI INDECISI,
LE STORIE DI COPPIA E D'AMORE
NARRATE CON IRONIA**

simple&madama

**Dimmi
di Sì**

**graphic
novel**

€14,50

128 pp colori
14x20,5 olandese

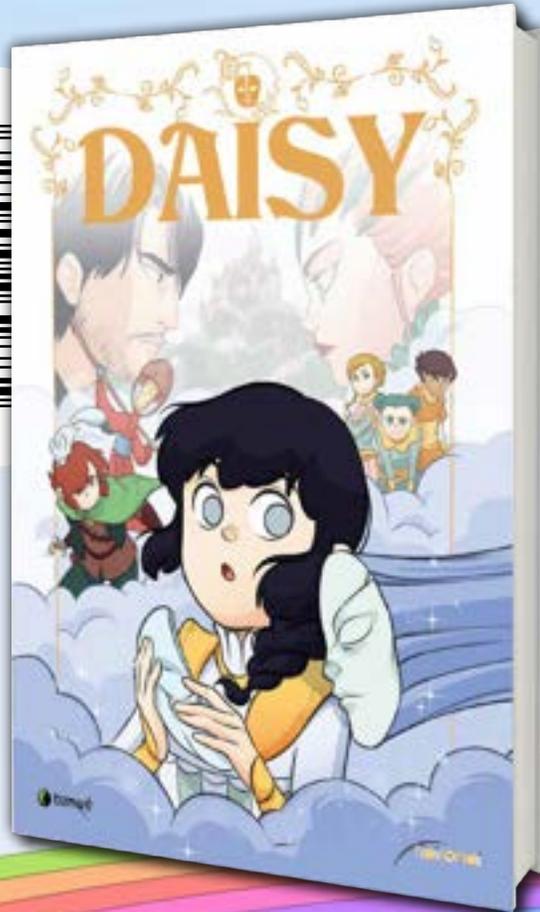
Tag: amore, viaggi, vita
di coppia, umorismo

978-88-6790-538-6



SULLO SCAFFALE CON:

ISBN 978-88-6790-472-3



ISBN 978-88-6790-325-2



Dopo l'ennesima **mattinata all'insegna della noia**, Simple e Madama iniziano a discutere sul da farsi, ed è qui che decidono di dare **una svolta ai loro giorni monotoni**: tra karaoke, viaggi a sorpresa e imprevisti, i due vedranno riempirsi le loro giornate di ogni tipo di situazione.

Quali nuove avventure aspettano la coppia più divertente del web?



QUASI
MEZZO MILIONE
DI FAN



Lorenza Di Sepio

con quasi mezzo milione di fan è una delle disegnatrici più importanti del mondo del fumetto. Ha collaborato a diverse serie cartoon prodotte dalla RAI, video musicali e spot. È autrice di *Simple&Madama*, progetto virale nato sui social network e poi trasformato in progetto editoriale. Il suo graphic novel *Daisy* è stato un successo tanto da essere pubblicato anche all'estero.



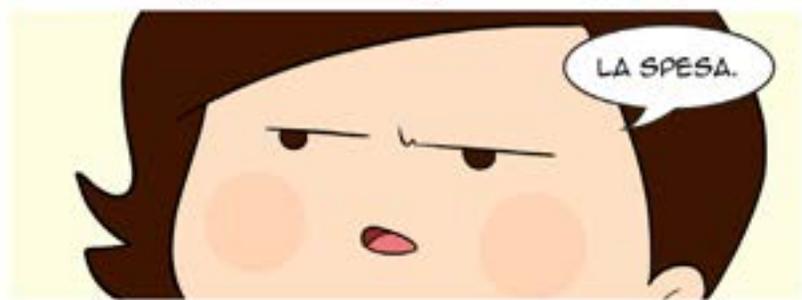
Marco Barretta

Videomaker impegnato in documentari giornalistici affronta argomenti come il cambiamento climatico e il rapporto tra natura e uomo con lo stile del constructive journalism. È sceneggiatore di della serie *Simple&Madama*, ma anche di *Daisy*.

LA VITA È COME UNA SCATOLA
DI CIOCCOLATINI...



SE CI PENSI, TI VIENE FAME.







MAGIA DI SALE

HOPE LARSON * REBECCA MOCK

I lettori golosi di dolce o salato alla ricerca di un fantasy storico divoreranno per intero questo graphic novel fiabesco. Altamente raccomandato - *School Library Journal*



graphic
novel

€ 17,50

240 pp colori
15x21 cartonato

Tag: magia, famiglia,
avventura

978-88-6790-533-1



Elber, il primogenito della famiglia Taggart, è appena tornato in Oklahoma dalla guerra e ha chiesto alla sua compagna Amelia di sposarlo. Tutti ne sono felici tranne Vonceil, la più piccola, che non sopporta Amelia e non vorrebbe altro che il fratello tornasse a considerarla come faceva un tempo. Dopo il matrimonio la vita alla fattoria sembra essersi stabilizzata, finché una misteriosa donna vestita di bianco non si presenta a Vonceil chiedendo di Elber. Chi è questa donna? Cosa vorrà mai da suo fratello?



HOPE LARSON

(Asheville, North Carolina, 1982) è illustratrice e disegnatrice di fumetti. Nel 2005 ha pubblicato il suo primo graphic novel, *Salamander Dream*, seguito da numerosi libri e serie sia per adulti che per bambini. Nel 2007 ha ricevuto l'Eisner Award come miglior talento emergente.

REBECCA MOCK

è illustratrice e fumettista. I suoi lavori sono apparsi su diverse riviste, inclusi il «New York Times» e «The New Yorker». *Vento del sud* è il suo primo graphic novel. Vive a Brooklyn, New York.





Il suo sguardo...
mi fa sentire
come se nessuno
mi avesse mai
guardata
davvero.



È come se mi
conoscesse.



Ehm,
in realtà...
non ci cono-
sciamo.



No?
Mi sembra
quasi di sì.



Somigli
a un mio
amico.

Potresti
essere sua...
oh, lasciamo
stare.



Mi
chiamo
Greda.



Se non ti
dispiace, potrei
avere un bicchie-
re d'acqua?



Certo,
signora.
La cucina è
di qua.



Questa... non può essere la fattoria del Vecchio Dell.

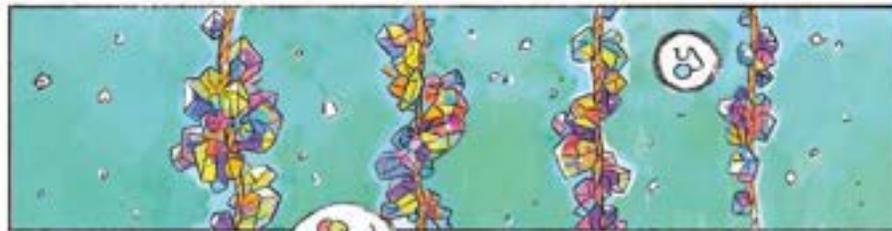


Ma dev'esserlo per forza. Dalla città si va sempre dritto, e non ci sono altre fattorie a Turkey Creek.

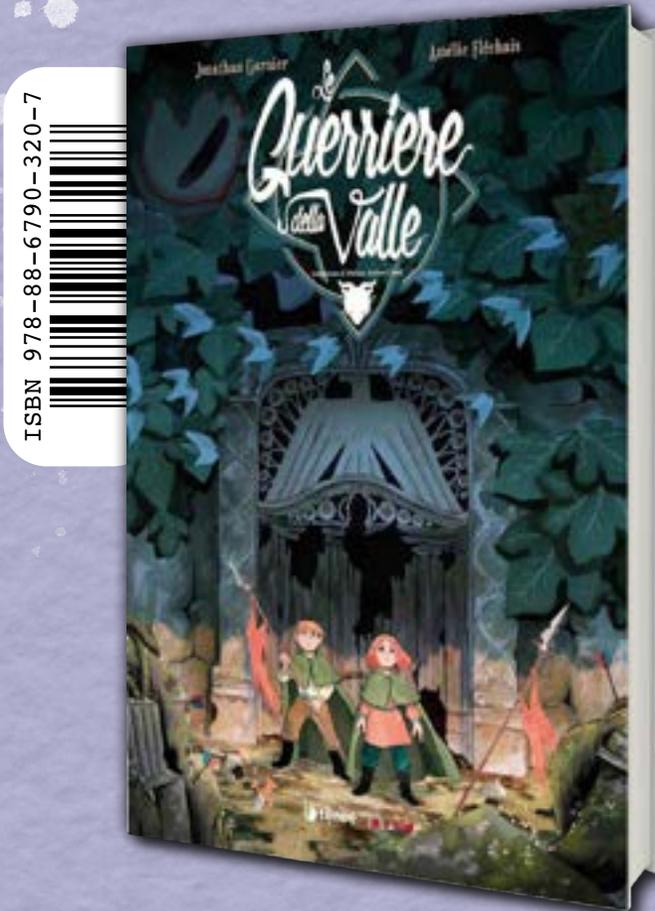
Gulp.



Non preoccuparti, Stormy. È una mucca quella lassù, non un cavallo.



SCOPRI ANCHE:

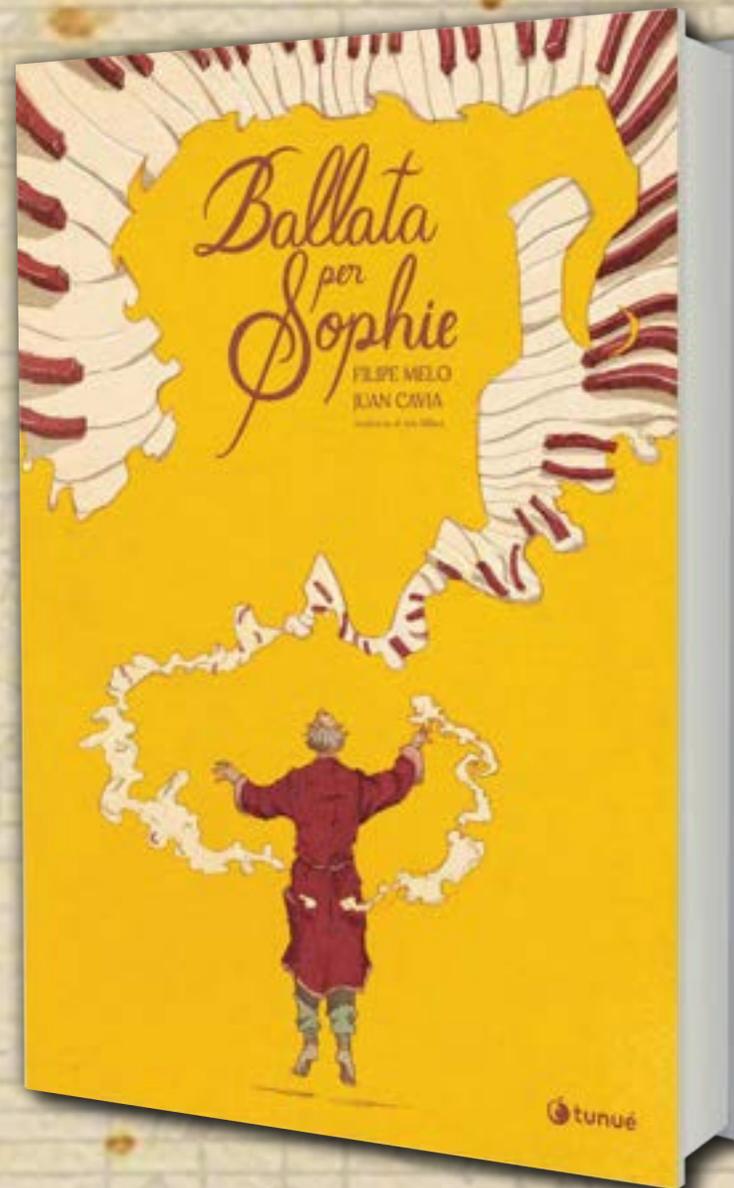


Ballata per Sophie

FILIPE MELO
JUAN CAVIA

“Il perfetto equilibrio **tra storia e arte**, una scoperta davvero rara”

Biff Bam Pop



graphic
novel

€ 21,00

320 pp colori
17x24 cartonato

Tag: musica, nostalgia,
giornalismo, ricordi

978-88-6790-558-4



TOP TEN PER:

ALA
American
Library
Association



Nonostante le difficoltà, la **stagista Sofia** riesce ad ottenere un'intervista con il **legendario pianista Julien Bubo**. Egli, inizialmente restio, comincia ad aprirsi e a parlare della sua vita. Da qui parte una **storia avvincente** che ripercorrerà ogni aspetto della sua **esistenza**, le sue **amicizie**, i suoi **amori** e i suoi **segreti**.

IN NOMINATION PER:



Filipe Melo è un musicista portoghese, regista e scrittore che ha ricevuto nomination per gli Eisner e Harvey awards.

Juan Cavia ha realizzato il set design del film *Il segreto dei suoi occhi* vincitore del premio Oscar come miglior film straniero. Lavora come art director ed è uno dei migliori illustratori sul mercato.

“Una commovente saga di rivalità artistica, senso di colpa e redenzione.”

Publishers Weekly



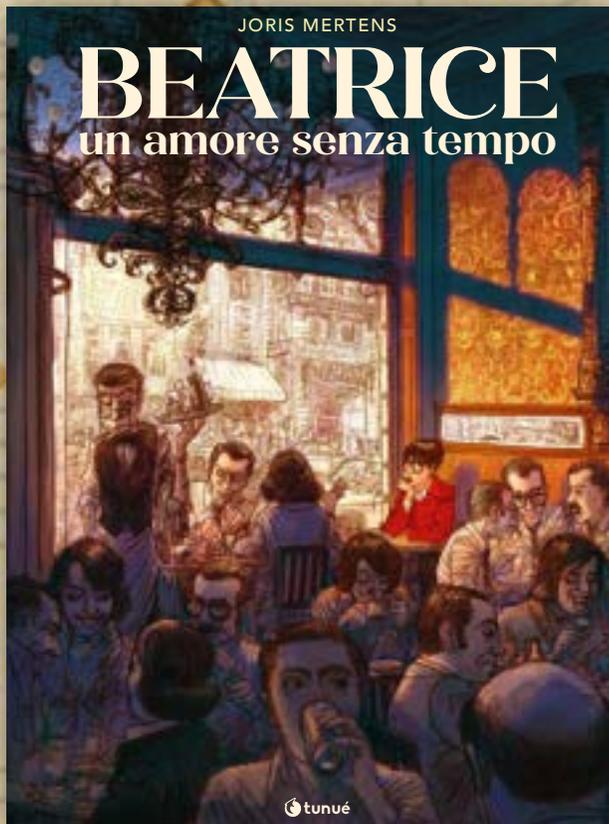


IL PRIMO MOVIMENTO, INTENSO, VIVO E COMPLESSO, GLI USCÌ ASSOLUTAMENTE INVICOLATO.





SCOPRI ANCHE:



Laurent & David
SEKSIK & FRANÇOIS

Chaplin

IL PRINCIPE DI HOLLYWOOD

La storia a fumetti di
Charlie Chaplin, una delle personalità
più significative di Hollywood.

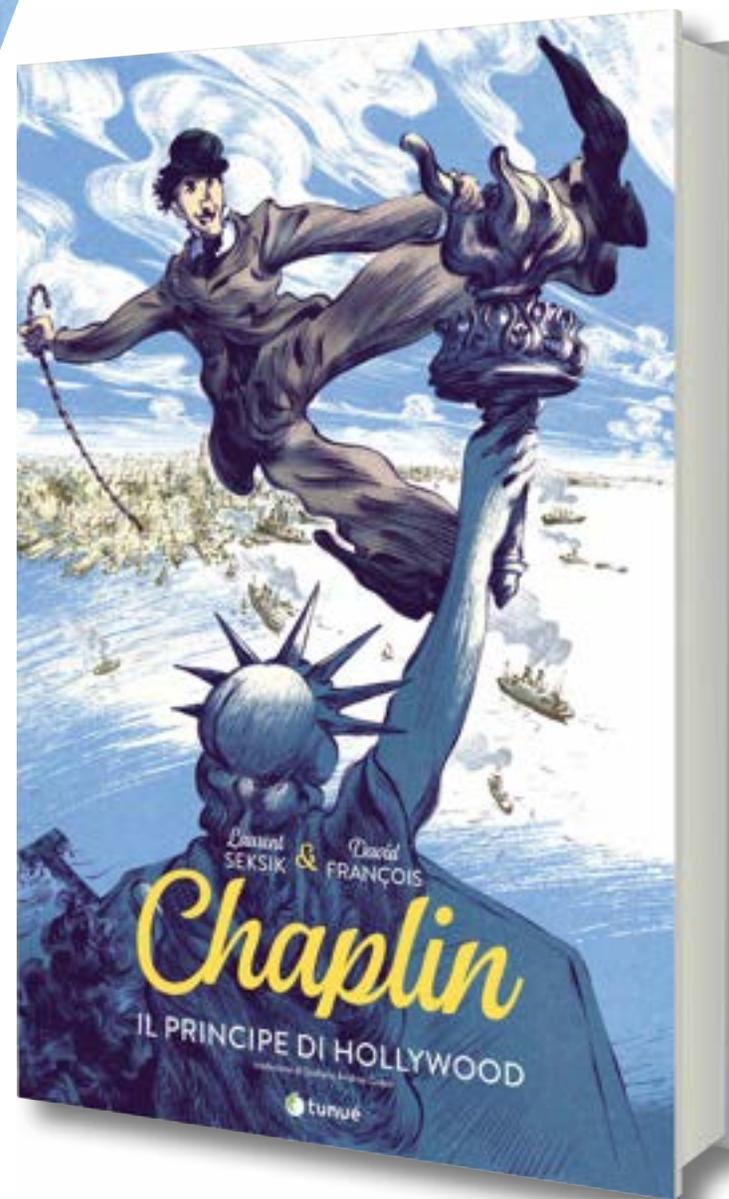
graphic
novel

€ 29,00

224 pp colori
19,5x27 cartonato

Tag: cinema, vita d'au-
tore, charlie chaplin

978-88-6790-560-7



“ LAURENT SEKSIK E DAVID FRANÇOIS OFFRONO UN RITRATTO
AFFASCINANTE DEL FAMOSO ATTORE E REGISTA BRITANNICO ”
Le Parisien



Come ha fatto un ragazzo nato in un quartiere povero di Londra da due artisti falliti a diventare, all'età di 25 anni, il più grande regista del suo tempo e a mettere Hollywood ai suoi piedi? **Charlie Chaplin**: inventore del cinema moderno, creatore visionario e attore eccezionale. In questo graphic novel ripercorriamo la sua storia, dall'arrivo in America alla scalata al successo, a partire dal 1910 quando lascia l'Inghilterra per cercare una vita migliore.

Laurent Seksik è uno scrittore e medico francese. Appassionato di Charlie Chaplin, oltre al graphic novel ha scritto anche la sceneggiatura di un docu-dramma di 90 minuti sulla sua vita, che ha vinto diversi premi.

David François è un disegnatore e colorista francese.

Gli autori

IDEALE PER:

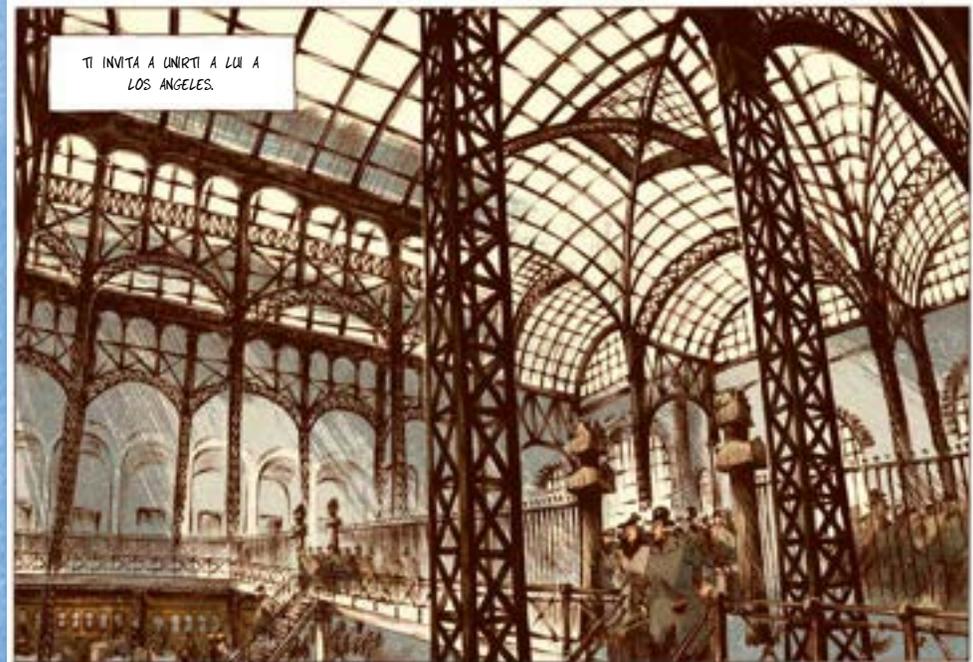
gli appassionati di cinema,
chi ama le biografie, gli
amanti di Charlie Chaplin,
chi apprezza la storia di
Hollywood



E POI, UN GIORNO, LA FORTUNA MI HA ARRISO. HO PARTECIPATO A UN'AUDIZIONE PER UN RUOLO NELLA PIÈCE "JIM, A ROMANCE OF COCKAYNE", PER UNA TOURNÉE NAZIONALE.

È STATO ALLORA CHE HO AVUTO IL MIO PRIMO ARTICOLO SU UNA RIVISTA.

POI HO RECITATO IN "SHERLOCK HOLMES" AL TEATRO DEL DUCA DI YORK, DAVANTI ALLA REGINA ALEXANDRA, IL RE DI GRECIA E IL PRINCIPE CHRISTIAN.





HANNO AFFASCINATO FOLLE GIGANTESCHE.



HANNO VOLUTO CAMBIARE IL MONDO.



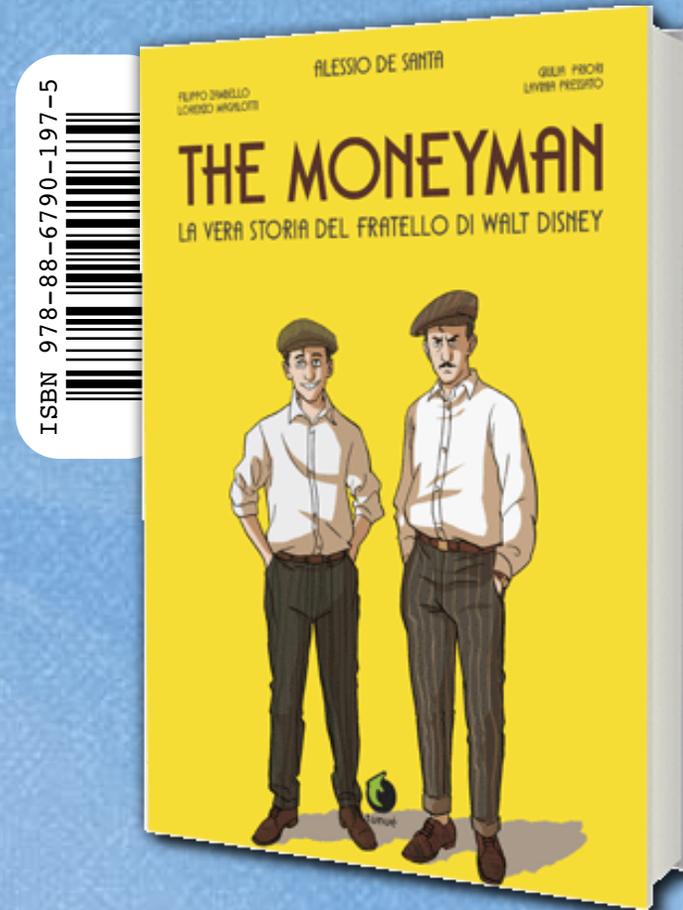
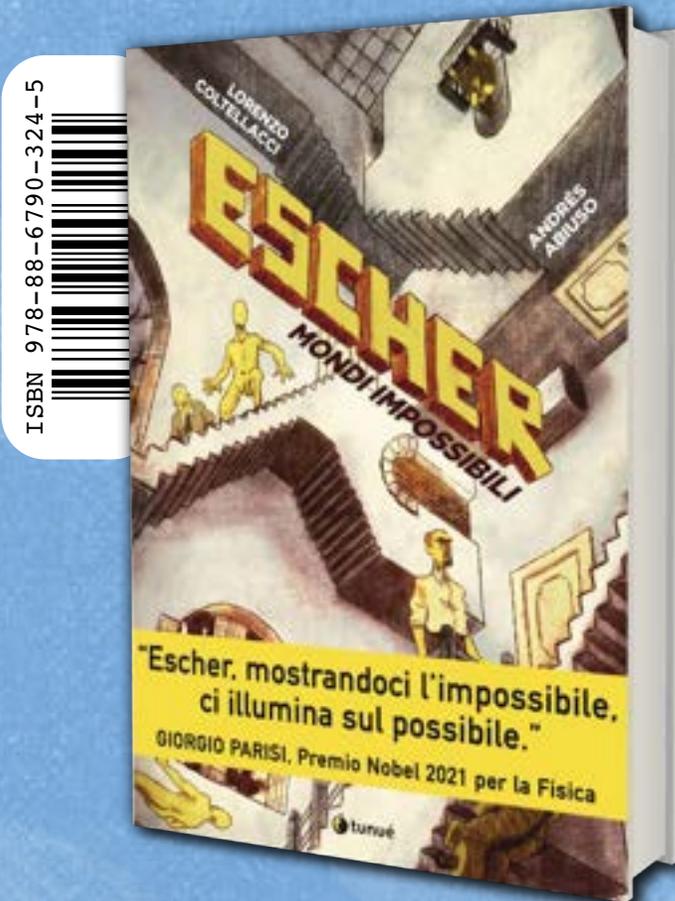
ILS ONT TOUS LES DEUX COMPRIS LA FORCE DE L'IMAGE ET CROIENT EN ELLE...



ON LEUR TROUVE UNE RESSEMBLANCE PHYSIQUE...

IO IN FONDO PREFERISCO IL VAGABONDO DELLA LUCE AL PRINCIPE DELLE TENEBRE.

Scopri anche:





Nuove Ribelli

LA STORIA DI SEI RAGAZZE
CONTEMPORANEE, DIVENTATE IL
SIMBOLO DI UNA GENERAZIONE
PRONTA A CAMBIARE IL MONDO.

LE BATTAGLIE PIÙ NOBILI DEL NOSTRO
TEMPO, CHE COINVOLGONO OGNI
GIORNO MIGLIAIA DI GIOVANI,
RACCONTATE A FUMETTI.

graphic
novel

€ 17,50

144 pp colori
17x24 cartonato

Tag: cambiamento,
temi sociali, ragazze

978-88-6790-566-9



Un libro sconvolgente, terribilmente coraggioso e necessario.

LIGNE CLAIRE

A che età si ha il diritto di cambiare il mondo?

Questo graphic novel, frutto di un'inchiesta giornalistica, rivela le vite di **sei attiviste contemporanee** che, con coraggio straordinario, hanno lottato per i propri **diritti e ideali**.



GRETA THUNBERG

Attivista impegnata nella battaglia di **salvaguardia del pianeta**



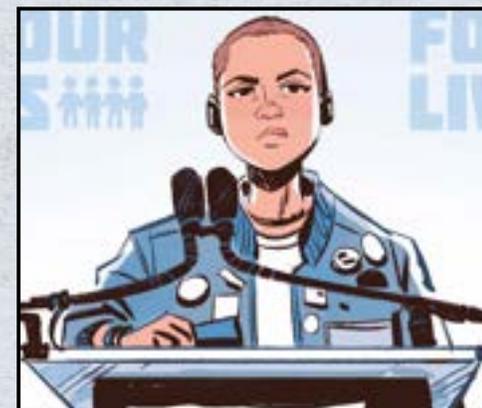
YUSRA MARDINI

Campionessa di nuoto siriana che ha **salvato dei rifugiati**



MALALA YOUSAFZAI

Coinvolta nell'**opposizione ai talebani**, in cui ha rischiato la vita.



EMMA GONZÁLEZ

Figura di spicco nella lotta per il **controllo delle armi** negli Stati Uniti



MELATI & ISABEL WIJSEN

Studentesse in guerra contro l'**inquinamento** in Indonesia

GLI AUTORI

Con la sceneggiatura di **Fabien Morin**, **Laurent Hopman**, **Julien Derain** e i disegni di un internazionale team di autori: **Brett Parson**, **Gijé** (disegnatore de *Il Carillon*, di prossima pubblicazione per Tunué), **Jocelyn Joret**, **Rebecca Traunig** e l'italiana **Vittoria Macioci**.



IDEALE PER:

I ragazzi che vogliono cambiare il mondo e quelli che cercano ispirazione e esempi di coraggio.

MINGORA, VALLE DI SWAT, PAKISTAN, 2007.

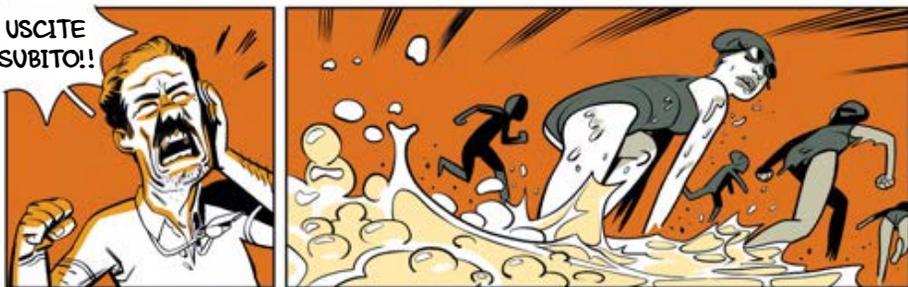




MA QUALCHE GIORNO DOPO, NEL MEZZO DELL'ALLENAMENTO...



USCITE SUBITO!!



IL RAZZO NON ESPLODERÀ. YUSRA AVRÀ SFIORATO LA MORTE ANCORA UNA VOLTA...



RIMANETE NASCOSTI! NON ABBIAMO ANCORA TROVATO IL KILLER...



INIZIATIVA:

ADOTTA UNA NUOVA RIBELLE

(per librerie)

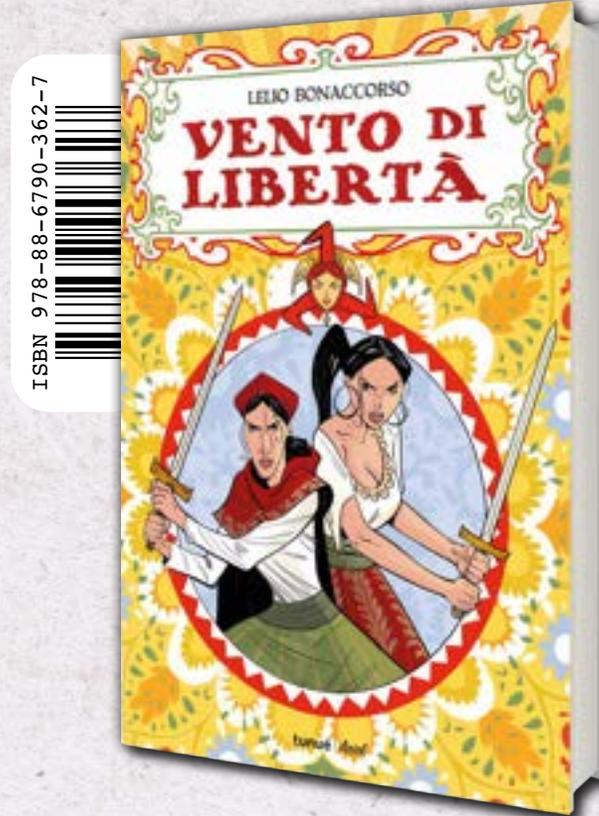
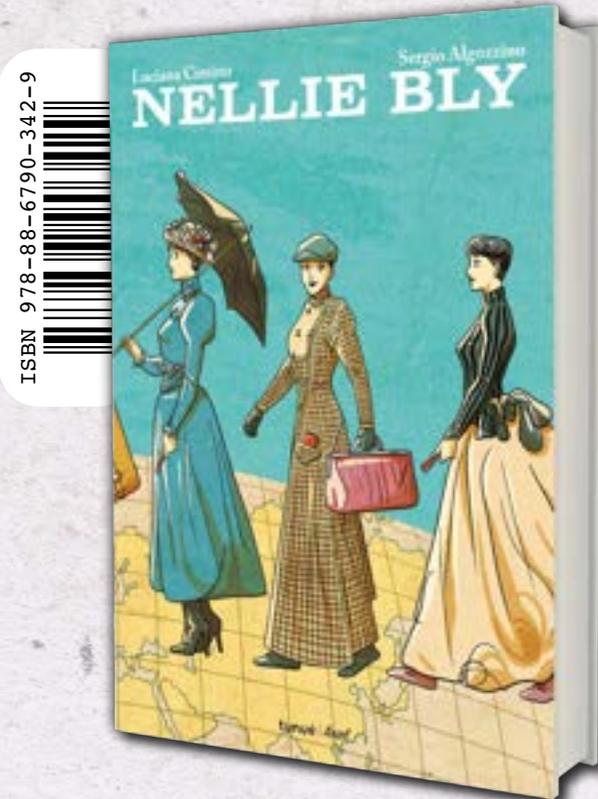
Nel mese di marzo le **librerie aderenti** potranno adottare una delle Nuove Ribelli per un incontro di presentazione e confronto dedicato principalmente a un pubblico young adult.

Forniremo un kit per lo svolgimento dell'incontro con **presentazione del personaggio**, **attività pratica da svolgere**, alcune **tavole da proiettare**.

Ogni libreria può svolgere l'incontro nella modalità e nella sede che preferisce.



SCOPRI ANCHE:

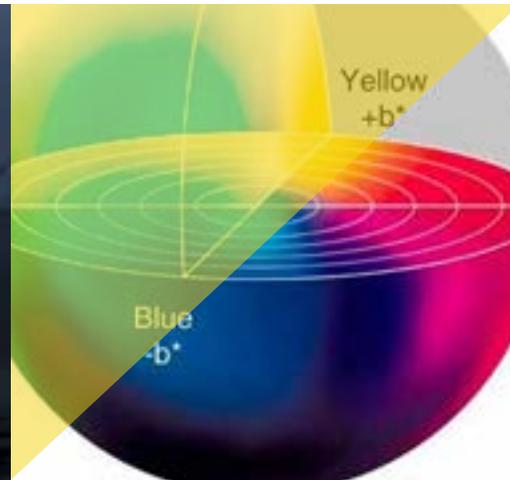




tunué



**MANUALI -
STRUMENTI**



MANUALE *di* COLORAZIONE DIGITALE *per* L'ILLUSTRAZIONE E IL FUMETTO

“ Il libro che svela i segreti per
diventare colorista professionista ”

manuali

€ 19,00

256 pp colori
14x20,5 olandese

Tag: colorazione digi-
tale, illustrazione

978-88-6790-525-6



“ Per acquisire conoscenze vere ed evitare il baratro della frustrazione! ”



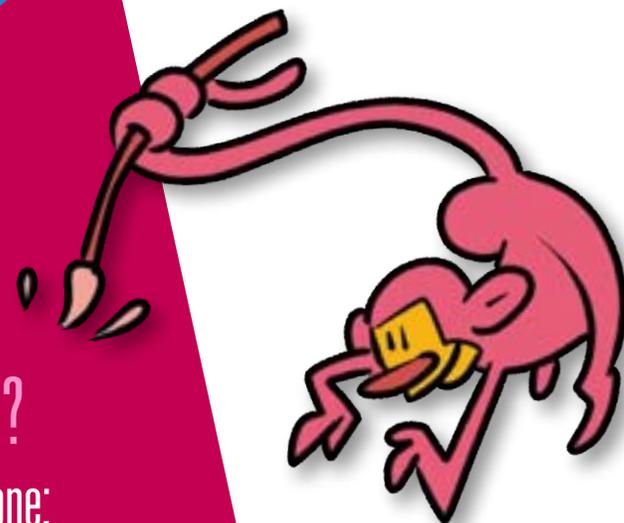
Sei un illustratore o un fumettista? Ti piace disegnare? Sei semplicemente curioso di sapere di più sulla **colorazione digitale**? Questo manuale fa senz'altro al caso tuo. Andrea Dotta ti svelerà tutte le **tecniche moderne della colorazione digitale, partendo dalle basi e adoperando un metodo scientifico e comunicativo**, e ti illustrerà le tecniche usate dai migliori professionisti in circolazione, tra illustratori, concept artist e fumettisti. Questo libro ti aiuterà a far diventare il tuo sogno realtà!

Andrea Dotta ha una lunga esperienza nel settore maturato sia in Italia che all'estero con "Studio Arancia" (BOOM Studios, Zenescope, Dentiblu, Comma 22, Renoir, Panini), Comicup Creative Studio, Donald Duck, Tina, Zo Zit Dat (Disney SANOMA) Tom & Jerry (Disney EGMONT) Mickey Junior (Disney FRANCE) Lego e Pferd & Co. (Blue Ocean Entertainment). Dal 2018 insegna Illustrazione digitale e Colorazione digitale alla Scuola Internazionale di Comics di Genova

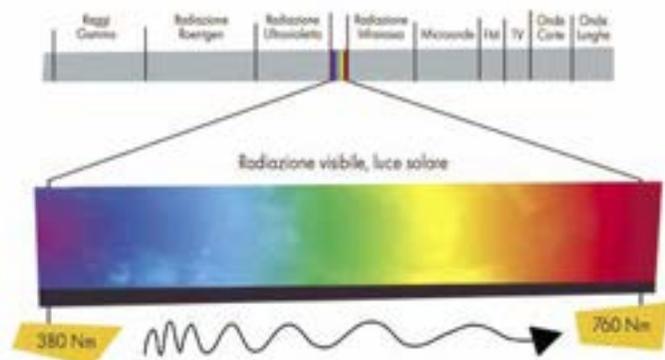


PERCHÉ LEGGERLO?

- Migliora analisi e progettazione;
- Dimezza le tue ore di lavoro;
- Ottieni risultati migliori;
- Emoziona il tuo pubblico;
- Soddisfa i tuoi clienti;
- Domina al 100% il colore



Le lunghezze d'onda visibili dall'occhio umano corrispondono allo spettro cromatico andando dai 380 nanometri, cioè blu-violetto, fino ai 760 nanometri, cioè rosso.



Quando un oggetto è illuminato assorbe tutta la lunghezza d'onda della luce tranne quella che riflette sotto forma di colore. Per esempio, se un oggetto ti appare arancione, quell'oggetto starà assorbendo tutte le lunghezze d'onda della luce tranne quella dell'arancione, che viene riflessa e arriva ai tuoi occhi.

Un oggetto bianco rifletterà tutta la luce, mentre uno nero ne assorbirà la maggior parte.

Senza luce il mondo è incolore.

I PRIMARI PSICOLOGICI



Prendendo i primari psicologici come base, o almeno i quattro che si occupano del colore, su qualsiasi mezzo e con qualsiasi strumento il risultato sarà sempre d'impatto per chi guarda.

Anche il sistema CIELAB, ovvero il sistema che cataloga in modo matematico tutti i colori visibili dall'occhio umano, si basa su questi quattro colori primari.

- **Canali:** dipendono dal Metodo Colore. In caso di metodo **CMYK** i canali saranno relativi ai quattro inchiostri di stampa (ciano-magenta-yellow-black). In caso di metodo **RGB** i canali saranno impostati sui tre colori primari della luce (red-green-blue). Se, per ultimo, è un metodo **scala di grigio** nei canali troveremo solo il canale del grigio;

- **Navigatore:** dove gestire la visualizzazione dell'immagine;

- **Campioni:** dove registrare la palette di colori personalizzati;

- **Colore:** dove scegliere i colori;

- **Storia:** una memoria di diversi passaggi che Photoshop tiene salvati, così da poter tornare indietro in caso di errori.



Tieni conto che ogni finestra ha il proprio menù specifico, che si può trovare in alto a destra nella finestra stessa ed è rappresentato da quattro linee orizzontali.



STRUMENTI FONDAMENTALI:



- **Strumenti di selezione** (poligonali, lazo, bacchetta magica.): questi strumenti serviranno per evidenziare delle zone in particolare su cui si vuole lavorare, escludendo tutto ciò che non è selezionato;

- **Contagocce:** per campionare dei colori e registrarli in palette, oppure riutilizzarli;

- **Gomma:** per cancellare le parti non desiderate;

- **Pennello:** lo strumento di base per dipingere l'immagine;

- **Riempì:** per riempire con un colore omogeneo delle zone precedentemente seleziona o delle zone chiuse;

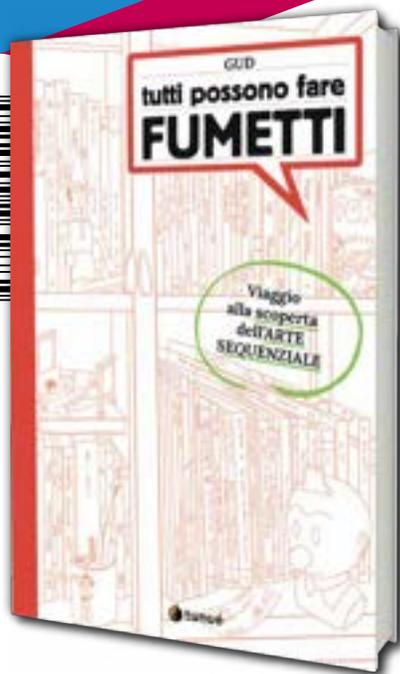
- **Sfumatura:** per creare una sfumatura perfetta tra due o più colori preimpostati, si può impostare anche una sfumatura di un colore da opacità 100% (opaco) a opacità 0% (trasparente);

- **Colore di primo piano/Colore di sfondo:** il colore del quadrato in cima si chiama "colore di primo piano" ed è il colore che Photoshop utilizzerà per qualsiasi strumento.

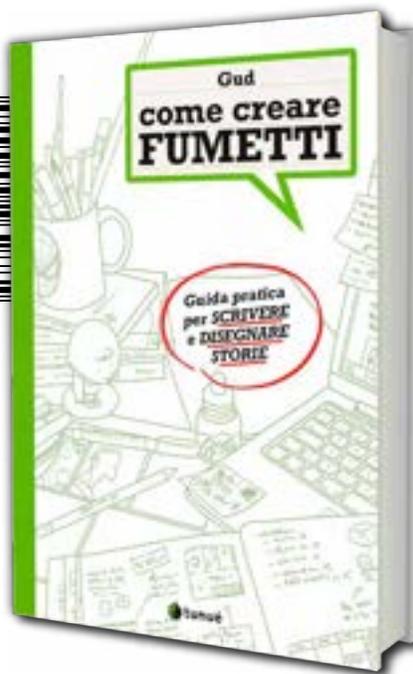
Il colore del quadrato sottostante si chiama "colore di sfondo" ed è utile perché permette di tenere in memoria un altro colore, per poi usarlo velocemente: basta cliccare sulle frecce perpendicolari o usare il tasto X. Alcuni strumenti utilizzano entrambi i colori per degli effetti, come per esempio la Sfumatura, oppure dei pennelli che variano colore da Primo Piano e Sfondo attraverso la pressione della penna.

SCOPRI ANCHE:

ISBN 978-88-6790-519-5



ISBN 978-88-6790-449-5



ISBN 978-88-6790-457-0





tunué

tutta un'altra storia