



SAnLAB graphic novel / 1° VOLUME

Autore:

Giacomo Ricci

Titolo:

DELITTO A REGOLA D'ARTE - L'INGANNO DEL CRISTO VELATO

Pagg 168

Formato 16x23 cm

brossura

Illustrato a colori

ISBN9788888247380

€18,00

presentazione gennaio 2017

Sinossi:

Un orrendo delitto sarà commesso nella Cappella Sansevero. E' il fantasma di Renato Cartesio in persona ad annunziarlo al professore Giuliano De Luca, ordinario di filosofia nell'Università "Federico II" di Napoli.

Il cadavere di un uomo nudo, senza testa, con un curioso tatuaggio della Madonna di Pompei accanto all'ombelico, giace, infatti, a pochi centimetri dalle "macchine anatomiche" inventate da Raimondo di Sangro, principe di Sansevero. Lo scopre don Arturo, custode della famosa cappellamuseo, mentre fa il suo giro con un gruppetto di turiste inglesi.

Dal fuggi-fuggi dei presenti terrorizzati, prende le mosse questa storia che si sviluppa tra le chiese di Napoli, i suoi chiostri più belli e antichi, i Quartieri Spagnoli e i vicoli del suo Centro Antico.

Oltre al fantasma di Cartesio, accompagnano il protagonista De Luca, coinvolto nelle indagini alla ricerca del misterioso assassino, Nunziatina, sua anziana e battagliera domestica e tutti gli appartenenti al Re.Po.Na.C.A., la rete dei portieri napoletani del Centro Antico, che offrono il loro contributo per sciogliere la matassa dell'ingarbugliata vicenda noir.

L'autore:

Giacomo Ricci, napoletano e architetto, insegna Letteratura Disegnata alla Facoltà di Architettura di Napoli. Ha sempre disegnato, fin da piccolo, storie e scenari utopistico-visionari.

Sue opere grafiche sono apparse, negli anni, in numerose mostre personali. Oltre saggi di architettura e arti figurative, si è occupato di narrativa e noir napoletani. Il suo primo romanzo illustrato *Il sogno di Jeronimus Bauknecht, viaggio in una città immaginaria*, è apparso, per i tipi di Giannini, nel 2009.

Ha scritto poi i noir napoletani *Pietre di Fuoco* (2010), *Lazzari, appunti sparsi per la rivoluzione* (2011), *La luce nel labirinto* (2012), *Il fantasma degli Incurabili* (2013), *L'architetto delle meraviglie* (2014), storie che hanno per protagonista il professor Giuliano De Luca, filosofo e investigatore d'occasione. *Delitto a regola d'arte* è il primo graphic novel che traspone le avventure di De Luca nel linguaggio del fumetto.



SAnLAB graphic novel / 2° VOLUME

Autore:

Marco Gallo

Titolo:

IL LUME ETERNO E LE OMBRE PARLANTI

Formato 16x23 cm

brossura

Illustrato a colori

probabile uscita febbraio/marzo 2017

Sinossi:

Un bambino di sei anni, orfano di padre, trascorre la sua vita a Palazzo di Sangro, immerso tra i vicoli che scorrono nel cuore di Napoli, dove la madre, donna Filomena, presta servizio. Filuccio un giorno scopre una misteriosa luce, animata da strane ombre, proveniente dal fondo della scalinata dove il principe di Sansevero ha il suo laboratorio. L'incontro tra Raimondo di Sangro ed il piccolo rivelerà affinità impreviste che determineranno la nascita di una profonda ed eterna amicizia. Il principe prenderà il bambino sotto la sua ala protettrice e lo introdurrà ai misteri dei suoi studi, aprendogli le porte del suo laboratorio, dove il piccolo protagonista farà la conoscenza di oscure e bizzarre presenze, con le quali solo lui riuscirà a comunicare.

L'autore:

Marco Gallo è nato a Napoli nel 1968. Divide la sua attività tra la progettazione grafica e l'illustrazione e contestualmente continua i suoi studi di pittura presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli dove ha modo di sperimentare i diversi linguaggi dell'Arte Contemporanea.

La curiosità e l'inquietudine lo portano a esprimersi anche attraverso la poesia e la scrittura come esigenze espressive che intrecciano un fitto dialogo con le immagini.

Marco Gallo vive, lavora e studia a Napoli.



SAnLAB graphic novel / 3° VOLUME

Autore:
Ciro Sannino

Titolo:
RAIMONDO E IL DEMONE DELLA VITA ETERNA

Formato 16x23 cm
brossura
Illustrato a colori

probabile uscita marzo/aprile 2017

Sinossi:

Durante una festa a Palazzo reale, alla corte di Carlo III di Borbone, Raimondo di Sangro, principe di Sansevero, si allontana annoiato e incontra una mendicante che gli fa dono di una pietra di ossidiana. Mentre il Principe torna al palazzo, il volto della mendicante diventa quello di un demone...

Da quel momento Raimondo è come ossessionato dal segreto del sangue, di come replicarlo e di come ottenere la vita eterna. Raimondo architetta per i suoi scopi di rubare il sangue di San Gennaro per utilizzarlo nei suoi esperimenti...

L'autore:

Ciro Sannino, classe '88, vive e lavora attualmente a Ercolano. Si è appena laureato al biennio specialistico in Grafica d'Arte presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli e collabora come, cultore della materia, al corso di fumetto e illustrazione del prof. Ernesto Pugliese.

Vincitore del concorso indetto dal Museo Cappella San Severo *Segni svelati. Opere Grafiche per la Cappella Sansevero* con l'opera: *Il Grande Segreto*, con relativa pubblicazione tematica.

E' selezionato nei 50 partecipanti del Crime City Comics 2016 di Castiglione dei Pepoli (Bo), per la realizzazione di un fumetto di 4 pagine.

Selezionato dall'Accademia di Belle Arti di Napoli per partecipare al concorso *Octale*, il premio di grafica d'arte a cui partecipano i migliori studenti delle Accademia di Belle Arti italiane, con l'opera *Una finestra sul sogno*.

Attualmente lavora come copertinista e illustratore per la rivista bimestrale *Agorà Magazine*.

Nutre una passione viscerale per il disegno e il fumetto, il linguaggio ibrido con cui preferisce esprimersi.

Crede che Hugo Pratt abbia ragione su tutto.



SAnLAB graphic novel / 4° VOLUME

Autore:

Marco Barone (disegni) **Giorgio Coppola** (testi)

Titolo:

FACEBORBON - L'AMORE NON È VIRTUALE

Formato 16x23 cm

brossura

Illustrato a colori

probabile uscita settembre 2017

Sinossi:

In un avveniristico '700, già approdato alle tecnologie del XXI secolo il Regno di Napoli è il luogo dove tutto ha inizio e tutto finisce. Il Principe di sansevero è colui che dà lustro al passato e inventa il futuro.

Gli autori:

Marco Barone nasce a Napoli il 18 dicembre 1972. Illustratore e scultore vive e lavora a Napoli.

Dopo il conseguimento nel 1998 della qualifica di Layout-Artist - CSEA- Torino collabora come cartoonist per le serie tv "Lupo Alberto" (1998 -The Animation Band), "Tommy Oscar" (1999 - Rainbow S.r.l.) e per il lungometraggio "La gabbianella ed il Gatto" di Enzo Dalò (1998 - studio Lanterna Magica).

Si perfeziona nelle arti grafiche con la partecipazione al master in digitalcolor all'accademia Disney di Milano (nel 2008), iniziando numerose collaborazioni con diverse case editrici ("SoS natura" e "Hansel and Gretel" - Giunti junior 2008/9; Collana di narrativa "La famiglia Millemiglia" - Raffaello editore 2010/12; Antologia "VolereVolare" - RCS, 2011; Collana di narrativa "TomTom, la macchina del tempo" - la Spiga edizioni 2012; "Gli standard segreti delle razze canine" di Valeria Rossi - edizioni Altea - 2012).

Nel 2006 lavora come character designer per Allegra publishing-London; dal 2000 al 2007 Effettua corsi di disegno e animazione in scuole private e nel liceo I. S. Gentileschi di Napoli realizzando pubblicazioni di storie illustrate. Nel 2010 crea un sua linea di sculture denominata "ARTCANIS".

Vincitore di numerosi premi e riconoscimenti, è attualmente impegnato come illustratore per Rizzoli- gruppo Mondadori.

Giorgio Coppola. Nato a Napoli il 29 maggio del 1969, ove vive e svolge la professione di Avvocato. Specializzato nel Diritto di Famiglia. Sassofonista, tenorista e soprano, ha suonato in numerose band di jazz e Rhythm & Blues nei circoli e nei locali napoletani, nonché in numerosi festival. È stato direttore artistico di alcuni locali e Festival. Ha curato la redazione di racconti sulla musica e sui musicisti jazz. Ha effettuato corsi di scrittura creativa nelle scuole elementari di Napoli e corsi di avvicinamento alla poesia presso la scuola secondaria "Nevio" di Napoli.

Ha pubblicato, la raccolta di poesie "Dell'amore, del destino e di altri inganni" (2014 - Albatros - Il Filo);

Per la casa editrice Robin edizioni ha pubblicato i romanzi "Nessuno può conoscermi" (2015) e "Default" (2016) e la seconda raccolta di poesie, "Aghi di Pino" (2016).



SAnLAB graphic novel / 5° VOLUME

Autore:
Roberta Goglia

Titolo:
C'ERA UNA VOLTA... CHI?

Formato 16x23 cm
brossura
Illustrato a colori

probabile uscita giugno/luglio 2017

Sinossi:

Un narratore ambiguo e "camaleontico" introduce il lettore all'interno della Cappella Sansevero, dove farà conoscenza con il Principe di Sansevero, figura bizzarra ed affascinante. Il narratore riferisce al principe una serie di leggende che si sono sviluppate attorno alla sua figura, ed il principe, incuriosito da tutto ciò, chiederà di narrargliele.

Durante il racconto il principe metterà a dura prova il suo interlocutore confermando la sua fama di personaggio ironico e autoironico con risultati esilaranti.

L'autore:

Roberta Goglia nasce a Napoli il 16 gennaio 1990, fin da piccola si è dedicata alla rispettabile arte dello scarabocchio. Dopo aver passato un'adolescenza turbolenta, che l'ha vista allontanarsi dalle sue passioni iniziali, è ritornata sul suo cammino, elaborando nuove forme d'espressione dello scarabocchio. Ogni tanto va in crisi e prova a disegnare sul serio, poi la crisi passa e ritorna a scarabocchiare.



SAnLAB graphic novel / 6° VOLUME

Autore:
Daniela Pergreffi

Titolo:
IL SEGRETO DELLA FENICE

Formato 16x23 cm
brossura
Illustrato a colori

probabile uscita marzo/aprile 2017

Sinossi:

Una giovane donna bussa al portone di Palazzo Sansevero; il fidato Gennaro, servitore del Principe Raimondo di Sangro, la fa entrare e la introduce nelle stanze del palazzo, raccontandole tutte le fosche storie che esso nasconde e che confermano la fama sinistra che aleggia intorno al padrone di casa.

In particolare, la ragazza resta colpita dalla triste sorte dei due servitori del principe, avvelenati e trasformati in macchine anatomiche... ma questi corpi scarnificati nascondono un'incredibile storia e sarà Raimondo di Sangro stesso a raccontarla alla ragazza.

L'autore:

Daniela Pergreffi è nata a Reggio Emilia nel 1969. Si è specializzata in Grafica d'Arte all'Accademia di Belle Arti di Napoli, città dove attualmente vive. Da sempre disegna, dipinge, realizza sculture e installazioni con materiali disparati. Dal 1996 inizia ad esporre i suoi lavori e contemporaneamente a realizzare immagini per l'editoria, collaborando stabilmente con Il Corriere del Mezzogiorno, inserto del Corriere della Sera, come illustratrice. Le collaborazioni poi si estendono a diversi inserti speciali della RCS, come CorrierEconomia, Salute, Style, insieme a case editrici nazionali ed estere. Predilige le edizioni di pregio a tiratura limitata e la produzione di libri d'artista; collabora pertanto con editori come Ilfilodipartenope (Napoli), Il Laboratorio (Nola), Pulcinoelefante (Lecco), Stamperia Mavida (Reggio Emilia). Come autrice del testo oltre che delle illustrazioni ha pubblicato "L'Empereur, le Pape et la Comtesse" per le Editions Grandir di Nimes, mentre del 2016 sono le illustrazioni per il saggio di Emilio Sereni "I Napoletani, da Mangiafoglia a Mangiamaccheroni" per le edizioni Dante et Descartes (Napoli). Nel 2013 viene invitata ad esporre le proprie opere dall'Istituto Italiano di cultura di Varsavia. Dal 2006 è docente di Illustrazione all'Accademia di Belle Arti di Napoli.

Il suo lavoro artistico è rappresentato dalla galleria A.I.C.A. Andrea Ingenito Contemporary Art, Napoli e a Reggio Emilia dalla Stamperia Mavida.



FUORI COLLANA libro/gioco per bambini

Autore:

Esmeralda Addabbo e Teresa Cervo

Titolo:

IL FAVOLOSO MONDO DI RAIMONDO

Formato 16x23 cm

brossura

Illustrato a colori

probabile uscita marzo/aprile 2017

Sinossi:

È un coloratissimo libro che racconta ai più piccoli la storia del "Principe" per antonomasia, Raimondo di Sangro, un uomo passato alla storia per il suo prodigioso ingegno, per la sua cultura e per averci lasciato in eredità uno dei più bei monumenti partenopei.

Un libro-gioco, affascinante e misterioso, una raccolta degli aspetti più rappresentativi della vita del Principe di Sansevero. Un racconto non convenzionale, narrato in prima persona, per far conoscere ai lettori gli studi, le invenzioni, gli esperimenti e i luoghi che hanno reso il principe una figura tanto affascinante quanto leggendaria. Un libro interattivo, che propone tante attività per imparare e divertirsi: giochi da fare sul libro, attività ed esperimenti da poter fare in casa e all'aria aperta, giochi con figure da ritagliare e con adesivi da attaccare.

Gli autori:

Esmeralda Addabbo, architetto e designer.

A soli 10 anni il primo progetto. Smontando la culla della sorellina, realizzò un'accogliente loft per le sue bambole dotato di tetto/giardino in copertura.

Dopo la laurea ha preferito rivolgersi ad una committenza di più larga scala, impegnandosi nella progettazione e realizzazione di interni e di allestimenti, oltre che nella progettazione e nella ricerca nei settori della grafica e dell'industrial design. Autrice di diversi volumi tecnici per la professione, ha successivamente deciso di rivolgersi ad un'altra tipologia di colleghi (colleghi di gioco), i bambini. Convinta che la loro educazione sia l'unica possibilità di un futuro migliore, utilizza il gioco come veicolo di sensibilizzazione e trasmissione di valori etici e storici, in particolare quelli legati alla cultura napoletana.

Teresa Cervo, artista.

Vive e lavora nel cuore del centro antico di Napoli, in una casa/atelier che racconta l'evoluzione della sua produzione artistica.

Cuoio, rame, legno, tessuti, terracotta, argento sono stati i materiali della sua ricerca per un trentennio, poi l'incontro con il ferro e la carta.

Oggi le sue sculture abitano gli spazi con forza e leggerezza insieme, raccontando silenziose storie di donne.