

ARRIVA LA VERSIONE A FUMETTI DI ARTEMIS FOWL, IL GENIO DEL CRIMINE

*Dopo il successo internazionale dei romanzi fantasy dell'autore Eoin Colfer,
Buena Vista Libri presenta la storia a fumetti di Artemis Fowl*

Milano, settembre 2008 – A sette anni dall'esordio italiano della saga di libri per ragazzi dedicata ad **Artemis Fowl, il dodicenne genio del crimine**, Buena Vista Libri – la collana Disney Libri che ospita i progetti editoriali non legati ai tradizionali personaggi Disney – presenta la graphic novel del romanzo dell'autore irlandese **Eoin Colfer** e riadattato con la collaborazione di **Andrew Donkin**. La nuova e coinvolgente versione a fumetti del primo romanzo della **serie techno-thriller Artemis Fowl con i disegni di Giovanni Rigano e i colori di Paolo Lamanna**, sarà nelle librerie da settembre 2008 (€ 9,90).

Il primo romanzo della saga di **Artemis Fowl** è stato pubblicato in Italia da Mondadori nel 2001. Questo romanzo, caratterizzato da una forte carica di adrenalina, ha regalato la fama a un autore, Eoin Colfer, che oggi può essere considerato tra i più importanti del genere fantasy. La saga, che ha ottenuto un successo planetario arrivando al primo posto nella classifica dei best seller del *New York Times*, comprende sei libri (*Artemis Fowl: L'Incidente Artico*, *Artemis Fowl: il codice eternità*, *Artemis Fowl: L'Inganno di Opal*, *Artemis Fowl: La colonia perduta* e, da luglio 2008 negli Stati Uniti, *Artemis Fowl: The time paradox*) e narra le avventure di Artemis e di un gruppo di personaggi bizzarri, umani e abitanti del mondo del sottosuolo, come elfi, fate, goblin, nani e troll. La capitale del sottosuolo, **Cantuccio**, ospita alcuni edifici importanti come la centrale operativa della LEP, la Libera Eroica Polizia. Cantuccio è la città principale, seguita da **Atlantide**, la famosa città sommersa che Colfer individua come la città del **Popolo** (gli abitanti del sottosuolo).

"Lavorare ad Artemis Fowl è stato come entrare in un mondo nuovo ed insieme familiare." – spiega Giovanni Rigano, disegnatore di Artemis Fowl – "Nuovo, perché questo mondo, visivamente, era pressoché inesplorato; familiare, perché, una volta iniziato ad immaginarlo, mi sembrava di averlo già dentro da sempre. Credo stia alla bravura di Eoin Colfer il merito di aver creato dei personaggi che, per quanto da poco siano entrati nella tua vita, diano l'impressione di averti accompagnato da sempre."

"Il lavoro su Artemis ha tracciato per il mio stile di colorazione una linea ben definita". – afferma Paolo Lamanna, colorista di Artemis Fowl – "Ho cercato di ripulire il trattamento rispetto ai lavori precedenti e di conferirgli una resa più simile ad un film di animazione che a un libro illustrato. Questo trattamento si è ottimamente sposato col disegno iperparticolareggiato di Rigano. Ho trattato con particolare attenzione e dedizione le atmosfere della storia, in modo da renderle comunque piuttosto realistiche, ma sempre in linea col prodotto che andavamo a realizzare, e la scansione dei piani prospettici, in modo da dare profondità alle vignette."

CHI È ARTEMIS FOWL

Artemis Fowl è un ragazzo di dodici anni, dotato di un elevatissimo quoziente di intelligenza: un vero e proprio genio! Discendente da un'antica e illustre stirpe di criminali, Artemis trascorre le giornate davanti al computer ad organizzare furti, sequestri e a chiedere riscatti. Il suo personaggio ha una forte costruzione psicologica. Gli elementi caratteriali che spiccano maggiormente sono: astuzia, coraggio, supponenza, sadismo e humor nero. Artemis Fowl può essere definito come un **genio del crimine!**

Artemis Fowl è colui che ha organizzato il colpo del secolo: impadronirsi dell'oro che il Popolo custodisce gelosamente da millenni. Da qui parte la guerra privata di Artemis contro fate, folletti, troll e gnomi, una guerra che catapulta il lettore in **un'atmosfera simile a quella di un videogame**, dove il protagonista è l'esatto incrocio tra l'astuzia di Sherlock Holmes, il coraggio di Indiana Jones e i nervi saldi di James Bond, e i personaggi del sottosuolo sono potenziati da congegni tecnologici sofisticatissimi!

LA TRAMA

Artemis Fowl II, ultimo rampollo della Famiglia Fowl, un antico clan di geni criminale, scopre l'esistenza di un mondo sotterraneo, popolato da elfi, fate, gnomi ed altre creature fantastiche. Per rimpinguare il patrimonio di famiglia, decide di rapire un elfo per poi chiedere un riscatto di una tonnellata d'oro, riuscendo nel suo intento grazie alle conoscenze ottenute tramite il **Libro segreto del Popolo**, che ne spiega cultura, leggi e tecnologie. La prigioniera di Fowl, il capitano **Spinella Tappo**, testarda e cocciuta, non aspetterà i soccorsi con le mani in mano, ma darà del filo da torcere ai *fangosi*, come sono chiamati gli umani dalle creature fatate.

I PERSONAGGI

Spinella Tappo è un'elfa ed è l'unica donna a far parte della LEP ed è la nemica giurata di Artemis.

Julius Tubero è un comandante della LEP, si innervosisce spesso e fuma un sigaro dal quale emette nuvole verdi di fumo.

Leale è la guardia del corpo di Artemis. Discendente da una stirpe di guardie del corpo, è la persona che più si avvicina alla figura del padre di Artemis, Artemis I.

Poliedro è il tecnico della LEP. Fornisce anche alla LEP i vari dispositivi per le missioni.

Bombarda Sterro è un nano cleptomane che ha rinunciato alla magia per compiere furti.

Briar Brontauro fa parte della LEP fino a quando non finisce per tradirla.

GLI AUTORI

Eoin Colfer, autore irlandese, è stato insegnante per quindici anni. Ha scritto alcune commedie e sei libri per ragazzi che lo hanno reso popolarissimo nel suo paese. Ha raggiunto la notorietà internazionale grazie alla saga best seller *Artemis Fowl*, divenuta un caso editoriale ancor prima della pubblicazione. E' autore di altri best seller tra cui *Alf Moon Detective Privato*, *I Predatori Blu*, *Il Peggior Bambino del Mondo*, *Benny e Omar*. Attualmente vive in Irlanda con sua moglie e due bambini.

Andrew Donkin è autore di più di quaranta libri per ragazzi e adulti. In campo fumettistico, la sua produzione include sceneggiature per la testata mensile *Batman: Legends of the Dark Knight* della DC Comics.

Gianpaolo Simi ha curato la traduzione di *Artemis Fowl – la Graphic Novel*. Nato a Viareggio nel 1965, è anche autore di numerosi romanzi tra cui *Tutto o Nulla* (2001, DeriveApprodi, 2002 Neri del Giallo Mondadori), *Il corpo dell'Inglese* (2004) e *Rosa elettrica* (2007), entrambi per Stile Libero Noir di Einaudi. I suoi romanzi sono stati tradotti anche in Francia e in Germania. E' inoltre uno degli autori di *Crimini Italiani*, l'antologia noir di Einaudi pubblicata nel giugno 2008. Collabora inoltre come soggetto e sceneggiatore a serie tv quali *Crimini*, *L'Ispezzore Coliandro* e *RIS-Delitti Imperfetti*.

Giovanni Rigano è illustratore di numerose graphic novel, come *Gli Incredibili*. Ha frequentato i corsi dell'Accademia Disney ed in seguito ha illustrato storie a fumetti per *PK*, *Topolino*, *X-Mickey*, *Lilo & Stitch*, *Witch*. Attualmente collabora come Layout Artist per la Disney Publishing U.S. e per Agenzie di Comunicazione estere, illustra per la Francia la serie a fumetti *Daffodil* (edizioni Soleil, testi di Frederic Brémaud).

Paolo Lamanna, fumettista, colorista e illustratore 2D e 3D, collabora con varie e importanti case editrici in Italia e all'estero, da Marvel a Soleil a Disney Hyperion. Alterna il lavoro sul fumetto a quello di storyboard artist e visualizer per importanti agenzie pubblicitarie. Tra le produzioni recenti: colorazioni per le serie *Monster Allergy*, *Alienor*, *Daffodil*. Da 3 anni si occupa anche di animazione CGI 3D e Visual Effects.

SCHEDA TECNICA

Formato: 17x25,5 cm

Pagine: 112

Prezzo: € 9,90

Per ulteriori informazioni rivolgersi a:

Ufficio Stampa Disney Publishing Worldwide

Via S.Sandri, 1 – 20121 Milano

Responsabile: Giovanna Quattro – Tel: 02.29085385 – e.mail: giovanna.quattro@disney.com

Coordinamento: Valeria Conigliaro – Tel: 02.29085387 – e.mail: valeria.x.conigliaro.-ND@disney.com

Disney Publishing Worldwide (DPW) è la più grande casa editrice di libri e riviste per ragazzi nel mondo, con la pubblicazione di oltre 400 riviste e 120 milioni di libri venduti ogni anno. DPW comprende Global Children's Magazines, U.S. Consumer Magazines, English Language Learning, e Disney Global Book Group. Disney Global Book Group e Global Magazines comprendono un'enorme struttura di licensing a livello mondiale: Disney Book Group negli Stati Uniti è composto da marchi editoriali integrati verticalmente che includono Disney Editions, Disney-Hyperion, Disney-Jump at the Sun e Disney Press. Inoltre, Disney Libri, la struttura italiana di DPW, pubblica libri per ragazzi di tutte le età. DPW U.S. Magazines include *FamilyFun* e *Wondertime*.

Con quartier-generale a New York, White Plains e a Milano, DPW pubblica libri e riviste in 85 lingue e 75 Paesi, raggiungendo più di 100 milioni di lettori ogni mese.

Disney Libri pubblica più di 60 serie e 100 nuovi titoli ogni anno. Magia Disney ed *edutainment*, educare divertendo, contraddistinguono da sempre Disney Libri. Leader nel settore prescolare, grazie alla vitalità dei franchise storici come *Winnie the Pooh* e ai nuovi franchise lanciati da Disney Channel come *I miei Amici Tigro e Pooh*, *La Casa di Topolino* e *Little Einsteins*, oggi il pubblico di riferimento di Disney Libri comprende anche i Tweens, i ragazzi preadolescenti, grazie a titoli che si rifanno ai programmi di maggior successo di Disney Channel – come *High School Musical* – che nel corso dell'ultimo anno sono diventati best seller di clamoroso successo.

The Walt Disney Company è un gruppo diversificato che opera nel mercato dell'intrattenimento per bambini e famiglie in quattro segmenti : Media Networks, Parchi & Resorts, Studios e Prodotti derivati. Disney è quotata alla Borsa di New York, con un fatturato di oltre 35 miliardi di dollari nell'ultimo anno fiscale ed una capitalizzazione di mercato di 60 miliardi di dollari al 3 settembre 2008.

The Walt Disney Company Italia, fondata nel 1938, è stata la prima filiale internazionale Disney al mondo e si distingue per la grande creatività nella creazione di contenuti artistici, editoriali e televisivi. Anche nel nostro Paese la Company ha sviluppato una expertise e raggiunto la leadership in dieci settori di business: Tv, Distribuzione, Home Entertainment, Cinema, Editoria, Licensing, Dischi, Parchi tematici, Interactive, Internet e Store.