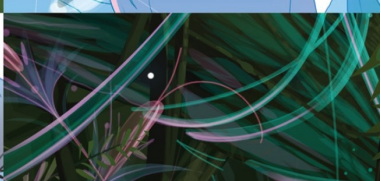
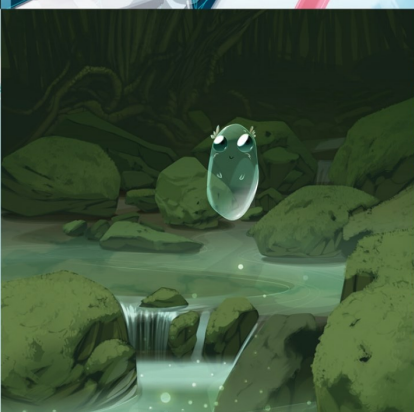
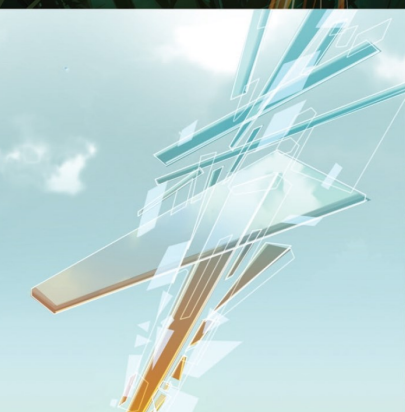
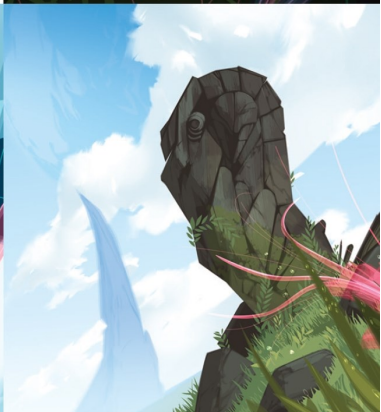
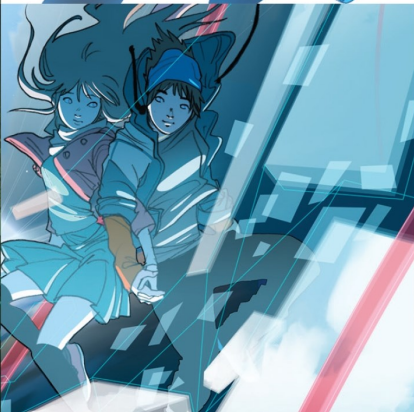
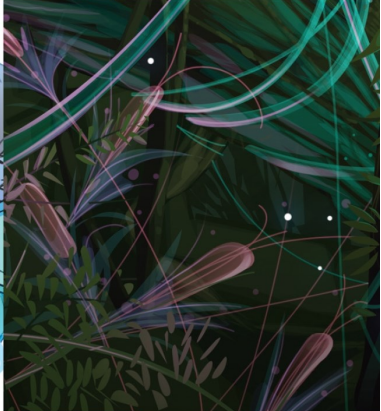
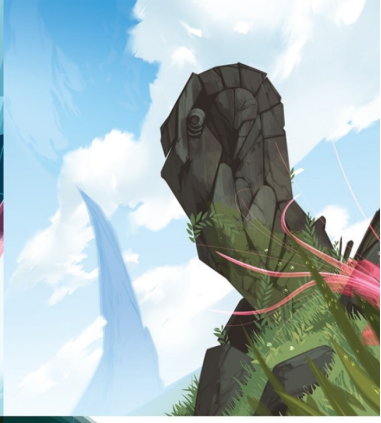


LUMINA  
WORLD OF LIGHT  
cavallini | tenderini





## Il progetto

{Progetto, obiettivo, tema, stile, Hyperflat, esacromia}

**Lumina** è un progetto di graphic novel serializzata, a metà strada tra il genere **Sci-Fi** e il **fantasy**, chiaramente ispirato al videogioco **Final Fantasy** e a fumetti come **Naruto** e **Dragon Ball**.

Caratterizzato da uno stile *eruo-manga*, il lavoro dei due autori - Emanuele Tenderini e Linda Cavallini - combina il **ritmo** e i **codici dei cartoons nipponici con la qualità estetica dell'animazione e dei videogame**. L'**obiettivo** è quello di offrire un progetto che esprima molteplici declinazioni visuali di varie forme mediali.

Il progetto racconta il **viaggio** e la **crescita** di Miriam e Kite, attraverso un'evoluzione immaginifica di ambienti meravigliosi. L'**amore** tra fratello e sorella, l'**ecologia** e il **rispetto** verso gli altri esseri viventi sono i temi portanti della storia.

### **SINOSI**

*Miriam e Kite sono due bambini terrestri, scelti per diventare i portatori del Fej Farok, un potente parassita in grado di viaggiare attraverso gli universi paralleli. Un giorno i due fratellini vengono catturati da strane creature nere, e i loro destini si dividono. Ora Kite, il fratello più giovane, dovrà affrontare un pericoloso viaggio per ritrovare sua sorella, attraverso un nuovo e ostile mondo, un abbagliante pianeta, che i suoi abitanti chiamano Lumina.*

Stilisticamente vicino alle atmosfere dei lavori del grande maestro **Miyazaki**, Lumina si contraddistinguerà per uno sviluppo estetico molto curato, **simile a quello utilizzato per la creazione degli anime moderni**: figure umane fresche e dinamiche si staglieranno su ambienti particolareggiati e molto atmosferici. Questo particolare stile, ideato dagli stessi autori, prende il nome di **Hyperflat** - una **sorta di evoluzione del Superflat di Takashi Murakami** - dove la sovrapposizione delle pennellate *flat* di colore creano un nuovo tipo di profondità *hyper*, rivolto a migliorare la qualità delle immagini del **medium fumetto**.

Lumina sarà il **primo fumetto stampato in esacromia**.

Ad oggi, fatta eccezione per alcuni libri di fotografia di altissima qualità, tutti i fumetti e la maggior parte dei libri a colori vengono stampati in quadricromia: **CMYK** (Cyan, Magenta, Yellow, Key) che corrispondono al ciano, magenta, giallo e nero.

Tramite l'esacromia è possibile **aggiungere due colori** in più al processo di stampa, l'arancione e il verde, disponendo così di una gamma cromatica più ampia, **vicina a quella dell'RGB** (gamma cromatica dei televisori, monitor, schermi, ecc.). **Il risultato finale sarà totalmente più brillante e vibrante, come se fosse possibile simulare lo schermo di una tv su carta.**



## La storia

{ Il pianeta, Fej Farok, i due fratelli Miriam e Kite }

**Lumina** è il pianeta più antico dell'Universo, da esso sono nate tutte le civiltà e in esso convergono tutte le dimensioni parallele esistenti. Lumina è il pianeta della luce, della creazione, il regno del **Fej Farok**.



Il **Fej Farok** è un parassita e una divinità, che può oltrepassare la membrana che separa gli universi paralleli, regolandone l'equilibrio. Egli è una creatura formata da due parti (per l'appunto Fej e Farok) e ciascuna è ospitata all'interno di due corpi, due portatori, eletti tra la **stirpe degli Abissali**, creature intelligentissime ed antiche che costituiscono l'anima spirituale e religiosa di Lumina. Quando il Fej Farok sceglie due individui, gli eletti, li possiede e dona loro poteri inimmaginabili, essi diventano Fej, lo Yin, e Farok, lo Yang.

All'alba dei tempi Fej e Farok regnavano sul pianeta Lumina.

Tuttavia l'ambizione e la sete di conquista di Fej erano grandi: egli desiderava conquistare tutti i pianeti dell'Universo, in tutte le realtà possibili, usando i propri smisurati poteri. Per raggiungere il suo scopo, aveva bisogno della sua metà Farok, il quale, però, non condivideva i piani distruttivi e conquistatori della controparte.



Fej decise così di uccidere Farok. Pochi istanti prima di essere colpito dalla spada di Fej, Farok riuscì a proiettarsi su un pianeta, tra tutti i mondi possibili, in un tempo tra tutti i tempi possibili. Pochi secondi per scegliere due innocenti creature e donare loro la sua parte di parassita ed i suoi poteri. Su quel pianeta, la Terra, in quel presente, Fej non sarebbe riuscito a trovare il completamento del suo potere per raggiungere i suoi perfidi scopi.

Terra, giorni nostri.

**Miriam e Kite** sono due vivaci ragazzini, come tanti altri della loro età, vivendo la loro vita tra scuola ed amici. I due ragazzi sono orfani: Miriam si prende cura del fratellino il quale, però, non le rende vita facile. Miriam è una ragazzina premurosa, ma a volte anche troppo rigida. Kite è una vera forza della natura, pigro nella

# LUMINA

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

[info@worldoflumina.com](mailto:info@worldoflumina.com)

---

scuola e nei doveri di tutti i giorni, scatenato nella sua giovinezza e voglia di libertà, che esprime praticando il parkour.

Da tempo i due fratellini condividono una strana allucinazione: entrambi, mano nella mano, guardano ipnotizzati una specie di fiamma geometrica dalla quale si apre un varco verso un'intensa luce. Kite e Miriam non hanno mai dato troppo peso a queste visioni finché un giorno, entrambi nell'infermeria della scuola, si vedono circondare minacciosamente da alcune allucinanti **Creature Nere**. Spaventati cercano di scappare, finché si ritrovano davanti allo stesso varco visto nei loro sogni. Ne vengono spinti all'interno, e la loro vita cambierà drammaticamente.

Al loro risveglio, Miriam e Kite, si ritrovano nel mezzo di una cruenta battaglia tra le Creature Nere e un potente guerriero. Sopra le loro teste un gigantesco organismo tentacolare si è materializzato e sta crescendo a dismisura, devastando l'ambiente circostante. Dietro di loro un essere incapucciato, parlando una strana lingua incomprensibile, sta ripetendo una magica cantilena che potrebbe assomigliare ai versi di un rito antico.

Nemmeno il tempo di un respiro e i due ragazzi vengono divisi: Miriam presa dalle Creature Nere, Kite rimane aggrappato al braccio forte del guerriero. La gigantesca creatura è scomparsa. Ora Kite è solo, confuso ma determinato. Dovrà affrontare un lungo e faticoso viaggio, accompagnato e combattuto da creature straordinarie, per ritrovare Miriam, e andarsene da quell'immenso e abbagliante pianeta, che i suoi strani compagni di viaggio, un temibile guerriero di nome **Oleg e Nohea**, un uomo-abissale, chiamano **Lumina**.



COFFEE TREE STUDIO

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

[info@coffeetreestudio.com](mailto:info@coffeetreestudio.com)

## Il pianeta e i personaggi

{ Lumina, Miriam, Kite, Juba, Nohea, Shani, Oleg, Lu'ay, Voin, Fruff }

### IL PIANETA

Lumina è il pianeta più antico dell'Universo, da esso sono nate tutte le civiltà e in esso convergono tutte le dimensioni parallele esistenti. Lumina è il pianeta della luce, della creazione, il regno del Fej Farok. Questo è un mondo straordinario, luminescente, dove tecnologia e magia si fondono in uno stretto *legame scientifico*. Ma è anche un pianeta decadente.

Da quando Fej ha ucciso Farok, migliaia di anni fa, il suo potere corrotto non ha più saputo mantenere l'ordine naturale del pianeta che si avvicina, inesorabilmente, alla distruzione.

Molti sono i segnali dell'imminente catastrofe, a cominciare dagli squarci della membrana del multiverso, che interseca i vari mondi paralleli facendoli coesistere nello stesso ambiente.

Non è raro, a Lumina, ritrovare, nel bel mezzo di un fitto bosco, un pezzo di un quartiere di Tokyo.



## I PERSONAGGI

### *Miriam*

Miriam alterna un carattere introverso e posato ad un temperamento determinato e a volte addirittura collerico. Sarà per via del fatto che lei e Kite hanno perduto i genitori in un tragico incidente e che per questo lei si sente investita di pesanti responsabilità. È lei che deve tenere a bada l'esuberanza del fratello minore, è lei che deve proteggerlo e tenerlo fuori dai guai.

Miriam frequenta le scuole superiori e ha ottimi voti: essere brava per lei è molto importante, lo è fin troppo, sempre a rincorrere l'approvazione degli altri per placare l'insicurezza data dal suo profondo senso di solitudine.

### *Kite*

Kite ha 14 anni. Pratica il parkour, è un ragazzino vivace e spericolato. La sua eccessiva immaturità lo porta troppo spesso a cacciarsi nei guai. Impulsivo ma di gran cuore, compensa la sua capacità nel fare danni con il suo puro e spontaneo altruismo. Adora sua sorella Miriam.



### *Juba*

Juba è scontrosa e competitiva.

Si prende molto sul serio e aspira a diventare la più forte guerriera di tutto il pianeta Lumina. Questo costante desiderio di andare oltre i suoi limiti è quasi un'ossessione per lei. Ha un passato oscuro e una serie di amicizie non proprio raccomandabili ma dietro il suo sguardo sprezzante e severo c'è un'anima coraggiosa e onesta.





# LUMINA

www.worldoflumina.com

info@worldoflumina.com

---

## *Nohea*

Nohea è membro di alto grado del popolo degli abissali e porta con orgoglio le caratteristiche ed i grandi poteri della sua razza: è altero, ambizioso, freddo e implacabile, e domina il Kyairning, il magico quinto elemento del pianeta Lumina.

Conosce riti segreti a molti, vede oltre la realtà che appare agli umani ed ha appreso verità che forse non avrebbe dovuto scoprire. Per questo ha lasciato la sua tribù, solo contro tutti, per seguire e condividere il suo percorso con il giovane terrestre Kite.

## *Shani*

Shani è una giovane erborista della tribù medica di Lumina. Ha la pelle color caramello e un carattere solare e frizzante; è sempre piena di energia e curiosa come un gatto. Spesso lascia che sia il primo impulso a guidare le sue azioni, quindi cambia idea ogni due minuti, ma è sempre assolutamente sincera.

Adora suo Fruff.

## *Oleg*

Un guerriero con la G maiuscola, nato praticamente in arena, da madre spaccatoste e padre barbaro, con un curriculum all'attivo di quasi millecento schiacciati vittorie sul campo di battaglia, Oleg è tanto forte quanto di buon cuore... magari non è proprio una cima, ma in quanto a fedeltà, simpatia e lealtà è di certo un campione assoluto.

## *Lu'ay*

Intorno a Lu'ay aleggia un velo di mistero.

Non si sa chi sia, né da dove provenga, e soprattutto non si sa quali siano i piani del piccolo abissale dallo sguardo furbo e intelligente. A giudicare dalla fiducia che nutre in lui il popolo delle mistiche madri pescatrici e la Regina in persona, si può però intuire che sarà una pedina fondamentale sulla scacchiera di Lumina.

## *Voin*

Freddo, affascinante e cinico, Voin è uno stratega e un potente guerriero dalla tecnica infallibile. Egli è capace di brandire qualsiasi lama con la facilità e la precisione con cui un calligrafo usa il suo pennello, ma soprattutto è il generale del micidiale esercito delle Ombre Nere.

Ormai la sua spietatezza è diventata una vera e propria leggenda.

## *Fruff*

Fruff è... semplicemente un Fruff!



COFFEE TREE STUDIO

www.coffeetreestudio.com

info@coffeetreestudio.com

## Gli autori

{ Emanuele e Linda }

### EMANUELE TENDERINI

Emanuele Tenderini è un disegnatore di fumetti veneziano.

Con il fumetto cult *"100 anime"*, edito per la **casa editrice francese Delcourt**, crea uno stile, diventando uno dei più grandi esponenti mondiali della tecnica di colorazione digitale. Continua poi il suo percorso con le massime realtà editoriali europee: *"Wondercity"*, della francese **Soleil**, viene venduto in 9 paesi del mondo; *"Oeil de Jade"* è edito dai prestigiosi **Les Humanoïdes Associés**; *"The Odyssey"* lo vede a fianco del cartoonist americano **Ben Caldwell**.

Nel mercato italiano collabora alla realizzazione di **Dylan Dog** e **Dampyr** per **Sergio Bonelli Editore**.

Attualmente lavora per la francese **Ankama**, leader mondiale dell'animazione e dei videogiochi, per una serie dai toni umoristici intitolata *"Dei"*, e per la casa editrice **LeLombard**, per la quale ha appena pubblicato un fumetto sulla storia della celebre **Tapiserie di Guglielmo il Conquistatore**.

### LINDA CAVALLINI

Linda Cavallini nasce nel 1979 a Firenze, dove tuttora vive.

I suoi studi sono sempre orientati in campo artistico, frequentando corsi di fumetto contemporaneamente al liceo per poi laurearsi all'Accademia di belle arti di Firenze, sezione scenografia.

Per alcuni anni segue la **compagnia di danza Balletto di Toscana**, come **costumista** e **sarta di scena**, per poi dedicarsi all'insegnamento di materie artistiche alla scuola primaria.

Nel 2004 intraprende, con lo studio di grafica e web design **Kmzero**, una collaborazione mirata alla colorazione digitale di fumetti (**Les Humanoïdes Associés**, **Panini**).

Dal 2007 si occupa di illustrazione per ragazzi, lavorando come freelancer (Mondadori, Piemme, Giunti, Gribaudo, DeAgostini, LaSpiga, Eli, Usborne, Hachette).







L

U

M

I

N

A

