

**FROM ILLUSTRATION
TO COMICS**
PENCILS IN TALENTED YOUNG HANDS
FRANKFURTER BUCHMESSE
16-20/10/2024

Project partners



Supported by



ROOTS IN THE FUTURE

Italy Guest of Honour 2024
Frankfurter Buchmesse

From illustration to comics.
Pencils in talented young hands
Matite giovani tra illustrazione e fumetto

Exhibition organised by
Mostra organizzata da
Bologna Children's Book Fair / BolognaFiere
BolognaBookPlus / BolognaFiere

In collaboration with
In collaborazione con
AIE – Associazione Italiana Editori

Supported by
Con il sostegno di



Curated by
Curata da
Accademia Drosselmeier,
Giannino Stoppani Cooperativa Sociale

Scientific Committee
Comitato scientifico
Deanna Belluti, Ivan Canu, Grazia Gotti,
Elena Pasoli, Silvana Sola

Magazine curated by
Magazine curato da
BolognaFiere SpA

Editorial coodination
Coordinamento editoriale
Benedetta Lelli

Texts by
Testi di
Ivan Canu, Grazia Gotti, Elena Pasoli, Silvana Sola

Interviews by
Interviste a cura di
Deanna Belluti, Ivan Canu, Grazia Gotti,
Benedetta Lelli, Silvana Sola

Translations by
Traduzioni di
Adam Victor

Design
Progetto grafico
Chialab.it

Printed in Italy by
Stampato in Italia da
Grafiche Baroncini srl
Via Ugo La Malfa 48
40026 Imola (Bo)

© The authors for the images
© Gli autori per le immagini

© 2023 BolognaFiere SpA
Viale della Fiera, 20
40127 Bologna
www.bolognafiere.it

All rights reserved by
Tutti i diritti riservati a
BolognaFiere SpA

The Bologna Children's Book Fair's "Matite giovani" [From illustration to comics. Pencils in talented young hands] exhibition showcases the voices of thirty young Italian artists who, together, bring the collective story of a new generation of illustrators to Frankfurter Buchmesse 2024. These emerging talents' thirty stories and thirty unique approaches to the craft are arranged in the magazine in four thematic areas spanning the broad spectrum of illustration: picture books, editorial illustration, comics, and "beyond the book", a focus on the wide world beyond the page that the Bologna Fair has consistently championed. The magazine includes a feature on the Bologna Children's Book Fair and its hallmark dedication to the world of images, and an interview with illustrator and Italian Guest of Honour Buchmesse 2024 poster designer Lorenzo Mattotti in which, starting from his earliest days as an ambitious young artist seeking success, he looks back over his career. Curators Grazia Gotti and Silvana Sola, who scouted, met and selected these young artists for this Frankfurt snapshot of Italian creativity, open the "Matite giovani" section with their introductions. Happy reading!

Trenta giovani matite per un racconto corale di una nuova generazione di illustratrici e illustratori. Bologna Children's Book Fair presenta in occasione della Frankfurter Buchmesse 2024 la mostra "Matite giovani tra illustrazione e fumetto", e in questo magazine raccoglie le voci di questi giovani artisti. Trenta storie e trenta diversi approcci al mestiere che qui trovate divisi in quattro aree tematiche per sottolineare i tanti ambiti dell'illustrazione: albi illustrati, illustrazione editoriale, fumetto, e infine "oltre il libro", perché c'è un intero mondo fuori dalla pagina a cui la Fiera di Bologna ha sempre dato grande risalto. Troverete anche un racconto della Bologna Children's Book Fair, che dell'attenzione al mondo delle immagini ha fatto il suo punto di forza, e un'intervista a Lorenzo Mattotti, illustratore e autore del manifesto di Italia Ospite d'Onore 2024 alla Buchmesse, che ci racconta la sua carriera a partire dai suoi inizi, quando anche lui era un giovane ambizioso alla ricerca di successo. Aprono la sezione dedicata alle "Matite giovani" gli editoriali delle curatrici della mostra Grazia Gotti e Silvana Sola, che queste ragazze e questi ragazzi hanno conosciuto, incontrato, scelto per rappresentare in questa sede un aspetto della creatività italiana.

Buona lettura!

From illustration to comics. Pencils in talented young hands

In 1985 Lorenzo Mattotti produced two Pinocchio illustrations for the exhibition "Doctor Pencil & Mr China: Old Fictions and New Illustrators" at the Modern Art Gallery in Bologna. It was a time of great renewal in the world of comics and Mattotti was a leading exponent, yet Italy seemed unable to recognise his talents back then. Many migrated and there was even talk of an artistic "brain drain". The publisher Albin Michel welcomed Lorenzo Mattotti as he did when he published Piero Bernardini's Pinocchio in the 1930s.

Many years later, the artist Beatrice Alemagna was eulogised in the pages of Le Monde. Then came Europe, as more and more young people began studying there, the art schools opened up to foreign students and Italians started to attend foreign schools. These Italians are good, as are the teachers who are professionals from the sector that they encounter in Urbino, Milan, Macerata, Bolzano and Florence.

The young talents that we present here are, in our opinion, representative of this new reality, the result of a cosmopolitan openness and the new role of independent publishers that purposefully engage with the schools and "workshops" where young illustrators are honing their skills. Bologna and its Academy of Fine Arts has become a destination for many young Italians and foreigners. The city of Florence also offers interesting training opportunities, while numerous Italian cities host branches of the International School of Comics.

Alongside these stand the well-established institutions ISIA (Higher Institute for Artistic Industries) in Urbino, Mimaster in Milan and Ars in Fabula in Macerata. Each city and each school has its own characteristics and it is easy to identify their leading lights and stylistic orientations. Some are more graphic, others more pictorial, as has always been the case: the Florentine drawing, the Venetian colour. In short, we could say that today Macerata and Florence are more pictorial, Urbino more graphic and Milan more editorial. Nowadays, talented Italian illustrators are present in all markets, and after his posters for Cannes and Venice, our very own Lorenzo Mattotti has rightly landed in Frankfurt.

Who are the thirty artists we are presenting here? Young women and men who have recently completed courses in illustration, comic strips, page design, or the synsemantic relationship between illustrations and text. Some are already active outside of their studies; others have ended up in the visual field by following their inspiration and honing their styles in solitude.

Some have found their place within a publishing industry that increasingly emphasises the importance of illustration. Others have chosen large backgrounds that need walls, visible to all, in urban spaces or disused areas.

Others move between new technologies and the hand-made work of self-production. Some tell their stories with a knowing style, choosing, as the occasion demands, whether to opt for elaborate black and white or to try their hand at many possible colour palettes. For others less is more as they consciously choose wide and deliberately bare layouts.

Some are refined talents who have made comic strips their primary form of communication; others are creators of words and illustrations, weavers of intersecting forms. Time will be the judge of their successes and accomplishments.

For now, we have observed them, chosen them, and bet on their talent.

The Scientific Committee

Matite giovani tra illustrazione e fumetto

Nel 1985 Lorenzo Mattotti realizza due tavole dedicate a Pinocchio per la mostra "Doctor Pencil & Mr China: Vecchie Finzioni e Nuovi Illustratori", che si tenne alla Galleria d'Arte Moderna di Bologna. Era un momento di forte rinnovamento nel mondo del fumetto e Mattotti era un esponente di punta. L'Italia di allora stentò a riconoscere i suoi talenti. Tanti migrarono e si parlò di "fuga dei pennelli". Le due tavole divennero parte dell'edizione che i francesi commissionarono all'artista italiano. L'editore Albin Michel accolse Lorenzo Mattotti come quando, negli anni Trenta, aveva pubblicato il Pinocchio di Piero Bernardini.

Ancora molti anni dopo un'artista come Beatrice Alemagna trova pagine di Le Monde a elogiarla. Poi è venuta l'Europa, i giovani studiano in Europa, le scuole di formazione artistica si aprono agli studenti stranieri e gli italiani frequentano le scuole straniere. Questo è lo scenario. E gli italiani sono bravi, come bravi sono i docenti, professionisti del settore che i giovani incontrano a Urbino, a Milano, a Macerata, a Bolzano o a Firenze.

I giovani talenti che qui presentiamo sono, a nostro avviso, rappresentativi di questa nuova realtà, frutto dell'apertura cosmopolita, e anche di un nuovo ruolo degli editori indipendenti, che dialogano con le "botteghe" o "officine" nelle quali i giovani vanno a formarsi. Bologna e la sua Accademia di Belle Arti è divenuta meta di molti giovani italiani e stranieri. La città di Firenze sembra offrire opportunità formative interessanti. Per il fumetto tante sono le città che ospitano sezioni della Scuola Internazionale del Fumetto.

Accanto a queste le realtà storiche: ISIA a Urbino, Mimaster a Milano, Ars in Fabula a Macerata. Ogni città e ogni scuola ha una sua propria caratteristica. È facile individuare i maestri, gli orientamenti stilistici. Chi più grafico, chi più pittorico, come è sempre stato: il disegno fiorentino, il colore veneziano.

Oggi potremmo dire più pittorici a Macerata e Firenze, più grafici a Urbino, più editoriali a Milano, per fare rapide semplificazioni.

Oggi i talenti dell'illustrazione italiana sono su tutti i mercati. E il nostro Mattotti dopo i manifesti per Cannes, per Venezia e per tanto altro, è giustamente approdato a Francoforte.

Chi sono i trenta che qui presentiamo? Giovani donne e uomini che da poco hanno portato a compimento percorsi accademici con al centro l'illustrazione, il fumetto, l'architettura delle pagine, il rapporto sinsemico tra immagini e testo, altri che sono già attivi fuori dalla scuola, altri ancora approdati al visivo attraverso un percorso fatto di estro e di qualità di segno, affinato in solitudine.

C'è chi ha trovato il proprio spazio d'azione in una editoria che sottolinea sempre di più l'importanza delle figure, chi ha scelto ampie campiture che necessitano di muri, visibili a tutti, in tanti spazi urbani, o da ricercare in aree dismesse.

Altri si muovono tra nuove tecnologie e l'hand made dell'autoproduzione. Alcuni si raccontano con un segno sapiente definendo di volta in volta se scegliere elaborati bianchi e neri, o provarsi con tante e possibili palette di colore. Altri vanno in sottrazione, scegliendo consapevolmente un impaginato largo e volutamente scarno.

Ci sono raffinate matite che hanno fatto del fumetto la loro forma prima di comunicazione, altri che sono autori di parole e di immagini, tessitori di forme che si intersecano. Sarà il giudice Tempo a stabilire i loro traguardi, i loro successi.

Per ora noi li abbiamo osservati, scelti, e abbiamo scommesso su di loro.

Il Comitato scientifico

by **Elena Pasoli**
Director of Bologna
Children's Book Fair

At the centre of world illustration

For over sixty years, the Bologna Children's Book Fair has been championing illustration culture through exhibitions, meetings and initiatives, promoting picture books and an ecosystem of image-based storytelling professionals.

Since the **Bologna Children's Book Fair** first ran in 1964, **the world of images has become an immense reservoir of imagination and creativity**. Within three years of that first edition, the Fair acknowledged the importance of placing illustration at the heart of what it does through a spectacular global showcase called **The Illustrators Exhibition**. I wasn't there back then; I inherited Francesca Ferrari's extraordinary work. Since I joined the Fair, it has been my responsibility to advance this process with the same curiosity and global vision with which it originated many years ago.

In 2016, we revisited the exhibition's history decade by decade over the previous fifty years, focusing on major figures in world illustration who had been attendees at the Fair. Under the more-than-capable guidance of Paola Vassalli, a long-time critic and scholar of illustration closely associated with the Bologna Fair, this exhilarating adventure was packed with discoveries and confirmations.

Attended by around 4,000 illustrators each year, some of whom are selected by an international jury, this fantastic shop window has evolved over time to become a formidable machine.

Works displayed at the Bologna Fair **began touring the globe in the 1980s**. Before my tenure, works initially travelled to **Tokyo** and other Japanese cities, reflecting Japan's exceptional appreciation of picture books. Even a cursory glance at Japanese bookstores immediately reveals a keen interest in this form of communication. In fact, not just bookstores but museums, galleries, and libraries dedicate a great deal of space to the picture book as a unique artform. Every time I visit Japan, I discover endless new variations in the world of illustration, along with new talents and spectacular venues for historical and research-led exhibitions. Itabashi, one of Tokyo's twenty-three municipalities, is a remarkable "Bologna of the East". The local **Itabashi Art Museum** first displayed our touring Illustrators Exhibition (on a tour passionately supported by **JBBY**) over forty years ago. Today, it even has a library with a children's section entirely dedicated to this relationship with the Bologna Fair. Scholar and curator of refined exhibitions Kiyoko Matsuoka has promoted and safeguarded this special relationship, working alongside Ayami Moriizumi, another scholar of illustration and an exceptional bridge between our cultures.

In recent years, the exhibition's influence in the East has expanded to become a cherished event in many other geographical and cultural areas. For example in **China**, the **BolognaFiere China company and the city of Shanghai have teamed up to enable the Bologna Children's Book Fair to stage a "twinned" Fair**. This is in addition to The Illustrators Exhibition, which has run at museums and major libraries throughout the country for close to a decade. All this is possible thanks to the wide-ranging cultural bond between Italy and China that Sara Wang has so diligently forged. CCOC, which organizes art exhibitions attracting tens of thousands of visitors, took the event to **South Korea** which, with spectacular picture book development over the last twenty years, is extremely fertile ground for illustration. South Korea's publishers and illustrators regularly clinch the most prestigious global prizes (many of which, to be fair, the Bologna Fair awards). These overseas tours feature impressive and meticulous layouts, elegant presentations and great public appeal. It is immensely edifying to visit Itabashi, **Shanghai** and **Seoul** to attend gatherings packed with attentive adults eager to learn about/be fascinated by the language of illustration. Accustomed as I am to the discipline of the Fair's exclusively professional audience, I am truly surprised to see children seated on the floor, gazing up at artworks and drawing in their sketchbooks just as young art students do with works by the great masters in museums.

Illustration is indeed an artform.

The Illustrators Exhibition went to the next level when Mantua-based publisher **Corraini** took over as catalogue publisher in 2015, beginning global distribution with a double English and Italian-language edition, and adding Chinese and Korean editions alongside a long-standing Japanese version. Incontrovertible proof of this success is demonstrated by the number of attendees, ever-increasing requests to host the exhibition, and catalogue sales.

The Fair also thrives on the active participation of numerous prominent artists, who bring the event to life with highly anticipated meetings and dialogues, for the most part curated by distinguished scholar Marcella Terrusi.

Known to all simply as the Annual, the catalogue has evolved from being a mere industry work tool into a cult, cultural object. Indeed, the catalogue fosters a hotbed of connections, starting with its covers, which are always illustrated by the winners of two significant global competitions as old as the Fair itself: the **Bratislava Grand Prix BIB**, which bridged Europe across the Iron Curtain and united it with the rest of the world, and the **Hans Christian Andersen Award**, the most prestigious international accolade, promoted by the **IBBY International** organization.

It is easy to understand the catalogue's importance as a work tool for publishers. As well as offering established professionals a consolidated platform, it helps publishers discover new talents around the world. I have met a number of people who proudly boast they have a complete set of Annuals. Even in today's digital communications era, many publishers still consider it to be an indispensable, unique, international showcase and a boon for discovering new voices. Although not a publisher, I love taking up the challenge of discovering some previously-unknown young Korean or Icelandic talent.

The world of images has become my daily bread. New projects and collaborations blossom constantly in a virtuous circle of knowledge, friendship and dedication that generates unexpected results. As I write, the Bologna Children's Book Fair and the Aké Arts and Book Festival in **Lagos, Nigeria** – the brainchild of writer and publisher Lola Shoneyin – and the Mimaster Illustrazione school are launching an online course for young African illustrators to promote and develop African creativity in picture books.

Al cuore dell'illustrazione mondiale.

La Bologna Children's Book Fair da oltre sessant'anni promuove la cultura dell'illustrazione attraverso mostre, incontri e azioni a sostegno dell'albo illustrato e dell'ecosistema dei professionisti e delle professioniste della narrazione per immagini.

di **Elena Pasoli**

Direttrice di Bologna Children's Book Fair

Il mondo delle figure è quell'immenso bacino dell'immaginazione e della creazione nel quale la Bologna Children's Book Fair si è immersa fin dalla sua prima edizione, nel lontano 1964. Le bastano infatti tre anni per capire l'importanza di porre al centro del suo lavoro l'illustrazione, dando luce, accendendo, illuminando una spettacolare vetrina mondiale: la Mostra Illustratori. Io non c'ero, ho ricevuto in eredità il lavoro straordinario di Francesca Ferrari e il mio è stato, e continua a essere, il compito di portarlo avanti con la stessa curiosità e la stessa visione globale che lo generò tanti anni fa. Nel 2016 rivisitammo la storia della mostra ripercorrendo il suo mezzo secolo di vita di decennio in decennio, al fine di rintracciare, fra le tantissime presenze, quelle di grandi protagonisti dell'illustrazione mondiale. Fu un'avventura entusiasmante, piena di scoperte e di conferme, guidata dal gusto raffinato di Paola Vassalli, critica e studiosa di illustrazione da sempre vicina alla Fiera di Bologna.

Questa fantastica vetrina, a cui partecipano circa 4.000 illustratori ogni anno, che vengono poi selezionati da una giuria internazionale, si è trasformata nel tempo in una macchina portentosa. Dopo Bologna le opere iniziarono già negli anni Ottanta a circolare nel mondo. Prima del mio arrivo erano Tokyo e altre città del Giappone la destinazione fuori dai confini, per una eccezionale sensibilità del paese nei confronti del picture book: basta un rapido sguardo alle loro librerie per cogliere il particolare interesse per questa forma di comunicazione. E non solo le librerie, ma i musei, le gallerie e le biblioteche sono incredibilmente attenti a quella forma particolare di arte che è l'albo illustrato. Devo dire che ogni volta che vado in Giappone scopro un'infinità di nuove declinazioni del mondo dell'illustrazione, nuovi talenti, spazi meravigliosi per mostre storiche o di ricerca. Per non dire di quella sorta di incredibile "Bologna d'Oriente" che è Itabashi, una delle ventitré municipalità di Tokyo, il cui Museo d'Arte oltre quarant'anni fa iniziò a portare in tour la nostra Mostra Illustratori (tour sostenuto con passione da Jbby) e che oggi ha addirittura una biblioteca con una sezione ragazzi interamente dedicata alla relazione con la Fiera di Bologna. Promotrice e custode di questa relazione speciale è la studiosa e curatrice di mostre raffinate Kiyoko Matsuoka, al nostro fianco da sempre con Ayami Moriizumi, anche lei studiosa di illustrazione ed eccezionale ponte tra le nostre culture.

In anni recenti la mostra ha cominciato ad essere oggetto di desiderio di tante altre realtà geografiche e culturali. L'Oriente si è dilatato. Ad esempio in Cina, dove la Bologna Children's Book Fair organizza con la sua società BolognaFiere China e la città di Shanghai una fiera "gemella", e dove da quasi dieci anni la Mostra Illustratori viene proposta in musei e grandi biblioteche di tutto il Paese grazie al lavoro di connessione culturale tra Italia e Cina svolto capillarmente da Sara Wang. CCOC, organizzatore di mostre d'arte che raccolgono decine di migliaia di visitatori, la porta invece in Corea del Sud, terreno fertilissimo per l'illustrazione che negli ultimi vent'anni ha visto uno sviluppo strepitoso del picture book, e i cui editori e illustratori vincono regolarmente i premi più prestigiosi a livello mondiale (molti, a dire il vero, sono proprio quelli della Fiera di Bologna...). L'aspetto più affascinante di questi tour oltreoceano è la cura per gli allestimenti, la raffinatezza della presentazione e il successo di pubblico che riscuotono le mostre: per me è una grande soddisfazione visitarle a Itabashi, a Shanghai, a Seoul, e assistere a incontri affollati da adulti attenti, desiderosi di conoscere e affascinati dal linguaggio dell'illustrazione. Per me, abituata al rigore del pubblico esclusivamente professionale della Fiera, è davvero sorprendente vedere i bambini seduti a terra, che alzano lo sguardo in direzione delle opere e disegnano sui loro sketchbook, come fanno i giovani studiosi di arte nei musei di fronte alle opere dei grandi maestri. L'illustrazione come una forma d'arte.

My horizons are, as I've mentioned, cosmopolitan. It's wonderful to engage with the world from Bologna, a relatively small city that, even when it lacked an airport in the mid-1960s, successfully established an international Fair. That first edition attracted American publishers; by the second edition, numerous Japanese publishers came too. **Today, the Fair welcomes over 1,500 publishers from nearly 100 countries on all continents**, fostering an ongoing dialogue that extends beyond the few days of the Fair to continue all year-round. The entire city gets behind illustration-based culture: high-quality exhibitions curated by the Hamelin group and the **"BOOM! Crescere nei libri"** festival staged by the City of Bologna, not to mention **the University, which first established a chair in children's literature in Italy** with the renowned Antonio Faeti, and a plethora of initiatives at the Salaborsa Library.

These many events combine to feed **the virtuous circle that makes Bologna the capital of illustration**. I truly believe that the Fair has played a significant role in establishing the status of children's literature and turning picture books into an expression of art cherished and enjoyed by adults too.

The Fair has become a form of image-based communication that increasingly transcends the boundaries of the page, spilling over into objects, design, and fashion. Cristina Angelucci, the driving force behind the **Bologna Licensing Trade Fair**, has made a major contribution to this over the nearly twenty years she has been an integral part of our organization.

I am delighted to say that Italy has generated new interest and a new programme that have quickly gained extraordinary popularity. Under the banner of Italian Illustration, encouraged and supported by the tireless Cristina Turchi, in 2015 a series of favourable coincidences brought together **the Emilia-Romagna Regional government, the Ministry of Foreign Affairs and Italian Cultural Institutes worldwide**. The Fair leaped at the chance to embrace an idea initially put forward by Mario Vecchione: staging the first ever **"Italian Excellence"** exhibition with nineteen internationally renowned Italian artists. They were: Beatrice Alemagna, Anna and Elena Balbusso, Chiara Carrer, Mara Cerri, Sara Fanelli, Philip Giordano, Roberto Innocenti, Federico Maggioni, Giovanni Manna, Lorenzo Mattotti, Simona Mulazzani, Simone Rea, Sergio Ruzzier, Alessandro Sanna, Guido Scarabottolo, Arianna Vairo, Pia Valentinis, and Olimpia Zagnoli.

"Italian Excellence" made its debut in **Madrid**. For this, we may thank Laura Pugno, a great writer and effective cultural promoter. At that time Director of the Italian Cultural Institute in the Spanish capital, she embraced our exhibition with conviction and enthusiasm. That debut was followed by a show in **Berlin**, which subsequently travelled on to some thirty cities around the globe. I vividly remember the **Brazilian tour**, meticulously curated by Dolores Prades at high-footfall cultural centres, where family audiences mingled with many leading figures from the cultural scene who were keen to explore Bologna's treasures.

"Italian Excellence" soon became a **series of exhibitions**, leveraging major celebrations and significant anniversaries as opportunities for image-related projects and commemorations. **In 2020, we celebrated the centenary of Gianni Rodari's birth** in a thrilling retelling of the story behind the illustrations in his works. Bolstered by Annamaria Di Giorgio's planning and enthusiasm, the exhibition continues to travel the world long after making its debut in **Portland** and **San Francisco**. And what a pleasure it was to read praise in The New York Times for the American edition of *Favole al telefono*, illustrated by Valerio Vidali, one of our authors and a friend of the Fair's, who was also a juror for the 2022 Illustrators Exhibition.

Quando poi Corraini Edizioni di Mantova, nel 2015, è divenuto l'editore del catalogo e ha cominciato a diffonderlo sul mercato globale grazie a una doppia edizione, in italiano e in inglese, e quando alla pubblicazione giapponese, già di lunga tradizione, si sono aggiunte le edizioni cinese e coreana, il successo della Mostra Illustratori ha toccato il suo apice. Numeri dei partecipanti, richieste sempre più numerose di ospitare la mostra e numero dei cataloghi venduti ne sono l'inconfutabile prova. E lo è anche la partecipazione costante di tanti e importanti artisti che animano la fiera con incontri e dialoghi attesissimi, curati in gran parte dalla brillante studiosa Marcella Terrusi.

Il catalogo, da tutti detto l'Annual, oltre che strumento di lavoro è diventato un oggetto culturale e di culto. Palesa tanti intrecci, a partire dalle copertine, da sempre illustrate dai vincitori di due importantissimi concorsi mondiali, longevi quanto la Fiera: da un lato il Grand Prix della BIB, manifestazione di Bratislava, che ha avuto il merito di collegare l'Europa separata dalla cortina di ferro e di unirla al resto del mondo, e dall'altro il premio Hans Christian Andersen, il più prestigioso riconoscimento internazionale promosso dalla grande organizzazione IBBY International. Capire quanto sia importante come strumento di lavoro per gli editori è semplice. Si scoprono nuovi talenti provenienti da ogni parte del mondo, così come si riconfermano grandi professionisti. Ho incontrato diverse persone che conservano con orgoglio la collezione completa degli Annual e tanti editori che ancora oggi, nel tempo della comunicazione digitale, lo ritengono indispensabile e unico per la rassegna internazionale che presenta e per le sfide sulle nuove voci che propone. Anche io, pur non essendo editore, amo accogliere queste sfide e puntare tra me e me su un giovane coreano o su un inedito islandese... Il mondo delle figure è diventato il mio pane quotidiano, i nuovi progetti e le nuove collaborazioni fioriscono continuamente, in un circolo virtuoso di conoscenze, amicizie e impegno che portano a risultati impensati: mentre scrivo, si inaugura un corso online per giovani illustratori africani che la Bologna Children's Book Fair ha creato in collaborazione con Aké Arts and Book Festival di Lagos (Nigeria) – frutto della genialità della scrittrice ed editrice Lola Shoneyin – e con Mimaster Illustrazione allo scopo di promuovere e sviluppare la creatività africana nel campo del picture book.

Come ho già detto, il mio orizzonte è cosmopolita; ed è bellissimo dialogare col mondo da Bologna, una città in fondo piccola, ma che senza avere ancora un aeroporto fu capace a metà degli anni Sessanta di dar vita a una Fiera internazionale alla cui prima edizione parteciparono già editori americani e alla seconda arrivarono numerosi gli editori giapponesi. Oggi la Fiera accoglie oltre 1.500 editori da quasi 100 Paesi, tutti i Continenti rappresentati, in un dialogo continuo che supera le brevi giornate della Fiera e che si dipana lungo corso dell'anno. Tutta la città, peraltro, collabora alla diffusione della cultura dell'illustrazione: le mostre di alto livello curate dal gruppo Hamelin, il festival "BOOM! Crescere nei libri" realizzato dal Comune di Bologna, l'Università che per prima ha avuto in Italia una cattedra di letteratura per l'infanzia con il grande Antonio Faeti, l'attività costante della Biblioteca Salaborsa... tutto concorre a mantener vivo quel circolo virtuoso che fa di Bologna la capitale dell'illustrazione. Credo davvero che la Fiera abbia avuto un ruolo significativo nell'affermazione dello status della letteratura per ragazzi e nel rendere il picture book un'espressione artistica amata e fruita anche dal pubblico adulto. E non solo, una forma di comunicazione per immagini che sempre più travalica i confini della pagina per addentrarsi nel mondo degli oggetti, del design e della moda. Importante in questa direzione il contributo di Cristina Angelucci, anima della Bologna Licensing Trade Fair, da quasi vent'anni parte integrante della nostra Fiera.

Ma mi fa molto piacere sottolineare che è stata proprio l'Italia a sollecitare un nuovo interesse e un nuovo progetto che ha in breve tempo raggiunto una popolarità straordinaria. Nel 2015 una serie di coincidenze favorevoli, sollecitate e sostenute dall'instancabile Cristina Turchi, mise in relazione – nel nome dell'illustrazione italiana – la Regione Emilia-Romagna, il Ministero degli Affari Esteri e gli Istituti Italiani di Cultura in tante parti del mondo. Nacque così, da un'idea di Mario Vecchione che incontrò senza fatica l'entusiasmo della Fiera, la prima mostra "Eccellenze italiane", con diciannove artisti italiani di rilevanza internazionale che mi piace qui ricordare: Beatrice Alemagna, Anna e Elena Balbusso, Chiara Carrer, Mara Cerri, Sara Fanelli, Philip Giordano, Roberto Innocenti, Federico Maggioni, Giovanni Manna, Lorenzo Mattotti, Simona Mulazzani, Simone Rea, Sergio

After celebrating Rodari – one of the world's most significant children's authors – through illustrations, in 2021 we enthusiastically turned our gaze to the future by selecting twenty promising young Italian talents. The plural here is more than valid because such projects are always the result of teamwork by a proven group of passionate individuals, among whom I must mention Deanna Belluti, the driving force behind many of our ventures, and coordinator of our global exhibition tours.

Not even Covid was able to limit the extent of this initiative: young talents were selected by Mauro Evangelista from the **Ars in Fabula** School of Illustration in Macerata, and Ivan Canu from Milan's **Mimaster**, who with Giacomo Benelli also co-created a major project for the Bologna Fair. Dedicated to young talents, **The Illustrators Survival Corner** has travelled to many global cities and continues to feature in Shanghai on a regular basis (to which over 5,000 illustrators flock each year, enjoying masterclasses by the most renowned artists, workshops, and famous portfolio reviews, which can turn into veritable marathons). Evangelista and Canu were assisted by two impressive women who have over forty years' experience in the field: Grazia Gotti and Silvana Sola of the **Drosselmeier Academy**, who contributed her experience as a lecturer in the History of Illustration at ISIA in Urbino.

The project stayed on track despite the pandemic, repurposing **the web as an art gallery** and a venue for meetings and dialogue. Who can forget the hugely successful, expertly guided tours of the online exhibition curated by illustrator Anna Castagnoli, one of the world's most highly respected and sought-after picture book scholars and collectors? The online Fair concluded with a video by Alessandro Sanna with music by Paolo Fresu, Sonia Peanu and Stefano Nosei: the wondrous "Inno per tutti i sognatori" in homage to Gianni Rodari.

After the pandemic finally abated, we teamed up with **ICE** to launch the **Bologna Grand Tour**, an annual journey that takes the Fair's highlights to major publishing events **from Frankfurt to Guadalajara, New Delhi, Angoulême – and, via Sharjah and Montreuil, on to other places**. The Grand Tour and Italian Cultural Institute venues have sent Andrea Antinori, Marianna Coppo, Alice Piaggio, Michelangelo Rossato and Lorenzo Sangiò's images on a never-ending journey, bringing global renown in an exhibition that has visited metropolises and medium-sized cities across the globe.

This brings us almost up to date.

For our 2023 event dedicated to Italo Calvino, we sifted through everything the global publishing industry has produced on Calvino, from Sergio Tofano's work on *Marcovaldo* to Grazia Nidasio's adaptation of Ariosto, from the still somewhat unknown but brilliant Maria Enrica Agostinelli to authors like Gérard du Bois and Spaniard Roger Olmos. With an eye on the future, we were eager to pass the baton of Italo Calvino's cultural value on to the younger generations. Alongside the historical exhibition, we launched an international contest to illustrate Calvino works many young people read when growing up: his Fairy Tales, *Marcovaldo*, and the trilogy of *The Cloven Viscount*, *The Baron in the Trees*, and *The Nonexistent Knight*. Mondadori published a stunning catalogue to accompany the venture.

Years after the Fair's first visit to **commemorate the 50th-anniversary exhibition of The Illustrators Exhibition**, our Calvino event took New York by storm. This time the tour was supported by Steven Guarnaccia, a great illustrator and friend of the Fair's, who introduced us to the **Society of Illustrators**. Calvino was a worthy encore: the Bologna Children's Book Fair's return to the Society of Illustrators spawned development of a number of projects and collaborations that, among other things – not least the enthusiasm of the Society's director, Arabelle Liepold – have made **Bologna an overseas stage for the prestigious The Original Art exhibition**.

Ruzzier, Alessandro Sanna, Guido Scarabottolo, Arianna Vairo, Pia Valentinis, Olimpia Zagnoli. Il debutto fu a Madrid - siamo ancora grati a Laura Pugno, grande scrittrice ed efficace promotrice culturale, allora direttrice dell'Istituto Italiano di Cultura della capitale spagnola, che accolse la nostra mostra con convinzione ed entusiasmo - seguito dalla tappa a Berlino e poi avanti sempre più lontano, fino a toccare più di trenta città in diversi angoli del mondo. Ricordo con particolare entusiasmo le varie tappe brasiliane curate da Dolores Prades con raffinata attenzione, in frequentatissimi centri culturali dove il pubblico delle famiglie si mescolava ai numerosi protagonisti della scena culturale venuti a scoprire i tesori arrivati da Bologna.

"Eccellenze italiane" è divenuta rapidamente una collana di mostre che hanno colto l'opportunità di preziose celebrazioni, di importanti anniversari che diventano occasioni progettuali oltre che celebrative per il mondo delle figure, come ad esempio, nel 2020, il centenario della nascita di Gianni Rodari. Raccontare la storia delle illustrazioni per le opere rodariane è stato appassionante e anche questa mostra, sostenuta dalla progettualità e dall'entusiasmo di Annamaria Di Giorgio, dopo la sua apertura a Portland e a San Francisco, continua ancora oggi a viaggiare nel mondo. In quei giorni leggere elogi sul The New York Times all'edizione americana di *Favole al telefono* illustrato da Valerio Vidali, nostro autore e amico della Fiera, giurato della Mostra Illustratori nel 2022, fu davvero una grande gioia. Nel 2021, dopo aver celebrato anche attraverso le figure uno degli autori per ragazzi più importanti del mondo, decidemmo, con slancio, di guardare al futuro e selezionammo venti giovanissime promesse italiane – il plurale è d'obbligo perché questi progetti sono sempre il frutto di una stretta collaborazione con un team collaudato di persone passionante, tra cui voglio ricordare Deanna Belluti, motore di tante imprese e coordinatrice dei tour mondiali delle nostre mostre. Un successo senza confini nonostante il Covid. Erano con noi a scegliere i giovani talenti Mauro Evangelista della Scuola di illustrazione Ars in Fabula di Macerata, e Ivan Canu, del milanese Mimaster, anche ideatore, con Giacomo Benelli, di un grande progetto per l'illustrazione della Fiera di Bologna, The Illustrators Survival Corner, tutto dedicato ai giovani talenti e replicato in tante città all'estero, tra cui, regolarmente, Shanghai (sono oltre 5.000 gli illustratori che ogni anno partecipano alle sue attività, dividendosi tra masterclass tenute dagli artisti più acclamati, workshop e le famose portfolio review, protagoniste, di tanto in tanto, anche di vere e proprie maratone). Con Evangelista e Canu erano anche due altrettanto importanti figure femminili che da oltre quarant'anni lavorano in questo ambito, Grazia Gotti e Silvana Sola per l'Accademia Drosselmeier, questa ultima ricca dell'esperienza di docente di Storia dell'illustrazione all'ISIA di Urbino. E intanto la pandemia proseguiva, ma la macchina non si fermava e il web diventava una galleria d'arte, un luogo di incontri e di scambi. Come non ricordare l'enorme successo delle sapienti visite guidate alla mostra online curate dall'illustratrice Anna Castagnoli, una delle studioso e collezioniste di picture book più apprezzate e seguite nel mondo, il meraviglioso "Inno per tutti i sognatori" in omaggio a Gianni Rodari, il video offerto a chiusura dell'evento della fiera online da Alessandro Sanna e sonorizzato da Paolo Fresu, Sonia Peana e Stefano Nosei. Poi quando tutto si rimise in moto decidemmo, con il sostegno di ICE, di dar vita al Bologna Grand Tour, un viaggio che intraprendiamo ogni anno portando il meglio della Fiera ai grandi appuntamenti dell'editoria, da Francoforte a Guadalajara, da New Delhi ad Angoulême, passando per Sharjah, Montreuil e altri luoghi ancora. Così, tra le tappe del nostro Grand Tour e le sedi degli Istituti Italiani di Cultura, le immagini di Andrea Antinori, Marianna Coppo, Alice Piaggio, Michelangelo Rossato, Lorenzo Sangiò, solo per citarne alcuni ora noti nel mondo, iniziarono un viaggio senza sosta. La mostra ha interessato metropoli e città medie in ogni angolo del pianeta. E arriviamo all'altro ieri, al 2023, l'anno calviniano. Abbiamo raccolto tutto ciò che l'editoria mondiale aveva prodotto, da Sergio Tofano per *Marcovaldo* a Grazia Nidasio per la riduzione dell'Ariosto, dalla ancora poco conosciuta ma grandissima Maria Enrica Agostinelli ad autori come Gérard du Bois o lo spagnolo Roger Olmos. Abbiamo inoltre guardato al futuro quasi a voler trasmettere il valore culturale di Italo Calvino alle giovani generazioni. Accanto alla mostra storica, abbiamo lanciato un contest internazionale per interpretare quelle opere calviniane che di solito i ragazzi cominciano a leggere prima di essere adulti: le fiabe, *Marcovaldo* e la trilogia composta da *Il visconte dimezzato*, *Il barone rampante* e *Il cavaliere inesistente*. Mondadori ha pubblicato il prezioso catalogo.

As all this was unfolding, we rolled out an exciting new multi-year project to discover the finest Chinese illustration talent. **“Chinese Excellence in Children’s Illustration”** made its debut in Bologna in April 2024, before being unveiled on the Chinese market in Beijing in June; a second edition is scheduled for Shanghai in November. Sara Wang put together an incredible and distinguished jury of Chinese and international experts to ensure that this project promotes enthralling dialogue among vastly different cultures, revealing many common visions and fostering new friendships.

Destined to go far, it is gratifying that **thanks to this project China acknowledges Bologna as an illustration world leader.** One tangible sign of this is the increasing popularity of the **Golden Pinwheel** international contest, which we host at our Shanghai Fair – the **China Shanghai International Children’s Book Fair** – and which draws illustrators from around the world.

Now, back to The Illustrators Exhibition: imagine a jury within a jury, a team whose work does not end with the exhibition and catalogue, but carries on the search for outstanding young artists. After the initial jury makes its selection of illustrators, another team from Spain, led by Teresa Tellechea and Pablo Núñez’s discerning gaze, selects the youngest new talents. On the first day of the Fair, a new jury convened by the **Fundación SM** will select a winner whose prize is the opportunity to publish an illustrated volume with Spanish publisher SM, and then go on to hold a personal exhibition at the Fair. Another group of experts picks a young illustrator to study for a Master’s degree at the Ars in Fabula school, while a team led by **Chialab Design** and its workgroup picks a designer from the younger selected artists to conceive the **Visual Identity** for the following year’s Fair.

We are sincerely delighted to bring to Frankfurt today this exhibition of young Italian illustrators who bridge the past and future. **The exhibition expresses the foundational concept – Roots in the Future – that underpins Italy’s role as Guest Country at the Frankfurter Buchmesse 2024.** Once again, we are working alongside the **Association of Italian Publishers (AIE)**, with whom we have partnered effectively and diligently on a number of ventures, including **BolognaBookPlus**, a successful Jacks Thomas’ vision that has broadened the scope of the Bologna Children’s Book Fair to include **general publishing.**

It is exciting to be one of the leads at this significant cultural venture, and a delight to be here not just with an image specially created for the occasion by friend-of-the-Fair Lorenzo Mattotti, but with many other friends besides.

Illustration has been a vehicle for so many amazing experiences around the globe, not least the privilege of forging strong bonds of friendship with historians, critics and artists in so many – indeed, all – countries. Leading illustration institution the Eric Carle Museum of Picture Book Art honoured our efforts with an **Eric Carle Honor in the Bridge category award.** Leonard Marcus, a much-respected American picture book historian who has written seminal critical books on the dissemination and critique of illustration, gave our work the thumbs up. The award recognizes individuals and organizations that have successfully broadened the art audience for picture books.

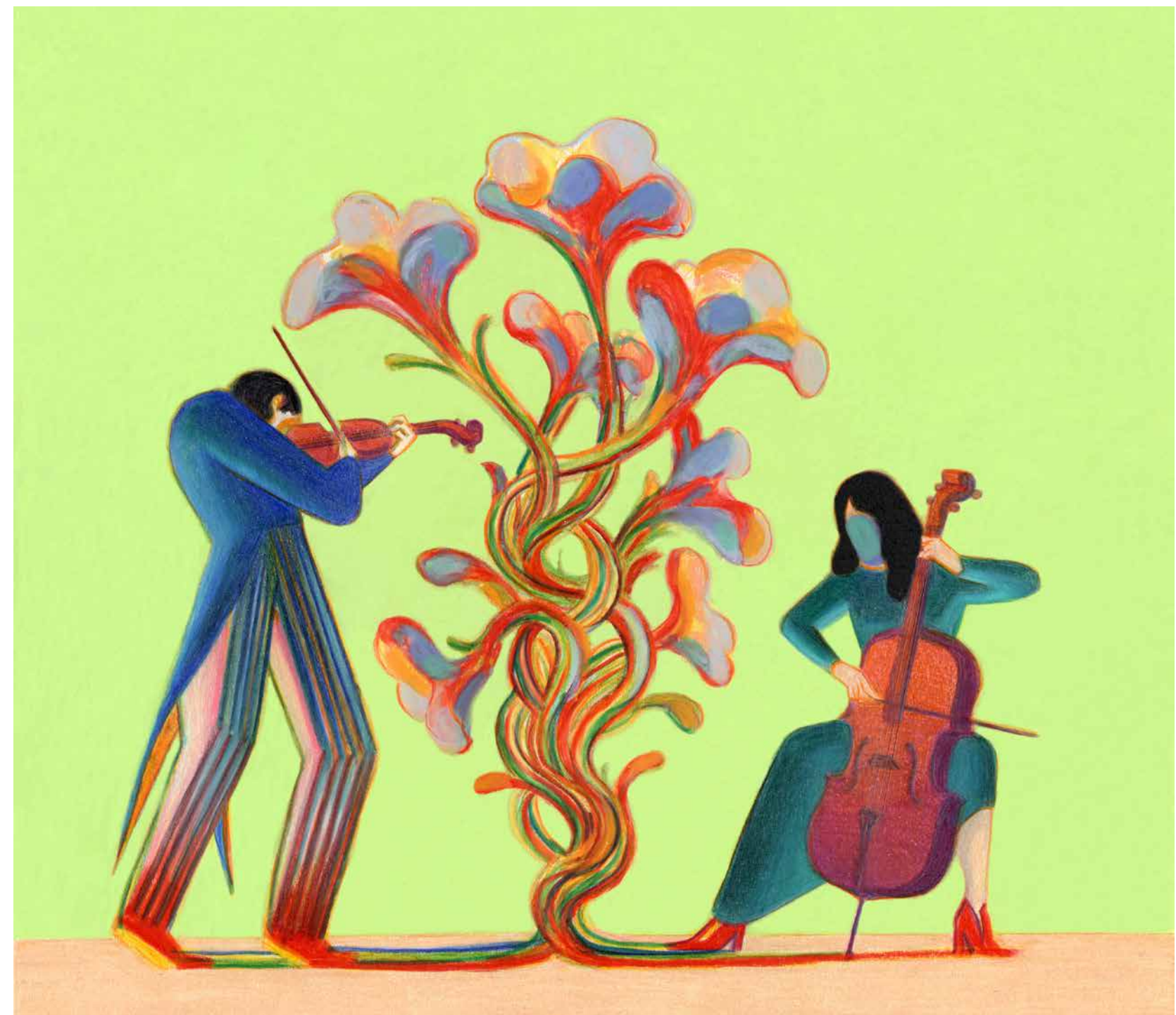
The Bologna Children’s Book Fair has, I believe, truly earned this accolade, even if the news surprised us on that autumn day in 2018 while we were busy working on all of the above initiatives.

E con Calvino abbiamo incantato di nuovo New York. C'eravamo già stati con la mostra del 50° anniversario della Mostra Illustratori, grazie all'aiuto di un grande illustratore e di un grande amico della Fiera, Steven Guarnaccia, che ci aveva introdotto alla Society of Illustrators. Dopo quella prima esperienza, è stata la volta di Calvino. Essere di nuovo alla Society ha poi portato a progetti e collaborazioni che hanno visto Bologna diventare, tra l'altro, grazie alla passione della direttrice Arabelle Liepold, il palcoscenico oltreoceano della prestigiosa mostra americana “The Original Art”. Mentre succedeva tutto questo, prendeva forma anche un nuovo, interessantissimo progetto pluriennale volto alla scoperta dei migliori talenti dell'illustrazione cinese: “Chinese Excellence in Children’s Illustration”, prima edizione a Bologna nell'aprile 2024, presentazione al mercato cinese a Pechino in giugno e lancio della nuova edizione a Shanghai il prossimo novembre. Ancora con Sara Wang, e con l'incredibile lavoro di una grande giuria composta da esperti cinesi e internazionali: un affascinantissimo dialogo tra culture diversissime, la scoperta di tante visioni comuni, la nascita di altre amicizie ancora. È un progetto che ci porterà molto lontano. Allo stesso tempo è bello vedere come anche la Cina riconosca a Bologna un ruolo di guida nel mondo dell'illustrazione: lo testimonia anche il crescente successo del contest internazionale Golden Pinwheel che organizziamo nell'ambito della nostra Fiera di Shanghai – China Shanghai International Children’s Book Fair – al quale partecipano illustratori da tutto il mondo.

Ritornando alla Mostra Illustratori, immaginate una giuria nella giuria, un lavoro che non si ferma alla mostra e al catalogo ma esplora più a fondo alla caccia di giovani artisti eccellenti. Mentre la giuria sceglie gli illustratori, un altro team, in questo caso spagnolo – guidato dall'“occhio” di Teresa Tellechea e Pablo Núñez – prende nota dei più giovani fra i selezionati. Una nuova giuria promossa dalla Fundación SM sceglierà tra questi, il primo giorno di Fiera, un vincitore che riceverà in premio l'opportunità di pubblicare un albo illustrato con la casa editrice spagnola SM e avrà poi una sua mostra personale alla Fiera. Un altro gruppo di esperti sceglie tra gli illustratori più giovani il vincitore di un Master alla scuola Ars in Fabula e un altro team, composto da Chialab Design e dal suo gruppo di lavoro, di nuovo guarda ai più giovani fra i selezionati al fine di scegliere l'autrice o l'autore dell'identità visiva della Fiera dell'anno successivo.

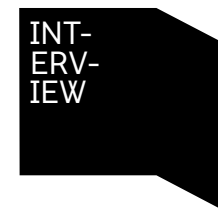
Fra passato e futuro si muove il nostro lavoro ed è con grande e sincera gioia che oggi presentiamo qui a Francoforte una mostra di giovani illustratori italiani, in sintonia con l'idea di fondo – Radici nel Futuro – della partecipazione dell'Italia come Paese Ospite della Frankfurter Buchmesse 2024. È un progetto che ci vede ancora una volta al fianco di AIE, l'Associazione Italiani Editori, efficace e convinta compagna di diverse avventure, tra cui BolognaBookPlus, l'iniziativa diretta dalla solida visione di

Jacks Thomas che allarga l'orizzonte della Bologna Children’s Book Fair all'editoria generalista. È entusiasmante per noi essere tra i protagonisti di questo grande progetto culturale, una gioia trovarci accompagnati dall'immagine creata per l'occasione da Lorenzo Mattotti, amico della Fiera e di tanti altri nostri amici. L'illustrazione regala esperienze bellissime in giro per il mondo, abbiamo il privilegio di sentire l'amicizia profonda di storici, critici, artisti, di tanti, di tutti i paesi. Una istituzione importante per l'illustrazione come l'Eric Carle Museum of Picture Book Art ci ha premiato per il lavoro che facciamo assegnandoci il riconoscimento Eric Carle Honor nella categoria Bridge. A promuovere la nostra esperienza Leonard Marcus, squisito storico americano del picture book a cui si devono libri indispensabili per la divulgazione e la critica dell'illustrazione. Il premio celebra individui o organizzazioni che hanno trovato modi per portare l'arte del picture book a un pubblico sempre più largo. Penso che la Fiera di Bologna lo abbia meritato. Era il 2018, la comunicazione ci colse inattesa un giorno di autunno, mentre tutti lavoravamo a quanto vi ho qui raccontato.



A quest for the elsewhere and the otherwise

Ivan Canu talks with **Lorenzo Mattotti**



And so, one day, it came to pass that Lorenzo Mattotti found himself among the ranks of people referred to as a “master”.

“When you’re perceived as a ‘master’, you can essentially do as you please.”

Does it mean greater freedom, a sense of completeness, or does being a ‘master’ eventually lead to a feeling that everything’s been said?

“I’m still questing for something new to say. That’s either an attempt (or just an illusion) that something’s still hidden away, whereas on the surface it can look like laziness, boredom, and a vast number of drawings made. This negative energy thrives on projects that have been cast aside, conceived but not executed, ideas languishing in a drawer... Interleaved with laziness, fatigue, and age.

I do try and enjoy myself, especially on commissions that challenge me to tackle a specific issue. On such jobs I don’t overthink things, I simply get drawing. When the energy flows, things like captivating colours or satisfying solutions emerge, and problems sort themselves out.”

Without drawing up a lifetime balance sheet, in art inter-generational comparisons are inevitable. It’s not just about young artists interacting with masters: creative energies mirror one another, so the reverse is also true.

“Using an outdated term, I did what you might call an apprenticeship. My family didn’t understand the kind of career I wanted to pursue. What was my motivation? I dreamed of emulating the greats, perhaps even becoming one of them.”

“Chamber music” for Opera de Dijon (musical season 2023-2024)



Paralympics 2024, illustration from the series 'Rancontres au sommet du sport, du corps et des Arts' in collaboration with SNCF Gares & Connexions

When you were young, were you driven by ambition? Did you seek success at all costs?

"Success is a driving force; it puts you face to face with what you do and do not know. For some, it means escaping a dull job and living off their talent.

I was very ambitious, even though, for modesty's sake, I hid it from myself. I aspired to be a great illustrator and to find a unique voice. I happened upon a broader perspective than the visual constraints of provincial life near Milan. I found many others who were better than me, and just as ambitious too. The challenge became how to make a living from drawing alone, without needing to take on other jobs to pay the bills."

At the very start of your career, you came into contact with the fashion world.

"I ended up there somewhat by chance, and without too much belief. It was clear that although it wasn't my scene, drawing for fashion was something I could do. I didn't consider it 'worthy', but it was certainly well paid! I thought to myself: this is fine, I'll experiment later, on more significant projects. Such was my dilemma as I saw it, but I found I enjoyed working in fashion, and that it enriched my stylistic language."

You actively sought and desired the shift from fashion to your first books.

"Illustration has given me so much, what with Stevenson, *Pinocchio*, the *Divine Comedy*. I threw everything into these projects, including what I'd learned in fashion.

Comics are, for me, a complex and challenging stylistic approach. Increasingly so with each project. It's demanding: choices are never straightforward, but this is my world, I feel it very deeply, and I throw my whole being into it. Illustration offers greater elasticity. It's stimulating to tackle a different theme each time, it prompts me to discover new nuances and explore."

Looking back, what has brought you great satisfaction?

"I doesn't take much to satisfy me. Even exhibitions hardly anyone went to or self-published fanzines spurred me on to work. I've mentioned being ambitious, but my goals have always been modest. I never harboured grand dreams. Something like planning and directing an animated film, certainly not. Getting involved in that was immensely satisfying. However, walking the Cannes red carpet in a tuxedo, amid flashes going off and applause, that's just a bubble.

If there's one inter-generational constant, that would be the crucial importance of being published. To be published is to exist, to be acknowledged by an external gaze that affirms you as an illustrator, comic artist or artist."

There's a line in the Paul Thomas Anderson film *There Will Be Blood* that profoundly captures the feeling of envy: "I have a competition in me. I want no one else to succeed."

"The late '70s comics world was rife with competition. It was pretty brutal. Tribal factions debated works that had been published but were considered unworthy. 'Why him, not me?' was a common refrain. There was malice, harshness, and competitiveness. Everyone, of course, pretended it wasn't like that. I was highly competitive and despised myself for it. I used to hide myself away, to transform that feeling into a spur to push myself further, to not suffer the success of others when my own work wasn't being appreciated as I wished or felt it deserved."

Merit and recognition are recurring themes. Do you think any of your works have been underrated?

"Among my earlier works, perhaps the more intimate stories like *The Man at the Window*, which got off to a good start but didn't reap the success I'd hoped for. I also consider *Stigmata* and *The Crackle of the Frost* seminal, among my most important works, but the comics world never embraced them: they won no awards, and sales were mediocre. Conversely, even though I put a lot into it, I created *Dr. Jekyll* with a sense of ironic detachment, and that was far more successful."

On the flip side, which works do you feel were overrated, that still surprise you?

"*Pinocchio*. I liked it for sure, but when I submitted the first version, perhaps because it was a rush to make a tight deadline, I felt it was incomplete, that much of it should be discarded. Some panels are strong and beautiful. Others... even now, I find them disappointing. And yet it became a classic. Apparently, I lack a good nose for knowing what the public wants."

You were a juror at the 2020 Bologna Children's Book Fair Illustrators Exhibition while your animated film, *The Bears' Famous Invasion of Sicily*, was being promoted.

"The Illustrators Exhibition was an intense and somewhat surreal experience, starting from the hangar-like space where thousands of illustrations from dozens of countries were laid out. Over three



Poster sketch for Italian Pavilion - Frankfurter Buchmesse 2024

days of viewing, talking to colleagues and mulling things over, I was hoping to happen upon 'strange' works, original, awe-inducing stuff. All the jurors had something to do with publishing, but our cultural backgrounds varied enormously, making for a fascinating mix. What mattered was to put together an exhibition of works meant not for galleries but for publication, in books. The selection featured established artists with mature styles, alongside others who, new, raw and imprecise, were previously unpublished. Ultimately, the exhibition presented a layered and diverse perspective on illustration, as well as revealing what no longer works in terms of composition and technique. 'Beautiful drawing' and technical virtuosity have far less allure and significance than the craft of editorial design. There's a tendency to conform, to follow established models rather than seeking out a distinct, perhaps raw but impactful voice."

A poet once said, "Two roads diverged in a wood".

"And many take the road more travelled."

And therein lies a lesson from a master...

"I consider it vital to talk to young people about such uncertainties, the temptation to conform, to be liked so as not to miss out on some wave of popularity. We should not hide these demons away; they must be openly confronted and discussed. Like young people today, I've experienced insecurities, issues, mess-ups. I explored much of this in my personal notebooks, in *Linea fragile*, and in more expressionistic works such as the paintings in *Oltremai*."

Alla ricerca dell'altrove e dell'altrimenti.

Una chiacchierata con Lorenzo Mattotti

di Ivan Canu

E fu così che, un giorno, anche a Lorenzo Mattotti è capitato di accorgersi d'essere chiamato con l'appellativo: maestro. "Quando ti considerano 'maestro', puoi fare quel che ti pare" **C'è quindi una maggiore libertà, un senso di finitezza o c'è a un certo punto, da 'maestro', la sensazione di avere detto tutto?**

"Sono ancora alla ricerca di qualcosa di nuovo da dire. Un tentativo o forse l'illusione che ci sia qualcosa di nascosto. In superficie c'è la pigrizia, la noia, la quantità immane di disegni prodotti. Questa forza negativa si nutre dei progetti abbandonati, pensati ma non realizzati, di idee nel cassetto, e va a braccetto con pigrizia, stanchezza ed età.

Cerco pure di divertirmi, ad esempio con le commissioni, che mi obbligano a impegnarmi per risolvere un problema specifico. In quel caso non devo pensare troppo, mi metto a disegnare, le energie entrano in circolo, vengono fuori cose, un colore che ti affascina, una soluzione che ti piace. Il problema si scioglie".

Senza andare sui bilanci di una vita, il confronto tra generazioni nell'arte è qualcosa di inevitabile. Non solo per i giovani che si rapportano con i maestri, ma anche all'opposto, energie creative che si specchiano.

"Ho fatto quella che si direbbe, con un termine desueto, la gavetta. La mia famiglia non era consapevole del tipo di mestiere che desideravo intraprendere. Cosa mi spingeva? Pensavo ai Grandi, a emularli, a diventare, chissà, pure uno di loro".

Sei stato un giovane ambizioso e alla ricerca di successo, a ogni costo?

"Il successo è una spinta, ti mette di fronte a quello che sai (e non sai) fare. Per alcuni è evitare un lavoro noioso e vivere con un talento. Io ero molto ambizioso, lo nascondevo anche a me stesso per pudore, ma avevo voglia di essere un grande disegnatore, di trovare una voce inconfondibile. A Milano ho vissuto un'altra percezione dalle ristrettezze visuali della provincia. Ho scoperto che c'erano molti altri, anche più bravi di me e come me, ambiziosi. È entrata in gioco la sfida, essere in grado di vivere col disegno, senza fare altri lavori per necessità".

Proprio agli inizi hai incontrato il mondo della moda.

"Ci sono arrivato un po' per caso e con poca convinzione. Ho visto che ero in grado di disegnare per la moda pur non essendo il mio mondo. Non lo ritenevo 'degno', ma era un lavoro che pagava. Mi dicevo: va bene così. Le sperimentazioni le farai in un altro momento, per qualche progetto più importante. Mi ponevo questi dilemmi ma lavorandoci ho scoperto che mi piaceva, che il mio linguaggio si arricchiva".

Dalla moda ai primi libri, un passaggio cercato, desiderato.

"L'illustrazione mi ha dato molto, con Stevenson, *Pinocchio*, la *Divina Commedia*. In questi lavori ho messo di tutto, anche quello che avevo imparato dalla moda. Il fumetto è un linguaggio per me complesso e difficile, ogni volta di più. È faticoso, mai semplice e con problematiche molto diverse, ma è il mio mondo, lo sento profondamente e ci metto tutto me stesso. Nell'illustrazione sono un po' più elastico. È stimolante, ogni volta affrontare temi diversi che mi spingono a trovare sfumature diverse, a esplorare".

Andando indietro con la memoria, cos'era per te una fonte di grande soddisfazione?

"Mi accontentavo di poco. Anche le mostre che non vedeva nessuno o le fanzine autoprodotte mi davano una spinta in più per lavorare. Dicevo di essere stato ambizioso, ma sempre di piccoli

traguardi. Sogni grandiosi non ne ho mai fatti. Che potessi progettare e dirigere un film di animazione, figurati. Ci son entrato e a quel punto è stata una grande soddisfazione. Ma percorrere con lo smoking il red carpet di Cannes, con i flash, gli applausi è solo una bolla.

Se c'è una costante fra le generazioni, è davvero l'importanza di essere pubblicati. Quindi di esistere. Sei visto da uno sguardo esterno che determina la tua esistenza in quanto illustratore, fumettista, artista".

Una frase del film di Paul Thomas Anderson *Il petroliere*, dice molto del sentimento dell'invidia: "Io sento la competizione in me. Io non voglio che altri riescano".

"Il confronto nel mondo del fumetto, nei tardi anni '70, c'era e pure tanto, molto crudele. Lì c'erano le tribù, quello che era stato pubblicato ma che non si riteneva lo meritatesse. Perché lui sì e io no? C'erano cattiveria, durezza, competizione. Si faceva ovviamente finta che non ci fosse. Io ero molto competitivo e mi detestavo per questo. Mi isolavo perché questa sensazione si traducesse in una sfida con me stesso, per non soffrire del successo degli altri quando magari le mie cose non venivano apprezzate come io desideravo o sentivo di meritare".

Il merito e il riconoscimento, ecco che tornano. Ci sono tuoi lavori che ritieni siano stati sottovalutati?

"Fra i primi, forse le storie più intime come *L'uomo alla finestra*, che ha avuto una buona partenza, ma senza poi il successo che avrei sperato. Considero fondamentali anche *Stigmata* e *Il rumore della brina*, fra le cose più importanti, invece non sono neanche stati accettati nel mondo del fumetto, non hanno ricevuto premi, le vendite sono state medie. Al contrario *Dr. Jekyll* ha avuto molto più successo, eppure io, pur mettendoci tanta roba dentro, l'ho fatto con distacco ironico".

...e quali, al contrario, percepisci come sopravvalutati e ancora te ne stupisci?

"*Pinocchio*. Mi piaceva tanto, quando ho consegnato la prima versione, forse anche per via della scadenza, avevo l'impressione di non aver fatto tutto fino in fondo, che buona parte fosse da buttare. Ci sono tavole belle e forti, ma altre che anche ora trovo deludenti. Invece è diventato un classico. Evidentemente non ho un grande acume nel capire quello che il pubblico vuole".

Nel 2020 sei stato tra i giurati della Mostra Illustratori di Bologna Children's Book Fair, proprio quando il tuo film animato, *La grande invasione degli orsi in Sicilia*, era in promozione.

"Quella della Mostra Illustratori è stata un'esperienza forte e con qualcosa di surreale, a partire da quella specie di hangar dove erano ordinate migliaia di tavole provenienti da decine di paesi diversi. Nei tre giorni di visione, confronto con colleghi, discussioni e riflessioni, ho pensato che avrei voluto trovare opere 'strane', originali nel senso dello stupore che potessero trasmettermi. Le culture dei giurati, pur legate da mestieri attinenti all'editoria, erano molto diverse e la combinazione qualcosa di molto intrigante. Alla base c'è la composizione di una mostra di lavori destinati non alle gallerie ma alle pubblicazioni, a libri. E nella selezione ci sono artisti affermati con linguaggi maturi, e altri inediti, acerbi, imprecisi. Eppure nel finale si compone una visione stratificata e plurale dell'illustrazione, si intuisce anche cosa non va più nella composizione e nelle tecniche. Il 'bel disegno', il virtuosismo tecnico, contano molto meno della progettazione editoriale. Si tende a uniformarsi, a seguire modelli affermati invece di cercare una voce diversa, magari imprecisa ma forte, di impatto".

"Due strade divergevano nel bosco"... dice il poeta

"E molti scelgono quella più battuta".

Qui c'è una lezione dal maestro...

"Mi interessa molto parlare di questo con i ragazzi, delle incertezze e della tentazione di uniformarsi, di piacere per non perdere un certo treno di popolarità. Non si devono nascondere questi disegni, vanno tirati fuori, affrontati, non taciuti. Anche io come loro ho vissuto insicurezze, problemi, casini. Ho espresso molto di questo nei taccuini personali, nella *Linea fragile* e in lavori più espressionisti, come i dipinti di *Oltremai*".

Alone or in a group?

Mini geographical survey

by **Grazia Gotti**, professor at Accademia Drosselmeier / Children's Books Publishing Naples Academy, author

Three of the thirty artists selected for this exhibition dedicated to young Italian illustrators are based in Florence, a city renowned for art, formerly the capital of the Kingdom of Italy, and a powerhouse in children's publishing. In the early twentieth century, artists like Antonio Rubino and Sergio Tofano graced the pages of a well-known children's magazine.

Three out of thirty, I note, is a remarkable statistic worthy of further investigation. Could these three young illustrators herald a new chapter?

Marco Sandreschi from Lucca submitted his illustrations to the Bologna Children's Book Fair competition in 2018. The jury that year was Anastasia Arkhipova, Peggy Espinosa, William Grill, Allyn Johnston, and Bernd Mölck-Tassel. Who are they? Anastasia Arkhipova is a Russian illustrator dedicated to the international promotion of contemporary illustration. Peggy Espinosa is an esteemed Mexican publisher whose catalogue features top visual artists such as Italian Chiara Carrer. William Grill is a young, multi-

award-winning British illustrator. Allyn Johnston is a well-known American editor who mid-career became the publisher of a custom imprint, Beach Lane Books in San Diego. Last, Bernd Mölck-Tassel is a German illustrator and educator at the prestigious illustration school in Hamburg, which has attracted young talent and faculty from all round the globe.

Just over twenty, young Sandreschi impressed four of the jurors and was selected. I too was taken with his work. Indeed, I wrote to him and invited him to the Drosselmeier Academy. He went on to graduate with a thesis on non-fiction illustration. A year later, we reconnected at the Bologna Fair, where I proposed he start work on a book about metals. He took the job on. His published work made it to the final three of the prestigious Italian Premio Piccolo Galileo award. Marco didn't stay in Bologna; he opened a studio in Florence where, when not illustrating, he paints. **Giulio Noccesi**, who also studied in Florence, also illustrates and paints. Sandreschi and Noccesi's paintings have been exhibited at the same Milan gallery. Naturally, this begs the question: do they know one another? They confirm that they do. They don't meet up at the famous Giubbe Rosse café, but they do keep in touch. I imagine that, if they didn't already, after this exhibition they might also meet up with another Florentine, **Margherita Meneguzzi**. It tickles me to think that the kind of groups and circles that have historically shaped art may also emerge for illustration. I saw a revolutionary force at work in Italian comics in the early eighties – the Valvoline collective – so am well aware of the immense creative energy a cohesive group of people can create.

From Florence to Sicily, where we find three more selected artists who travelled a long way from home for their studies: **Cammamoro** to Bologna, Chiara Pallilo to Venice, where book designer Francesca Zucchi, constantly on the lookout for new talent, is based – they made contact and both work for publishing house Bompiani, and **Alida Pintus**, who attended art school in Enna, and then shuttled between Venice and other cities before settling near Prague. In the spring of 2024, drawing inspiration from Italo Calvino, she designed the poster for the Festa del Libro e della Lettura in Enna. Leaving home without cutting off one's roots does indeed appear to be a feasible option.

Francesca Zucchi – mentioned above – is art director at Junior Poetry Magazine, a new poetry magazine for children and adolescents. She introduced me to **Lucrezia Viperina**, an artist born into a family already in the business. Reading on Artribune that my friend, critic Ferruccio Giromini, regards her work highly, bolsters my confidence in my choice.

Now let's turn to comics, I first happened upon **Marco Quadri** in Paris. French publishers have long appreciated Italian talent, celebrating names like Pratt, Mattotti, Liberatore, and Vinci among others. **BeneDi** was handed to me at the Bologna Fair. Well worth reading! Which I did. **Carlotta Dicaldo** who as I do hails from Modena, worked with a fellow student. The combined result was published by Bao Publishing, a company founded by two young people I follow with interest and pleasure.

So, long live youth! For me, following, getting to know and appreciating young people is an invigorating experience!

An idea with a line around it?

Far more than that

Immersive visual reading

by **Silvana Sola**, professor of History of Illustration at ISIA Urbino and bookseller

Visit or are captivated by illustrations that, one by one, are all lined up.

Escapees from the confines of books, magazines, comics, concrete and even asphalt, the experience fully engages viewers emotionally and sensorially.

These illustrators' works evoke curiosity, alienation, sharing, immediacy and concealment in visitors through a variety of marks, stylistic choices and artistic references.

Beyond self-contained performative exercises, differences between these works usher in an exploratory realm that eschews the ordinary and claims the extraordinary, embodying the actions of imagining, transforming, creating, altering, and restoring... perhaps even compromising.

Incorporating deliberate and purposeful imperfections, the illustrators weave together intimate narratives, mythological references, major themes, macroscopic output and tiny segments.

One illustrator passionate about climbing focused their artwork on a grim event from the Italian Resistance, filtered through the narrative of a region and its agriculture, using the comic book medium as a voice to connect with readers along a specific and recognizable historical timeline.

Another chose walls and large fields to voice stories; others spotlight legality, rights and responsibilities, sparking a participatory and generative process filled with symbols commonly known in Italy and internationally.

Some illustrators rely on skilled narrators, classical texts, and fairy tales, signing off as the authors of images that cement the narrative compact of high-quality picture books as per Maurice Sendak's definition.

Such illustrations fulfil and expand the etymological meaning of the term itself: created to illuminate a page, a character, an environment or a relationship. They evoke wonder and pursue storytelling beyond boundaries. An inclusive artform, they are accessible to all and yet also descriptive, disconcerting, provocative, poetic, visionary, and/or realistic.

They open up unexpected perspectives on modernity, while at the same time directing our gaze toward a past that illuminates potential mentors and admired models.

The history of illustration is prominently visible in its foundational elements, threading its way through a variety of works, invoking specific artistic and literary references, looking to other illustrators who, before this selection of thirty young talents, have forged their way through the realms of publishing, design, and/or comics.

Thirty sets of traces on these walls await, offering an explosion of colour, chromatically-inflected powders worthy of close observation, powerful and never predictable black and white, the creation of compelling comic pages that recall the films of David Lynch... Some of these artists are at the start of their careers; many have won awards at major events.

I have followed some of these artists through education – the ones who chose to come and live in the Urbino uplands to study on my History of Illustration course at ISIA. I have reviewed their portfolios and work as they sought new directions, heard their often wonderfully bizarre stories, and know their visual note-taking. I've watched as they sought to discover new forms of representation that put distance be-

tween themselves and their mentors. I've seen them design storyboards and present them to publishers, create forms of self-publishing and shared storytelling.

On regular forays beyond Italy's borders, I met some of the others in their own geographical places of reference. I have listened to their voices in online interviews, read about them in the pages of Artribune and Internazionale, and bumped into them at illustration, comics and mixed stylistic approach events.

Laid out in the dedicated Italy space in strict alphabetical order, these artists' works highlight an avowedly national, European, and international sense of belonging.

Un'idea con una linea intorno? Molto di più.

Letture visiva immersiva

di **Silvana Sola**, docente di Storia dell'Illustrazione all'ISIA di Urbino e libraia

In fila, una dopo l'altra, le illustrazioni incontrano lo sguardo del visitatore.

Evase dalle pagine dei libri, dai magazine o dai fumetti, dal cemento o dall'asfalto, offrono a chi guarda un'esperienza capace di coinvolgere in modo totale, emotivo e sensoriale.

Curiosità, straniamento, condivisione, immediatezza o nascondimento; nei lavori delle illustratrici e degli illustratori il visitatore trova tutto questo, assieme a un alternarsi di segni, di scelte stilistiche, di riferimenti artistici.

Fuori dall'esercizio performativo fine a sé stesso, dentro a uno spazio di ricerca che rifugge l'ordinario a favore di una straordinarietà fatta di differenze, i loro lavori dichiarano un fare che richiama verbi come ideare, trasformare, creare, modificare, restituire. Forse anche compromettere.

Narrazioni intime, riferimenti mitologici, grandi temi, produzioni macroscopiche e piccoli segmenti, imperfezioni volute e ricercate.

C'è chi ama l'arrampicata e poi quando disegna si concentra su luttuosi fatti della Resistenza italiana, filtrandoli attraverso il racconto di un territorio e della sua agricoltura, cercando nel linguaggio del fumetto la voce per raggiungere il lettore sulla linea di un tempo storico preciso e riconoscibile.

C'è chi sceglie il muro e la grande campitura per dare voce alle storie, e chi mette in luce legalità, diritto, responsabilità, attivando un processo partecipato e generativo fatto di segni condivisi, in Italia e all'estero.

C'è chi si affida a narratori virtuosi, a testi classici, alla favola, e firma come autore le immagini che sanciscono il patto narrativo dell'albo illustrato di ottima fattura, quel picture book descritto da Maurice Sendak.

Sono illustrazioni che raccolgono e allargano il significato etimologico del termine: nate per dare luce alla pagina, a un personaggio, a un ambiente, a una relazione. Sono motori di un narrare che non conosce limiti.

Creano stupore, possono essere descrittive, spiazzanti, provocatorie, poetiche, visionarie, realistiche: sono una forma d'arte inclusiva, a disposizione di tutti.

FROM ILLUSTRATION TO COMICS. PENCILS IN TALENTED YOUNG HANDS

Da soli o in gruppo?

Piccola indagine geografica

di **Grazia Gotti**, docente Accademia Drosselmeier / Children's Books Publishing Naples Academy, autrice

Tre artisti dei trenta selezionati per la mostra dedicata alle giovani matite italiane gravitano su Firenze, città d'arte, un tempo capitale del Regno d'Italia e regina dell'editoria per ragazzi. Nel primo Novecento artisti come Antonio Rubino e Sergio Tofano impreziosivano le pagine di una famosa rivista per bambini. Tre su trenta, mi dico, è un fatto nuovo, da indagare. Possono tre giovani illustratori rappresentare un inizio di una nuova storia?

Il lucchese **Marco Sandreschi** nel 2018 manda le sue tavole al concorso di Bologna Children's Book Fair. Anastasia Arkhipova, Peggy Espinosa, William Grill, Allyn Johnston e Bernd Mölck-Tassel compongono la giuria. Chi sono? Anastasia Arkhipova è una illustratrice russa che si è adoperata per far conoscere l'illustrazione contemporanea fuori dai confini del suo paese, Peggy Espinosa è una raffinata editrice messicana che ospita nel suo catalogo grandi artisti del visivo, a partire dalla nostra Chiara Carrer. William Grill è un giovane e pluripremiato illustratore inglese, Allyn Johnston è una nota editor americana che a metà della sua carriera è diventata editrice di una imprint fatta per lei, la Beach Lane Books di San Diego. E infine Bernd Mölck-Tassel, illustratore tedesco, insegnante nella famosa scuola di illustrazione di Amburgo che ha formato tanti giovani artisti e che raccoglie docenti da ogni parte del mondo. Il poco più che ventenne Sandreschi conquista quattro giurati e viene selezionato. Piace anche a me, quindi gli scrivo e lo invito in Accademia Drosselmeier. Si diplomerà con una tesi sull'illustrazione per la non-fiction. Ci rivediamo dopo un anno, in Fiera a Bologna, e gli chiedo di cominciare a disegnare un libro sui metalli. Accetta. Il suo lavoro viene pubblicato ed entra nella terzina finale del prestigioso riconoscimento italiano Premio Piccolo Galileo. Marco non si è fermato a Bologna, ha aperto uno studio a Firenze dove dipinge quando non illustra. Anche **Giulio Noccesi** ha studiato a Firenze, anche lui illustra e dipinge. I quadri di Sandreschi e Noccesi sono esposti nella stessa galleria a Milano. La domanda viene spontanea: si conoscono? Confermano che è così. Non si incontrano al famoso caffè Giubbe Rosse ma si frequentano. Immagino che dopo questa mostra si incontreranno anche con **Margherita Meneguzzi**, anche lei fiorentina, se già non è successo. Ecco, mi piace pensare che gruppi e circoli che hanno fatto la storia dell'arte si replichino anche per l'illustrazione. Ho visto al lavoro il collettivo Valvoline, rivoluzionario protagonista del fumetto italiano dei primi anni Ottanta, e so quanta energia creativa possono sprigionare delle persone ben affiatate. Da Firenze scendiamo in Sicilia. Qui troviamo tre selezionati che per studiare si sono spinti lontano da casa. **Cammamoro** a Bologna, **Chiara Pallilo** a Venezia, dove opera la book designer Francesca Zucchi, sempre a caccia di nuove matite. Si incontrano e insieme lavorano per la casa editrice Bompiani.

Alida Pintus ha frequentato il liceo artistico a Enna, poi ha peregrinato fra Venezia e altre città, fino a scegliere un luogo vicino a Praga. Nella primavera del 2024 ha realizzato il manifesto per la Festa del Libro e della Lettura di Enna ispirandosi a Italo Calvino. Andarsene ma non recidere le proprie radici sembra essere una possibile direzione.

Alla già citata Francesca Zucchi, art director del Junior Poetry Magazine, una nuova rivista di poesia per bambini e bambine, ragazzi e ragazze, devo la scoperta di **Lucrezia Viperina**, figlia d'arte. E quando leggo su Artribune che anche l'amico e critico Ferruccio Giromini la apprezza molto mi sento più sicura della mia scelta. E infine un occhio ai fumetti. **Marco Quadri** lo scopro a Parigi. Da sempre gli editori francesi riservano attenzione per i talenti italiani. Adorano Pratt, Mattotti, Liberatore, Vinci, solo per citarne alcuni. **BeneDi** mi è stata messa nelle mani in Fiera a Bologna: leggiloi! E così ho fatto. **Carlotta Dicaldo**, a me vicina perché modenese, lavora con una collega studentessa e insieme pubblicano con Bao Publishing, editore fondato da due giovani attenti che seguono con interesse e piacere.

E allora viva i giovani! Seguirli, conoscerli e amarli mi fa rinverdire!

PICTURE BOOK ALBI ILLUSTRATI

ELIANA ALBERTINI Adria, 1992

After attending liceo artistico, Eliana studied comics and illustration at the Academy of Fine Arts in Bologna. She began writing stories, inspired by the comics she had read as a teenager. Her subject matter centres on areas familiar to her, while also positing that objects too can have a soul. Her comic book *Anche le cose hanno bisogno* (Rizzoli Lizard, 2022) is the story of a road sweeper who collects objects. It is set in the places where the artist grew up. Active in the field of self-publishing, she also works with publishing houses and companies. *Cosa c'è fuori* (Franco Cosimo Panini, 2024) is her first illustrated children's book.

Dopo il liceo artistico ha studiato fumetto e illustrazione all'Accademia di Belle Arti di Bologna. Ha iniziato a scrivere storie traendo ispirazione dai fumetti che leggeva da adolescente. Racconta quello che conosce e pensa che anche le cose abbiano un'anima: nel suo fumetto *Anche le cose hanno bisogno* (Rizzoli Lizard, 2022) la storia di una spazzina che colleziona oggetti è ambientata nei luoghi in cui è cresciuta. Attiva nel campo dell'autoproduzione, lavora anche con case editrici e aziende. *Cosa c'è fuori* (Franco Cosimo Panini, 2024) è il suo primo albo illustrato per ragazzi.

FRANCESCA BALLARINI Bologna, 1995

Francesca studied graphic design and visual communication at the Higher Institute for Artistic Industries (ISIA) in Urbino. She teaches art at middle school and illustrates stories for several publishing houses, including Edizioni Primavera and Sinnos. In 2023 her illustrations for *The Nonexistent Knight* saw her selected for the exhibition "Italian Excellence. Illustrations for Italo Calvino" organised by BCBF. Her cultured and light style brings to life the pages of the book *Un enfant comme un jardin* (La Joie de lire, 2024).

Ha studiato grafica e comunicazione visiva all'ISIA di Urbino. Insegna arte alla scuola secondaria di primo grado e illustra storie per diverse case editrici, tra cui Edizioni Primavera e Sinnos. Nel 2023 con le sue illustrazioni sintetiche su *Il cavaliere inesistente* è stata selezionata per la mostra "Eccellenze italiane. Figure per Italo Calvino" promossa da BCBF. Il suo segno, colto e leggero, anima le pagine del libro *Un enfant comme un jardin* (La Joie de lire, 2024).

GIULIA PINTUS Piacenza, 1993

Giulia became passionate about sculpture at a very young age while still attending liceo artistico in Piacenza. She later fell in love with illustration at the International School of Comics in Reggio Emilia. Apparently she learnt to draw before she could walk and now her drawings fill the pages of books published by Logos and foreign publishers. She prefers the body as a subject, a full, round, sweet, melancholic, beautiful female body. A body that serenely inhabits the night, revealing itself in the moonlight. Poetry. Si appassiona giovanissima alla scultura mentre ancora frequenta il liceo artistico a Piacenza, poi si innamora dell'illustrazione alla Scuola Internazionale di Comics di Reggio Emilia. Prima di camminare ha incominciato a disegnare e ora i suoi disegni riempiono le pagine di libri pubblicati da Logos e da editori stranieri. Predilige il corpo come soggetto, un corpo femminile pieno, rotondo, dolce, melanconico, bello. Un corpo che abita la notte con serenità, che si mostra alla luce della luna. Poesia.

MARGAUX ROMANO Lodi, 2001

Margaux mixes analogue and digital techniques, using wax crayons and watercolours. She also experiments with the collage technique. Margaux studied comics and illustration at the Academy of Fine Arts in Bologna. In 2024, after being selected for The Illustrators Exhibition, she won the Ars in Fabula Grant Award, which is assigned each year to a young illustrator under the age of thirty. Mescola tecniche analogiche e digitali, usando pastelli a cera e acquerello. Sperimenta inoltre la tecnica del collage. Ha studiato fumetto e illustrazione all'Accademia di Belle Arti di Bologna. Nel 2024 ha vinto l'Ars in Fabula Grant Award – assegnato ogni anno a un giovane illustratore di età inferiore ai trenta anni – dopo essere stata selezionata nello stesso anno alla Mostra Illustratori di BCBF.

LAURA SIMONATI Verona, 1993

Laura graduated in design and arts at the Free University of Bozen/Bolzano, before moving to Brussels in 2017. For her thesis project, she came up with a picture book idea inspired by a story she had known since childhood: that of *Mariedl*, a giantess who lived in South Tyrol in the 19th century. The project took shape and *Mariedl, une histoire gigantesque* was published. The book was published in Belgium (Versant Sud, 2022) and won the Bologna Ragazzi Award 2023, Opera Prima category, before being released also in Italy (Corraini, 2023). A stunning debut! Si è laureata in design e arti alla Libera Università di Bolzano, poi nel 2017 si è trasferita a Bruxelles. Per il suo progetto di tesi ha pensato a un libro illustrato ispirato a una storia che conosceva fin da bambina: quella di *Mariedl*, gigantessa vissuta nel Sudtirolo nel XIX secolo. Il progetto prende forma ed esce *Mariedl, une histoire gigantesque*. Il libro è stato pubblicato in Belgio (Versant Sud, 2022) e ha vinto il Bologna Ragazzi Award 2023, categoria Opera Prima, poi è arrivato anche in Italia (Corraini, 2023). Un gran bel debutto!

ANNA SPREAFICO Lecco, 1997

Anna studied scenography at the Medardo Rosso Art School in Lecco and graduated from the Istituto Europeo di Design (IED) in Milan in 2021. In the same year, she was shortlisted for the Carthusia Silent Book Contest with the book *Per tutta una vita*, dedicated to her grandparents. In 2023, she founded the illustration studio Daruma.lab. in Milan, together with Lorenzo Duina. She works in both analogue and digital. In 2023 She was selected by the CCBF for the Golden Pinwheel Young Illustrators Competition. Ha studiato scenografia al liceo artistico Medardo Rosso di Lecco e nel 2021 si è laureata allo IED di Milano. Nello stesso anno è stata selezionata tra i finalisti del Silent Book Contest di Carthusia con il libro *Per tutta una vita*, dedicato ai suoi nonni. Nel 2023 ha fondato a Milano lo studio di illustrazione Daruma.lab., insieme a Lorenzo Duina. Lavora sia in analogico che in digitale. È stata selezionata dal Golden Pinwheel Young Illustrators Competition di CCBF (2023).

IRENE VOLPIANO Asti, 1996

Irene studied painting in Cuneo then, on the Ars in Fabula master course, where she encountered the publisher Orecchio Acerbo for whom she would illustrate two books: *Mio zio Guido fa il muratore* (2022) and *Topo Tipo & Topo Tapo* (2023). Both are characterised by a hyperrealist drawing style featuring the use of digital for the colour and a black and white technique for the text by the great writer Roberto Piumini. Full illustrations in which the characters come to life as if they were appearing from a theatre stage, presenting themselves to the reader in a way that sticks in the memory. Ha studiato pittura a Cuneo, poi durante il master Ars in Fabula ha incontrato l'editore Orecchio Acerbo per cui ha illustrato due albi: *Mio zio Guido fa il muratore* (2022) e *Topo Tipo & Topo Tapo* (2023). Entrambi caratterizzati da un disegno iperrealista, si distinguono per l'uso del digitale per il colore e per la scelta della tecnica in bianco e nero per il testo del grande scrittore Roberto Piumini. Tavole piene in cui i personaggi prendono vita come se si affacciassero da un palco teatrale e si presentano al lettore per restare nella memoria.

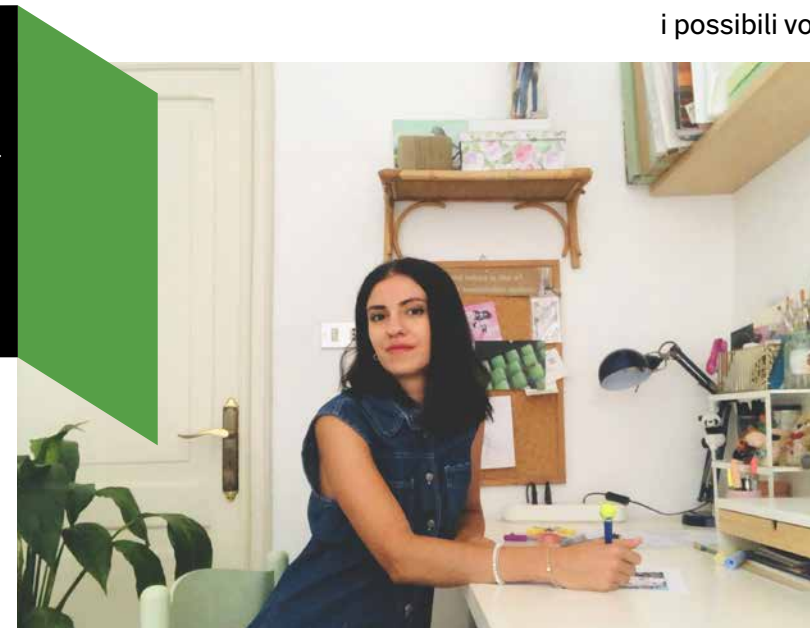


As far as I'm concerned, drawing is an opportunity to look at things deeply, observing and translating what I see into pictures and words. I strive to understand the world through drawings, and comprehend drawings through elements in the world. Primarily, I see myself as a comic artist, even though this year I took my first foray into creating an illustrated book (who knows how many more firsts are round the corner!). All I read when I was little was Mickey Mouse comics. As I grew up, these comics were boxed up and I started reading text-only books.

Despite myself, I'd always visualize the faces of the lead characters in those stories.

By eighth grade, I was in no doubt I wanted to be an illustrator when I grew up. When I found out about the comic and illustration course at the Academy of Fine Arts in Bologna, I realized the strength of my interest in using drawings to enhance narratives. I grew up in the provinces, an environment I'm intimately familiar, and that very much inspires the themes I wanted to explore: my stories truly began resonating with me when I started drawing from personal experience. I threw everything into creating my books, especially *Malibu* published in 2019 by BeccoGiallo: life, comics, writing, and the stories that captivate me, in which I see myself reflected. I'm driven by a never-ending quest to explore and innovate storytelling methods, which is the most thrilling aspect of my work.

ELIANA ALBERTINI
Cosa c'è fuori
(*What's Out There*)
Franco Cosimo Panini, 2024
Acrylic Colours



Per me disegnare significa avere l'opportunità di guardare le cose in profondità, osservare e tradurre quello che vedo con i disegni e le parole. Esercitarmi nel capire le cose del mondo attraverso i disegni, e capire i disegni attraverso le cose del mondo. Principalmente mi definisco una fumettista, anche se quest'anno mi sono cimentata per la prima volta nella realizzazione di un albo illustrato (ma chissà quante altre cose ci sono ancora da fare, per la prima volta!). Da piccola leggevo solo Topolino, poi pian piano i fumetti di casa sono andati a finire negli scatoloni e ho iniziato a leggere libri fatti solo di parole.

Non riesco a smettere di immaginare i possibili volti dei protagonisti di quei racconti,

e già in terza media ho pensato che da grande sarei voluta diventare un'illustratrice. Poi ho scoperto il corso di fumetto e illustrazione all'Accademia di Belle Arti di Bologna e ho capito quanto mi interessasse provare a usare i disegni in funzione delle storie. Sono cresciuta in provincia, è un ambiente che conosco bene e che mi è stato di grande ispirazione per capire quello di cui volevo parlare: i miei racconti hanno cominciato a scrivermi davvero quando ho iniziato a scrivere attingendo al mio vissuto personale. Per fare i miei libri (soprattutto *Malibu* uscito nel 2019 con BeccoGiallo) ho messo insieme tutto: la vita, il fumetto, la scrittura, le storie che mi interessano e in cui riesco a riconoscermi. Credo che non smetterò mai di ricercare e sperimentare nuovi modi di narrare: è la cosa che più mi affascina del mio lavoro.



MARTA LONARDI
Domenica al parco
(Sunday at the Park)
Unpublished
Gouache and pencil
on paper



I studied Graphic Design and Visual Communication at ISIA, in Urbino. It was there that I grasped the essence of design: combining numerous elements together to forge something complex. Since then, my drawing has evolved into a storytelling tool. The Art Therapy Italiana school was a significant milestone along the way. It was there that I discovered the marks we leave behind and the way we make them facilitate deep dialogue with the Other. Beyond words, what's left is fundamental, immediate, powerful and pure. I began my career as an art therapist, a job in which the language of imagery was "the" language. I felt I was home, that I could understand and be understood. In my experience,

drawing never stops
being a zone of discovery,
revealing stories, details,
and aspects of myself
and others that would
otherwise have stayed concealed.

I am lucky enough to be able to do this as a job. Initially, I was commissioned to produce illustrations for businesses and individuals. I ventured into book publishing after that. Corraini Edizioni published *Coccodrilli, carbone e mongolfiere* in 2020. I illustrated *Andavamo di fretta quella sera* for them in 2022. The lockdown was a period of emptiness in terms of space and, particularly, time. I decided to give myself a treat: keen to find out whether there is a technique or method, I enrolled on the Ars in Fabula master's programme to deepen my understanding of book creation. The greatest revelation was that while techniques and guidelines do indeed exist, my own personal approach is just as valid. My vision and ideas deserve space too. That master's programme led to the creation of a complex and necessary book: *Nata due volte*, published by Orecchio Acerbo in 2024. In future, I'd like to experiment with a variety of mediums, from small formats to large murals. I also aspire to paint on canvases, ceramics, and wood.



Ho studiato Progettazione Grafica e Comunicazione Visiva all'ISIA di Urbino, dove ho capito cosa significa progettare, mettere insieme tanti elementi per dare forma a qualcosa di più complesso. Da allora il disegno è diventato un mezzo, uno strumento per raccontare storie. Un'altra tappa fondamentale del mio percorso è stata la scuola di Art Therapy Italiana, dove ho scoperto che i segni che noi lasciamo, e soprattutto il modo in cui li lasciamo, aprono a dialoghi profondi con l'Altro. Senza le parole, rimane qualcosa di essenziale, immediato, fortissimo, puro. Ho iniziato a lavorare come arteterapeuta e lì il linguaggio dell'immagine è diventato "il linguaggio"; in questi spazi mi sono sentita a casa, capace di capire ed essere capita.

Disegnare per me è una palestra continua nella quale scopro storie, dettagli, parti di me e degli altri che altrimenti faticherei a vedere.

E ho la fortuna di poterlo fare per lavoro. Prima sono arrivate le illustrazioni su commissione per aziende e privati, poi sono arrivati i libri. Ho pubblicato per Corraini Edizioni *Coccodrilli, carbone e mongolfiere* (2020) e, sempre con loro, ho realizzato le illustrazioni per il volume *Andavamo di fretta quella sera* (2022). Poi il lockdown: spazio vuoto e, soprattutto, tempo vuoto. E mi sono fatta un regalo. Mi sono iscritta al master di Ars in Fabula per capire meglio come fare i libri, se c'è una tecnica, un modo. La sorpresa più grande è stata capire che sì, ci sono tecniche, ci sono linee guida, ma che il mio modo è altrettanto importante. Che il mio sguardo, le mie idee, possono trovare spazio. Da questo master è nato il libro edito da Orecchio Acerbo, *Nata due volte* (2024), un libro complesso e necessario. In futuro vorrei sperimentare tanti supporti differenti, dai piccoli formati ai grandi murali. E vorrei dipingere su tela, ceramica e legno.

The language I'm most fluent in is visual language. Author and graphic designer Riccardo Falcinelli suggests that language is a human instinct. Extending this idea, I may venture that visual language is my instinct, my natural response to external and internal events. The most challenging thing I've done is, through my studies,

transforming this instinct into a structured, rule-based language.

Through exercises and experiments, illustrator Chiara Carrer taught me a strict alphabet. I sketch in Moleskine notebooks because I love the quality of the paper. I work with oil pastels and oil-based pencils; along with my movements, the paper helps create marks. I only have a handful of books on my desk: a catalogue of Lora Lamm's work in Milan, and works by André François and Wolf Erlbruch. My debut was a wordless book published by the Fondazione Gualandi A Favore Dei Sordi. Bologna and Urbino were pivotal to my education and career. It was at the Giannino Stoppani Children's Bookstore in Bologna that I met Swiss publisher La Joie de Lire, for whom I illustrated *Un enfant comme un jardin*, a picture book written by Beatrice Masini. I love reading and writing. Georges Simenon's *Maigret* series delights me; slim, concise books, they nonetheless have everything that's essential. I am eternally impressed by Simenon's skill in vividly and sincerely capturing people, their expressions and settings. It reminds me of the work of Beatrice Alemagna, an artist I admire a lot. I'm currently working on two new illustrated books and teaching. As well as impacting my life as an author and illustrator. I find the educational setting highly stimulating.

Il linguaggio visivo è la lingua che parlo meglio. Riccardo Falcinelli, autore e graphic designer, scrive che l'istinto dell'uomo è il linguaggio, e tentando un ribaltamento posso dire che per me il linguaggio visivo è istinto, risposta spontanea a quello che succede fuori e dentro di me. La cosa più difficile è stata cercare, con i miei studi, di

far diventare l'istinto una lingua con delle regole.

Grazie all'illustratrice Chiara Carrer ho imparato un alfabeto rigoroso, fatto di esercizi e sperimentazioni. Disegno su quaderni Moleskine. Amo la carta di questi taccuini. Uso pastelli a olio e matite oleose: è la carta che, insieme al gesto, crea il segno. Ho pochi libri sulla scrivania: il catalogo sul lavoro di Lora Lamm a Milano, e poi André François e Wolf Erlbruch. Il mio primo libro è stata una pubblicazione senza parole realizzata per le

edizioni della Fondazione Gualandi A Favore Dei Sordi. Bologna e Urbino sono state le città di riferimento per la mia formazione e il mio lavoro. Alla Libreria per ragazzi Giannino Stoppani di Bologna ho incontrato la casa editrice svizzera La Joie de Lire, per la quale ho illustrato l'albo *Un enfant comme un jardin*, dal testo di Beatrice Masini. Mi piace leggere, e scrivere. Leggo con piacere Georges Simenon, i suoi *Maigret*: sono libri sottili, corti, eppure non manca niente, c'è tutto l'essenziale. Mi colpisce la sua capacità di restituire le cose in modo così vivo e sincero: le persone, i loro sguardi, gli ambienti... Lo associo al lavoro di Beatrice Alemagna, artista che amo molto. Ora sto lavorando a due nuovi albi illustrati e insegno. La scuola è un ambiente molto stimolante anche per il mio lavoro di autrice e illustratrice.

FRANCESCA BALLARINI
Un enfant comme un jardin
(A Child Like a Garden)
Editions La Joie de lire, 2024
Oil pastels and black
pencil on paper



My career straddles painting and illustration, which I consider to be distinct mediums flourishing in different spaces. I feel no need to favour one over the other. A painting is a singular entity, displayed on a wall and sold at art galleries. Conversely, an illustration is a reproduction that appears in books or is printed on an object. And yet the classification of a drawing as either an "illustration" or "painting" isn't determined by the type of image. I could suggest myriad examples of non-narrative, textural, abstract illustrations, and of fully narrative paintings that tell a story. No one would describe Giotto's fresco cycle *The Stories of Saint Francis* (in the Upper Basilica at Saint Francis of Assisi) as a series of illustrations, but what happens when this cycle is printed in a catalogue? In this scenario, we refer to the prints as illustrations, not paintings. Thus,

the distinction between painting and illustration isn't about content but market demand.

Paintings are priced based on size: more time-consuming and labour-intensive, larger works imply a different order of investment. A painter's success also hinges upon how they engage with a shared narrative within their cultural context. Illustrations are often made for commercial products targeted at a wider audience, among which the funder envisions a specific demographic. A publisher, in this case the commissioning party, can have a greater influence on the creator than a curator or gallery owner. Despite these distinctions, in my view there's nothing inherent in the medium that elevates the value of illustration over painting... or vice versa.



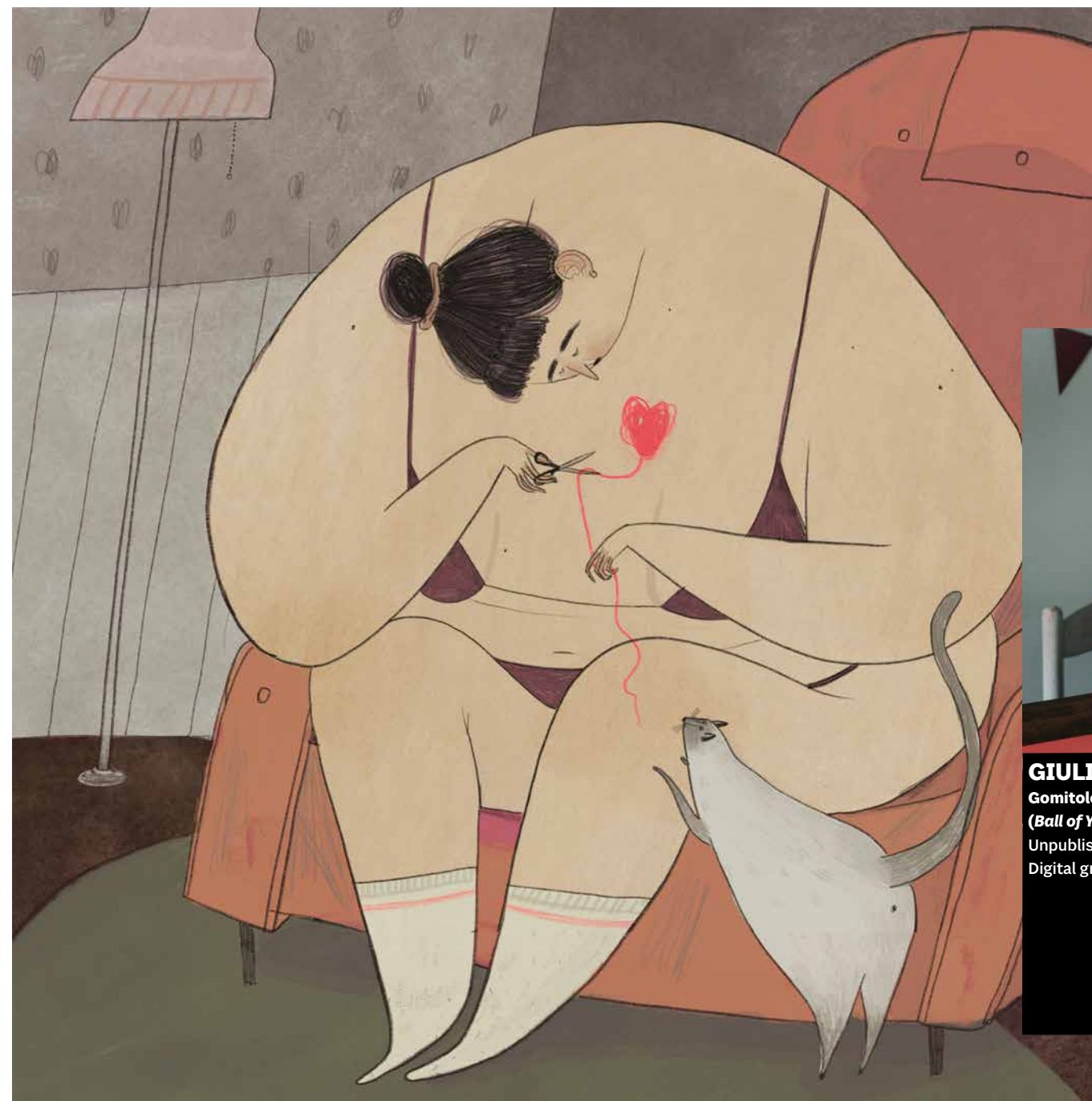
GIULIO NOCCESI
Papere e coriandoli
(Ducks and Confetti)
Unpublished
Oil on canvas



Il mio lavoro si divide tra la pittura e l'illustrazione, li considero due mezzi di comunicazione diversi che vivono in ambienti diversi e non sento la necessità di dare più spazio all'uno o all'altro. Il quadro vive come singolo esemplare, è appeso a una parete, si vende nelle gallerie d'arte. L'illustrazione è una riproduzione, la vediamo in un libro o stampata su un oggetto. Ma non è in base al tipo di immagine che possiamo definire un disegno "illustrazione" o "pittura". Potrei trovare mille esempi di illustrazioni non narrative, materiche, astratte, e di quadri completamente narrativi, che raccontano una storia. Nessuno definirebbe il ciclo pittorico giottesco *Le Storie di San Francesco* (conservato all'interno della Basilica Superiore di San Francesco d'Assisi) una serie di illustrazioni, ma cosa accade quando lo stesso ciclo è stampato su un catalogo? In quel caso quelle riproduzioni le chiamiamo illustrazioni, non quadri. Quindi

non è il contenuto che segna la differenza tra pittura e illustrazione, ma le necessità del mercato.

I quadri si vendono calcolando il prezzo in base alle dimensioni: opere più grandi sono più lente e faticose da realizzare, prevedono un investimento diverso, e inoltre il successo di un pittore è determinato anche da come si muove in una narrativa condivisa, nel suo contesto culturale. Le illustrazioni invece vengono spesso realizzate per prodotti commerciali indirizzati a un pubblico più ampio, chi ne finanzia la creazione ha in mente un preciso target di riferimento. L'editore, cioè il committente, può influenzare di più l'autore rispetto a un curatore o a un gallerista. Ma al di là di queste differenze, a mio parere non c'è niente di insito nel medium che faccia prevalere il valore dell'illustrazione su quello della pittura, o viceversa.



GIULIA PINTUS
Gomitolo
(Ball of Yarn)
Unpublished
Digital graphics

I'd say I'm a bittersweet illustrator: if my style was likened to a recipe, it would most certainly contain a generous pinch of sugar, tempered by a tart, melancholic flavour. Just for fun, I often add a dash of biting irony. Character creation's what I enjoy most. Here too, I find inspiration in cooking. I adore markets with organic vegetables whose every shape is earthy and imperfect. Because

I believe imperfections bring a character to life,

I look out for them in vegetables, people, everything around me: every rough portion or soft spot becomes a subject for me to contemplate, a source of inspiration. I appreciate oxymorons and characters that embody dualities, often with conflicting emotions. What appears to be rough often conceals tender flesh beneath

its exterior. What seems heavy may turn out to be light as air... A character like this, large and light, is the lead in my first book, *Attilio* (Logos, 2017), to which I remain deeply attached. I feel this attachment not just because a first book is like a first kiss, but because I can still perceive the spark that drives me to create new stories. My personal and work life are intricately whipped together like a meringue. Even though it sometimes comes at a high cost, this blending is a deliberate choice. Drawing has opened many doors for me in life, doors I am glad to have been able to go through. I aspire to broaden my role as an illustrator, working on projects related to psychology and the complexity of emotions, perhaps on more conceptual illustrations for magazines or campaigns. In the meantime, I'm enjoying the journey.

Mi definisco un'illustratrice agrodolce, perché se il mio stile fosse una ricetta, avrebbe certamente una buona dose di zucchero, bilanciata da un sapore più acetoso, malinconico. A volte mi diverto anche ad aggiungere un pizzico di ironia pungente. Inventare personaggi è la cosa che preferisco e anche in questo mi ispiro alla cucina. Adoro i mercati e i banchi della verdura biologica dove ogni forma è imperfetta e terrosa.

Penso che siano le imperfezioni a rendere vivo un personaggio,

e quindi le cerco negli ortaggi, nelle persone, in tutto ciò che ho intorno: ogni asperità e parte molle è per me oggetto di contemplazione e ispirazione. Mi piacciono gli ossimori, i caratteri che contengono una dualità, con emozioni spesso in contrasto tra loro. Chi è ruvido nasconde spesso una polpa tenera sotto la buccia, chi è apparentemente pesante si scopre leggero come l'aria... E proprio un personaggio grosso e leggero è il protagonista del mio primo libro *Attilio* (Logos, 2017), a cui sono ancora oggi molto affezionata. Non solo perché il primo libro è come il primo bacio, ma anche

perché dentro ritrovo ancora quella scintilla che mi spinge a creare nuove storie. La mia vita privata e la mia professione sono montate a neve. È una mia scelta, anche se a volte la pago a caro prezzo. Sento di aver aperto molti cassetti nella mia vita, anche grazie al disegno, e sono felice di averlo fatto. Mi piacerebbe ampliare il lavoro di illustratrice lavorando a progetti che trattano di psicologia e della complessità delle emozioni, magari con illustrazioni più concettuali per riviste o campagne. Nel frattempo, mi godo il viaggio.



Drawing has always been a core aspect of who I am, a vital way of interpreting and processing the world. I have drawn like this since my earliest years. Before I even knew the illustration world existed, what I found most appealing about drawing was its cathartic side. As I grew up and began exploring the many possibilities opened up by the act of drawing, I realized that what especially appealed to me was creating living worlds, even if they live in just a corner of a page. It feels essential for me to bring to life something hanging in mid-air, something that cannot be said or explained. I love the idea of playing with some intangible aspect of life, to give it the chance to manifest.

When not entirely tamed, drawing occupies an ambiguous space in which rules become flexible.

In the practice of drawing, potentially anything can be turned on its head, the most real things can look like illusions. What I love most is this playful fictional side of things. In *From Afar it Was an Island*, Bruno Munari shows us a vast catalogue of stones that gradually turn into something else – islands, mountains, beaches, fish... I believe drawing and storytelling are about this very process: creating transformations, playing with perspectives where even a stone can become a fish or vice versa. I am eager to

push the boundaries between myself and the paper as far as they'll go. I'd like to write and publish stories that surprise myself and others with infinite combinations of the colours, lines, and patterns inherent to drawing.

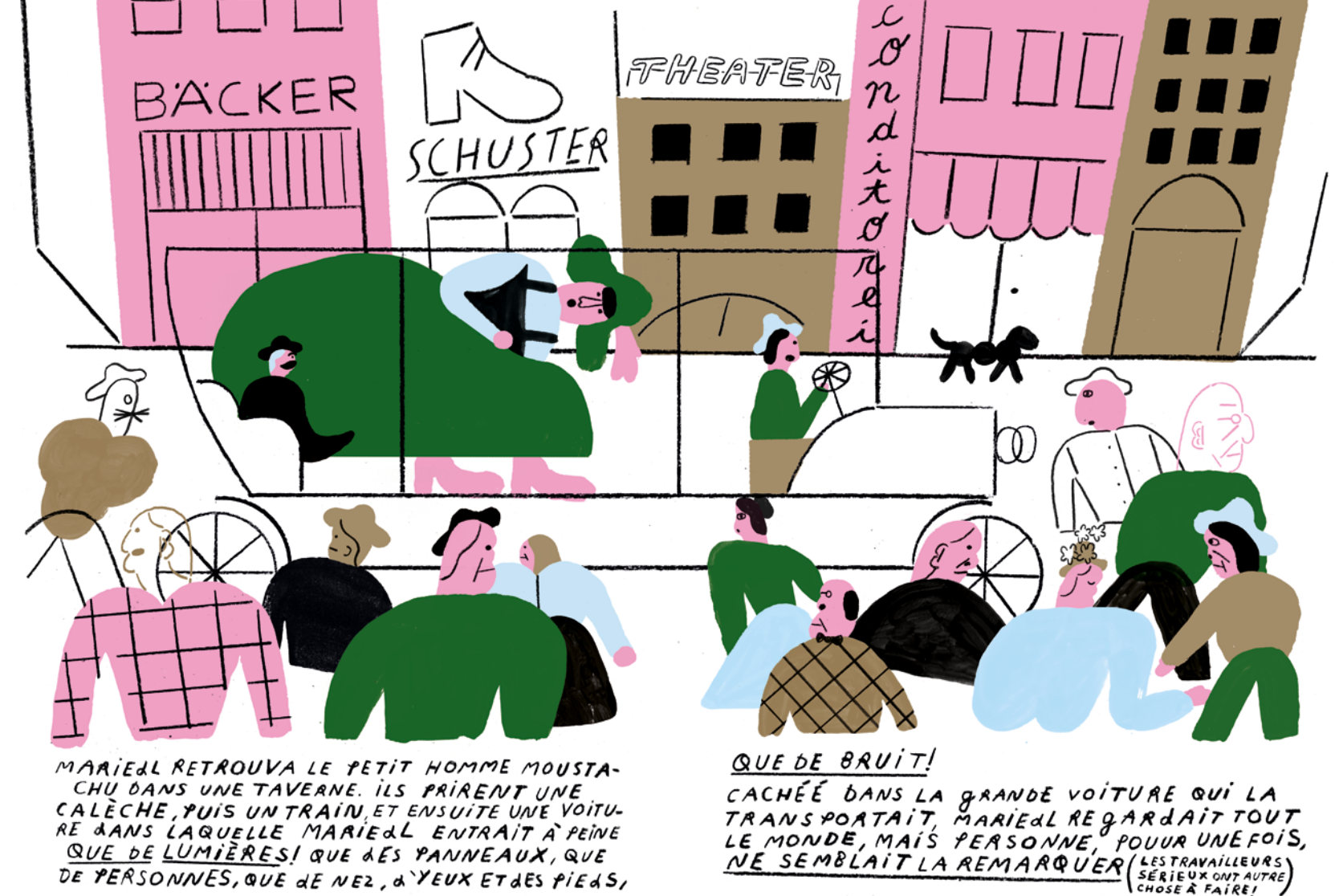
Penso che il disegno sia sempre stato una parte fondante di me, un'importante chiave di lettura e rielaborazione del mondo. È un tipo di gesto che mi porto dietro da tempo, dai primi anni della mia vita. Prima di conoscere il mondo dell'illustrazione, apprezzavo principalmente il risvolto catartico del disegno. Crescendo ed esplorando tutte le varie possibilità che l'atto del disegnare porta con sé, ho capito che mi interessa soprattutto la possibilità di creare mondi, che vivono anche solo in un angolino di foglio, ma vivono. Per me è importantissimo proprio questo punto: portare in vita ciò che rimane sospeso nell'aria, ciò che non si può dire o spiegare. Mi piace l'idea di poter giocare con un aspetto impalpabile della vita, e lasciargli la possibilità di manifestarsi.

Il disegno, infatti, se non lo vogliamo del tutto addomesticare, vive in uno spazio ambiguo, in cui le regole si fanno molli.

È una pratica in cui tutto potenzialmente si può ribaltare, e le cose più reali possono prendere la forma di illusioni. È un gioco di finzione, ed è proprio questo l'aspetto che amo più di tutti. In *Da lontano era un'isola* Bruno Munari ci presenta un immenso catalogo di sassi che a poco a poco prendono la forma di qualcos'altro, diventano isole, montagne, spiagge, pesci. Ecco, penso che disegnare e creare storie voglia dire proprio questo: mettere in atto delle trasformazioni, dei giochi di prospettiva, in cui alla fine anche i sassi possono essere pesci e viceversa. Vorrei quindi avere la possibilità di esplorare al massimo i confini che ci sono tra me e il foglio; vorrei riuscire a scrivere e mettere in scena delle storie che permettano a me (e a chi vorrà) di stupirsi davanti alle infinite combinazioni di colori, segni, intrecci, che il disegno racchiude in sé.

MARGAUX ROMANO

Into the Woods
Unpublished
Mixed media:
watercolour, collage,
coloured pencils, digital



MARIEDL RETROUVA LE PETIT HOMME MOUSTACHU DANS UNE TAVERNE. ILS PRIÈRENT UNE CALÈCHE, PUIS UN TRAIN, ET ENSUITE UNE VOITURE DANS LAQUELLE MARIEDL ENTRAIT À PEINE QUE DE LUMIÈRES! QUE DES PANNEAUX, QUE DE PERSONNES, QUE DE NEZ, D'YEUX ET DES PIEDS,

QUE DE BRUIT!
CACHÉE DANS LA GRANDE VOITURE QUI LA TRANSPORTAIT, MARIEDL REGARDAIT TOUT LE MONDE, MAIS PERSONNE, POUR UNE FOIS, NE SEMBLAIT LA REMARQUER (LES TRAVAILLEURS SÉRIEUX ONT AUTRE CHOSE À FAIRE!)

After working in graphic design for many years, I realized that the way I best express myself is through drawing illustrations for children's books, publishing, cultural events, and commercial projects. I'm a self-taught illustrator; I've never taken a formal illustration course. My inspiration comes from all things vernacular, crafted by amateurs: outsider art, naive art, folk objects and depictions, exotic packaging, graphics from village fairs... I find directness, unusual compositional solutions, a lack of proportion and sometimes clumsiness in such "untutored" visual representations.

It's likely my own lack of formal training prompted me to do my first book, *Mariedl, une histoire gigantesque*, published by Versant Jeunesse in 2022 and Corraini Edizioni in Italy in 2023.

To begin with, I wasn't crazy about it. I thought it was too immature, and didn't dare submit it to publishers. Arguably, this immaturity enabled me to experiment freely with style and specific visual solutions. Winning the Bologna Ragazzi Award Opera Prima for this book helped me feel secure in my role as an author and illustrator; it motivated me to keep designing visually "anarchic" picture books.

I thrive on absorbing images from the most varied sources, from medieval bestiaries to 1970s advertisements.

I find it enthralling how each image carries with it echoes of images by others, and I relish playing my part in this complex Chinese box puzzle-like interplay. I think I successfully distilled this visual vocabulary in *Piccoli Posti*, *Un Sedicesimo* published by Corraini Edizioni. These small, time and resource-efficient drawings drawn with markers on recycled paper offered a great opportunity to translate my vision into imagery.

Dopo anni nel campo della grafica, ho capito di riuscire a esprimermi meglio disegnando illustrazioni per l'infanzia, per l'editoria, per eventi culturali o progetti commerciali. Come illustratrice mi sento un'autodidatta, non ho mai frequentato un corso di illustrazione. Trovo ispirazione per il mio lavoro in tutto ciò che è vernacolare, realizzato da non professionisti: opere di outsider art e di arte naïf, oggetti e rappresentazioni folkloristiche, packaging esotici, grafiche delle sagre di paese. In queste forme di rappresentazione visiva "non educate" trovo immediatezza, soluzioni compositive inedite, sproporzioni, a volte goffaggine. Probabilmente è stata la mia "ineducazione" a guidarmi nella realizzazione del mio primo libro, *Mariedl, une histoire gigantesque*, edito da Versant Jeunesse (2022) e in Italia da Corraini Edizioni (2023). Inizialmente non lo amavo per questo e non lo avevo mostrato agli editori: lo ritenevo troppo immaturo. Forse è stata proprio questa immaturità a portarmi a sperimentare liberamente stile e specifiche soluzioni visive.

Vincere con questo libro il Bologna Ragazzi Award Opera Prima mi ha aiutata a sentirmi legittimata come autrice e illustratrice, e mi ha stimolato a continuare a disegnare albi visivamente un po' "anarchici".

Amo nutrirmi d'immagini dalle provenienze più disparate, dai bestiari medievali alle pubblicità anni '70.

Mi affascina il modo in cui ogni immagine porta con sé riferimenti ad altre immagini, e mi piace inserirmi in questo gioco di scatole cinesi. Penso di essere riuscita a condensare questo immaginario in *Piccoli Posti*, *Un Sedicesimo* pubblicato con Corraini Edizioni. Piccoli disegni, economici in termini di tempo e mezzi, realizzati con pennarelli su carta riciclata che hanno rappresentato per me un'importante occasione per tradurre il mio sguardo in immagine.

LAURA SIMONATI

Mariedl arriva in città
(*Mariedl Comes to Town*)
Mariedl, une histoire gigantesque
(*Mariedl, A Gigantic Story*)
Versant Sud Jeunesse, 2022
Mixed Technique:
gouache, pencil,
digital colouring





Ever since I was little, I've wanted to create books. I always knew that drawing would be my life's work. A high school teacher helped me find the path. I began crafting stories by emulating the books I loved. My studio overflows with illustrated books – one of my passions, in addition to the work I do with brands like Acqua di Parma, Kartell, and the Miffy Nijntje Museum. This began after I opened my artistic studio-workshop Daruma.lab, named after a Japanese votive figure that symbolizes perseverance and the pursuit of significant goals, reflecting

the illustrator's journey and the craft's necessary hard work, challenges, successes, and failures.

My grandfather worked as a headmaster. All of the other members of my family on my mother's side were teachers too. I learned to talk and to tell stories through them and the multitude of books in our home, many of which I still have. Because of the other branch of my family, generations of farmers, I grew up in contact with nature. As a result, most of my characters are amusing, fun, straightforward animals that act very naturally: I believe that watching animals can inspire people to just be themselves. Many of my stories also carry an ethical message, and I like addressing important issues in a humorous vein. I've just finished an illustrated tale on ecology, diversity, and the human-nature relationship. It also features conflict and, ultimately, hope. When I'm working, it is crucial for me to stay connected to the physicality of things: the stroke, mark and texture of the paper are all essential elements I riff off. I enjoy meticulously defining the physicality of what I depict through endless strokes, at all times seeking to strike a balance between reality and imagination.



ANNA SPREAFICO
«Che splendida giornata! (What a Splendid Day!)»
 To be published
 (Nomos Bambini, 2025)
 Mixed media:
 coloured pencils, crayons,
 digital watercolour

Voglio fare libri da quando sono piccola. Mi è sempre stato chiaro che il disegno era il segno della mia vita. Grazie a una professoressa del liceo ho trovato la quadra e ho iniziato a raccontare storie emulando i libri che amavo. Il mio studio è pieno di libri illustrati. Sono una delle mie passioni, oltre alle collaborazioni con brand come Acqua di Parma, Kartell o il Miffy Nijntje Museum, nate dopo aver aperto lo studio-laboratorio Daruma.lab: uno spazio artistico che deve il suo nome a una figura votiva giapponese legata ai concetti di perseveranza e tensione verso obiettivi importanti, così come

il percorso degli illustratori è fatto di tanta fatica, sfide, successi e fallimenti.

Mio nonno era preside e tutti gli altri famigliari da parte di mia mamma erano insegnanti. È grazie a loro e a tutti i libri che circolavano in famiglia – e che in gran parte ancora conservo – che ho imparato a parlare e insieme a raccontare storie. Grazie all'altro ramo della famiglia, costituita da generazioni di contadini, sono cresciuta a contatto con la natura. Di conseguenza quasi tutti i miei personaggi sono animali buffi, divertenti, semplici, che agiscono con grande naturalezza: penso che osservare gli animali possa incoraggiare le persone a essere semplicemente sé stesse. Molte delle mie storie hanno anche un risvolto etico e mi piace trattare in modo umoristico temi importanti. Ho appena concluso un racconto illustrato che parla di ecologia, diversità, del rapporto uomo-natura, ma anche di conflitto, e in fondo in fondo, di speranza. Quando lavoro per me è fondamentale essere sempre in contatto con la materialità delle cose: il tratto, il segno, la consistenza della carta, sono tutti elementi imprescindibili da cui partire. Amo definire pazientemente, con infiniti tratti, la materialità di ciò che rappresento, sempre in bilico tra la realtà e l'immaginazione.

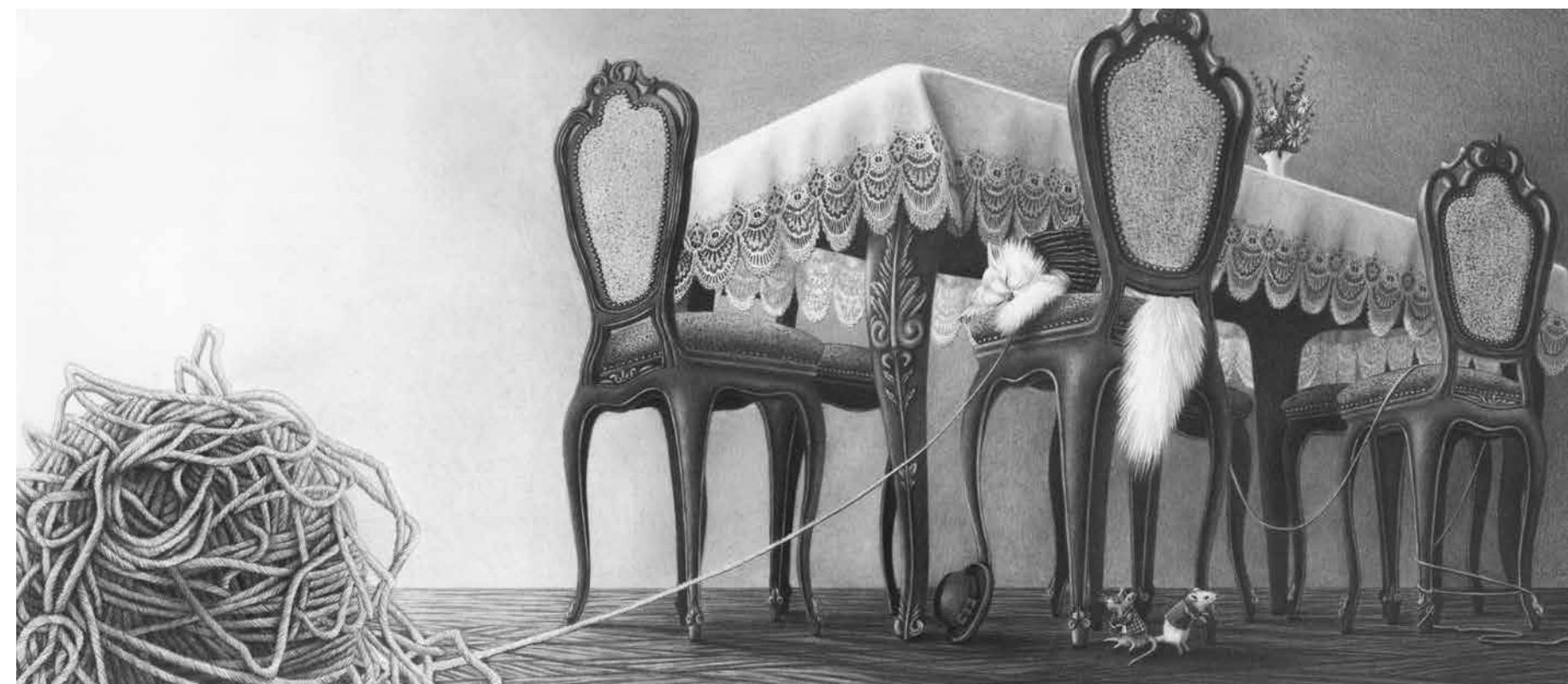
Drawing is a form of contemplation, expression, and connection with the Other for me.

Beyond that, as the pencil glides across the paper, drawing is also about learning to listen and sense.

Visual language bridges two merely apparently irreconcilable dimensions: external reality and the internal realm we all have. An image is capable of generating profound emotions through symbols, evocations and depictions. Feelings like this foster direct engagement with our own inner world.

As far as I'm concerned, figurative representation always implies another dimension. The creative process requires time and care to develop images capable of interpreting a story's content in a deep and personal way.

Pencils are my favourite tool. Pencils allow me to patiently carve out even the tiniest detail, or build up three-dimensional objects and characters on paper, transforming that space into a black-and-white window onto a brand-new, parallel world. Sometimes, the characters themselves demand to be drawn. That's what happened with Tipo the mouse and Tapo the mouse. I was in university at the time, and had begun working on my thesis in illustration, unsure what idea to pursue, with no specific project in mind. Then, one day, I felt compelled to start drawing mice. After the first few drafts, I started looking for a story to fit them. An Aesop's fable seemed perfect. I adapted it and rounded off the project with five definitive illustrations. Without a shadow of doubt, I can say today that it wasn't me who decided to draw the two lead characters; quite the contrary, I was chosen to give them form.



Il disegno è per me un mezzo di contemplazione, di espressione, di condivisione con l'Altro. Ma non solo.

Disegnare è anche imparare, attraverso lo scorrere della matita sul foglio, ad ascoltare e a intuire.

Il linguaggio visivo è un ponte che unisce due dimensioni solo all'apparenza inconciliabili tra loro: la realtà esterna e quella interna a tutti gli esseri umani. Attraverso simboli, suggestioni, raffigurazioni, l'immagine è capace di evocare emozioni profonde. Sensazioni che stimolano il contatto diretto con il proprio mondo interiore. Per me la rappresentazione figurativa è sempre evocativa di una dimensione altra, e il processo creativo necessita di tempo e cura per consentire di elaborare immagini che possano interpretare, in maniera personale e profonda, il contenuto della storia.

La matita è lo strumento che prediligo. Mi permette di scolpire pazientemente anche i dettagli più piccoli e costruire sulla carta la tridimensionalità degli oggetti e dei personaggi. Lo spazio del foglio si trasforma così in una finestra in bianco e nero su un mondo nuovo, un mondo parallelo. A volte sono i personaggi stessi a chiedere di essere disegnati. Così è successo con topo Tipo e topo Tapo. All'epoca frequentavo l'università e avevo iniziato a lavorare alla mia tesi di laurea in illustrazione. Non avevo un progetto e oscillavo da un'idea all'altra. Un giorno iniziai a disegnare topolini perché ne sentivo il bisogno. Così, dopo le prime bozze, ho cercato una storia che potesse fare al caso loro. La favola di Esopo mi sembrò perfetta. Ne feci un adattamento e completai il tutto con cinque definitivi. Oggi posso dire con certezza che non ho deciso io di disegnare i due protagonisti, ma che sono stata scelta per dar loro forma.



IRENE VOLPIANO
 Nella casa di città
 (In the Town House)
 Topo Tipo & Topo Tapo
 (Tipo Mouse & Tapo Mouse)
 Orecchio Acerbo, 2023
 Graphite technique on paper

COMICS FUMETTO

FEDERICO ATTARDO Montecchio Emilia, 1997

Federico studied graphic design at the Brera Academy of Fine Arts and illustration at the Higher Institute for Artistic Industries (ISIA) in Urbino. *I sette fratelli Cervi. Una famiglia antifascista* (BeccoGiallo, 2024) is his first graphic novel. The book focuses on one of the most notorious events of the Italian Resistance and was produced in collaboration with the Alcide Cervi Institute. This tribute to the memory of the Reggio Emilia resistance fighters features history, nature and agriculture. Federico lives in San Martino, in Val Badia, where he teaches climbing and continues to draw.

Ha studiato grafica all'Accademia di Belle Arti di Brera e illustrazione all'ISIA di Urbino. *I sette fratelli Cervi. Una famiglia antifascista* (BeccoGiallo, 2024) è la sua prima graphic novel, dedicata a una delle più note vicende della Resistenza italiana e realizzata in collaborazione con l'Istituto Alcide Cervi. Un omaggio alla memoria dei resistenti reggiani, tra storia, natura e agricoltura. Ha scelto di vivere a San Martino, in Val Badia, dove insegna arrampicata e continua a disegnare.

BENEDÌ Feltre, 1997

After completing Liceo Artistico Benedì went on to study comics and literature. In 2020 she was invited to the Maison des Auteurs in Angoulême as an artist in residence. There she wrote and illustrated her first graphic novel *Il racconto della roccia* (Coconino Press, 2023), which won the Bologna Ragazzi Award 2024, Comics section. This gripping tale has a style reminiscent of Vittorio Giardino but with a softer touch.

Dopo il Liceo Artistico si è iscritta a Lettere Moderne dove ha studiato fumetto e letteratura. Nel 2020 è selezionata alla Maison des Auteurs di Angoulême per una residenza artistica, e là ha scritto e illustrato la sua prima graphic novel *Il racconto della roccia* (Coconino Press, 2023), premiata con il Bologna Ragazzi Award 2024, sezione Comics. Un racconto avvincente, con un tratto che ricorda le opere di Vittorio Giardino, con una mano più morbida.

CAMMAMORO Trapani, 1995

Cammamoro moved from Sicily to Bologna to study illustration and comics at the Academy of Fine Arts. At that time Giorgio Morandi was teaching there and engraving was attracting many talents. Cammamoro found in the cartoonist Gianluca Costantini a professor who understood Latin American literature, the Nabis and Paul Gauguin. Antonio Pigafetta, quoted by Gabriel Garcia Marquez, offered him a key to Ferdinand Magellan, and beneath Bologna's porticoes a story began to take shape, one vignette at a time. His nostalgia for the Sicilian sea merges with the colours. Igot appreciated its Conradian atmosphere and Cammamoro's first graphic novel *Il giorno perduto* (Oblomov, 2023) was published. Si trasferisce dalla Sicilia a Bologna, dove studia illustrazione e fumetto all'Accademia di Belle Arti. Quando ci insegnava Giorgio Morandi era l'incisione ad attrarre talenti. Trova nel fumettista Gianluca Costantini un professore che capisce chi ama la letteratura latino-americana, i Nabis e Paul Gauguin. Pigafetta, citato da Marquez, è una lettura che gli offre la chiave per Magellano, e sotto i portici prende forma una storia da raccontare, vignetta dopo vignetta. La nostalgia del mare siciliano si fonde ai colori, l'atmosfera conradiana piace a Igot e la sua prima graphic novel *Il giorno perduto* (Oblomov, 2023) viene pubblicata.

CARLOTTA DICATALDO Modena, 1994

Carlotta made her debut as an illustrator and cartoonist in 2017 after studying at the International School of Comics in Reggio Emilia. She collaborates with several publishers and illustrated the thirty-third episode of *Monster Allergy*. She teaches comics and manga at the Scuola Romana dei Fumetti. Together with Irene Marchesini she is co-author of *Reblis* (Bao Publishing, 2023). The main character of the story, Martino, has albinism and because of his skin tone, which Carlotta illustrates as luminous, his family disown him so he runs away. Viva adventure!

Esordisce nel 2017 come illustratrice e fumettista dopo gli studi alla Scuola Internazionale di Comics di Reggio Emilia. Collabora con diversi editori e firma il trentatreesimo episodio di *Monster Allergy*. Insegna fumetto e manga alla Scuola Romana dei Fumetti. Insieme a Irene Marchesini è coautrice di *Reblis* (Bao Publishing, 2023). Martino, il piccolo protagonista della storia è albino e per il suo pallore, che Carlotta rende luminoso, viene ripudiato dalla famiglia e scappa. Viva l'avventura!

ALBHEY LONGO Asti, 1993

Albhey graduated from the Albertina Academy of Fine Arts in Turin, where he lives and works. He made his debut in 2016 with the graphic novel *La quarta variazione*, followed by *Sfera* (2019), both published by BAO Publishing. The same publishing house published *Silica Void* (2022) and *La Soglia* (2024), illustrated by Longo and written by Claudio Ciciarelli. Also for Bao Publishing he collaborated as colour assistant for the *Kids with Guns* series by Capitan Artiglio, published in Italy, France, Spain and America. He teaches comics and illustration at the International School of Comics in Turin. Si è diplomato all'Accademia Albertina di Belle Arti di Torino, dove vive e lavora. Esordisce nel 2016 con la graphic novel *La quarta variazione*, a cui segue *Sfera* (2019), entrambi pubblicati da BAO Publishing. Con la stessa casa editrice escono *Silica Void* (2022) e *La Soglia* (2024), illustrati da Longo e scritti da Claudio Ciciarelli. Sempre per Bao Publishing collabora come assistente al colore per la serie *Kids with Guns* di Capitan Artiglio, pubblicata in Italia, Francia, Spagna e America. Insegna fumetto e illustrazione alla Scuola Internazionale di Comics di Torino.

EDOARDO MASSA Carate Brianza, 1993

After graduating in visual design and illustration at the Higher Institute for Artistic Industries (ISIA) in Urbino, Edoardo moved to Bologna where he worked in illustration, comics, graphic novels, scribing and theatre. He wrote and illustrated *Tutti autistici?* (BeccoGiallo, 2023) a comic strip that explores the theme of autism, seeking to look beyond the stereotype. He collaborates with *Passenger* the magazine by Iperborea.

Dopo la laurea in progettazione visiva e illustrazione all'ISIA di Urbino si trasferisce a Bologna dove lavora spaziando tra illustrazione, fumetto, graphic novel, scribing e teatro. Ha scritto e illustrato *Tutti autistici?* (BeccoGiallo, 2023) un fumetto che racconta l'autismo oltre lo stereotipo. Collabora con la rivista *Passenger* di Iperborea.

MARGHERITA MENEGUZZI Florence, 1993

Margherita studied in Florence, first at the Istituto Statale d'Arte, then at the Accademia delle Arti Digitali Nemo. She attended an online course in graphic novels at the Scuola Romana del Fumetto and won a scholarship for the scriptwriting course at the Scuola Internazionale di Comics in Florence. In 2022 she took part in the call for young emerging artists "Job Arf" and was selected by Green Moon Comics, with whom she published *Lemonade* (2024), her debut work in the Italian comics scene. Ha studiato a Firenze, prima all'Istituto Statale d'Arte, poi all'Accademia delle Arti Digitali Nemo. Ha frequentato un corso online di graphic novel presso la Scuola Romana del Fumetto e ha vinto una borsa di studio per il corso di sceneggiatura alla Scuola Internazionale di Comics di Firenze. Nel 2022 ha partecipato alla call per giovani artisti emergenti "Job Arf" ed è stata selezionata da Green Moon Comics, con cui ha pubblicato *Lemonade* (2024), il suo esordio nel panorama italiano del fumetto.

NOAH SCHIATTI Reggio Emilia, 1996

Noah studied comics at the Academy of Fine Arts in Bologna. He is a Japan enthusiast in his own very personal way. He loves Japan, knowing the country both as a place to live, when he stayed there for an artistic residency, and for manga, a genre much loved by many young people. He draws with grace and style, bringing to mind the greatest contemporary cartoonists. Tender, refined androgynous figures populate his pages and his LGBTIQ+ thoughts are freely expressed. Tokyo is the setting for *Sanguè*, the comic he drew that features texts by Eleonora C. Caruso (Bao Publishing, 2024). Ha studiato fumetto all'Accademia di Belle Arti di Bologna. È "giapponista" alla sua personalissima maniera. Ama il Giappone, lo conosce sia come paese dove ha vissuto per una residenza artistica, che per i manga, genere molto amato da tanti giovani e giovanissimi. Lo disegna con grazia e stile richiamando alla memoria i più grandi disegnatori contemporanei. Androgini dolci e raffinati popolano le sue pagine e i suoi pensieri LGBTIQ+ sono espressi in libertà. A Tokyo è ambientato *Sanguè*, il fumetto che ha disegnato, con i testi di Eleonora C. Caruso (Bao Publishing, 2024).

I grew up in the Emilia countryside in the late nineties. I spent my first twenty years surrounded by forage crops, immersed in hard work. My grandfather was a farmer and my father a carpenter. From an early age, I learned to value practicality and view reality without too many distortions. This is reflected in

my visual language, which is a mirror of the real world, originating out of what I observe and feel.

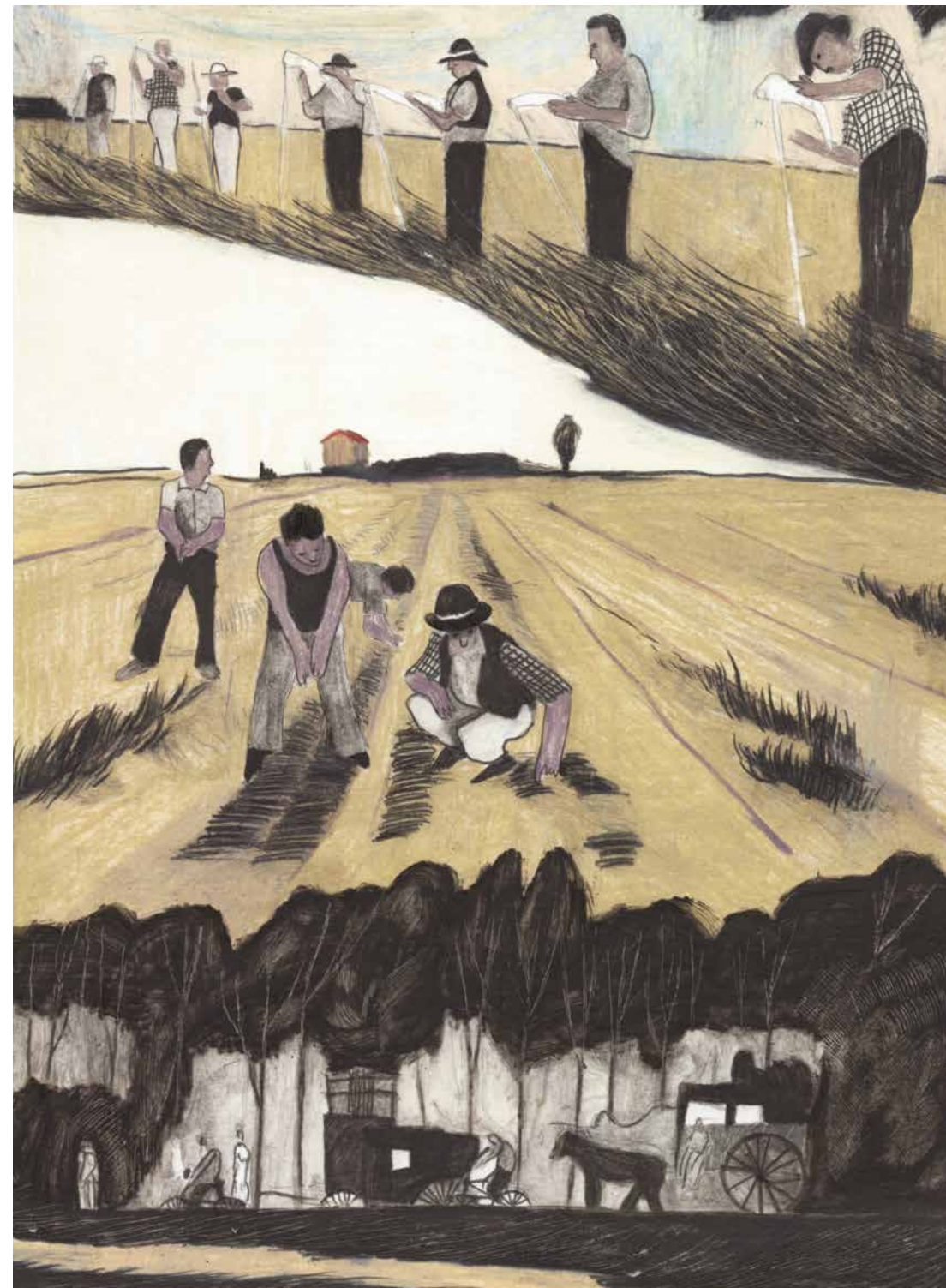
In my artistic process, I try as far as possible to engage with the scenes I'm drawing, seeking to render them as realistically as I can. Rather than isolating sounds in balloons, I incorporate onomatopoeia directly into the landscape because in reality, sounds aren't enclosed in white clouds. I spent a long time looking at Gipi and Manuel Fior. I've attempted to assimilate Andrea Serio's pencil work and lighting. Darker, introspective elements in my work reveal the influence of Dominique Goblet and Jorge González. When I was a kid, my parents often took me to the mountains. I was incredibly slow at drawing, so for me mountains were ideal subjects. Because they don't move, I was able to try my hand at something patient, something that allowed me to take my time. I moved to Val Badia a year ago to experience living and working in this new environment. My debut book, *I sette fratelli Cervi*, started out as a thesis project before publishers BeccoGiallo took it on. It tells the story of the Cervi brothers' anti-fascist resistance during World War II, depicted through descriptions of landscape and local animals. I drew this comic with coloured pencils, graphite and Liquin, employing a mixed technique that emphasizes the tangible aspects of land, work and agriculture. Right now, I'm finishing up the final panels for a publication due to come out in December 2024 in *Revue Dessinée Italia*, a fascinating graphic journalism project.



FEDERICO ATTARDO

I sette fratelli Cervi
(*The Seven Cervi Brothers*)
Becco Giallo, 2024

Mixed media:
graphite, coloured
pencils, liquin



Sono nato nella campagna emiliana di fine anni Novanta e qui ho passato i miei primi vent'anni di vita, circondato da campi coltivati a foraggio e con tanto lavoro da fare. Mio nonno è un contadino e mio padre un falegname. Fin da piccolo sono stato abituato alla praticità, a vedere la realtà senza troppe storpiature, e dunque anche

il mio linguaggio visivo è uno specchio del mondo reale, nasce da quello che vedo, dalla sensorialità.

Nel mio lavoro cerco di calarmi il più possibile nella scena che sto disegnando, solo così posso cercare di renderla il più possibile simile al reale. Mi servo delle onomatopoeie ma senza mai inserirle nei *balloon*: è il paesaggio che produce il suono, e nella realtà non vediamo i rumori circondati da nuvolette bianche. Ho guardato moltissimo a Gipi e a Manuel Fior, ho cercato di assimilare l'uso delle matite e delle luci di Andrea Serio, la parte più cupa e introspettiva dei miei lavori deriva invece dall'influenza di Dominique Goblet e Jorge González. Quan-

do ero piccolo i miei genitori mi portavano in montagna. Ero lentissimo a disegnare e la montagna era un buon soggetto: restava ferma, così potevo cimentarmi con qualcosa di paziente che stava ai miei tempi.

Da un anno mi sono trasferito in Val Badia per vedere com'è vivere e lavorare qui. Il mio primo libro, *I sette fratelli Cervi*, è nato come un progetto di tesi e poi ha trovato casa nel catalogo BeccoGiallo. Racconta della lotta antifascista dei fratelli Cervi durante la Seconda Guerra Mondiale, filtra attraverso le descrizioni del paesaggio e degli animali che abitano il territorio. Ho realizzato questo fumetto con matite colorate, grafite e Liquin, una tecnica mista caratterizzata dal forte aspetto materico, utile per parlare di terra, lavoro e agricoltura. Ora sto lavorando alle ultime tavole per una pubblicazione che uscirà a dicembre 2024 sulla *Revue Dessinée Italia*, un interessante progetto di graphic journalism.

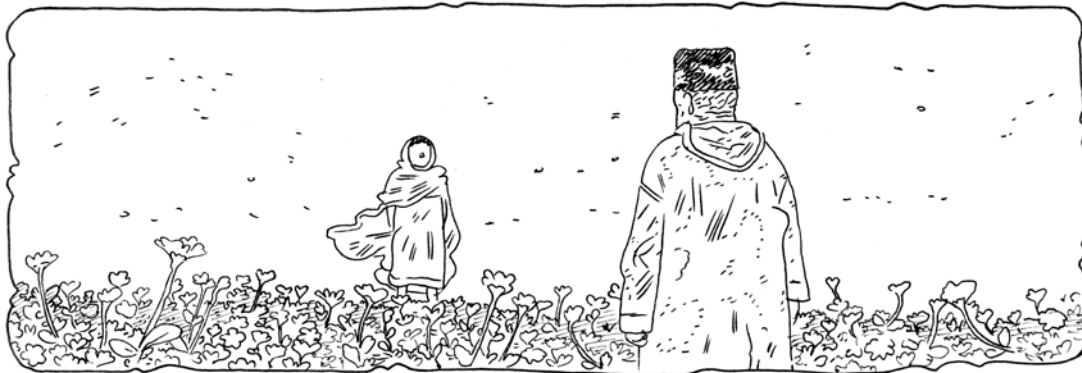


I spent a year and a half in Angoulême, a place I consider my second home in France, my nest in the comic world. Known as the “capital of the bande dessinée” and host to a famous festival, Angoulême has a comics museum and an extensive collection of original works, not to mention an incredibly well-stocked library. All dimensions of the ninth art are alive and kicking in this city.

I had two spells at the Maison des Auteurs, an artistic residency for comic artists and animators that selects and supports creators to develop original projects. In addition to providing living quarters, the MdA offers an exceptional workspace: about twenty authors live there at any one time, with new arrivals and departures every three to six months. I met many colleagues (I’d call them friends first and foremost) during my lengthy stay at this vibrant place of exchange and dialogue. Interacting with them has really helped me progress. It’s been remarkable working alongside authors, watching their projects evolve day by day –

from sketching storyboards to contact with publishers, from developing artwork to the final stages of publication

and promotion at fairs. I must admit, it is incredibly gratifying to see works by people you know, whose stories and creative struggles you’ve shared, proudly displayed in a bookstore window. The experience was undoubtedly the most enriching and instructive of my career as an author. I highly recommend it to everyone, especially Italian comics artists (not many apply for this residency). For me, Angoulême is primarily a living and working space with a great many colleagues and friends, a place where projects of all types are conceived and nurtured.



Ad Angoulême ho vissuto un anno e mezzo: la considero la mia seconda casa francese e il mio nido nel mondo del fumetto. Capitale “de la bande dessinée” e sede dell’omonimo e importantissimo Festival, Angoulême ha un museo del fumetto e una immensa collezione di opere originali, oltre a una ricchissima biblioteca. Qui la nona arte vive in ogni sua dimensione. Sono stata ammessa per due volte alla Maison des Auteurs, una residenza artistica riservata a fumettisti e animatori che seleziona e accoglie autori per sostenerli nello sviluppo di progetti originali. Oltre a offrire un alloggio, la MdA mette a disposizione uno spazio di lavoro straordinario: circa venti autori e autrici vi risiedono contemporaneamente, e ogni tre o sei mesi c’è sempre qualcuno che parte e altri che arrivano. Durante il mio lungo soggiorno in questo fertile terreno di scambio e di confronto ho potuto conoscere moltissimi colleghi (ma prima ancora direi amici) e interagire con loro mi ha fatto maturare enormemente. È stato straordinario affiancare autrici e autori dei quali ho visto nascere i progetti giorno per giorno –

dalla realizzazione dello storyboard ai contatti con gli editori, dallo sviluppo delle tavole fino alla pubblicazione

e alla promozione nelle fiere. Non nascondo che vedere nelle vetrine delle librerie opere di persone che conosci, delle quali hai condiviso la storia e la fatica creativa, rende molto fieri. È stata indubbiamente l’esperienza che mi ha dato e insegnato di più come autrice, e che raccomando a tutti, specialmente ai fumettisti e alle fumettiste italiane (non sono in molti a candidarsi alla residenza). La mia Angoulême è soprattutto questo, il luogo di vita e di lavoro di moltissimi colleghi e amici, e il luogo in cui nascono e crescono progetti di tutti i tipi.

BENEDÌ
Il Racconto della Roccia
(The Story of the Rock)
Coconino Press, 2023
Ink on paper



Professor

Edo Chierigato pointed me in this direction. It all began with a certain type of comic, and that was the comic to which I needed to turn. He helped forge a connection between myself and Igot. Without my professors’ support, I would never have dared approach Oblomov. Igot, a cartoonist and publishing house founder, rekindled enthusiasm in me, a doubt-filled, insecure young man.

My first comic, *Il giorno perduto*, was crafted amid uncertainties and fears.

I vacillated between believing I wasn’t up to the task and excitement I was working with a great master.

It all began one sleepless night. I found myself reading Gabriel Garcia Marquez’s Nobel Prize acceptance speech, in which he refers to Pigafetta’s diary as the imaginative seed of Latin American literature. Marquez talked about overwhelming reality, challenges, and hardships that leave little room for the imagination. He was referring to the loneliness of South America. Marquez’s words resonated in me for the rest of the night. Even if he was talking about his homeland, I felt a connection. The following morning, I tried putting my thoughts in order and wrote the first scene. Blending adventure and historical elements, this comic also had to reflect my personal journey, beginning with a cathartic episode of insomnia that echoed my own point of departure. After publicly presenting *Il giorno perduto*, I set off for Sicily. It was time to give nostalgia a break. I opted to be an “island within an island”. I looked forward to those long afternoons when everything stands still, the perfect kind of boredom for writing, distant from the bustling, contorting world and far from distracting noises. Like the sailor in my stories, I chose my stationary ship. I burned the original comic boards. I made the decision to stay on; those colours would no longer just be a memory to capture on paper.

CAMMAMORO
Pianeta verde
(Green Planet)
Unpublished
Mixed media:
watercolour,
digital colouring



Fu un professore, Edo Chierigato, a indicarmi la strada. Se tutto partiva da quel genere di fumetto, a quel fumetto dovevo rivolgermi. Riuscii a creare un collegamento tra me e Igot. Senza l’aiuto dei miei professori non avrei mai avuto il coraggio di bussare alle porte di Oblomov. Igot, fumettista e fondatore della casa editrice, diede nuovo entusiasmo a un ragazzo dubbioso e poco sicuro di sé. Il mio primo fumetto, *Il giorno perduto*, fu realizzato tra incertezze e paure, tra la convinzione di non essere all’altezza del compito e il brivido di lavorare con un grande maestro.

Tutto è nato durante una notte insonne. Mi ritrovo a leggere il discorso di Gabriel Garcia Marquez durante la premiazione al Nobel, in cui indica il diario di Pigafetta come il germe immaginifico della letteratura latino americana. Marquez parla di realtà smisurata, di sfide e stenti che lasciano poco spazio all’immaginazione, della solitudine dell’America del Sud. Le sue parole risuonano in me per tutta la notte. Sta parlando della sua terra, eppure percepisco delle somiglianze con la mia. Al mattino cerco di mettere ordine, scrivo la prima scena. Questo fumetto, seppur d’avventura e storico, deve raccontare di me, e dunque inizia come ho iniziato io, mettendo in scena una catartica insonnia. Dopo aver presentato al pubblico *Il giorno perduto* mi metto in viaggio verso la Sicilia. Do una tregua alla nostalgia. Scelgo di essere “isola nell’isola”. Aspetto quei lunghi pomeriggi in cui nulla si muove, la noia buona per scrivere, il senso di distanza dal mondo che corre e si contorce, lontano dal rumore che distrae. Come un marinaio delle mie storie, scelgo la mia nave immobile. Brucio le tavole originali del fumetto. Decido di rimanere, quei colori non saranno più solo un ricordo da ribadire in un foglio.

I consider teamwork crucial: I work on illustration alone, rather than, as many other authors do, writing texts. I was incredibly fortunate to meet Irene Marchesini at the Reggio Emilia International School of Comics, where we both studied the art. We became friends before we began working together as a consolidated artistic duo. Despite the common advice not to mix work and friendship, that friendship actually fortified our creative process. We share the same ideals and ambition to tell similar stories in our everyday and "artistic" lives. I always seek out sentimental value in everything I read and watch, in films, animations, TV series, or just illustrations I admire. How are the characters' emotions depicted? How do these emotions drive the narrative? How realistic can narratives that handle emotions be? And how delicately is it possible to tackle sometimes challenging themes? These are just some of the questions Irene and I ponder at the start of every new project. Characters are the most important element for us: they lay the groundwork for our stories.

Our ideas consistently stem from a desire to convey emotions.

Technically, our panel work intertwines: Irene draws the storyboards, which I then refine and finalize before inking. After that, I apply colour to round off the emotional dimension.

Seven years on from my comics world debut, I can safely say that I'm happy with the world I've found.



CARLOTTA DICATALDO
Untitled
Unpublished
Digital graphics

Per me è fondamentale il lavoro di squadra, dal momento che lavoro esclusivamente come disegnatrice senza dedicarmi anche alla scrittura dei testi, al contrario di molti altri autori. Ho avuto la grande fortuna di incontrare Irene Marchesini alla Scuola Internazionale di Comics di Reggio Emilia dove entrambe abbiamo studiato fumetto. Prima di diventare colleghe e consolidare il nostro duo artistico abbiamo avuto il tempo di diventare amiche. Anche se dicono che non si dovrebbe mai mischiare lavoro e amicizia, credo che sia proprio questa a dare grande forza al nostro processo creativo. Ci accomunano, nella vita di tutti i giorni e nella vita "artistica", gli stessi ideali e la volontà di raccontare lo stesso tipo di storie. In quello che leggo e in quello che guardo, che siano film, animazione o serie tv, ma anche semplicemente nelle illustrazioni che mi piacciono, cerco sempre un valore sentimentale. Come vengono trattati i sentimenti dei personaggi? Come sono usati per far muovere la storia? Quanto si può riuscire a essere verosimili con la narrazione quando si parla di sentimenti? E quanto delicatamente possiamo trattare temi a volte difficili? Queste sono solo alcune delle domande che io e Irene ci poniamo nell'approccio a ogni nostro nuovo progetto. Per noi la cosa più importante sono i personaggi: sono loro a gettare le basi del racconto.

Le nostre idee nascono sempre dall'intento di veicolare un'emozione.

Dal punto di vista tecnico, parlando di tavole, il nostro lavoro rimane comunque intrecciato: Irene disegna degli storyboard che io rifinisco e finalizzo prima di inchiostrare. Con il colore poi cerco di completare la componente emozionale. Oggi, sette anni dopo il mio esordio nel mondo del fumetto, posso dire di essere contenta della dimensione che ho trovato.



Le mie storie nascono da un'ossessione, da un desiderio e da un'esigenza profonda e difficilmente spiegabile, una voglia che non ti abbandona fino al giorno in cui finalmente inizi a buttarla su carta.

Possono nascere da un vissuto, dal voler mettere ordine in una serie di pensieri o dalla semplicissima voglia di creare qualcosa di nuovo. È un processo che prende vita in modo spontaneo, ben diverso da quello che avviene quando mi dedico alle collaborazioni, affidandomi alle storie di altri e concentrandomi solo sul disegno.

Se è vero che lavorare in solitaria nasce da un'esigenza, e in quanto esigenza non ha un percorso creativo delineato, per illustrare i testi di qualcun altro è fondamentale il dialogo. Con Claudio Ciccirelli, lo scrittore con cui ho lavorato più a lungo, abbiamo prima dovuto imparare a conoscerci bene, e solo dopo abbiamo potuto costruire al meglio il nostro metodo.

Ho sempre avuto una forte predisposizione per un stile molto pop, ma anche una grande fascinazione verso opere più clas-

siche: *Orange* è una rivisitazione di *Small Miracle*, illustrazione di Bernie Fuchs realizzata nel 1959. Negli ultimi due anni sto studiando molti pittori e illustratori editoriali dell'epoca, e in loro ho trovato un elemento importantissimo da aggiungere al mio già ricco mix di influenze, da Jamie Hewlett a Gipi, da Matt Groening e Daniel Clowes a Tuono Pettinato e Gianluca Foli... e molti altri.

Una costante del mio lavoro è

la ricerca dell'empatia con il lettore, quando disegno penso sempre a come "farlo entrare nell'illustrazione"

a come possa rivedere nei protagonisti della storia un momento della sua vita, a come riuscire a farglieli percepire "vivi"!

My stories originate out of an obsession, a desire and a deep-seated, often hard-to-explain need... A wish that persists until I finally start jotting things down on paper. They may evolve out of personal experiences, a desire to organize a series of thoughts, or simply an impulse to create something new. This spontaneously unfolding process is very different from when I'm working on joint projects, where I depend on the narratives of others and focus solely on illustration.

Whereas working on my own feels like a necessity, and as such does not follow a predefined creative curve, in contrast, when I'm illustrating someone else's text, dialogue is fundamental. Claudio Ciccirelli (the writer with whom I've worked the longest) and I had to get to know one another well before effectively developing a working method.

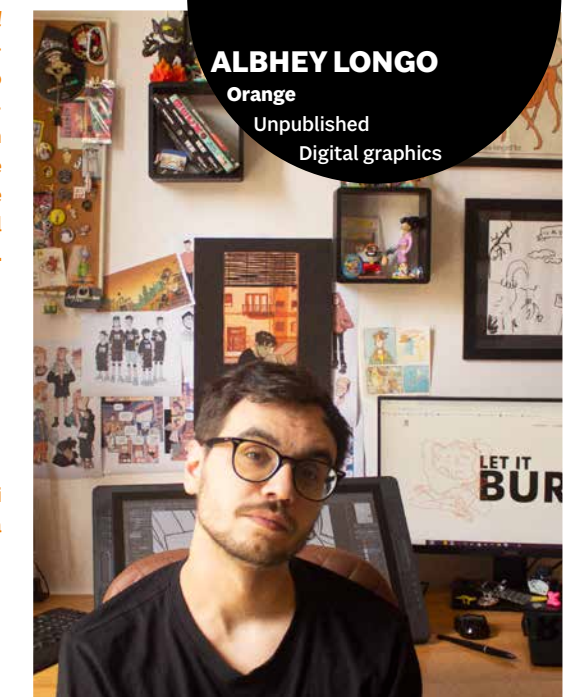
I've always been drawn to a very pop-influenced style, but I am also deeply fascinated by more classical works: *Orange* is a reinterpretation of *Small Miracle*, a 1959 Bernie Fuchs illustration. Over the last two years, I've studied many painters and editorial illustrators from that period, discovering a vital component to enrich my already diverse mix of influences that spans Jamie Hewlett, Gipi, Matt Groening, Daniel Clowes, Tuono Pettinato, Gianluca Foli, and many others.

Empathy with the reader is a constant in my work.

When I draw, I always consider how to "invite the reader into the illustration",

enabling them to see moments from their own lives in the characters, and ensuring that they perceive the characters as being "alive"!

ALBHEY LONGO
Orange
Unpublished
Digital graphics



If I had to pick something that epitomizes me, it would have to be a sandwich, simply because it's my favourite thing. I love sandwiches with tomatoes, buffalo mozzarella, and anchovies. The bread must be crunchy and not too doughy, the tomatoes perfectly ripe, the mozzarella oozing milk when I slice into it, and the anchovies dripping with oil. I like talking about sandwiches, hearing others talk about them, being advised to add a couple of basil leaves, or even a suggestion to spread a thin layer of butter to keep the bread crunchy. I dismiss anyone who hastily and unthinkingly suggests adding sauce, i.e. mayonnaise. If someone asks me what I'd like to eat for the rest of my life, I'd have no hesitation in answering.

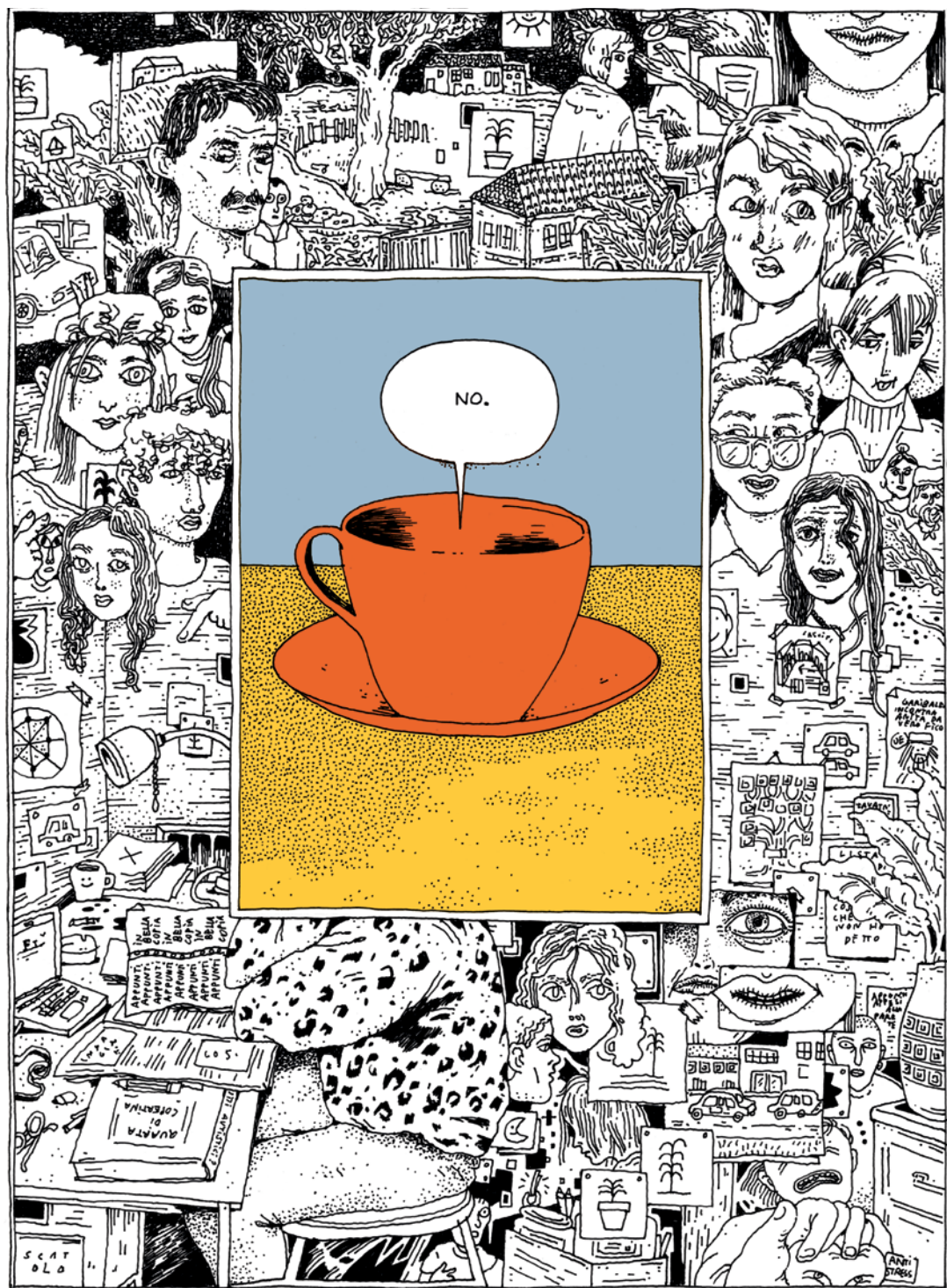
But does adding a cutlet turn the sandwich into a main course? Does it become a dessert if I add gianduia cream? These are the kinds of questions I ponder when I'm building a story. When I'm drawing, I share my personal universe, but because I'm shy, I need to transform personal elements into universal dialogue. For example, it's clear enough that I like sandwiches with tomatoes, buffalo mozzarella, and anchovies, but I'd rather say, "sandwiches are really tasty". This approach makes it easier to start a conversation, to ensure the people reading my story are engaged.

Laziness encounters chance in my drawings. This is, for me, an essential resource

because it takes you down untravelled paths. What can you do to avoid having to redraw the same complex room over the next forty pages? Generally, the solutions are so outlandish it'd be a waste not to pursue them.

Chance also adds joy to my work: chatting with a friend at a bar about his Sunday day-trip to the Riva del Garda hydroelectric plant might drastically alter a project I'm working on.

Isn't that a wonderful surprise for both myself and the publisher?



EDOARDO MASSA
Tutti autistici?
(Everyone Autistic?)
Beccogiallo, 2023
India ink on paper,
digital colouring

Se dovessi scegliere qualcosa che mi rappresenta direi che è un panino, perché è la cosa che più amo. Mi piace il panino con pomodoro, bufala e acciughe. Il panino deve essere croccante e con poca mollica, i pomodori molto maturi, la mozzarella deve sudare latte mentre la taglio, le acciughe devono essere grondanti d'olio. Mi piace parlare di panini, sentire parlare di panini, seguire il suggerimento di chi mi consiglia di aggiungere due foglie di basilico e anche di chi mi dice di spalmare un filo di burro per conservare la croccantezza del pane. Riniego i pazzi che dicono "manca la salsa" e propongono maionese senza riflettere. Se mi chiedessero cosa mi piacerebbe mangiare per il resto della mia vita non avrei alcun dubbio su cosa rispondere. E poi, se nel panino ci metto dentro una cotoletta diventa un secondo piatto? E se ci metto la crema di gianduia è un dessert? Queste sono le domande che mi faccio quando costruisco una storia. Quando disegno racconto il mio universo personale, ma sono timido, e ciò che per me è personale deve trasformarsi in un discorso universale. Ad esempio: mi sembra chiaro che a me piaccia il panino con pomodoro,

bufala e acciughe, ma preferisco dire "sono proprio buoni i panini". Così è più facile dare inizio a una conversazione, e il lettore della mia storia si sente coinvolto.

Nei miei disegni la pigrizia incontra il caso. La trovo una risorsa fondamentale

perché ti porta a percorrere strade non ancora battute. Cosa puoi fare per non dover ridisegnare la stessa complicata stanza per le successive quaranta pagine? Solitamente le risposte sono talmente folli che sarebbe un peccato non seguirle.

Il caso invece dà gioia al mio lavoro: un amico che mi parla al bar della sua gita domenicale alla centrale idroelettrica di Riva del Garda può cambiare radicalmente un progetto già in corso.

Una bella sorpresa da regalare a me e all'editore, no?

I devoured books when I was a kid, especially fantasy and horror stories. I didn't get into comics until I read *W.I.T.C.H.*, when I must have been around eight. I immediately knew I wanted to be "one of those comics drawers" forever. I've read comics in every genre ever since, from manga to graphic novels, superheroes and classic Italian comic strips. I enjoyed reading them, but drawing them was even more fun. I actually started sketching my first comic strips when I was at middle school, especially in geography class. Since then, I've never stopped. I began working on *Lemonade* when I was twenty. It started out as a totally different story to the one that ended up being published: the only thing that survived were the quirky characters. Brought out by Green Moon Comics in 2024, that project took ten years to come to fruition. I met up with Green Moon Comics at a networking session held by ARFI Rome Comic Festi-

val, which every year gives authors a chance to present their portfolios to publishers. You meet, and if you hit it off, the deal is sealed!

Working with an editor who supports and guides you is an unparalleled experience,

especially for a newcomer (as I was then, as I still consider myself to be today). I'm currently working on another comic with an indirect link to *Lemonade*, but for the time being I'd rather keep the details under wraps!



MARGHERITA MENEGUZZI

Lemonade
Cover
Green Moon Comics, 2024
Digital graphics



Da bambina leggevo tantissimi libri, mi piacevano i fantasy e i racconti dell'orrore, ma non mi ero mai appassionata ai fumetti fino a quando non ho iniziato a leggere *W.I.T.C.H.* Avevo circa otto anni e ho capito subito che avrei voluto fare per sempre "quella che disegna i fumetti". Da lì in poi ho letto fumetti di qualsiasi genere, dai manga alle graphic novel, dai supereroi ai classici del fumetto italiano. Leggerli mi piaceva moltissimo, ma ancora di più mi piaceva disegnarli. E così già durante le scuole medie – soprattutto quando in classe c'era lezione di geografia – ho iniziato a pasticciare con le mie prime vignette, e da allora non ho più smesso.

Ho iniziato a lavorare a *Lemonade* quando avevo vent'anni, all'inizio era una storia totalmente diversa da quella che poi è stata pubblicata, l'unica costante erano i personaggi un po' pazzi. Il progetto ha visto la luce solo dieci anni dopo, quando è uscito con Green Moon Comics nel 2024. Ho conosciuto questa casa editrice grazie ai colloqui organizzati da ARFI il Festival del Fumetto di Roma che ogni anno dà agli autori la possibilità di mandare il proprio portfolio agli editori. Ci incontriamo, e se ci piacciono a vicenda il gioco è fatto!

È un'esperienza unica poter lavorare insieme a un editor che ti aiuta e ti guida, soprattutto per chi è alle prime armi (come ero io allora, e come sono ancora adesso). Ora sto lavorando a un altro fumetto che avrà indirettamente a che fare con *Lemonade*, ma non voglio anticipare niente di più!



NOAH SCHIATTI
My Name is _____
Unpublished
Digital graphics

Drawing has always been fun, for as long as I can remember. I began with comics before moving on to illustration. Studying at the Academy of Fine Arts in Bologna allowed me to delve deeper into various forms, comparing notes with fellow students who shared my interests, and tutors who helped mould my artistic identity. I owe so much to lecturers Sara Colaone, Otto Gabos, Edo Chierigato, and Gianluca Costantini.

Drawing continues to be a fun activity for me. It's a way of organizing my thoughts and sharing them with others; I often find myself reaching for paper and pencils to relax. However, over time,

I've grown increasingly aware of the significant role visual language plays in conveying messages

and telling stories. I've recently worked a lot on storytelling; I am particularly passionate about LGBTQIA+ stories and trans issues, which are still hardly depicted in comics on sale in bookstores. Despite growing interest from mainstream publishers, we hear the many new voices discussing these themes, exploring uncomfortable truths, and presenting narratives that challenge societal norms predominantly via the internet and independent publishers. Artists like Flavia Biondi and Fumettibrutti have inspired me to pursue this career. Through my comics, I hope to offer my readers joy, determination, and hope – things I have obtained from others' works.

Da quando ho memoria ho sempre trovato il disegno divertente. Prima ho iniziato a fare fumetti, poi è arrivata l'illustrazione. All'Accademia di Belle Arti di Bologna ho potuto comprendere meglio questi linguaggi, confrontarmi con studenti che avevano le mie stesse passioni e con insegnanti che mi hanno aiutato a dare forma alla mia identità artistica. Sara Colaone e Otto Gabos, Edo Chierigato e Gianluca Costantini sono docenti a cui devo molto.

Disegnare rimane un'attività divertente, un modo per mettere ordine nei miei pensieri e per dividerli con gli altri; per rilassarmi mi ritrovo spesso a prendere in mano carta e matite. Con il tempo però

sono anche diventato più consapevole dell'importanza del linguaggio visivo per trasmettere un messaggio

o raccontare una storia. Recentemente sto lavorando molto sulla narrazione; mi stanno particolarmente a cuore storie LGBTQIA+ e le tematiche trans*, questioni ancora poco presenti nei fumetti che troviamo in libreria. Nonostante stia crescendo l'attenzione anche da parte dell'editoria tradizionale, è ancora soprattutto grazie a internet e al lavoro di case editrici indipendenti che possiamo scoprire nuove e sempre più numerose voci che parlano di questi temi, che raccontano realtà scomode, che presentano narrazioni al di fuori dei canoni imposti dalla società. Le opere di Flavia Biondi e Fumettibrutti mi hanno fatto capire che anche io potevo intraprendere questo mestiere, e con i miei fumetti spero di trasmettere ai miei lettori un po' di felicità, determinazione e speranza, così come io ne ho ricevuta leggendo quelli di altri.

EDITORIAL ILLUSTRATION ILLUSTRAZIONE EDITORIALE

CHIARA PALILLO Palermo, 1995

Chiara left Sicily to study for a degree in graphic design at the Iuav University in Venice, before attending the Ars in Fabula master course. She loves experimenting with different printing techniques such as linocut, silkscreen and monotype. She moves between analogue and digital; watercolours, gouache, graphite, ink and pastels are her faithful companions. She features in the Bompiani catalogue with important books, put on the page by Francesca Zucchi, a book designer of refined quality from Venice.

Ha lasciato la Sicilia per laurearsi in graphic design all'Università Iuav di Venezia, poi si è specializzata al master Ars in Fabula. Ama sperimentare diverse tecniche di stampa come la linoleografia, la serigrafia e la monotipia. Si muove fra analogico e digitale, acquerelli, gouache, grafite, inchiostro e pastelli sono i suoi fedeli compagni di lavoro. È entrata nel catalogo Bompiani con libri importanti, messi in pagina dalla veneziana Francesca Zucchi, nuova book designer di raffinata qualità.

MARCO SANDRESCHI Lucca, 1996

Marco was a very young student at the Academy of Fine Arts in Bologna when he was selected as one of the winners of the 2018 BCBF Illustrators Exhibition. Shortly after, he found his work on display, before thousands of image-hungry eyes, in a Corraini catalogue that toured the world. He continued his studies, completed his thesis on the role of illustration in popularisation and, at the same time, produced illustrations for the book *Metallo. Dal cuore della Terra alla civiltà umana* (Nomos Edizioni, 2023). In 2023, he was selected for the exhibition "Italian Excellence. Illustrations for Italo Calvino" organised by BCBF. He combines his passion for illustration with his love of painting at his studio in Lucca, his hometown.

È un giovanissimo studente dell'Accademia di Belle Arti di Bologna quando viene selezionato tra i vincitori della Mostra Illustratori 2018 di BCBF e poco dopo si ritrova in mostra, sotto gli occhi di migliaia di occhi avidi di immagini, in un catalogo Corraini che fa il giro del mondo. Continua a studiare, chiude la sua tesi dedicata all'illustrazione per la divulgazione, contemporaneamente produce splendide tavole per il libro *Metallo. Dal cuore della Terra alla civiltà umana* (Nomos Edizioni, 2023). Nel 2023 viene selezionato per la mostra "Eccellenze italiane. Figure per Italo Calvino" promossa da BCBF. Unisce la sua passione per l'illustrazione a quella per la pittura, ama dipingere nel suo studio a Lucca, sua città natale.

DAVIDE SPelta Castelleone, 1995

Davide studied visual design at the Istituto Europeo di Design (IED) in Milan and specialised at Mimaster Illustrazione. His is a rich style, with sandy brushes, preferring conceptual and simple cues for book covers, with a colour palette of vintage taste. He works as a freelance illustrator with creative agencies, magazines and publishing houses, including DeAgostini, Electa, Feltrinelli, Il Battello a Vapore, Il Sole 24 Ore, L'Express, La Repubblica, Mondadori and Wired.

Ha studiato visual design allo IED di Milano e si è specializzato al Mimaster Illustrazione. Il suo è un segno ricco, dai pennelli sabbiosi, che predilige lo spunto concettuale e sintetico nelle copertine dei libri, con una palette cromatica dal gusto vintage. Lavora come illustratore freelance con agenzie creative, magazine e case editrici, tra cui DeAgostini, Electa, Feltrinelli, Il Battello a Vapore, Il Sole 24 Ore, L'Express, La Repubblica, Mondadori, Wired.

STEFANO SUMMO Milano, 1995

Stefano loves Japanese visual culture, sports, AC Milan and hip-hop music. He has a huge appetite for films and runs an Instagram account dedicated to film posters. His explicitly retro style references Ferenc Pintér and Edward Kinsella, while his dynamic compositions recall American thrillers and detective stories. He studied graphic design and art direction at the Nuova Accademia delle Belle Arti (NABA) in Milan and illustration at Mimaster Illustrazione. He has worked for numerous clients, including La Repubblica, Lavazza, Max Mara, Mondadori, Nike Jordan and Warner Music. Ama la cultura visiva giapponese, lo sport, il Milan e la musica hip-hop. È un divoratore di film e cura un account Instagram dedicato ai poster di cinema. Nel suo tratto dal gusto esplicitamente rétro troviamo riferimenti a Ferenc Pintér e a Edward Kinsella, le sue composizioni dinamiche rimandano ai film di genere, thriller e polizieschi americani. Ha studiato graphic design e art direction alla NABA di Milano e illustrazione al Mimaster Illustrazione. Lavora con numerosi clienti, tra cui La Repubblica, Lavazza, Max Mara, Mondadori, Nike Jordan, Warner Music.

LUCREZIA VIPERINA Rome, 1996

"Lucrezia Viperina's design is explosively innovative," writes critic Ferruccio Giromini enthusiastically, who finds a truly incisive category: anterior futurism – or rather interior futurism, we might say. Lines and colours intertwine, connecting places, cities, books and advertisements. First Rome, where she attended liceo artistico, then Milan, where she studied illustration and animation at the Istituto Europeo di Design (IED) then straight to work for a number of clients, companies and publishing houses. In Turin in 2022, he illustrated the covers of ADD editore's Asia series. Very dynamic, as are her illustrations.

"Perché il design di Lucrezia Viperina è esplosivamente innovativo" scrive con entusiasmo il critico Ferruccio Giromini, che trova una categoria davvero incisiva: futurismo anteriore – o futurismo interiore, ci permettiamo di aggiungere. Linee e colori si intrecciano e collegano luoghi, città, libri, pubblicità. Prima Roma, dove ha frequentato il liceo artistico, poi Milano, dove ha studiato illustrazione e animazione allo IED, poi subito al lavoro per tanti clienti, aziende e case editrici. Nella città sabauda nel 2022 ha firmato le copertine della collana Asia di ADD editore. Grande dinamismo, come nelle sue tavole.



ALESSANDRA BRUNI

Flooded out
Frizzifrizzi online magazine,
May 2023
Digital graphics



We were all suddenly isolated in 2020 when the pandemic brought the world to a standstill. I felt myself compelled to fill the void by drawing. I began draughting my first illustrations, which I posted on my social media profiles. These images instantly connected me with people from around the globe, all of whom were sharing similar emotions.

I have always drawn, but it was only then that, for the first time, I realized my form of self-expression, my illustrations could serve a purpose beyond my own: they could extend beyond the walls of my then bedroom. Only later did I realize that art is a vital medium, that art can truly make a difference.

During that period, many people shared the illustrations I drew on social media. Not long afterwards, I discovered Mimaster, the school that turned my greatest passion into a career.

I despaired during the first two weeks of the course. I doubted I was up to it, but then a few months later, I was thrilled to see publication of my first illustration, in *The New York Times*.

Today, I work with a variety of publishers, news outlets, and companies. I approach every job with the same curiosity, keen to discover what the fusion of my and the client's tastes will produce.

What I most enjoy is the ideation process. Without doubt, a blank page can be daunting, but it's actually just an opportunity. I like to think of it as a puzzle in reverse:

it's a question of processing information, turning it into visual metaphors

by choosing the right elements that, combined with one another, speak louder than many words.

Nel 2020 a causa della pandemia il mondo si è fermato e ci siamo ritrovati tutti distanti. In quei giorni ho sentito l'urgenza di riempire quel vuoto disegnando, e ho iniziato a creare le mie prime illustrazioni che ho pubblicato sui miei profili social. Grazie a quelle immagini, improvvisamente sono entrata in contatto con persone provenienti da ogni parte del mondo, unite dalle stesse emozioni.

Disegno da sempre, ma è stato in quel momento che ho capito per la prima volta che il mio modo di esprimermi e le mie illustrazioni non erano utili solo a me, ma potevano avere un ruolo anche all'esterno di quella che al tempo era la mia cameretta. Solo dopo ho realizzato che l'arte è un mezzo importante, che può fare la differenza.

Le illustrazioni create in quei mesi sono state condivise attraverso i social da molte altre persone, e poco dopo ho scoperto Mimaster, la scuola che ha trasformato la mia più grande passione in un mestiere.

Le prime due settimane di corso le ho passate in preda allo sconforto, temevo di non essere all'altezza delle aspettative, poi un paio di mesi dopo, ho avuto la grande emozione di vedere la mia prima illustrazione pubblicata su *The New York Times*. Ora collaboro con numerose realtà, case editrici, testate giornalistiche e aziende; ogni volta con la stessa curiosità di scoprire cosa può nascere dall'unione tra il mio gusto e quello del cliente. La parte che preferisco è la ricerca dell'idea. Certo, la pagina bianca può spaventare ma non è altro che un'opportunità. Mi piace vederlo come un rebus al contrario: si tratta solo di

elaborare le informazioni e trasformarle in metafore visive

scegliendo i giusti elementi che, accostati tra loro, dicono più di tante parole.



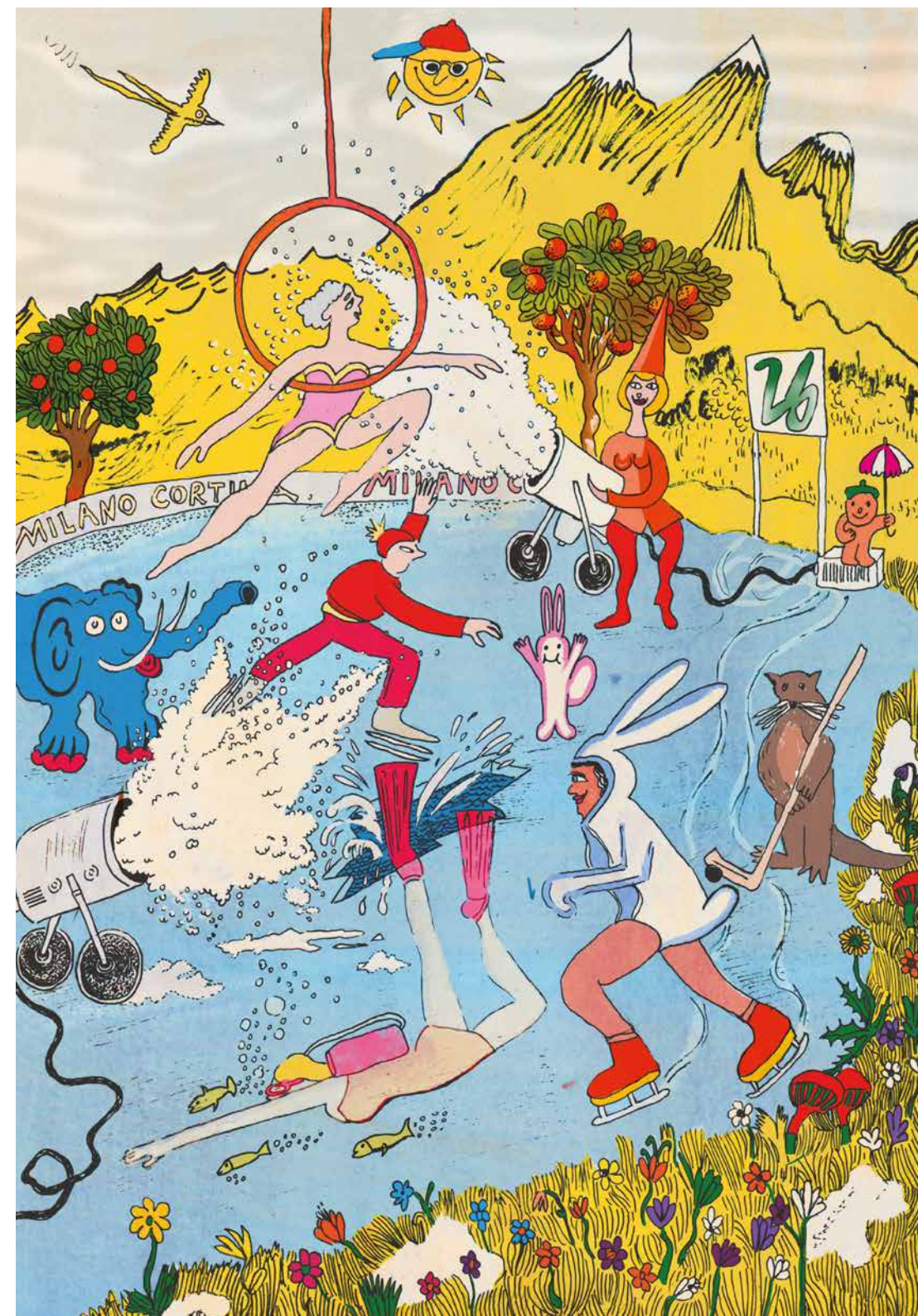
ELIO FERRARIO

Freddo (Cold)
Siderale magazine, Telefante Edizioni, May 2024
Mixed media

When I was little, I sketched characters like Gino the street sweeper, Gion Ring, and Bob Rasta. Inspired by Altan, Emilio Giannelli, and Vauro, I penned satirical cartoons on Silvio Berlusconi, Bush, and Bin Laden. I devoured *Peanuts* and works by Andrea Pazienza. I spent my summers in Sicily, selling my watercolours at Villa Romana del Casale, at Piazza Armerina. After finishing Art High School and getting a history degree from the Università Statale di Milano, I attended ISIA in Urbino, where

I learned to harness illustration as a "medium".

During my time in Urbino, I had "life-altering" encounters with professors and peers. I produced book covers and illustrations while I was studying my master's. Inspired by Abbie Hoffman, who in *Steal This Book* advocates for the creation of independent, uncensored reading matter, I founded *il.leggibile*, a weekly fanzine that ran from 26 February to 7 May 2022. I sold it at Urbino market until the police confiscated my table with copies of issue 7 – ironically, a special edition titled *IL.LEGALE*, on the history of underground printing. I distributed subsequent issues via *colportage*. Now on Issue 13, I have presented this fanzine at Indiecon in Hamburg, Libros Mutantes in Madrid, and Grafixx in Antwerp. British writer Norman Lewis and Italian journalist Vittorio Zucconi influenced my graphic journalism style. My writing mixes satire with surreal narrative, à la Federico Fellini, Mario Monicelli, and Dino Risi. I am always happy to illustrate a spontaneous article or create a graphic novel about current events, such as the illustrations I did for *The Lissome Magazine* on ecology and toxic masculinity, or a double-page spread for *Internazionale* on man-made snowmaking.



Da piccolo disegnavo personaggi come Gino lo spazzino, Gion Ring e Bob Rasta, e facevo vignette satiriche su Silvio Berlusconi, Bush e Bin Laden, emulando Altan, Emilio Giannelli e Vauro. Leggevo i *Peanuts* e Andrea Pazienza. Trascorrevo l'estate in Sicilia e vendevo i miei acquerelli alla Villa Romana del Casale di Piazza Armerina. Dopo il Liceo Artistico e la laurea in Storia all'Università Statale di Milano, ho frequentato l'ISIA di Urbino, dove ho imparato a utilizzare l'illustrazione anche come "mezzo".

A Urbino ho avuto degli incontri "fatali" sia con i professori che con i miei compagni di accademia, e durante il master ho realizzato copertine di libri e illustrazioni. Ispirato da Abbie Hoffman che nel suo *Steal this book* invita a creare fogli indipendenti e incensurati, ho fondato *il.leggibile*, una

fanzine settimanale stampata dal 26 febbraio al 7 maggio 2022 e venduta al mercato di Urbino (fino a quando i vigili hanno rimosso il tavolino con le copie del numero 7 che, per ironia della sorte, era uno speciale sulla storia della stampa clandestina, dal titolo *IL.LEGALE*). I successivi numeri sono stati distribuiti con il *colportage*. Ho presentato questa fanzine, oggi alla sua tredicesima edizione, a Indiecon ad Amburgo, a Libros Mutantes a Madrid e a Grafixx ad Anversa. Lo scrittore britannico Norman Lewis e il giornalista italiano Vittorio Zucconi hanno influenzato il mio modo di fare graphic journalism. Federico Fellini, Mario Monicelli e Dino Risi, la mia scrittura, che mescola satira a narrazione surreale. Sono sempre pronto a illustrare un articolo estemporaneo o a realizzare una graphic novel sull'attualità, come le illustrazioni realizzate per *The Lissome Magazine* sull'ecologia e il maschilismo tossico, o la doppia pagina per *Internazionale* sull'innevamento artificiale.

I escaped from Barletta to Bologna in 2011 to study at the Academy of Fine Arts. Those early years were filled with noisy, often confused experimentation with plaster, cement, plexiglass, and drills. Once I'd left the dust behind, I headed to Hamburg with nothing but paper and ink. Hamburg taught me to distinguish between what I could keep and what I needed to discard. I don't think it's a good idea to carry any excess weight in the marathon of being a comics artist. It's also important to collect more than our pockets can hold, then let go and see what sticks in the search for a right word that can replace entire panels and, on the flip side,

craft images so powerful they render any text unnecessary.



The incomplete, shadow, iconoclasm, all these elements draw me to the written page when I'm seeking an absence of visual references in text and silence in an image. Drawing on a motif common to pre-Lovecraftian horror literature, I might say: ghosts fascinate me, I'm intrigued by the anchor they cast across time. They are present when what they're made of is past. Many of my drawings initially come from texts, either my own or others'; most of my notebooks are filled with writing rather than drawings. I pursue musical rhythm. For example, a face has an incredibly strong sound. Hence, I look for interferences that can obscure it as much as possible, shroud it... I treat it like a landscape, a stage prop, until I decide to isolate it from the background noise I've created, and then display it in all its communicative power. Compromise myself, discipline myself, make good: that's what I do when I'm drawing and writing.

MAURIZIO LACAVALLA

Due orecchini
(Two Earrings)
La Stampa, 2022
India ink on paper



Da Barletta in fuga verso Bologna nel 2011, per studiare all'Accademia di Belle Arti. La sperimentazione di quei primi anni è stata rumorosa, a volte confusa: gesso, cemento, plexiglass e trapano. Abbandonata la polvere, sono partito per Amburgo con solo carta e china. Amburgo mi ha insegnato a scegliere tra quello che potevo conservare e quello di cui mi sarei dovuto disfare. Nella pratica da maratoneta del fumettista non penso di poter portare pesi superflui. Allo stesso tempo è importante raccogliere più di quanto le nostre tasche possono portare, per poi lasciarlo andare e contare ciò che rimane: la ricerca della parola esatta che sappia sostituire intere vignette e, all'opposto,

la composizione di immagini tali da rendere superfluo qualsiasi testo.

L'incompleto, l'ombra, l'iconoclastia mi avvicinano alle pagine scritte nel momento in cui quello che cerco è l'assenza di riferimento visivo nel testo e di voce nell'immagine. Prendendo spunto da un topos tipico della letteratura dell'orrore pre-lovecraftiano, potrei affermare questo: mi interessano i fantasmi e mi intriga l'ancora che gettano tra i tempi. Sono presenti quando ciò di cui sono fatti è passato. Molti miei disegni nascono in prima battuta da testi, miei o di altri, e la maggior parte dei miei taccuini sono scritti e non disegnati. Il ritmo che rincorro è musicale. Un volto, ad esempio, ha un suono fortissimo. Allora io cerco interferenze che lo nascondano il più possibile, lo mettano in ombra: lo tratto come paesaggio, come oggetto di scena. Fino a quando decido di isolarlo dal rumore di fondo che gli ho costruito attorno e mostrarlo in tutta la sua potenza comunicativa. Compromettermi, disciplinarmi, rimediare: questo faccio quando disegno e scrivo.



CHIARA PALILLO

La città dei bambini
(The Children's City)
Unpublished
Mixed media:
acrylic, graphite, digital collage



Si dice che il mondo di un illustratore stia in una piccola valigia da disegno. Tutto il tuo universo è lì e parla di te, del modo in cui, con matite e colori, tieni traccia del presente, preservando i ricordi dal logorio del tempo. Visione un po' nostalgica, la mia, ma sono sempre stata una meticolosa collezionista di ricordi. D'altronde, credo sia una vocazione naturale per me, cresciuta in una città nella cui Valle si ergono antichi templi greci che risplendono dorati nella luce di un sole africano. Agrigento è la mia casa ed è qui che ho scoperto l'illustrazione. All'età di tre anni, tra tempere e cartoncini, mi cimentavo nel disegno. Attraverso queste prime sperimentazioni il gioco si è fatto passione. L'arte è entrata nella mia vita in modo così naturale

che la matita sembrava fosse il prolungamento della mia mano o l'estensione della mia lingua: un mezzo con cui comunicare. Le gite al museo la domenica, tra antichi reperti e bellissime statue greche; le passeggiate tra i ruderi ellenistici, incorniciati da bianchi mandorleti in un'eterna pri-

mavera, hanno contribuito a far nascere in me il desiderio dell'arte. Da quel momento il disegno si è fatto strumento per sognare e desiderare.

Crescendo, nasce il desiderio di partire, di vivere nuovi luoghi ed esperienze. Ed è nella Laguna che il mio cuore ha trovato dimora, tra strette calli, in una silente Venezia: una seconda isola, una seconda casa. Oggi vivo nella mia città siciliana ma, a volte, al tramonto, seduta su una vecchia scalinata in riva al mare, rivedo il cielo della Laguna: quel rosa carminio che tende al blu ceruleo, colori così intensi del mio cielo agrigentino o veneziano. Oggi, la mia Isola è la mia casa, il mio mondo è dentro quella valigia da disegno.

People say an illustrator's world can be encapsulated in a small drawing case. Your entire universe is in there, speaking of you, revealing how, using pencils and colours, you capture the present and preserve memories from the ravages of time. My perspective may be a bit nostalgic, but I've always been a meticulous memory collector. Indeed, having grown up in a city surrounded by a Valley filled with ancient Greek temples glowing golden in the African sunlight, I believe it's a natural vocation for me. Agrigento is my home, the place where I first discovered illustration. I was already experimenting with tempera paints and cardboard by the age of three. These initial experiments gradually evolved into a passion. Art became part of my life so naturally with the pencil as a tool for communication, seemingly an extension of my hand or a part of my speech. My passion for art was ignited by the experiences of Sunday museum visits to ancient relics and stunning Greek statues, and strolls through Hellenistic ruins set against a backdrop of white almond trees in perpetual spring.

Drawing quickly became a tool for dreaming and yearning.

As I grew up, I developed a desire to explore, to experience new places and adventures. My heart settled on the Lagoon, among the narrow alleyways of a quiet part of Venice: a second island, a second home. Now, living back in my Sicilian hometown, I sometimes see the Lagoon's sky at sunset while sitting on an old seaside staircase: carmine pink fading into cerulean blue, shades as vivid as the ones in the skies over Agrigento or Venice. Today, my Island is my home; my entire world, contained within that drawing case.



MARCO SANDRESCHI

Ambienti spaziali
(*Space Environments*)
Snaporaz online magazine,
May 2024
Acrylic on paper



In 2018, the Bologna Children's Book Fair Illustrators Exhibition selected my educational panels for display. The illustrations, entitled *Momenti fatali*, were inspired by five significant geographical discoveries I'd researched and selected from Stefan Zweig's book *Decisive Moments in History*. Summarizing long, complex journeys in a single illustration and telling stories through maps packed with a wide variety of elements and perspectives helped me discover what I truly enjoy doing. Soon afterwards, I received an offer to illustrate my first book: *Metallo, dal cuore della terra alla civiltà umana*. Published by Nomos, this non-fiction title explores some of the most common metals on our planet. I have always been captivated by history, maps, and ideograms. This project enabled me to concentrate on depicting scientific content through imagery. In recent years, I have focused primarily on painting. That isn't a new endeavour for me; when I'm an illustrator, I begin with analogue painting techniques.

I strive to alternate painting with illustration, transferring elements from one to the other.

I mainly use oil paints, a technique not commonly seen in illustration due to time constraints. I often work on large canvases, far larger than standard editorial size. In my projects, I love seeking a nexus between the minimal, an instructive style of illustration, and the tradition of landscape painting, especially from the medieval period, in which perspective is notably absent.

Nel 2018 sono stato selezionato dalla Mostra Illustratori di Bologna Children's Book Fair con delle tavole di carattere divulgativo. Le illustrazioni, intitolate *Momenti fatali*, si ispiravano a cinque grandi scoperte geografiche, frutto dell'analisi e della selezione di alcuni capitoli tratti dall'omonimo libro di Stefan Zweig. Riassumere in singole illustrazioni viaggi lunghi e complicati, raccontare una storia attraverso l'uso di mappe piene di elementi e di prospettive diverse, mi ha fatto capire cosa mi diverte davvero. Poco dopo mi hanno proposto di illustrare il mio primo libro: *Metallo, dal cuore della terra alla civiltà umana*, edito da Nomos, un albo non-fiction dedicato a alcuni dei metalli più diffusi nel nostro pianeta. Storia, mappe e ideogrammi mi hanno sempre affascinato, e grazie a questo lavoro ho potuto focalizzarmi sulla narrazione di contenuti scientifici attraverso le immagini.

Da qualche anno mi dedico principalmente alla pittura. Non che sia una novità per me, anzi, come illustratore parto sempre da tecniche pittoriche analogiche e cerco di alternare la pittura all'illustrazione, portando un po' dell'una nell'altra.

Dipingo soprattutto a olio, tecnica poco usata nell'illustrazione per questioni di tempo, e uso spesso tele di grandi dimensioni, ben oltre i classici formati editoriali. Nei miei lavori mi piace cercare un punto d'incontro fra lo stile minimale e didascalico dell'illustrazione e la tradizione della pittura di paesaggio, in particolare quella del periodo medievale dove la prospettiva è assente.

I work a great deal in publishing. When I design a book cover,

I always strive to create an image that, without being overly explicit, instantly tells a story.

The crucial thing is to strike a balance between aesthetic appeal and effective communication. I achieve this through a harmonious mix of colours, shapes and typography that, without fully revealing them, subtly hint at the book's tone and content. The art director has a crucial role to play in cover design, particularly if they have a clear, well-defined vision of the end result yet are open to dialogue and innovation.

DAVIDE SPELTA
Quanto punge l'ortica
(*How Much the Nettles Sting*)
Cover
Mondadori, 2021
Digital graphics



Lavoro moltissimo nel campo editoriale, e quando mi dedico alla creazione di una copertina

cerco sempre di realizzare un'immagine che a colpo d'occhio racconti una storia,

senza però risultare troppo didascalica.

Ritengo sia fondamentale trovare un equilibrio tra estetica e comunicazione, utilizzando una combinazione armoniosa di colori, forme e tipografie che permetta al lettore di intuire il tono e il contenuto del libro, senza svelarlo completamente. Un ruolo fondamentale nella progettazione della copertina lo riveste inoltre l'art director, soprattutto se ha una visione chiara e ben definita del risultato finale ma contemporaneamente è anche aperto al dialogo e all'innovazione.

Una copertina davvero efficace è quella che rimane impressa nella mente, sia che venga vista su uno scaffale in libreria sia come una miniatura digitale.

Ho deciso di presentare a Francoforte la copertina realizzata per un e-book di Chiara Deiana perché rappresenta al meglio il mio approccio alla narrazione visiva, oltre a essere una tappa fondamentale del mio percorso professionale.

Quest'opera è il risultato di una collaborazione avviata l'anno precedente alla sua pubblicazione, quando ho frequentato il Mimaster.

Truly effective covers are memorable, and it doesn't matter whether they're viewed on a bookstore shelf or as a digital thumbnail. For Frankfurt, I have chosen the cover I designed for Chiara Deiana's e-book because as well as being a significant milestone in my career, it exemplifies my approach to visual storytelling. This work is part of a project that began the year before its publication, when I was at Mimaster. That was when Mondadori commissioned me to design the cover for Chiara Deiana's debut novel and, after that, a second cover for an e-book story featuring the novel's lead character. I immediately realized the illustration perfectly captures the story's message, effectively translating the text's underlying atmospheres and emotions into a simple image. When it comes down to it, a cover should be a visual invitation that captures the soul of the book, prompting the reader to dive into the content.



In quell'occasione sono stato selezionato da Mondadori per realizzare la copertina del romanzo d'esordio di Chiara Deiana e, successivamente, per creare una seconda copertina per un racconto in formato e-book, con la stessa protagonista del romanzo.

Mi sono subito reso conto che l'illustrazione catturava perfettamente il messaggio della storia, riuscendo a tradurre in un'immagine semplice le atmosfere e i sentimenti che animano il testo. In definitiva la copertina deve essere un invito visivo che racchiude l'anima del libro spingendo il lettore a esplorare il suo contenuto.



Gli artisti che più hanno influenzato il mio lavoro sono Ferenc Pintér, Tadanori Yokoo, Katsuhiro Otomo e J-Dilla. Pintér rappresenta l'ispirazione più diretta e importante, è stato un maestro dell'illustrazione, famoso in Italia principalmente per le sue copertine degli Omnibus e dei Gialli Mondadori. Il suo approccio figurativo – abbinato a una grande sensibilità e sintesi grafica, idee sempre nuove e segno pittorico – rappresenta per me il mix perfetto al quale ambire. I poster di Tadanori Yokoo sono una fonte di ispirazione inesauribile: elementi della tradizione giapponese come l'ukiyo-e (stampe del periodo Edo) e l'hanafuda (carte da gioco giapponesi) si fondono con sensibilità pop e composizioni-collage surrealiste. Di Otomo invece mi entusiasma il lavoro su *Akira*, dal manga alla produzione del lungometraggio animato. La palette colore, il disegno a metà tra manga e fumetto francese (penso in particolare a Moebius), i fondali di una Neo-Tokyo spettacolare e decadente all'interno di un'estetica cyber-punk. Infine James Yancey aka

J-Dilla, leggendario produttore hip-hop di Detroit. Jay ha rivoluzionato le produzioni hip-hop attraverso un mix di influenze techno, funky e soul, e un nuovo utilizzo che definirei "umanizzato" del suo campionatore MPC3000. Eliminando la riproduzione automatica dei suoni a tempo, ha ottenuto, manualmente, un'imperfezione umana nella traccia rendendo più vivi i suoi beat. È quello che cerco fare con la tavola grafica. Trovo importante coltivare la passione per questo lavoro e per qualsiasi ambito artistico che possa diventare stimolo a

sperimentare nuove soluzioni, evitando di abbracciare mode e trend ma prendendosi il tempo per sviluppare uno stile e una ricerca personali.

The artists who have profoundly influenced my work are Ferenc Pintér, Tadanori Yokoo, Katsuhiro Otomo, and J-Dilla. Pintér, a master of illustration known in Italy mainly for his Omnibus and Gialli Mondadori covers, is my most direct and significant inspiration. His approach combines figurative style with great sensitivity and graphic synthesis, fresh ideas, and a painterly touch – the ideal mix I strive for. Tadanori Yokoo's posters never cease to inspire me; they blend traditional Japanese elements like ukiyo-e (Edo period prints) and hanafuda (Japanese playing cards) with a pop sensibility and surreal collage layouts. I am particularly excited by Otomo's work on *Akira*, from manga to animated feature film production: the colour palette, blend of manga and French comic styles (which remind me of Moebius), and the backgrounds of a spectacular, decaying Neo-Tokyo in a cyber-punk aesthetic. Lastly, James Yancey, aka J-Dilla, the legendary Detroit hip-hop producer, has also left a mark on me. Jay revolutionized hip-hop production with a blend of techno, funk, and soul influences, not to mention a novel, "humanized" approach to using a MPC3000 sampler. He introduced human imperfection into his tracks, bringing his beats to life by manually overriding the automatic timing of sound playback. That's what I'm trying to emulate with my graphic tablet. I consider it crucial to nurture a passion for this profession, indeed, for any artistic field that acts as a stimulus for

trying out new solutions. It's important to resist merely following trends;

on the contrary, the thing that matters is to devote time to developing a personal style and pursuing individual research.



STEFANO SUMMO
Untitled
The Atavist Magazine, US online magazine, June 2024
The Guardian UK, June 2024
Digital graphics

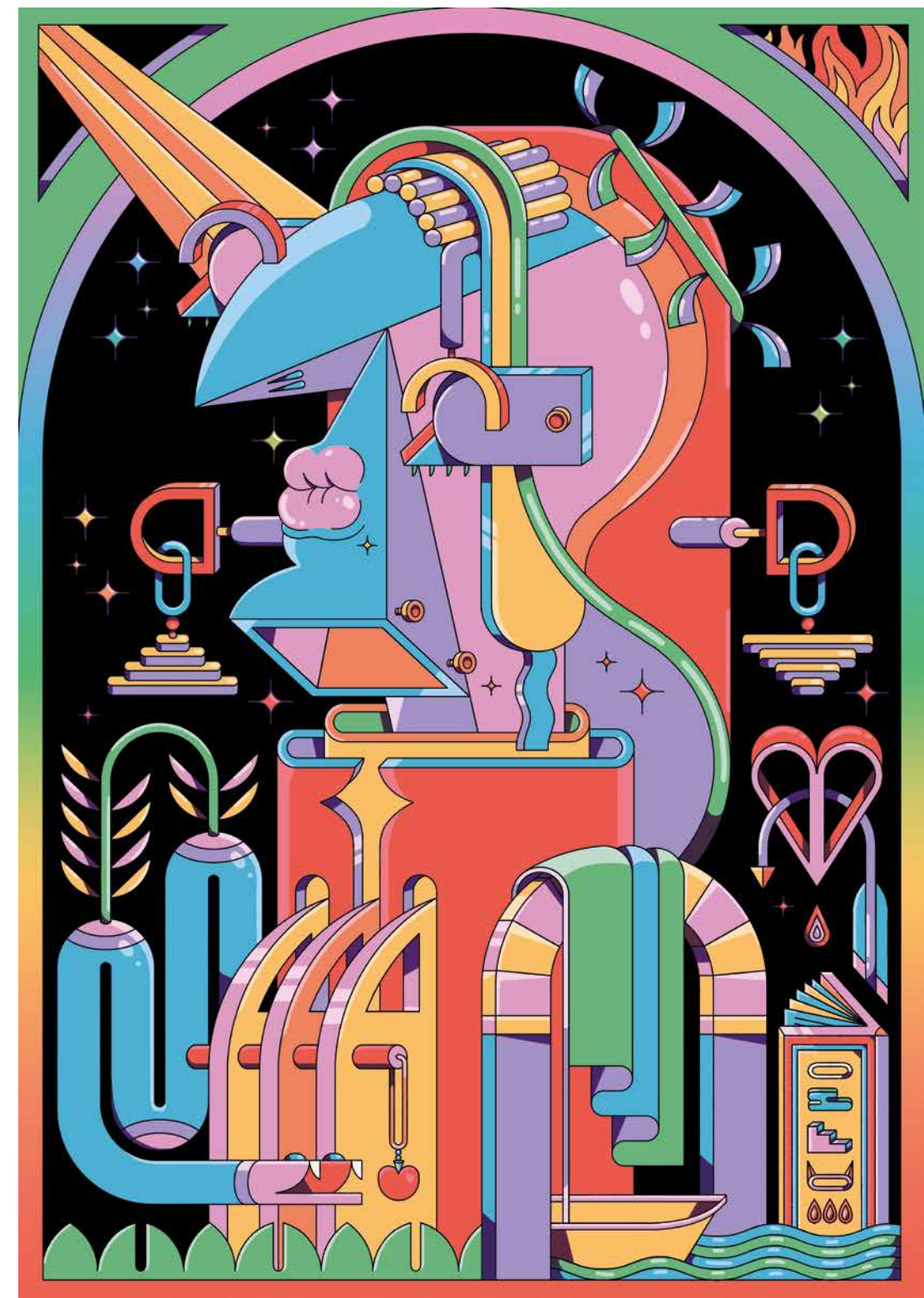
A whole past existed packed with people, objects, shapes, dreams, memories and studies that took shape in my family, handed down from my grandfather Gaetano Pompa to his children, including my father Adriano, before "Lucrezia Viperina". This is why my art does not merely display the essential, the single object, or an explicit message. Rather, it accretes by building up multiple objects: various aspects coexist and come together to generate life and movement. It's a place where everything fits together perfectly, in an orderly manner finding its own space.

It's true that sometimes my imagery and stylistic approach can be complex and challenging to interpret, but I prefer to think that, rather than just glancing at it, people are required to take an extra minute to study my illustration.

I aspire to being more than just fleeting content to be quickly scrolled past;

my intention is to create something that merits a pause and thoughtful reflection. The essence of my (and my colleagues') work is sharing the deepest and most intimate parts of ourselves. Without doubt, the key to my ultimate goal of touching people's hearts is achieved through meaningful exchange. At times, I feel like an antagonist, an outsider at odds with our uber-technological and fast-paced era, in which quantity often overshadows quality. This feeling likely drew me to Turin-based publisher Add editore which shares my commitment to delivering authentic stories brim-full with memories and testimonies, at all times with great dedication and meticulous research. I am thankful to all the brands, individuals and colleagues with whom I've had the pleasure of working, who on a daily basis give me the chance to add something more to my complexity, rendering it even richer and more valuable.

LUCREZIA VIPERINA
Hooked Nose, Red Robe and Laurel Wreath, Who Am I? I Turned Art into a Universal Language D.A.
Unpublished
Digital graphics



Prima di "Lucrezia Viperina" esiste un passato colmo di persone, oggetti, forme, sogni, ricordi e studi che ha preso forma all'interno della mia famiglia, trasmesso da mio nonno Gaetano Pompa ai suoi figli, tra cui mio padre Adriano. Per questo la mia arte per realizzarsi non mostra l'essenziale, l'oggetto singolo o il messaggio esplicito, ma si manifesta attraverso l'unione di più oggetti, la coesistenza di più sfaccettature che assieme creano vita e movimento. Un luogo dove tutto si incastra perfettamente e trova ordinatamente il suo spazio.

È vero che a volte il mio immaginario e il mio linguaggio sono complessi e di difficile lettura, ma mi piace pensare che le persone debbano spendere quel minuto in più davanti a una mia illustrazione, studiarla invece che semplicemente guardarla.

Non vorrei essere solo un mero contenuto da scorrere rapidamente, ma qualcosa per cui valga la pena fermarsi e riflettere.

Il mio lavoro e quello dei miei colleghi è regalare la parte più profonda e intima di noi stessi, e la chiave per arrivare al cuore delle persone – che è l'obiettivo del mio lavoro – si ottiene sicuramente grazie a uno scambio. Talvolta mi sento antagonista e fuori della mia epoca, estremamente tecnologica e veloce, dove il più delle volte la quantità è migliore della qualità. Forse è stato proprio questo a farmi avvicinare alla casa editrice torinese Add editore, che come me vuole trasmettere delle storie autentiche e sature di ricordi e testimonianze, sempre con grande dedizione e molto studio. Devo molto inoltre anche ai brand, persone e colleghi con cui ho avuto e ho il piacere di lavorare che mi danno ogni giorno la possibilità di aggiungere qualcosa in più alla mia complessità, rendendola ancora più ricca e preziosa.

BEYOND THE BOOK OLTRE IL LIBRO

ALIDA PINTUS Enna, 2001

Alida trained as a concept artist and character designer in Venice, Stockholm, Florence and Rome, then specialised at Mimaster Illustrazione. Passionate about music, animation, cinema and comics, she expresses herself best in free drawing, enriching her sketchbooks with drawings from day-to-day life, in particular depicting people she meets by chance. A cheery versatile, style is expressed both with the traditional tools of pencil and brushes in addition to a precious use of digital. She collaborates with various publishers and animation studios, including Cartoon Saloon, Free Range Games, Mondadori, Pearson and Salani. Si forma come concept artist e character designer fra Venezia, Stoccolma, Firenze e Roma, poi si specializza al Mimaster Illustrazione. Vorace di musica, animazione, cinema e fumetto, si esprime al meglio nel disegno libero, arricchendo i suoi sketchbook con disegni dal vero, soprattutto di persone incontrate per caso. Un segno felice, molto versatile, che si esprime sia con gli strumenti tradizionali della matita e dei pennelli, sia in un uso prezioso del digitale. Collabora con diversi editori e studi di animazione, tra cui Cartoon Saloon, Free Range Games, Mondadori, Pearson e Salani.

LUCIA BIANCALANA Perugia, 1993

Having studied industrial design at La Sapienza University in Rome, Lucia graduated in illustration from the Higher Institute for Artistic Industries (ISIA) in Urbino. She loves circles, funny characters and surreal scenes. She has earned mentions at the World Illustration Awards (2020 and 2022), the Autori di Immagini Award (2021) and at the Livio Sossi Award (2022). She collaborates with the Pièdimosca publishing house and works in the field of advertising. Her murals can be seen in several European cities and her illustrations have been displayed at exhibitions and festivals. She lives and works in Brussels. Ha studiato disegno industriale all'Università La Sapienza di Roma e si è laureata in illustrazione all'ISIA di Urbino. Ama i cerchi, i personaggi divertenti e le scene surreali. Ha ottenuto menzioni al World Illustration Awards (2020 e 2022), al premio Autori di immagini (2021) e al Premio Livio Sossi (2022). Collabora con la casa editrice Pièdimosca e lavora nel campo della pubblicità. I suoi murales sono visibili in diverse città europee e le sue illustrazioni sono state esposte in mostre e festival. Vive e lavora a Bruxelles.

MARCO QUADRI Bologna, 1993

Marco attended the Higher Institute for Artistic Industries (ISIA) before moving on to the Accademia in Urbino, where he studied cartography, engraving and woodcut. He specialised in illustration at the Escola Massana in Barcelona, a destination for many young people. He loves risograph printing. His debut comic *Collo di bottiglia* (Edizioni BD, 2024) – published in France and presented the same year at the COMICON in Naples – is a colourful allegory of our reality in which Marco narrates his own experience, for example the road where he cycled as a delivery rider. Born in Bologna, he is very much a citizen of Europe, having also lived in Holland, and is ready to go anywhere. Ha frequentato a Urbino prima l'ISIA e poi l'Accademia, dove ha studiato cartografia, incisione e xilografia. Si è specializzato in illustrazione alla Escola Massana a Barcellona, meta di molti giovani. Ama la stampa risograph. Il suo fumetto d'esordio *Collo di bottiglia* (Edizioni BD, 2024) – pubblicato in Francia e presentato nello stesso anno al COMICON di Napoli – è una colorata allegoria della nostra realtà dove Marco Quadri racconta ciò che conosce, ad esempio la strada dove ha pedalato come rider. Nato a Bologna, è un europeo a tutti gli effetti, ha vissuto in Olanda ed è pronto per ogni luogo.

SILVIA REGINATO Rossano Veneto, 1996

Silvia works for magazines, advertising and independent collectives. She studied illustration at the International School of Comics in Padua and has held a number of artist residencies. In 2023 she was among the finalists of the Golden Pinwheel Young Illustrators Competition at CCBF and in the same year one of her storyboards received a mention in the Lucca Comics & Games Livio Sossi Award. She mixes traditional and digital techniques in the service of children's illustration and the world of communication. Lavora per riviste, pubblicità e collettivi indipendenti. Ha studiato illustrazione alla Scuola Internazionale di Comics di Padova ed è stata ospitata in residenze d'artista. Nel 2023 è stata tra i finalisti del Golden Pinwheel Young Illustrators Competition di CCBF e nello stesso anno un suo storyboard ha ricevuto una menzione al Premio Livio Sossi di Lucca Comics & Games. Mescola tecniche tradizionali e digitale, al servizio dell'illustrazione per l'infanzia e del mondo della comunicazione.

FILIPPO TOSCANI Parma, 1994

Better known by his pen name *Rise the Cat*, Filippo graduated in anthropology in Bologna and specialised in illustration at the Higher Institute for Artistic Industries (ISIA) in Urbino. He draws graphic novels and creates murals, narrating the past and present with mixed media, brushes, spray cans, markers and monotypes. His works live on city walls and road surfaces, as well as on the pages of books and graphic novels. He collaborates with associations and schools, holding workshops on drawing and street art.

Più conosciuto con il suo nome d'arte *Rise the Cat*, Filippo Toscani si è laureato in antropologia a Bologna e si è specializzato in illustrazione all'ISIA di Urbino. Disegna graphic novel e realizza murales, raccontando il passato e il presente con tecniche miste, pennelli, bombolette spray, pennarelli e monotipi. I suoi lavori vivono sui muri delle città e sui manti stradali, oltre che nelle pagine di libri e graphic novel. Collabora con associazioni e scuole per laboratori di disegno e street art.



LUCIA BIANCALANA
Non mi aspettavo il sole
(I Did not Expect the Sun)
Unpublished
Digital graphics

My image-creating process stays consistent, even if I handle a wide-ranging variety of projects. I strive to fully understand and meet the goals of the people I'm working with on every commission. I jot down notes, keywords, phrases, and visual references, quickly noting down key points on one page of my notebook. Then, on the next page, I start visualizing them as shapes, objects, and actions. Besides publishing, I also do illustrations for advertising and the visual identities of companies large and small. This work often entails creating content that transcends the limitations of the printed page. For example, I took part in a live performance for Adidas's "Stan Smith Forever" campaign.

Using paints and brushes, it took me three days to transfer my illustration onto a large banner in one of Antwerp's main squares. In Ostend, I created short animations to educate citizens about daily practices that foster environmental cleanliness. I also animated characters for Colussi GranTurchese's social media campaign, in which the iconic biscuit morphs into various objects that resonate across the generations. In my hometown of Perugia, I've recently been involved in shaping local wine and liquor producers' visual identities. Such work always brings me immense satisfaction; I am more than happy to help revitalize the city where I grew up. Working on established advertising campaigns and identities poses a challenge:

I must make sure I cater to the client's needs without compromising who I am,

capturing and reflecting the brand's forms, colours, and values while remaining true to my own style and approach.

Mi confronto con lavori molto diversi tra loro, ma il processo per la creazione di un'immagine rimane invariato. In ogni commissione cerco di cogliere al meglio gli obiettivi di chi mi sta di fronte. Prendo appunti tramite parole chiave, frasi, riferimenti visivi. Traccio rapidamente i punti essenziali in una pagina del mio blocco appunti, e in quella successiva comincio a visualizzarli attraverso forme, oggetti, azioni. Oltre all'editoria, realizzo illustrazioni per pubblicità e identità visive di piccole e grandi aziende. Questo comporta, spesso, creare contenuti che vanno oltre il supporto e la fissità della pagina. Per Adidas, ad esempio, ho partecipato ad una live performance per la campagna "Stan Smith Forever". In tre giorni, ho riprodotto con vernici e pennelli la mia illustrazione direttamente su un grande banner pubblicitario esposto in una delle piazze principali di Anversa. Per la città di Ostenda, invece, ho creato brevi animazioni per informare i cittadini delle azioni quotidiane utili a mantenere pulito l'ambiente. Ho poi animato i miei personaggi per la campagna social di Colussi GranTurchese, in cui l'iconico biscotto prende le forme di un oggetto sempre diverso che accompagna le diverse generazioni. Recentemente, ho collaborato all'identità visiva di aziende locali che producono vini e liquori a Perugia, la mia città natale. Questo tipo di lavoro mi regala sempre una grande soddisfazione: è bello sentirsi parte di un rinnovamento nella città in cui sono cresciuta. Quando si lavora all'interno di campagne pubblicitarie e di identità già definite, la sfida è quella di raccogliere le forme, i colori e i valori di quel determinato marchio e cercare di metterli in luce attraverso il proprio stile e il proprio linguaggio; senza venir meno alle necessità del cliente ma senza tradire la propria personalità.

What keeps me creative and enthusiastic over time is versatility. I love tailoring my drawing style to whatever's useful. I'm always eager for my images to make the message of a book or film more plausible. I've been freelancing for about three years now, navigating the worlds of publishing, animation, and gaming. My first job was as a character designer at Free Range Games, where my task was to create the main characters and Non-Player Characters (NPCs). It's a challenging role that requires curiosity and a lot of self-questioning: "Who is this character? How do they interact with their world?" Unlike editorial illustration,

speed and quantity of idea generation are more critical than the end result:



compelling characters may be rough around the edges, but they must have the narrative heft to carry the story. Drawing has always been my passion. At school, our teachers encouraged us to write stories and read them out loud. I used to draw characters for my classmates' stories, a privileged task that made me feel good. I used to watch a lot of cartoons with my siblings at home. At the movies, we always stayed on to watch the credits. As that plethora of names scrolled by, I daydreamed that one day I'd find my way onto that list. This idea took on more tangible form during my studies, when I met the people with whom I still discuss navigating the profession. Project after project, I continue to forge new connections.



ALIDA PINTUS
The Emperor, series "Tarot"
Unpublished
Ink and pencil

Essere versatile mi aiuta a mantenermi creativa ed entusiasta nel tempo, mi piace declinare il mio modo di disegnare in base a quello che può essere utile: se con le mie immagini posso contribuire a rendere verosimile un messaggio all'interno di un libro o di un film sono sempre felice di farlo.

Lavoro da circa tre anni come freelance tra il mondo dell'editoria e quello dell'animazione e del gaming. Il mio primo incarico è stato come character designer per lo studio di videogiochi Free Range Games, avevo il compito di disegnare i personaggi principali del gioco e i Non-Player-Characters (NPC). È un lavoro impegnativo dove è importante essere curiosi e porsi molte domande: "Chi è questo personaggio? E come si relaziona con

il mondo in cui si muove?" A differenza dell'illustrazione editoriale,

la quantità e la velocità con cui si buttano giù idee conta più del risultato finale:

un buon personaggio può anche essere meno curato nel disegno, l'importante è che abbia il potere di raccontare una storia.

Ho sempre amato disegnare, a scuola le maestre ci incoraggiavano a scrivere le nostre storie e a leggerle ad alta voce: io disegnavo i personaggi inventati dai miei compagni, era il mio compito speciale e mi faceva stare bene. A casa guardavo tantissimi cartoni animati insieme ai miei fratelli, e al cinema restavamo in sala anche per i titoli di coda: vedendo tutti quei nomi che scorrevano nei credits pensavo che un giorno avrei trovato il modo di esserci anch'io.

Questa idea si è definita in modo più concreto durante il mio percorso di studi, dove ho conosciuto le persone con cui ancora oggi mi confronto per navigare questa professione, creando sempre nuove connessioni, un progetto dopo l'altro.



MARCO QUADRI
Zuppa di funghi
(Mushroom Soup)
Unpublished
India ink and alcohol markers

It's typical in our field to work on a variety of projects and straddle different spheres of illustration. Comics, picture books, and editorial illustrations all interest me. Publishers and art directors saw some images I uploaded, mainly on Instagram, and that led to work with magazines and newspapers. In 2020, I and fellow-students from the ISIA course in Urbino set up Enter Press, a Bologna-based collective of illustrators, a risograph printing studio, and an independent publisher. We publish small self-produced works and books, with a special focus on comics and contemporary drawing. Since 2020, we've attended more than thirty independent publishing festivals in Italy and abroad. As a publisher, Enter Press works with artists from Italy and elsewhere who explore the relationship between drawing, text, and narrative on paper. In the past fifteen years, self-publishing and risograph printing have spread widely across Europe. Risograph printing is economical, fast, and easy to use, producing a dot pattern similar to screen printing and achieving colour results very similar to offset printing.

We prioritize genuine self-production, which means complete control over the final product,

from the printing process to packaging. Our aim is to offer space to works traditional publishing might, for a variety of reasons, overlook. We are a volunteer collective, so we use all financial resources to pay artists and purchase printing materials.



Per chi fa il nostro mestiere è normale dedicarsi a progetti diversi e spaziare tra diversi ambiti dell'illustrazione. Mi interessano i fumetti, gli albi e l'illustrazione editoriale. Il lavoro con magazine e quotidiani è arrivato grazie ad alcune immagini che ho pubblicato online (principalmente su Instagram) e che sono state viste da editori e art director. Nel 2020 insieme ad alcuni compagni del corso ISIA di Urbino abbiamo fondato Enter Press: un collettivo di illustratori, uno studio di stampa risograph e una casa editrice indipendente con sede a Bologna. Pubblichiamo piccole autoproduzioni e libri con un'attenzione particolare al fumetto e al disegno contemporaneo. Dal 2020 abbiamo partecipato a più di trenta festival di editoria indipendente in Italia e all'estero. Come casa editrice, Enter press collabora con artisti nazionali e internazionali che esplorano il rapporto tra disegno, testo e narrazione su carta. Il mondo di chi fa autoproduzioni e stampa in risograph ha avuto grande diffusione negli ultimi quindici anni in Europa; la risograph è una stampa economica, veloce e facile da usare, crea un retino simile alla stampa serigrafica e ha una resa in termini di colori molto vicina all'offset.

Per noi è importante fare autoproduzione nel vero senso del termine, e in questo modo si ha il controllo totale del risultato finale del lavoro,

dalla stampa alla confezione. Vogliamo dare spazio a lavori che per ragioni diverse non sarebbero presi in considerazione dall'editoria tradizionale. Il nostro è un collettivo di volontari, ogni risorsa economica viene investita per pagare artisti e comprare materiali per la stampa.

Extremely curious by nature, I always want to try everything. Whether it be animation, murals, illustrated books or visual communication, I love experimenting. My goal is to strike the right balance in my career, to illustrate and write children's books, work with companies and magazines, and continue improving my skills across a variety of spheres. Recently, I had a chance to create illustrations for Adesivi Divisivi, a brand deeply committed to gender issues, human rights, and ecology. Because these values are important to me, it was essential for me to make work on these topics capable of raising awareness among others. I've also had the good fortune to work with people who share my perspective on the world.

In today's historical moment, in which we are overwhelmed by vast amounts of advertising and witness the launch of new products on a daily basis, it is incredibly refreshing for members of the public to encounter something unique and unexpected; clearly, visual communication and imagery have a pivotal role to play in this. Commissioning an illustrator to design a poster or develop a company or brand's coordinated visual identity adds personality and depth. Our role is not merely to present a design or decoration,

we set out to convey a value or a message that sparks dialogue between the company and its audience.

Another part of my work that's highly important to me is the opportunity to educate others about what it means to be an illustrator. To achieve this, I began putting on illustration and comics-focused events at Scrib Fest, an annual festival in my city.

SILVIA REGINATO
At the Art Studio
Unpublished
Digital graphics



Per carattere sono una persona estremamente curiosa, vorrei provare tutto e mi piace sperimentare: dall'animazione ai murales, dall'albo illustrato alla comunicazione visiva.

Il mio obiettivo è trovare il giusto equilibrio nella mia professione, riuscire a illustrare e scrivere libri per bambini, lavorare con le aziende e i magazine, continuare a sviluppare le mie abilità in ambiti sempre diversi. Ad esempio, qualche tempo fa ho avuto l'occasione di creare delle illustrazioni per Adesivi Divisivi, un brand con particolare interesse verso le questioni di genere, i diritti umani e l'ecologia. Sono valori che mi stanno molto a cuore ed è stato importante per me creare qualcosa che potesse sensibilizzare gli altri su questi temi. Inoltre ho avuto la fortuna di potermi confrontare con persone che hanno la mia stessa visione del mondo. Credo che in questo periodo storico, in cui siamo sommersi da una grande quantità di pubblicità e vediamo ogni giorno nascere nuovi prodotti,

sia molto stimolante per il pubblico vedere qualcosa di unico e inaspettato; e ovviamente su questo la comunicazione visiva, l'immagine, ha un ruolo fondamentale.

Chiamare un illustratore per la creazione di locandine o per ideare l'immagine coordinata di un'azienda o un marchio, equivale a dare personalità e profondità. Quello che facciamo non è solo proporre un disegno o una decorazione,

cerchiamo di comunicare un valore, un messaggio, di avviare un dialogo tra l'azienda e il suo pubblico.

Un altro aspetto del mio lavoro a cui tengo molto è la possibilità di far conoscere agli altri cosa vuole dire essere un illustratore. Per questo ho iniziato a organizzare eventi incentrati sull'illustrazione e il fumetto all'interno del festival Scrib Fest che si tiene ogni anno nella mia città.



Ogni volta che mi viene chiesto di descrivere il mio lavoro provo un senso di confusione. D'istinto direi che il mio linguaggio visivo è essenziale, al contrario, però, utilizzo numerosi elementi a scopo decorativo. Più di tutto mi appassiona lo studio della giustapposizione di colori in armonia, con palette ristrette. Odio il vuoto, non lo so gestire. Il murale è la mia base di partenza: quando ho iniziato a disegnare non l'ho fatto per l'illustrazione in sé, ma per avere dei bozzetti da riprodurre su un muro. Il mio desiderio di raccontare storie è nato facendo arte pubblica.

Dipingere muri significa spostarsi, a piedi, in macchina, in aereo, entrare a contatto con tanti racconti e con tante persone diverse.

Uno dei miei ultimi lavori è stato un murale a Civitanova Marche, all'oratorio dei salesiani, all'interno del Museo d'Arte Urbana "Vedo a Colori". Grazie

alla curatela di Giulio Vesprini e al calore delle persone che ho incontrato, mi sono potuto immergere nella storia di Don Bosco; unendo i loro racconti alla mia visione abbiamo dato vita a uno scambio che si è trasformato in una narrazione a più voci. Anche quando lavoro con i fumetti sono sempre alla ricerca di storie che agiscano da collante tra le persone. La mia prima graphic novel, con la sceneggiatura di Francesco Pelosi, parla di un episodio di resistenza antifascista avvenuto nel 1922 a Parma, città dove sono nato e vivo (Guido Picelli. *Un antifascista sulle barricate*, Round Robin, 2022). Il mio secondo progetto editoriale è un libro illustrato che sogno possa vedere presto la luce. Abbandonata la tecnica dello scratchboard, ora mi dedico di più ai pennarelli per la loro praticità e per le texture che posso ottenere.

Whenever somebody asks me to describe my work, I get confused. I'd instinctively describe my visual style as minimalistic, yet I do incorporate many decorative elements. I'm particularly passionate about exploring juxtapositions of harmonious colours within a restricted palette. I hate emptiness; managing emptiness is not my forte. My initial foray into art was through murals: I didn't start drawing to illustrate but to create sketches to be transferred onto walls. My desire to tell stories started with public art.

Painting murals involves travelling on foot, by car or plane, encountering a wide variety of narratives and people along the way.

One of my most recent projects was a mural at the Salesian oratory in Civitanova Marche, under the auspices of the "Vedo a Colori" Museo d'Arte Urbana. Thanks to Giulio Vesprini's curation and the warmth of the people I met, I delved into the story of Don Bosco. Folding their stories into my vision fostered an exchange that evolved into a multi-voice narrative.

In my comics work, I am continually looking out for stories to create a bond among people. My debut graphic novel, scripted by Francesco Pelosi, tells a tale of antifascist resistance from 1922 in Parma, my hometown and the place where I live (Guido Picelli. *Un antifascista sulle barricate*, Round Robin, 2022). My second publishing project is an illustrated book I hope will soon see the light of day. Having moved away from the scratchboard technique, I now prefer markers for their convenience and the textures they allow me to create.



FILIPPO TOSCANI
Diana
Unpublished
Mixed media

**FROM
ILLUSTRATION
TO COMICS**
PENCILS
IN TALENTED
YOUNG HANDS

**At the centre
of world
illustration**
by Elena Pasoli
4

**A quest for the
elsewhere and
the otherwise**
Ivan Canu talks with
Lorenzo Mattotti
9

**Alone
or in a group?**
by Grazia Gotti
12

**An idea with a
line around it?
Far more
than that**
by Silvana Sola
13

**PICTURE
BOOK**

