



A OCCHI APERTI

una newsletter
su fumetto
e illustrazione



[| scroll down for the english version |](#)

Benvenute e benvenuti: questa è A occhi aperti, una rubrica di Hamelin dedicata al disegno, al fumetto e all'illustrazione.

Ogni due settimane riceverete articoli critici, interviste, recensioni e consigli di lettura.

IN QUESTO NUMERO

Una riflessione di [Alberto Falco](#) sulle potenzialità narrative dell'immagine e della specificità del segno che ne traccia i contorni, a partire da una selezione di tre produzioni a fumetti destinate a ragazze e ragazzi delle scuole medie e superiori.

[Alberto Falco](#)

[Cosa succede quando ci concentriamo sul segno?](#)

Ogni anno inseriamo nelle bibliografie per scuole medie e superiori del progetto [Xanadu](#) 8-10 fumetti. Per sceglierli ci poniamo ogni volta una serie di domande: sono bei fumetti? Potrebbero parlare a un lettore o una lettrice giovane e perché? Hanno un segno che ci convince?

Trovo quest'ultima domanda in particolare una delle più difficili a cui rispondere. Nel fumetto il segno non deve essere bello per forza, ma deve essere capace di comunicare in modo efficace le direzioni che prende la

narrazione, le atmosfere, le metafore visive, i significati simbolici. Allo stesso tempo, credo sia difficile pensare che una persona non abituata a leggere fumetti sia disposta ad approcciarsi a questo linguaggio se ha di fronte un segno che, per qualsiasi motivo, trova respingente, difficile da comprendere, non canonico.

Diventa necessario porre in atto delle modalità che permettano di avvicinare chi legge anche a segni più complessi e meno scontati.

Per farlo, durante i laboratori con le classi, ci fermiamo su una tavola e ci prendiamo il tempo di guardarla bene. Come operazione è molto interessante, si tratta di una decodifica collettiva di un'immagine, una costruzione di significato a più voci.

Questo lavoro mi ha portato inevitabilmente a pensare alla lettura del segno come a un'esperienza quasi ludica: guardare le immagini e il modo in cui comunicano in un fumetto è un grande spazio di possibilità, permette di stratificare l'esperienza di lettura e arrivare a nuovi modi di vedere la storia, del tutto personali.

Prendendo ad esempio tre titoli della bibliografia di quest'anno di Xanadu, vorrei fare un esperimento: cosa succede quando ci concentriamo sul segno?

Un anno per amarti. Relazioni a pennello

Un anno per amarti (Gene Luen Yang, LeUyen Pham, Tunuè, 2025 - traduzione di Omar Martini) è la storia di Valentina, una ragazza delusa dall'amore. Da piccola ha sempre amato la festa di San Valentino, l'atto di dichiarare affetto e amore reciproco, crescendo alcune scoperte difficili sulla sua famiglia e relazioni poco soddisfacenti la portano a un patto con se stessa: se entro un anno non troverà il vero amore, non amerà mai più.

Val è una ragazza costretta a confrontarsi con dolori e delusioni profonde. Da persona con una visione dell'amore e delle relazioni un po' stereotipata inizia a fare i conti coi fatti: le relazioni sono complesse e spesso causano una buona dose di tormenti.



[Un anno per amarti](#), Gene Luen Yang, LeUyen Pham, Tunuè, 2025

Questa storia piace tantissimo, come è possibile vedere dalla [pagina dedicata sul sito di Xanadu](#), e credo che molto del suo charme sia dato proprio dai disegni di [Leuyen Pham](#), una vera virtuosa della linea curva con un segno molto americano (mi ricorda Craig Thompson, Jillian Tamaki, Bryan Lee O'Malley per esempio), costruito sulla nettezza della china. Il pennello permette di accentuare ogni volta elementi diversi di una forma o di una figura, aumentando o diminuendo lo spessore della linea.

Il segno del fumetto non è certo sperimentale, i contorni dei personaggi sono ben definiti, le forme sono pulite e precise, ma questo uso del pennello permette di dare tantissimo movimento attraverso scie che seguono i personaggi mentre ballano, attraverso i loro costumi e vestiti.



Un anno per amarti Gene Luen Yang, LeUyen Pham, Tunuè, 2025

Ci sono anche illustrazioni a pagina intera che, se a volte descrivono un unico grande movimento, in altri casi fissano scene fondamentali della storia, momenti in cui il segno smette di essere esuberante e ballerino e si concentra su volti e corpi, con una china che cristallizza gli attimi.

È una linea che cambia e si adatta all'andamento di una svolta di trama, di una danza o di un bacio, ed è il suo continuo mutamento a governare il punto di vista. Nei momenti più importanti vediamo i personaggi come sono, circondati dal mondo che viene rappresentato in modo realistico: li osserviamo nel silenzio come spettatori e spettatrici esterni. Le pagine piene di colori e linee dinamiche invece ben rappresentano un subbuglio e un movimento interiori, permettendoci di entrare nell'interiorità di Val e amici.



[Un anno per amarti](#) Gene Luen Yang, LeUyen Pham, Tunuè, 2025

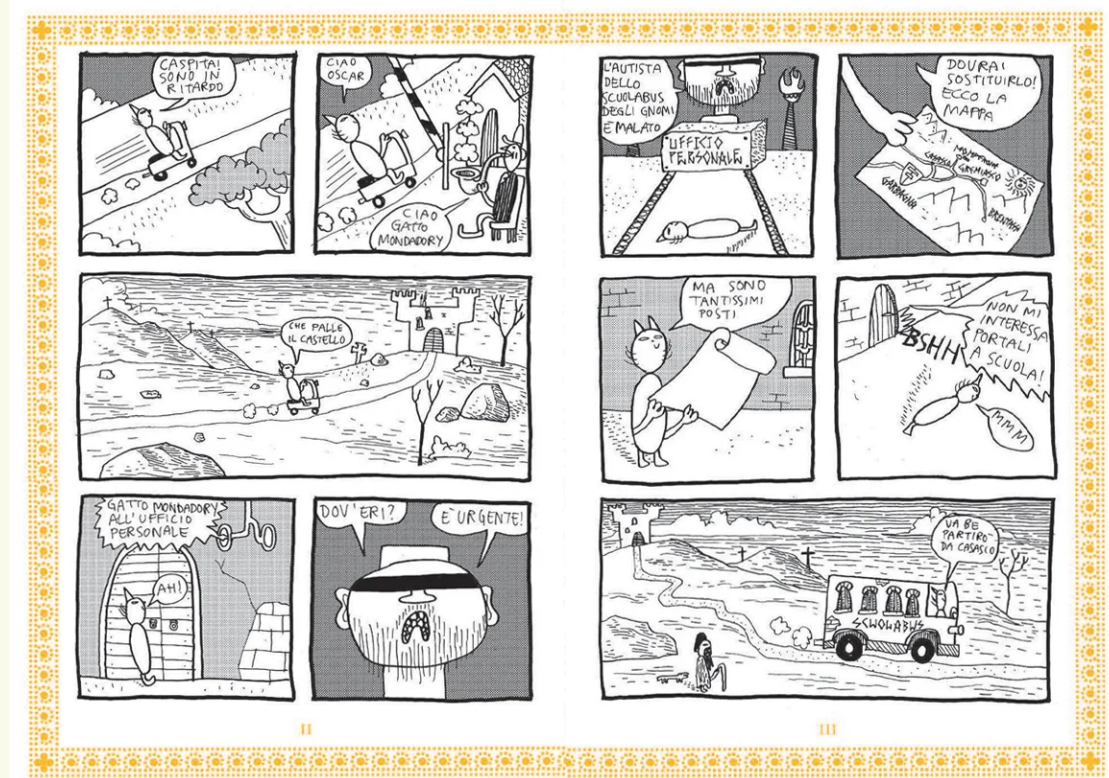
Il segno di *Un anno per amarti* dialoga perfettamente con ciò che racconta: la scoperta di relazioni che richiedono un movimento emotivo e corporeo inaspettato e vitale, uno spettro di sensazioni ampio tanto quando può esserlo la linea di un pennello.

Gatto Mondadory. Il segno - gioco

Un altro fumetto che quest'anno abbiamo scelto di mettere in Xanadu è [Gatto Mondadory, la trilogia della Valle Scrivia](#) (Dottor Pira, Coconino, 2025). È una bella parodia, che parte dai classici stilemi del genere fantasy per dare vita a vicende demenziali, scanzonate e nonsense.

Gatto Mondadory è al momento valutato con 9 stelle su 10 [sul sito di Xanadu](#) e i commenti (dal vivo quanto sul sito) di chi lo legge sono sempre entusiasti.

Questo fumetto comunica bene con una tendenza di un certo fumetto contemporaneo che negli ultimi anni ha popolato internet, edicole e librerie. Il riferimento più diretto che viene in mente sono i fumetti di Simone Albrigi, in arte [Sio](#), che negli ultimi anni hanno avuto un grandissimo successo tra bambini e bambine, ragazzi e ragazze. Il segno in queste storie è semplice e diretto, buffo e leggero. Corpi e volti sono ridotti all'essenziale, rappresentati da poche linee uniformi. Non è un bel segno ma è un segno perfetto per essere divertenti.

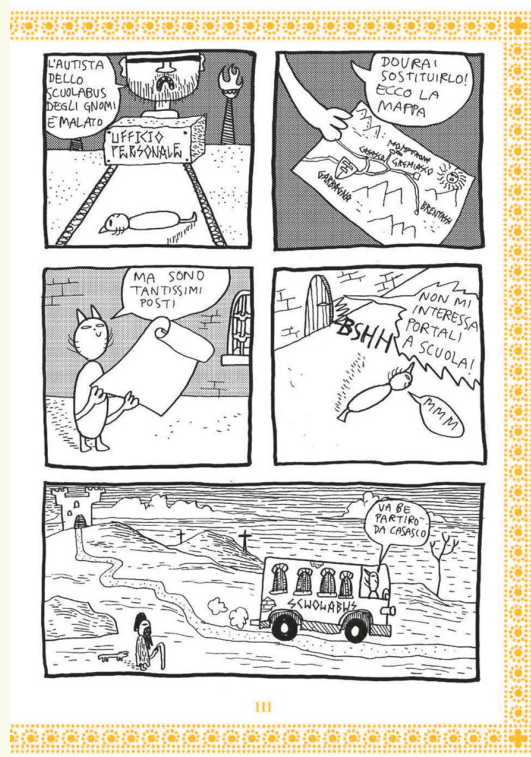
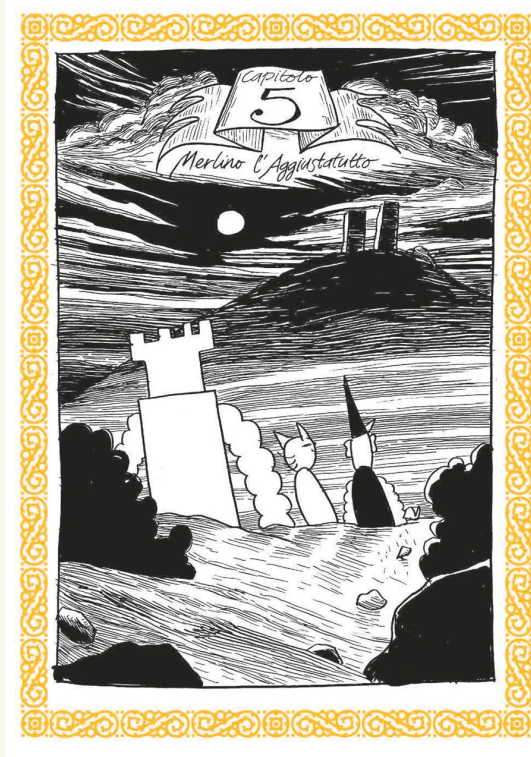


[Gatto Mondadori, la trilogia della Valle Scrivia](#), Dottor Pira, Coconino, 2025

Questa essenzialità è porta d'accesso per un territorio di possibilità. Permette di condensare in poche forme e linee molto riconoscibili un umorismo che si fa irresistibile proprio per la forma diretta e un po' assurda che prende. La realtà che viene disegnata è storta, naïf: tutto può succedere.

È più naturale, di fronte a un segno del genere, sospendere il proprio giudizio e le aspettative, accettare che la storia possa prendere pieghe non canoniche e si muova tra generi e immaginari eterogenei.

Il Dottor Pira ha fatto di questo segno una cifra stilistica che usa in ogni sua opera, che si parli della [storia dell'hip hop](#) o di chiare parodie di [Topolino](#), il suo è un vero e proprio codice. Il bianco e nero netto e la linea sempre uniforme, le espressioni impassibili di Gatto Mondadori e di molti personaggi anche quando urlano e piangono, il fatto che siano quasi tutti sempre disegnati di profilo o frontalmente, in qualsiasi prospettiva si ritrovino. Per chi disegna è affascinante vedere l'unione tra un segno così semplice e codificato e universi e storie così vaste. È raro vedere questo mix di gioco, assurdo e narrazione.



[Gatto Mondadori, la trilogia della Valle Scrivia](#), Dottor Pira, Coconino, 2025

Gatto Mondadori è un'espressione perfetta di qualcosa che si ritrova anche in molti fumetti per bambini (come per esempio nella Pimpa). Il fumetto, grazie alla sua natura visiva e al bassissimo costo di realizzazione, permette molta libertà nella creazione di immaginari. Il disegno ha come limiti il supporto che si usa e lo spazio della pagina. *Gatto Mondadori* esplora al massimo questo spazio attivo di possibilità e di immaginazione, e non è cosa da poco. Permette di ampliare l'orizzonte, di capire il valore di un immaginario vasto e differenziato, di sospendere il giudizio e dare spazio a narrazioni non canoniche.

Non solo, leggere un'opera disegnata così è anche un modo di capire che il fumetto non richiede un segno "bello", bensì un segno comunicativo, e che storia e disegni in un fumetto formano un'unica cosa, sono indissolubili.

[Your Letter. Frammenti d'amicizia](#)

Quest'anno in bibliografia c'è anche [Your Letter](#) (Hyeon A Cho, Star Comics, 2023 - traduzione di Yuni Roh).

Sori è costretta a cambiare scuola per colpa di un bullo che ha iniziato a prenderla pesantemente di mira. Ma anche nella nuova scuola ha paura di venire esclusa, insultata e bullizzata, e fatica a integrarsi, finché sotto il banco non trova una lettera. L'ha lasciata la persona che era seduta in quel posto prima di lei. Descrive la classe, i passaggi segreti, i prof. Sori

scopre che questa è la prima di una serie di lettere e inizia a cercare le altre. Nel farlo, trova amicizie e scopre segreti sulla scuola.

Your Letter cattura per il suo segno digitale molto pop e i suoi colori vivaci e delicati. Nasce come webcomic sulla famosa piattaforma [Webtoon](#) (dove si può leggere gratuitamente in inglese). Si distingue da tantissimi webtoon coreani che in questo momento spopolano nelle piattaforme di fumetti online, spesso con trame piuttosto semplici che parlano di dinamiche lavorative o scolastiche o che rientrano nei canoni dello shonen e dell'azione o del romance già esplorato anche in molto manga.

Credo che una delle cose più belle e interessanti di questo fumetto sia l'uso delle inquadrature e delle vignette, cosa che purtroppo su carta rende un po' meno rispetto al fumetto online.



[Your Letter](#), Hyeon A Cho, Star Comics, 2023

Pensato per essere letto scrollando su un telefono o un computer, le vignette diventano dei singoli spazi di colore, raffinate e curate, sospese

nel bianco. Rivelano la storia frammento per frammento, in un gioco di aspettative e di attesa spaziale e temporale molto interessante.

Your Letter è una storia di scoperta di sé attraverso l'altro, e a livello di linguaggio è tutta costruita sui dettagli: ci sono intere sequenze dedicate a rivelare gradualmente uno spazio o un personaggio, tante vignette che descrivono una singola azione emblematica, un flusso di pensieri, un momento delicato e interiore.

Il tempo sembra sempre di pongo, si dilata tantissimo per tornare a concentrarsi su momenti che sembrano fare da ponte per altri dettagli. Le sequenze hanno il respiro di una continua scoperta, la ricostruzione di un puzzle complesso e organico, la vita della scuola e di chi la abita e della persona che ha scritto le lettere per Sori. Il ritmo diventa quasi lirico, rivela il fascino del quotidiano, dei piccoli e brevi momenti di vita che spesso fanno da ossatura fondamentale di ogni *slice of life*.

Un segno così preciso e pop, chiaramente digitale ma allo stesso tempo caldo e pieno di vita (e infatti colori, forme e linee sono sempre perfettamente calibrate), alleggerisce questo processo e rende molto godibili e affascinanti anche scene molto quotidiane (prendere il tè con la giardiniera della scuola, guardare un paesaggio, fare uno sport...).



Your Letter, Hyeon A Cho, Star Comics, 2023

Credo che questa forma di fumetto sia molto particolare e interessante per persone che vivono ancora spazi di sospensione e di dubbio, di incertezza e di definizione. Ogni movimento può racchiudere tante cose, può rivelarsi un punto di svolta. *Your Letter* mette in scena una modalità di sguardo possibile, la bellezza di soffermarsi sulle cose, per lasciare che esse si rivelino e nel farlo ci rivelino qualcosa di noi stessi. Nel tempo che

Sori si prende per conoscere la scuola inizia il processo di cambiamento e di superamento delle brutte esperienze subite in passato.

Troppo spesso quando leggiamo un fumetto non guardiamo al segno e al linguaggio. Non è difficile, ma richiede il tempo necessario a osservare e soprattutto la consapevolezza che per le immagini, se fatte bene, non c'è una risposta giusta o un significato univoco.

NEL PROSSIMO NUMERO DI A OCCHI APERTI

- Un articolo critico sugli albi illustrati del DDR destinati all'infanzia, scritto dall'illustratore Steven Guarnaccia, che inaugurerà l'incursione del progetto "Talking Pictures" nella rubrica A occhi aperti.

Se vuoi recuperare i vecchi numeri della rubrica [A occhi aperti](#) visita il nostro [archivio](#).



A occhi aperti è un progetto sostenuto con i fondi Otto per Mille dell'Istituto Buddhista Italiano [Soka Gakkai](#)

DONA IL TUO

5X1000

A HAMELIN

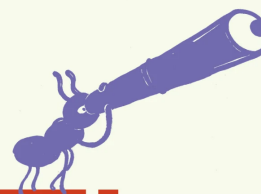
c.f. 92047890378



© Joëlle Jolivet

A OCCHI APERTI

a newsletter
about comics
and illustration



Welcome to A occhi aperti, Hamelin's space dedicated to drawing, comics, and illustration.

Every two weeks, you'll find critical articles, interviews, reviews, and reading suggestions.

IN THIS ISSUE:

A reflection by [Alberto Falco](#) on the narrative possibilities of images and the line that trace their shapes, starting from a selection of three comics aimed for middle and high school students.

[Alberto Falco](#)

[What happens when we focus on the visual language of the lines?](#)

Every year, we include 8-10 comics in the [Xanadu](#) project's middle and high school bibliographies. To choose them, we ask ourselves a series of questions: Are they good comics? Could they appeal to a young reader, and why? Do they have a convincing style?

I find this last question particularly difficult to answer. In comics, the style doesn't necessarily have to be beautiful, but it must be capable of effectively communicating the narrative's direction, atmosphere, visual metaphors, and symbolic meanings. At the same time, I think it's hard to imagine someone unfamiliar with comics being willing to approach this language if they're faced with a style that, for whatever reason, they find off-putting, difficult to understand, or unconventional.

It's essential to implement methods that allow readers to become acquainted with more complex and less obvious styles.

To do this, during class workshops, we stop at a panel and take the time to carefully examine it. As a process, it's very interesting; it's a collective decoding of an image, a multi-voiced construction of meaning.

This work inevitably led me to think of reading the linework as an almost playful experience: looking at images and the way they communicate in a comic book offers a vast scope of possibilities, allowing us to layer the reading experience and arrive at new, entirely personal ways of seeing the story.

Taking three titles from this year's Xanadu bibliography as examples, I'd like to conduct an experiment: What happens when we focus on the visual language of the lines?

[A Year to Love You. Synchronized Relationships](#)

[Un anno per amarti](#) / *A Year to Love You* (Gene Luen Yang, LeUyen Pham, Tunuè, 2025) is the story of Valentina, a girl disappointed by love. As a child, she loved Valentine's Day, the act of declaring affection and reciprocated love. Growing up, some difficult discoveries about her family and unsatisfactory relationships lead her to make a pact with herself: If she doesn't find true love within a year, she will never love again.

Val is a girl forced to confront deep pain and disappointment. From someone with a somewhat stereotypical view of love and relationships, she begins to come to terms with reality: Relationships are complex and often cause a fair amount of torment.



Un anno per amarti (A Year to Love You), Gene Luen Yang, LeUyen Pham, Tunuè, 2025

This story is very beloved, and I believe much of its charm lies in the drawings by Leuyen Pham, a true virtuoso of the curved line with a very American style (reminding me of Craig Thompson, Jillian Tamaki, Bryan Lee O'Malley, for example), built on the sharpness of the ink. The brush allows her to accentuate different elements of a shape or figure every time, increasing or decreasing the thickness of the line.

The comic's style is certainly not experimental; the characters' outlines are well-defined, the shapes are clean and precise, but this use of the brush allows for a great deal of movement through trails that follow the characters as they dance, through their costumes and clothing.



Un anno per amarti (A Year to Love You), Gene Luen Yang, LeUyen Pham, Tunuè, 2025

There are also large, full-page illustrations that sometimes depict a single, sweeping movement, and at other times capture key scenes in the story, instants in which the line ceases to be exuberant and dancing and focuses on faces and bodies, with an ink that crystallizes the moments.

It is a line that changes and adapts to the unfolding of a plot twist, a dance, or a kiss, and it is its constant shift that dictates the point of view. In the most important moments, we see the characters as they are, surrounded by the world that is realistically depicted: We observe them in silence as external spectators. The pages filled with color and dynamic lines, on the other hand, beautifully represent turmoil and deep seated feelings, allowing us to enter the innermost world of Val and her friends.



[Un anno per amarti](#) (A Year to Love You), Gene Luen Yang, LeUyen Pham, Tunuè, 2025

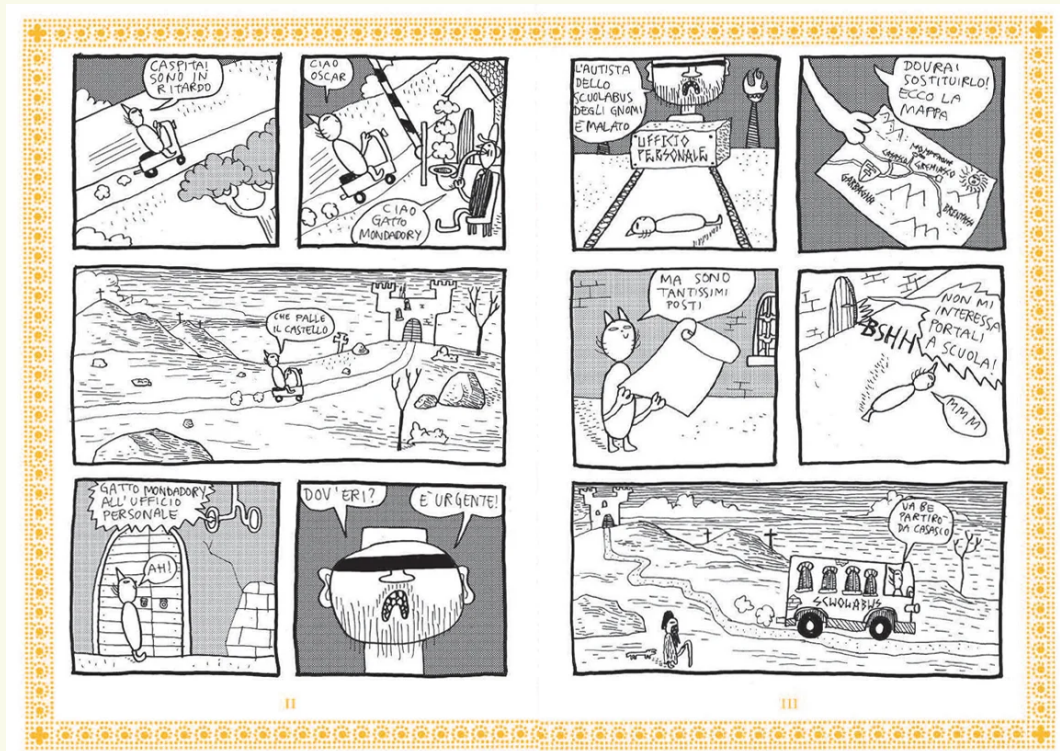
The theme of *Un anno per amarti* resonates perfectly with its narrative: The discovery of relationships that require unexpected and vital emotional and physical movement, a spectrum of sensations as broad as the stroke of a brush.

Gatto Mondadory. The Markings - Game

Another comic we've chosen to feature in Xanadu this year is [Gatto Mondadory, la trilogia della Valle Scrivia](#) / *Gatto Mondadory, the Scrivia Valley Trilogy* (Dottor Pira, Coconino, 2025). It's a beautiful parody, drawing on the genre's classic stylistic elements to create zany, lighthearted, and nonsensical stories.

Gatto Mondadory is [currently rated 9 out of 10 stars on the Xanadu website](#), and the reader comments (both in person and on the website) are consistently enthusiastic.

This comic perfectly illustrates a certain trend in contemporary comics that has populated the internet, newsstands, and bookstores in recent years. The most direct reference that comes to mind are the comics by Simone Albrigi, aka [Sio](#), which in recent years have had great success among children of all genders. The linework in these stories is simple and direct, funny and light. Bodies and faces are reduced to the essentials, represented by a few uniform marks. It's not a pretty line, but it's a perfect one for being amusing.



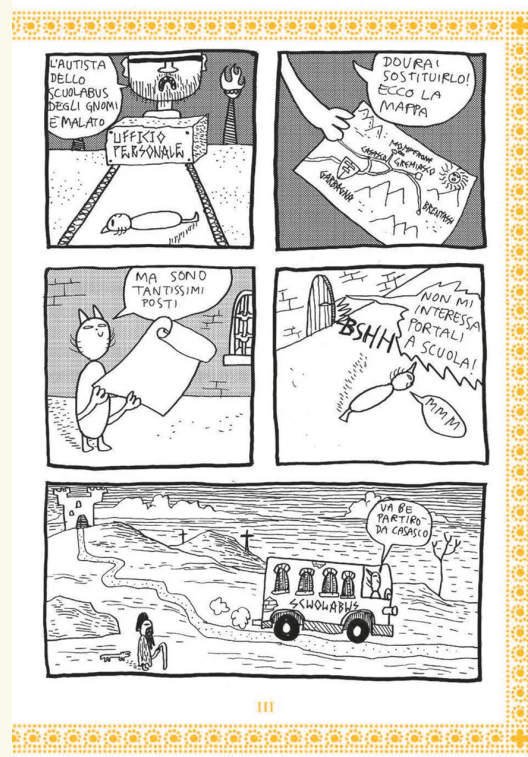
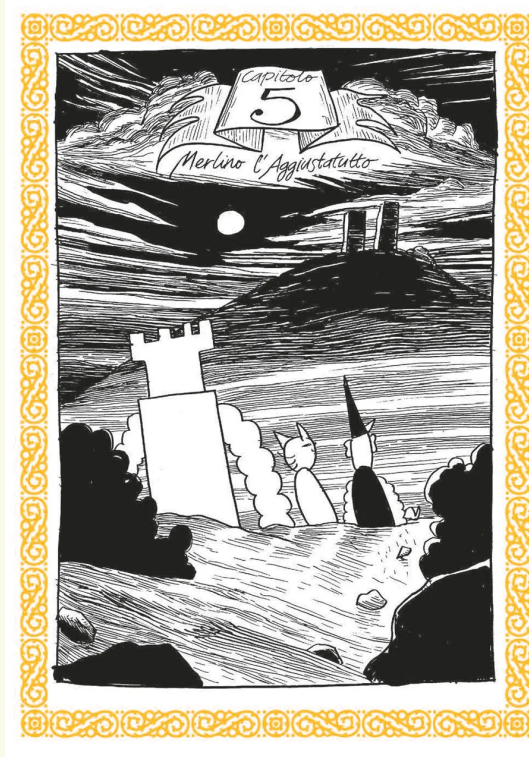
[Gatto Mondadori, la trilogia della Valle Scrivia](#) (*Gatto Mondadori, the Scrivia Valley Trilogy*),

Dottor Pira, Coconino, 2025

This essentiality is the gateway to a world of possibilities in *Gatto Mondadori*. It allows for the condensing of a brand of humor into a few highly recognizable shapes and lines as well as enabling it to become irresistible precisely because of its direct and slightly absurd form. The reality depicted is crooked, naive - anything can happen.

It's more natural, faced with such a unique quality of line, to suspend one's judgment and expectations, accepting that the story can take unconventional turns and move between genres and heterogeneous imagery.

Dr. Pira has made this drawing technique a stylistic signature he uses in all his work, whether discussing the [history of hip hop](#) or clear parodies of [Mickey Mouse](#). His is a veritable code: The stark black and white and the consistently uniform line; the impassive expressions of *Gatto Mondadori* and many of the characters even when screaming or crying; the fact that they are almost always drawn in profile or frontal, no matter what perspective they find themselves in. For those who draw, it's fascinating to see the union between such a simple, codified style and such vast universes and stories. It's rare to see this mix of playfulness, absurdity, and narrative.



[Gatto Mondadori, la trilogia della Valle Scrivia](#) (Gatto Mondadori, the Scrivia Valley Trilogy),

Dottor Pira, Coconino, 2025

Gatto Mondadori is a perfect expression of something also found in many children's comics (such as Pimpa). Comics, thanks to their visual nature and extremely low production costs, allow for great freedom in the creation of imagery. Drawing is limited by the medium used and the space on the page. *Gatto Mondadori* explores this active space of possibility and imagination to the fullest, and that's no small feat. In a time when everything is changing and the future is truly a realm of doubt and fear, but also of possibility and transformation of oneself and the world, reading stories like this is important. It allows us to broaden our horizons, to understand the value of a vast and diverse imaginative imagery, to suspend judgment and make room for unconventional narratives.

Not only that, reading a work drawn in this way also helps us understand that comics don't require "beautiful" linework, but rather a communicative one, and that story and drawings in a comic form a single entity, one that is inseparable.

[Your Letter. Fragments of Friendship](#)

This year's bibliography also includes [Your Letter](#) (Hyeon A Cho, Star Comics, 2023).

Sori is forced to change schools because of a bully who has begun to severely target her. But even at her new school, she fears exclusion,

insults, and bullying, and struggles to fit in—that is until she finds a letter under her desk. The person who sat there before her left it. It describes the classroom, the secret passages, the teachers. Sori discovers that this is the first in a series of letters and begins searching for the others. In doing so, she makes friends and uncovers secrets about the school.

Your Letter captivates with its very pop digital style and its bright, delicate colors. It began as a webcomic on the popular [Webtoon](#) platform (where it can be read for free in English). It stands out from the many Korean webtoons currently popular on online comic platforms, often with rather simple plots that deal with work or school dynamics, or that fall within the canons of shonen, action, or romance, previously explored in many manga.

I think one of the most beautiful and interesting things about this comic is the use of frames and panels, which unfortunately doesn't work as well on paper as it does online.



Designed to be read by scrolling on a phone or computer, the vignettes become individual spaces of color, heterogeneous and carefully crafted, suspended in white. They reveal the story fragment by fragment, in a highly engaging interplay of expectations and spatial and temporal anticipation.

Your Letter is a story of self-discovery through others; and, in terms of language, it is entirely built on detail: There are entire sequences dedicated to gradually revealing a space or a character, numerous vignettes describing a single emblematic action, a flow of thoughts, a delicate and intimate moment.

Time always feels like playdough, spreading out dramatically to refocus on moments that seem to serve as a bridge to other details. The sequences have the feel of continuous discovery, the reconstruction of a complex and organic puzzle, the life of the school and its inhabitants, and the person who wrote the letters for Sori. The rhythm becomes almost lyrical, revealing the charm of everyday life, of the small and brief moments that often form the fundamental framework of every [slice of life](#).

Such a precise and pop linework, clearly digital yet warmly alive (colors, shapes, and lines always perfectly calibrated), lightens this process and makes even very mundane scenes (drinking tea with the school gardener, gazing at a landscape, playing a sport, etc.) highly enjoyable and fascinating.



[Your Letter](#), Hyeon A Cho, Star Comics, 2023

I believe this comic book format is very unique and interesting for people who still live in spaces of discontinuity and doubt, uncertainty and definition. Each movement can encompass so many things, it can prove to be a turning point. *Your Letter* showcases a possible perspective, the beauty of lingering on things, letting them reveal themselves, and, in doing

so, uncovering something about ourselves. As Sori takes the time to get to know the school, the process of change and overcoming the bad experiences of the past begins.

Too often, when we read a comic, we don't pay attention to the lines and the language. It's not difficult, but it requires the necessary time to observe and, above all, the awareness that when it comes to images, if done well, there is no right answer or unequivocal meaning.

IN THE NEXT ISSUE OF A OCCHI APERTI

- A critical article on children's picture books published in the GDR, written by illustrator Steven Guarnaccia, which will mark the entry of the "Talking Pictures" project into the A occhi aperti column.



A occhi aperti is supported through the 8x1000 funds of the Italian Buddhist Institute [Soka Gakkai](#)

Hamelin Associazione Culturale

via Zamboni 15, 40126, Bologna
Italy



Hamelin Associazione Culturale è a Bologna,
in via Zamboni 15, 40126.

Vuoi dirci qualcosa? Scrivi a
info@hamelin.net oppure rispondi a questa
email.

Ricevi questa email perché lo hai chiesto tu
sul nostro sito o a uno dei nostri corsi o
eventi.

Se non vuoi più riceverla, clicca sul link qui
sotto.

[Cancellati](#)