

VERSIONE ITALIANA



Witch

ARCANA ZINE

Se stai leggendo queste righe probabilmente anche tu eri tra gli adolescenti che, il terzo giorno di ogni mese, correvano in edicola chiedendo: "È arrivato W.i.t.c.h.?"

Sembra ieri, e invece sono passati venticinque anni.

Anni di esami, traslochi, storie d'amore, figli... eppure una parte di noi è ancora lì, a disegnare rune sui margini di un quaderno, a desiderare di poter pilotare le interrogazioni, a credere di avere il potere di salvare il mondo.

Non importa quanti anni avevi quando hai scoperto W.i.t.c.h., in quale Paese lo hai letto o quanto tempo sia passato dall'ultima volta che hai aperto un numero.

*Questa fanzine è per te:
per celebrare la tua magia personale,
per ricordare quella di allora...*

...e per crearne di nuova, insieme.



Witch

ARCANA ZINE

Witch. è sempre stato molto più di un fumetto per me: in un momento in cui mi sentivo piccola e impotente ha messo enfasi su personaggi con i miei stessi problemi.

Mi ha fatta sentire vista. Mi ha detto che non ero sola.

Witch. è responsabile di aver portato Irma nella mia vita, la prima protagonista "generosa anche nelle curve" che io abbia mai incontrato.

Nel panorama delle riviste per adolescenti dell'epoca, Witch. era l'unico titolo che, invece di chiedermi "Come ti vesti?" mi chiedeva "Come ti senti?".

L'unico che non mi voleva diversa da quella che ero. L'unico che mi faceva credere nel mio piccolo, minuscolo potenziale.

C'è sempre bisogno di parlare di Witch.. Quell'amore, quella cura, quella magia meritano un'immortalità che solo noi possiamo regalargli.

Dopo 25 anni celebriamo un'opera che ci ha dato -e continua a darci- così tanta magia.

Buon compleanno
Witch..

iku



Benvenuti	2
Indice	3
Witch nel Mondo	4
Linea del Tempo	5
Stregati da... ..	6
Introduzione	8
Schema dei Tarocchi	9
Il Matto	10
Il Mago	12
La Sacerdotessa	14
L'Imperatrice	16
L'Imperatore	18
Lo Ierofante	20
Gli Amanti	22
Il Carro	24
La Forza	26
L'Eremita	28
La Ruota della Fortuna	30
La Giustizia	32
L'Appeso	34
La Morte	36
La Temperanza	38
Il Diavolo	40
La Torre	42
La Stella	44
La Luna	46
Il Sole	48
Il Giudizio	50
Il Mondo	52
Copertina	54
Retro delle Carte	56
Heatherfield è la mia città natale	58
Schizzi Inediti	60
L'Archivio Segreto	62
Con gratitudine	64
Un messaggio da... ..	66
Twin Stars	67
Crediti	68





RI

GR

P

KSA

UK

D

CZ

S

F

BG

DK

NL

LV

N

FIN

Copertine fornite da w.i.t.c.h.magic

25 ANNI DI WITCH

-traguardi e principali successi-

Elisabetta Gnone inizia a lavorare a W.i.t.c.h. in segreto

97

W.i.t.c.h. ha già venduto più di **6 milioni di copie**

01

02

W.i.t.c.h. viene adattato in una **serie animata**

03

OVS lancia una **collezione di vestiti** a marchio W.i.t.c.h.

04

05

Viene pubblicato un CD di **canzoni ispirate a W.i.t.c.h.**

W.i.t.c.h. è pubblicato in **oltre di 60 Paesi e 27 lingue**

07

09

W.i.t.c.h. termina con il **n.139**

12

Yen Press pubblica W.i.t.c.h. in inglese

16

17

Viene pubblicata la ristampa italiana **Vent'Anni di Magia**

18

21

Celebriamo i 25 anni di W.i.t.c.h. con questa fanzine

23

26

Il primo numero di W.i.t.c.h. viene pubblicato in Italia

La versione **manga** di W.i.t.c.h. viene pubblicata in Giappone

W.i.t.c.h. raddoppia con il lancio di **WE**

W.i.t.c.h. viene trasformato in un **videogioco**

Giorgio Armani disegna degli outfit per il centesimo numero di W.i.t.c.h.

Ferro, Cagnotto e Gomez firmano le storie secondarie per W.i.t.c.h.

Per celebrare i 15 anni di W.i.t.c.h. viene pubblicato l'**Omnibus**

Viene pubblicata un'art edition con copertine di **Mirka Andolfo**

Viene pubblicato il **reboot** di W.i.t.c.h.

STREGATI DA...

Alessandro Barbucci

Scorpione, è nato il 31 ottobre, proprio come Elyon!

Fumettista e character design, approda a Topolino appena ventunenne. Collabora alla creazione di capolavori come Monster Allergy e Sky Doll. Pubblica CHOSP, di cui ha curato sia la scrittura sia i disegni.

Dopo Witch continua a creare mondi fantastici, come quelli di Ekhö - Mondo Specchio, ed eroine determinate, come le sorelle Gremillet. Sempre più vocale su temi umanitari, abita in Spagna ma tiene corsi online per insegnare la sua magia.

Nel gruppo è lui che ha creato il character design delle Witch.



6



Elisabetta Gnone

Ariete, è nata il 13 aprile.

Giornalista e scrittrice per ragazzi, si occupa di riviste femminili e prescolari in Disney. Dopo Witch torna a creare eroine memorabili come Vaniglia e Pervinca -Fairy Oak- e Olga di Carta.

Figlia di naturalisti, è proprio il suo amore per la natura a far nascere Fairy Oak, dopo un viaggio in Bretagna e Normandia. Scrive libri delicati con temi importanti: unicità e accettazione, dolore e perdita, crescita e paure. Vive con il marito in una cascina nel Monferrato, circondata dai suoi animali.

Nel gruppo è lei che ha avuto per prima l'idea di Witch: c'era bisogno di protagoniste nelle quali le lettrici si identificassero davvero.

Barbara Canepa

Capricorno, è nata il 19 gennaio, proprio lo stesso giorno di Will.

Ha studiato architettura all'università. Illustratrice e colorista, ha collaborato alla creazione di capolavori come *Monster Allergy* e *Sky Doll*.

Dopo *Witch* si sposta in Francia, dove collabora con le maggiori realtà fumettistiche e fonda *Éditions OxyMORE*. Il suo grandissimo amore per la natura la porta a creare una delle sue opere più recenti, *Greenwood*.

Con il suo nuovissimo progetto, *Magica*, torna a indossare il cappello da strega.

Nel gruppo è quella con più occhio per i dettagli: suoi sono i colori, le atmosfere... e gli iconici costumi delle *Witch*!



Francesco Artibani

Scorpione, è nato il 27 ottobre.

Storico sceneggiatore Disney, scrive per Topolino, Pk e MMMM. Lavora a diverse serie animate italiane come *Lupo Alberto*, *Winx Club* e *Spike Team*. Scrive *Witch* per tre anni, vincendo anche un Topolino D'Oro per "L'Ultima Lacrima". Collabora alla creazione di *Monster Allergy* e *Kylion*.

Appassionato di archeologia, quando non ha una penna in mano gli piace infilarsi sottoterra in cerca di meraviglie perdute. Vive a Roma.

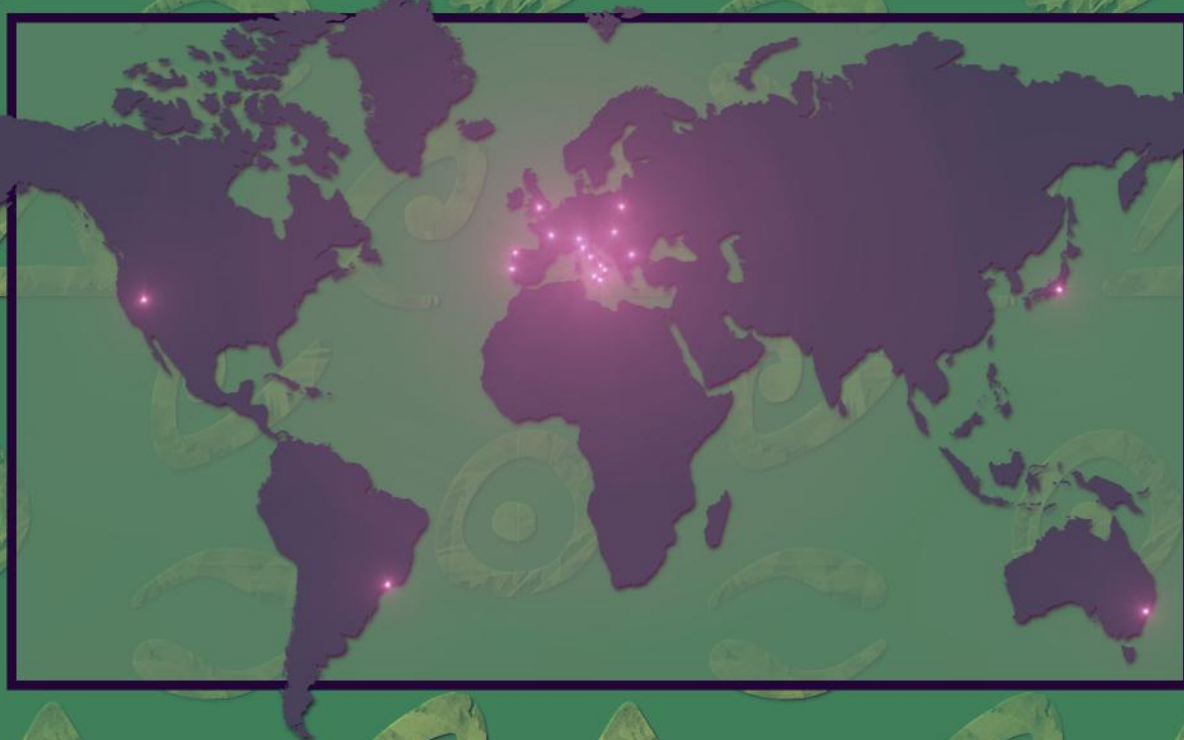
Nel gruppo è lui che ha dato vita alla trama di *Witch* come la conosciamo.

Lo sapevi? La stessa squadra, ad eccezione di Elisabetta Gnone, created ha creato *Monster Allergy* insieme a Katja Centomo!

Quando ho notato che il 25° anniversario di W.i.t.c.h. si stava avvicinando, ho pensato fosse un'occasione troppo importante per non creare qualcosa. Così, mentre aspettavo che i canali ufficiali condividessero qualcosa di nuovo, ho pensato ai tarocchi: opere d'arte esoterica perfette per lo spirito di W.i.t.c.h..

Ho poi invitato artisti sia del fandom che del fumetto ufficiale a unirsi al progetto e a interpretare a loro piacimento le carte dei tarocchi.

*Il risultato è la fanzine che avete tra le mani:
un calderone di illustrazioni mozzafiato, opere inedite,
innumerevoli ricordi e tutta la magia del W.i.t.c.h. originale!*



I fan di W.i.t.c.h. hanno risposto all'appello da tutto il mondo:

*Stati Uniti
Brasile
Giappone
Australia*

*Portogallo
Spagna*

*Regno Unito
Francia
Polonia
Ungheria
Bulgaria*

*Milano
Pavia*

*Lucca
Roma
Salerno
Cosenza
Catania
Palermo
Ragusa*

Anche se non avete mai preso in mano un mazzo probabilmente avete sentito parlare dei tarocchi: 78 carte illustrate, ognuna con la propria storia e il proprio significato.

Per questo progetto abbiamo scelto di concentrarci sul cuore del mazzo: i 22 Arcani Maggiori. Le carte della trasformazione, dei momenti di svolta e del destino.

Sebbene siano tradizionalmente legati alla divinazione, i tarocchi sono da sempre una fonte d'ispirazione per artisti di epoche e culture diverse. Abbiamo reinterpretato questi archetipi usando i volti dei personaggi di W.I.T.C.H., restando fedeli ai loro significati tradizionali ma dando loro un nuovo aspetto.

Volete provarci anche voi?

Ecco un semplice schema a tre carte per aiutarvi a prendere una decisione: mescolate il mazzo ed estraete tre carte.

La prima rivela le vostre debolezze, la seconda i vostri punti di forza mentre la terza offre un consiglio su come procedere.





-0- Il Matto

-di Sam Gallo-



Inizio, Libertà, Entusiasmo.

"Ogni passo è sia un rischio sia una promessa."

Questa è la Carta degli Inizi: chi meglio di Will poteva incarnarla? È la prima delle protagoniste che incontriamo, la prima ad introdurci alla magia.

W.i.t.c.h. è ciò che davvero mi ha ispirato a disegnare. Le ho conosciute alle elementari e mi hanno mostrato che le ragazze magiche non esistevano solo negli anime in TV e che i fumetti non parlavano soltanto di Topolino.

Hanno rappresentato una parte enorme della mia infanzia e posso tranquillamente dire di essere cresciuta leggendole.

Una persona diversamente giovane di Milano: disegnare è sempre stata la cosa in cui riusciva meglio ed è ciò che ha guidato le sue scelte di studio.

Oggi realizza soprattutto fanart e lavora come editor freelance. Potete trovarla su Instagram come sam_whatever.





-I- Il Mago

-di Asia Cipolloni-



Potere, Manifestazione, Abilità.

"Gli strumenti che ti servono sono sempre stati tuoi."

Mago significa Creatività, Intelligenza, Libertà di Espressione.
Hay Lin è la scelta naturale per questa Carta.

W.i.t.c.h. non ha segnato la mia infanzia quanto il rivale Winx, ma mi ha colpita da adolescente, proprio quando avevo la stessa età delle protagoniste e mi stavo interessando a recuperare tutti i majokko che da bambina avevo ignorato. Le cinque Guardiane mi hanno letteralmente catturata, con la loro capacità di fondere Sailor Moon e Topolino! Lo stile di disegno mi ha segnata al punto da faticare a distaccarmene una volta cresciuta...

Per la carta di Hay Lin come Mago, mi sono dovuta confrontare con il mondo dei tarocchi, che non conoscevo bene.

Hay Lin, però, con la sua vivace personalità e la sua passione per lo spazio, si è come disegnata da sola, prendendo possesso della mia mano!

I colori scelti sono allegri e magici... Esattamente ciò che serviva per una delle nostre mitiche W.i.t.c.h.!

13

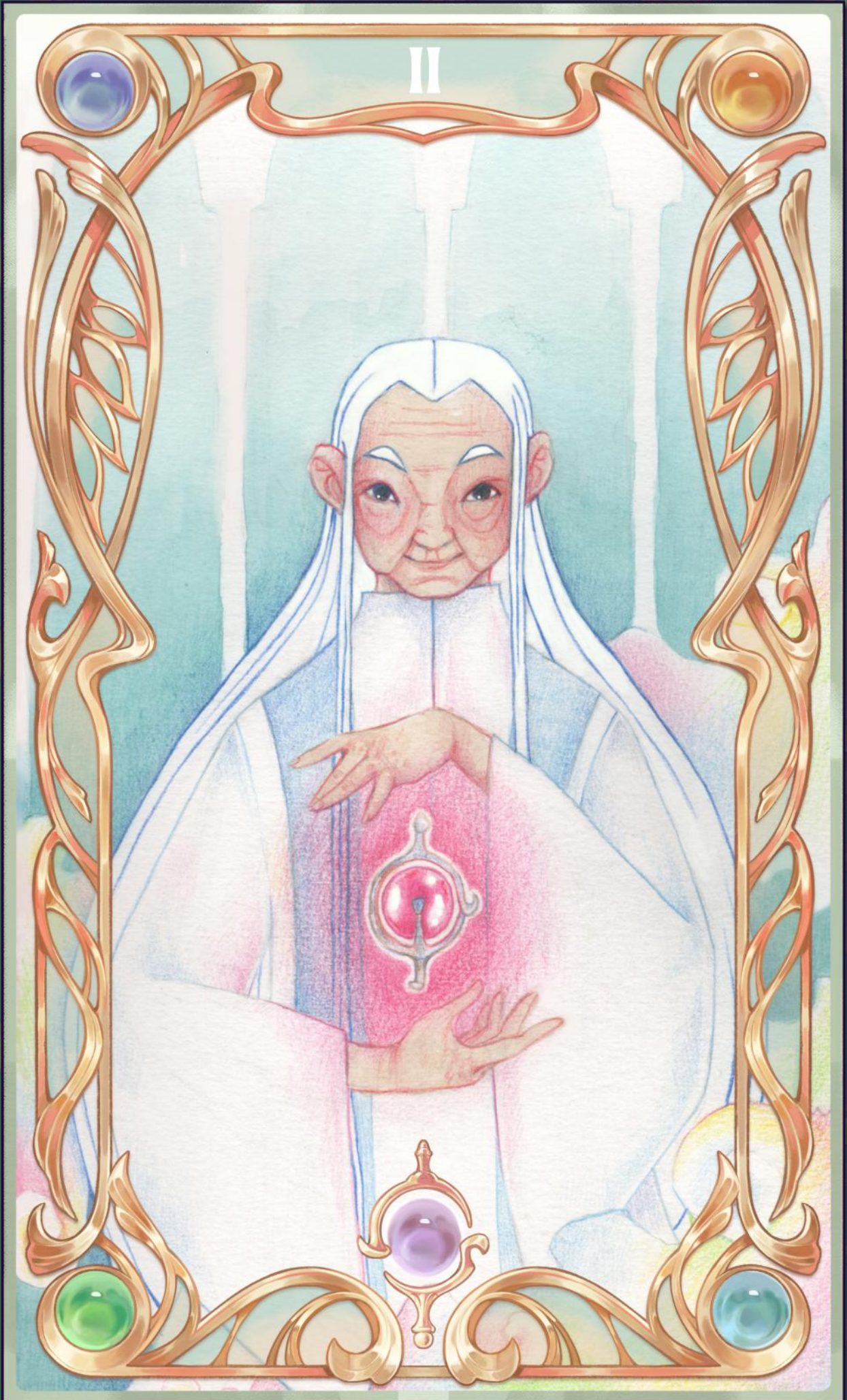
Asia Cipolloni è un'illustratrice e fumettista diplomata allo IED di Milano.

Ha in portfolio collaborazioni con riviste e brand come illustratrice (Maremosso Feltrinelli, Forbes Next Leaders, Nuna, Tissot, Artigiano In Fiera) e cerca di farsi conoscere tramite concorsi e iniziative (come questa fanzine)!

Ama leggere, preparare dolci e costruire casette in miniatura.
E i cani. Quelli li adora moltissimo.



II



-II- La Sacerdotessa

-di Melissa Calarco-



Intuizione, Pazienza, Conoscenza.

"I segreti indugiano dove i tuoi occhi si rifiutano di guardare."

Pazienza e Conoscenza: si parla di Yan Lin.
Come prima figura guida delle ragazze, è sempre stata
l'ombra paziente che sa quando agire.

W.i.t.c.h. è un'opera che mi riporta a quando ero molto più piccola, alle prime riviste comprate e alle prime serie guardate in televisione.

Già all'epoca avevo questa forte attrattiva per l'esotico e tutto ciò che era legato alla fantasia, alle streghe. Ammetto che la mia preferita ai tempi era Irma, ma col tempo Hay Lin ha conquistato il mio cuore.

Nonostante non ci fossero delle linee guida che lo richiedessero, ho voluto rifarmi maggiormente alla carta tradizionale della papessa. Una figura centrale, aulica, saggia e circondata da un'aura mistica. Questo all'interno di un ambiente simmetrico e non troppo complesso, in modo da far risaltare la figura centrale.

Per i colori ho voluto rifarmi a quelli delicati dell'aria che caratterizzano Yan Lin e per il Cuore di Kandrarak mantenere l'iconico colore fucsia.

15

Melissa Calarco è un'illustratrice tradizionale, amante delle tecniche miste ma in particolare di acquerelli e matite colorate.

Ha iniziato il suo percorso sin da bambina, appassionata a pasticciare i fogli di carta, per poi proseguire al liceo artistico e infine alla Scuola Internazionale di Comics di Brescia. Da sempre la natura, il folclore e il mondo onirico hanno ispirato il suo modo di vedere il mondo e tutti i suoi lavori.

E' sempre alla ricerca di qualcosa di nuovo e di tecniche insolite da sperimentare: per lei, uscire dal tracciato come semplice disegnatrice per provare cose nuove è meraviglioso!



III



-III- L'Imperatrice

-di Larissa Falcao-



Abbondanza, Nutrimento, Crescita.

"La vita cresce dove scorrono cura e amore."

La Carta della Madre, che incarna Amore e Protezione, Successo e Potere. In una parola, Susan.

W.i.t.c.h. è pura nostalgia con un tocco di magia.

Amo la trama, specialmente i primi due archi. Mi ricordo quando è stato pubblicato per la prima volta, io e i miei amici formavamo dei gruppi e facevamo finta di essere le Guardiane.

Per me, W.i.t.c.h. significa amicizia, coraggio, emancipazione. Mostra che le ragazze possono essere forti, coraggiose e resilienti pur mantenendo la loro individualità e sensibilità.

Quell'equilibrio tra forza e autenticità è ciò che lo ha reso così speciale per me.

Ho deciso di raffigurare l'Imperatrice in connessione con la luna e il modo in cui influenza le maree, così simile al ciclo naturale della donna.

Ecco perchè ho ritratto Susan con la notte nei capelli, la luna negli orecchini e il mare che scorre nel vestito. È incinta di Will, simbolo di creazione e nuova vita.

Riceve un fiore di loto da Kandrakar, che racchiude l'essenza del Cuore come dono per la piccola Will.

Le mie ispirazioni principali sono Mucha e Klimt, con le loro linee fluide e i dettagli decorativi.

17

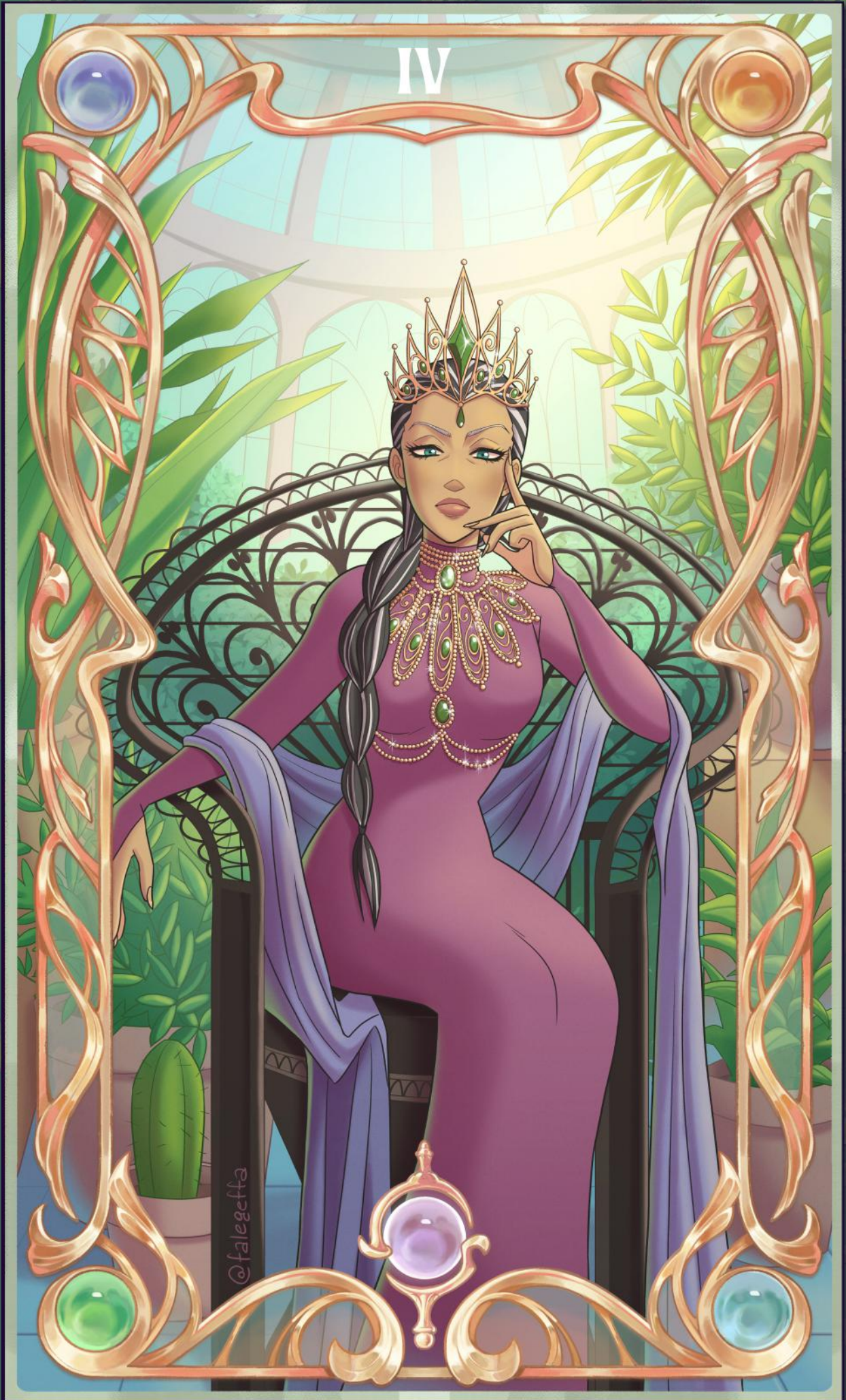
Larissa, meglio conosciuta per il suo profilo Instagram @nostalmagic.witch, è sempre stata attratta dall'esoterismo; qualunque cosa abbia a che fare con streghe, fate e il reame del fantastico cattura immediatamente la sua immaginazione.

Da vera sognatrice, le piace credere che il mondo magico esista e che vibri ad una frequenza parallela alla nostra.

Adora le atmosfere accoglienti e la sua stagione preferita è quella più inquietante.



IV



@faiegatta

-IV- L'Imperatore

-di Falegeffa-



Autorità, Stabilità, Controllo.

"La struttura plasma il caos in qualcosa di duraturo."

Carta maschile, simbolo del potere terreno: l'Imperatore non è una carta facile da assegnare. Ma Kadma, il potere nell'ombra che ha salvato Will da suo padre, è stata una scelta naturale.

W.i.t.c.h. è stato il mio primo vero fumetto. Di solito leggevo cose come Topolino e Peanuts, ma quella rivista colorata sullo scaffale catturò subito la mia attenzione e non la lasciai più andare per anni.

Non mi identificavo in Will, ma all'epoca vedere un personaggio alle prese con il divorzio dei genitori era qualcosa di nuovo e affascinante. Inoltre, il fatto che Irma non avesse un ragazzo come le altre era rassicurante per me, in quanto queer; e anche se in seguito hanno dovuto darle un fidanzato, nel mio cuore continuo a shipparla con Cornelia, ehe.

Sono sempre stata molto attratta dall'immaginario regale: tutto quell'oro, i gioielli e la ricchezza dei dettagli hanno qualcosa di profondamente barocco, e io adoro l'eccesso.

Nel caso di Kadma, però, avevo bisogno di qualcosa di più floreale. Fin dall'inizio sapevo di volerla collocare nella sua splendida serra verde, così è diventata un'Imperatore adornata di gioielli su uno sfondo molto più semplice.

Spero di essere riuscita a conferirle un'aura di solennità all'altezza della sua bellezza inquietante.

19

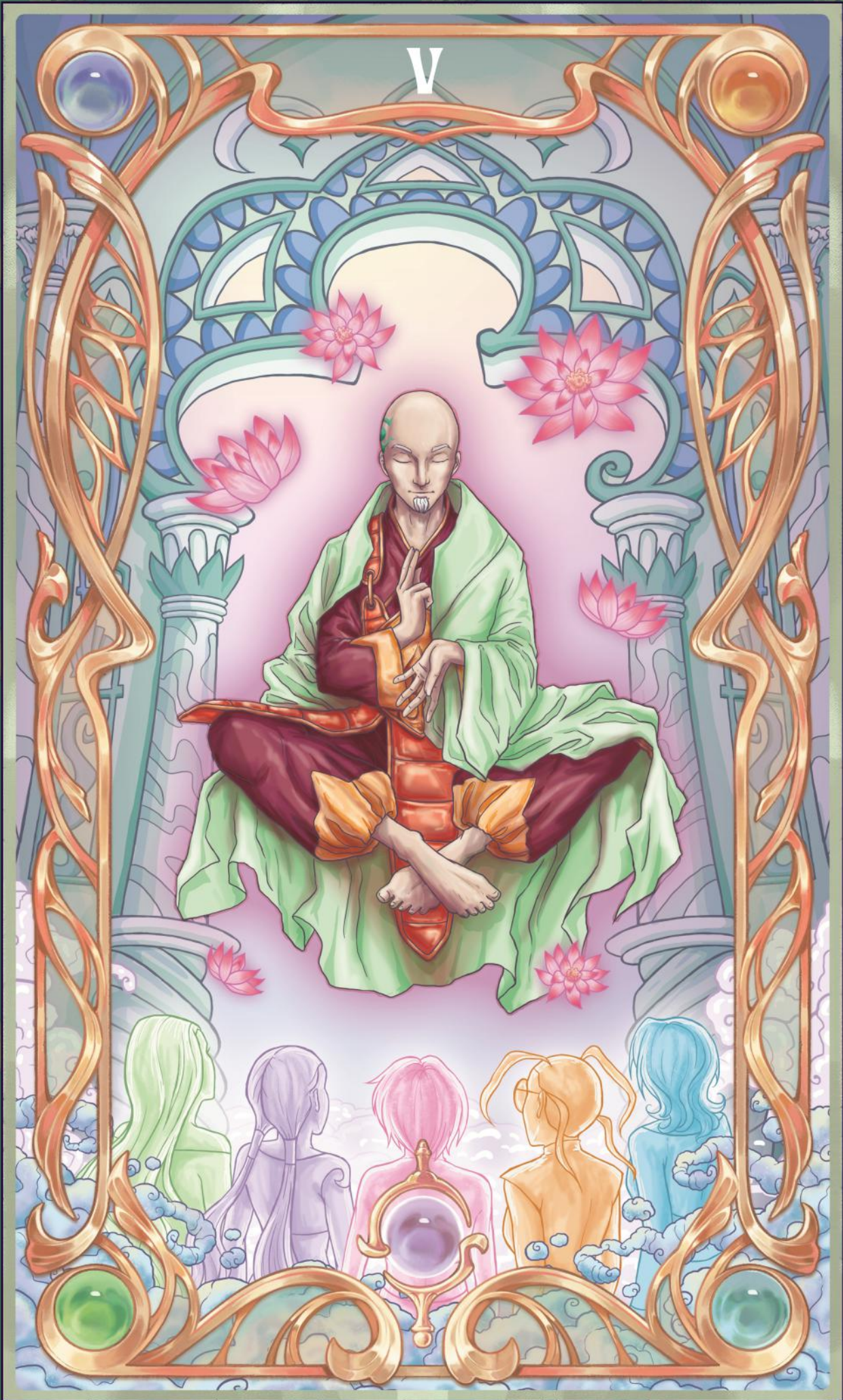
Non-binary. Buona forchetta. Crede negli alieni. Entità incapace di ricordare cosa abbia fatto poche ore prima o quali siano i suoi film preferiti quando richiesto, lo giura.

Metà strega e metà fata, nei gusti come nell'aspetto. Veste quasi sempre di nero, con un occhio di glitter e camicie con stampe improbabili. Lo stesso vale per l'arte e la personalità.

Di proprietà di due gatti che ha salvato. Il duo felino contribuisce al processo creativo piazzando i loro adorabili sederini davanti allo schermo del computer e passeggiando con noncuranza sulla tastiera. Un aiuto insostituibile, per il quale meritano ogni ringraziamento.



V



-V- Lo Ierofante

-di Kiwi-



Guida, Insegnamento, Saggezza.

"La Saggezza attende negli echi della tradizione."

Come lo Ierofante, la missione dell'Oracolo è illuminare, trasmettere e spiegare.

Ho scoperto W.i.t.c.h. per la prima volta in prima elementare: la mia compagna di classe e migliore amica portò a scuola un numero del fumetto, e rimasi assolutamente affascinata dai disegni e dalla storia. Noi tre spesso giocavamo interpretando i personaggi della storia.

Mi piacevano molto Cornelia e Hay Lin ma la mia preferita in assoluto è sempre stata Orube. È ancora oggi il mio personaggio preferito e io e il mio ragazzo stiamo persino pensando di fare un cosplay di lei e Cedric insieme!

Lo "Ierofante" originale raffigura il personaggio principale con una veste rossa e due accoliti che lo osservano con ammirazione.

Per fortuna ho potuto incorporarla nella mia carta, perché anche Himerish ne indossa una nella storia. Ho sostituito gli accoliti con le W.i.t.c.h. e le ho collocate nel portale di Kandrakar, proprio come nei tarocchi Rider-Waite-Smith, mostrando i pilastri ai due lati.

Volevo mantenere lo sfondo delicato e dai toni pastello, per far risaltare davvero la figura di Himerish. La posizione delle sue mani simboleggia la connessione con il mondo degli spiriti.

21

Kiwi ha scelto il suo nickname perché il suo nome ungherese non è facile da pronunciare per gli stranieri.

Tatuatrice, stilista e graphic designer, è anche membro della giuria e organizzatrice di una delle più grandi convention ungheresi dedicate ad anime e cultura pop.

Ama disegnare, dipingere e fare fotografia naturalistica, inoltre pratica hip hop, cosplay ed esplorazione urbana.

Condivide la sua casa con il suo ragazzo, due cani, due pappagalli, un gecko, un drago barbuto, due scorpioni, un ragno e un serpente.



VI



-VI- Gli Amanti *-di Paolo Campinoti-*



Unione, Scelta, Armonia.

"Le scelte non sono mai facili, ma sempre rivelatrici."

Will e Matt ne hanno passate tante, nel fumetto: si sono perfino lasciati per poi decidere di tornare insieme. La Carta dell'Amore non poteva che essere loro.

Quando Alessandro e Barbara mi presentarono il progetto ne rimasi subito estasiato: il mix di stili e contenuti erano totalmente inediti sia per Disney che per me.

Il lavoro più bello fu fatto a monte, con studi e progettazione minuziosi e mai visti nè prima nè in seguito.

C'era un raccoglitore dedicato solo allo stile dei look delle ragazze degno del book di stile di un qualsiasi brand di moda, con palette, schizzi e scampoli di stoffa.

L'approccio è stato quello che ai tempi applicavo alle pin up che, a differenza delle copertine, erano più semplici, più evocative, concepite più per sottrazione.

Ho quindi creato un disegno più semplice, anche per bilanciare la cornice.

A differenza dei disegni a matita dell'epoca questo è digitale, disegnato su tablet con una matita digitale, lavorando su FRESCO, mentre il colore è fatto in Photoshop con una Wacom Cintiq.

Paolo Campinoti vive e lavora a Milano.

Collabora con Panini e Disney Italia (Topolino, Minni mag, W.i.t.c.h.), Piemme (Geronimo Stilton, Ciponews), Red Whale (Monster Allergy, Lys) e Mattel (Barbie).

Collabora inoltre con numerose agenzie di pubblicità e licensing, fra cui MPC (Ferrero-Kinder, Sbabam), Mistral (Cameo, Fattoria Scaldasole) e StudioChiesa (Kellogg, Lindt). Realizza cover e grafiche per Sony Music e BMG Italia.

Dal 2021 insegna nella sede di Brescia della Scuola Internazionale di Comics.



VII



-VII- Il Carro

-di Silvia Hazel-



*Determinazione, Vittoria, Ambizione.
"La strada si piega per coloro che osano"*

Questa Carta descrive Orube alla perfezione: Viaggio, Disciplina, Determinazione. Fin dall'inizio non poteva essere che lei.

Ricordo di aver guardato il cartone da bambina e di averlo amato più di altri cartoni sulle maghette per quanto fosse ben scritto e per quanto tutti i personaggi fossero affascinanti.

Adesso sto leggendo i fumetti (a vent'anni suonati) ed è stata una gioia immensa riscoprirlo in età adulta!

Inoltre, W.i.t.c.h. è una delle ragioni principali per cui adoro la magia elementale e le streghe in generale.

Volevo che Orube fosse associata ai gatti perché, da quello che ricordo dei fumetti, viene paragonata ai felini.

Inoltre adoro i gatti, quindi dovevo assolutamente inserirli nel mio Tarocco per trasportare il Carro di Orube.

Da quando ho scoperto il personaggio di Orube nei fumetti mi sono innamorata del suo carattere forte, e la carta del Carro rappresenta la vittoria e una grande forza di volontà, caratteristiche che secondo me le si adattano perfettamente..

25

Silvia è un'artista e scrittrice italiana. Ama anche comporre musica e spera che un giorno i suoi album e i suoi libri vengano pubblicati.

Ha iniziato il suo percorso artistico perché desiderava davvero dare vita ai suoi personaggi originali e, dopo aver cominciato a disegnare nel 2021, non si è più fermata.

Ama leggere storie fantasy, che siano fumetti, libri o manga, e soprattutto la sua più grande passione sono le maghette come W.i.t.c.h..



VIII



-VIII- La Forza

-di Qba016-



Coraggio, Pazienza, Forza Interiore.

"La gentilezza può piegare ciò che la forza non può."

La Forza ha un doppio aspetto, sia fisico sia spirituale.
Chi meglio di Taranee, ardente ma riflessiva,
poteva incarnare questa Carta?

*W.i.t.c.h. mi ha riempito
il mio cuore di magia fin
dal primo giorno.*

*Ricordo ancora
perfettamente il momento in
cui ho visto la copertina del
primo numero in edicola.*

*Dovevo aver intuito che
quella storia sarebbe stata
speciale per me, perché
chiesi subito a mia madre di
comprarmela. Ho ancora
quella copia, tenuta insieme
col nastro adesivo per non
sfaldarsi!*

*La storia mi ha catturato fin
dalle prime pagine e
ancora oggi, da adulto, la
sto riscoprendo e
rileggendo, e mi regala la
stessa identica gioia della
prima volta.*

*Quando ho sentito di
questa zine mi ha incuriosito
molto il tema. La rivista è
sempre stata piena di magia
e i tarocchi si sposavano
perfettamente agli articoli
che pubblicavano, quindi mi
sono sentito subito nel
posto giusto.*

*Quando mi è stata
assegnata la carta mi sono
preso un po' di tempo per
documentarmi sul suo
significato, anche se avevo
già chiaro cosa volessi
rappresentare: Tara doveva
trasmettere forza ma anche
calma. La Forza viene
spesso raffigurata con una
donna e un leone, quindi mi
è sembrata la scelta più
naturale, anche perché
potevo esercitarmi a
disegnare il fuoco,
l'elemento di Tara.*

Jakub (Jake) è un orgoglioso fan di W.i.t.c.h. fin dall'uscita del primo numero del fumetto in Polonia, nel 2002. È un artista digitale autodidatta e content creator che si concentra sulle storie di maghette, come Winx Club, anche se W.i.t.c.h. resta una parte essenziale della sua identità.

Proprio per questo — e grazie ad alcune fortunate coincidenze — oggi lavora come consulente per i contenuti extra inclusi nella ristampa polacca dei fumetti di W.i.t.c.h. In questo ruolo, si assicura che i fan polacchi ricevano quanto più contenuto magico possibile. Vedere il proprio nome stampato in un fumetto che ha segnato la sua infanzia è per lui un'esperienza incredibilmente gratificante.



IX



-IX- L'Eremita

-di Jam-



Riflessione, Solitudine, Intuizione.

"La luce appare quando varchi la soglia."

L'Eremita è un uomo anziano che cerca l'illuminazione dopo una vita di Saggezza e Riflessione: Tibor, spesso dimenticato ma comunque importante.

Ho scoperto W.i.t.c.h. a 7 anni ed è subito diventato la mia principale ispirazione artistica.

L'universo di questa storia mi ha conquistata e non mi ha più lasciata. Credo che il fattore decisivo sia stato il modo in cui i personaggi erano così diversi e unici tra loro.

Vorrei poter tornare ai tempi in cui ogni storia era un puzzle da ricomporre, rivista dopo rivista.

La mia carta è l'Eremita, cosa piuttosto divertente dato che il mio personaggio è Tibor! Quindi non è stato difficile trovare collegamenti tra lui e l'Eremita.

L'Eremita rappresenta saggezza e intuizione. Attraverso la sua lanterna illumina il cammino verso la realizzazione personale.

Credo che Tibor abbia incarnato perfettamente questo ruolo a Kandarakar.

29

Jam studia fumetto e illustrazione e attualmente vive a Parigi.

Al momento si dedica principalmente all'illustrazione, ma spera un giorno di poter pubblicare un libro.

I suoi temi preferiti sono il fantasy e l'avventura.



X



-X- La Ruota della Fortuna

-di Kat's Crate-



Cambiamento, Fato, Cicli.

"Il mondo gira, che tu ceda o resista."

Più di un paio di personaggi ha cambiato schieramento nel fumetto ma Vathek è il primo che viene in mente quando si tratta di farlo per un bene superiore.

Ho scoperto W.i.t.c.h. in un periodo molto traumatico della mia infanzia; mi ha portato a scoprire il mio amore per il disegno e i fumetti che mi ha accompagnato fino all'età adulta.

Se non avessi scoperto W.i.t.c.h. nel 2002, dubito che sarei mai diventata creativa come sono ora o che avrei raggiunto il livello di abilità artistica che ho oggi.

Sarò per sempre grata a quelle cinque ragazze per essere state il supporto di cui avevo bisogno in un periodo così buio della mia vita.

Il design diviso riflette il doppio significato della carta: il lato sinistro rappresenta caos e sfortuna -come la decisione di seguire Phobos- mentre il lato destro rappresenta crescita e cambiamento positivo -come la scelta di ribellarsi e liberare Meridian dalla tirannia-.

La ruota stessa ricorda uno scudo, a simboleggiare sia il destino che la guerra in corso.

In definitiva, Vathek incarna il messaggio centrale della carta: il cambiamento è inevitabile, poiché si trasforma da scagnozzo in un combattente per la libertà.

31

Kat è un'artista, cosplayer e sognatrice incallita australiana.

È appassionata di disegno e artigianato fin da bambina, e ha trasformato questa passione in un modo di esprimere la sua creatività, vendendo le sue opere nelle fiere d'arte locali dal 2017.

Sebbene al momento si stia prendendo una pausa per dedicarsi alla sua splendida bambina, c'è sempre tempo per sognare, creare e fare cosplay!



XI



-XI- La Giustizia

-di Xidia Art-



*Verità, Giustizia, Responsabilità.
"L'equilibrio non sempre appare giusto."*

Giudizio, Conseguenze, Severità: il personaggio di Luba è semplicemente perfetto per questa carta.

La prima volta che vidi W.i.t.c.h. in edicola ero ancora una bambina e non immaginavo che sarebbe diventato una parte così importante della mia vita.

I personaggi e le loro storie mi hanno accompagnata durante l'infanzia e l'adolescenza e, rileggendo i fumetti oggi, riesco ancora a immedesimarmi in loro come se il tempo non fosse mai passato.

W.i.t.c.h. è dove tutto è iniziato: ho imparato a sognare e a perdermi in un mondo magico che ancora oggi ricordo con nostalgia.

La carta di Luba rappresenta la sua natura duale: algida e combattiva.

La posa calma, che richiama il suo ruolo a Kandarakar, si contrappone allo sfondo rosso, simbolo del suo spirito guerriero. La spada e la bilancia richiamano la giustizia, carta a lei associata. I colori freddi e caldi riflettono questo contrasto, pur mantenendosi in armonia.

L'opera è realizzata a mano con alcuni ritocchi digitali.

33

Avida lettrice di manga e consumatrice compulsiva di ramen istantaneo, la sua grande passione per il Giappone l'ha spinta a intraprendere gli studi in lingua e cultura giapponese all'università.

Ha collaborato come guida nel museo del fumetto della sua città e come illustratrice in diversi eventi, acquisendo un po' di esperienza nel settore. Cosplayer della prima ora, considera la colla a caldo la sua migliore amica e non potrebbe vivere senza le fiere del fumetto.



XII



-XII- L'Appeso

-di BabyBlouie-



Resa, Prospettiva, Pausa.

"Lasciarsi andare è un altro modo di tener duro."

Un sacrificio volontario, un cambiamento: tra tutti i personaggi, Nigel era uno di quelli che aveva più cose da dimostrare al mondo.

W.i.t.c.h. è entrato nella mia vita solo a vent'anni, ma è stata una delle letture più formative per la mia arte: il suo stile, il suo umorismo, la sua sincerità e la sua creatività illuminano ogni pagina, i suoi protagonisti sono al tempo stesso vicini e ispiratori, il suo mondo è incantevole. È la dimostrazione di cosa può nascere quando artisti e scrittori con una visione lavorano insieme e le permettono di brillare.

W.i.t.c.h. mi ha introdotto al mondo del fumetto italiano e dei suoi autori, un mondo in cui spero un giorno di poter entrare anch'io.

Nigel è un personaggio molto sottovalutato quindi sono stato molto felice di disegnarlo!

Uno dei significati della carta è quello di restare sospesi tra due mondi: il suo conflitto tra amici tossici che lo trattengono e il desiderio di avvicinarsi a Taranee, che fa emergere la sua luce interiore.

Le sue ali sono ispirate alla farfalla che ha catturato per Tara prima di cambiare definitivamente strada. Le farfalle sono anche un simbolo di fragilità e nuovi inizi, così come l'erba primaverile, in contrasto con la neve che ora si sta lentamente sciogliendo sotto i raggi del sole.

35

Lisandro/BabyBlouie, artista autodidatta dall'Italia, si dedica all'illustrazione e al character design fin dalle scuole medie, con uno stile fortemente influenzato da cartoni occidentali, fumetti e teatro. Ama anche scrivere e recitare, quando la mente glielo permette.

Trae ispirazione soprattutto dai videogiochi indie e dai media queer come lo yuri manga, ma vorrebbe iniziare presto a lavorare a progetti personali.

Tra le sue passioni ci sono il teatro in ogni forma, la narrazione, i musical, gli slice of life, lo yuri tossico, il cucito, l'horror, le maschere, i costumi, i Vocaloid, la storia dell'animazione e i vecchi film dimenticati.



XIII



-XIII- La Morte

-di Angelica Arfini-



Trasformazione, Epilogo, Rinnovamento.

"Ciò che finisce ora dà forma a tutto ciò che segue."

"Questa carta rappresenta l'epilogo, il lasciarsi le cose alle spalle, la rigenerazione. E tra il momento in cui era un fiore e la rottura con Cornelia, Caleb era l'unica scelta possibile."

Sono stata spinta verso la carriera artistica da molte storie straordinarie... e W.i.t.c.h. è stata quella che mi ha fatto capire chi volevo diventare. Gli artisti incredibili che hanno lavorato a W.i.t.c.h. sono stati la mia principale fonte d'ispirazione, e quelle stesse storie hanno plasmato il mio gusto e la mia immaginazione.


I fumetti di W.i.t.c.h. mi hanno accompagnata per tutta l'infanzia e mi hanno letteralmente aiutato a crescere, guidandomi durante l'adolescenza. Erano presenti quando ho stretto le mie prime amicizie da bambina e mi hanno aiutato a crearne di nuove.

Il legame di Caleb con la Morte è bellissimo: ha letteralmente morire per poter vivere e rinascere come un essere nuovo, completo e libero.

Avevo molte idee per la composizione ma volevo includere alcuni elementi in ogni versione: il fiore, le mani di Cornelia e la figura del Mormorante.

Il Mormorante agisce sia come un memento mori sia come una condizione necessaria per un nuovo inizio. L'iconico fiore rappresenta un amore che non muore mai ed è un simbolo di rinascita, mentre le mani di Cornelia sono quelle che lo hanno riportato in vita.

37



Angelica è un'artista italiana, nata nel 1992, specializzata nel character design e nell'illustrazione. La sua passione per la narrazione è nata durante il risveglio dell'animazione e l'epoca degli anime degli anni Novanta. È cresciuta leggendo i classici del fantasy e fumetti italiani iconici come Lupo Alberto e, naturalmente, W.i.t.c.h.. Non ha ancora superato la rottura tra Cornelia e Caleb.

Il suo percorso artistico e i suoi studi l'hanno portata ad appassionarsi anche al teatro e al cinema, spingendola a lavorare e collaborare con diverse realtà legate al mondo cinematografico. Oggi vive serenamente i suoi trenta nella sua piccola città natale insieme al suo ragazzo, sperando di poter continuare a disegnare per tutta la vita.

XIV



-XIV- La Temperanza

-di *snorly_art*-



Armonia, Pazienza, Moderazione.

"L'armonia si costruisce con scelte pazienti."

La sua connessione con l'acqua e il suo difficile ruolo nella sconfitta di Nerissa rendono Cassidy il volto perfetto per questa carta.

W.i.t.c.h. rappresenta la mia infanzia e ha dato vita al mio sogno di diventare fumettista.

È stato anche il primo fumetto che abbia mai letto, acquistato durante un viaggio di lavoro con mio padre.

Mi ha accompagnato per tutto il viaggio e, ancora oggi, è il mio tesoro più grande!

Per realizzare questa carta ho immaginato Cassidy creare con la magia due sfere d'acqua, simbolo di controllo e temperanza.

Immersa in un cielo limpido e sereno, ho voluto che la sua figura apparisse angelica e felice.

Nella carta tradizionale è presente un angelo, quindi ho aggiunto una luce dietro la sua testa per richiamare questo elemento. Anche le nuvolette bianche fanno riferimento alla figura angelica, sebbene ne abbia modificato le tonalità per adattare meglio alla cornice.

39

Salvo (Snorly) è nato il 13 febbraio 1999 e vive a Comiso (RC), in Sicilia. Diplomato in ragioneria, lavora in una pizzeria come domiciliante e, nel frattempo, frequenta il corso universitario di Economia Aziendale.

Fin da bambino coltiva la passione per il disegno e, nel 2016, apre il suo profilo Instagram con il nome di Snorly_art. Oltre al disegno, da anni porta avanti anche la sua passione per la fotografia.



XV



-XV- Il Diavolo *-by Nathaniel Oldrin-*



Tentazione, Schiavitù, Desiderio.

"Le catene sono spesso illusioni che scegliamo di indossare."

La Carta dell'Oscurità e delle Illusioni, della Sottomissione e della Dipendenza: è facile intravedere Cedric nei suoi significati.

A metà della 3a elementare mi sono trasferito in Bulgaria. Mi sentivo solo e facevo fatica con la lingua, ma in quarta elementare ho preso per caso il numero 10 e me ne sono subito innamorato.

Mio padre ha poi trovato per me tutti i numeri precedenti, e ho continuato a comprarlo fino alla fine della pubblicazione. Mi ha accompagnato per tutta la scuola media e buona parte del liceo.

Irma era la mia preferita, e ho collezionato tutti i libri e i numeri bulgari, una bambola di Irma e diversi gadget speciali allegati alla rivista. Ha ancora oggi un grande significato per me.

Ho disegnato questa Carta secondo il suo simbolismo tradizionale: la duplice natura di Cedric è evidenziata dalla sua forma metà umana e metà mostro, circondata dal fuoco che simboleggia il suo amore per Orube.

È incatenato da tralci di vite e grappoli d'uva, simboli del piacere: Cedric trae soddisfazione dalle proprie azioni malvagie, ma è anche legato a Phobos e costretto a servirlo.

La sua mano umana è semi chiusa, a suggerire la segretezza e la dissimulazione che caratterizzano questa forma.

Nathaniel Oldrin è un artista, scrittore e autore di giochi di ruolo da tavolo che vive in Bulgaria.

Ama i limoni, le volpi e la stagione invernale.

Scrive da quando aveva cinque anni e disegna da ancora prima!



XVI



-XVI- La Torre

-di Sarah Costanzo-



Sconvolgimento, Rivelazione, Crollo.

"Tutto ciò che cade rivela ciò che deve sorgere."

Distruzione improvvisa, cambiamento, disgregazione: questa è la Carta che meglio evoca Phobos e ne incarna l'epilogo.

Ho iniziato a disegnare alle elementari, quando una maestra diede alla classe del tempo libero per riempire di disegni la stanza.

Mi innamorai subito del mondo, dei poteri e dei personaggi, ma soprattutto dello stile di disegno di W.i.t.c.h., che influenzò fortemente la mia arte in quella fase iniziale.

Mi sono sentita particolarmente vicina a Hay Lin, artista come me, e a Irma, che mi faceva sempre ridere; ho persino avuto una tartaruga che ho chiamato Lattuga.

Ancora oggi ho poster di W.i.t.c.h. nella mia stanza.

Avevo tante idee! Nella storia Phobos cade da una torre, ma ha anche una silhouette molto imponente quindi ho deciso di giocare su questo aspetto.

Volevo che fosse una torre di pietra, ma sarebbe risultato troppo monocromatico, quindi ho scartato l'idea.

Ho provato con Kandrakar sullo sfondo, ma alla fine ho ritenuto più adatto il Castello di Meridian.

Su Elyon e Cedric non ho mai avuto dubbi: due figure che, nonostante il loro status, restano impotenti, ridotte a semplici bambole.

43

Sarah Costanzo, in arte Sahira, è un'illustratrice e fumettista freelance italiana.

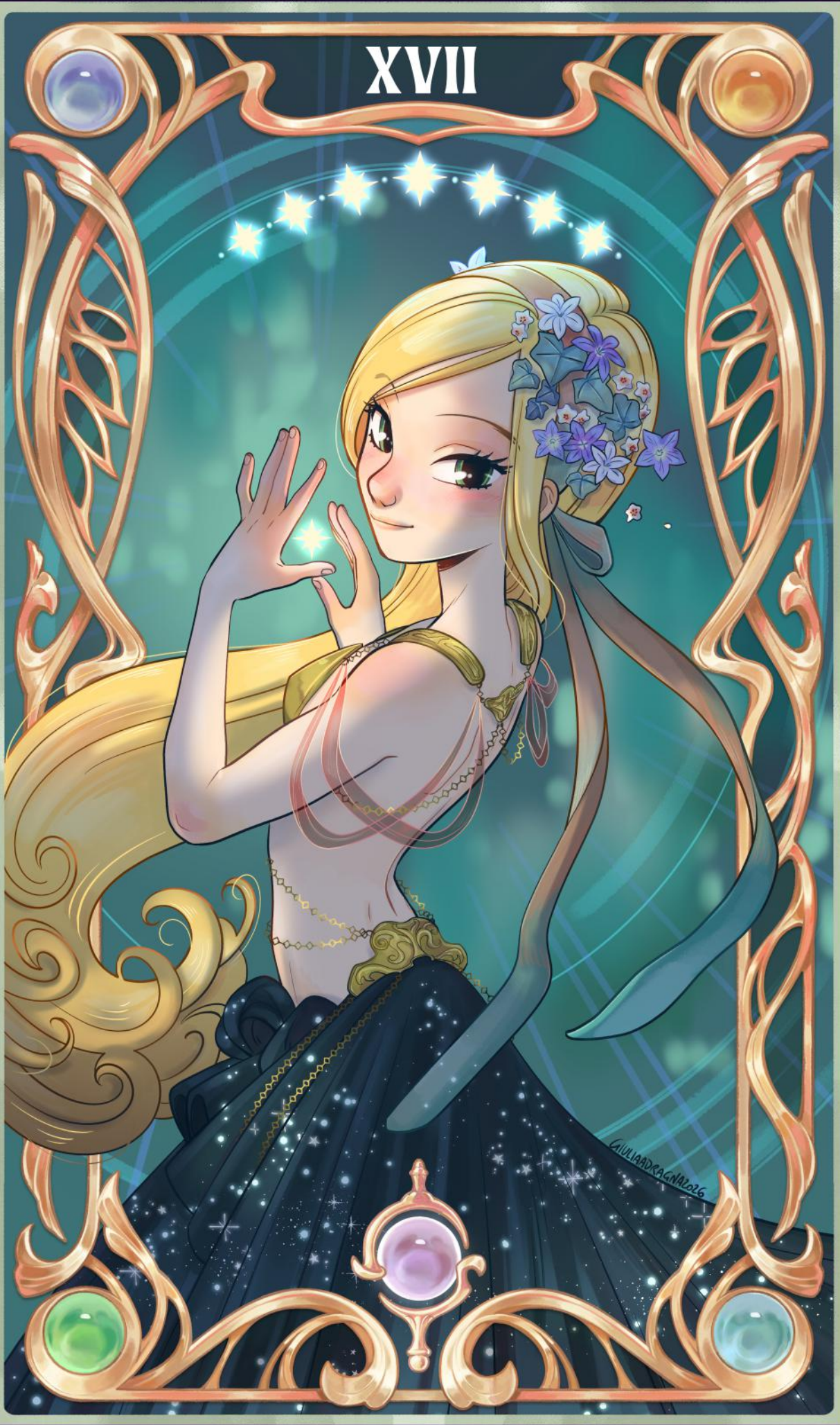
Completamente autodidatta, ha imparato assorbendo le arti e i media che più la affascinavano, dai videogiochi ai film d'animazione, dai libri ai fumetti come W.i.t.c.h.

Fin da bambina ha sempre voluto dare voce ai propri personaggi e alle loro storie, trovando nel disegno una forma di comunicazione, arrivando anche a fare cosplay delle sue creazioni.

Ama gli uccelli, l'estetica vittoriana, il fantasy, il roleplay e il suo coniglietto Astell.



XVII



GIULIAADRAGANA2026

-XVII- La Stella

-di Giulia Adragna-



Ispirazione, Rinnovamento, Chiarezza.

"La speranza splende più brillante nell'oscurità."

Questa è la Carta dell'Abbondanza, della fiducia in sé stessi, della connessione con la natura: questa è la Carta di Cornelia.

La prima volta che ho sfogliato W.i.t.c.h. ho capito che disegnare fumetti in Italia era una possibilità concreta, non solo la fantasia di una ragazzina appassionata.

L'approccio autoriale, unito allo stile di disegno e al character design pop, mi ha influenzata profondamente: ogni giorno ne ritrovo le tracce nel mio universo a fumetti.

Aver contribuito alla saga di W.i.t.c.h. con qualcosa di così personale come il Reboot è stata una delle esperienze più incredibili della mia vita, e ne sono immensamente grata.

Evidente ispirazione per il tarocco de La Stella è la serie "La Luna e le Stelle" di Alphonse Mucha.

Le otto stelle dell'iconografia originale del tarocco sono rimaste, circondate dai toni del verde che richiamano l'elemento Terra. Tra i capelli di Cornelia fiori a forma di stella: campanule, fiori di cera, stelle di primavera. Infine le foglie di edera, che mi ricordano la mia illustrazione preferita di tutta la serie di W.i.t.c.h., ossia la Cornelia di Federico Bertolucci.

Cornelia, mia preferita della saga originale, spero di averti reso giustizia!

45

Giulia è fumettista, character designer e illustratrice.

Il suo primo romanzo a fumetti, "Orgoglio e Pregiudizio - Un Anno Dopo" è pubblicato da Feltrinelli Comics. È disegnatrice e character designer del reboot a fumetti di "W.i.t.c.h." per Disney. Realizza le illustrazioni e i fumetti per la serie "Ranch Vanille", pubblicata in Francia da Fleurus. Disegna copertine e illustrazioni per Fabbri, Giunti, Rageot, Panini Comics. Ha disegnato la serie a fumetti "Complots à Versailles" per Jungle e gli adattamenti a fumetti di "Miraculous - Le storie di Ladybug e Chat Noir" per Panini Comics.

Insegna manga e strategie di autoproduzione alla Scuola del Fumetto di Palermo.



XVIII



-XVIII- La Luna *-di Claudia Marcucci-*



Illusione, Intuizione, Incertezza.

"Certe ombre esistono solo nei nostri cuori."

Questa Carta parla dell'agire nell'ombra, di Femminilità e Chiaroveggenza: tutti tratti che vediamo in Halinor, che segretamente proteggeva e incoraggiava Will.

W.i.t.c.h. è stato fondamentale per la mia identità: lì c'è tutto ciò che amo, disegno, fumetti, fantasy e storie coinvolgenti.

Cinque ragazze profondamente umane, reali sia nella magia che nella vita quotidiana, mi hanno conquistato. Ha acceso la mia passione per personaggi femminili forti, la magia, l'arte e la lettura.

W.i.t.c.h. mi ha formata: mi ha insegnato che forza, amicizia e immaginazione convivono nei momenti più ordinari.

La carta dei tarocchi della Luna evoca femminilità, mistero e acqua, mentre Halinor era la guardiana del fuoco.

Le sue tonalità calde contrastano con la freddezza della Luna.

Nei tarocchi la Luna è spesso affiancata al Sole e ho immaginato Halinor come il sole nella carta della Luna: nascosta, protettiva, che agisce in segreto con Kadma per proteggere le nuove Guardiane.

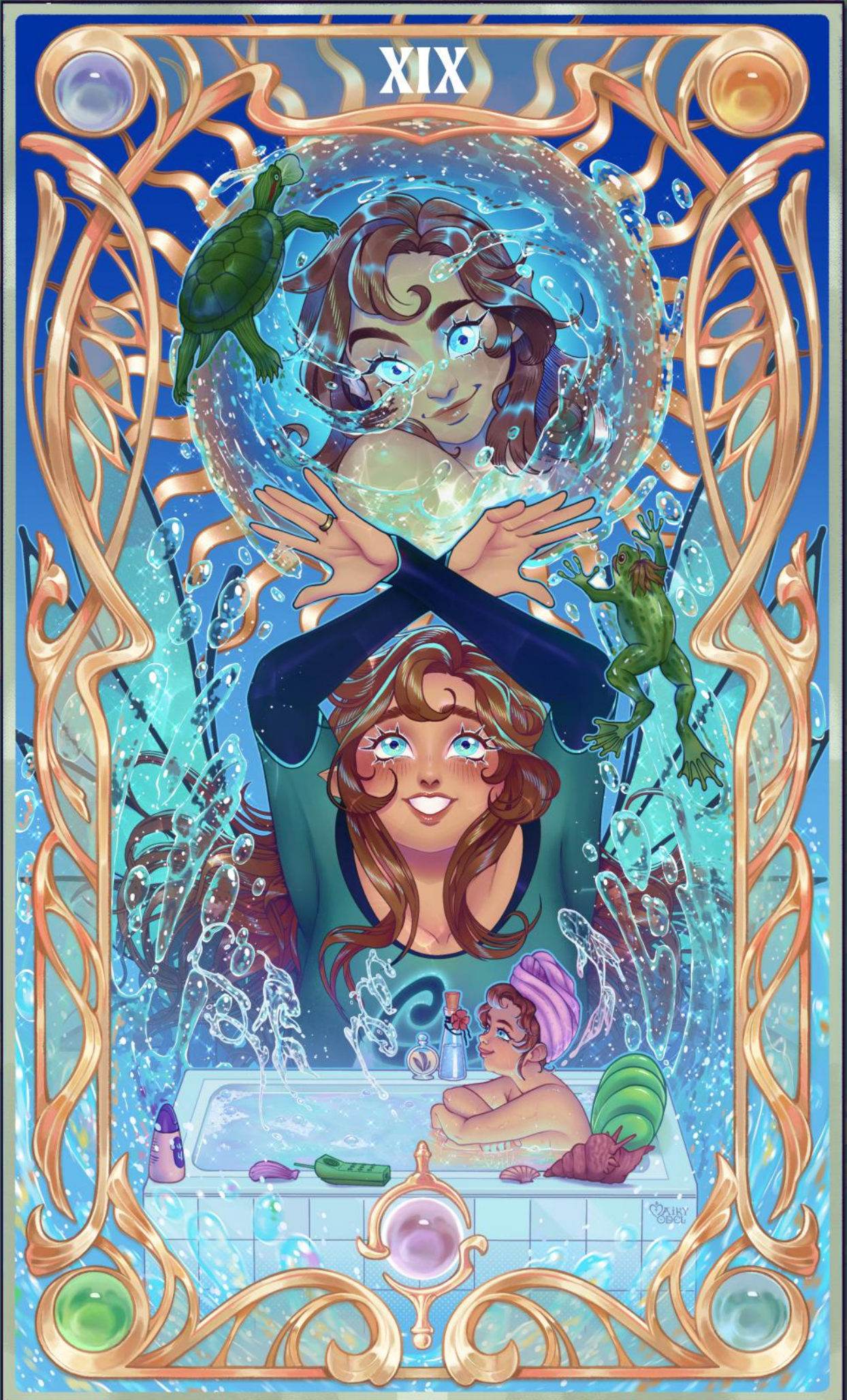
Questa fusione celebra la sua dualità, ombra e fiamma, segretezza e sacrificio.



Claudia Corso Marcucci, illustratrice per l'infanzia e per la fantascienza, da piccola si identificava in Hay Lin per la passione per il disegno e gli alieni, ma poi ha scoperto di essere Irma...



XIX



-XIX- Il Sole

-di Maiky Odel-



Gioia, Chiarezza, Vitalità.

"La luce non può essere fermata, solo condivisa."

Una carta così positiva, così brillante e piena di carisma
invoca un nome preciso: quello di Irma.
Questa è la carta del Calore e dell'Estroversione.

*Ho scoperto W.i.t.c.h. da
bambina e non ho mai
smesso di essere una fan.*

*Ho ancora parecchi fumetti
e guardavo il cartone tutti i
giorni in TV.*

*Io e i miei amici giocavamo
ad essere le Guardiane
e tutto, hai presente?*

*W.i.t.c.h. è stata una parte
importante della mia
infanzia, quindi questo
progetto mi ha permesso
di tornarci ancora
una volta!*

*Irma è la mia Guardiana
preferita, perché è quella
che mi assomiglia di più.*

*Ho scelto momenti iconici
della sua storia: la scena
del bagno in cui scopre
i suoi poteri, la prima
trasformazione e il power-up.*

*All'inizio volevo disegnare
solo il power-up, ma la carta
sembrava troppo semplice e
mi piace complicarmi la vita.*

*Ho aggiunto anche Lattuga
(la tartaruga di Irma) e il
rospo Andrew Hornby!*

Illustratrice, character designer e fumettista
della Galizia, Spagna, con un interesse sia per l'horror
che per le cose carine.



XX



-XX- Il Giudizio

-di Jesse Williams-



Risveglio, Bilancio, Realizzazione.

"La chiamata arriva, che tu sia pronto o meno."

Chiamata, Rinascita, Trasformazione, : nella sua decisione di ribellarsi a Kandrakar, Nerissa è il personaggio che incarna meglio la carta del Giudizio.

Sono una grande fan da quasi tutta la vita.

I disegni di Barbucci e Canepa sono diventati subito la mia principale fonte d'ispirazione e continuano a influenzare il mio lavoro ancora oggi. Anche se hanno lasciato W.i.t.c.h. quasi subito, il fumetto ha sempre avuto un posto speciale nel mio cuore.

Da bambina ero molto timida e guardavo alle ragazze del fumetto per immaginare il gruppo di amiche ideale.

Persone gentili, intelligenti e magiche, nel senso che sanno illuminarti la vita.

Sono molto grata di aver potuto disegnare Nerissa per questo progetto, perché è sempre stata la mia antagonista preferita.

Ho voluto rappresentarla perseguitata dal suo passato, che la giudica per ciò che ha fatto a Cassidy.

Il mio lavoro si concentra spesso su colpa e trauma, quindi è stato un tema davvero perfetto da affrontare.

51



Jesse è un'artista freelance da quasi 15 anni, con un master in visual development.

XXI



-XXI- Il Mondo

-di Himo-



Completezza, Integrazione, Unità.

"Tutto finisce, e inizia di nuovo."

È una carta che significa Successo, Gioia, la celebrazione dei doni dell'universo, chiusure e nuovi inizi. È la carta di Elyon, una regina che può salvare un mondo intero.

W.i.t.c.h. ha significato molto per me e porto ancora con me la sua eredità artistica: il suo stile ispirato al manga, unito a un'estetica europea, ha lasciato un segno profondo nella mia immaginazione.

Da bambino vivevo il mio interesse per ciò che era considerato femminile come qualcosa di sbagliato, ma W.i.t.c.h. sapeva accogliermi e farmi sognare.

Il mio ricordo più caro è legato a un albo che mia madre comprò per caso al supermercato: ero incantato da Cornelia in copertina e ricordo ancora i miei primi tentativi di disegnarla... miseramente falliti!

Ho deciso di disegnare questa carta unendo la mia sensibilità al significato dell'arcano.

Elyon si trova tra la Terra e Meridian, ma è serena e sa armonizzare i due mondi.

La spada con cui libera le rose dal giardino di Phobos simboleggia la sua vittoria e la sua nuova vita.

Questa carta rappresenta compimento e successo, e volevo che portasse anche un messaggio di speranza: anche quando tutto sembra perduto, abbiamo dentro di noi la forza necessaria per ristabilire l'armonia.

53

Himo è un artista italiano innamorato delle maghette in tutte le loro forme. Illustratore e concept artist, lavora principalmente nell'industria dell'animazione. Ha collaborato con clienti come Rainbow, Netflix e Amazon.

Quando non è impegnato con pennelli e colori, ama costruire case adorabili in The Sims o passeggiare sul mare d'inverno ascoltando musica alternativa. Ha scoperto W.i.t.c.h. da bambino e ne è rimasto subito incantato, per lo stile e le storie profonde delle Guardiane. Lo ha poi riscoperto a un livello ancora più profondo grazie alla sorellona Iku.





COPERTINA FANZINE

-di Mariana Salgado Serra-



W.i.t.c.h. è stato una parte fondamentale della mia infanzia: l'ho sempre letto da sola ma vedere un gruppo di ragazze magiche provenienti da contesti così diversi mi dava speranza.

Ho vissuto le loro avventure intensamente, riempiendo migliaia di fogli con i miei schizzi e disegni.

Alcune storie restano con noi per sempre: ancora oggi mi piace sognare a occhi aperti, ricordando i pomeriggi del sabato trascorsi con l'ultimo numero di W.i.t.c.h. tra le mani e il tramonto che filtrava dalla finestra della mia stanza.

Internet ha fatto molta strada e oggi ho trovato tanti amici che, come me, lo leggevano da soli. Avere lo straordinario privilegio di lavorare a questa fanzine è qualcosa che la bambina che ero poteva soltanto sognare. Grazie.

Volevo soprattutto illustrare la sensazione di complicità e spensieratezza che W.i.t.c.h. mi trasmetteva. Cerco sempre di enfatizzare le caratteristiche di ogni personaggio, mantenendo comunque riconoscibile il loro design.

Come naturale risultato di influenze inconsce, dalla copertina del numero 22 alla splendida illustrazione di Naoko Takeuchi con le sue guerriere sdraiate insieme, questa copertina è anche un piccolo tributo alle straordinarie autrici con cui siamo tutti cresciuti.

Spero che la mia interpretazione delle Guardiane sia all'altezza di un progetto così speciale e della celebrazione del 25° anniversario di W.i.t.c.h.

La bambina che ero non avrebbe potuto sognare più in grande.

55



Mariana è insegnante e artista multidisciplinare, attualmente residente a Lisbona. Laureata in Pittura (2016), specializzata in Disegno (2019), ha un master in Didattica delle arti visive (2025) dall'Università di Lisbona.

Con un lavoro marcatamente autobiografico, ancora la sua produzione alle dinamiche socioculturali, a temi queer e a narrazioni incentrate sull'identità. Divisa tra fumetti, libri, videogiochi e molti altri tipi di media, le è naturale passare da un'opera all'altra.

Oltre al suo lavoro di insegnante, pratica il voguing e cerca di sostenere la comunità ballroom locale, continuando a mantenere una presenza discreta in mostre collettive e gruppi artistici.



RETRO DEL MAZZO

-di lku-



W.i.t.c.h. è entrato nella mia vita in un momento molto difficile, nel quale mi sentivo più isolata e fuori posto che mai.

Oltre ad essere accattivante, innovativo e di altissima qualità, W.i.t.c.h. era un fumetto nel quale potevo immedesimarmi, mentre tutto il resto mi chiedeva di essere diversa.

Non ho mai smesso di parlare di W.i.t.c.h. online perchè credo che sia una storia incredibile che ha chiuso prematuramente a causa di decisioni sbagliate.

C'è ancora bisogno di parlare di W.i.t.c.h..

Creare il retro del mazzo non è stato facile: ho cercato di mantenere gli elementi singoli della cornice ma mi piaceva così tanto nella sua interezza che ho deciso di tenerla com'era e lavorare sulla sua silhouette, giocando con luci e ombre per enfatizzarla ancora di più.

L'illustrazione al centro è di Daniela Vetro, la copertina dello Speciale Oroscopo del 2001, quella con i tarocchi ufficiali di W.i.t.c.h. in omaggio: è una grafica che ho sempre amato e ho pensato che fosse il tributo perfetto per questa fanzine.

57



lku è italiana ma si è trasferita a Oxford nel 2017, dove lavora come portiere in un famoso college.

Si è innamorata di W.i.t.c.h. nel 2001 e non ha mai messo di amarlo. Cronachediwitch è l'espressione più recente di quell'amore.

lku spende fin troppo tempo pasticciando con GIMP ma la sua vera passione è la scrittura e spera un giorno di scrivere un libro importante sul fenomeno di W.i.t.c.h..

Nel suo tempo libero si diverte a giocare a Minecraft con il suo partner, coccolare le sue due gatte, fare coperte all'uncinetto e leggere libri fantasy.

Nel 2021, in occasione del ventesimo anniversario di W.I.T.C.H., Leone Locatelli ha compiuto l'impresa straordinaria di intervistare Barbara Canepa e Alessandro Barbucci. Il suo lavoro è stato per me di un valore inestimabile, non solo perché ha gettato luce su un capitolo della storia di W.I.T.C.H. spesso dimenticato, ma anche perché il suo impegno e la sua passione mi hanno ispirato, poco tempo dopo, a creare *cronachediwitch*.



Scannerizza il QR code per leggere l'intervista.

Per questo motivo, non avrei potuto realizzare questa fanzine senza ringraziarlo pubblicamente, né senza chiedergli di contribuire con qualcosa per questa occasione speciale.

Heatherfield è la mia città natale di Leone Locatelli (heroica.it)

Ho un ricordo nitido del mio primo incontro con W.I.T.C.H.: era il marzo del 2001, circa 25 anni fa, al Cartoomics di Milano, la prima fiera del fumetto a cui io sia mai stato. Ricordo di aver visto i cartonati dei personaggi e di aver preso una brochure che presentava il progetto, incluse alcune tavole rimaste a lungo inedite (le trovate nella fanzine di *Cronache di Witch!*).

Il concetto alla base di W.I.T.C.H. mi era familiare: 5 ragazze molto diverse fra loro per aspetto e personalità che si univano in gruppo per combattere contro le forze del male. Nel 2001, la mia infanzia era già stata plasmata dal *Girl Power* degli anni '90. L'idea del gruppo di ragazze che incarnano diversi modelli di femminilità la avevo quasi per scontata, considerato che ero cresciuto con *Sailor Moon* e le *Spice Girls*.

In W.I.T.C.H. fu soprattutto lo stile grafico a colpirmi: era diverso da qualunque cosa avessi mai visto fino a quel momento. Sembrava un ibrido tra l'estetica degli anime e... qualcos'altro che non riuscivo a definire con precisione. In ogni caso, mi era sembrato assolutamente dirompente. All'epoca non avevo idea del luogo da cui potesse provenire questo nuovo fumetto. Sulla base di alcuni dei nomi, avevo ipotizzato che si trattasse di un fumetto nordamericano, ma non assomigliava a niente che fosse stato importato in Italia fino a quel momento.



Fu solo più tardi che scoprii, con mia grande sorpresa, che si trattava di un fumetto Disney e, cosa ancora più sorprendente, che era un fumetto prodotto in Italia. Mi sembrava molto lontano dalla Disney con cui ero cresciuto (i *Classici animati del Rinascimento*), per non parlare dei fumetti Disney italiani che conoscevo. Non ero mai stato un grande fan del settimanale "Topolino", ma adoravo il mensile "La Sirenetta" - ci torneremo tra un attimo.

Tuttavia, la sorpresa più grande è stata scoprire che tutti e tre i creatori originali di W.I.T.C.H. erano nati a Genova, la mia città natale. Mentre Elisabetta Gnone è cresciuta a Milano, Alessandro Barbucci e Barbara Canepa sono cresciuti a qualche quartiere di distanza da me. Partendo da qui, hanno creato qualcosa di veramente meraviglioso. Questo mi ha lasciato a bocca aperta.

Genova è bellissima, ma è il tipo di città in cui sembra non succedere mai nulla, soprattutto se sei giovane. Crescendo, ho sempre considerato Milano come il luogo in cui le cose accadono. Dopotutto, la Disney Italia aveva sede a Milano: è lì che è nato W.I.T.C.H. ed è lì che io stesso ho scoperto della sua esistenza, come ho raccontato all'inizio.





Tuttavia, visto che gli autori venivano da Genova, le radici del fumetto erano più vicine a casa di quanto pensassi. Quando ho scoperto che Barbucci e Canepa erano di qui, ho avuto un'illuminazione: ecco perché Heatherfield mi sembrava così familiare! Quando li ho intervistati per il mio sito heroica.it, lo hanno confermato entrambi: Heatherfield è ispirata a Genova. Hanno citato alcuni luoghi specifici, ma l'ispirazione riguarda soprattutto i colori e l'atmosfera generale della città.

Quando ho scoperto che Barbucci e Canepa avevano lavorato anche alla mia amata rivista "La Sirenetta", ho continuato a collegare i puntini. Come mi ha spiegato Barbucci, il design di Ariel fu un vero e proprio "shock grafico" per la Disney dell'epoca, perché i suoi grandi occhi - sproporzionati rispetto al viso - erano un passo verso l'estetica degli anime. Nel disegnare per la rivista, Barbucci e Canepa calcarono la mano su questo aspetto: l'avevo notato in quelle pagine, ma non nel film vero e proprio. La Sirenetta faceva parte della mia vita da sempre, quindi per me era un dato di fatto che una principessa Disney potesse avere quell'aspetto. Dopotutto, sulla scia di Ariel, anche Belle e Jasmine avevano gli occhi grandi. A quanto pare, i semi dello stile ibrido di W.I.T.C.H. erano stati sotto il mio naso per tutto il tempo: una miscela perfetta di anime e Disney.

In un certo senso, W.I.T.C.H. era la sintesi perfetta delle eroine della mia infanzia: da un lato le principesse Disney e dall'altro le guerriere Sailor, senza dimenticare le Spice Girls. Guardando indietro, considero il 2001 come l'ultimo anno della mia infanzia. Poco dopo, avrei sostituito gli anime pomeridiani di Bim Bum Bam con l'Anime Night di MTV. W.I.T.C.H. ha colmato perfettamente quel divario. Mi ha restituito tutto ciò che avevo amato in passato, ma allo stesso tempo mi ha offerto uno sguardo sul futuro, introducendomi a quelle ansie adolescenziali che ancora non comprendevo del tutto. Vedevo le guerriere Sailor come sorelle maggiori e le Spice Girls come delle babysitter molto cool, ma le ragazze di W.I.T.C.H. erano solo qualche anno più grandi di me. E così, numero dopo numero, mi sono reso conto che questo fumetto era in realtà più vicino a me di quanto pensassi, sotto ogni aspetto.

Nel contesto editoriale italiano, W.I.T.C.H. è stato un progetto dirompente in termini di tematiche, target ed estetica complessiva (ha un aspetto "spaziale" - come direbbe Hay Lin - oggi esattamente come 25 anni fa).

La serie ha preso il "gruppo di cinque ragazze" e l'ha traghettato nel nuovo millennio, diversificandolo ulteriormente: la varietà di etnie e fisicità

delle protagoniste ha aperto la strada a un livello di inclusività che negli Stati Uniti stava appena iniziando a emergere. In Italia, era qualcosa di mai visto prima.

C'è un merito di Barbucci e Canepa che hanno il merito di aver guardato oltre i nostri confini. Da Genova a Milano, e da Milano al mondo, W.I.T.C.H. ha plasmato uno stile ibrido che ha ispirato innumerevoli artisti occidentali - molti dei quali nordamericani (il che è ironico, dato che inizialmente pensavo che la serie fosse statunitense) - e ha introdotto una "nuova guardia" di fumettiste/i italiane/i, da Mirka Andolfo a Giulia Adragna e oltre. W.I.T.C.H. ha viaggiato in tutto il mondo, ma non dobbiamo mai dimenticare le sue radici. Non importa quanto lontano andiamo, non dimentichiamo mai da dove veniamo, e torniamo sempre a casa. Come lettori, anche dopo 25 anni, torniamo sempre a Heatherfield. Dopotutto, è la nostra città natale.







- schizzo per la pagina 71 del primo numero della rivista (sinistra)

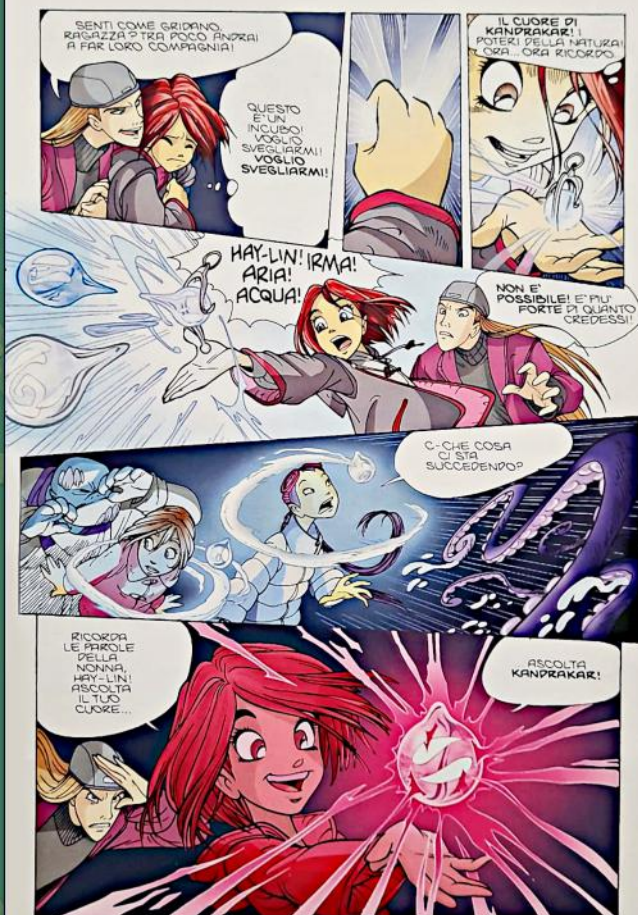
- primi studi dei personaggi, creati durante la fase di sviluppo iniziale e caratterizzati da uno stile più "serio" e meno disneyano

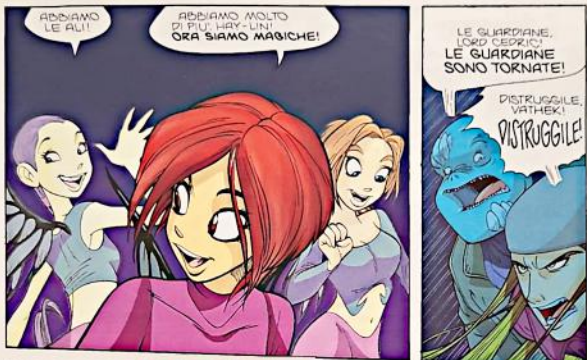
Disegni di Alessandro Barbucci

L'ARCHIVIO SEGRETO

...e qui c'è del materiale succoso che probabilmente non avete mai visto prima: la versione perduta dello scontro del primo numero!

Buona lettura!





ABBIAMO LE ALI!

ABBIAMO MOLTO DI PIU' HAY-LIN! ORA SIAMO MARIKHE!

LE GUARDIANE, LORD CEPRIK! LE GUARDIANE SONO TORNATE!

DISTRUGGILE, VATHEK! DISTRUGGILE!



PESSIMA MIRA MOSTRO!



NON RESTIAMO CON LE MANI IN MANO, RAGAZZE! ORA ANCHIO NOI ABBIAMO DEI POTERI!!



UH-OH!



TOGLITI DI LIP, HAY-LIN! VOLA VIA! VOLA!

GIA' MA PER POTERLI USARE BISOGNA PRIMA CONOSCKERLI!



VOLARE CERTO! IO SONO L'ARIA



E TU SEI SOLO UN GRANELLO DI POLVERE!

OUFF!



TU, MOSCA INSIGNIFICANTE.

EHI! NESSUNO PUO' DARE PELLA MOSCA INSIGNIFICANTE ALLA MIA AMICA!



NON E' UN INSULTO COSI' GRAVE, IRMA!

LO SO! E' SOLO PER ATTACCAR BRISA...



KSSSS

E PER VEDERE SE I MIEI POTERI FUNZIONANO BIENE COME I TUOI! ACQUA!



YEOW!



NON POSSIAMO NIENTE CONTRO DI LORO SIGNORE! RITIRIAMOCI!

NON PRIMA DI AVER RISPOSTO ALLA MIA DOMANDA! COME ELYON?



PERCHE' NON LO SCOPRI DA SOLA, MOCCIOSA?

KRRRAK



QUESTA BATTAGLIA TERMINA QUI!...



ATTENTE!

KRRRAK

KRRRAK



MA LA GUERRA CHE VERRA' SARA' MOLTO PIU' LUNGA, POLOROSA E SPIETATA! RICORDATELO!



IL PORTALE E' APERTO, LORD CEPRIK!



ARRIVEDERCI, STREGHE!



LE FIAMME SONO TROPPO ALTE! CHE COSA FACCIAMO?

NULLA! I POMIERI ARRIVERANNO TRA POCCHI Istanti!

MA NON DEVONO TROVARCI, QUINDI NON VESTITE IN QUESTO MODO ALMENO!



EHI! DETTO FATTO!

FUORI! PRESTO! FUORI!



E... E ORA CHE FACCIAMO, WILL?

NON SO TU, IRMA, MA IO PREFERIREI PARLARE DOWN! SONO ACCADUTE TROPPE COSE, STANOTTE!



...TUTTO QUELLO CHE ORA VOGLIO E' TORNARE A CASA!



CON GRATITUDINE

Quando si parla di W.i.t.c.h., è sempre facile ringraziare chi l'ha creato e gli artisti che hanno dato un volto alle nostre eroine.

In realtà, la rivista era una macchina molto più complessa, che richiedeva l'impegno di molte persone diverse per poter funzionare bene.

Questi sono i nostri ringraziamenti per tutti loro.

REDAZIONE

DIRETTRICI

Valentina De Poli
Veronica Di Lisio

ART DIRECTOR

Aldo Carrier Ragazzi

PROGETTO EDITORIALE

Susanna Carboni
Angela Domenici
Antonella Sgarzi
Alessandra Stevanin

CAPOSERVIZIO

Gaja Arrighini
Maria Teresa Puliti
Sveva Vizzotto

PROGETTO GRAFICO

Manuela Fecchio
Simona Marzorati

REDAZIONE GRAFICA

Gabriella Lovati
Max Monteduro
Beatrice Pallavicini
Patrizia Zardo

REALIZZAZIONE GRAFICA

Lorella Battagin
Renata Rigoni

SEGRETERIA DI REDAZIONE

Mila Botton
Manuela Da Roit
Francesca Fagioli
Monica Gazzoli

SCRITTORI

Gaja Arrighini
Francesco Artibani
Davide Baldoni
Giovanna Bo
Valentina Camerini
Giulia Conti
Antonello Dalena
Bruno Enna
Alessandro Ferrari
Giorgio Ferrari
Elena Galli

Silvia Gianatti
Elisabetta Gnone
Ettore Gula
Gabriella Lovati
Augusto Macchetto
Paola Mulazzi
Maria Muzzolini
Teresa Radice
Antonella Sgarzi
Stefano Turconi

OSPITI SPECIALI

Claudio Bisio
Tania Cagnotto
Marco Carta
Laura Esquivel
Tiziano Ferro
Selena Gomez
Jemma McKenzie-Brown
Carlo Pastore
Alexandre Pato
James Phelps
Oliver Phelps

REPARTO ARTISTICO

MATITE

Gaja Arrighini
Davide Baldoni
Lucia Balletti
Graziano Barbaro
Alessandro Barbucci
Federico Bertolucci
Giovanna Bo
Paolo Campinoti
Monica Catalano
Ivan Caverio La Torre
Giulia Conti
Antonello Dalena
Caterina Giorgetti
Cristina Giorgilli
Ettore Gula
Francesco Legramandi
Lucio Leoni
Danilo Loizedda
Alessia Martusciello
Elisabetta Melaranci
Anna Merli
Gianluca Panniello

Giada Perissinotto
Manuela Razzi
Giovanni Rigano
Federica Salfo
Claudio Sciarrone
Flavia Scuderi
Donald Soffritti
Stefano Turconi
Emilio Urbano
Daniela Vetro
Alberto Zanon

Giovanni Rigano
Claudio Sciarrone
Donald Soffritti
Daniela Vetro
Alberto Zanon

CHINE

Marina Baggio
Riccardo Sisti
Santa Zangari
Roberta Zanotta

COPERTINE

Graziano Barbaro
Alessandro Barbucci
Federico Bertolucci
Paolo Campinoti
Alessia Martusciello
Anna Merli
Gianluca Panniello
Giada Perissinotto
Manuela Razzi

COLORE

Luana Ballerani
Andrea Cagol
Raffaella Calvino Prina
Barbara Canepa
Ivan Caverio La Torre
Marco Colletti
Mara Damiani
Paolo Lamanna
Francesco Legramandi

COLLABORATORI

Manuela Agrati
Marina Alessi
Maria Aliberti
Roberto Amoroso
Valentina Aponte
Elena Baldini
Fiammetta Bonazzi
Sandra Bonzi
Francesca Bosetti
Silvia Brandi
Amelia Bruni
Gianni Buzzi
Ilaria Caielli
Anna Caterina Forastieri
Fiorenza Cicogna
Massimo Costa
Greta Crippa
Cecilia Cristoforetti
Marta D'Arcangelo
Giusy Damiani
Alessandra De Vizzi

Alessandra Di Palma
Giuseppe Di Pasquale
Chiara Ferla
Erika Ferrati
Enza Fumagalli
Maria Gartner
GiDiPi
Alessandra Giusti
Simona Grandi
Irony
Trovati Lattuada
Ilaria M. Linetti
Simone Maccari
Doris Meneghin
Maia Mercuriali
Nicoletta Mineo
Too Much
Johannes Mueller
Giampaolo Musumeci
Manuela Nerolini
Alessandra Orcese

Barbara Pagano
Laura Paroni
Maria Pia La Grutta
Chiara Podestà
Marianna Procino
Luana Ravecca
Dario Rezzola
Monia Ripamonti
Barbara Rivoli
Francesca Romana Puggelli
Lorena Rubbiani
Andrea Samaritani
Barbara Santoro
Francesco Spinoza
Federico Taddia
Fulvio Terenzi
Manfredi Toraldo
Giorgio Vallorani
Paola Villa
Domenica Viviani
Giulia Zacchetti

UN MESSAGGIO DA...



"Quando sono andata all'evento di danza a tema a Firenze, al Danza in Fiera, è stato come la fusione delle mie passioni e mi sono davvero sentita parte di qualcosa di magico. Grazie per avermi accompagnata in tutti questi anni: gran parte della persona che sono, tra cui la passione per il disegno e il fumetto, deriva da voi."

Blu, 30



"Vedere Will nel primo volume. Ho pensato 'Finalmente, una Inscuro e maschiaccio come me!'. Grazie per tutte quelle storie sulle sfide della vita reale, ne avevamo davvero bisogno."

Jenny, 36



"Sono un ragazzo, e all'inizio mio padre non voleva comprarmelo, così dovevo dirgli che era un allegato di Topolino. Cambiavo anche edicola ogni mese perché mi vergognavo. Può sembrare una sciocchezza ma è stato parte della mia crescita: sono passato dalla vergogna al fregarmene."

Daimos, 28

"Sono diventata una lettrice professionista di tarocchi grazie a quelli di Witch. Ho studiato diversi strumenti divinatori per anni e, subito dopo l'università, ho iniziato a fare consulti e mi piace davvero tantissimo. Quello che mi è rimasto di più è il senso di appartenenza che questa passione ha creato, facendomi incontrare persone incredibili e costruire amicizie che si sostengono e si celebrano a vicenda."

Witchaura, 30



"Scoprirlo e amarlo insieme a mia sorella lo ha reso ancora più speciale. Condividere i numeri, parlare delle avventure e copiare i disegni insieme saranno sempre tra i ricordi più belli che ho con lei. Avrei voluto rivedere le Guardiane con nuovi poteri ma storie emozionanti come quelle iniziali, o magari nuove Guardiane."

Charlotte, 34



"Mettevo da parte 3€ dalla mia paghetta ogni mese e le domeniche passate sul balcone a leggere il nuovo numero sono tra i ricordi più preziosi che ho. Quando vidi il loro futuro alternativo andai fuori di testa: Cornelia come guardia forestale che lavora con gli animali selvatici era il sogno della mia infanzia. Mi sciolse il cuore. Indovinate che lavoro faccio oggi!"

Dimitra, 32



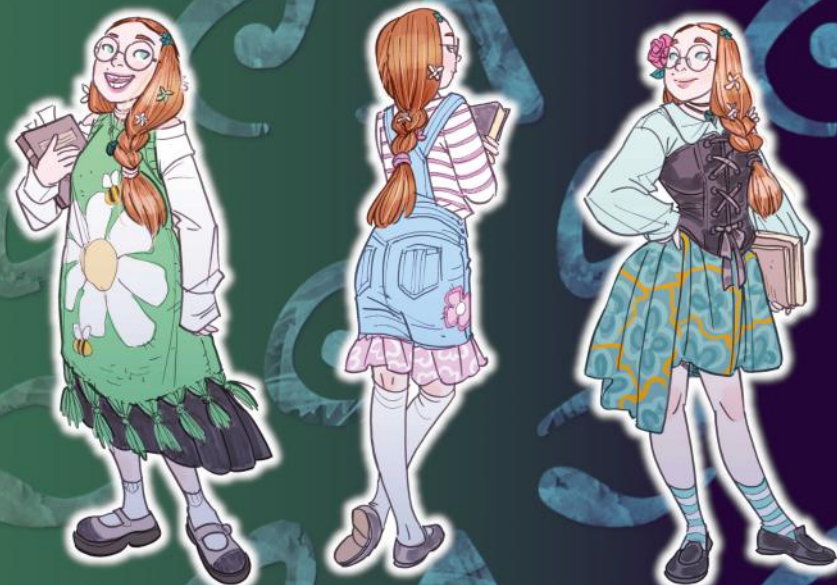
UN PRIMO SGUARDO ALLE PROTAGONISTE DI **TWIN STARS**, IL NUOVO FUMETTO FIRMATO DALLE CREATRICI DI **W.I.T.C.H.** E **MONSTER ALLERGY**: **BARBARA CANEPA**, **KATJA CENTOMO** E **ALESSIA MARTUSCIELLO**.



CASSIE, LOU ED ELLIE. TRE RAGAZZE CON UN DONO SPECIALE, UNITE DA UN PASSATO PERDUTO E UN DESTINO PIÙ GRANDE DI LORO. NON SI CONOSCONO, EPPURE NON RIESCONO A STARE LONTANE.



E SE ANCHE DOVESSERO RIUSCIRE A TROVARE LA CASA DELLE STELLE, I BAMBINI DIMENTICATI E, FINALMENTE, A RIUNIRSI... SARÀ UN BENE O SARÀ LA FINE PER TUTTI?



RACCONTO DICKENSIANO AMBIENTATO IN EPOCA MODERNA, **TWIN STARS** INTRECCIA LUCI E OMBRE NEL PERCORSO DI GIOVANI EROINE LEGATE DA UN MISTERIOSO DESTINO COMUNE. IN ARRIVO QUESTO AUTUNNO PER TUNEE.

Cronache di Witch è nato dopo la tanto attesa notizia che del nuovo materiale Witch era in produzione: mi è sembrata l'occasione perfetta per affiancare i nostri ricordi -le nostre cronache appunto- alle nuove storie in arrivo.

Per me era molto importante tornare a parlare di W.i.t.c.h, di ciò che ha significato per un'intera generazione, dell'impatto che ha avuto a livello internazionale, della parte più nota della sua storia ma anche di quella meno conosciuta.

Volevo creare uno spazio capace di far rivivere l'atmosfera di quegli anni: un luogo tranquillo e accogliente in cui ritrovarsi a parlare del fumetto che amiamo. Un posto che permettesse di guardare al passato, ma anche di scoprire qualcosa di nuovo.

Così è nato Cronache di Witch: interviste agli artisti, contenuti rari, approfondimenti storici, illustrazioni, materiali inediti e curiosità. È un progetto che porto avanti quasi interamente da sola, eppure in questi ultimi due anni mi ha regalato enormi soddisfazioni.

Come questa fanzine.

Questa fanzine è un progetto indipendente di cronachediwitch. Se l'hai apprezzato e vuoi sostenere il tempo, la passione e la cura dietro la pagina puoi lasciare su Ko-Fi una piccola donazione simbolica di due euro: il prezzo del primissimo numero di W.i.t.c.h..

Quasi come se avessi preso in mano un numero appena uscito.

Questa è una pubblicazione fanmade gratuita e indipendente, creata con affetto e passione per il mondo di W.I.T.C.H.

Tutti i personaggi e i marchi appartengono ai rispettivi proprietari.

Il progetto non è affiliato né ufficialmente supportato dai detentori dei diritti.