

A Laveno Mombello protagonisti fumetti, videogame e game art

Pubblicato: Mercoledì 14 Luglio 2021



La contaminazione tra linguaggi e discipline è la ricchezza della nostra contemporaneità espressiva. **ComicSponde** opera in questa direzione crossmediale mettendo in connessione espressioni artistiche e mezzi di comunicazione ad alto potenziale di contaminazione: il fumetto, il videogame, la game art. Q ACADEMY di Roma, organizzatrice dell'evento, è un'impresa sociale che propone progetti di produzione, formazione e valorizzazione in ambito culturale e dello spettacolo.

Dal 1981 al 2002 Laveno Mombello è stata sede del famoso **Weekend degli Umoristi** che ospitava decine di umoristi nazionali per un simposio, una mostra e vari eventi pubblici, creato da Camillo Roi, padre di Corrado Roi disegnatore di Dylan Dog per Bonelli, lavenese. ComicSponde propone ora un programma ampio con un palinsesto originale, orientato a valorizzare le connessioni tra fumetti, illustrazione, game art e videogame. Inoltre il coinvolgimento delle strutture turistiche e commerciali, oltreché museali, nella città di **Laveno Mombello** contribuisce a rilanciare l'offerta turistico-culturale del territorio, su impulso dell'Assessorato alla Cultura-Istruzione-Turismo- Commercio del Comune di Laveno Mombello. Prevede una serie di attività che spaziano da **mostre collettive di autori di fumetti e illustratori a incontri tematici e teamwork in cui è possibile sperimentare le varie tecniche insieme a disegnatori e game artist famosi.**

Il coinvolgimento di una rete di partner territoriali e nazionali permette alla manifestazione di posizionarsi come punto di riferimento di comics e dintorni in un ambito geografico particolarmente

strategico per Laveno Mombello e il Lago Maggiore. **Trentasei artisti -da tutta Italia e dal territorio varesino- saranno presenti con le loro opere al VIII Simposio della Neoludica e nei vari incontri.**

Sabato 17 luglio ore 18 apertura con le autorità, i curatori e gli artisti della mostra “Simposio della Neoludica” in Villa Frascoli Fumagalli tavole e quadri delle varie tecniche di disegno dal manga ai videogame, dalla concept art alla virtual photography. Apericena con gli artisti al Burchiello di Laveno dove il pubblico potrà farsi fare gli autografi.

Artisti manga, game art, pixel art, concept art, virtual photographer Samuele Arcangioli, Luca Baggio, Cristiano Bonora, Emanuele Bresciani, Ida Cirillo, Giulia Colombo, Fabio Corica, Francesco Delrio, Alessandro Dimauro, Davide di Tria, Edo Faravelli, Francesco Favero, Valeria Favoccia, Claudia Gironi, Daniela Masera, Biancamaria Mori, Davide Nerenxa, Monique Pasini, Mauro Perini, Ivan Porrini, Giuditta Sartori, Filippo Scaboro, Cristian Scampini, Federico Vavalà.

Domenica 18 ore 11 apertura con le autorità, i curatori e gli artisti della mostra “20 anni con il Weekend degli Umoristi” nella biblioteca di Villa De Angeli Frua. Vengono esposti materiali di archivio della storica manifestazione lavenese: foto, pubblicazioni, tavole, piatti in ceramica delle 20 edizioni. Saranno presenti le tavole degli autori di illustrazione e comics.

TEAMWORK CON IVAN PORRINI, pixel art e sviluppo, domenica 18 luglio

LUOGO: SALA CONFERENZE HOTEL DE CHARME LAVENO, VIA DE ANGELI 46, LAVENO MOMBELLO

ORARIO: 15-16. MAX PARTECIPANTI: 8 NEL TEAMWORK E 10 UDITORI

INGRESSO LIBERO. ISCRIZIONE OBBLIGATORIA SU [COMICSPONDE.EVENTBRITE.IT](https://comicsponde.eventbrite.it)

Un teamwork aperto a tutti per capire come si crea con la pixel art e come si sviluppa un videogioco in modo indipendente. Ivan Porrini, classe 1986, è un grafico e sviluppatore indipendente con base a Varese.

Comincia lavorando nel settore della grafica subito dopo gli studi nel 2010, ma già nel 2013 inizia anche la sua esperienza nell’ambito dei videogame, lavorando come freelance per alcuni piccoli studi di sviluppo di giochi e applicazioni mobile.

Con l’esperienza acquisita nel 2015 fonda il suo studio indipendente. Qui inizia lo sviluppo di Ghostly Matter, primo prodotto targato Small Bros, il nome dello studio, occupandosi di ogni aspetto della produzione: dalla grafica alla programmazione al level design. Dopo circa due anni e mezzo di sviluppo Ghostly Matter viene pubblicato a luglio del 2018 in collaborazione con Milestone srl nel ruolo di publisher.

Dopo un anno passato come game designer presso Milestone, agli inizi del 2019 riprende la produzione con Small Bros, annunciando un nuovo titolo: “The White Horse”. Parallelamente all’attività di sviluppatore, collabora dal 2014 con Neoludica Gameart Gallery partecipando a mostre ed eventi culturali. Le sue opere appaiono nelle pubblicazioni d’arte editate da TraRari TIPI, collana Game Culture, di cui ha curato anche le copertine per i titoli Game Art Revolution e Backup- L’arte e in gioco vol. 1.

Gli 8 partecipanti attivi al teamwork possono portare i propri laptop per seguire Porrini e annotarsi le tecniche e i programmi. Per gli uditori sarà un’occasione per comprendere alcuni aspetti di questa arte digitalista e della game art in pixel.

DIRETTA CON EVERYEYE SULLA VIRTUAL PHOTOGRAPHY E 4 AUTORI domenica 18 luglio ore 17

LUOGO: SALA CONSILIARE COMUNE DI LAVENO MOMBELLO, VILLA DE ANGELI FRUA, VIA ROMA 16

ORARIO: 17-18. MAX PARTECIPANTI: 25

INGRESSO LIBERO. ISCRIZIONE OBBLIGATORIA SU [COMICSPONDE.EVENTBRITE.IT](https://comicsponde.eventbrite.it)

Incontro coi Virtual Photographer Emanuele Bresciani, Francesco Favero, Cristiano Bonora, Davide di Tria per un viaggio nella nuova frontiera della Virtual Photography percorrendo videogame di forte impatto (Supereroi, Pop Art, universo Marvel e DC, Corse). Special Guest Francesco Fossetti di

EveryEye che conduce una diretta dalla Sala Consiliare del Comune di Laveno Mombello, Villa De Angeli Frua. Nata a livello internazionale una decina di anni fa, La fotografia virtuale (FV) o Virtual Photography (VP) fotografa dall'interno i mondi virtuali dei videogiochi. Utilizza fotocamere virtuali, ovvero dei software che riproducono le funzioni di una fotocamera reale. La maggior parte di essi, i Photo Mode, permette di fermare il tempo prima di comporre l'inquadratura. Pertanto, la FV è composizione ai massimi livelli. I quattro protagonisti dell'incontro sono fra i massimi esponenti e pionieri della VP in Italia.

Everyeye.it propone recensioni, video recensioni, notizie, speciali e approfondimenti sui videogiochi più caldi del momento e sui più importanti titoli in uscita nei prossimi mesi, con uno sguardo sempre attento anche alle ultime novità su serie TV, cinema e tecnologia.

Francesco Fossetti comincia a scrivere di videogiochi nei primi anni del web. Oggi dirige la sezione videoludica di Everyeye.it, la principale testata dedicata all'intrattenimento digitale e alla tecnologia. Gestisce un team affiatato, organizzando la linea editoriale e seguendo le attività dal nuovo studio, neonato set per le dirette su Twitch. È convinto che, nonostante le difficoltà del settore, valga ancora la pena lottare per l'editoria e per la cultura del videogioco.

[Redazione VareseNews](#)

redazione@varesenews.it