Il Programma del festival

Contatti Uufficio stampa di Fumettando a Ventimiglia
Referente Comune di Ventimiglia: Fabiana Ragno +39 333 2841585
per conto di Pirene Srl, società affidataria delle attività di organizzazione e allestimento:
Anna Duchini +39 340 9314470

FUMETTANDO A VENTIMIGLIA:
le mostre in programma

LIBERE DI VIVERE: ALLA SCOPERTA DELLE EROINE DEL FUMETTO

Dal passato ai giorni nostri: le donne, Eroine del fumetto. La letteratura e il fumetto sono ricche di donne forti e coraggiose che hanno sfidato e sconfitto molti stereotipi e che si sono guadagnate, talvolta faticosamente, un ruolo da protagoniste in un mondo di uomini, disegnati per lo più da uomini, e letti, in origine, solo da uomini. Si sono dimostrate in grado di evolvere sia come singoli individui, sia come incarnazione di ideali e modi di pensare della propria epoca, anticipandone sottilmente i futuri. Questa mostra è dedicata a loro, a queste donne: da Wonder Woman a Eva Kant, da Mafalda a Valentina.

LUCA ERBETTA IN MOSTRA

Dopo aver collaborato con la rivista Tuttomoto come illustratore, pubblica in Francia 1881, la sua prima serie a fumetti, in collaborazione con lo sceneggiatore Luca Blengino. Dal 2006 al 2008 viene pubblicata, in Francia, per le edizioni Delucourt, la serie Watch (6 volumi). Assieme a Luca Blengino è anche co-soggettista delle serie Flamingo e Gaijin, sempre per Delcourt. Nella mostra verranno esposte alcune tavole dai suoi lavori e sarà disponibile al pubblico per una sezione di dediche.

IN PORTA: LA MOSTRA CONTRO GLI STEREOTIPI NELLO SPORT

Cento Metri Edizioni, casa editrice indipendente del fumetto sportivo vuole distruggere gli stereotipi sociali e sulla disabilità. "In porta" racconta la storia di Emily, amante del calcio e del pallone che sogna di diventare una professionista, in un mondo in cui il calcio è riservato solo ai bambini.

DE RODE RIDDER: IL CAVALIERE ROSSO DI FABIO BONO

Fabio Bono, illustratore e vignettista, conosciuto nel panorama internazionale per le sue numerose collaborazioni presenta le tavole originali e le illustrazioni del suo De Rode Ridder una serie cult del nord Europa, che racconta le avventure di Jonah, il Cavaliere Rosso. Duante la giornata di sabato 4 giugno, l'autore sarà presente per tutta la giornata a disposizione del pubblico.

MOSTRA DELL'ASSOCIAZIONE DEGLI AMICI DEL FUMETTO DI VENTIMIGLIA

Una mostra che si propone di ripercorrere la storia del fumetto attraverso alcune tavole di Tex in luoghi tipici della città di Ventimiglia e di Sanremo e delle illustrazioni in memoria dei famosi disegnatori Fusco e Marcello originari di Ventimiglia.

FUMETTANDO A VENTIMIGLIA:
le attività permanenti

Tutti i giorni in Via Aprosio e Via Ruffini dalle 10.00 alle 19.00

Mostra-mercato a tema, area game e Fumettando per i bambini.

FUMETTANDO A VENTIMIGLIA:
il programma dei talk & meet

Martedì 31 maggio ore 10.00

Inaugurazione della prima edizione di Fumettando a Ventimiglia con il taglio del nastro in Via Aprosio e la prima pennellata del murale dedicato a Jolanda, la figlia del Corsaro Nero, ad opera dell'artista di fama internazionale Fabieke

Mercoledì 1 Giugno ore 17.00

Ricordando Ferdinando Fusco con gli Amici del Fumetto di Ventimiglia. In questo appuntamento l'Associazione Amici del Fumetto ricorderà le figure di Ferdinando Fusco e Marcello, ventimigliesi e disegnatori storici di TEX con Fiorenzo Cersosimo fumettista e disegnatore conosciuto per le sue vignette umoristiche.

Giovedì 2 Giugno ore dalle 11.00 alle 12.30

«Donne: Superoine tutti i giorni», partecipano il Sindaco Gaetano Scullino, l'assessore ai Servizi Sociali Educativi e Scolastici ed alle Pari Opportunità Eleonora Palmero e l'assessore all'ambiente, energia e sviluppo occupazionale, Cristina D'Andrea. Modera Letizizia Magnani, giornalista professionista e scrittrice che collabora con "Grazia", "Quotidiano Nazionale– il Resto del Carlino, la Nazione, il Giorno", e "Salvagente".

Giovedì 2 Giugno dalle 18.00 alle 19.30

Presentazione del primo numero de La Revue Dessinée Italia. Un progetto editoriale le ispirato alla rivista francese La Revue Dessinée, di cui mantiene il formato, lo spirito e gli obiettivi. Una rivista trimestrale di carta e totalmente a colori. Circa 230 pagine che contengono inchieste, reportage e rubriche interamente a fumetti. Le storie scritte da giornaliste e giornalisti sono sceneggiate dagli stessi in collaborazione con le fumettiste e i fumettisti. Gli argomenti e i temi che saranno affrontati e declinati in storie a fumetti risponderanno a un unico imperativo: informare, spiegare, mostrare, indagare con un punto di vista critico argomenti di interesse generale, inclusi quelli che spesso non trovano spazio nei media tradizionali.

Giovedì 2 Giugno dalle 11.00 alle 12.30

Incontriamo Monica Catalano, la fumettista, illustratrice e artista con numerosissime collaborazioni alle spalle tra cui Piemme edizioni (Geronimo Stilton), Mattel Italy (Barbie Magazine), Round Robin Editrice (graphic novel autoriale: Lollò Cartisano-L'ultima foto alla 'ndrangheta) e Walt Disney Company Italia (W.I.T.C.H., Tinkerbell Real Life, Star Wars e Zootropia). Dal 2013 poi figura tra i collaboratori permanenti di Walt Disney USA. L'autrice ci parlerà del suo personaggio, La Rossa, nato nel 2015 tra le pagine del settimanale LEFT e tutt'ora realizzato per committenze private.

Venerdì 3 giugno dalle 17.30 alle 19.00

Parliamo di FUMETTI E CINEMA con il tiktoker Cristian Cavagna! Classe '97 e da sempre appassionato ci cinema racconterà come la sua passione lo abbia fatto diventare un creator digitale con un seguito di 155 mila follower su TikTok dove parla di cinema, fumetti e manga.

Sabato 4 giugno dalle 17.30 alle 19.00

Luca Erbetta si racconta alla città. Illustratore della riviera ligure, Luca Erbetta è un disegnatore da anni in attività sul mercato statunitense e soprattutto su quello francese. Nato a Genova, 36 anni, dopo aver frequentato il liceo artistico seguendo evidentemente la sua passione per il disegno, inizia a collaborare così con numerosi editori internazionali. Con lui parleremo delle sue opere e dei progetti che prenderanno presto forma.

Domenica 5 giugno dalle 11.00 alle 12.30

Daniela Pareschi ci racconterà dei suoi "Supereroi in crisi" che ci somigliano e si fanno specchio della nostra deriva. Svestiti i panni, quali problemi affrontano i nostri beniamini in calzamaglia nel loro tempo libero? L'illustratrice originaria di Ferrara, è ora stata adottata dalla città di Genova con il suo ingresso tra le file dei docenti della sede ligure della Scuola Internazionale di Comics.

Domenica 5 giugno dalle 17.00 alle 18.30

Incontriamo Valentina Billetta per parlare di illustrazione e Graphic novel: mondi che, a volte, si incontrano! Docente presso la Scuola Internazionale di Comics, dal 1997 si occupa di laboratori d'arte per bambini e ragazzi, tiene corsi di aggiornamento per insegnanti ed educatori, proponendo varie tecniche artistiche, attività creative con materiali di riuso e tecniche di stampa. Ha pubblicato diversi libri di attività creative e illustrato per diverse case editrici.Vi aspetta per parlare di illustrazione e Graphic novel: mondi che, a volte, si incontrano.

Domenica 5 giugno dalle 18.30 alle 19.00

Arrivederci a Fumettando 2023! Uno sguardo sugli scenari futuri e le sfide che accompagneranno la città di Ventimiglia. Un saluto alla manifestazione e suoi protagonisti di questa prima edizione del festival.

FUMETTANDO A VENTIMIGLIA: il programma degli eventi

Mercoledì 1 giugno ore 21.00 | Teatro comunale di Ventimiglia

"Passeggiata tra i fumetti", Lilia de Apollonia e il Circolo Reading & Drama di Ventimiglia mettono in scena alcuni monologhi dei più importanti personaggi del fumetto. Da Eva Kant a Betty Boop. Uno spettacolo teatrale per immergerci nel mondo dei supereroi e delle supereroine dei cartoons e del fumetto.

Venerdì 3 giugno ore 21.00 | Teatro comunale di Ventimiglia

Proiezione di Diabolik (2021). Film dei Manetti Bros, è l'adattamento cinematografico del celebre personaggio dei fumetti creato da Angela e Luciana Giussani, pubblicato per la prima volta nel 1962. A vestire i panni del "Re del Terrore", il ladro più affascinate e spietato di tutti i tempi, è Luca Marinelli, mentre Miriam Leone e Valerio Mastrandrea interpretano rispettivamente l'affascinante Eva Kant e il determinato ispettore Ginko.

Sabato 4 giugno ore 17.30 | Via Aprosio

Ognuno di noi ha sempre desiderato di vedere in carne e ossa i propri eroi di manga, fumetti e film. Con il Cosplay tutto questo è possibile: dalla passione e dalla pazienza di molte persone nascono costumi fantastici che ricalcano le vesti e i lineamenti di personaggi famosi. In questa prima edizione di Fumettando a Ventimiglia non poteva mancare il contest Cosplay! Una serata dedicata a fantasia e abilità artistiche con premi speciali per i vincitori.

Sabato 4 giugno ore 18.30 | Via Aprosio

Dj set per farci ballare tra le strade della città!

Sabato 4 giugno ore 18.30 | Via Ruffini

Dj set per farci ballare tra le strade della città!

Sabato 4 giugno ore 18.30 | Via Hanbury

Dj set per farci ballare tra le strade della città!

Domenica 5 giugno ore 10.00 | Teatro comunale di Ventimiglia

Come nasce un videogame? Il team di sviluppo e l'idea. Un appuntamento in cui il game designer Giulio Pacchiarotti ci guiderà nel mondo del gaming e ci mostrerà dal vivo vivo come nasce un videogioco, dall'idea al team di sviluppo, dalla narrazione fino al confronto con i videogiocatori. Il cinema ed il mondo dei videogiochi ad oggi si contaminano l'uno con l'altro sotto l'aspetto narrativo e tecnico, così il regista racconterà, svelando "come fare" per realizzare video utilizzando il motore grafico Unreal Engine 5 e ci spieegherà come realizzare uno scenario in esterno con il programma.

Domenica 5 giugno ore 16.00 | Teatro comunale di Ventimiglia

Impariamo a sviluppare videogiochi con il programma Unreal Engine 5! Il game designer Giulio Pacchiarotti ci mostrerà tutte le opportunità offerte dal motore grafico Unreal Engine 5. Con lui parleremo di cinema nei videogames e videogames nel cinema. Inoltre, scopriremo come realizzare uno scenario di interni e come utilizzare le tecniche di illuminazione con Unreal Engine 5. Un momento pratico e dimostrativo per approcciarsi al mestiere del game designer e scoprire il duro ma anche appassionante lavoro di chi realizza videogames.

FUMETTANDO A VENTIMIGLIA: il programma dei laboratori

Martedì 31 maggio ore 10.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 1

"Acquerello: la tecnica dell'acquerello applicata anche al fumetto". Laboratorio a cura di Daniela Barisone e rivolto ad adolescenti e adulti (i bambini solo accompagnati da uno dei genitori). Un corso molto base rivolto a chi non ha nozioni di acquerello o ne ha molto poche. I partecipanti dovranno arrivare forniti di carta da acquerello 300gr (un blocco qualsiasi va bene, anche A5), un paio di pennelli da acquerello e una piccola palette di acquerelli.

Martedì 31 maggio ore 10.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 2

"Character Design: come creare un personaggio per un fumetto". Un laboratorio a cura di Layla F. Gore in cui i partecipanti saranno seguiti nella realizzazione di un personaggio di fantasia o funzionale a una storia, pertendo dalle basi del disegno di una figura sino alla caratterizzazione che lo renderà unico.

Martedì 31 maggio ore 16.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 1

Noemi Fuilio propone a professionisti o aspiranti professionisti uno spazio in cui acquisire informazioni sulle scuole e le tipologie di corsi ma anche sul lavoro nel settore dell'illustrazione. Quali sono le possibilità che offre il lavoro da remoto? Qual è la tra questo e il lavoro freelance? Qual è l'inquadramento professionale per queste tipologie di impiego? Che differenza c'è con il lavoro in azienda? Come impostare un portfolio? A chi proporlo e in quali forme, a seconda del mercato (fumetto, animazione, illustrazione per l'infanzia)?

Martedì 31 maggio ore 16.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 2

Autoproduzione a fumetti: crea una storia... ma tutta tua!" Un breve laboratorio dove i partecipanti guidati da Layla F. Gore si addentreranno nella creazione di un fumetto interamente autoprodotto, esplorando le modalità alternative per dare vita a una storia senza ricorrere all'editoria tradizionale. Il workshop permetterà ai partecipanti di acquisire conoscenze pratiche nella creazione di fanzine e nozioni per affacciarsi al mondo del self-publishing.

Mercoledì 1 giugno ore 10.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 1

Un laboratorio ispirato alla serie "10 Minutes To Better Painting" (link) di Marco Bucci: "Un'ora per migliorare il tuo workflow". Con Noemi Fuilio entreremo nel dettaglio sulle varie fasi che caratterizzano un dipinto digitale con focus su vari trucchetti per migliorare la pulizia del disegno, velocizzare le fasi di colorazione e come passare da un disegno in lineart ad un vero e proprio volume 3d convincente e realistico.

Mercoledì 1 giugno ore 10.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 2

La colorazione digitale del fumetto spiegata da Daniela Barisone. La colorista professionista ci mostrerà la lavorazione di una pagina di fumetto in digitale. Dopo l'appuntamento le tecniche di colorazione digitale non avranno più segreti e potremo osservare i fumetti con un occhio più esperto!

Mercoledì 1 giugno ore 16.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 1

Il laboratorio "Fumetti in movimento" di Ivil (Cento Metri edizioni) vuole rompere i classici stereotipi sportivi: una bambina può giocare a calcio? Un bambino può fare danza senza essere preso in giro dai compagni? Ogni partecipante risponderà a queste domande mettendo in scena le proprie abilità artistiche con la creazione di un personaggio sportivo e poi in pratica con percorsi motori, dove bambini e bambine (ragazzi e ragazze) potranno mostrare le loro capacità senza pregiudizi.

Mercoledì 1 giugno ore 16.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 2

"Autoproduzione a fumetti: crea una storia... ma tutta tua!" è un breve laboratorio di Layla F. Gore dove i partecipanti saranno guidati alla creazione di un fumetto interamente autoprodotto,

esplorando le modalità alternative per dare vita a una storia senza ricorrere all'editoria tradizionale. Il workshop permetterà ai partecipanti di acquisire conoscenze pratiche nella creazione di fanzine e nozioni per affacciarsi al mondo del self-publishing.

Giovedì 2 giugno ore 10.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 1

“Sto partendo per un’avventura!” Laboratorio per ragazze e ragazzi di scuola media e superiore in cui verranno presentati i seguenti temi: rudimenti di sceneggiatura, creazione del proprio worldbuilding e uso delle fonti. Disegnare i nostri personaggi e progettare le loro avventure è sempre emozionante, ma ci sono molti aspetti difficili da affrontare: come si vive nel mondo del/la protagonista della nostra storia? Lui/lei come si veste, cosa studia e chi incontrerà sul suo cammino? Racconteremo una storia vera o una storia di fantasia? In questo laboratorio di StorieBrute potrai disegnare il/la protagonista, caratterizzare il suo mondo e architettare la sua avventura!

Giovedì 2 giugno ore 10.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 2

Il laboratorio “Fumetti in movimento” vuole rompere i classici stereotipi sportivi:una bambina può giocare a calcio? Un bambino può fare danza senza essere preso in giro dai compagni? Ogni partecipante risponderà a queste domande mettendo in scena le proprie abilità artistiche con la creazione di un personaggio sportivo e poi in pratica con percorsi motori, dove bambini e bambine (ragazzi e ragazze) potranno mostrare le loro capacità senza pregiudizi.

Giovedì 2 giugno ore 16.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 1

Debora Bertotto ci accompagnera nel suo “dall'idea alla carta: trucchi e strumenti per scrivere una sceneggiatura per il fumetto. Scrivi e sceneggia il tuo racconto”. Un laboratorio di scrittura creativa applicata alla sceneggiatura per il fumetto. Partendo da un tema di carattere generale, il laboratorio ha l'obiettivo di far ideare ai ragazzi una storia autoconclusiva originale su due tavole di fumetto e sceneggiarla.

Giovedì 2 giugno ore 16.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 2

"Tra i fiori e le erbe" di Elena Bia. Laboratorio artistico per ragazzi e adulti sulla realizzazione di una piccola illustrazione a tema naturale. I soggetti principali saranno erbe e fiori, accompagnati da un personaggio "nascosto" nella vegetazione che creeremo insieme. Analizzeremo lo studio della composizione partendo da alcuni riferimentiu forografici, studieremo la narrazioone durante la bozza del nostro disegno e approfondiremo la tecnica pittorica nella fase finale. Materiale necessario: set di colori primari tempere o gouache, carta da acquarello o per tecnica mista, pennelli sintetici di diverse dimensioni piatti e tondi, matite colorate.

Venerdì 3 giugno ore 10.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 1

Ancora Debora Bertotto con “dall'idea alla carta: trucchi e strumenti per scrivere una sceneggiatura per il fumetto. Scrivi e sceneggia il tuo racconto”. Un laboratorio di scrittura creativa applicata alla sceneggiatura per il fumetto. Partendo da un tema di carattere generale, il laboratorio ha l'obiettivo di far ideare ai ragazzi una storia autoconclusiva originale su due tavole di fumetto e sceneggiarla.

Venerdì 3 giugno ore 10.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 2

"Immersione". Un laboratorio artistico per ragazzi e adulti sulla creazione di una piccola illustrazione a tema sottomarino, a cura di Elena Bia. Impareremo alcune tecniche base dell'acquarello e

studieremo la stilizzazione di personaggi marini come pesci e delfini. Materiali necessari: set di colori primari ad acquarello, carta ad acquarello di cotone o cellulosa, pennelli tondi per acquarello di diverse dimensioni, matite colorate, liner neri.

Venerdì 3 giugno ore 16.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 1

“Sto partendo per un’avventura!”, a cura di Storiebrute. Un laboratorio per ragazze e ragazzi di scuola media e superiore in cui verranno presentati i seguenti temi: rudimenti di sceneggiatura, creazione del proprio worldbuilding e uso delle fonti. Disegnare i nostri personaggi e progettare le loro avventure è sempre emozionante, ma ci sono molti aspetti difficili da affrontare: come si vive nel mondo del/la protagonista della nostra storia? Lui/lei come si veste, cosa studia e chi incontrerà sul suo cammino? Racconteremo una storia vera o una storia di fantasia? In questo laboratorio potrai disegnare il/la protagonista, caratterizzare il suo mondo e architettare la sua avventura!

Venerdì 3 giugno ore 16.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 2

“Yooh-oh! Crea il tuo pirata e arruolati nella ciurma del capitano Morgan!” di Arkeope. Chi partecipa avrà una base di informazioni storiche sulla pirateria, poi verrà invitato a creare il proprio pirata con le fonti per unirsi alla missione del capitano Morgan per aiutare Jolanda. Infine, i partecipanti dovranno presentare il loro personaggio con un breve pitch, quindi impareranno anche a elaborare un piccolo discorso pubblico.

Sabato 4 giugno ore 10.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 1

“Yooh-oh! Crea il tuo pirata e arruolati nella ciurma del capitano Morgan!” di Arkeope. Chi partecipa avrà una base di informazioni storiche sulla pirateria, poi verrà invitato a creare il proprio pirata con le fonti per unirsi alla missione del capitano Morgan per aiutare Jolanda. Infine, i partecipanti dovranno presentare il loro personaggio con un breve pitch, quindi impareranno anche a elaborare un piccolo discorso pubblico.

Sabato 4 giugno ore 10.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 2

Laboratorio in cui approfondiremo le tecniche basilari del disegno illustrato. Un percorso quello di Monica Catalano che ci condurrà alla scoperta dei segreti che stanno sotto alla costruzione di un personaggio illustrato. Per cui: studio delle forme geometriche del personaggio e illustrazione del personaggio in base alle sue caratteristiche e qualità per renderlo riconoscibile e constestualizzarlo all'interno di un racconto di qualche vignetta. Un viaggio che vi porterà ad imparare le tecniche dell'arte sequenziale su cui si basa l'arte del fumetto o a comporre una copertina della storia che vissuta dal personaggio.

Sabato 4 giugno ore 16.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 1

Laboratorio sul character design e vignette satiriche a cura di Joe Groe. Joseph Clayson Muela, in arte Joe Groe è un illustratore molto particolare. Non ama molto raccontarsi e quando gli si chiede di descriversi risponde senza pensarci "Disegno per divertire e ridere con i personaggi più ambigui e pazzi che riesco a pensare! ". Ci accompagnerà quindi nel suo mondo e ci aprirà le porte del suo stile plasmato attorno all’estetica grottesca e allo stile underground.

Sabato 4 giugno ore 16.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 2

“Scarabocchiando trovo l'idea!” di Cecilia Prete, artista insegnante di Storia dell'Arte e Disegno dal 1998. Tecniche di brainstorming per il processo creativo.

Domenica 5 giugno ore 10.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 1

Laboratorio in cui approfondiremo le tecniche basilari del disegno illustrato. Un percorso che ci condurrà alla scoperta dei segreti che stanno sotto alla costruzione di un personaggio illustrato. Per cui: studio delle forme geometriche del personaggio e illustrazione del personaggio in base alle sue caratteristiche e qualità per renderlo riconoscibile e constestualizzarlo all'interno di un racconto di qualche vignetta. Un viaggio che vi porterà ad imparare le tecniche dell'arte sequenziale su cui si basa l'arte del fumetto o a comporre una copertina della storia che vissuta dal personaggio.

Domenica 5 giugno ore 10.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 2

“Scarabocchiando trovo l'idea!” di Cecilia Prete, artista insegnante di Storia dell'Arte e Disegno dal 1998. Tecniche di brainstorming per il processo creativo.

Domenica 5 giugno ore 16.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 1

“Scarabocchiando trovo l'idea!” di Cecilia Prete, artista insegnante di Storia dell'Arte e Disegno dal 1998. Tecniche di brainstorming per il processo creativo.

Domenica 5 giugno ore 16.00 | Palestra comunale Ex Gil sala 2

Laboratorio sul character design e vignette satiriche a cura di Joe Groe. Joseph Clayson Muela, in arte Joe Groe è un illustratore molto particolare. Non ama molto raccontarsi e quando gli si chiede di descriversi risponde senza pensarci "Disegno per divertire e ridere con i personaggi più ambigui e pazzi che riesco a pensare! ". Ci accompagnerà quindi nel suo mondo e ci aprirà le porte del suo stile plasmato attorno all’estetica grottesca e allo stile underground.