



Romics 35° getta un Ponte tra Fumetto e Videogiochi

Oggi, 5 ottobre 2025, si chiude la trentacinquesima edizione del Romics, un evento che si è confermato una celebrazione della cultura pop in tutte le sue forme. Passeggiando tra i padiglioni della Fiera di Roma, emerge un quadro chiaro: la linea di demarcazione tra fumetto, cinema e videogiochi è sempre più sottile. L'edizione di quest'anno,... The post Romics 35° getta un Ponte tra Fumetto e Videogiochi appeared first on [giochi24notizie](#).



Oggi, 5 ottobre 2025, si chiude la trentacinquesima edizione del Romics, un evento che si è confermato una celebrazione della cultura pop in tutte le sue forme. Passeggiando tra i padiglioni della Fiera di Roma, emerge un quadro chiaro: la linea di demarcazione tra fumetto, cinema e videogiochi è sempre più sottile. L'edizione di quest'anno, in particolare, ha messo in luce in modo potente come questi mondi si nutrano a vicenda, attraverso gli artisti premiati, le mostre e persino le sfide tecnologiche che li attendono.

L'enfasi sui videogiochi è stata evidente fin dalla scelta degli ospiti. Una delle mostre più affascinanti illustra l'opera di Francesca Baerald, cartografa di fama internazionale il cui lavoro è fondamentale per l'industria del gaming. Le sue mappe fantasy, realizzate con una perizia artigianale, sono la base su cui vengono costruiti i mondi aperti di celebri giochi di ruolo. Il suo lavoro dimostra come l'arte tradizionale sia un pilastro per la creazione di universi digitali.

Anche i prestigiosi premi "Romics d'Oro" hanno celebrato artisti il cui impatto ha travalicato il loro medium originale. Il regista Disney Ron Clements, premiato per capolavori come Aladdin e La Sirenetta, ha dato vita a personaggi che sono poi diventati protagonisti di alcuni dei più amati videogiochi dell'era a 16-bit. Allo stesso modo, l'artista degli effetti speciali Kevin Pike, premiato per il suo lavoro su film come Ritorno al Futuro, ha contribuito a un immaginario che ha generato innumerevoli tie-in videoludici.



Il fenomeno del cosplay, onnipresente tra gli stand, è forse il simbolo più forte di questa fusione. Migliaia di fan hanno sfilato vestendo i panni non solo di eroi dei fumetti, ma anche e soprattutto dei protagonisti dei videogiochi. Da guerrieri provenienti dall'Interregno di Elden Ring a mercenari di Cyberpunk 2077, il cosplay trasforma l'avatar videoludico in una forma d'arte viva e tangibile.

Infine, è presente in questo Romics un'area dedicata totalmente all'intrattenimento della tecnologia e dei videogiochi. Attraverso la formula "hands-on" i visitatori e i gamer più appassionati hanno modo di provare le novità del mondo dei videogiochi. Protagonista anche la realtà virtuale con la quale il pubblico può vivere in prima persona esperienze uniche e immersive. Talent, creator e youtuber in voga animano la game town di Romics e intrattengono grandi e piccini con meet and greet ed eventi. A farla da padrone quindi il gaming in tutte le sue forme con videogiochi, tecnologia, gadget e intrattenimento digitale; l'entertainment mondiale passa da Romics.

The post Romics 35° getta un Ponte tra Fumetto e Videogiochi appeared first on [giochi24notizie](#)