

# GioCoMix

9-10 luglio  
2011

## NUOVI MONDI CONCORSO DI ILLUSTRAZIONE SECONDA EDIZIONE

### MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

Il Concorso è aperto a tutti coloro che prenderanno parte a Giocomix 2011. Iscrivere al **concorso** è **gratuito**. Ogni illustratore potrà presentare un **massimo di 3 opere**, originali ed inedite, delle quali garantisce la paternità, sui temi che verranno riportati in seguito. L'iscrizione avverrà esclusivamente on-line, **entro il 04/07/2011**. Sia i dati dell'autore che le opere dovranno essere inviate all'indirizzo e-mail [mondiospesi@gmail.com](mailto:mondiospesi@gmail.com). L'Autore si assume la responsabilità della correttezza dei dati inviati.

### ESPOSIZIONE A GIOCOMIX

Tutte le opere pervenute saranno esposte in una mostra durante la seconda edizione di GioCoMix 2011 il 9 e il 10 luglio 2011 presso l'ex liceo artistico in Piazzetta Dettori a Cagliari. I costi di stampa e allestimento sono a carico dell'organizzazione.

### GIURIA

Il 09/07/2011 una Giuria Tecnica stabilirà l'opera vincitrice. La Giuria avrà diritto di decisione finale su tutto quanto non specificato in questo regolamento e sarà inappellabile. Il presidente di giuria sarà l'illustratore di fama internazionale Antonio Dessì.

### TEMA

Il tema principale del concorso di illustrazione è "Le Valli di Artel", un'ambientazione steam-fantasy curata da MONDI SOSPESI.

Gli illustratori verranno messi alla prova con 5 temi che vengo esposti sotto forma di brevi narrazioni:

## **Tema 1**

*Quando la terra iniziò a marcire e a rilasciare miasmi tossici gli uomini e gli animali, ammalati, morirono lentamente. Le piante, aggredite da funghi e parassiti, mutarono la loro forma adattandosi agli aridi deserti e alle valli buie e umide. I Regni caddero uno dopo l'altro, le città vennero abbandonate, le ricchezze razziate. Poi arrivarono le bestie. Orde di umanoidi e mostri giunsero dai numerosi guadi del versante occidentale devastando i pochi baluardi di resistenza umana, indeboliti da fame e malattia.*

## **Tema 2**

*Le fiamme azzurre del castello nero mi incantano ogni volta che le vedo come se fosse la prima, vacue in quel cielo scuro denso di nebbia. Come fuochi nella notte ci guidano tra le montagne per far rientro a casa, più splendenti di qualsiasi vessillo.*

*E tra quei bagliori cianotici e rari raggi di sole le grandi ruote, gli argani e le guglie di metallo scuro brillano cupe. Alto come una montagna, esile come uno scheletro, scuro come un'ombra. Questo è il castello nero.*

*E ai suoi piedi la città si slarga in cerchi concentrici, regolari e stretti in un vortice claustrofobico di rara perfezione. Le alte case di pietra a più piani vomitano fumo dai loro molteplici comignoli adagiati nei tetti spioventi. Questa è Medoc, la mia città, il mio impero, la mia vita. L'odore delle spore e del carbone mi ricorda che sto per arrivare a casa. Il debole vento porta l'odore delle grandi foreste di funghi arrampicate sulle montagne.*

## **Tema 3**

*La nave, ormai quasi in frantumi, tormentata dalle alte onde e dalle creature dell'ombra in essa celate, continuava nel suo incedere. La speranza di tutti quei marinai brillava nella sua prua. L'enorme lanterna emanava i bagliori benefici del fuoco che, alimentato dal sacro olio di candidi fiori magici, bruciava al suo interno illuminando il tetro mare e dissipando le nebbie.*

## **Tema 4**

*I soldati avanzavano con mazze e scudi di ferro. Alti e smilzi, pallidi e spesso con gli occhi iniettati di sangue. Un'espressione assente, fredda e determinata. Probabilmente non sono uomini ma il frutto di terribili*

*esperimenti svolti nel castello nero o nelle sue cupe profondità. Le loro bocche coperte da maschere di metallo grigliate da cui pendevano sacche di pelle e tubi collegati ad altri oggetti a me sconosciuti.*

*Inesorabili avanzavano circondati dalle nebbie e dalle fiamme.*

*Grandi cilindri di metallo sputavano un denso fumo bianco che rendeva l'aria irrespirabile. Si perché nelle retrovie grandi carri di metallo sibilavano e fischiavano mossi da magie misteriose bruciando i nostri uomini con colonne di fuoco che uscivano da grandi cannoni. Nulla poteva arrestare quell'esercito.*

## **Tema 5**

*L'acqua, il fuoco, la terra e l'aria rispondono al richiamo dello stregone. Il suo sangue divino li piega al suo volere e ne assorbe gli infiniti poteri. Così guarderà il futuro negli specchi d'acqua, incenerirà i nemici con colonne di fuoco, creerà armature di roccia e affiderà i suoi messaggi al vento per raggiungere ogni angolo del mondo.*

Per chiunque volesse documentarsi ulteriormente sul mondo, le razze ed i popoli di questa ambientazione potrà farlo sul sito:

[www.levallidiartel.com](http://www.levallidiartel.com).

## **ILLUSTRAZIONI**

Le illustrazioni potranno essere realizzate con qualsiasi tecnica e supporto, senza includere didascalie o testi al proprio interno. Dovranno essere realizzate con dimensioni massime di cm 29,7x42 (A3) e minime di cm 15x21 (A5), in formato .tiff o .jpg a 300 dpi di risoluzione e in quadricromia CMYK.

## **PREMI**

L'Autore dell'opera vincitrice sarà premiato con una tavoletta grafica Wacom. Altri premi potranno essere indetti dalla giuria in base al numero dei partecipanti.

## **DIRITTI E RESPONSABILITA'**

Gli autori, accettando di partecipare al concorso, riconoscono all'Associazione Culturale Mondì Sospesi l'acquisizione di proprietà delle opere e dei diritti a questa collegati. L'Associazione potrà utilizzarla per

# GioCoMix

9-10 luglio  
2011

scopi culturali, sociali e promozionali, citando l'Autore. Sono esclusi utilizzi commerciali, per i quali saranno riconosciuti i diritti.

## MODALITA' DI ISCRIZIONE

Nella e-mail inviata a [mondiospesi@gmail.com](mailto:mondiospesi@gmail.com) dovrà comparire il seguente testo:

Il sottoscritto

NOME

COGNOME

DATA DI NASCITA

accetta il regolamento in ogni sua parte

Allego N° \_\_\_\_\_ (massimo 3) illustrazioni.

I dati saranno trattati nel rispetto del D.Lgs n. 196/03 e non saranno ceduti a terzi.