

Vigevano RetroFutura 2026

Data: 09/04/2026
Fonte: Comune di Vigevano
Link: <https://comune.vigevano.pv.it/eventi/vigevano-retrofutura-2026/>

Cos'è

Giunta ormai alla quarta edizione, Vigevano RetroFutura 2026 conferma e rafforza la propria identità culturale. Il titolo di quest'anno, **“Computer, Videogames, School & the Future”**, racconta bene l'anima della manifestazione: uno spazio in cui memoria tecnologica, educazione, creatività, sperimentazione e cittadinanza digitale si incontrano in un programma ampio e coinvolgente. Accanto all'area espositiva dedicata a giochi arcade, computer storici, console anni Ottanta, retrogaming e riviste, il pubblico troverà anche coding, robotica, laboratori, incontri, esposizione e AI Art, in un percorso pensato per valorizzare tanto la storia quanto le prospettive future della tecnologia.

Le giornate di giovedì 16 e venerdì 17 aprile saranno dedicate alle scuole, con incontri e laboratori riservati a studenti e docenti. Il fine settimana di sabato 18 e domenica 19 aprile sarà invece aperto al pubblico e rappresenterà il cuore della manifestazione, con esposizioni, attività interattive, tornei, momenti di divulgazione e incontri con ospiti e relatori.

Il programma definitivo prevede per **sabato 18 aprile** l'apertura al pubblico **dalle 9.00 alle 24.00**. Alle 11.00 interverrà **Francesco Toniolo**, docente, saggista e videogiocatore, con l'incontro **“Rappresentazioni femminili nei videogiochi”**; alle 15.00 sarà la volta di **Lorenzo Mancini**, sviluppatore di giochi per sistemi a 8-bit, con **“Diario di bordo di Chrono Runner: nascita di un gioco per MSX”**. In serata, dalle 21.00 alle 24.00, è inoltre previsto il momento celebrativo per il **ventennale di Arcadeltalia**, appuntamento particolarmente atteso dalla community.

Domenica 19 aprile, con apertura **dalle 9.00 alle 19.00**, il livello culturale della manifestazione si confermerà particolarmente elevato grazie a un parterre di relatori di assoluto rilievo. Alle 11.00 **Roberto Della Torre**, docente di cinematografia, proporrà l'incontro **“Dal videogioco al film. Modelli di adattamento e forme di relazione”**. Alle 15.00 sarà invece protagonista **Paolo Attivissimo**, giornalista e divulgatore scientifico tra i più autorevoli e conosciuti nel panorama nazionale, con il talk **“Intelligenza artificiale: falsi timori, rischi e benefici reali”**. Si tratta di un programma di incontri di alto profilo, capace di portare a Vigevano contenuti di qualità, attuali e di forte interesse culturale.

Uno dei tratti distintivi dell'edizione 2026 sarà il forte investimento sul tema della totale inclusione. Quest'anno, infatti, RetroFutura punterà in modo ancora più deciso su questa dimensione, anche grazie a **“Game for all!”** e alla presenza della **sala giochi inclusiva di SpazioVitaNiguarda**, che rappresenterà uno dei segni più concreti e qualificanti dell'intera manifestazione. L'attenzione all'accessibilità e alla partecipazione allargata è infatti tra le novità a maggiore impatto sociale dell'edizione 2026.

Nelle tre serate precedenti l'avvio dell'evento, sono inoltre proposti, previa iscrizione, tre appuntamenti formativi speciali: corso di stampa 3D, corso Autodesk Inventor e laboratorio di creazione di un videogioco retrò, in programma **mercoledì, giovedì e venerdì dalle 21.00 alle 23.00**. Per partecipare è necessario scrivere a info@retrofutura.it. Il materiale informativo della manifestazione prevede già la possibilità di organizzare corsi serali collegati ai temi di programmazione retrosistemi, stampa 3D e Autodesk Inventor.

Articolo originale:

<https://comune.vigevano.pv.it/eventi/vigevano-retrofutura-2026/>