



PALAZZO
ARTI
FUMETTO
FRIULI

Appunti
per la costituzione del
MUSEO
PERMANENTE
di **ARTE**
SEQUENZIALE
di **PORDENONE**

PREMESSE

Rispetto al numero di musei dedicati alle arti visive e performative in Europa (18658 secondo fonte Egmus.de), quelli dedicati espressamente al fumetto sono un numero davvero esiguo. Tralasciando le collezioni o i musei privati, quelle che possono essere definite come istituzioni sono meno di 20. Tale situazione di sbilanciamento trova singolare conferma nel sito www.euromuse.net - **the exhibition portal for Europe** la cui sezione di ricerca non riporta nemmeno tra i filtri di ricerca possibili la voce "fumetto".

Cosa si vuole dire con questo? Che il fumetto, sebbene sia riconosciuto come la nona arte, è ben lontano dall'essere considerato come oggetto di studio e indagine storico-scientifica alla stessa stregua di altre discipline. Non ci addentreremo nelle motivazioni per cui questo accade, ma preferiamo fare un passo indietro: se si risale il corso della Storia della rappresentazione sino agli albori, è spiazzante scoprire che i disegni tracciati nelle Grotte di Lascaux oltre 17.500 anni fa, altro non sono che la narrazione visiva di una storia. Ovvero, un gigantesco e

straordinario fumetto. Così avvenne successivamente per i geroglifici egiziani (2000 a.C.), le incisioni sulla Colonna Traiana (113 d.C), le pitture su rotolo giapponesi (VII° sec.), l'arazzo di Bayeux (XI°sec), gli affreschi cristiani delle Vieae Crucis. Si può dire che la storia della narrazione per immagini prende vita ben prima della nascita del fumetto moderno riconducibile alla stampa su carta, seguendo in maniera incisiva l'evoluzione dell'immaginario collettivo trasversalmente attraverso tutte le epoche, le culture e le localizzazioni.

Il principio fondante del Museo Permanente del PAFF! di Pordenone muove da questo punto di vista e intende dare forma non ad un museo della storia del fumetto, ma ad **un luogo dedicato alla storia della narrazione per immagini disegnate in sequenza**, ovvero a quello che solo nel 1985 il celeberrimo fumettista Will Eisner rese popolare con la definizione di "Sequential Art".

 clicca sulla mappa per visitare i siti





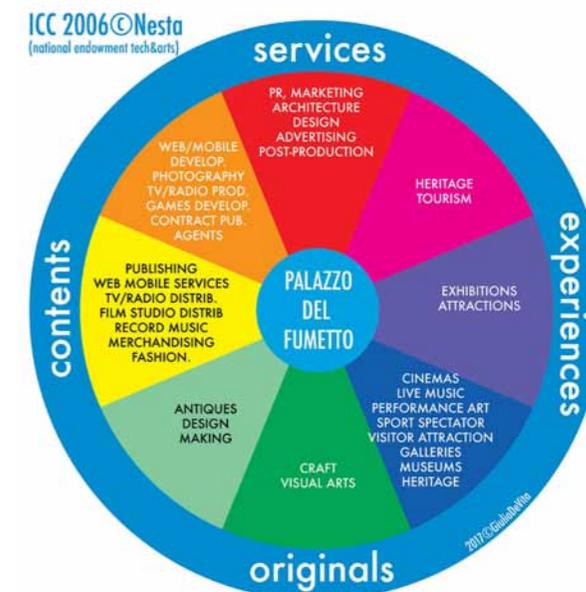
UN CONTENITORE CULTURALE 4.0

COS'È

Aperto ufficialmente nel settembre 2018, “PAFF! Palazzo Arti Fumetto Friuli” è un ambizioso e articolato progetto di **reinvenzione del “contenitore culturale” nell’ambito delle Industrie Culturali Creative**: uno spazio innovativo multidisciplinare e trasversale di respiro internazionale che, partendo da una tradizione locale attiva e prestigiosa legata al mondo del fumetto, sfrutta le sue potenzialità e caratteristiche uniche per realizzare azioni integrate in sinergia con il tessuto imprenditoriale e sociale del territorio.

Allontanandosi dal classico concetto di museo statico e autoreferenziale, concezione superata da cui si distaccano anche i musei più tradizionali, l’obiettivo del PAFF! è di dare forma ad un **non-museo**, avvicinando nuove fasce di pubblico alla cultura, al sapere, alla sensibilizzazione, al bello attraverso l’immediatezza del fumetto: la nostra mission è utilizzarlo come **chiave di lettura per costruire un luogo aperto a contaminazioni** con tutte le possibili manifestazioni culturali. La sfida che ci si prospetta è quella di sfruttare la capacità unica del

fumetto di coniugarsi con infiniti altri argomenti valorizzandoli. In questo modo il fumetto non è più solo un’arte, ma diventa un **“gancio” culturale per attrarre attenzione, interesse, energie, sinergie.**





IL MUSEO NEL PARCO

LA SEDE

Il PAFF! si è insediato nel complesso espositivo composto da Villa Galvani e dalla recente espansione di Galleria Pizzinato.

La villa, un tempo residenza della famiglia Galvani, è collocata all'interno dell'omonimo parco cittadino a ridosso del centro storico cittadino. Dopo decenni di abbandono, la villa ha subito un radicale intervento di ristrutturazione e consolidamento statico negli anni '90, che l'ha trasformata in spazio espositivo.

Nel 2010 viene costruita un'espansione, che amplia ulteriormente gli spazi espositivi portandoli a circa 2000m² ed ospita anche un auditorium/sala cinematografica da 90 posti.

Il PAFF! può così usufruire di una struttura che per superficie, dotazione tecnologica e qualità architettonica ed espositiva difficilmente trova paragoni nel panorama europeo del fumetto.

Il Parco Galvani in cui il Museo è immerso rappresenta un enorme valore aggiunto alla naturale espansione del percorso museale verso gli spazi esterni e rientra nel

processo di riqualificazione dell'area, ridonando unità allo spazio verde e a quello architettonico.

Le iniziative che saranno realizzate diverranno **strumenti moltiplicatori di saperi e competenze** e genereranno a loro volta spinte creative per nuove idee e nuovi contenuti, coltivando l'opportunità di intelligente impiego del tempo libero (Free Time), per far vivere gli spazi come luogo da vivere e dove stare bene e non solo da visitare.





EXPOS / LEARNING / EVENTS

STRUTTURA

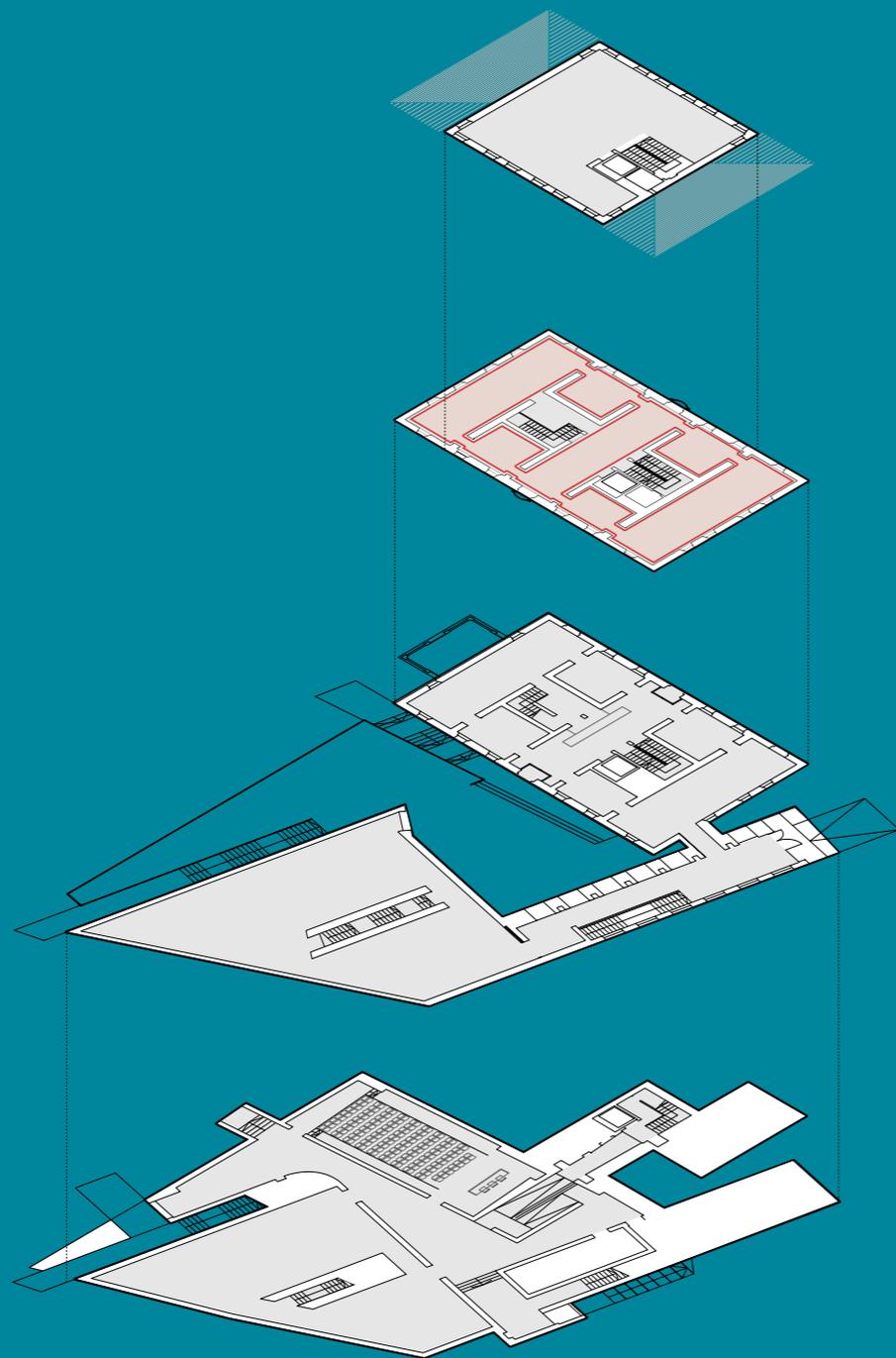
La struttura del PAFF! si organizza in tre dipartimenti integrati:

- **PAFF Expos + Museum:** si occupa dell'organizzazione di esposizioni temporanee a carattere locale, nazionale e internazionale ed ha il compito di **costruire e gestire il Museo Permanente.**

- **PAFF Learning:** all'interno dell'organismo PAFF! il livello della formazione è fondante e strategico e si articola in diverse aree, dai laboratori per bambini, ai workshop per adulti, ai corsi professionali per chi è già formato. La didattica come è attualmente concepita evolverà nella PAFF! Academy, un modello in grado di autosostenersi grazie alle entrate provenienti dalle iscrizioni dei privati e dalle sinergie con soggetti diversi del sistema sociale economico culturale regionale, dal quale attrarre risorse, sponsorizzazioni e committenze. Un'Accademia alimentata dal talento in entrata e in uscita: gli allievi formati diventano a loro volta insegnanti, creando un circolo virtuoso per una creatività utilizzabile a 360 gradi, dalle finalità sociali alla rivisitazione del talento in

chiave imprenditoriale, di incubatore di imprese creative e startup.

- **PAFF Event:** performance teatrali, seminari e workshop, conferenze, concerti, appuntamenti culturali riempiranno uno spazio flessibile che è luogo di incontro e scambio di idee, incubatore culturale che crea occasioni di crescita e laboratorio in cui stimolare collaborazioni e network stabili e sostenibili. Il progetto del PAFF! Palazzo Arti Fumetto Friuli di Pordenone intende rispondere alla crescente necessità di potenziare la spinta innovativa e creativa e di orientare e valorizzare competenze, attitudini e saperi di giovani e meno giovani, imprenditori, operatori della cultura, dell'impresa, del sociale e del turismo. In questa ottica attiverà azioni integrate e dinamiche che permetteranno lo scambio di esperienze e la contaminazione tra settori diversi.



IL MUSEO

Il PAFF! intende focalizzarsi sulla storia del fumetto come arte sequenziale, approfondendo al contempo le interazioni che ha avuto e continua ad avere in maniera crescente con altre discipline (cinema, pittura, moda, design, avanguardie, teatro, letteratura) e settori (educational e entertainment). Questo approccio permette di garantire trasversalità e flessibilità nella costruzione del programma curatoriale, strutturando un percorso che coinvolga tangenzialmente le altre forme d'arte e parallelamente la loro storia.

Gli spazi scelti per ospitare il museo permanente della storia del fumetto occuperanno il primo piano di Villa Galvani, all'interno di una cornice storica e prestigiosa. Tali spazi, ospitando una parte consistente delle attività formative poco sopra descritte, non possono però essere costantemente impegnati dalla presenza del museo permanente, o meglio, devono trovare il modo di conviverci.

Per tali motivi e in modo inaspettato (una delle parole chiavi che guidano tutte le nostre attività), **l'idea è costruire un museo permanente che possa scomparire!**

Utilizzando il concetto di scrigno, il museo della storia del fumetto si configurerà come una serie di pareti attrezzate che possono essere aperte o chiuse a seconda delle esigenze, rivelando il loro contenuto.



PROMUOVERE LA COESIONE SOCIALE

TARGET

Nel momento in cui un museo prende forma e vita, dopo aver intuito la sua missione, deve essere posta la seguente domanda: **“a chi ci si vuole rivolgere?”**. Dalla risposta dipenderà lo sviluppo dei contenuti e del livello di comunicazione. Il pubblico di un museo può essere estremamente ampio sia in termini di età che di formazione, e potenzialmente un museo del fumetto può attrarre chiunque: dai bambini delle elementari alle scuole superiori, dagli universitari al gruppo di amici sino ai professionisti e specialisti del settore.

Creare **un percorso organizzato su più livelli di informazione** consente di intercettare e coinvolgere profili di pubblico molto differenti tra loro, rendendo per tutti la visita un'esperienza attiva, stimolante e memorabile, mantenendo alto il livello di attenzione in modo costante e incentivando il visitatore al ritorno.

Il PAFF! persegue il **“valore sociale della cultura”**, vista come strumento in grado di favorire la coesione sociale e l'inclusione culturale: il fumetto, da sempre percepito come un linguaggio popolare, semplice,

intuitivo, capace di veicolare informazioni e conoscenza in maniera accattivante, è il *passepertout* per raggiungere i giovani e coinvolgere le famiglie, strutturando le offerte in modo da favorirne la fruizione in gruppo anziché in forma individuale, anche da persone normalmente non abituate a frequentare spazi museali e biblioteche.



UN MUSEO IN EVOLUZIONE

COLLEZIONE E FRUIZIONE

Il museo è pensato per essere visitabile sia da soli che in visita guidata in piccoli gruppi e avrà una forte connotazione multimediale e interattiva, volta ad attivare l'esperienza di visita attraverso la creazione di atmosfere intelligenti e formative. L'utilizzo di exhibit a diverso livello di interazione e impostati sulla **multisensorialità** consente di comunicare i contenuti non solamente in forma visiva ma anche tattile e sonora, **soddisfacendo più livelli sensoriali, aumentando l'efficacia dell'apprendimento** e offrendo l'opportunità di svolgere un'ampia gamma di attività didattiche e di approfondimento culturale adatte a tutte le tipologie di pubblico.

La vocazione multimediale del PAFF! non esclude però la presenza di materiale cartaceo, fondamentale sia dal punto di vista storico che didattico, consentendo così la convivenza di multiple modalità di fruizione che sta alla base di una visita di qualità. La collezione, dopo un anno di attività, è in via di costruzione e perfezionamento grazie agli archivi dei fumettisti partner, alle donazioni degli autori ospitati

e di altri collezionisti. La radicata tradizione fumettistica della città consente infatti di poter contare su una **rete locale consolidata** di professionisti, esperti del settore, collezionisti e appassionati: un punto di forza nel delineare un programma di possibili prestiti a breve o lungo termine, nell'ottica di costruire **un museo permanente in continua evoluzione**.

Considerato che il mondo del fumetto rende possibile ciò che nel mondo dell'arte è più complesso, ovvero la possibilità di più numerose e frequenti acquisizioni, diventa indispensabile individuare e delineare una strategia di investimenti: l'obiettivo del CdA del PAFF! è quello di **avvalersi delle competenze del team curatoriale per strutturare una modalità di costruzione** della collezione permanente attraverso un bilanciato percorso di acquisizioni, donazioni e prestiti, che consenta una gestione flessibile dell'esposizione in linea con il programma in corso e il piano strategico dell'istituzione.



LOCAL / NATIONAL / EXCELLENCE

STRATEGIE

Nella strategia del Palazzo del Fumetto rientra la valorizzazione del patrimonio culturale attraverso la realizzazione di esposizioni temporanee su tre livelli:

_ LOCAL: piccole esposizioni di nicchia, dedicate alla valorizzazione di artisti locali o emergenti, con apertura verso le sperimentazioni e alla promozione di iniziative benefiche, all'integrazione di persone svantaggiate e di promozione sociale.

_ NATIONAL: mostre di caratura nazionale.

_ EXCELLENCE: grandi mostre di importanti autori internazionali, di grande impatto e richiamo per il pubblico.

L'obiettivo di dare vita a un luogo aperto a contaminazioni si ottiene consentendo l'accesso a tutto ciò che è "altro", facendo entrare il pubblico non soltanto nelle sue vesti di visitatore ma con ruoli differenti, compreso quello di attore degli spazi espositivi: per questo motivo, come già avviene nei più importanti musei internazionali, il programma del PAFF! si articola in una serie di **opportunità integrate e coordinate al nucleo**

stabile del percorso permanente e delle mostre temporanee.

Rispetto alla maggioranza delle proposte culturali regionali a carattere occasionale e limitate ad un periodo preciso, l'intuizione del PAFF! è di essere concepito come una sorta di "festival che dura tutto l'anno" affiancando e affiancandosi, interagendo continuamente con l'offerta delle diverse manifestazioni che ravvivano a intermittenza la città e la regione (letterarie, cinematografiche, musicali, teatrali, sportive).

La flessibilità, l'organizzazione su più piani della sede museale, la presenza di un auditorium con adeguate dotazioni tecnologiche, di spazi ricettivi correlati e del parco urbano consentono l'istituzione di eventi a sé stanti, che possono essere filologicamente connessi al tema del museo oppure aprire la realtà museale a nuovi ambiti di confronto, rendendo così possibile la fruizione del Museo in orari differenti a quelli di apertura nell'obiettivo di sottrarlo al piedistallo dell'Istituzione e avvicinarlo alla cittadinanza.



ENDORSEMENT / NETWORKING / PARTNERSHIP

SINERGIE

L'internazionalità del progetto non si ferma al bacino di attrazione delle proprie attività ma, come detto sopra, riguarda l'ottenimento dell'attenzione e riconoscimento di autorevoli musei e istituzioni della cultura, della creatività e della ricerca europea, che lo hanno ritenuto meritevole del loro sostegno e della loro collaborazione.

Tra gli endorsement ricevuti troviamo:

_MASI Lugano - Museo d'Arte della Svizzera italiana (Lugano, Svizzera)

_Centre Belge de la Bande Dessinée Bruxelles (Bruxelles, Belgio)

_Dargaud-Lombard Brussels (Bruxelles, Belgio)

_R/O Institute (Marcinelle, Belgio)
Corporate Fiction Paris (Parigi, Francia)

_Art Spiegelman, sostegno personale (NY - USA)

_Museo Nazionale del Cinema di Torino (Torino, Italia).

A dimostrazione del valore sociale attribuito all'iniziativa per lo sviluppo locale, va citato l'appoggio al progetto dato dal territorio in cui sorge il PAFF! - in particolare da parte dell'Amministrazione comunale di

Pordenone, che sostiene il progetto e offre ospitalità al PAFF presso la sede del museo cittadino di Villa Galvani; e dell'UNIS&F, la società di servizi e formazione del Sistema Confindustria che opera nelle province di Treviso e Pordenone.

Il PAFF! interagisce con il territorio facendo networking e collaborando con diverse realtà del territorio. In tal modo crea spirali di crescita anche per canali esterni in logica win-win.



PALAZZO
ARTI
FUMETTO
FRIULI

il PAF! ha sede in:
via Dante 33
33170 Pordenone (ITA)

è un progetto:
Associazione Vastagamma APS
via Marrone 20
33170 Pordenone (ITA)

www.paff.it

foto di riferimento:

<https://photos.app.goo.gl/tDcQ3g3CN2nPcBGy7>

video:

https://youtu.be/d_cAmRn5718