

# Paff! C'è un fumetto (e non solo) a Pordenone

— [ildeutschitalia.com/artisti/paff-ce-un-fumetto-e-non-solo-a-pordenone/](http://ildeutschitalia.com/artisti/paff-ce-un-fumetto-e-non-solo-a-pordenone/)

Cecilia Sandroni

July 3, 2020



Curioso scoprire che i musei dedicati al **Fumetto** sono un numero davvero esiguo rispetto al numero di quelli dedicati alle arti visive e performative in Europa (18.658 secondo fonte Egmus.de). Escludendo le collezioni o i musei privati, si evince siano meno di 20 quelle che possono essere definite come istituzioni. L'evidente sbilanciamento trova singolare conferma nel sito "[Euromuse.net – the exhibition portal for Europe](http://Euromuse.net)" la cui sezione di ricerca non riporta nemmeno tra i filtri della ricerca possibile la voce "fumetto".



Paff © PAFF VastagammaAPS

Il fumetto quindi, sebbene sia riconosciuto come la nona arte, è ben lontano dall'essere considerato come oggetto di ricerca e indagine storico- scientifica alla stessa stregua di altre discipline. Da tenere presente che la storia della narrazione per immagini prende vita ben prima della nascita del fumetto moderno riconducibile alla stampa su carta, e segue in maniera incisiva l'evoluzione dell'immaginario collettivo attraverso tutte le epoche e le culture.

Nello storico edificio di Villa Galvani a Pordenone, edificio fatto costruire nella prima metà del XIX secolo dall'omonima famiglia di imprenditori emiliani e che dal 1980 è

sottoposto a vincolo da parte dei Beni Culturali, abbiamo incontrato **Giulio De Vita**, fumettista di fama internazionale che è dal 2018 ideatore, fondatore e direttore dell'innovativo contenitore culturale **PAFF! Palazzo Arti Fumetto di Pordenone**.

De Vita, pordenonese, classe '71, iniziò a 16 anni come disegnatore pubblicitario. Trasferitosi a Bologna per ragioni di studio, esordì nel fumetto con "Lazarus Ledd" (1993, ed. Star Comics su testi di Ade Capone) e alcune copertine di supereroi per "Marvel Italia", collaborando anche come *visualizer freelance* a numerose campagne pubblicitarie nazionali (Yoga, Parmalat, Prosciutto di Parma, Frau...). In seguito creò la copertina di un disco degli 883 "La Donna, il Sogno, il Grande Incubo", oltre a storyboard di video musicali di Sting, Zucchero e Vasco Rossi ("Gli angeli" regia di Roman Polanski) e alcune regie (Ragazzi Italiani, 883). Ha inoltre realizzato il



Giulio De Vita © Cecilia Sandroni

*character design* del film "Aida degli alberi" di Guido Manuli e della serie a fumetti "Kylion" (ed. Disney su testi di Francesco Artibani). Approdato nel 2000 al mercato francese, è stato acclamato come uno dei disegnatori realistici più apprezzati e venduti della sua generazione: "Les Ombres de la Lagune" (2000), "Le Dècalogue" (2001), "James Healer" (2002-2004), "Wisher" (2006-2010), "Les Mondes de Thorgal, Kriss de Valnor" (2010-2015). Nel 2016 ha realizzato Tex "Sfida nel Montana" che porta il ranger più famoso del fumetto italiano alla ribalta internazionale.



Delzo © Giulio De Vita

In Germania ci sono diversi musei del Fumetto. In particolare spiccano il **Wilhelm Busch Museum** ad Hannover, mentre a Francoforte c'è il **Caricatura Museum**. Entrambi sono infatti tra i maggiori musei del Fumetto in Europa.

**Signor De Vita ci raffronti il "Paff!" con il museo WBM di Hannover e il Caricatura Museum di Francoforte.**

Il WBM di Hannover ha l'obiettivo di conservare e valorizzare la collezione permanente di **Wilhelm Busch**. Vi si possono ammirare capolavori della satira internazionale e storica. La struttura in cui è custodito dell'800, immersa nel verde di uno splendido parco, è vicina a quella di villa Galvani di Pordenone che pur con i distinguo dello stile architettonico, risale allo stesso periodo. Il focus del museo è quello di approfondire il

tema del disegno come caricatura, di valorizzarla come arte e come lente di lettura dell'evoluzione della società. Anche il Caricatura Museum di Francoforte si occupa di caricature in una struttura più piccola, ma nel pieno centro di una grande città florida e attiva.

Il “Paff! Palazzo Arti Fumetto Friuli” nasce in una città laboriosa e attiva, ma che per dimensioni (50mila abitanti) e attrattiva turistica non può paragonarsi con le due città tedesche, ma nemmeno, più in piccolo, la si può paragonare a città limitrofe come Treviso, Udine, Venezia o Trieste. Non può giovare di flussi di turisti per giustificare un argomento specifico. Per questo **il “PAFF!” non è un museo specifico del fumetto, ma**

**il suo intento è di esplorare attraverso la chiave di lettura del fumetto gli argomenti e le discipline che ad esso sono connesse: il disegno, la narrazione, la tecnologia, le scienze e le arti.** L'obiettivo del museo friulano non è tanto di avvicinare fasce di pubblico al fumetto attraverso le sue attività culturali, ma quello di avvicinare fasce di pubblico alla cultura attraverso l'attrattiva del fumetto e delle arti a cui esso è connesso. Ne emerge quindi una visione trasversale e integrata dove il concetto di *cross-over* è fondamentale, e quindi anche quello del dialogo con altre strutture che si occupano in maniera più specifica di argomenti affini a quello da noi trattato.

**“Palazzo Arte Fumetto Friuli” è un centro polifunzionale** che usa l'arte del Fumetto come *passé-partout* multidisciplinare, come uno spazio culturale della città. Un luogo per tutti, per il turista, per scolaresche, famiglie, persone di tutte le età, livelli culturali e interessi, grazie alle numerose interazioni che il Fumetto ha con altri linguaggi e forme aggregazione. Il centro

polifunzionale ed incubatore di eventi dispone di una libreria, di un punto ristoro dove degustare un caffè o prendere un gelato, di una ludoteca, di uno spazio lettura, e uno per i bimbi e formativo, con corsi, mostre, didattica, produzione ed eventi. Un ampio auditorio e spazi per mostre temporanee arricchiscono il centro dove una squadra di professionisti del territorio, di competenze diverse (manageriali, architettonici, allestitivi, di comunicazione, artistici), seguendo moderne metodologie progettuali, ha strutturato e reinventato questa villa in un “contenitore culturale”.



Paff © PAFF VastagammaAPS



Paff © PAFF VastagammaAPS

## **Qual è il principio fondante del PAFF?**

Il principio fondante del museo si 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”.



Paff © PAFF VastagammaAPS

## **Inizierete o state già collaborando con altri musei europei, in Germania in particolare?**

Sì, sicuramente proveremo a collaborare. Se ci rispondono, noi ci siamo.

Attualmente è visitabile la mostra interattiva “Il mondo di Leonardo. Codici interattivi, macchine, disegni“, aperta fino al 27 settembre 2020. Un’occasione imperdibile per immergersi fra le meraviglie del genio italiano, divertendosi e, perché no, imparando cose nuove.

Side by side – Giorgio Cavezzano

© Youtube PAFF

Gradimir Smudja – da Leonardo a Picasso, viaggio a fumetti nella Storia dell’Arte

© Youtube PAFF