

FUMETTI: GIULIO DE VITA PRESENTA LE NUOVE MOSTRE ORGANIZZATE DAL PAFF!

[corriereetrusco.it/2020/12/26/fumetti-giulio-de-vita-presenta-le-nuove-mostre-organizzate-dal-paff/](https://www.corriereetrusco.it/2020/12/26/fumetti-giulio-de-vita-presenta-le-nuove-mostre-organizzate-dal-paff/)

Redazione Corriere Etrusco

December 26, 2020



Giulio De Vita è un creativo affermato nel mondo del fumetto internazionale, che ha lavorato in molti campi della creatività. Ha iniziato a lavorare a 16 anni, ho fatto videoclip famosi, storyboards per pubblicità, copertine di dischi, character design per cartoni animati, progettato scenografie e costumi teatrali, ha anche brevettato un'invenzione, fumetti umoristici, supereroi, e d'avventura per le più grandi case editrici d'Europa. Ma alla base di tutto questo lavoro c'è sempre la stessa cosa, la narrazione per immagini.



Giulio De Vita

Dal 2018 è ideatore e direttore artistico del PAFF! Palazzo Arti Fumetti Friuli di Pordenone, un innovativo progetto che usa il fumetto come strumento di avvicinamento culturale. Lo abbiamo intervistato per il Corriere Etrusco.

Giulio quando nasce l'idea del PAFF!?

Nel 2011 a seguito di una mostra dedicata al mio lavoro in cui i visitatori grandi e piccini uscivano saltando di gioia invece che sfiancati da un luogo cupo. In quel momento che ho

capito che il fumetto è lo strumento ideale per avvicinare fasce di pubblico differenziato alla cultura e che può fungere a qualcosa di più che a solo linguaggio di intrattenimento, ma anche di divulgazione.

Il PAFF! è stato inaugurato nel 2018, cosa è accaduto dal 2011 al 2018?

Ho bussato alle porte, e ho imparato a costruire un progetto complesso a preparare il terreno per far crescere il germoglio per farlo diventare una quercia. E ho atteso che i tempi fossero maturi. In questo devo ringraziare una persona che mi ha indirizzato, consigliato e sostenuto – e continua a farlo – Andrea Corsini. Insieme abbiamo fondato un team agile e diversificato per competenze e provenienze, che col tempo si è modificato per realizzare il progetto usando metodologie moderne.

Ma che cos'è in realtà il PAFF?

È una piattaforma di incrocio tra discipline artistiche e attività diverse collocata in una location unica – una magnifica villa storica immersa in un parco pubblico a pochi passi dal centro città, arricchita da modernissime sale espositive – che usa il fumetto come avvicinatore ed elemento distintivo, e che parla a fasce di pubblico differenti.

Qui facciamo mostre di caratura locale, nazionale e internazionale, facciamo corsi per giovani adulti e professionisti, formazione professionale, attività sociale con progetti benefici. Tessiamo reti di relazioni con altri enti per ottimizzare e massimizzare obiettivi comuni di promozione della sensibilità sociale, della conoscenza, della creatività.

Quali obiettivi persegue il PAFF!?

L'obiettivo nei primi 5 anni è l'autosostenibilità economica. Cioè riuscire a dimostrare che anche in una piccola città come Pordenone, che certamente non è a vocazione turistica, che un luogo di cultura è un volano per l'economia e per l'immagine della città. E fare questo attraverso il fumetto che è linguaggio ancora oggi sottovalutato sarà una soddisfazione ancora maggiore.

Perché non fare un festival? ce ne sono di molto importanti come quello di Lucca.

Proprio perché ci sono già, mentre di strutture come il PAFF! non ce ne sono, e possono essere il futuro dell'avvicinamento alla cultura. Luoghi in cui la gente, quando di nuovo si potrà, si incontra, sta insieme, passa il tempo libero, impara e si diverte, un luogo dove la cultura e la passione per lo storytelling visivo si vive quotidianamente.

Perché vi siete autodefiniti un non-museo?

È stata una trovata provocatoria, la parola museo è per molti sinonimo di noia, antico, stantio, anche se la sua etimologia deriva da Muse, le figure semidivine che ispirano gli artisti e un luogo noioso non può certo ispirare! Quindi il PAFF! non vuole essere un luogo noioso, e non vuole aggiungersi ai tanti musei che già esistono.

Noi siamo un progetto sperimentale che vuole mettere in atto metodologie nuove per realizzare un luogo di cultura dinamico e giovane al passo coi tempi. Un "gancio", un anello mancante tra la vita produttiva della città e il "tempio" della cultura che a volte ne è slegato.

Ecco parlati un po' della città: Pordenone...

È una città di 50.000 abitanti, dinamica, operosa e virtuosa, da scoprire. Recentemente ha addirittura ottenuto il primato italiano per la qualità della vita ed è tra le prime per sicurezza e verde e questo senza avere nessuna grande attrattiva turistica o storica o enogastronomica.

È un outsider e come tale sorprende con performance inattese.

Qui negli anni sono nate realtà culturali, come importanti festival, eccellenze artistiche e sportive e industriali. In ambito culturale 40 anni fa è nato un festival per cinefili conosciuto in tutto il mondo, 20 anni fa un festival letterario conosciuto in tutta Italia e in questo ventennio nasce una istituzione che si fa conoscere in tutta Europa. Il premio Pulitzer Art Spiegelman ha detto su di noi "il Palazzo del Fumetto sarebbe la farcitura ideale in un ideale sandwich tra il festival del cinema e quello della letteratura".

Perché proprio a Pordenone?

Perché qui in oltre 40 anni sono nate e cresciute diverse generazioni di fumettisti molto affermate e differenziate come generi. Diciamo che abbiamo una concentrazione procapite di fumettisti molto alta! Abbiamo deciso di mettere questo patrimonio a disposizione della collettività per dare al nostro territorio un luogo innovativo e attrattivo, riqualificare l'area urbana attraverso attività culturali, affermare l'arte del fumetto.

Che difficoltà hai incontrato?

Le difficoltà di chi ha una visione di un progetto innovativo e coraggioso, la diffidenza e l'incredulità dei pigri e dei pavidetti, ma per fortuna sono la minoranza.

Come l'hai superata?

Con l'ostinazione e la resilienza ma senza la fiducia e l'efficacia delle istituzioni non sarebbero bastate. Il Comune di Pordenone e la Regione Autonoma del Friuli Venezia Giulia sono dei veri e propri partner del progetto.

Cosa è oggi il PAFF?

PAFF! oggi, a soli due anni dalla partenza è una realtà consolidata e un punto di riferimento regionale. È una struttura efficiente tra le più attive in regione. Ha stupito con una mostra inaugurale che ha raddoppiato l'affluenza del luogo rispetto ai due anni precedenti con la mostra "La storia dell'arte a fumetti" di Gradimir Smudja, un autore sbalorditivo per qualità e genialità; abbiamo proseguito con Giorgio Cavazzano oggi probabilmente il fumettista disneyano più apprezzato al mondo, la mostra "La Polizia nei Fumetti", "Leonardo: macchine, disegni, codici interattivi"; a assieme nel 2019 abbiamo realizzato 122 attività tra mostre (12), corsi (43), eventi teatrali, musicali, conferenze etc. (66).

Consideriamo il PAFF! la Bauhaus della narrazione per immagini che ha un magnifico palcoscenico nella sua galleria espositiva.

Come avete affrontato le difficoltà imposte dal Covid ?

Con la consueta ostinazione e resilienza. Ma siamo stati anche aiutati dai metodi smart che da sempre già usiamo. Lo smart-working è una consuetudine per noi, e declinare per

esempio l'attività didattica o le conferenze in formato online è stato un gioco da ragazzi. Il adattarsi a situazioni impreviste è anche nel nostro DNA. L'attuale situazione che impedisce la visita fisica alle mostre ci ha permesso di sperimentare la modalità virtuale che anche in situazioni normali deve essere una proposta parallela alla visita reale per un luogo innovativo e di respiro internazionale come il nostro. Cosa che abbiamo attuato per le mostre in corso.

Ecco parlati di queste mostre.

La mostra "Masters of Black and White: Milton Caniff" presenta 61 opere originali del Rembrandt del fumetto. Artista celeberrimo e imprescindibile per l'evoluzione del fumetto che ha ispirato generazioni di fumettisti come Hugo Pratt e Alex Toth. Tavole e strisce di grande valore del periodo che va dagli anni 30 agli anni 40 a partire da Dickie Dare, il celeberrimo Terry and the Pirates, Steve Canyon e Male Call. L'introduzione del chiaroscuro tramite il nero di china rappresenta una pietra miliare dell'evoluzione espressiva di questo linguaggio. Influenzato da cinema, moda e fotografia, Caniff arricchisce il fumetto di una componente importantissima che ancora porta con sé: il glamour. I suoi personaggi divennero talmente popolari che divennero prima serie radiofoniche, poi cinematografiche e infine televisive. La visita virtuale, ammirabile su computer e mobile e anche tramite visori VR comodamente da casa, permette di osservare in dettaglio immagini zoomabili e approfondire diversi argomenti tramite contenuti intermediali come fotografie, video, audio, testi per una visita ricca e multilivello. Interessante l'opportunità di poter fruire del biglietto per sette giorni per poter tornare a qualsiasi ora al PAFF! a rivedere o rileggere alcuni dettagli.

La mostra prosegue una felice collaborazione inaugurata lo scorso anno con la mostra realizzata con la Polizia di Stato, con la prestigiosa collezione della galleria 9eme art di Parigi con i quali porteremo in Italia altre grandi tavole storiche di maestri del calibro di Caniff.

Interessante siamo curiosi di sapere che cosa bolle in pentola!

A Gennaio 2021 è già prevista la seconda che affiancherà degnamente la mostra in oggetto. Ci vediamo al PAFF! per il momento attraverso la rete: www.paff.it

C.S.

CHI VUOLE VEDERE IL MATERIALE DELL'ULTIMA MOSTRA PUO' PREMERE SUL LINK SOTTOSTANTE:

https://drive.google.com/drive/mobile/folders/1hClD9Bnl615Ox3W5Qgc8_oH1KKhchLj
F