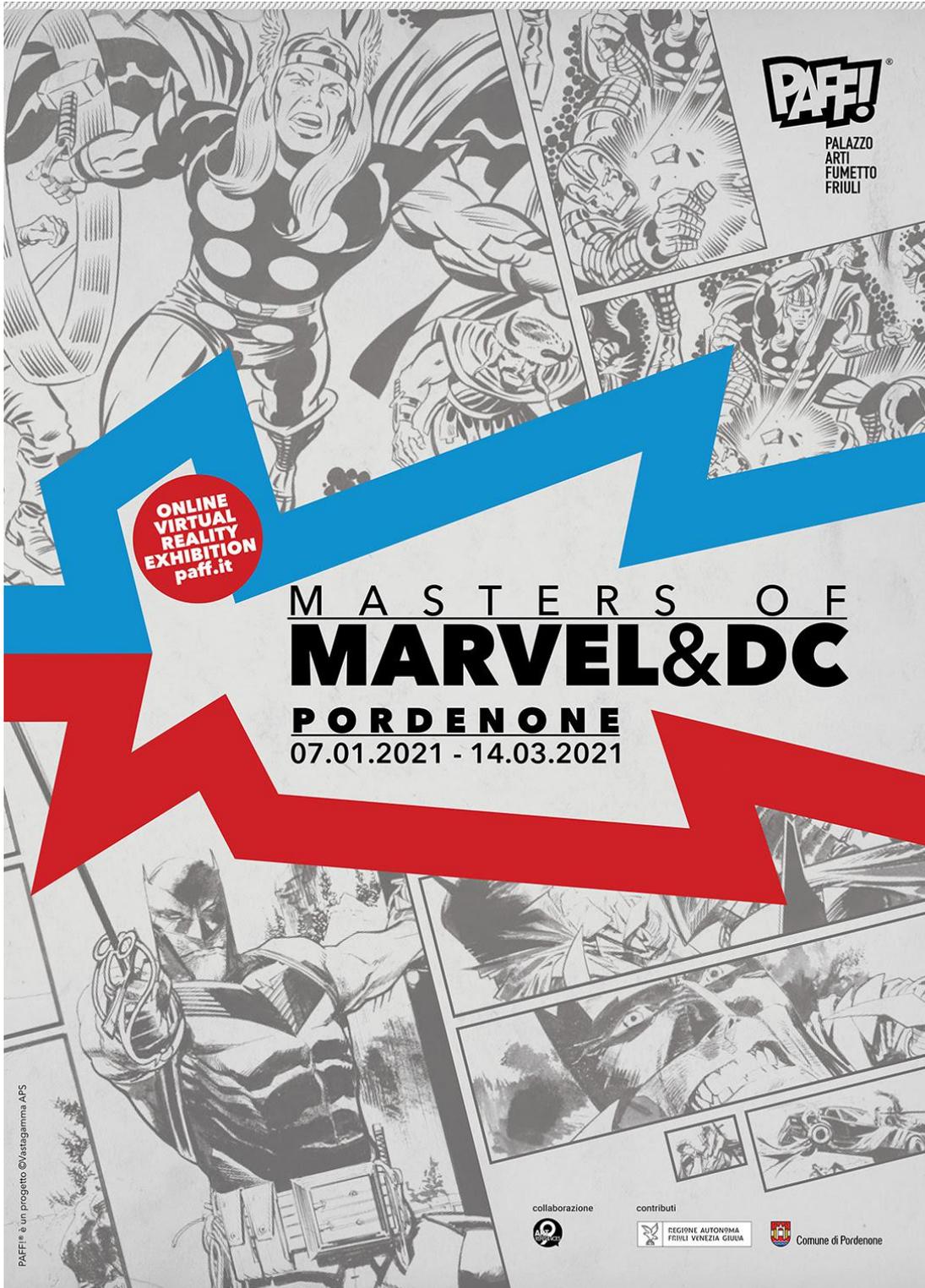


PAFF![®]
PALAZZO
ARTI
FUMETTO
FRIULI



ONLINE
VIRTUAL
REALITY
EXHIBITION
paff.it

M A S T E R S O F
MARVEL & DC
PORDENONE
07.01.2021 - 14.03.2021

PAFF! è un progetto ©Vestagamma APS

collaborazione



contributi



“Masters of MARVEL & DC”
Mostra virtuale con i supereroi più famosi del mondo
al Palazzo del Fumetto di Pordenone

PAFF! Palazzo Arti Fumetto Friuli
Pordenone 07 gennaio - 14 marzo 2021

“**Masters of MARVEL & DC**”, visitabile online al sito www.paff.it l'unica esposizione oggi in Europa con tavole a fumetti originali delle due più importanti fucine di supereroi del mondo: **111 tavole dei più grandi autori Marvel e DC Comics**, presentate al **PAFF! Palazzo Arti Fumetto Friuli a Pordenone**.

Batman, Spider-man, Superman, Thor, Wonder Woman, I Fantastici Quattro e altri miti del fumetto realizzati da autori come, **Bob Kane, Jack Kirby, Carmine Infantino, Jim Lee, John Buscema, Alan Davis, Neil Adams, Alex Ross, Bill Sienkiewicz e altri ancora** in una mostra per appassionati e per il grande pubblico. Un percorso che permette di avvicinarsi al genere dei supereroi e comprendere le ragioni che hanno portato dal 1938, anno della comparsa del primo supereroe - Superman - le due case editrici ad essere oggi vere e proprie multinazionali dell'entertainment da miliardi di dollari: oggi **DC Comics** vale oltre un miliardo di dollari di fatturato (senza i film) e il controllo del 30% del mercato editoriale dei fumetti; **Marvel** risponde con il 40% del mercato dei fumetti, mentre Disney dichiara di aver incassato dalla data del suo acquisto, il 2009, oltre 18 miliardi di dollari al box office.

L'esposizione, materialmente allestita, è visitabile da casa **online in una ricca Virtual Reality Exhibition**, che permette di muoversi autonomamente, prendendosi tutto il tempo necessario - il biglietto è utilizzabile 7 giorni, 24 ore su 24 - in **23 immagini panoramiche a 360° nei quasi 300 metri quadrati** delle due sale espositive pordenonesi, per un'esperienza completa ed appagante nonostante le prescrizioni anti covid vigenti.

L'evento prosegue il percorso del **Palazzo del fumetto di Pordenone** iniziato con la mostra inaugurata a metà dicembre dell'anno passato e tutt'ora in corso Masters of Black&White - Milton Caniff. Considerato il “Rembrandt del fumetto”, negli anni Trenta e Quaranta Milton Caniff ha profondamente innovato l'espressività del linguaggio dei comics tanto da essere considerato dichiaratamente un punto di riferimento da moltissimi autori come Hugo Pratt o Alex Toth.

“Si tratta - dichiara il curatore - di una nuova dimensione della fruizione espositiva, che vuole permettere ai visitatori più diversi di poter fruire degli spazi di cultura indipendentemente dalla presenza fisica. Le idee hanno sempre circolato libere nell'aria e oggi lo fanno anche attraverso la rete, soprattutto nei momenti come questo di restrizione. È in momenti di crisi e difficoltà che il mondo della cultura e della fantasia deve dare prova di creatività e di resilienza sperimentando metodologie nuove che poi diventano strumenti consueti di divulgazione e archiviazione, in altre parole: innovazione e progresso. Un'esperienza fluida ed appagante, dal ritmo personale, fruibile sia attraverso apparecchi mobili che monitor del computer o i più avveniristici visori VR. Concepita per raggiungere il pubblico internazionale e permettere chiunque nel mondo, vicino o lontano, Covid o non Covid voglia ammirare le opere esposte e di conoscere l'unicità di PAFF! gioiello incastonato nella piccola città del nord-est d'Italia. La visita virtuale permette di ammirare tutte le opere esposte nei dettagli attraverso digitalizzazioni zoomabili in alta definizione navigabili tramite 23 immagini panoramiche a 360° per vivere una esperienza immersiva delle due ampie sale espositive di circa 300 metri quadrati in qui è realizzato l'allestimento. **Una soluzione che un luogo di cultura smart quale come PAFF! deve avere nel proprio DNA per renderlo immune dalle pandemie**”.

Tra i maestri presentati, un vero dream team del firmamento dei comics a stelle e strisce figurano firme come **Jack Kirby - the King-, Bob Kane il creatore di Batman, Jim Lee innovatore del fumetto anni 90 e attuale direttore editoriale DC, John - the BIG - Buscema, Alan Davis, Neil Adams, Gene Colan, Alex Ross, Bill Sienkiewicz e altri ancora**.

Tra i supereroi presenti, **Batman, Wonder Woman, I Fantastici Quattro, Spider-Man, Superman, Hulk, Flash, Avengers**.

Il Batman Bianco

Di particolare rilievo la presentazione completa, cosa assai rara, di tutte le le tavole originali di un intero albo di Batman - The White Knight di Sean Murphy. Il racconto completo è ambientato in un mondo in cui il Joker è guarito dalla sua follia e dalle tendenze omicide, è ora noto come "Jack" e cerca di rimediare ai suoi torti. Per prima cosa, ha intenzione di riconciliarsi con Harley Quinn, e poi cercherà di salvare la città dall'unica persona che pensa sia veramente il più grande cattivo della città: Batman! Il tutto in una contorta Gotham City con un enorme cast di eroi e cattivi che, nel suo profondo, è una tragica storia di un eroe e un cattivo: Batman e il Joker. Ma chi è l'eroe e chi il cattivo?

The King of Comics

Se la mostra “Masters of black and white - Milton Caniff” ancora in corso al PAFF! è dedicata al “Rembrandt of comics”, lo scettro del “Re dei fumetti” spetta al contemporaneo Jack Kirby che la mostra “Masters of Marvel & DC” propone in diverse tavole realizzate da questo artista per entrambi le case editrici. Uno dei più celebri, amati e influenti autori della storia, prolifico e dallo stile inconfondibile. Ha creato un nuovo modo di disegnare fumetti nel quale il dinamismo, le prospettive, il design, la ricerca sperimentale, l'inchiostrazione sono tutti elementi che il fumetto dei supereroi ha fatto propri e trasformato

in caratteri distintivi. È lui l'inventore, da solo o con altri autori, di Capitan America, Fantastici Quattro, Thor, Hulk, Iron Man, gli X-Men e decine di altri. È stato probabilmente il primo fumettista a comporre la pagina come un mosaico drammatico di sequenze e non come una gabbia di vignette statiche. Quasi tutti i film Marvel ora così famosi sono basati sui suoi personaggi.

Gotham's Citizen Kane

Presente anche una tavola originale del 1945 di Bob Kane, inventore di Batman assieme a Bill Finger, nel 1939. Il personaggio dark della città gotica è l'unico in questa mostra a non essere propriamente un supereroe in quanto non possiede un vero super potere, ma si avvale di forza, determinazione e costosi gadget per sconfiggere il male. Celebre la battuta di un film in cui Flash gli chiede quale sia il suo superpotere e lui risponde: sono ricco.

Le finezze di Alex Ross...

Alex Ross, negli anni '90 con serie culto come *Marvels* ha fatto irruzione nel mondo dei comics, dominati dal disegno in nero di china, portando la delicatezza dell'acquerello e la definizione imperialistica a livelli mai visti e tracciando nuovi territori di ricerca. Tre splendide tavole di questo autore spiccano per il loro cromatismo in questa esposizione.

Watchmen

Non poteva mancare in questo excursus una tappa fondamentale nell'evoluzione del fumetto supereroico. Watchmen, miniserie creata nel 1986 per la DC Comics dal geniale sceneggiatore britannico Alan Moore nel 1986 ha rivoluzionato numerosi cliché del genere, a partire dal formato della griglia rigidamente costruita su 9 vignette divise su 3 strisce e 3 colonne sempre uguali, alternata a testi, articoli, pagine di diario, al concept delle copertine sempre focalizzate su dettagli e non su gesta epiche e i fisici possenti degli eroi, ma soprattutto per l'ampio e approfondito universo psicologico dei personaggi, così come per l'elaborato simbolismo di cui è impregnata l'intera opera che ne ha decretato il successo e lo status di opera fondamentale nella storia del fumetto. Da questa monumentale saga ne è stato tratto un film nel 2009 e una serie televisiva nel 2019. In mostra è esposta una rara tavola originale del disegnatore britannico Gave Gibbons.

Rosso, blu e bianco: born in the USA

Chiave di lettura dell'esposizione è la doppia corsia che accompagna e guida la visita. Rossa per Marvel e blu per DC Comics che guarda caso sono anche i colori della bandiera americana. Le due "catwalk" proseguono a zig zag lungo il percorso come due raggi laser che rimbalzano sulle pareti del museo dove sono esposte le opere, fino a convergere in un simbolico punto di fuga prospettico finale dove le pareti si innalzano verso il cielo fino a quasi 7 metri di altezza.

PAFF! PALAZZO ARTI FUMETTO FRIULI

PAFF! Palazzo Arti Fumetto Friuli di Pordenone è la prima istituzione culturale in Italia e una delle pochissime al mondo a promuovere la divulgazione delle arti, della scienza e della storia attraverso il linguaggio del fumetto, per promuovere la cultura in modo innovativo e non convenzionale. Tramite il medium intuitivo e immediato di quella che Hugo Pratt definiva "letteratura disegnata", *PAFF!* propone esposizioni temporanee, corsi di formazione, percorsi ludico-didattici, eventi e conferenze per avvicinare fasce di pubblico alla conoscenza.

Fondato nel 2018 da Giulio De Vita, insieme a un team di professionisti provenienti da settori eterogenei, è un progetto no profit gestito da Vastagamma, associazione di promozione sociale, sostenuto da Regione Friuli-Venezia Giulia e Comune di Pordenone. Concepito come progetto sperimentale, è oggi un'organizzazione permanente che promuove la cultura, favorisce la formazione professionale, crea lavoro, promuove iniziative sociali e valorizza il territorio, distinguendosi per qualità e originalità della proposta e sperimentando metodologie nuove per la gestione degli spazi culturali.

I miti del nostro tempo

Gli antichi greci e romani hanno creato i propri dei come eroi e hanno creduto in loro, a volte mescolando uomini e divinità e facendoli interagire. Queste storie sono state tramandate oralmente e poi scritte in versi memorabili che hanno fatto arrivare fino a noi la loro storia, l'etica e l'estetica. I pianeti e gli ammassi stellari prendono il nome dagli dei di Roma, e anche le parole che usiamo regolarmente, come "eco", "erotico", "caos" e "vulcano" derivano da miti greci. Anche il concetto moderno di "eroe" deriva dagli antichi miti greci e romani. Oggi, come risultato della globalizzazione, il mondo è diventato più complesso, le storie hanno cambiato forma e contenuto per stare al passo con la frenesia contemporanea. Abbiamo sostituito quei miti e li abbiamo chiamati "supereroi".

Apparsi per la prima volta nei fumetti DC - sulla rivista Action Comics - e subito dopo anche sui fumetti Marvel, sono diventati presto gadget, cartoni animati, serie radiofoniche, televisive e film che polverizzano

oggi ogni record di incasso. Fanno parte del nostro vocabolario, del nostro modo di pensare, come continuo raffronto alla nostra normalità, esattamente come avveniva per gli antichi rispetto ai loro dei, concreti, fisici, reali, e non a caso diversi supereroi dei fumetti si ispirano dichiaratamente alle divinità antiche come, per la DC, Wonder Woman è ispirata alle amazzoni della mitologia greca e Thor, per la Marvel, che ricalca esattamente le divinità germaniche. Ma tutti gli altri supereroi, nella sterminata varietà di caratteri e nell'estremizzazione della lotta tra il bene ed il male, stigmatizzano in maniera cristallina il ruolo di **Marvel e DC Comics** come massimi mitopoietici della cultura contemporanea occidentale.

Non a caso le due case editrici nascono a New York, l'Agorà dei nostri giorni, la piazza del capitalismo occidentale, teatro di quasi tutte le avventure dei nuovi dei, l'Olimpo contemporaneo collegato alla terra da veloci ascensori e da simboliche torri di cristallo, per la loro ostentazione di potenza come dei supereroi. Una nazione giovane con due soli secoli e mezzo di storia, che negli anni trenta e quaranta del '900, anni in cui si sviluppa la cosiddetta Golden Age, era in piena espansione aveva fame di nuovi miti da celebrare. La conquista del west aveva già bruciato i suoi miti: il cowboy e l'indiano, il pistolero e lo sceriffo, e altri; lo stesso Buffalo Bill che dopo aver sterminato i bisonti era finito a interpretare se stesso girando il mondo con un super-circo.

Per lungo tempo rimasti separati dal vecchio mondo, gli Stati Uniti, hanno sempre beneficiato di una certa mitizzazione tanto da essere percepiti, da lontano sempre più grandi, ricchi e potenti di quello che sono in realtà così come ogni fenomeno culturale che ha partorito. Quella doppia identità quelle contraddizioni che fanno parte dell'esistenza dei supereroi. Quella dimensione che, insieme a una buona dose di sciovinismo, autorizza chi ha vinto il campionato NBA o NFL a dire di essere "campione del mondo. Che questi miti siano nati sulle pagine dei comics e non dai versi di un poema epico dimostra che chi i miti non li ha già tra i propri antenati, se li crea con le proprie super-forze e a propria immagine e somiglianza. Il superuomo di oggi è quindi, citando il saggio di Eco del 1976, senza dubbio di massa, ipertrofico, senza dubbio americano, aggiungiamo noi. Ma come piace nel resto del mondo!

Summit del superomismo

Masters of MARVEL & DC è un summit del superomismo-cartoon, ne ripercorre le origini, lo sviluppo e ne preconizza il futuro. Anche in assenza di pubblico, Giulio De Vita ideatore e direttore artistico di PAFF! ha deciso con il suo team di continuare a proporre eventi di livello assoluto regolarmente e in piena regolarità, trasformando l'allestimento nel set reale di un **tour virtuale**. Si badi bene, non una visita riassuntiva delle parti salienti, non un surrogato, ma la visione completa e in alta definizione delle **111 tavole originali presenti fisicamente nella sede di Pordenone**.



www.paff.it

[Cartella Stampa](#) - Password: presskitpaff

Per maggiori informazioni e per richiedere l'accesso gratuito al tour virtuale:

Masters of Marvel & DC

mostra organizzata e a cura di
PAFF! Palazzo Arti Fumetto Friuli

direzione artistica

Giulio De Vita

progetto

Alessandro Santarossa

progetto esecutivo

Corde Architetti

collezione

9e Art Références, Paris

allestimento

Bottega architetture espositive
Roberto Fratantonio, Gianni Polito

comunicazione

Marco Zovi

grafica

Giovanni Del Fre

coordinamento

Enrica Mascherin

bookshop e front office

Giuseppe Collovati

amministrazione

Andrea Corsini

con il contributo di

Comune di Pordenone

traduzioni

Lexilab

foto

Elisa Caldana

video

Samuele Penocchio

virtual tour realizzato da

PAFF! Palazzo Arti Fumetto Friuli

Contatti:

Enrica Mascherin

enrica@paff.it

+39 329 295 8840