

The Spirit of Will Eisner in mostra al PAFF! di Pordenone



7 OTTOBRE 2022  
—— 26 FEBBRAIO 2023  
PAFF —— PORDENONE  
—— VILLA DI PARCO GALVANI  
paff.it —— f i y

**PAFF!** continua con i numeri uno del fumetto mondiale. La qualità delle sue produzioni e l'autorevolezza degli artisti coinvolti gli hanno conferito in poco tempo una notorietà internazionale. Dopo Cavazzano per il fumetto Disney, Milton Caniff delle storiche strip avventurose americane, i maestri Marvel & DC per i supereroi e un Manara a tutto tondo e non solo erotico, dopo il numero uno del fumetto fantastico e fantascientifico, Moebius e il grande Juanjo Guarnido arriva **Will Eisner**.

### L'autore

Il grande fumettista e imprenditore americano **William Erwin Eisner** è stato uno dei più grandi artisti della storia del fumetto. Appassionato studioso del linguaggio, da lui ribattezzato "arte sequenziale" ha sviluppato fin da subito una tecnica espressionistica che, attraverso inquadrature e giochi di ombre, punta a creare la massima emozione della narrazione disegnata.

Nato a Brooklyn nel 1917, dimostra molto presto di avere grandi doti artistiche, che lo porteranno già da ragazzo a considerare l'idea di perseguire il lavoro di disegnatore.

Proviene da una condizione sociale non agiata, si appassiona da subito alla letteratura e all'arte (grazie anche al lavoro del padre, muralista).

Inizialmente illustratore umoristico e pubblicitario, all'età di vent'anni fonda una delle prime società di produzione e distribuzione di fumetti, la **Eisner-Iger Ltd**, insieme all'editore Jerry Iger, acquisendo un successo immediato. Le sue opere sono altamente influenzate dalla Grande Depressione degli anni '30. Grazie alla collaborazione con Jerry Iger crea personaggi come Bob Powe, Jack Kirby e Bob Kane. Tuttavia, la vera notorietà arriva con **The Spirit** (Denny Colt), investigatore privato dato per morto, i cui episodi di ambientazione urbana, si distinguono per la sempre presente riflessione che va oltre la classica diatriba "bene contro male", per la ridefinizione della grammatica e della sintassi del linguaggio fumettistico e per le sperimentazioni spazio-temporali. **The Spirit** si discosta dai canoni dell'editoria contemporanea, perché riesce a coinvolgere più generi, thriller, erotico, violento, romantico, avventuroso, soprannaturale, satirico...

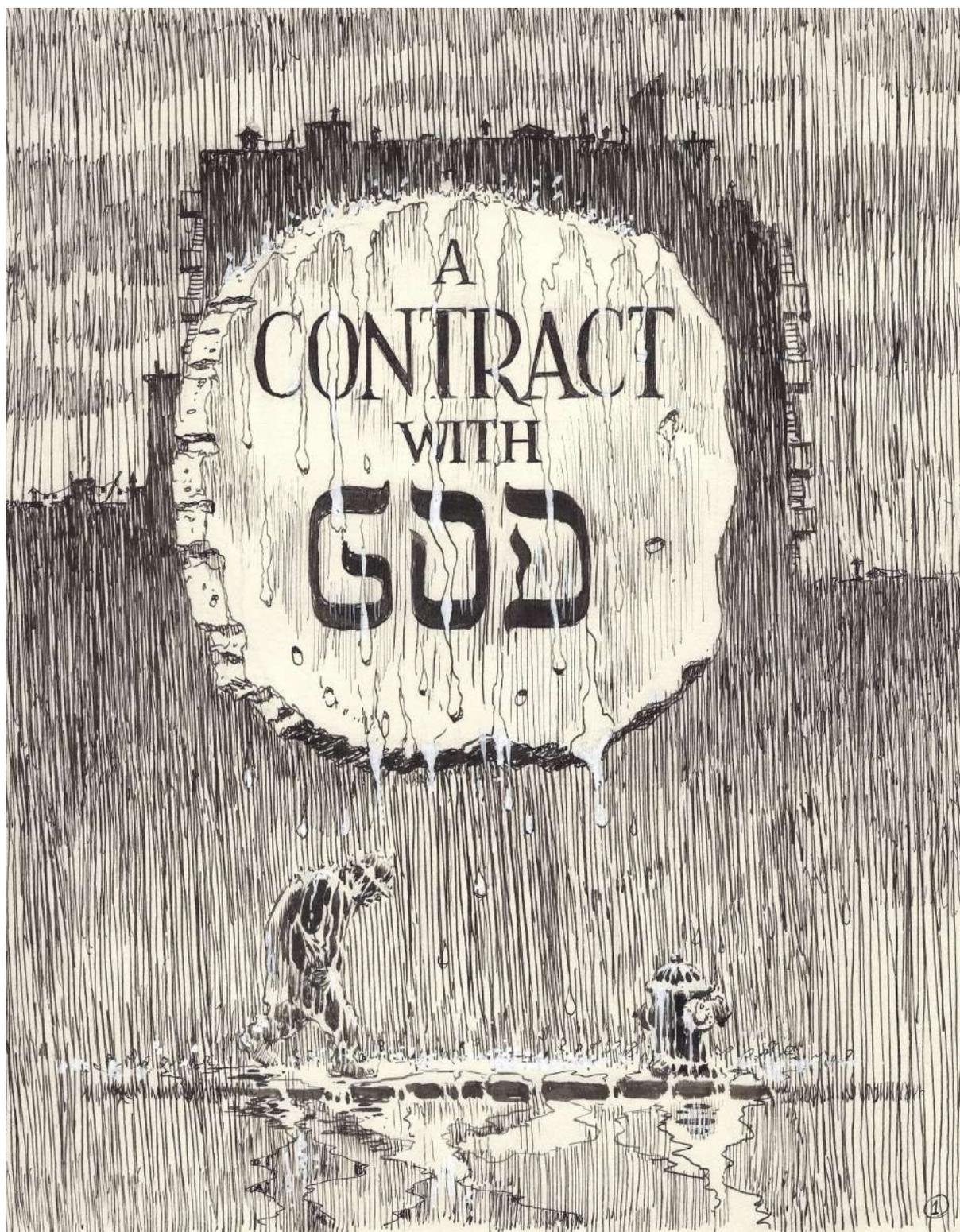
Molto utilizzata da **Eisner** è la splash page, che al contrario delle tavole domenicali sono storie autoconclusive molto brevi, solitamente di una sola pagina, che raccontano le avventure degli eroi più in voga del tempo.

Con **Eisner** si rinnova il medium, e grazie a lui diventano popolari i termini come "**graphic novel**" (da noi "romanzo grafico" o "romanzo a fumetti").

Dopo il lungo lavoro su **The Spirit** (dal 1940 al 1952) **Eisner** ha studiato e scritto saggi sul linguaggio del fumetto e poi, è arrivato *Contratto con Dio*, il primo graphic novel di successo: quattro episodi ed un prologo pubblicato nel 1978 ed edito in Italia per la prima volta nel 1980. Solo tre decenni più tardi si sarebbe saputo che il primo, drammatico episodio era ispirato alla tragica morte per leucemia della figlia adolescente.

Il lavoro di **Eisner** è universale e allo stesso tempo vicino, abbraccia ogni aspetto senza lasciare nulla al caso; attraverso il disegno, la sceneggiatura, la composizione, l'anatomia e il linguaggio corporeo dei personaggi, **Eisner** riesce a raccontare la vita vera, la realtà dei quartieri poveri dove egli stesso ha vissuto, influenzando ancora oggi molti autori contemporanei. A rendere quest'atmosfera è sicuramente l'ispirazione alla letteratura Pulp, al cinema thriller e alla New York di quei tempi.

Fondamentale nella sua arte, inoltre, è senz'altro l'uso della luce e la rappresentazione dello sfondo: le sorgenti luminose sono spesso scarse e il paesaggio intorno è spesso definito da uno o due elementi, pochi ma sufficienti a far capire il contesto della scena. Questo permette al lettore di concentrarsi sui personaggi, sui dialoghi e sull'azione. L'acqua infine, è un altro elemento immancabile: gocce di pioggia, acquazzoni, pozzanghere... l'acqua è simbolo di angoscia e disagio e appesantisce la scena.



*Contract with God* - Copertina del graphic novel *Contract with God* di Will Eisner (1978)

#### **La mostra al PAFF!**

La nuova esposizione dell'artista sarà inaugurata dal prossimo 7 ottobre e sarà disponibile sino al 26 febbraio al **PAFF!** - Palazzo Arti Fumetto Friuli di Pordenone e nei prestigiosi spazi di Villa Galvani, che ospiteranno per ben cinque mesi le opere dell'artista.

Una grande sezione è dedicata alle opere che hanno reso celebri i suoi lavori più importanti.

**Giulio De Vita**, Direttore artistico del **PAFF!** -Palazzo Arti Fumetto Friuli e curatore della mostra ha dichiarato: *“Ci sono pochi nomi essenziali e imprescindibili nella storia del fumetto, di quelli che con il loro lavoro e arte hanno contribuito a trasformare un linguaggio di popolare sottocultura a un medium di primaria importanza, influente e determinante nella società dell'immagine moderna e uno di questi è Will Eisner”*. Ha inoltre aggiunto: *“La grande mostra del PAFF! di questo cruciale fumettista voluta fortemente e perseguita con determinazione colloca la vocazione della nostra struttura al connubio tra ricerca, divulgazione e intrattenimento”*.

*“Ancora una volta – rileva l’Assessore Regionale alla Cultura **Tiziana Gibelli** – il **PAFF!** si dimostra un’eccellenza del fumetto non solo a livello nazionale, ma anche europeo. Con la mostra **The Spirit of William Eisner** un altro maestro del fumetto mondiale sbarca a Pordenone con le sue opere che rappresentano una pietra miliare nella storia di questa espressione artistica sia per lo stile innovativo che per la tipologia di storie che racconta. Sono convinta che questa esposizione rappresenterà certamente un grande evento dal punto di vista culturale, ma anche un’attrazione per esperti e appassionati dall’Italia e dall’estero”.*

Inoltre, **Alberto Parigi**, assessore della cultura presso il Comune di Pordenone ha dichiarato:

*“L’offerta museale congiunta del **PAFF!** e del Comune fanno di **Pordenone** un punto di riferimento artistico, con un programma autunnale e invernale di assoluto livello. Saranno infatti esposti due giganti, **Eisner** per il fumetto e **Erwitt** per la fotografia, oltre ad altre mostre di valore. Ciò ci deve spingere ancora di più a fare rete e promuovere in modo sinergico e coordinato le iniziative, comunicando e sfruttando il grande potenziale di attrattività culturale della città, a beneficio di tutti.”*

## **Le opere in mostra**

La mostra ripercorrerà i passi del maestro del fumetto includendo 180 originali compresi tra tavole definitive e schizzi, e 126 pubblicazioni d’epoca. Le varie opere saranno esposte in varie sale divise per “argomento”, che raccontano, attraverso le immagini, la storia del fumetto e la sua evoluzione.

### **1 - Lo Spirito del thriller**

La prima sezione sarà dedicata allo **Spirito del thriller**, con una breve introduzione della panoramica dell’industria del fumetto alla fine degli anni Trenta negli Stati Uniti, spiegando prima il boom causato dall’arrivo dei fumetti sul mercato, poi l’infatuazione dei lettori per i fumetti thriller, così come per le figure del “vendicatore” e del “bandito”, e infine il graduale arrivo dei primi “eroi in costume” (con la DC e la Marvel: Batman, Superman, Wonder Woman, Capitan America). Il cinema thriller ha influenzato notevolmente le opere di **Eisner**. Questo background ci permetterà di introdurre la biografia di **Will Eisner**, all’epoca un giovane fumettista laborioso e squattrinato che cercava di farsi strada in un’America devastata dalla Grande Depressione. **Eisner** è uno dei più grandi espositori delle graphic novel, che porterà al successo internazionale.

### **2 - Lo Spirito della sintesi**

In un secondo spazio è possibile leggere le **storie brevi** di **The Spirit** complete sulle tavole. Ne sono state raccolte 6, ciascuna composta da 7 tavole. Questa diversità permetterà al visitatore di immergersi nell’universo della serie, per poterne apprezzare la ricchezza, che prende in prestito da diversi generi e registri. Parleremo qui delle tecniche narrative utilizzate da **Will Eisner**, del suo taglio, del suo ritmo, della sua efficienza, che gli permette di condensare uno scenario in 7 pagine, quando le avventure pubblicate nei fumetti erano distribuite su quindici o venti pagine. Ha, infatti, realizzato molte splash page, alcune delle quali sono diventate veri e propri manifesti.

### **3 - Lo Spirito creativo**

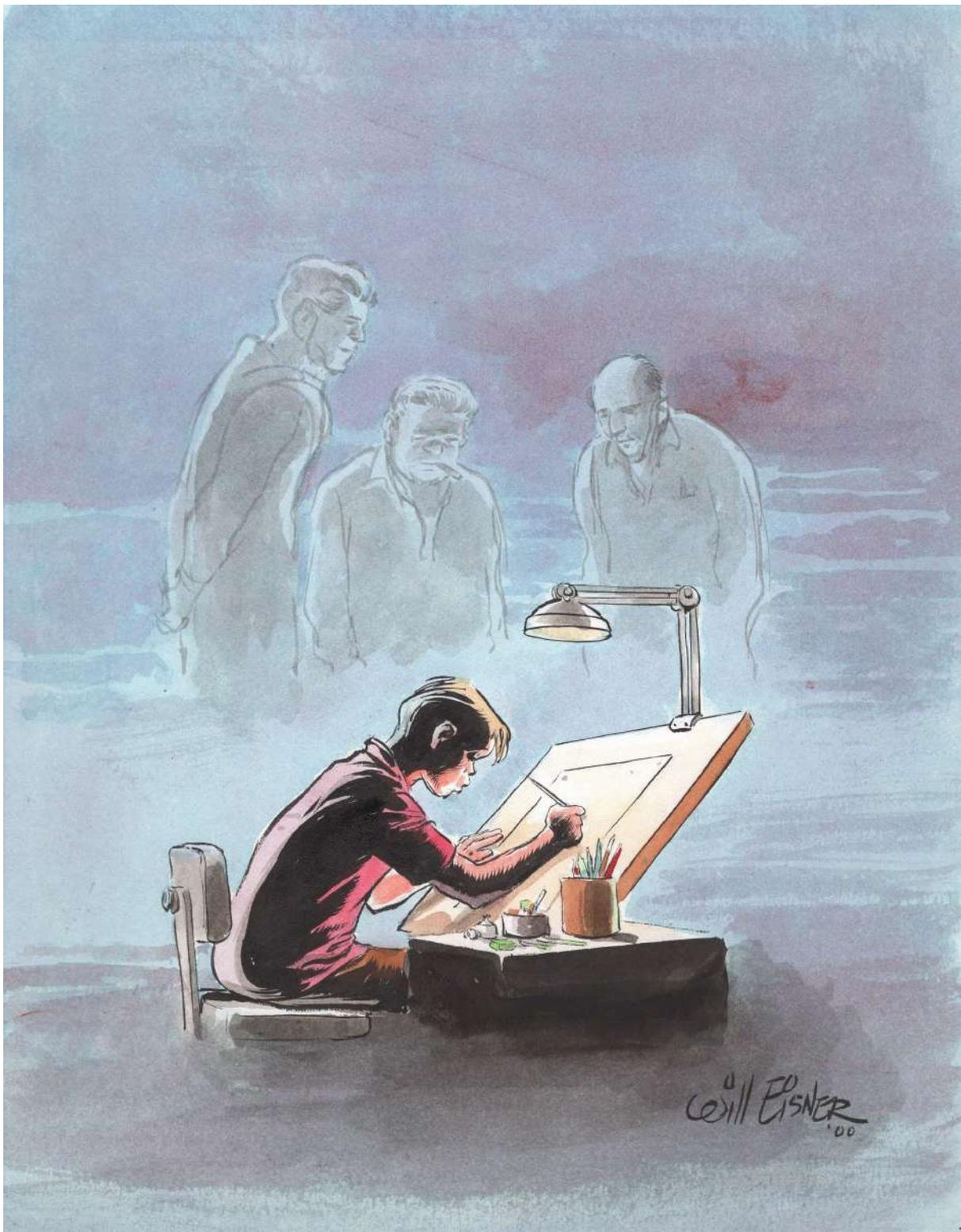
Nella sezione successiva continuiamo la scoperta dello **Spirito creativo**, delle tecniche narrative e artistiche e le principali opere di **Will Eisner** da un punto di vista più grafico, per capire come il suo stile abbia segnato la storia del fumetto. Ci proponiamo quindi di studiare il suo disegno e la sua tecnica, approfondendo alcune tavole attraverso l’ingrandimento dei riquadri. Sono, inoltre, da evidenziare i tentativi di allontanarsi dalle regole rigide dell’editoria, di costruire un’“arte sequenziale”, in cui l’autore tira le fila della storia. La mancanza di parole in alcune tavole, e dunque, l’uso soggettivo delle immagini rendono le sue creazioni uniche e creative.

### **4 - Lo Spirito ispiratore**

**Will Eisner** può essere considerato lo **Spirito ispiratore** della nuova generazione di artisti. **Eisner** viene considerato il maestro di tantissimi autori contemporanei, questo grazie anche all’editore Denis Kitchen, che ha riportato in vita le vecchie storie di questi fumetti. Verranno presentate opere della sua collezione e opere che lui ha ispirato.

### **5 - Lo Spirito del Graphic novel**

Il formato del Graphic novel è diventato famoso grazie ad **Eisner**, scrivendo *A Contract with God*. L’autore ne ha colto le potenzialità, facendolo diventare il preferito dei ragazzi e trasformando il fumetto in libro, non più in “giornaleto”. In questo modo **Eisner** si è liberato degli obblighi editoriali, delle regole sulla lunghezza o periodicità dei testi. Particolarmente significativa è l’atmosfera dei suoi graphic novel: New York, la sua città, da un punto di vista macabro e scuro come quello della Grande Depressione. In questi racconti ci sono degli sprazzi autobiografici e le storie sono estremamente contemporanee, quasi futuristiche. Grazie ai graphic novel **Eisner** è riuscito a rompere le regole rigide imposte dai fumetti (nonostante alcune di queste regole le avesse scelte lui stesso), si allontana dall’industria fumettistica e dona una visione diversa del mondo del comix.



*Ghost Cartoonist* - Illustrazione a colori di Will Eisner

### **La location**

Di alto prestigio, è dotata di grandi spazi espositivi di forte impatto: una villa storica, una sontuosa galleria d'arte moderna, auditorium, sala didattica, ampia terrazza, bookshop, guardaroba, uffici, caveau e coffee point.

All'esterno, un incantevole parco pubblico è impreziosito dal museo delle rose antiche, giochi e un laghetto.

La villa del 1850 in stile veneto, un tempo residenza della famiglia di imprenditori della ceramica Galvani, è collocata all'interno dell'omonimo parco pubblico a ridosso del centro storico cittadino. Dopo decenni di abbandono, la villa ha subito un radicale intervento di ristrutturazione negli anni '90, che l'ha trasformata in spazio espositivo.

Nel 2010 la struttura amplia ulteriormente gli spazi espositivi portandoli a circa 2000 metri quadrati, con un auditorium da 90 posti.

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.

## Cos'è PAFF!

**PAFF!**, acronimo di **Palazzo Arti Fumetto Friuli** di Pordenone è la prima istituzione culturale in Italia e una delle pochissime in Europa che promuove la divulgazione dell'arte e della scienza attraverso lo strumento facilitatore del fumetto, che permette una comprensione immediata e divertente delle tematiche culturali. Tramite il linguaggio intuitivo e giocoso delle immagini, **PAFF!** propone esposizioni temporanee, corsi di formazione, percorsi ludico-didattici, eventi e conferenze per varie fasce di pubblico.

Fondato nel 2018 da **Giulio De Vita**, insieme a un team di professionisti provenienti da esperienze in settori eterogenei, **PAFF!** utilizza lo strumento del fumetto per interagire in maniera creativa, smart e multidisciplinare con gli utenti e farli avvicinare in modo divertente alla cultura.

Il museo **PAFF!** è gestito dall'**Associazione Vastagama APS** e sostenuto dalla **Regione Friuli Venezia Giulia** e dal **Comune di Pordenone**. Concepito inizialmente come progetto sperimentale, è oggi un'istituzione permanente che promuove la cultura, favorisce la formazione professionale, facilita lo scambio sociale e valorizza le risorse del territorio, grazie alla sua originalità e alla capacità, data dalle caratteristiche tipiche del fumetto, di coniugarsi con ambiti e tematiche anche molto distanti fra loro: l'arte, la scienza, le discipline sociali.

[Link alla Press Area](#)



[Link alla Press Area PAFF!](#)

## ORARI DI APERTURA

Da martedì a domenica dalle 10.00 alle 20.00.

ITALIENS PR  
Cecilia Sandroni

[sandroni@italienspr.com](mailto:sandroni@italienspr.com)

+39 335 522 5711

**PAFF!**

**Palazzo Arti Fumetti Friuli**

**V.le Dante, 33**

33170 Pordenone

0434 392941

[www.paff.it](http://www.paff.it)

---

**Www.italienspr.com - Registered Trademark**