

---

## PAFF! International Museum of Comic Art

---



Foto @ginonardo

---

Pordenone, 5 Aprile 2023 – Unico nel suo genere, il **PAFF! International Museum of Comic Art** - che gode del patrocinio del **Ministero della Cultura**, del supporto di **Regione Friuli Venezia Giulia** e del

**Comune di Pordenone** - propone ai visitatori un'esperienza coinvolgente, interattiva e immersiva. "L'idea di mostra e di museo sposata da **Giulio De Vita** e dal **PAFF!** è unica e innovativa e permetterà di vivere il fumetto come un mezzo di comunicazione completo e allo stesso tempo capace di interagire con le altre arti. Gli originali ci sono, come si vede dalla prestigiosa lista degli autori, e sono di altissimo livello. Ma i visitatori li potranno ammirare solo dopo aver osservato le loro riproduzioni." riporta il **Curatore della Mostra Permanente Luca Raffaelli**.

---

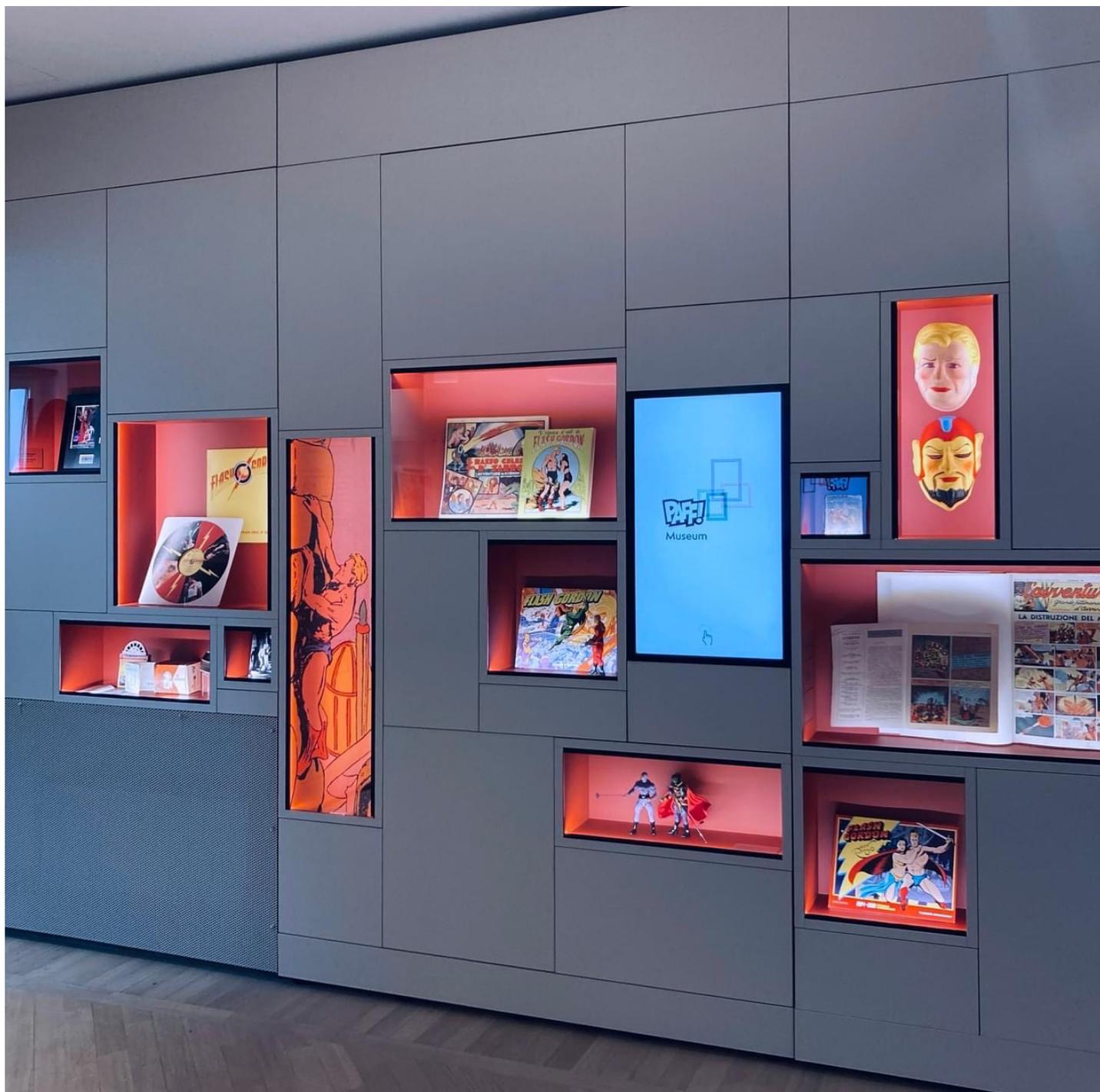


Foto @ginonardo

Sotto la direzione artistica di **Giulio De Vita**, il **PAFF! International Museum of Comic Art** è una realtà unica in Italia che trova analogie, per concept e dimensioni, solo nelle capitali europee (Parigi, Bruxelles). L'esposizione permanente offre un allestimento multimediale e interattivo, progettato dallo **studio Corde Architetti Associati** che ha curato anche la direzione lavori.

"Il progetto di allestimento per la Mostra Permanente del **PAFF!** trasferisce i molteplici formati del fumetto alle pareti allestitivo, che risultano così composte da una serie di moduli proprio come una tavola grafica. Abbiamo fatto una scelta coraggiosa e distintiva: se infatti in un allestimento tradizionale è normale mostrare subito l'opera, in questo progetto le opere si scoprono gradualmente, attraverso un'esperienza di visita attiva e un crescendo emotivo." - riporta lo **Studio Corde Architetti Associati**.

"Per entrare in contatto con le opere il visitatore è chiamato ad agire sulle pareti, aprendo ante, cassette, pannelli: lo svelamento o l'estrazione del contenuto avviene proprio svelando le teche, estraendo cassette.

La volontà è di dare forma ad una visita interattiva nel senso più proprio, ovvero evitando l'equazione **interattività = multimedialità**, ma spostandola sul piano fisico, spingendo il visitatore a muoversi, toccare, agire perché, come dimostrano le più recenti ricerche sull'apprendimento, il fare, l'agire con il corpo stimola e facilita il processo di conoscenza. Ecco quindi che prima di scoprire una tavola originale, il visitatore dovrà aprire una serie di ante che presentano le varie riproduzioni che quella tavola ha avuto nel corso del tempo e nelle varie parti del mondo; giunto poi all'originale, agendo su un semplice pulsante, potrà spegnere la teca e retroilluminare l'opera, rivelando così il livello nascosto che spesso sta dietro il lavoro degli artisti quali i ripensamenti, le indicazioni sulla colorazione, le modifiche non autorizzate. Questo è uno dei tanti dispositivi pensati per rendere inaspettata la visita.

Accanto a questi c'è la componente multimediale che si avvale di oltre 50 monitor touch-screen con i quali sono possibili varie modalità di interazione volte ad approfondire ed espandere ulteriormente i livelli di lettura: la tecnologia e le interfacce sono state sviluppate con particolare attenzione alla semplicità d'uso e all'immediatezza, in modo da ridurre quasi a zero la curva di apprendimento necessaria per poter usufruire dei contenuti, molti dei quali realizzati appositamente dal team curatoriale. Ci sono infine una moltitudine di oggetti e pubblicazioni che, sparse ovunque all'interno delle pareti e nelle teche colorate che le incidono, contribuiscono a costruire la giusta ambientazione delle varie sezioni, donando ai visitatori ulteriori appigli di riflessione, di approfondimento e spesso di nostalgia."

Il visitatore ha così l'opportunità di ammirare **circa 200 tavole originali dei più famosi fumettisti di tutti i tempi e oltre 500 fra schizzi, fogli di sceneggiatura, pubblicazioni storiche e rare, costumi di scena utilizzati in film tratti da fumetti, scenografie e filmati provenienti da tutto il mondo** tramite acquisti, prestiti e donazioni. *«L'apertura del museo rappresenta un altro petalo nella rosa di attività espositive didattiche e di formazione proposte dal PAFF! che si conferma a soli quattro anni dalla sua nascita, realtà di spicco in Europa in ambito culturale e interlocutore internazionale nel panorama museale.»* afferma il direttore artistico del **PAFF! International Museum of Comic Art**.

All'interno dei 2.200 metri quadrati di spazi espositivi del **PAFF!**, la collezione permanente si estende su uno dei piani del museo, è suddivisa in 9 differenti sezioni e comprende tavole originali di numerosissimi maestri e disegnatori straordinari come **Andrea Pazienza, Art Spiegelman, Benito Jacovitti, Carl Barks, Charles M. Schulz, Chester Gould, Floyd Gottfredson, George McManus, Giorgio Cavazzano, Hugo Pratt, Magnus, Milo Manara, Milton Caniff, Alex Raymond, Will Eisner**.



Foto @ginonardo

**Luca Raffaelli** ha dato una **chiave di lettura originale alla narrazione del percorso espositivo**: quella dei diversi formati con cui il fumetto – nei suoi oltre cento anni di vita - è stato letto, conosciuto e amato in ogni angolo del pianeta, a seconda delle culture, delle condizioni economiche e delle abitudini sociali dei lettori. È così che in America sono nate prima le tavole domenicali nei supplementi a colori dei quotidiani statunitensi, poi le strisce e i comic book. In Italia troviamo invece il formato giornale (quello del primo “Corriere dei Piccoli”) e le strisce di “Tex”, poi portate al successo dal formato che porta il suo nome; in Francia i volumi chiamati “albùm” in Giappone i tankobon, libretti dove vengono pubblicati i manga di successo. Il **PAFF!** si connota dunque come **l’unico Museo al mondo dedicato al fumetto che ponga al centro dell’attenzione il raffronto tra le tavole originali e le riproduzioni, i giornali, gli albi, i libri su cui i fumetti vivono.**

Numerose e davvero uniche le opere presenti, di cui si segnalano una tavola originale di **Vittorio Giardino** (una rarità poterla ammirare in una mostra) e un’opera di **Maus** (il premiatissimo fumetto di **Art**

**Spiegelman**) che poi non è stata inserita nella pubblicazione finale, nonché tavole e strisce storiche e preziosissime: per la prima volta tutti questi originali vengono accompagnati nell'esposizione e "scoperti" dal visitatore nelle varie riproduzioni proposte nel corso del tempo. Alcuni esempi: di una tavola di **Felix the Cat** di **Otto Messmer** (datata 1933) è presente la pagina del quotidiano statunitense a colori e la pagina che nel 1937 ha riproposto il **Corriere dei Piccoli** (emendata dai balloon, come si faceva un tempo), dell'**Eternauta** (il fumetto di fantascienza del desaparecido argentino **Hèctor G. Oesterheld** degli anni Cinquanta) è presente il formato orizzontale, anticipato dall'adattamento che ne ha fatto in verticale **Ruggero Giovannini per Lanciostory negli anni Settanta**, una tavola di **Carl Barks**, **l'inventore di Zio Paperone** è pubblicata in formati diversi a seconda delle necessità.

Il **PAFF! International Museum of Comic Art** espone in tre teche principali le opere realizzate da altrettanti grandi artiste: una tavola molto intensa da "**La gabbia**", prestata da **Silvia Ziche**, un originale dell'artista underground **Bambi Kramer** e un'opera originale di **Persepolis**, celeberrimo romanzo a fumetti di **Marjane Satrapi**.



Foto @ginonardo

Sul piano della tutela e delle particolarità dell'allestimento, il museo rappresenta una novità assoluta nel mondo del fumetto: le tavole sono custodite in mobili che preservano i materiali proteggendoli dai danni della luce. L'effetto è quello di una **wunderkammer** (stanza delle meraviglie, scrigno degli oggetti preziosi, raccolta di curiosità), ma anche di un archivio accessibile al pubblico, che invita all'interazione e alla scoperta.

Per quanto riguarda la **parte multimediale**, in stretta connessione con le opere presenti nel percorso museale, è interessante sottolineare la presenza di contributi "storici" provenienti dalla **Cineteca di Bologna**, dall'**Istituto Luce**, dalle **Teche Rai**, dalla **RSI** (Radio Televisione Svizzera Italiana) e dalla **RTS** (Radio Televisione Svizzera), materiali d'archivio e frammenti filmici di ultima uscita come quello tratto da "**Hugo in Argentina**" del regista **Stefano Knuchel** (presentato al Festival di Locarno nel 2022), opere underground come "**Tuono**" di **Dario Marani** (un ritratto divertente e sincero del fumettista Andrea Paggiaro in arte **Tuono Pettinato**, scomparso prematuramente nel 2021), le "**pillole di approfondimento**" sulle diverse sezioni presentate dal curatore della mostra permanente **Luca Raffaelli**, le interviste sul "**Futuro del fumetto**" (60 secondi per riflettere sulle sorti della nona arte) con gli interventi di **Alberto Abruzzese**, **Licia Troisi**, **Andrea Bernardelli**, **Alpraz**, **Andrea Fontana**, **Davide Di Giorgio**, **Fabiano Ambu** e **Vorticerosa/Rosa Puglisi** e quelli della "**Filiera del fumetto**" che raccontano le fasi della sua realizzazione (sono intervenuti **Giovanni Barbieri**, **Vittorio Giardino**, **Laura Scarpa**, **Francesco Artibani**, **Valerio. Bindi**, **Maurizio Clausi**, **Enrico Pierpaoli** e **Giuseppe Palumbo**).



Foto @ginonardo

Tra i maggiori prestatori, si segnala **Giancarlo Soldi** (regista e sceneggiatore) che ha messo a disposizione una selezione dei suoi documentari dedicati al mondo del fumetto (Nuvole parlanti, Graphic Reporter, Letteratura disegnata, Come Tex Nessuno mai, Nessuno Siamo Perfetti) e le irresistibili pillole di "Little Nemo, realizzato per la rivista Fumettologica.

Presenti 3 Exhibit, finestre interdisciplinari realizzate in collaborazione con Michela Zalunardo, che approfondiscono, presentando in maniera originale, il rapporto con le altre arti.

Non solo fumetti: la mostra permanente espone una **statua di Joker di Adrian Tranquilli**, alcuni **oggetti** che testimoniano il successo del fumetto e dei suoi personaggi, un **Diabolik** rimontato perché il piccolo albo potesse diventare una grande stenna natalizia, una rappresentazione del **profumetto** realizzata da **Davide Toffolo** (storie illustrate, che ornano la Colonna Traiana o che erano pubblicate a disegni sui periodici dell'Ottocento, e che anticipano la nascita dell'industria e del successo del fumetto).

Per agevolare e accompagnare il visitatore verso una migliore fruizione dell'innovativo museo, il **PAFF!** ha introdotto nel proprio staff la figura del **mediatore museale**: una decina di operatori affiancano il pubblico per assistere e suggerire il miglior modo per assaporare ogni aspetto del sorprendente allestimento.

Entro la fine del 2023, l'**International Museum of Comic Art** si arricchirà anche di un archivio con deposito climatizzato per la conservazione delle tavole, dei disegni e delle pubblicazioni facenti parte della collezione del Museo. Il deposito sarà caratterizzato da un impianto di precisione ad alta efficienza energetica per mantenere gli ambienti a una temperatura costante di 18 gradi e a un'umidità relativa non superiore al 45 per cento.



Foto @ginonardo

---

## Dichiarazioni

«L'apertura del museo rappresenta un altro petalo nella rosa di attività espositive didattiche e di formazione proposte dal PAFF! che si conferma a soli quattro anni dalla sua nascita, realtà di spicco in Europa in ambito culturale e interlocutore internazionale nel panorama museale.»

**Giulio De Vita, Presidente e Direttore Artistico PAFF! International Museum of Comic Art**

«L'idea di mostra e di museo sposata da Giulio De Vita e dal Paff! è unica e innovativa e permetterà di vivere il fumetto come un mezzo di comunicazione completo e allo stesso tempo capace di interagire con le altre arti. Gli originali ci saranno e, come si vede dalla prestigiosa lista degli autori, sono di altissimo livello. Ma i visitatori li potranno ammirare solo dopo aver osservato le loro riproduzioni.»

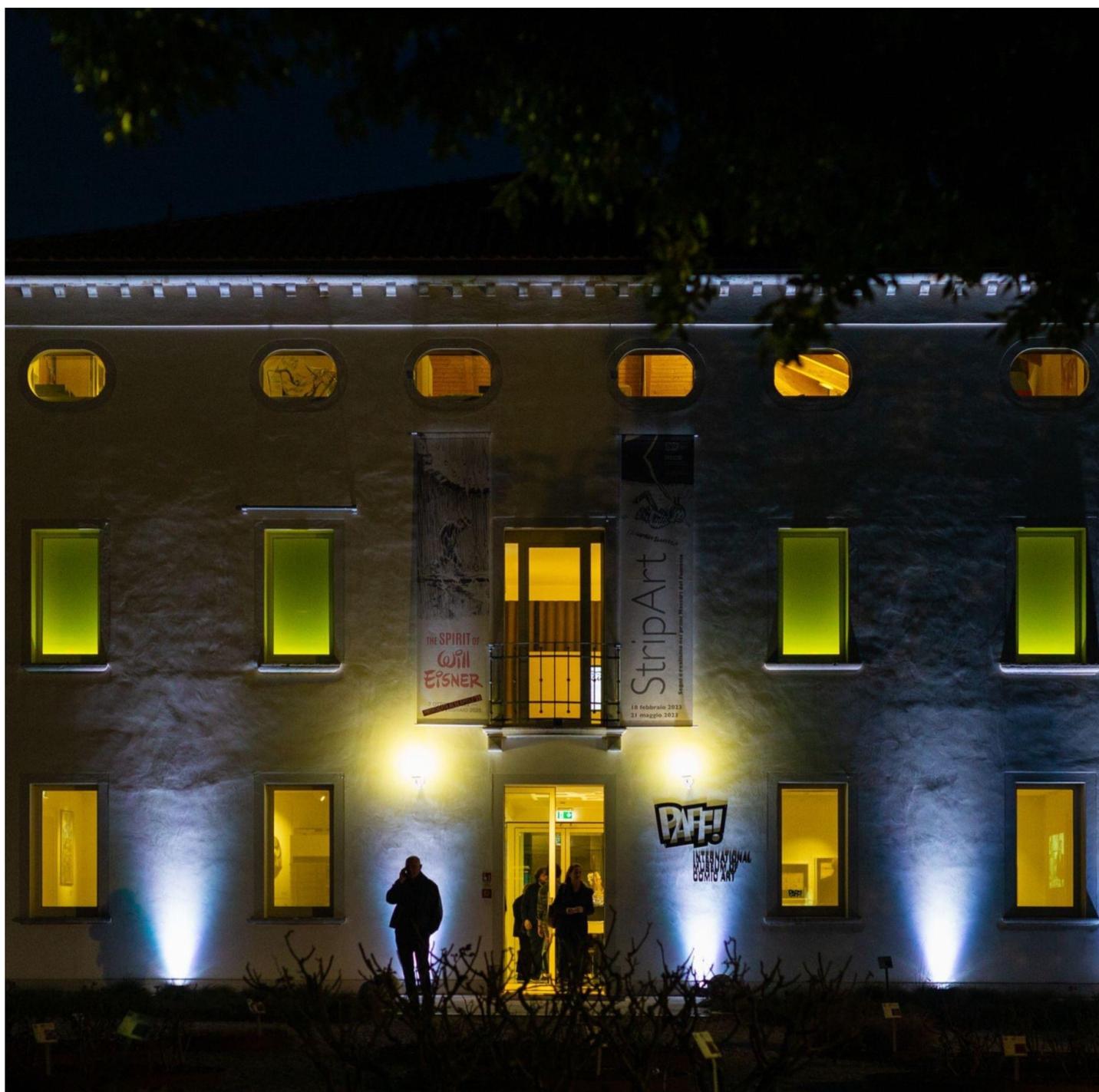
**Luca Raffaelli, curatore esposizione permanente PAFF! International Museum of Comic Art**

---

**Progetto allestimento e direzione lavori**

**Corde Architetti Associati**

---



Il **PAFF!** è un innovativo contenitore culturale nato nel 2018 che usa lo strumento divulgativo del fumetto per coniugare cultura, formazione, educazione, didattica, ricerca e intrattenimento. Con sede a Pordenone nella storica Villa Galvani, è gestito da **Associazione Vastagama APS** presieduta da **Giulio De Vita**, noto fumettista internazionale che ne è anche ideatore, fondatore e direttore artistico. Il **PAFF!** è sostenuto da **Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia** e da Comune di **Pordenone**.

Particolarmente ricco e qualificato l'elenco degli artisti del fumetto che il PAFF! ha accolto nel corso della sua attività: Manara, Moebius, Marvel e DC Comics, Milton Caniff, Cavazzano, Guarnido, Tony Wolf, Will Eisner sono tra le star internazionali nelle grandi mostre finora proposte.

All'attività espositiva si affiancano corsi, conferenze, festival, eventi, progetti sociali per le imprese del territorio e per il turismo: attività integrate che il PAFF! propone 315 giorni l'anno, 6 giorni su 7, dalle ore 10 alle 20 con orario continuato.

**A marzo 2023 il PAFF! diventa International Museum of Comic Art** completando e arricchendo la già corposa offerta del contenitore culturale con l'esposizione permanente, l'archivio, il deposito climatizzato per la conservazione delle opere e la bibliomediateca consultabile nei propri spazi.

Il **PAFF!** si avvale di un team qualificato composto da quasi 40 collaboratori per conservare, gestire e valorizzare la collezione e le attività correlate.

### **La sede**

**Il PAFF!** ha sede a Pordenone all'interno di Parco Galvani, in Viale Dante 33, a pochi minuti a piedi dalla stazione passando per il centro città. È facilmente raggiungibile in auto dalle principali arterie stradali e autostradali. La sede, di alto prestigio, è dotata di grandi spazi di forte impatto: una villa storica, una sontuosa galleria d'arte moderna, auditorium, sala didattica, ampia terrazza, bookshop, guardaroba, uffici, caveau e coffee point.

La villa, in stile veneto e risalente al 1850, era un tempo residenza della famiglia di imprenditori della ceramica Galvani. Con un radicale intervento di ristrutturazione portato a termine negli anni '90 dopo decenni di abbandono, l'edificio è stato trasformato in spazio espositivo. Nel 2010 la struttura viene ulteriormente ampliata a circa 2000 metri quadrati, con un auditorium da 90 posti.

Il Parco Galvani in cui il **PAFF!** 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, donando nuovamente unità allo spazio verde e a quello architettonico.

---

**Link alla Press Area del PAFF!**

Si prega di usare la presente password per accedere alla Press Area:  
**!20paff23!**

---

## ORARI DI APERTURA

Da martedì a domenica dalle 10.00 alle 20.00.

---

**ITALIENS PR**

**Cecilia Sandroni**

sandroni@italienspr.com

+39 335 522 5711

---

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

Cordiali Saluti | Mit freundlichen Grüßen | Best Regards



Cecilia Sandroni

Global Press & International PR & journalist

[www.italienspr.com](http://www.italienspr.com)

Berlin - Sophia - Rome - Florence

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

Phone: +39 335 522 5711 (Italy), +49 176 68558738 (Germany)

*A profiled database of 350 thousand world contacts. 47 world references on the net*

*PRIVACY: Il contenuto di questa e-mail è riservato ed è destinato esclusivamente al destinatario indicato nell'intestazione. Chiunque dovesse ricevere questa comunicazione per errore è invitato ad informarci spedendo un'e-mail all'indirizzo del mittente. GREEN THINKING: Usa con intelligenza la tecnologia, evita di stampare questa email: risparmi risorse e fai felice noi e l'ambiente*

*PRIVACY: The content of this e-mail is reserved and is intended exclusively for the recipient indicated in the header. Anyone receiving this communication by mistake is invited to inform us by sending an e-mail to the sender's address. GREEN THINKING: Use technology intelligently, avoid printing this email: save resources and make us and the environment happy.*



***Vittorio Giardino e sua moglie***

This email was sent by [paff.press@italienspr.com](mailto:paff.press@italienspr.com) to [comunicazione@italienspr.com](mailto:comunicazione@italienspr.com)

Not interested? [Unsubscribe](#) | [Manage Preference](#) | [Update profile](#)

ItaliensPR | Yorckstrasse, 75 10965 Berlin

**Cecilia Sandroni**

Authorized representative: ItaliensPR | Email: [sandroni@italienspr.com](mailto:sandroni@italienspr.com) | Phone: 3355225711 | Tax Identification Number: 06823930489