Thread | Persone

Fumetti al museo

DALLA CARTA ALLA TECA, LA SECONDA VITA DEL FUMETTO: DA NARRATIVA DI CONSUMO A BENE CULTURALE

di **GIOVANNI BARBIERI**

GRUPPO
PANINI CULTURA

Hyperborea

La Cenerentola delle arti

Che ha fatto di male **il fumetto** per suscitare la diffidenza, se non l'aperta ostilità, di alcuni giornalisti e intellettuali? Il pregiudizio verso la *Nona Arte* ha radici molto profonde in Italia, che affondano in un'impostazione filosofica e pedagogica ottocentesca in cui l'immagine è al servizio della parola, quindi risulta ad essa inferiore.

Ciò finisce con l'assegnarle il ruolo di abbellimento, graziosa decorazione, utile soltanto per avvicinare al testo. Ecco allora che il fumetto nasce in Italia come prodotto per l'infanzia, veicolo per intrattenere ed educare in vista di letture più serie, quelle dei libri senza immagini. Come giustificare altrimenti le "storie a quadretti" del **Corriere dei Piccoli**, prima testata italiana dedicata ai fumetti[1], che al posto dei *balloon*[2] pongono versi in rima baciata a pié vignetta?

Al di là di pregiudizi a quanto pare duri a morire, altre scuole di pensiero si sono interrogate sul valore artistico delle storie disegnate.

Comic art?

Il fumetto non è per definizione "arte", più di quanto non lo siano la letteratura o il cinema. È un linguaggio narrativo, con cui si possono raccontare storie per bambini o adulti, avventurose o introspettive, popolari o sperimentali, dozzinali o artistiche.

Quindi una pagina a fumetti, chiamata "tavola", non è necessariamente un'opera d'arte, ma è sicuramente l'espressione della creatività di uno o più individui e una testimonianza dell'epoca in cui è stata prodotta. Come tale, ha piena cittadinanza nelle sale di un museo, non alla stregua di semplice curiosità o

[1] Fondato da Silvio Spaventa Filippi, esordisce nelle edicole nel 1908. [2] Le "nuvolette" che contengono i dialoghi.

ricordo di letture infantili, ma proprio come reperto e bene culturale da studiare e valorizzare.

Dato che il fumetto, contrariamente a un altro pregiudizio che lo vuole "ultimo arrivato", è antico quanto il cinema e ha già superato i 100 anni di età, gli è mai stato dedicato un museo permanente?!

Vive la France!

La **Cité internationale de la Bande Dessinée et de l'image** di Angoulême, città in cui ogni anno si tiene il festival della Nona Arte più importante di Francia, è nata nel 1974 e costituisce una realtà davvero unica. È al tempo stesso museo permanente, esteso su una superficie di 1.300 metri quadri; laboratorio creativo, dove si studiano e si producono fumetti; luogo di conservazione, che custodisce preziose prime edizioni e pezzi unici.

1; 2.

L'amore dei popoli francofoni per il fumetto, da loro chiamato "bédé", dalle iniziali di Bande Dessinée (striscia disegnata), è testimoniato da una seconda, importante realtà: il **Centre Belge de la Bande Dessinée** che sorge a Bruxelles. Inaugurato nel 1989, si estende su oltre 4.000 metri quadrati e comprende una biblioteca con oltre 30.000 titoli in 15 lingue. Non solo galleria temporanea e museo permanente, ospita eventi, workshop e laboratori.

3; 4.

Più vicino a noi, in Svizzera, sorge a Basilea il **Museo della Caricatura e dei Cartoni Animati**, che conta circa 10.000 opere originali di oltre 700 artisti da 40 Paesi.

E l'Italia?

Santi, navigatori e fumettisti

Lucca Comics and Games è diventato uno dei principali appuntamenti a livello mondiale per fumetti, giochi e intrattenimento. Nata nel 1966 come Salone Internazionale dei Comics, la manifestazione è cresciuta nel tempo, incorporando i games a partire dal 1995. Oggi registra presenze da record, arrivando a ospitare oltre 300.000 visitatori nell'arco di 5 giorni.

La cittadina toscana sembrava quindi la sede ideale per un museo permanente, un po' com'era successo per Angoulême. È il 2008 quando inaugura il **Muf**, Museo del Fumetto e dell'Immagine di Lucca, collocato all'interno dell'ex caserma Lorenzini. Nonostante le premesse e gli sforzi, la struttura dopo un breve declino chiude definitivamente i battenti nel 2014.

Non propriamente un museo, dato che non può vantare un percorso espositivo permanente, **Wow Spazio Fumetto** (museowow.it), nato a Milano nel 2011, è comunque una vivace realtà che propone attività didattiche, eventi ed esposizioni temporanee, che attingono al ricco archivio di circa 500.000 pezzi della **Fondazione Franco Fossati**. A Cosenza si trova il **Museo del Fumetto** (museofumetto.it), inaugurato nel 2014, mentre in Sicilia, nel ragusano, sorge il **Museo Xanadù** (museodelfumetto.info).

Ultimo nato, l'**International Museum of Comic Art** (paff.it/museo) di Pordenone è stato inaugurato lo scorso 10 marzo. Ospitato all'interno del **PAFF! Palazzo Arti Fumetto Friuli**, struttura voluta e fondata nel 2018 da un collettivo che includeva anche il noto fumettista **Giulio De Vita**, il museo offre un approccio originale e innovativo al fumetto. Quale?

5; 6.

7; 8.

PAFF! il fumetto è servito!

Per conoscere meglio il museo di Pordenone ho fatto qualche domanda a **Silvia Moras**. Dopo gli studi in restauro filmico all'Università di Udine e vent'anni di lavoro nell'ambito dell'organizzazione di eventi e docenze per il cinema, Silvia entra a far parte del team che cura la mostra permanente in qualità di responsabile dei contenuti multimediali, affiancando il curatore **Luca Raffaelli** e in team con **Veronica Del Re**. Accanita collezionista di materiali fandom ed *ephemera*, è di recente entrata nel CdA del PAFF!

Silvia, ci racconti cosa fa il PAFF! per il fumetto?

> "Il PAFF! è la prima istituzione culturale in Italia che promuove la divulgazione dell'arte e della scienza attraverso il fumetto. Con i suoi 2.200 metri quadrati di spazi espositivi, è un grande collettore di idee, creatività, contatti e passioni. Promuove la cultura del fumetto, stimolando il networking a livello territoriale, nazionale ed internazionale, favorendo anche momenti formativi e di socializzazione.
>
> Le esposizioni sono sicuramente un punto di forza, ma sono solo un aspetto del progetto, che vuole far comunicare le arti tra loro, sottolineando come il fumetto faccia parte della storia dell'arte contemporanea e della cultura popolare."

Una questione di formato

Il museo permanente del fumetto ha organizzato il percorso di visita secondo il "formato editoriale". Ci puoi spiegare in cosa consiste e cosa vi ha condotto a questa scelta?

> "Secondo il curatore, Luca Raffaelli, storico giornalista e saggista, il formato editoriale con cui si pubblica una storia a fumetti influenza il suo modo di

9; 10.

raccontare grafico e testuale. Una storia di **Diabolik**[3], formato tascabile, due vignette a pagina in bianco e nero, foliazione intorno alle 100 pagine, segue regole di progettazione completamente diverse da un album di **Astérix**[4], grande formato, circa 10 vignette a pagina a colori, 46 pagine. In pratica, il modo in cui è pubblicato un fumetto, ovvero il suo formato, determina il tipo di storia, genere e storytelling.

Da questa intuizione è nato il percorso espositivo, che cattura l'attenzione del visitatore grazie ad un allestimento che ricorda le Wunderkammer. C'è un continuo invito ad interagire, toccare, aprire e scoprire la mostra, che presenta tavole originali, oggettistica storica e moltissimi contributi multimediali."

A proposito di multimedialità, le nuove tecnologie possono aiutare a far conoscere un'arte artigianale come il fumetto?

"Assolutamente sì e questo dovrebbe avvenire in un'ottica non esclusivamente sussidiaria, ma anche di collaborazione tra i media. La mostra permanente ne è un esempio perfetto: originale ed innovativa, permette di vivere il fumetto come mezzo di comunicazione completo e allo stesso tempo capace di interagire con le altre arti."

Abbiamo un tesoro in cantina?

Ogni italiano ha in cantina almeno uno scatolone con le sue letture a fumetti preferite da bambino o adolescente. Bene, ma quand'è che quegli albi acquistano valore sufficiente per essere esposti in un museo? Esiste un sistema di valutazione?

"La valutazione è strettamente legata al collezionismo, ma non solo. Come per altri materiali, ogni pezzo va considerato sulla base dell'epoca in cui è

[3] Creato da Angela e Luciana Giussani nel 1962. [4] Creato da René Goscinny e Albert Uderzo nel 1959.

stato realizzato, la tiratura, lo stato anche in termini di conservazione ed eventuali "valori aggiunti" (autografi, appunti, disegni…).

Nella mostra permanente abbiamo esposto degli albi che oggettivamente non hanno un valore economico, ma ricoprono un ruolo importante nel percorso legato alla storia dei formati editoriali, diventando significativi."

Come vengono reperite le tavole originali? Ci si rivolge ai collezionisti privati, ai musei o ci sono altri canali?

"Diciamo che per quanto riguarda l'arte, con l'accezione più ampia ed articolata possibile, più ci avviciniamo alla contemporaneità e più il ruolo dei collezionisti diventa importante, oserei dire vitale. Per quanto ci riguarda, gran parte delle acquisizioni proviene da collezionisti, gallerie e aste d'arte o donazioni.

Le realtà museali dedicate al fumetto, sia a livello nazionale che interazionale sono poche, anzi pochissime, per cui gli scambi tra realtà museali sono davvero rari."

11.

La carta è debole

Quali tecniche e criteri vengono applicati per la conservazione dei reperti originali?

"Umidità, posizionamento, fonti di luce e calore sono senza ombra di dubbio acerrimi nemici della carta. A questo si deve aggiungere anche l'attenzione per il materiale con cui il fumettista ha lavorato sulla tavola: pennarelli (delicatissimi, perché hanno un altissimo grado di degradazione), chine, matite... In un contesto museale il pregio della carta è sicuramente il suo fascino e la sua unicità (è difficile parlare di copia unica per il digitale), ma c'è bisogno di competenze specifiche e di professionisti con esperienza nel settore per maneggiarla, trattarla, conservarla e ovviamente tutelarla.

Aggiungo solo che siamo dotati di un archivio con deposito climatizzato per la conservazione delle tavole, dei disegni e delle pubblicazioni. Il deposito ha un impianto di precisione ad alta efficienza energetica per mantenere gli ambienti a una temperatura costante di 18°C con umidità relativa non superiore al 45%."

Il futuro è a fumetti?

Fumetti nei musei, nelle scuole, nelle istituzioni... è un segno di vitalità, secondo te, oppure il segno di una trasformazione da arte popolare ad arte di nicchia?

"Sicuramente la presenza dei fumetti nei musei ed in altre istituzioni pubbliche è la conferma non solo della vitalità, ma anche della giusta considerazione che un linguaggio potente ed efficace come quello del fumetto sta raggiungendo."

Non avrei potuto dirlo meglio, Silvia, alla faccia di chi ancora considera il fumetto "roba per bambini"!

Immagini

1; 2. Interni ed esterni della Cité BD di Angoulême, ricavata dai locali di un'antica cartiera e abbellita da una statua di Livio Benedetti dedicata a Corto Maltese, il marinaio avventuriero creato nel 1969 da Hugo Pratt.

3; 4. Il CB-BD, Centre Belge de la BD, nello splendido palazzo Art Nouveau realizzato da Victor Horta nel 1906. Negli interni si distinguono i Puffi (creati da Peyo nel 1959) e il berretto di Spirou, altro celebre personaggio della BD, nato nel 1938.

5. Interni del Museo del Fumetto di Cosenza.

6. Veduta di WOW Spazio Fumetto, a Milano, nei locali che furono deposito ATM e in seguito stabilimento di panettoni Motta.

7. Il PAFF! di Pordenone, ospitato nell'ottocentesca Villa Galvani.

8; 10. Scorci dell'esposizione permanente del PAFF!

9. Galleria per le esposizioni temporanee del PAFF!

11. Un dettaglio dell'esposizione permanente del PAFF!, in cui convivono tavole originali, oggettistica e contenuti multimediali.