

Pordenone, via alla mostra "Il mondo di Leonardo": intervista a Giulio de Vita

ai.affaritaliani.it/culturaspettacoli/pordenone-via-alla-mostra-il-mondo-di-leonardo-intervista-a-giulio-de-vita-681617.html



La mostra “**Il mondo di Leonardo. Codici interattivi, macchine, disegni di**” è aperta al pubblico dal 28 giugno a Pordenone.

A ospitarla è PAFF Palazzo Arti Fumetto Friuli, l'innovativo museo di Pordenone che punta sulle **esposizioni interattive e coinvolgenti** dedicate a un pubblico diversificato, in collaborazione con Leonardo3 Museum. Si tratta di una mostra che, a fianco di ricostruzioni inedite e a dimensioni reali delle macchine e ai disegni di Leonardo, propone il **repertorio completo di opere in digitale**, attraverso un percorso interattivo che permette di sfogliare virtualmente in versione integrale il codice Atlantico, la più ampia raccolta di scritti e disegni di Leonardo e di svelare i meccanismi delle complesse invenzioni del maestro.

Non una mostra convenzionale, quindi, ma **un viaggio immersivo** all'interno delle creazioni del genio, in cui i visitatori, sia adulti che bambini, potranno essere parte attiva e vivere un'esperienza del museo dinamica e divertente.

Affaritaliani.it ha intervistato Giulio de Vita, ideatore, fondatore e direttore dell'innovativo contenitore culturale Paff.

Quanto è costata la mostra?

40.000 euro e ha beneficiato del contributo regionale di 25.000 euro del bando sulle esposizioni 2019.

A quanto ammonta il bando di cui usufruite per il progetto PAFF?

Il bando regionale ammonta a circa 1.500.000€ in tre anni.

Che cosa prevede il bando?

È strutturato in due punti, il primo riguarda le attività espositive e didattiche e l'avvio della collezione permanente.

Ci sarà una proroga della mostra?

Non ci sarà la proroga della mostra.

Perché è stata fatta adesso?

La mostra beneficia del bando per le esposizioni legato alle celebrazioni del 2019 dei 500 anni di Leonardo, non è stato possibile realizzare la mostra in quanto la sede era impegnata nella mostra del Rinascimento del Pordenone e subito dopo a causa del lockdown. È stato quindi posticipato l'allestimento con la Fase 2.

Quali sono i risultati attesi?

Difficile fare delle previsioni data la situazione, certamente questa mostra che parte nel periodo estivo in una situazione in cui la gente ha voglia di tornare a vivere all'aperto e probabilmente a non correre rischi in luoghi chiusi. Interpretiamo questa mostra più come un segnale per la cultura a non arrendersi a non fermarsi.

Come giudica i risultati del paff! dalla sua apertura ad oggi?

I risultati sono certamente positivi, il progetto del PAFF! è molto innovativo, complesso e ambizioso e benchè sia immediatamente comprensibile il suo potenziale per la città di Pordenone e per la Regione, necessità di tempo per essere metabolizzato dalle tante realtà che con esso sono chiamate a collaborare. Il processo sta dando i suoi frutti e nonostante le tante inevitabili difficoltà che si possono trovare sul cammino, sta portando ai risultati sperati.

Qual è la programmazione per i prossimi mesi?

Continueremo con molte attività collaterali, visite guidate, workshop e laboratori per giovani e adulti legati alla figura di Leonardo, attività formative e didattiche legate al tema della creatività e alla promozione di imprese culturali creative e con la presentazione a fine anno del percorso permanente sull'arte sequenziale il cui curatore è il massimo esperto italiano nel settore Luca Raffaelli. Parallelemente la Fase 2 del PAFF! verrà gestita con il progressivo allestimento di mostre di caratura medio e piccola secondo le linee strategiche del piano di lavoro e compatibilmente con l'evoluzione dell'emergenza coronavirus.

Qual è la prossima grande mostra e quando verrà fatta?

Stiamo stabilendo i parametri per la realizzazione di una grande mostra su Milo Manara.

Come avete vissuto il lockdown e come vi siete attrezzati per affrontare la fase2?

il Paff in realtà non si è mai fermato, la nostra natura di smart museum integrata con un temperamento determinato e resiliente del team, che ha caratterizzato da sempre la nostra attività, ha permesso di affrontare l'emergenza in maniera proattiva.

Giulio De Vita, pordenonese classe 71, inizia a 16 anni come disegnatore pubblicitario. Trasferitosi a Bologna per ragioni di studio, esordisce nel fumetto con "Lazarus Ledd" (1993, ed. Star Comics su testi di Ade Capone) e alcune copertine di supereroi per Marvel Italia, e collabora come visualizer freelance a numerose campagne pubblicitarie nazionali (Yoga, Parmalat, Prosciutto di Parma, Frau...).

In seguito crea la copertina di un disco degli 883 "La Donna, il Sogno, il Grande Incubo", storyboard di video musicali di Sting, Zucchero e Vasco Rossi ("Gli angeli" regia di Roman Polanski) e alcune regie (Ragazzi Italiani, 883). Ha realizzato character design del film "Aida degli alberi" di Guido Manuli e alla serie a fumetti "Kylion" (ed. Disney su testi di Francesco Artibani).

Nel 2000 approda al mercato francese che lo acclama come uno dei disegnatori realistici più apprezzati e venduti della sua generazione: "Les Ombres de la Lagune" (2000), "Le Dècalogue" (2001), "James

Healer" (2002-2004), "Wisher" (2006-2010), "Les Mondes de Thorgal, Kriss de Valnor" (2010-2015).

Nel 2016 realizza Tex "Sfida nel Montana" che porta il ranger più famoso del fumetto italiano alla ribalta internazionale.

Dal 2018 è ideatore, fondatore e direttore dell'innovativo contenitore culturale PAFF! Palazzo Arti Fumetto di Pordenone.