



MUSEO  
NAZIONALE  
DEL CINEMA  
TORINO

## IL MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA ENTRA NEL METAVERSO

**Domenico De Gaetano**

*Direttore Museo Nazionale del Cinema di Torino*

Per sua stessa natura, un museo del cinema è un'istituzione che racchiude in sé diverse anime. Da un lato è un museo "archeologico", un luogo di storia che parla attraverso oggetti, strumenti ed esperienze del passato, dai pionieristici esperimenti del Settecento per dare un movimento alle immagini, alle prime forme di spettacolo di inizio Ottocento, dalle lanterne magiche alla cronofotografia. Oggetti che vanno conservati, studiati, raccontati ed esposti in un allestimento sempre più coinvolgente insieme a tutta la macchina del cinema, dai costumi di scena alle sceneggiature, dalle prime cineprese agli effetti speciali di ultima generazione.

Dall'altro è un museo d'arte contemporanea aperto all'attualità, alle continue trasformazioni e sperimentazioni artistiche e alle continue innovazioni tecnologiche e digitali che stanno implementando la vasta mappa del post-cinema, dagli orizzonti in continua evoluzione.

Intercettare senza preconcetti cosa accade nel presente per "musealizzarlo" è dunque uno degli obiettivi del Museo Nazionale del Cinema. Un compito difficile e complesso perché musealizzare un'esperienza o una delle molte connessioni del cinema con l'ampio spettro del digitale, vuol dire esaminarla, studiarla, raccontarla mettendola in collegamento col passato e renderla disponibile ai visitatori in un tipo di fruizione che metta a suo agio il pubblico che frequenta il museo, dagli addetti ai lavori, agli appassionati di cinema, dalle famiglie ai giovani.

Per questi motivi nel maggio 2021 abbiamo aperto, in collaborazione con Rai Cinema, le prime sale dedicate alla realtà virtuale con una programmazione continuativa di esperienze VR360 immersive e interattive. Sono state le **prime sale VR permanenti in Italia** e le prime al mondo per quanto riguarda le istituzioni museali. Nonostante sia un linguaggio strettamente legato ad una tecnologia ancora in piena evoluzione e dunque suscettibile di migliorie ed evoluzioni che ne rivoluzioneranno modalità di fruizione e tecniche di produzione, la realtà virtuale è parsa sin da subito l'esperienza più matura in questo periodo di sperimentazione del linguaggio delle immagini in movimento che ha molti punti di contatto con il susseguirsi di forme di spettacolo del pre-cinema. Sono state inserite nel percorso di visita permanente in una collocazione strategica: nell'Aula del Tempio, a fianco della riproduzione del Moloch del film *Cabiria* (1914) di Giovanni Pastrone, primo kolossal della storia del cinema mondiale e uno dei punti più alti del cinema muto italiano.

L'anno precedente, nel giugno 2020, il Museo aveva prodotto il primo **videomapping** sui quattro lati della cupola della Mole Antonelliana. La direzione era già stata indicata nel giugno 2020, quando il Museo aveva prodotto uno spettacolo di *videomapping* di Donato Sansone dal titolo *Mole Play*, giocando con una serie di materiali selezionati dalle proprie collezioni: fotografie di grandi star, sequenze di film famosi, manifesti straordinari, icone della storia del cinema interagivano tra loro, si dissolvevano l'uno nell'altro, dando l'idea di un museo aperto e

---

**Museo Nazionale del Cinema**

Veronica Geraci (resp.) | [geraci@museocinema.it](mailto:geraci@museocinema.it) | T. +39 011 8138509 | M. +39 335 1341195

Serena Santoro | [santoro@museocinema.it](mailto:santoro@museocinema.it) | T. +39 011 8138510 | M +39 338 7373941



innovativo, che va incontro al suo pubblico e al suo territorio, diffondendo in tutta la città le proprie storie solitamente rinchiusi all'interno della propria straordinaria architettura.

Il successo di queste due esperienze audiovisive è tangibile anche dai numeri. La clip video che documentava il videomapping ha avuto sul web oltre 1 milione e ottocentomila visualizzazioni. Le sale VR sono prese d'assalto dai visitatori. Il motivo è semplice: tutti hanno sentito parlare di realtà virtuale, hanno letto articoli sui giornali o hanno visto dei servizi in tv di persone che indossando dei visori venivano catapultati in un'altra dimensione, più immersiva, più coinvolgente. Il Museo ha dato a loro l'opportunità di vivere quell'esperienza in totale sicurezza, non solo perché i visori sono igienizzati in clean box sanitari dopo ogni singolo uso, ma perché la scelta dei contenuti è opportunamente studiata per i differenti tipi di pubblico.

Ma il mondo del cinema, il mondo delle immagini in movimento è in continua trasformazione e le direzioni delle sperimentazioni digitali sono molteplici, per questo il Museo Nazionale del Cinema prosegue la sua ricerca nel vasto campo della trasformazione digitale applicando tecnologie più innovative all'esperienza del cinema nel museo attraverso due nuove operazioni.

### **Rendere visitabili in futuro le mostre organizzate dal museo**

La prima iniziativa è la creazione di "virtual tour" per offrire al visitatore la possibilità di accedere alle proprie mostre temporanee anche dopo il loro naturale periodo di apertura.

Il primo esperimento è stato compiuto con **Diabolik alla Mole**. La mostra, inaugurata il 17 dicembre 2021 nel piano +0 della Mole Antonelliana, in occasione dell'uscita nelle sale del primo film dei Manetti bros dedicato al celebre personaggio inventato dalle sorelle Giussani, è stata aperta al pubblico fino al 15 maggio 2022.



È stata una mostra-evento, curata da Luca Beatrice, Domenico De Gaetano e Luigi Mascheroni, sviluppata tra fumetto, arte, design, fotografia, manifesti, cronaca nera, in un concetto visivo attorno a cui si aggregava ovviamente il cinema, con foto e materiali di scena del nuovo film, come ad esempio la ghigliottina apparsa nell'albo numero 3 del fumetto, che ispira la vicenda narrata dai Manetti bros. E poi materiali inediti della versione diretta da Mario Bava nel 1968 e di quella mai realizzata nel 1965 da Seth Holt con l'attore francese Jean Sorel. Ma c'è dell'altro. La cura di Eva Kant per il design, specchio dello stile di vita moderno nei primi anni '60, così come la passione per l'arte (Diabolik rubò un quadro per lei, giurandole amore), hanno stimolato il progetto di allestimento, un vero e proprio viaggio dentro le oscurità dei rifugi sotterranei della coppia diabolica con mobili e arredi del tempo, tra cui la lampada Taccia dei

---

#### **Museo Nazionale del Cinema**

Veronica Geraci (resp.) | [geraci@museocinema.it](mailto:geraci@museocinema.it) | T. +39 011 8138509 | M. +39 335 1341195

Serena Santoro | [santoro@museocinema.it](mailto:santoro@museocinema.it) | T. +39 011 8138510 | M +39 338 7373941

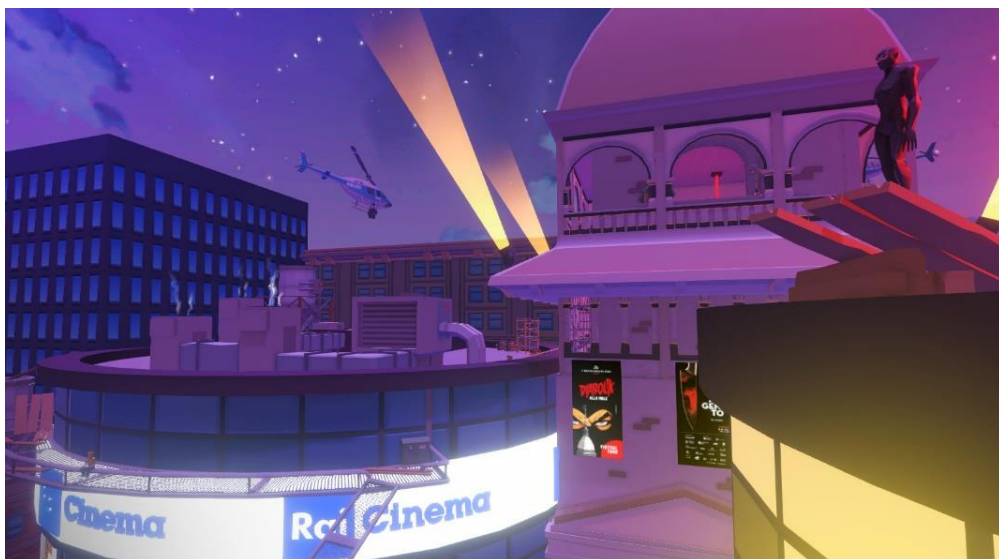


Castiglioni e la chaise long *Le Corbusier*, e opere d'arte dal gusto pop ripensate come un omaggio all'inafferrabile criminale e alla sua complice. Inoltre - accanto a fumetti, tavole e disegni originali, e rarità provenienti dall'archivio della casa editrice Astorina e da collezionisti privati - attraverso le immagini dell'Archivio Publifoto di Intesa Sanpaolo, si ricostruisce il clima da cronaca nera delle metropoli del Nord Italia, in quella linea criminale che unisce Torino e Milano attraverso le "imprese" della malavita in quei coloratissimi e "neri" anni Sessanta.

Il successo della mostra ci ha spinto a creare un "virtual tour" in collaborazione con la società Italsoft di Padova, per far vivere questa esperienza in futuro da un qualunque computer (e poi anche dall'interno della Mole, collegandosi al sito del Museo Nazionale del Cinema, in attesa che i nuovi film della trilogia di *Diabolik* possano arricchirla di ulteriori contenuti facendola esistere di vita propria nella sua dimensione virtuale. Si tratta di un tour immersivo liberamente navigabile della mostra, realizzato grazie alle riprese di un Fotoscanner 3D collegato ad un portale Web che elabora e processa velocemente dati e immagini, e permette al visitatore di percorrere la mostra in tutti i suoi spazi architettonici e di scegliere quale contenuto approfondire tra quelli proposti.

### **La Mole Antonelliana entra nel Metaverso**

Questo virtual tour sarà fruibile per la prima volta entrando nell'affascinante mondo del Metaverso, il mondo virtuale, interattivo e condiviso che, dopo il film *Ready Player One* di Steven Spielberg, ha richiamato molte società a investire milioni di dollari ed è entrato prepotentemente nel nostro vocabolario e nel nostro immaginario collettivo. In questo nuovo spazio virtuale realizzato dalla società The Nemesis in collaborazione con Rai Cinema, fruibile via browser e tramite app anche come guest, con un cinema e un foyer per la visione dei film e le presentazioni di registi e attori, si potrà non solo riconoscere l'esterno della Mole Antonelliana - sede del Museo Nazionale del Cinema - ma vi si potrà anche accedere all'interno e iniziare il tour virtuale della mostra *Diabolik* oppure travestirsi da *Diabolik* per un percorso a ostacoli che attraverso la "gamification" dell'esperienza consente di ottenere le preziose stelle della Mole.



Il portale del nuovo mondo digitale è ormai aperto, tra VR, XR, virtual tour, gamification e metaverso. E lo sbarco della Mole Antonelliana nel Metaverso è appena agli inizi.

---

#### **Museo Nazionale del Cinema**

Veronica Geraci (resp.) | [geraci@museocinema.it](mailto:geraci@museocinema.it) | T. +39 011 8138509 | M. +39 335 1341195

Serena Santoro | [santoro@museocinema.it](mailto:santoro@museocinema.it) | T. +39 011 8138510 | M +39 338 7373941