



MUSEO
NAZIONALE
DEL CINEMA
TORINO



UNIVERSITÀ
DI TORINO

IL MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA APRE UN'AREA PERMANENTE DEDICATA AL VIDEOGIOCO

VIDEO GAME ZONE è tra le prime sezioni museali permanenti dedicate al mondo videoludico. S'inaugura con la Masterclass di David Cage, uno dei più importanti autori di videogiochi e fondatore di Quantic Dream

2 luglio 2024

ore 11:00 - conferenza stampa e inaugurazione

ore 11:30 - masterclass con David Cage

ore 12:30 - premio Stella della Mole

Il **Museo Nazionale del Cinema di Torino** inaugura **VIDEO GAME ZONE**, una delle prime aree permanenti in Italia e al mondo, interamente dedicata ai videogiochi all'interno di un'istituzione museale.

Allestita in una *chappelle* dell'Aula del Tempio, cuore della Mole Antonelliana, **VIDEO GAME ZONE** è curata da **Domenico De Gaetano**, direttore del Museo Nazionale del Cinema, e **Fabio Viola** e in collaborazione con l'**Università degli studi di Torino**.

*“Dopo le salette dedicate al VR, il Museo Nazionale del Cinema si apre a nuovi linguaggi che possano dialogare in maniera trasversale e indirizzarsi a un pubblico sempre più ampio – sottolinea **Enzo Ghigo**, presidente del Museo Nazionale del Cinema di Torino. Siamo attraversando un momento di grandi e rapide trasformazioni, sta anche a noi, come museo, saperle intercettare per tempo e metterle a disposizione dei nostri tantissimi visitatori”.*

*“Il cinema e il videogioco hanno caratteristiche, strutture, personalità e metodi di fruizione totalmente diversi, ma le intersezioni e le influenze reciproche sono innumerevoli e sempre più evidenti – dichiara **Domenico De Gaetano**, direttore del Museo Nazionale del Cinema e co- curatore dell'allestimento. Abbiamo creato uno spazio unico nel suo genere, perfettamente inserito nel percorso museale, che racconta il legame sempre più forte tra videogioco e cinema.*

Inizia così un percorso di acquisizione di opere, di studio e ricerca, il tutto volto alla realizzazione di una mostra che vedrà la luce nei prossimi anni”.

*“Se il cinema con la sua immagine in movimento ha plasmato l'immaginario collettivo attraverso la narrazione visiva, i videogiochi hanno esteso questo immaginario, offrendo non solo storie da guardare, ma anche da vivere e influenzare direttamente grazie alla loro natura di immagine interattiva – sottolinea **Fabio Viola**, co-curatore dell'allestimento. L'introduzione dei videogiochi al Museo Nazionale del Cinema non solo è un passaggio formale nel riconoscimento come forma d'arte a pieno titolo ma vuole sottolinearne e stimolare il dialogo tra forme d'arte diverse ma assolutamente complementari, mostrando le intersezioni, le influenze reciproche e le potenzialità espressive uniche di questi due medium che hanno segnato il XX e XXI secolo”.*

*“Da anni l'Università di Torino ha avviato ricerca e didattica sui temi legati alla gaming culture – sottolinea **Giulia Carluccio**, prorettrice dell'Università degli studi di Torino. Il nuovo progetto che*

vede il nostro Ateneo partner del Museo Nazionale del Cinema conferma la vivacità della ricerca universitaria sempre più attenta ai bisogni e alle trasformazioni della società contemporanea”.

“L'apertura al videogioco di un'istituzione autorevole e prestigiosa come il Museo Nazionale del Cinema è un segnale positivo di grande importanza - commenta **Riccardo Fassone**, Professore associato di Storia e teoria delle forme ludiche presso l'Università degli studi di Torino e game designer. Un mezzo di comunicazione popolare e autoriale, a cavallo tra arte e industria, tra narrazione e design, trova un luogo privilegiato di esposizione e analisi in un contesto che si è sempre dimostrato ricettivo ai cambiamenti e alle innovazioni”.

Il percorso espositivo permette al visitatore di immergersi nel mondo dei videogiochi grazie a una proiezione centrale che propone un montato di film e serie tv che hanno citato, omaggiato o si sono ispirate al videogioco e alla *gaming culture*. Quattro postazioni audiovideo mostrano le intro e i trailer dei videogiochi, *dev. diaries* che raccontano il processo di realizzazione, immagini di repertorio relative al *making of* e al *game play* che danno uno spaccato dell'evoluzione dell'estetica del videogioco e delle tecniche di produzione: dal *rotoscope* all'introduzione della *motion capture* e del *live action*. Teche espositive, contenenti *concept art* e appunti, *sketches* e documenti di design, nonché *assets* di riproduzione e *props* provenienti dai vari universi narrativi videoludici, completano l'allestimento.

Oltre la realizzazione di un'area dedicata, il Museo Nazionale del Cinema ha intrapreso una **campagna di acquisizione legata al mondo del gaming**, che non si limita alla versione giocabile ma include rari e inediti materiali di produzione e game design, quali *concept art*, manuali tecnici, appunti, *storyboards*, disegni preparatori, sceneggiature e oggetti utilizzati internamente nelle fasi creative prima del rilascio. Questi materiali di alto valore museale, che vengono spesso persi o cancellati, sono testimonianze fondamentali e sottolineano come il processo che porta alla realizzazione di un videogioco sia, in molti casi, simile alla realizzazione di un film.

Le prima *tranche* di acquisizioni include 13 titoli: **ALAN WAKE 2** (Remedy Entertainment, 2023), **ANOTHER WORLD** (Éric Chahi, 1991), **ASSASSIN'S CREED® MIRAGE** (Ubisoft, 2023), **BRAID** (Number None, 2008), **BROKEN SWORD** (Revolution Software, 1996), **DEATH STRANDING DIRECTOR'S CUT** (Kojima Productions, 2021), **DETROIT: BECOME HUMAN** (Quantic Dream, 2018), **FINAL FANTASY VII** (Square Enix, 1997), **GONE HOME** (Fullbright, 2013), **HEAVY RAIN** (Quantic Dream, 2010), **LIFE IS STRANGE** (Square Enix, 2015), **PRINCE OF PERSIA** (Jordan Mechner, 1989), **RED DEAD REDEMPTION** (Rockstar Games, 2010).

Il piano delle acquisizioni verrà progressivamente implementato con nuove opere, tra cui **HER STORY** (Sam Barlow, 2015), **TELLING LIES** (Annapurna Interactive, 2019) e **IMMORTALITY** (Half Mermaid, 2022).

A inaugurare la nuova area sarà una **Masterclass** con **David Cage**, fondatore di Quantic Dream. Artista visionario con una carriera che abbraccia tre decenni, l'autore francese ha costantemente dimostrato la sua capacità di innovare, firmando capolavori come *Fahrenheit* (2005), *Heavy Rain* (2010), *Beyond: Two Souls* (2012) e *Detroit: Become Human* (2018). Cage parteciperà a un confronto con il direttore Domenico De Gaetano e Fabio Viola, offrendo la propria visione creativa ed esplorando le convergenze tra cinema e videogiochi.

Alla fine della Masterclass, David Cage riceverà il **premio Stella della Mole** per il fondamentale contributo e per il suo approccio pionieristico allo sviluppo narrativo nell'intersezione tra cinema e videogiochi.

“Nella mia carriera ho sempre sostenuto l'idea che i videogiochi siano una forma di espressione creativa, proprio come il cinema o la letteratura – sottolinea **David Cage**. Da 66 anni il Museo Nazionale del Cinema di Torino esplora l'impatto del cinema sulla società e l'apertura di uno spazio permanente dedicato ai videogiochi è una pietra miliare per i media interattivi. Come creatore, sono onorato che siano esposti i nostri giochi *Heavy Rain* e *Detroit: Become Human* e sono entusiasta di

celebrare l'apertura della mostra con una Masterclass. Sarà l'occasione per discutere di come i videogiochi e il cinema si influenzano a vicenda per spingere i confini della narrazione”.

Una selezione di contenuti sarà disponibile e fruibile anche a distanza sulla piattaforma streaming **InTO Cinema** del **Museo Nazionale del Cinema**. Ideata e realizzata per espandere l'offerta culturale e cinematografica del museo e attrarre e coinvolgere le scuole e nuovi pubblici, la piattaforma ospiterà una selezione di materiali digitali di preproduzione e produzione dei titoli compresi nella prima selezione.

DAVID CAGE (1969)

Da oltre 25 anni David Cage crea videogiochi all'avanguardia nella narrazione interattiva. I suoi giochi permettono ai giocatori di compiere scelte che influenzano la storia, dando vita a esperienze ricche di emozioni che li incoraggiano a mettere in discussione i propri sentimenti e valori morali. Fondatore e mente creativa dello studio Quantic Dream, ha scritto e diretto titoli acclamati come *Omikron: The Nomad Soul*, *Fahrenheit: Indigo Prophecy*, *Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls* e *Detroit: Become Human*, vendendo oltre 20 milioni di giochi in tutto il mondo e vincendo oltre cinquanta premi internazionali, tra cui tre BAFTA.

MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA (Torino)

Unico in Italia e tra i più importanti al mondo, il Museo Nazionale del Cinema è ospitato all'interno della Mole Antonelliana di Torino, simbolo della città. È uno dei musei più visitati d'Italia, grazie al suo ricchissimo patrimonio (oltre 3.300.000 pezzi) e al suo emozionante e sbalorditivo allestimento articolato su più livelli espositivi e sviluppato a spirale verso l'alto, seguendo il crescendo antonelliano e sovrapponendo livelli diversi di lettura.

Il Museo Nazionale del Cinema, grazie alla molteplicità delle attività scientifiche e divulgative attuate, è un polo di iniziative culturali tra i più importanti a livello nazionale e internazionale. Realizza mostra esclusive, fa ricerche d'avanguardia sulla conservazione dei materiali e sulla storia del cinema, propone un vasto programma di restauri, oltre a mettere in campo iniziative editoriali, rassegne cinematografiche, incontri con autori e protagonisti del cinema e programmi didattici.

Al Museo Nazionale del Cinema afferiscono tre importanti festival cinematografici di rilevanza internazionale: Torino Film Festival, Festival CinemAmbiente e Lovers Film Festival, oltre al TorinoFilmLab, il laboratorio che sostiene talenti di tutto il mondo attraverso programmi di formazione e sviluppo, a supporto della produzione e della distribuzione.

L'accesso alla masterclass è gratuito previa prenotazione sul sito

<https://cinema.museotorino.it/>

Apertura prevendite: 14 giugno 2024, ore 10:00

Tutto il materiale stampa è scaricabile dal link

https://drive.google.com/drive/folders/15vxFOzSTHG-mRXSS27BhsKcrPzpP9K_T?usp=drive_link

INFO STAMPA

Museo Nazionale del Cinema: Veronica Geraci | +39 335 1341195 | geraci@museocinema.it

Laboratorio Comunicazione: Marco Giannatiempo – Martina Kammerhofer – Massimo Nicora | +39 340 4081942 | info@labcompr.com