

THE ART OF JAMES CAMERON

Mostra ideata dalla **Cinémathèque française, Parigi**
in collaborazione con l'**Avatar Alliance Foundation**

Museo Nazionale del Cinema, Torino

26 febbraio – 15 giugno 2025

**The Art of James Cameron è un viaggio avvincente nel percorso creativo
di uno dei più immaginifici innovatori della storia del cinema**

"Sono cresciuto in una piccola città del Canada e disegnavo continuamente. Ero ispirato dai fumetti, dai libri di fantascienza e dai film che divoravo avidamente. Più illustratore nel cuore che artista, usavo i miei disegni e dipinti per raccontare storie. Questa è stata una preparazione perfetta per passare all'arte del cinema quando avevo vent'anni".

James Cameron

Il **Museo Nazionale del Cinema di Torino** celebra il genio creativo di **James Cameron**, uno dei più grandi registi, sceneggiatori, produttori e innovatori contemporanei. La mostra **THE ART OF JAMES CAMERON**, allestita alla Mole Antonelliana dal 26 febbraio al 15 giugno 2025, offre ai visitatori un viaggio attraverso sei decenni di espressione artistica di James Cameron, raccogliendo una straordinaria selezione di opere rare, tratte dall'archivio privato del celebre regista: una sorta di "autobiografia attraverso l'arte", come la definisce lo stesso Cameron.

*"Siamo felici di poter accogliere questa mostra, lungamente attesa dalla città, dedicata a uno degli artisti che hanno maggiormente influenzato l'immaginario collettivo degli ultimi quarant'anni – sottolinea **Carlo Chatrian**, direttore del **Museo Nazionale del Cinema**. Siamo certi che l'originale, spettacolare, allestimento offrirà un degno contrappunto alla visionarietà di James Cameron. Per la prima volta l'Aula del Tempio sarà riempita di gigantesche immagini in movimento che esalteranno la dimensione onirica dell'arte di James Cameron".*

*"Siamo lieti che la mostra The Art of James Cameron, ideata dalla Cinémathèque française in collaborazione con la Avatar Alliance Foundation, inizierà il suo tour internazionale nel febbraio 2025, al Museo Nazionale del Cinema, nella spettacolare Mole Antonelliana - afferma **Frédéric Bonnaud**, direttore della **Cinémathèque française**. Siamo certi che questo viaggio unico nella mente dell'innovatore più geniale del cinema incontrerà tanti visitatori entusiasti come a Parigi alla Cinémathèque française".*

Soci fondatori | Founding members



Event Partner



Partner



Supporting sponsor



Tech partner



MUSEOCINEMA.IT

THE ART OF JAMES CAMERON

Adattata alla particolare struttura verticale della Mole Antonelliana, sede del Museo Nazionale del Cinema, l'esposizione mette in mostra il processo creativo che ha portato alla creazione di classici contemporanei come *Terminator*, *Aliens-Scontro finale*, *Titanic* e la serie di *Avatar*. L'allestimento espositivo presenta diversi elementi di grande impatto che rendono la Mole Antonelliana un'immersione nel mondo visionario di James Cameron.

Pur avendo creato e utilizzato tecnologie cinematografiche di altissimo livello durante la sua carriera, il processo creativo di Cameron è iniziato con strumenti semplici come una penna, matita e colori. *The Art of James Cameron* include tutto, dai suoi primi schizzi a progetti mai realizzati, fino alle sue opere più celebri. Visitando la mostra, si potrà cogliere come idee, temi e le stesse immagini abbiano in qualche modo dato forma ai film del regista canadese.

James Cameron ha mostrato un'abilità straordinaria fin da giovane, riempiendo quaderni di schizzi con illustrazioni di creature aliene, mondi lontani e meraviglie tecnologiche. Con il tempo, la sua arte è diventata sempre più sofisticata, esplorando grandi temi che avrebbero influenzato il suo lavoro successivo, come la minaccia di una catastrofe nucleare o i pericoli legati allo sviluppo dell'intelligenza artificiale.

Il **percorso espositivo** parte dall'**Aula del Tempio**, dove il visitatore viene accolto da **3 schermi giganti in tripolina** posizionati a 18 metri di altezza intorno all'ascensore panoramico, una sbalorditiva installazione a cura di Kim Butts, direttore creativo della Avatar Alliance Foundation, e di Giorgio Ferrero, regista e direttore creativo di MYBOSSWAS. Qui i disegni di Cameron si animano e prendono vita sugli schermi: meduse giganti, alieni e creature fantastiche sembrano fluttuare nella cupola della Mole Antonelliana proiettando il visitatore in una dimensione onirica.

Sempre nell'Aula del Tempio, un tunnel immerge il visitatore nella cronologia della produzione cinematografica di Cameron, grazie a due touch screen che permettono di ripercorrerne l'intera carriera. In occasione della mostra, sono state **riallestite tre "chappelle" nell'Aula del Tempio**. Il Caffè Torino diventa l'omaggio a ***Titanic: Viaggiare nel tempo***, arricchito da disegni e oggetti di scena del film. La stanza del Vero e Falso è interamente dedicata a ***Terminator*** e al celebre **Stan Winston Studio**, con modelli a grandezza naturale. Nelle sale CINEVR 1 e CINEVR 2, un inedito montaggio sul processo creativo di ***Aliens - Scontro finale***, dal disegno al film, attraverso le parole del regista.

L'affascinante universo di **THE ART OF JAMES CAMERON** si sviluppa sulla **rampa elicoidale** ed è diviso in **5 aree tematiche**: *Sognare ad occhi aperti*, *La Macchina umana*, *Esplorare l'ignoto*, *Mondi indomiti*, *Creature*. Il percorso espositivo inizia con un video di James Cameron che dà il benvenuto ai visitatori.

Gli **oltre 300 oggetti originali** in esposizione includono disegni, dipinti, bozzetti, oggetti di scena, costumi, fotografie e tecnologie 3D realizzate o adattate dallo stesso Cameron, grande innovatore tecnologico in molteplici discipline. L'esposizione al Museo Nazionale del Cinema include inoltre **60**

THE ART OF **JAMES CAMERON**

opere aggiuntive: tra queste, le Future Boards, gli storyboard per il “flashback nel futuro” di *Terminator* e diverse opere inedite nella sezione *La Macchina umana*.

Lungo il percorso, **6 postazioni sonore immersive** offrono i punti ottimali per “vedere” e “ascoltare” la mostra, in un continuo rimando di immagini tra gli schermi, il sound design e le opere esposte. Inoltre, tramite **QR Code** è possibile ascoltare **la voce di James Cameron che commenta 16 opere** e un apposito **percorso ad altezza bambino** accompagna i più piccoli alla scoperta della mostra.

La mostra è allestita secondo i criteri del *Design for All*, al fine di favorire un’agevole **fruizione per tutti i visitatori**. In particolare, sono presenti 9 pannelli multi-sensoriali che offrono: testi introduttivi ad alta leggibilità, riproduzioni visivo-tattili di una selezione di disegni con guida audio italiano e inglese all’esplorazione tattile. Ciascuna sezione presenta introduzioni con interprete LIS accessibili tramite QR; i video in mostra sono sottotitolati per non udenti e le presentazioni di Cameron affiancate da interprete LIS.

Per tutta la durata della mostra verranno organizzate delle **iniziative per il pubblico, visite guidate dedicate, attività per le scuole e proiezioni** al Cinema Massimo.

L’omaggio a James Cameron propone al **Cinema Massimo**, dal 21 febbraio al 5 marzo 2025, una **retrospettiva completa**, inclusi i film a cui ha collaborato quando lavorava nella Factory di Roger Corman, come sceneggiatore e produttore, insieme a Kathryn Bigelow, di due dei suoi film.

A completamento della mostra, vede la stampa la versione italiana del **catalogo *L’Arte di James Cameron***, edito da **Silvana Editoriale**, un viaggio attraverso le complessità di una mente brillante la cui immaginazione non conosce limiti. Dagli archivi personali del cineasta, vengono qui svelate centinaia di illustrazioni rare e inedite, tutte commentate dal loro autore, che ripercorrono la sua evoluzione creativa nel corso degli anni. Dai disegni dell’infanzia ai dipinti per i poster fino alla concept art più recente, il volume mostra come le sue più grandi idee siano rimaste sulla carta per molto tempo, in attesa di una scintilla, di un’innovazione tecnologica capaci di portarle in vita.

Tutti i materiali stampa sono scaricabili dal link

https://drive.google.com/drive/folders/1_y_n-JRNyCp7F-Aw1mOa1xUHAGQ2pXo0?usp=drive_link

Per info, orari e prenotazioni www.museocinema.it

INFO STAMPA MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA

Responsabile Ufficio Stampa: Veronica Geraci

+39 011 8138509 | +39 335 1341195 | geraci@museocinema.it

IL PERCORSO ESPOSITIVO

«Da bambino, nella cittadina canadese in cui vivevo, disegnavo su carta con penna, matita e pastelli, molto prima di mettere mano alla mia prima cinepresa.»

James Cameron

L'ARTE DI JAMES CAMERON

James Cameron ha tracciato nuovi orizzonti nel panorama cinematografico con una serie di film all'avanguardia ormai profondamente radicati nell'immaginario collettivo. Tuttavia, sebbene Cameron si sia spesso avvalso di tecnologie cinematografiche innovative per dare vita alla propria inconfondibile visione, la genesi del suo processo creativo risale a opere realizzate con penna, matita e colori, molto prima che iniziasse a usare una cinepresa.

Fin dalla giovane età, Cameron mostra un talento straordinario, riempiendo i suoi album da disegno con illustrazioni di creature aliene, mondi lontani e meraviglie tecnologiche. Con il passare del tempo la sua arte si affina, esplorando temi che pervaderanno i suoi film: la minaccia di una catastrofe nucleare, i pericoli insiti nello sviluppo dell'intelligenza artificiale, la distruzione dell'ambiente.

La mostra *The Art of James Cameron* trasporta i visitatori in un viaggio attraverso sei decenni di straordinaria espressione creativa, svelando una collezione di opere rare e inedite provenienti dall'archivio privato del regista. Una mostra unica, che offre uno sguardo esclusivo sulla traiettoria e sull'evoluzione delle idee che hanno dato vita a classici dei tempi moderni quali *Terminator*, *Aliens - Scontro finale*, *Titanic* e la saga di *Avatar*.

NELL'AULA DEL TEMPIO

TITANIC: RITORNARE AL PASSATO

Il tema del passaggio è centrale nel cinema di James Cameron: il passaggio dalla vita alla morte e dalla morte alla vita in *The Abyss* (1989); dal futuro al passato in *Terminator* (1984). In *Titanic* (1997), il passaggio avviene attraverso il ricordo: amplificato da una carrellata in avanti, seguiamo in soggettiva lo sguardo dell'ormai anziana protagonista Rose (Gloria Stuart) e veniamo trasportati dal relitto del transatlantico alla maestosità passata del Titanic. Cameron contrappone alla tragica vicenda del naufragio del Titanic un racconto di amore e gioia. La giovane Rose (Kate Winslet) incarna il passaggio da un'esistenza superficiale a una nuova vita di libertà personale e creativa che Jack (Leonardo DiCaprio), personaggio dallo spirito libero, le permette di scoprire. Quando Jack disegna il suo ritratto, lei si sente sicura di sé, libera dai vincoli della sua esistenza da prigioniera. Rose è coraggiosa, indipendente e audace. Proprio come Sarah Connor in *Terminator* ed Ellen Ripley in *Aliens - Scontro finale* (1986), queste qualità le danno la forza di sopravvivere a situazione terrificante che mette la sua vita in pericolo.

THE ART OF **JAMES CAMERON**

Il ritratto di Rose: l'artista e la modella

In *Titanic*, quando Jack Dawson disegna Rose, è la mano di James Cameron che crea il disegno. Cameron è mancino mentre Jack no. Per realizzare l'inquadratura, Cameron ha posizionato il ritratto finito a faccia in giù su un tavolo luminoso da disegno e si è filmato mentre lo ricalcava. Poi ha capovolto la pellicola per far sembrare che l'autore del disegno usasse la mano destra. Perché nel film non si vede il tavolo luminoso? Perché la luce del tavolo non era sincrona rispetto alla macchina da presa, quindi era sempre spenta quando l'otturatore della cinepresa era aperto.

TERMINATOR

Stan Winston: nascita degli effetti speciali

Pioniere del trucco e degli effetti speciali, Stan Winston (1946-2008) ha collaborato spesso con James Cameron, contribuendo a concretizzare le visioni del regista. Esordisce all'inizio degli anni Settanta, ottenendo due Emmy Award per il suo lavoro sugli effetti di trucco nei film televisivi *Gargoyles* (1972) e *The Autobiography of Miss Jane Pittman* (1974). Winston è poi passato ai lungometraggi: tra i suoi primi film figurano *Heartbeeps* (1981), diretto da Allan Arkush, per il quale ha ottenuto una nomination all'Oscar, e *La cosa* (1982), diretto da John Carpenter.

Collabora per la prima volta con Cameron in *Terminator* (1984), creando un modello endoscheletro di Terminator e i modelli della testa e del braccio di Arnold Schwarzenegger per la scena in cui il cyborg esegue un intervento chirurgico su se stesso. La collaborazione è proseguita con *Aliens - Scontro finale* (1986), che gli è valso il suo primo Oscar per i migliori effetti visivi. Altri due Oscar gli sono stati assegnati per il sequel *Terminator 2: Il giorno del giudizio* (1991).

La carriera di Winston è andata di pari passo con l'ascesa dei film di successo degli anni '70 e '80, basati sugli effetti speciali. Ha abbracciato nuovi strumenti e tecniche, come la CGI, ma spesso le sue creazioni erano ibridi che incorporavano marionette, robotica ed effetti digitali, qualsiasi elemento si combinasse meglio per creare effetti convincenti, coinvolgenti e spesso terrificanti.

LA REGINA ALIENA

Per la creazione della Regina Aliena del sequel *Aliens - Scontro finale* (1986), James Cameron sviluppa il lavoro del regista Ridley Scott e dell'artista H. R. Giger, i primi ad aver dato vita al personaggio xenomorfo che dà il titolo al primo *Alien* (1979). Cameron fa progredire la storia esplorando il ciclo vitale dell'organismo alieno e introduce la Regina, la creatura che aveva depresso le uova di alieni viste nel primo film. Seppur frutto di un'immaginazione da incubo, le caratteristiche fisiche della Regina aliena sono radicate nel mondo reale, grazie alle conoscenze approfondite di Cameron in biologia. Ispirandosi all'aspetto e ai comportamenti del mondo familiare e inquietante degli insetti e degli squali assassini, Cameron crea così un mostro cinematografico che diventa leggendario, ancora più terrificante della sua progenie.

SCONTRO FINALE

"Penso sempre che prima di tutto sia necessario definire il finale del film, quindi illustrare questa scena cruciale rientrava nel processo di scrittura." James Cameron

THE ART OF **JAMES CAMERON**

Il concetto di esseri umani che aumentano le proprie capacità con la tecnologia è sempre stato un tema importante nel lavoro di Cameron ed è diventato uno dei punti principali della trama di *Aliens - Scontro finale*.

Nel finale del film, Ripley utilizza un Power Loader, un robot esoscheletro progettato per sollevare carichi, per affrontare e sconfiggere la Regina aliena. Durante la scrittura del trattamento, Cameron comincia anche a creare la concept art per la battaglia finale perché vuole visualizzare e comprendere come sarebbe stata. Lui e Stan Winston immaginano la Regina aliena come un grande burattino Bunraku, manovrato da una squadra di burattinai invisibili.

Il Power Loader è stato realizzato presso i Pinewood Studios in Inghilterra, poco prima dell'inizio delle riprese. John Richardson, il supervisore degli effetti speciali prostetici, aveva l'incarico di costruire il Power Loader a grandezza naturale. Cameron realizza bozzetti e disegni del Power Loader per comunicare esattamente ciò che vuole ottenere per l'aspetto di ciascun componente e per il funzionamento dell'intera struttura: doveva muoversi con decisione e doveva contenere Sigourney Weaver che interpreta Ripley. Lavorando con Richardson, Cameron decide di utilizzare materiali super leggeri in modo che un operatore, nascosto dietro all'attrice, potesse muovere le braccia del Power Loader.

LA RAMPA ELICOIDALE

SOGNARE A OCCHI APERTI

I sogni hanno sempre avuto un ruolo fondamentale nel percorso creativo di James Cameron. Ben prima di rivoluzionare la tecnologia cinematografica per dare vita alle sue grandiose visioni, il giovane Cameron coltivava i suoi sogni attraverso la lettura e il disegno.

Nato a Kapuskasing, Ontario, nel 1954, Cameron inizia a disegnare in tenera età, dimostrando presto un notevole talento e una fervida immaginazione. Durante gli anni '60, in piena adolescenza, vive un periodo di grandi cambiamenti segnato dall'emozione della conquista dello spazio, dalle tensioni della Guerra Fredda, dalle promesse dell'espansione della coscienza e dallo spirito progressista del movimento per i diritti civili. Cameron è attirato dalla fantascienza dell'epoca che tratta questi stessi temi. Studente eccezionale e lettore appassionato, divora in egual misura i romanzi di Arthur C. Clarke, i fumetti Marvel e i libri di testo scientifici, sviluppando così una visione creativa fantastica di ampio respiro ma, al contempo, radicata nella realtà empirica.

I primi disegni e le influenze pop

Accanito lettore e appassionato di cinema, per perfezionare la propria arte Cameron trae ispirazione dai film, dai romanzi e dai fumetti che predilige. I suoi quaderni di scuola sono un tripudio di studi di figura, mostri e paesaggi extraterrestri: "*Per me, la scuola era semplicemente avere sei / otto ore per esercitarmi nel disegno.*" Sua madre, anche lei artista, comprende l'importanza di questi sforzi e conserva gran parte dei suoi disegni di quel periodo.

Il giovane Cameron si interessa alla psicologia e alla teoria dell'evoluzione. È affascinato dalle storie che esplorano questi temi, in particolare, i romanzi di Arthur C. Clarke, come *Le guide del Tramonto* o *L'Angelo custode* e *2001: Odissea nello spazio*.

THE ART OF **JAMES CAMERON**

Altre tematiche che stimolano la sua immaginazione sono la fusione tra uomo e macchina e la spinta auto-distruttiva dell'umanità. Queste fascinazioni/suggerzioni influenzeranno profondamente il suo lavoro di regista.

Le prime collaborazioni

Dopo il trasferimento a Orange County, California, e l'iscrizione al Fullerton Junior College appena maggiorenne, Cameron abbandona gli studi per inseguire la sua passione per il cinema, guadagnandosi da vivere con ciò che sa fare meglio: creando arte. Dipinge manifesti e locandine per le case di produzione, cercando di completare ogni lavoro nell'arco di 48 ore. Ciascun manifesto gli frutta abbastanza da coprire le spese per un mese intero, permettendogli così di dedicarsi ai suoi progetti cinematografici, in particolare a *Xenogenesis*, un'epopea di fantascienza scritta con il suo amico del college Randall "Randy" Frakes.

Cameron realizza un cortometraggio basato sulla corposa sceneggiatura di *Xenogenesis* e, grazie a questo "pilota," ottiene un lavoro a tempo pieno nel reparto "modelli in scala e miniature" della New World Pictures di Roger Corman. I ritmi serrati dello studio a basso budget, consentono a Cameron di acquisire competenze rapidamente come model maker, matte painter (creatore di fondali pittorici), di-rettore artistico e scenografo. Tale esperienza, unita ai suoi studi da autodidatta, lo prepara per il suo primo incarico da regista dello sfortunato film *Piraña paura* (1982).

Roger Corman - "Il Re dei cult movie", la porta d'accesso al mondo del cinema

Il leggendario regista e produttore Roger Corman (1926-2024) offre a James Cameron il suo primo lavoro a Hollywood. Corman aveva esordito alla fine degli anni '50, dirigendo film a basso budget in rapida successione. Le sue prime opere, *L'Assalto dei Granchi Giganti* (1957) e *Mondo Preistorico - Il Cavernicolo Adolescente* (1958), erano molto popolari nei drive-in.

Famoso per i tempi di produzione rapidi e i budget ridotti, Corman girava talvolta due film consecutivi utilizzando lo stesso cast e le stesse scenografie. Durante la sua lunga carriera, Corman ha diretto e prodotto centinaia di film indipendenti, spesso caratterizzati da elementi sensazionali, con mostri, gangster, ribelli e donne fatali come protagonisti.

Molti registi e attori di grande successo hanno iniziato la loro carriera lavorando per Corman, tra cui Ron Howard, Martin Scorsese, Peter Fonda e Diane Ladd.

Uno dei primi incarichi di James Cameron nel cinema fu quello di costruttore di modelli in scala per *I Magnifici Sette nello Spazio* (1980), diretto da Jimmy T. Murakami. Il design di Cameron per "Nell", l'astronave pilotata dal protagonista del film, fu approvato personalmente da Corman. Da quel punto in poi, Cameron salì rapidamente i ranghi fino a diventare direttore artistico del film, pittore di fondali e operatore di macchina per gli effetti speciali, tra i tanti altri incarichi.

LA MACCHINA UMANA

Molti dei lavori di James Cameron rivelano un forte interesse per l'Intelligenza Artificiale (AI), la robotica e l'essere umano aumentato. Nel film *Terminator* (1984) il sistema di intelligenza artificiale avanzata Skynet, sviluppato come parte di un programma di difesa nucleare e sfuggito al controllo umano, diventa autocosciente e decide di eliminare l'intera umanità. Gli avatar di Skynet sono

THE ART OF **JAMES CAMERON**

terrificanti endoscheletri umanoidi ricoperti da tessuto vivente. In *Avatar* (2009), gli umani impiegano esoscheletri corazzati per soggiogare il popolo nativo di Pandora, seminando distruzione e morte. E tuttavia, in *Aliens - Scontro finale* (1986), l'androide Bishop dimostra di possedere qualità eroiche, rivelandosi più umano di molti dei suoi compagni biologici.

L'approccio di Cameron potrebbe sembrare una relazione di amore-odio con la tecnologia, ma il messaggio è inequivocabile: il vero problema è il malfunzionamento umano, non il guasto meccanico. L'uso che facciamo della tecnologia è una nostra responsabilità, che si tratti di un sistema di difesa missilistico controllato dall'IA o di un'astronave.

Nei mondi di Cameron, la tecnologia non è qualcosa da temere, bensì da rispettare. Senza tale rispetto, le meraviglie del progresso possono rapidamente trasformarsi in orrori.

Cyborg e Terminator

James Cameron si interessa all'ibridazione tra uomo e macchina sin dai tempi del liceo, come dimostrano i suoi schizzi giovanili. Questo tema trova un'espressione potente nell'implacabile cyborg assassino di *Terminator*, programmato per dare la caccia e uccidere Sarah Connor, interpretata da Linda Hamilton. Arnold Schwarzenegger nel ruolo del protagonista dà vita al personaggio con un'interpretazione che unisce forza atletica e determinazione glaciale.

Pur avendo un aspetto umano, i Terminator di Cameron si comportano in modo freddo e inesorabile, tanto da risultare totalmente macchine. Ma non è sempre così: in *Terminator 2: Il giorno del giudizio*, incontriamo il cyborg T-800 che, nel tempo, diventa umano non solo nell'aspetto, ma anche nell'animo. Il robot apprende infatti il valore dell'amicizia e del sacrificio per il bene collettivo.

Corpi aumentati

La scienza e la fantascienza alimentano l'interesse di James Cameron su come la tecnologia possa potenziare e aumentare le capacità umane. Spesso i suoi film presentano macchine che sono estensioni dirette del corpo umano.

In *Aliens - Scontro finale*, l'esoscheletro Power Loader consente a un operatore umano di sollevare carichi enormi, grazie alle sue massicce braccia e gambe d'acciaio.

In *Avatar*, le agili tute AMP svolgono un ruolo simile nell'ecosistema alieno di Pandora. Gli umani che pilotano queste macchine rappresentano, in un certo senso, l'antitesi dei Terminator: esseri organici che utilizzano esoscheletri metallici.

La tecnologia può riequilibrare le forze in uno scontro. Nella scena clou del film, Ripley utilizza il Power Loader per fronteggiare la Regina Madre, assai più grande e possente, e per scagliarla infine nello spazio.

ESPLORARE L'IGNOTO

La passione di James Cameron per i confini estremi della conoscenza scientifica è evidente nella sua arte. Il suo approccio all'esplorazione, sia nelle opere artistiche giovanili sia nei successivi lavori cinematografici, è sempre ancorato alla realtà scientifica. Nel suo epico progetto di fantascienza mai realizzato *Xenogenesis*, la nave Cosmos Kindred rappresenta la sintesi di anni di teorizzazioni sulla

THE ART OF **JAMES CAMERON**

funzionalità di un tale veicolo. Per *Aliens - Scontro finale*, Cameron co-progetta la navicella futuristica Dropship, che ricorda un elicottero d'assalto, basandosi sui principi dell'aerodinamica.

Esistono evidenti parallelismi tra la carriera cinematografica di Cameron e la sua attività di esploratore degli abissi marini. La capacità di immaginare e supervisionare la creazione di un veicolo subacqueo in grado di raggiungere il punto più profondo della Fossa delle Marianne - impresa che Cameron realizza nel 2012- non è poi così distante dalla capacità di concepire un veicolo spaziale in grado di raggiungere sistemi solari remoti. Il filo conduttore di tutte le imprese di Cameron è la capacità di non solo immaginare qualcosa di straordinario, bensì di realizzarlo, trasformando il sogno in realtà.

Nel cosmo

Durante i suoi studi al Fullerton Junior College, Cameron incontra Randy Frakes, come lui appassionato di cinema e fantascienza. Insieme iniziano a lavorare a una serie di progetti cinematografici, tra cui un epico film di fantascienza intitolato *Xenogenesis*. Sebbene non sia mai stato realizzato, *Xenogenesis* si rivela una "miniera di idee" da cui Cameron attinge per sviluppare alcuni dei suoi film più importanti.

Il progetto gli consente di fare pratica nella creazione di un intero film partendo dalle fondamenta. Cameron disegna creature, astronavi, ambienti, tecnologie, e con *Xenogenesis* inaugura una nuova fase della sua carriera: da quel momento in poi, non disegna più solo per piacere, ma per perseguire i propri obiettivi cinematografici.

Nel profondo oceano

Da sempre James Cameron subisce il fascino degli oceani. Come lo spazio, l'oceano rappresenta un territorio inesplorato. Cameron esplora le profondità marine non soltanto nei suoi film, da *The Abyss* (1989) a *Titanic* (1997) fino ad *Avatar: La via dell'acqua* (2022), ma si è personalmente immerso negli abissi. Ha effettuato diverse spedizioni al relitto del Titanic e stabilito il record per la prima immersione in solitaria nel Challenger Deep, il punto più profondo della Terra, situato nella Fossa delle Marianne. Queste spedizioni forniranno materiale e ispirazione per i suoi film.

La ricostruzione del leggendario Titanic

Per la produzione di *Titanic* (1997), James Cameron e la sua squadra realizzano diverse riprese del relitto e raccolgono riferimenti visivi necessari a garantire al film la maggiore fedeltà storica possibile.

Effettuano quattordici immersioni subacquee fino al relitto ed esplorano l'interno del Titanic con macchine sottomarine comandate a distanza. In aggiunta a queste nuove fonti, l'equipe ha anche fatto preso in esame cianografie e fotografie d'archivio per la costruzione delle scenografie ricreate nel minimo dettaglio.

MONDI INDOMITI

Lo spettro della distruzione di massa è una costante nei film di James Cameron. Spesso la minaccia è nucleare, altre volte ambientale. In ogni caso, è sempre una creazione umana e deriva dalle nostre

THE ART OF **JAMES CAMERON**

attività. Cameron ha un profondo rispetto per il nostro pianeta e pone l'accento sulla fragilità dell'ecosistema di fronte a un progresso umano incontrollato. Quasi ogni suo film è un invito a proteggere il nostro mondo.

Con *Avatar* (2009), Cameron riesce finalmente a condividere alcune delle sue visioni di mondi verdi e rigogliosi che coltiva fin dall'adolescenza. *Pandora* offre un netto contrasto con gli incubi post-apocalittici di film come *Terminator 2: Il giorno del giudizio* (1991), in cui il futuro devastato dal nucleare ci ricorda che in realtà abbiamo un solo pianeta. Non avremo una seconda opportunità. Pandora non è una via di fuga, ma uno scorcio di paradiso che ci ispira a proteggere le foreste e gli oceani della Terra.

Future Boards

Per *Terminator*, Cameron realizza diversi storyboard delle scene in flashback in cui Kyle Reese combatte contro gli Hunter-Killer di Skynet. Utilizza la tecnica dei Prismacolor su carta nera con riflessi luminosi per rendere il range dinamico che aveva immaginato per la scena.

Questi storyboard devono suggerire al direttore della fotografia la qualità grafica che vuole ottenere, incluso il blu profondo dell'ambientazione, il bagliore verde della visione notturna quando i personaggi sollevano gli occhiali protettivi, e perfino il modo in cui le luci si accendono intorno alle rovine tra cui Reese si nasconde dagli Hunter-Killer.

Questi storyboard si rivelano molto preziosi perché Gene Warren Jr. e la sua squadra della Fantasy II che si occupa degli effetti speciali, può ispirarsi a questi storyboard per diversi elementi, come il bagliore delle armi, il modo in cui le scariche di energia colpiscono il terreno, e così via. Gli storyboard comunicano con immediatezza il tipo di ambientazione che il regista ha in mente e come disporre le luci sul set.

Durante le riprese, Cameron gira le scene identiche agli storyboard, inquadratura dopo inquadratura, fino al salto di Reese sul cofano del veicolo prima che si allontani velocemente mentre l'Hunter-Killer gli spara.

La minaccia atomica

Crescendo negli anni '60, sullo sfondo della Guerra Fredda, il giovane James Cameron vive con la consapevolezza che il mondo possa essere spazzato via in un microsecondo. Questo si riflette in molte delle sue prime opere, in cui esplosioni nucleari, teschi, rovine e terre desolate sono temi ricorrenti.

Nonostante la sensazione di ineluttabilità del destino, Cameron crede comunque fermamente nella possibilità di contrastare il futuro.

Cameron sviluppa questi temi nel suo cinema. In particolare, *Terminator 2: Il giorno del giudizio* (1991) presenta una sequenza molto potente in cui Los Angeles viene distrutta da un cataclisma nucleare. Anche se i pericoli della guerra nucleare sono ben noti a chi è cresciuto guardando la televisione negli anni '80 e '90, Cameron ci costringe a vivere quest'esperienza in prima persona. La scena, agghiacciante, ha un impatto viscerale che va ben oltre qualsiasi documentario o reportage, per far comprendere allo spettatore che queste armi potrebbero scatenare una potenza devastante.

THE ART OF **JAMES CAMERON**

L'obiettivo per Cameron non è scioccare, bensì suscitare una risposta emotiva che spinga le persone a cambiare e scongiurare un simile disastro.

Preservare il pianeta

Parallelamente alle sue esplorazioni di scenari apocalittici, il giovane James Cameron disegna spesso immagini di vita abbondante e rigogliosa, terrestre ed extraterrestre. Molte di queste idee confluiranno nei film di *Avatar*, dove la luna di Pandora pullula di biodiversità. Piante, animali e persone sono tutti connessi attraverso una rete neurale senziente che alimenta l'intero mondo, sottolineando un fatto importante: la vita è una rete di organismi interdipendenti.

Attivista ambientale convinto, Cameron utilizza questa metafora per ricordarci che non siamo separati dal mondo naturale, ma ne siamo dipendenti per la nostra sopravvivenza.

Ruscello bioluminescente

Per *Avatar* (2009), James Cameron vuole creare un mondo rigoglioso, ricco di biodiversità. Il primo ambiente di Pandora che decide di mostrare al pubblico è una foresta pluviale. *"Deve essere la foresta pluviale perfetta. Tutto è più rigoglioso e lussureggiante: fiori più grandi, piante imponenti, alberi enormi che raggiungono anche i trecento metri."* A questo ambiente iper-dimensionato aggiunge la bioluminescenza, non solo per la sua bellezza ma anche per simboleggiare l'interconnessione della vita. Nella foresta pluviale di Pandora quasi tutto brilla, così che di notte si crea un paesaggio scintillante di luce.

Avventuratevi tra i primi tentativi di Cameron di visualizzare questa idea, attraverso immagini viste in sogno molto tempo prima che *Avatar* prendesse forma. Questo schizzo, e molti altri che seguiranno, evolveranno in seguito in un'esperienza cinematografica di grande impatto.

CREATURE

Cameron trascorre gli anni dell'adolescenza divorando romanzi di fantascienza, il che spiega la presenza ricorrente di creature aliene nei suoi lavori. I suoi quaderni sono pieni di schizzi di esseri stravaganti provenienti da ogni angolo dell'universo - alcuni temibili, altri comici. Già ai tempi della scuola, Cameron sviluppa un metodo unico per creare i suoi alieni, che rimarrà alla base del suo stile: ogni parti-colare della biologia degli alieni deve avere un fondamento scientifico.

Il livello di dettaglio che Cameron infonde nelle sue creature potrebbe sfuggire all'osservatore occasionale. Tuttavia, esse si insinuano nella nostra immaginazione perché sembrano reali. Trattandole come veri esseri viventi, Cameron riesce a rendere le sue creazioni così vivide da popolare i nostri sogni e i nostri incubi.

Na'vi

Creare il popolo Na'vi in *Avatar* è stata una sfida unica per James Cameron. I Na'vi dovevano essere credibili come alieni, ma non così bizzarri da rendere difficile per gli umani identificarsi con i loro desideri e le loro emozioni. Come spiega Cameron: *"Volevo che i Na'vi fossero un modello aspirazionale, non inquietante"*. Con i loro corpi snelli e i segni variopinti, i Na'vi sono bellissimi ma chiaramente non umani. Il colore della pelle deriva da un concetto di Xenogenesis: a un gruppo di

THE ART OF **JAMES CAMERON**

coloni umani la pelle diventava blu adattandosi all'atmosfera di un nuovo pianeta. A questo, Cameron aggiunge code, grandi orecchie e altre caratteristiche animali, sottolineando la grazia, la forza e una connessione con la natura che gli esseri umani hanno ormai perduta.

Neytiri

Durante la progettazione di *Avatar*, Cameron realizza vari bozzetti dei Na'vi usando le matite Prismacolor. Dopo aver completato un bozzetto, ne faceva delle copie su cui disegnare per esplorare i possibili design dei Na'vi come, ad esempio, l'aspetto delle striature e dei pattern sulla pelle.

James Cameron avvia il design dei Na'vi cominciando con il personaggio di Neytiri: la considera un elemento centrale per il successo della storia d'amore del film - il pubblico doveva innamorarsi di lei altrimenti il film non avrebbe funzionato.

Prima di selezionare Zoe Saldana per il ruolo, Cameron disegna diverse forme per il viso di Neytiri. In breve tempo definisce le caratteristiche principali del personaggio: *"Bellissime labbra morbide e sensuali, un naso largo e felino, quasi leonino, con un solco sopra le sopracciglia che forma una sorta di cuore. Occhi molto grandi ed esagerati, con iridi dorate simili a quelle di un gatto"*. Questi elementi sono stati poi scelti e adattati al viso di Zoe, in modo da renderla comunque riconoscibile.

Acheron

Per rappresentare il pianeta di *Aliens - Scontro finale* (1986), Cameron vuole qualcosa che appaia molto più alieno delle rocce terrestri e che ricordi vagamente lo stile di H.R. Giger. A tal fine, disegna un progetto molto specifico per la costruzione della superficie di LV-426, alias "Acheron". Per far comprendere la sua idea ai costruttori delle scenografie dei Pinewood Studios, chiede loro di realizzare i soggetti dei suoi disegni in plastilina, per comprendere come sarebbero diventati in formato tridimensionale. Aveva letto che anche Giger aveva fatto la stessa cosa per *Alien* (1979).

I disegni mostrano nei minimi particolari la differenza tra le rocce LV-426 e quelle terrestri. Anche in questo caso, Cameron voleva ispirarsi a Giger, ma non che i disegni fossero identici a quelli di Giger. Altri disegni mostrano cosa succede quando queste rocce aliene si bagnano e si formano le pozzanghere.

Cameron aveva immaginato una scena in esterni in cui un umano attraversa il paesaggio, quando la Dropship si schianta al suolo e i marines devono togliersi di mezzo per evitarla, ma alla fine la scena non è stata girata perché sarebbe stato troppo complicato.

ATTIVITÀ PER IL PUBBLICO E PER LE SCUOLE

In occasione della mostra The Art of James Cameron, i Servizi Educativi del Museo Nazionale del Cinema propongono delle attività per le scuole e il pubblico. Oltre alle visite guidate e ai laboratori nella Mole Antonelliana, sono previste delle proiezioni al Cinema Massimo.

ATTIVITÀ RIVOLTE AL PUBBLICO

Visite guidate e laboratori

A cura di REAR Società Cooperativa

Ufficio prenotazioni: 011 8138564/565 | prenotazioni@museocinema.it

Sede: Museo Nazionale del Cinema, Mole Antonelliana, via Montebello 20, Torino

THE ART OF JAMES CAMERON – Visita guidata

Per il pubblico: tutti i sabati alle 18:00 | Durata: 1h | Costo: 5€ + ingresso ridotto

Per famiglie e piccoli gruppi: su prenotazione | Durata 1h | Costo: 100€ a gruppo, incluso l'ingresso

Un percorso alla scoperta del processo creativo che ha portato alla creazione di classici contemporanei come *Terminator*, *Aliens – Scontro finale*, *Titanic* e la serie di *Avatar*. Il percorso espositivo è suddiviso in cinque aree tematiche (*Sognare a occhi aperti*, *La macchina umana*, *Esplorare l'ignoto*, *Mondi indomiti* e *Creature*) e presenta più di 300 oggetti originali, che includono disegni, dipinti, oggetti di scena, costumi e fotografie. È previsto anche uno schermo touchscreen che presenta le invenzioni tecnologiche di Cameron per i suoi film. Un'esperienza multimediale ricca e coinvolgente.

DISEGNIAMO L'ARTE: EFFETTO CAMERON – Laboratorio

Domenica 13 aprile 2025, ore 15.30 | Età: 6-12 anni | Durata: 90' | Partecipazione gratuita

Appuntamento nell'ambito di *Disegniamo l'arte*, iniziativa di Abbonamento Musei Torino Piemonte rivolta alle bambine e ai bambini, dedicata al disegno e alla scoperta dei musei.

Un'avventura tra visioni e illusioni ottiche, ispirata ai mondi straordinari di James Cameron. Dopo aver scoperto i segreti dell'illusione del movimento nella sezione dell'Archeologia del Cinema e traendo ispirazione dai disegni esposti nella mostra The art of James Cameron, i partecipanti realizzeranno il loro taumatropio: un gioco ottocentesco il cui meccanismo è strettamente legato alla storia del cinema.

KID PASS DAYS: PIANETA AVATAR – Laboratorio

Domenica 11 maggio 2025, ore 15.30 | Età: 16-12 anni | Durata: 90' | Partecipazione e ingresso gratuiti

Appuntamento nell'ambito di *Kid Pass Days*, la maratona nazionale di eventi culturali rivolti alle famiglie.

THE ART OF **JAMES CAMERON**

Un viaggio tra immaginazione e futuro, ispirato al mondo straordinario di James Cameron. In una prima fase i partecipanti vengono introdotti al cinema del regista di *Avatar*. Nella seconda disegnano il proprio mondo ideale, ispirato al suo immaginario, fatto di mondi alieni e creature fantastiche. Un'esperienza creativa per trasformare sogni e visioni in immagini da portare a casa.

ATTIVITÀ RIVOLTE ALLE SCUOLE

Visita guidata e laboratori

A cura di REAR Società Cooperativa

Ufficio prenotazioni: 011 8138564/565 | prenotazioni@museocinema.it

Sede: Museo Nazionale del Cinema, Mole Antonelliana, via Montebello 20, Torino

THE ART OF JAMES CAMERON – Visita guidata

Scuole secondarie di I e II grado | Durata: 60' | Costo: 60€, max 15 persone + ingresso 4€

Un percorso alla scoperta del processo creativo che ha portato alla creazione di classici contemporanei come *Terminator*, *Aliens – Scontro finale*, *Titanic* e la serie di *Avatar*. Il percorso espositivo è suddiviso in cinque aree tematiche (Sognare a occhi aperti, La macchina umana, Esplorare l'ignoto, Mondi indomiti e Creature) e presenta più di 300 oggetti originali, che includono disegni, dipinti, oggetti di scena, costumi e fotografie. È previsto anche uno schermo touchscreen che presenta le invenzioni tecnologiche di Cameron per i suoi film. Un'esperienza multimediale ricca e coinvolgente.

PIANETA AVATAR – Laboratorio

Scuole primarie (classi III, IV, V) | Durata: 90' | Costo: 5€ + ingresso 4€

Un viaggio tra immaginazione e futuro, ispirato al mondo straordinario di James Cameron. In una prima fase i partecipanti vengono introdotti al cinema del regista di *Avatar*. Nella seconda disegnano il proprio mondo ideale, ispirato al suo immaginario, fatto di mondi alieni e creature fantastiche. Un'esperienza creativa per trasformare sogni e visioni in immagini da portare a casa.

DISEGNA IL TUO STORYBOARD – Laboratorio

Scuole secondarie di I e II grado | Durata: 90' | Costo: 5€ + ingresso 4€

Dopo una breve introduzione teorica, le ragazze e i ragazzi hanno l'opportunità di ideare la sequenza di un film e realizzarne lo storyboard, ispirandosi alle opere presenti in mostra e all'immaginario di James Cameron. Un'occasione per esplorare e sviluppare le proprie capacità narrative.

Proiezioni

In occasione della mostra alla Mole Antonelliana, i Servizi Educativi del Museo propongono due proiezioni rivolte alle scuole secondarie di I e II grado, con presentazione e dibattito dopo la

THE ART OF **JAMES CAMERON**

proiezione. Salvo diverse indicazioni, i film vengono proiettati in versione originale con i sottotitoli in italiano. Info e prenotazioni: didattica@museocinema.it

Sede: Cinema Massimo, via Verdi 18, Torino

Costo: 4€ a studente (gratuito per insegnanti e studenti con disabilità)

AVATAR

(James Cameron, USA, UK 2009, 162')

Martedì 8 aprile 2025 | Scuole secondarie di I e II grado

Il kolossal di fantascienza campione d'incassi che ha dato avvio alla serie cinematografica ancora in via di sviluppo. Ambientato sul mondo alieno di Pandora, racconta la storia di un ex-marine che, grazie al suo avatar, incontra Neytiri della popolazione Na'vi, proteggendo il suo habitat da una minaccia umana.

TITANIC

(James Cameron, USA 1997, 194')

Lunedì 12 maggio 2025 | Scuole secondarie di I e II grado

Il dramma epico sulla tragica storia di Jack e Rose, due giovani passeggeri di classi sociali diverse, a bordo del leggendario transatlantico Titanic, affondato nel 1912. Uno dei più grandi successi cinematografici di sempre, sulla fine di una storia d'amore e di un'epoca storica.

THE ART OF **JAMES CAMERON**

LA RETROSPETTIVA

Cinema Massimo, 21 febbraio – 5 marzo 2025

In occasione della mostra, il **Cinema Massimo** propone, **dal 21 febbraio al 5 marzo 2025**, una **retrospettiva completa**, inclusi i film a cui ha collaborato quando lavorava nella Factory di Roger Corman, come sceneggiatore e produttore, insieme a Kathryn Bigelow, di due dei suoi film.

PROGRAMMA DELLE PROIEZIONI

Piraña paura (Piranha II: the spawning)

(Usa 1982, 1994, 94', HD, col., v.o. sott. it.)

Dopo il ritrovamento di alcuni cadaveri parzialmente mutilati, l'istruttrice di immersioni Anne Kimbrough inizia a indagare: scoprirà che i terribili omicidi sono opera di alcuni piraña mutati geneticamente e dotati di ali. Esordio alla regia per James Cameron, che prende le mosse dal primo capitolo *Piraña* (1978) di Joe Dante.

Ven 21, h. 16.00/Dom 23, h. 21.00

Terminator

(Usa/Gran Bretagna, 1984, 107', HD, col. v.o. sott. it.)

Emerse dalle ceneri di un incendio nucleare, in un futuro apocalittico le macchine stanno conducendo una devastante battaglia contro il genere umano. Inviato dal 2029, l'indistruttibile cyborg Terminator (Arnold Schwarzenegger) giunge nella Los Angeles del 1984 allo scopo di eliminare Sarah Connor (Linda Hamilton), futura madre del capo della resistenza contro i robot John Connor.

Ven 21, h. 18.15/Mer 26, h. 16.00

Aliens - scontro finale

(Usa 1986, 154', DCP, col., v.o. sott. it.)

Dopo essersi svegliata da un sonno criogenico durato 57 anni, l'ufficiale di bordo Ellen Ripley (Sigourney Weaver) viene mandata su Acheron insieme a un gruppo di marines armati fino ai denti per sincerarsi delle condizioni dei coloni presenti sul pianeta, di cui si sono persi i contatti radio. Li attendono centinaia di ferocissime creature aliene. Sequel del celebre film di Ridley Scott del 1979.

Sab 22, h. 15.30/Mer 26, h. 20.30

The Abyss

(Usa 1989, 140', HD, col., v.o. sott.it.)

A un team di sommozzatori viene affidata un'importante missione: dovranno andare a recuperare un sommergibile nucleare sprofondato nel mare dei Caraibi. Presenze misteriose renderanno il tutto ancora più difficile. Primo film di Camero ad altissimo budget (70 milioni di dollari), Oscar per gli effetti speciali.

Sab 22, h. 18.15/Lun 24, h. 15.15

THE ART OF **JAMES CAMERON**

Terminator 2 – Il giorno del giudizio (Terminator 2: Judgement Day)

(Usa/Francia 1991, 137, HD, col., v.o. sott. it.)

Rinchiusa in un manicomio criminale, Sarah Connor (Linda Hamilton) teme per la vita del figlio John, capo della ribellione umana in un futuro dominato dalle macchine e probabile vittima di un possibile attacco da parte di temibili cyborg. La minaccia si realizza con l'arrivo di un T-1000; un Terminator (Arnold Schwarzenegger) difenderà il ragazzo a qualunque costo.

Sab 22, h. 20.45/Mer 26, h. 18.00

Titanic

(Usa/Messico 1997, 194', HD, col., v.o. sott. it.)

1912. Il gigantesco Titanic, la "nave dei sogni", è pronto a salpare da Southampton in direzione New York. Non porterà mai a termine il suo viaggio, trascinando sul fondale marino migliaia di vite, compresa quella di Jack (Leonardo DiCaprio), un giovanotto che sulla nave era riuscito a conquistare il cuore della bella Rose (Kate Winslet). 11 premi Oscar per film, regia, fotografia, montaggio, sonoro, scenografia, costumi, montaggio sonoro, effetti speciali, colonna sonora e canzone originale).

Dom 23, h. 15.00/Mar 25, h. 16.00

True Lies

(Usa 1994, 141', HD, col., v.o. sott. it.)

A differenza di quello che crede sua moglie (Jamie Lee Curtis), Harry Tasker (Arnold Schwarzenegger) non è un comune venditore informatico. In realtà, è un agente segreto che opera a livello mondiale, seppur sia incapace di salvaguardare adeguatamente il proprio matrimonio. L'ispirazione arriva dal film francese *La totale!* di Claude Zidi, del 1991.

Dom 23, h. 18.30/Lun 24, h. 17.45

Avatar

(Usa 2009, 162', HD, col., v.o. sott. it.)

Anno 2154. Il pianeta Pandora è ricco di minerali preziosi utili alla Terra, ma i suoi abitanti (i Na'vi) non vogliono cederli. La missione del marine Jake Sully (Sam Worthington) è di infiltrarsi tra loro grazie a un avatar che ne riproduca le fattezze, così da ottenere la loro fiducia. Il più grande incasso della storia del cinema.

Lun 24, h. 20.15/Ven 28, h. 16.00

Avatar - La via dell'acqua (Avatar – The Way of Water)

(Usa 2022, 192', DCP, col., v.o.sott. it.)

Jake Sully (Sam Worthington) vive serenamente con Neytiri (Zoe Saldana) e la loro numerosa famiglia tra le foreste di Pandora. Quando una vecchia, familiare minaccia torna dal passato per terminare quel che aveva iniziato, Jake e i suoi cari saranno costretti a nascondersi in un'altra zona del pianeta direttamente a contatto con il mondo sottomarino.

Mar 25, h. 20.00/Ven 28, h. 20.00

THE ART OF **JAMES CAMERON**

Jimmy T. Murakami/Roger Corman

I magnifici sette nello spazio (Battle Beyond the Stars)

(Usa 1980, 104', HD, col., v.o. sott. it.)

Un giovane contadino recluta sette mercenari per difendere il suo pacifico pianeta Akir, minacciato dall'invasione del megalomane tiranno Sador e la sua armata di aggressori. Il film fu prodotto dalla New World Pictures di Corman, su sceneggiatura di John Sayles, la colonna sonora composta da James Horner, e gli effetti speciali scenografici diretti da James Cameron.

Sab 1, h. 16.00/Mar 4, h. 18.15

Bruce D. Clark

Il pianeta del terrore (Galaxy of Terror)

(Usa 1981, 80', HD, col., v.o. sott. it.)

Nel loro procedere attraverso lo spazio, l'equipaggio di un'astronave incontra una strana forma piramidale. La sorpresa si trasforma in orrore quando, uno dopo l'altro, scoprono che i loro incubi più oscuri cominciano a diventare reali. Scenografia ed effetti visivi creati da James Cameron usando materiali come casse di latte e contenitori di polistirolo.

Sab 1, h. 20.30/Mer 5, h. 16.00

John Carpenter

1997: Fuga da New York (Escape from New York)

(Usa 1981, 99', HD, col., v.o. sott. it.)

Nel 1997 l'intera isola di Manhattan è stata trasformata in un gigantesco penitenziario. Qui il presidente americano, precipitato con il suo aereo, è tenuto in ostaggio. A liberarlo viene inviato Jena Plissken (Kurt Russell), che vedrà la sua chilometrica fedina penale ripulita in caso di successo. La sua missione ha il tono di una sconvolgente discesa agli inferi. Carpenter scrive, dirige e compone le musiche di questo film notturno e allucinante, Alcuni *matte paintings* furono realizzati da James Cameron. Cameron fu anche uno dei direttori della fotografia del film.

Dom 2, h. 18.15/Mer 5, h. 20.30

George P. Cosmatos

Rambo 2 - La vendetta (Rambo: First Blood Part II)

(Usa 1985, 96', HD, col., v.o. sott. it.)

Condannato ai lavori forzati, Rambo riceve dal suo colonnello una proposta di libertà anticipata in cambio di una nuova missione impossibile: tornare in Vietnam e documentare con prove fotografiche la presenza di prigionieri americani dimenticati. La sceneggiatura è firmata da Sylvester Stallone e James Cameron.

Dom 2, h. 20.30/Mer 5, h. 18.15

Kathryn Bigelow

Strange Days

(Usa 1995, 145', HD, col., v.o. sott. it.)

THE ART OF **JAMES CAMERON**

Los Angeles 30 dicembre 1999, ultimi momenti del Ventesimo secolo. La fine di un millennio di un mondo in rovina, in preda all'anarchia, duramente repressa dalle forze dell'ordine. Ambientato in un futuro metropolitano apocalittico in cui una nuova droga, lo squid (che permette di vivere in prima persona esperienze altrui) soppianta quelle vecchie, con un effetto di assoluta sostituzione dell'io. Scritto e prodotto da James Cameron.

Lun 3, h. 15.30

Kathryn Bigelow

Point Break - Punto di rottura

(Usa 1991, 110, HD, col., v.o. sott. it.)

Una banda di quattro rapinatori assalta da più di tre anni le banche della contea di Los Angeles: la loro caratteristica è di avere il volto nascosto dalle maschere di gomma raffiguranti quattro ex presidenti. Alla sezione di Los Angeles dell'FBI giunge l'agente speciale Johnny Utah, che ha una teoria: i rapinatori sono surfisti che con le rapine finanziano la loro vita libera. James Cameron è produttore esecutivo.

Mar 4, h. 16.00



MUSEO
NAZIONALE
DEL CINEMA
TORINO

UNA MOSTRA
CONCEPITA DA
CINÉMATHEQUE
FRANÇAISE
IN COLLABORAZIONE
CON
**Avatar
Alliance
Foundation**

MOLE ANTONELLIANA
26.02.2025 > 15.06.2025

THE ART OF **JAMES CAMERON**

COLOPHON

MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA

Presidente / President

Enzo Ghigo

Comitato di gestione / Board of Directors

Gabriele Molinari, Vicepresidente / *Vicepresident*

Alessandro Bollo, Paolo Del Brocco, Elisa Giordano

Direttore / Director

Carlo Chatrian

CINÉMATHEQUE FRANÇAISE

Presidente / President

Costa-Gavras

Direttore Generale / General Director

Frédéric Bonnaud

AVATAR ALLIANCE FOUNDATION

Direttrice esecutiva / Executive Director

Maria Wilhelm

Direttrice artistica / Artistic Director

Kim Butts

THE ART OF JAMES CAMERON

Museo Nazionale del Cinema

Mole Antonelliana, Torino

26 febbraio 2025 > 15 giugno 2025

February 25, 2025 > June 15, 2025

**Una mostra concepita da / An exhibition conceived by la Cinémathèque française, Paris
in collaborazione con / in collaboration with Avatar Alliance Foundation**

A cura di / Curators

Kim Butts, AAF, con la partecipazione di / *with the participation of* Matthieu Orléan, la
Cinémathèque française

Adattamento per il / Adaptation for the Museo Nazionale del Cinema

Kim Butts, Avatar Alliance Foundation e / *and* Carlo Chatrian

THE ART OF **JAMES CAMERON**

Coordinamento / Management

Claudia Gianetto e / and Paola Traversi

Progetto esecutivo e direzione lavori / Project Designer and Works Supervision

Helga Faletti

Organizzazione / Organization

Claudia Bozzone, Marta Fontolan, Maria Riccobene

Coordinamento allestimento / Installation Management

Sabrina Mezzano, Paolo Bertuzzi, Leonardo Ferrante

Coordinamento Servizi video / Video Management

Cristina Monti

Collezioni / Collections

Avatar Alliance Foundation, New York

La Cinémathèque française, Paris

Musée Cinéma & Miniature, Lyon

Museo Nazionale del Cinema, Torino

Installazione audiovisiva Aula del Tempio / Temple Hall Audiovisual Installation

A cura di / Curated by

MYBOSSWAS

Direzione creativa / Creative Direction

Kim Butts AAF e / and Giorgio Ferrero

Direzione di Produzione / Production Direction

Rodolfo Mongitore, Marco Quartana, Cristina Sangiorgio

Animazioni / Animations

Carlo Cagnasso, Matteo Guerra (Assistente / Assistant)

Sound Art

Giorgio Ferrero, Rodolfo Mongitore

Progettazione e programmazione / Multimedia Development

Rodolfo Mongitore, Rajan Craveri

Lavorazioni video / Video processing

Cristina Monti

Allestimento / Installation

Dada, Torino e / and Puma Lavori In Fune, Torino

THE ART OF **JAMES CAMERON**

Progetto grafico / Graphic Design

C-Album, Paris

Adattamento visual di / *Visual adaptation by*
Arianna Grasso, MYBOSSWAS

Allestimento / Exhibit Installation

Acuson, Torino

Arteche, Castenedolo (Brescia)

Carpenteria Toscano di Toscano Pietro, Torino

C.S.G. Elettrotecnica Colzani, Giussano (Monza e Brianza)

Kibox, Torino

Silvio Zamorani, Torino

Stampa / Graphic Production

Ideazione, Torino

Montaggi video / Video Editings

Avatar Alliance Foundation

La Cinémathèque française

Liminal Productions

Museo Nazionale del Cinema

Diritti film / Film licensing

20th Century Studios

MGM Media Licensing

Paramount Pictures Corporation

Stan Winston Studio Archives

Studio Canal

Sottotitoli / Subtitles

Double Line, Torino

Traduzioni / Translations

Giliola Viglietti

Trasporto e allestimento opere / Artwork Transport and Installation

LPArt, Antibes

Arteria - Museum & Exhibition Service, Cernusco sul Naviglio (Milano)

THE ART OF **JAMES CAMERON**

Consulenza tecnica allestimento / *Technical Consulting*

Sintecna, Torino

Responsabile Sicurezza / *Security Management*

GAE EnG, Torino

Assicurazione / *Insurance*

Willis Towers Watson, France

Reale Mutua - Agenzia Antonelliana, Torino

Pannelli multisensoriali / *Multi-sensorial panels*

Tactile Vision Lab, Torino

Easyreading Multimedia, Torino

Video LIS / *Italian Sign Language Videos*

Istituto dei Sordi di Torino

Comunicazione / *Communications*

Francesca Gobbo, Jenny Bertetto, Giovanna Lomonte, Chiara Lucchino, Elena Montaretto Marullo, Virginia Rigobianco

Ufficio Stampa / *Press Office* Veronica Geraci

Video promozionale / *Promotional Video* Matteo Moretti, Enrico Aleotti MYBOSSWAS

Attività educative / *Educational Programs*

Ornella Mura, Fabio Bertolotto, Erica Giroto, Stefania Sandrone

Rear Società Cooperativa, Grugliasco (Torino)

Rassegna Film / *Film Retrospective*

Grazia Paganelli, Roberta Cocon, Stefano Tropiano

Coordinamento generale e affari legali / *Secretariat and Legal Affairs*

Daniele Tinti, Alice Laureana, Emanuela Peyretti, Bruna Ponti

Amministrazione / *Administration*

Giulia Fiorio, Sandra Giaracuni

Segreteria Presidenza e Direzione / *President and Director's Office*

Roberta Bonalanza, Bianca Girardi

THE ART OF **JAMES CAMERON**

Catalogo / Catalogue

L'Arte di James Cameron

2025 Silvana Editoriale

Publicato per la prima volta da / *Originally published by*

Insight Editions Usa, 2021

Merchandising

Artefatto, Torino

Un ringraziamento speciale / Special thanks

Esprimiamo un ringraziamento speciale a James Cameron e alla Avatar Alliance Foundation, nelle persone di Kim Butts e Maria Wilhelm, per la loro disponibilità e sostegno nell'adattamento della mostra per il Museo Nazionale del Cinema. Un ringraziamento a La Cinémathèque française, al Presidente Costa-Gavras, al Direttore Generale Frédéric Bonnaud e alla Direttrice mostre e pubblicazioni Agathe Moroval. Un ringraziamento a Julien Dumont, Direttore del Musée Cinéma & Miniature de Lyon per l'eccezionale prestito della sua collezione. / *We express special thanks to James Cameron and the Avatar Alliance Foundation, in the persons of Kim Butts and Maria Wilhelm, for their willingness and support in adapting the exhibition for the National Cinema Museum.*

Thanks to the Cinémathèque française, President Costa-Gavras, Director General Frédéric Bonnaud, and Director of Exhibitions and Publishing Agathe Moroval.

Thanks to Julien Dumont, Director of the Musée du cinema et de la miniature de Lyon, for the exceptional loan of his collection.

Per i diritti d'immagine / For image's licensing

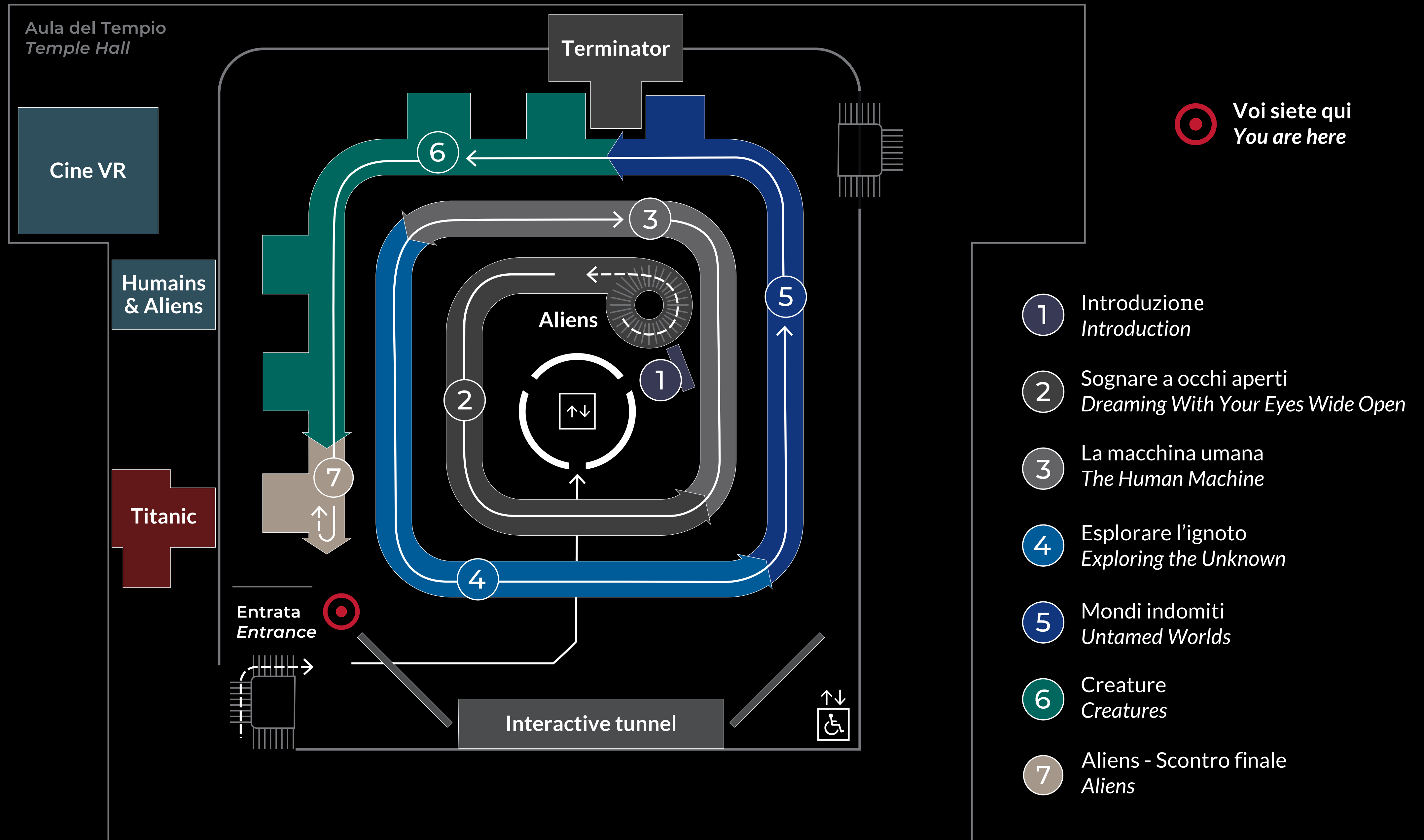
Michael Biehn, Leonardo Di Caprio, Edward Furlong, Jenette Goldstein, Linda Hamilton, Ed Harris, Carrie Henn, Mary-Elizabeth Mastrantonio, Al Matthews, Robert Patrick, Bill Paxton, Zoe Saldaña, Arnold Schwarzenegger, Sigourney Weaver, Kate Winslet, Sam Worthington

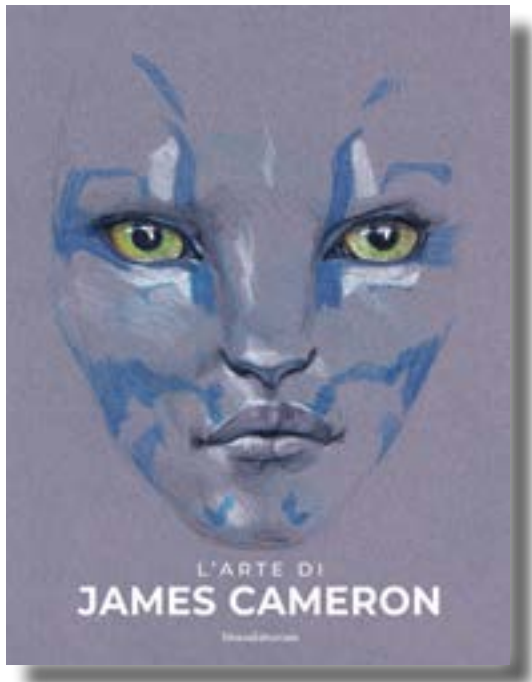
Si ringraziano / Acknowledgement

Stefano Boni, Fabio Cancelliere, Chiara Cassinera, Enrico Dolza, Vincente Duchel-Clergeau, Stéphane Dabrowski, Nicola Della Maggiora, Hélène Ficat, Valerio Filardo, Hannah Froidevaux, Alberto Giampaolo, Olivier Gonord, Catherine Hulin, Pino La Rosa, Gabriele Magagna, Laurent Mannoni, Marianne Miel, Roberta Nicosia, Consuelo Orza, Nicoletta Pacini, Maurizio Puato, Sophie Regard-Baldassari, Rocco Rolli, Fabrizio Merlone, REAR Soc. Coop, Tamara Sillo, Laure Parchomenko, Anaïs Vallone

Il Museo Nazionale del Cinema è a disposizione degli eventuali detentori di diritti che non è stato possibile rintracciare. / *The National Museum of Cinema will be pleased to make the necessary arrangements with any copyright holders who could not be reached.*

THE ART OF JAMES CAMERON





L'arte di James Cameron

Prefazione di Costa-Gavras Guillermo del Toro

21,6 x 28 cm
232 pagine
illustrazioni
edizione italiana
brossura

EAN 9788836660933
38 €



All'origine dei film rivoluzionari di James Cameron - da Terminator ad Aliens, da Abyss a Titanic, fino ad Avatar - diventati pilastri della cultura popolare, ci sono schizzi, disegni e dipinti da lui realizzati. Il libro vi accompagnerà in un viaggio attraverso le complessità di una mente brillante la cui immaginazione non conosce limiti. Dagli archivi personali del cineasta, vengono qui svelate centinaia di illustrazioni rare e inedite, tutte commentate dal loro autore, che ripercorrono la sua evoluzione creativa nel corso degli anni. Dai disegni dell'infanzia ai dipinti per i poster fino alla concept art più recente, il volume mostra come le sue più grandi idee siano rimaste sulla carta per molto tempo, in attesa di una scintilla, di un'innovazione tecnologica capaci di portarle in vita.

mostra: Torino, Museo Nazionale del Cinema - Mole Antonelliana,
26 febbraio 2025 > 15 giugno 2025





La mostra ospitata dal Museo Nazionale del Cinema di Torino dal 26 febbraio al 16 giugno 2025 è un vero e proprio viaggio nella creatività di James Cameron, regista di capolavori come Terminator, Aliens, Titanic e delle serie di Avatar,

The Art of James Cameron, ideata dalla Cinémathèque française, Parigi in collaborazione con l'Avatar Alliance Foundation, raccoglie il frutto di sei decenni di estro in una ampia selezione di opere rare e mai viste prima, tratte dall'archivio privato del celebre cineasta pluripremiato.

Il regista canadese, uno dei più grandi fra i contemporanei, ha conquistato il pubblico con il suo approccio visivamente spettacolare e narrativamente coinvolgente e continua a stuzzicare le aspettative degli spettatori attraverso i suoi nuovi film.

Una straordinaria esposizione che parlerà a un pubblico eterogeneo e vastissimo.

Per i giovani, però, sarà anche un'occasione di ispirazione unica. Potranno ammirare tutto il percorso artistico del regista, esploratore e imprenditore dell'immaginazione, partendo dai primi disegni - le idee che hanno rivoluzionato il cinema sono nate da una matita - quando Cameron non aveva aspettative e riconoscimenti, ma già tanta creatività. E capire che la propria arte non si improvvisa ma si costruisce con tempo, disciplina e studio.

Grazie al Museo Nazionale del Cinema i visitatori avranno l'incredibile opportunità di vedere, attraverso più di 300 oggetti originali esposti, una sorta di 'autobiografia artistica' del genio visionario, in un allestimento adattato specificamente allo spazio verticale della Mole.

Alberto Cirio, presidente Regione Piemonte

Marina Chiarelli, assessore alla Cultura Regione Piemonte



CITTA' DI TORINO

La storia del cinema e quella di Torino si intrecciano da oltre un secolo, un legame che il Museo Nazionale del Cinema continua a rinnovare e ad arricchire attraverso iniziative di grande rilievo, dai festival cinematografici alle mostre dedicate ai grandi autori e alle nuove forme di narrazione audiovisiva. Eventi che confermano il ruolo centrale del Museo nel valorizzare il cinema e le sue continue evoluzioni.

La mostra *The Art of James Cameron* è l'occasione unica per celebrare il genio creativo di uno dei più celebri registi della storia contemporanea e per ripercorrere le tappe fondamentali del suo percorso artistico, dalle prime esperienze nel mondo del cinema fino al successo internazionale con film iconici quali *The Terminator*, *Aliens*, *Titanic* e la saga di *Avatar*.

Siamo certi che anche questa esposizione riscuoterà l'apprezzamento di turisti, curiosi e appassionati di cinema che potranno scoprire il dietro le quinte di un grande autore. Un ringraziamento va a tutti coloro che hanno lavorato per rendere possibile questo evento, che conferma il ruolo del Museo Nazionale del Cinema e rafforza ancora una volta la vocazione culturale della nostra città.

Il Sindaco Stefano Lo Russo e l'assessora alla Cultura Rosanna Purchia



Fondazione Compagnia di San Paolo.

Da Torino, dal 1563 operiamo per il bene comune, con le persone al centro della nostra azione. Il benessere di ogni individuo dipende e contribuisce a quello della comunità; per questo lavoriamo sulle dimensioni che toccano i singoli come la società: l'economia, il sociale, la cultura e l'ambiente. Crediamo nella sussidiarietà, nel dialogo come metodo, nella filantropia che attiva idee e progetti.

Sviluppo umano e sostenibilità: l'Agenda 2030 delle Nazioni Unite ha lanciato una sfida importante, indicando gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile ai quali tutti debbono contribuire, in un lavoro corale. Abbiamo raccolto questa sfida e ci siamo organizzati per allinearci e lavorare in modo ancora più efficace sul piano locale, europeo e internazionale. Studiamo, pensiamo progetti, sperimentiamo, valutiamo e favoriamo la replicabilità, facendo rete con le Istituzioni, i nostri Enti Strumentali e tutte le espressioni della società.

Organizziamo il nostro impegno su tre Obiettivi: **Cultura, Persone e Pianeta**. Per garantire il massimo dell'impatto abbiamo individuato quattordici Missioni, ciascuna delle quali contribuisce a raggiungere uno dei tre Obiettivi.

Tutto ciò è reso possibile dall'esistenza del nostro patrimonio, che ci impegniamo a conservare e far crescere, per le generazioni future.

Questo il nostro impegno, per il bene comune e per il futuro di tutti.



Cultura.

Arte, Patrimonio,
Partecipazione.
Immaginiamo il futuro.

Creare attrattività
Sviluppare competenze
Custodire la bellezza
Favorire partecipazione attiva



Persone.

Opportunità, Autonomia,
Inclusione.
Costruiamo il futuro.

Abitare tra casa e territorio
Favorire il lavoro dignitoso
Educare per crescere insieme
Diventare comunità
Collaborare per l'inclusione



Pianeta.

Conoscenza, Sviluppo,
Qualità di Vita.
Sosteniamo il futuro.

Valorizzare la ricerca
Accelerare l'innovazione
Aprire scenari internazionali
Promuovere il benessere
Proteggere l'ambiente

Fondazione CRT motore di sviluppo inclusivo e sostenibile

La Fondazione CRT, nata nel 1991, è la terza Fondazione di origine bancaria italiana per entità del patrimonio. Ha messo a disposizione del territorio del Nord Ovest più di 2 miliardi di euro, rendendo possibili oltre 42.000 progetti per l'arte e la cultura, la ricerca, la formazione dei giovani, il contrasto alle povertà, il miglioramento della qualità della vita delle persone con disabilità, la tutela dell'ambiente, l'innovazione. Inoltre, ha interamente riquilibrato le OGR Torino, trasformandole in un centro internazionale di innovazione tecnologica e culturale.

La Fondazione CRT è presente nelle principali reti nazionali e internazionali della filantropia.

La Fondazione CRT opera anche attraverso una pluralità di enti che concorrono alla crescita del territorio: la Società Consortile per Azioni OGR-CRT (per la progettazione, produzione e comunicazione nei settori del tech, dell'arte e della cultura contemporanea alle OGR Torino); la Scialuppa CRT Onlus Fondazione Anti Usura (per la prevenzione del fenomeno dell'usura); la Fondazione per l'Arte Moderna e Contemporanea CRT (per sostenere e valorizzare il sistema del contemporary); la Fondazione Sviluppo e Crescita CRT (per investimenti pazienti e a dichiarato impatto sociale); la Fondazione ULAOP CRT Onlus (per mettere in campo azioni per l'infanzia).

www.fondazioneCRT.it



@fondazioneCRT



@fondazione-crt



@fondazioneCRT



@FondazioneCRT



@fondazioneCRT



GTT per James Cameron

Torino 18/02/2025

GTT, partner della mostra "*The Art of James Cameron*" al Museo del Cinema, garantisce un accesso facile e sostenibile all'evento grazie a una rete capillare e servizi di infomobilità avanzati.

Con oltre 48 milioni di chilometri percorsi ogni anno e 11.000 corse al giorno, connettiamo Torino offrendo soluzioni di trasporto innovative.

Il nostro impegno per una mobilità integrata e sostenibile si traduce in azioni concrete per migliorare l'accessibilità, la sicurezza e la qualità della vita urbana, riducendo l'impatto ambientale e favorendo l'inclusione sociale e territoriale.

GTT: il partner per la mobilità di oggi e delle generazioni future.



L'**Associazione Museo Nazionale del Cinema** (AMNC) ha un radicato sguardo alla storia e al patrimonio cinematografico del nostro territorio, come è nella sua mission, ma anche un'attenzione continua al nuovo cinema e ai giovani autori attraverso l'organizzazione di concorsi, festival, proiezioni, rassegne e laboratori. L'AMNC valorizza il rapporto tra il cinema e le altre arti - teatro, arte contemporanea, musica, letteratura, storia - e promuove progetti culturali di inclusione sociale. Negli ultimi anni l'AMNC ha rinnovato e ringiovanito la sua base associativa e ha curato molteplici linee progettuali, partendo dalla memoria storica audiovisiva, attraverso il **Premio Maria Adriana Prolo** consegnato dal 2022 nell'ambito della **Giornata mondiale dei diritti umani** in collaborazione con **Amnesty International Italia**, la pubblicazione di **Mondo Nuovo 18-24 ft/s**, la cura dell'**Archivio Armando Ceste** e dei **Fondi Perotti, Iannelli e Ruffino**.

Le attività dell'AMNC sono caratterizzate da numerosi progetti dedicati d'inclusione, a partire da **cinemAutismo**, una rassegna gratuita nata nel 2009 volta a sensibilizzare il pubblico sul tema dell'autismo e la sindrome di Asperger. Dal oltre dieci anni organizza il concorso **Lavori in Corto**, nel 2024 dedicato al tema dell'accoglienza dei migranti. Dal 2016 si occupa anche di tematiche carcerarie e in quest'ambito l'iniziativa più importante è l'organizzazione del festival biennale **LiberAzioni**: un ampio programma di laboratori a beneficio dei giovani del quartiere e dei detenuti della Casa Circondariale Lorusso e Cutugno con il lancio di due concorsi nazionali a premi di cinema e scrittura, quest'ultimo esclusivamente dedicato ai detenuti, mostre, reading, concerti e spettacoli. L'AMNC nel 2019 ha prodotto il documentario in VR girato nel carcere di Torino, **VR FREE** di **Milad Tangshir**; il film è stato selezionato in concorso come unico film italiano girato in VR nell'ambito della 76ª Mostra internazionale d'arte cinematografica di Venezia, ha vinto il Bogotà Short Film Festival ed è stato selezionato al Sundance Film Festival nel 2020.

In ambito formativo sono organizzati degli incontri seminariali dedicati al documentario e al **video partecipativo**; con lo stesso metodo e gli stessi strumenti sono implementati progetti d'integrazione dei migranti e dei ragazzi in affidamento familiare con il sostegno della Casa dell'Affidamento, oltre che percorsi con i ragazzi del quartiere delle Vallette, i detenuti della sezione Prometeo e del Polo universitario e nei quartieri di Mirafiori e Barriera di Milano con il progetto **Ragazzi in Città**, finanziato dal MIM e dal MiC, il quale prevede un programma di visioni e riflessioni incentrato su come preadolescenti e adolescenti vivono lo spazio urbano.

Organizza dal 2013 **un'Estate al Cinema** presso le Case del Quartiere e altri spazi decentrati della città e della regione che da anni sono privi di una sala cinematografica; dal 2020 il progetto prende il nome di **Barriera a cielo aperto**. Da segnalare le proiezioni dedicate alla Resistenza organizzate nelle borgate dell'alta Valle di Susa attraverso **Erre70** insieme ad ArTeMuDa e all'ANPI. Da sette anni l'Associazione cura il percorso **Parole&Cinema** dedicato alla presentazione, alla presenza dell'autore, di libri che raccontano il cinema da diversi punti di vista in collaborazione con Film Commission Torino Piemonte e Circolo dei Lettori.

Al termine del 2019, in occasione del **T-DoR Day**, ha curato **Trans of Turin** un progetto foto-narrativo che ha dato voce a otto persone transessuali che hanno posato nelle otto circoscrizioni della città. Marco, Annalisa, Lee, Lia, Tecla, Sara, Monica, sette persone transessuali che sono nate a Torino o che l'hanno scelta come città in cui vivere, ma anche **Vladimir Luxuria**, ottava protagonista, direttrice del **Lovers Film Festival**. Nel 2022 ha coordinato un laboratorio video a beneficio di un target di ragazzi e ragazze vittime di discorsi d'odio per questioni legate alla loro disabilità, orientamento di genere e sessuale o provenienza etnica, nell'ambito di **A Perdita d'Odio** progetto degli Infopoint di Emergency finalizzato al contrasto all'*hate speech*. Nello stesso anno l'AMNC ha collaborato alla produzione del documentario *Ri_Generazioni - un racconto di comunità, voci e testimonianze del quartiere*, nell'ambito del progetto INDIGENO volto a migliorare la vivibilità e la sicurezza del Lungo Dora, insieme a Quore e al TYC - Turin Youth Center.



James Cameron, Testimonial Rolex

Il legame tra James Cameron e Rolex è caratterizzato dalla comune determinazione a raggiungere l'eccellenza e a spingersi oltre i confini del possibile. Testimonial Rolex dal 2012, il regista pluripremiato agli Oscar non ha mai dimenticato la sua seconda passione: l'esplorazione.

Quando nel 2012 scende nella fossa delle Marianne, la zona più profonda degli oceani, a circa 11.000 metri di profondità, l'orologio sperimentale Rolex Deepsea Challenge lo accompagna in questa immersione in solitaria senza precedenti, fissato al braccio articolato del suo sommergibile.

I film di James Cameron riflettono non solo il suo desiderio di capire il mondo, ma anche la sua straordinaria creatività e il suo ingegno fuori dal comune. Crede nel potere della narrazione e trae ispirazione da chi lo ha preceduto per trasmettere le sue conoscenze alle nuove generazioni.

Il coinvolgimento di Rolex come partner della mostra simboleggia questa stretta collaborazione, espressa anche attraverso un breve filmato in cui James Cameron ripercorre la sua collaborazione con il Marchio e i momenti salienti della sua carriera di esploratore e regista.

ROLEX E IL CINEMA

Rolex sostiene le imprese delle donne e degli uomini e ne celebra non solo i traguardi, ma anche il viaggio che intraprendono, fatto di emozioni, successi e momenti indimenticabili.

Parte integrante di questa filosofia è il rapporto di lunga data del Marchio di orologi svizzero con il cinema attraverso l'iniziativa Perpetual Arts, un ampio portafoglio di discipline artistiche che si estende anche all'architettura, alla danza, alla letteratura, alla musica, al teatro e alle arti visive. Da oltre mezzo secolo, Rolex prosegue il proprio contributo in favore della cultura ed è al fianco degli artisti di maggior talento e delle principali istituzioni culturali a livello mondiale per celebrare l'eccellenza e promuovere la trasmissione del patrimonio artistico, creando un legame tra passato, presente e futuro.

Da decenni il Marchio è strettamente legato al mondo del cinema e i suoi orologi sono apparsi in numerosi film, tra cui alcuni capolavori premiati con l'Oscar®. Dal 2017 Rolex promuove le arti cinematografiche attraverso una partnership con l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences, è Proud Sponsor of the Oscars® e ospite ufficiale della Greenroom dell'evento, e sostiene i Governors Awards.

Rolex, inoltre, promuove l'eccellenza attraverso i suoi Testimonial, le leggende del cinema Martin Scorsese, James Cameron e Jia Zhang-Ke. Nel riconoscere l'importanza di trasmettere la conoscenza da una generazione alla successiva, aiuta numerosi registi promettenti consentendo loro di collaborare con grandi artisti, come Mira Nair, Stephen Frears, Zhang Yimou, Walter Murch, Alejandro G. Iñárritu, Alfonso Cuarón e Spike Lee.

Al fine di contribuire a preservare la storia del cinema per le generazioni future, il Marchio è diventato anche Founding Supporter dell'Academy Museum of Motion Pictures di Los Angeles e partner della fondazione The Film Foundation.

Attraverso il suo sostegno all'industria cinematografica, Rolex promuove l'eccellenza, la trasmissione della conoscenza, la conservazione delle arti cinematografiche e investe nei grandi registi di domani.



BARATTI&MILANO, Maestri del Gusto a Torino dal 1858
E' PARTNER UFFICIALE DEL MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA E PARTNER PER LA
MOSTRA THE ART OF JAMES CAMERON

Il rinomato e inconfondibile locale di Piazza Castello a Torino, sostiene la Mostra che parte il 26 Febbraio 2025 presso la Mole Antonelliana.

Torino, 25 Febbraio 2025

A partire dal giorno 26 Febbraio 2025 presso la Mole dell'Antonelli a Torino, sarà possibile visitare la Mostra *The Art of James Cameron*.

Il più rinomato e conosciuto Caffè Storico di Torino, Baratti&Milano anche Salotto Sabauda, sosterrà il successo del Museo del Cinema e della Città di Torino in questo nuovo e attesissimo progetto. Il Caffè Storico di Piazza Castello in questi anni ha rafforzato il suo rapporto con la città attraverso progetti speciali legati alle attività culturali cittadine e questo importante anno, in cui compie 150 anni dalla sua creazione (avvenuta nel 1875 in Galleria dell'Industria Subalpina), ha deciso di stringere ancora di più il legame con il Museo del Cinema attraverso differenti attività annuali del Museo del Cinema e della Città di Torino in questo sorprendente progetto.

Baratti&Milano viene invitata ad essere ambasciatrice del gusto torinese, consolidando così la sua posizione centrale nel rappresentare la tradizione cittadina e l'evoluzione progettuale dei grandi direttori e sovrintendenti presenti a Torino. Il Caffè Storico è l'unico locale in Torino che produce, affianca e sostiene eventi culturali di grande rilevanza restituendo forza ai legami storici, nati già nei secoli passati, con le più importanti Istituzioni culturali della città.

Da sempre unica attrice di eventi profilati nella Galleria in cui è ospitata, la Caffetteria iconica di Torino conferma l'amicizia con il simbolo della Città, La Mole.

Il Caffè Storico, restaurato e conservato egregiamente dalla Famiglia Repetto, sarà dunque tempio di ospitalità per gli eventi decisi dal Museo. Anche quest'anno, è stata creata una serie di confezioni pregiate in edizione limitata, che si alterneranno durante l'anno. Si partirà con una scatola preziosa in totale manifattura artigianale torinese, con pregiati incarti italiani e grafiche studiate in collaborazione con lo staff creativo del Museo del Cinema e la Avatar Alliance Foundation; una pregiata confezione unica e numerata che conterrà otto varianti dei famosissimi Cremini (inventati da Baratti&Milano nei primi anni del 900) con disegni originali selezionati tra quelli in mostra. La confezione regalo sarà in vendita presso il Bookshop del Museo del Cinema (Via Montebello 20, entrata autonoma per l'interno della Mole) e presso il Caffè Baratti&Milano di Piazza Castello 29. Seguiranno Latte Storiche e Confezioni dedicate al Museo per tutto l'anno 2025/2026.



TORINO OUTLET VILLAGE: ESPERIENZA DI SHOPPING UNICA IN UNA LOCATION ESCLUSIVA

Torino Outlet Village è una delle principali “shopping tourism destination” del nord Italia; a soli 10 minuti da Torino e a 50 minuti da Milano gode di una posizione strategica rispetto all’autostrada Torino-Milano, crocevia di un importante flusso turistico che dalle vicine Francia e Svizzera si estende a tutto il Nord Italia.

Torino Outlet Village è il più recente tra i progetti di Arcus Real Estate: un complesso di 20.000 mq distribuiti su un unico livello a cielo aperto con una promenade lunga quasi 300 metri, attraversata dai negozi dei migliori brand: dall’abbigliamento luxury dei monomarca Michael Kors, Elisabetta Franchi, Boggi Milano, Coach e Luisa Spagnoli alla cosmesi di L’Oreal e Kiko, fino allo sportswear con i brand Nike, Adidas, Under Armour, Dainese, Salomon e Salewa. E poi ancora Levi’s, Twinset, Patrizia Pepe, Antony Morato, Pinko, Tommy Hilfiger, Calvin Klein, Victoria’s Secret, Trussardi e Guess.

Nel 2025, grazie ad un nuovo ampliamento in fase di ultimazione, agli 80 negozi esistenti si aggiungeranno 60 nuove insegne che renderanno ancora più unica ed esclusiva l’esperienza di shopping. Torino Outlet Village è un punto di riferimento per la città anche per gli eventi sportivi e culturali che sostiene ed organizza. Bronze Partner di uno degli eventi sportivi più prestigiosi dell’anno, le Nitto ATP Finals, anche nel 2025 il Village si conferma una delle tappe del Trophy Tour, ospitando il trofeo ufficiale per il quinto anno consecutivo.

Progettato da Claudio Silvestrin, uno dei maggiori esponenti dell’architettura contemporanea, Torino Outlet Village è da sempre un polo culturale che, a seguito del successo della collaborazione per la mostra “The World of Tim Burton”, anche quest’anno rinnova il supporto a sostegno del Museo Nazionale del Cinema a partire dalla mostra “The Art of James Cameron”.

Pensando alle migliaia di visitatori che ogni anno popolano Torino Outlet Village, sono molte le iniziative e gli eventi organizzati durante il corso dell’anno, dalle installazioni immersive agli appuntamenti enogastronomici dedicati a tutta la famiglia, dai concerti alle performance di artisti.

Torino Outlet Village offre ai clienti diversi servizi premium: dall’Infopoint multilingue al personal shopper (su prenotazione), fino al servizio “hands-free shopping”, che si occupa di custodire presso



l'Infopoint gli acquisti dei propri clienti, permettendogli così uno shopping a mani libere. I servizi sono il vanto del Village che, con l'installazione di 8 nuove colonnine Supercharger Tesla, è il più grande charging-hub del Nord-Ovest. Grande attenzione è riservata alle famiglie con bambini a cui è dedicata la Kids Area, uno spazio sicuro che concilia giochi, laboratori e divertimento, composta dalla Party Room, un'area di 100 mq dedicata alle feste di compleanno dei più piccoli, dalla Playground di 300 mq per i bambini dai 3 ai 10 anni e dalla Nursery, un'area di 50 mq pensata per i bambini tra gli 0 e 3 anni.

www.torinooutletvillage.com

TORINO OUTLET VILLAGE

Via Torino 160. Settimo Torinese (TO)

CIM4.0 – IL COMPETENCE CENTER, PUNTO DI RIFERIMENTO NAZIONALE PER L'INDUSTRIA DEL FUTURO

CIM4.0 è il centro di competenza nazionale per l'industria, riconosciuto dal **Ministero delle Imprese e del Made in Italy (MIMIT)** e con sede a **Torino**. Fondato nel 2020, unisce le conoscenze di due eccellenze accademiche, il **Politecnico di Torino** e l'**Università di Torino**, con le competenze e le esperienze di 21 aziende leader nei settori dell'aerospazio, dell'automotive e della manifattura, tra cui **Leonardo, Thales Alenia Space, Avio Aero, Stellantis, Italdesign, Michelin, SKF, REPLY** e altre.

A fianco delle imprese, CIM4.0 si avvale anche della collaborazione con **partner tecnologici di rilievo**, come **Amazon AWS, Google Cloud, Fanuc, Accenture e Intesa Sanpaolo**, fornendo competenze e soluzioni innovative per la trasformazione digitale dell'industria.

LE NOSTRE AREE DI INTERVENTO

Trasferimento tecnologico

CIM4.0 aiuta le imprese ad implementare l'innovazione al proprio interno attraverso le competenze e le tecnologie 4.0 presenti presso le sue due linee pilota: **Additive Manufacturing** e **Digital Factory**.

1. **Additive Manufacturing Pilot Line** → La più grande linea pilota italiana aperta alle imprese per la sperimentazione e l'adozione della stampa 3D industriale.
2. **Digital Factory Pilot Line** → Un ambiente di innovazione dove tecnologie come intelligenza artificiale, IoT e analisi dei dati migliorano l'efficienza e la sostenibilità produttiva.

Finanziamento e supporto all'innovazione

Il centro supporta le imprese nell'accesso a fondi per la ricerca e lo sviluppo, operando come **soggetto attuatore** delle politiche industriali del MIMIT. L'obiettivo è agevolare investimenti in tecnologie innovative e accompagnare le aziende nel loro percorso di maturazione tecnologica.

Formazione e sviluppo delle competenze

L'innovazione nasce dalla conoscenza e dalla competenza. CIM4.0 investe nella formazione della forza lavoro attraverso due programmi distintivi:

- **Learning Hub** → Un centro di aggiornamento continuo dedicato ai nuovi linguaggi digitali e alle tecnologie emergenti.
- **CIM4.0 Academy** → Un percorso di alta formazione per **manager, imprenditori e specialisti**, progettato per preparare i nuovi "**Industry 5.0 Innovation Leader**". I partecipanti ottengono un **diploma certificato** dalla **Scuola Master e Formazione Permanente del Politecnico di Torino**, che attesta le competenze necessarie per guidare la trasformazione digitale e gestire aziende innovative e connesse.