



MUSEO
NAZIONALE
DEL CINEMA
TORINO

DONATO SANSONE Metaversi

MOLE ANTONELLIANA

7.4.2025 - 8.9.2025

Soci fondatori



Partner





MUSEO
NAZIONALE
DEL CINEMA
TORINO

DONATO SANSONE. METAVERSI

Il Museo Nazionale del Cinema propone la prima personale del videoartista

Museo Nazionale del Cinema - Mole Antonelliana, piano di accoglienza
7 aprile – 8 settembre 2025

Dal 7 aprile all'8 settembre 2025, il piano di accoglienza del **Museo Nazionale del Cinema di Torino** ospita la mostra **DONATO SANSONE. METAVERSI**, a cura di **Bruno Di Marino**, la prima personale dedicata a **Donato Sansone**, artista, animatore e autore di brevi film, videoclip musicali, spot e altri "scherzi" audiovisivi, di lavori surreali e provocatori realizzati con tecniche diverse che traducono in tratto grafico e animazione diverse visioni della realtà.

Sempre lunedì 7 aprile alle ore 20:30 al Cinema Massimo di Torino vi sarà una serata dedicata a Sansone con la proiezione di alcuni suoi film.

Come le storiche avanguardie, Sansone contamina l'alto con il basso, il poetico con il triviale, il comico con il tragico – finendo così per mettere a soqquadro il pensiero comune e suscitando nello spettatore un riso acido. Il suo è il regno dello sberleffo e del paradosso, e il suo stile è all'insegna di un surrealismo ludico e provocatorio, che oscilla tra artigianale e digitale.

I suoi patchwork e video sono stati presentati ai più importanti festival del mondo e in varie gallerie, ma anche in luoghi di grande passaggio come i centri commerciali. È amato dal mondo della musica italiana, collabora da tempo con Subsonica, Manuel Agnelli, Paolo Spaccamonti, Francesco De Gregori, Afterhours e Verdena.

*"Accanto all'omaggio ai grandi interpreti del presente e del passato, il Museo Nazionale del Cinema si è da tempo dato il compito di raccontare tutte le declinazioni di quello che definiamo cinema – sottolinea **Enzo Ghigo**, presidente del Museo Nazionale del Cinema. Essere al passo con i tempi significa anche interrogarsi sulle nuove espressioni artistiche, proponendo ai visitatori artisti meno noti ma capaci di interrompere la monotona scansione del nostro quotidiano con la vitalità delle loro proposte. E con questo spirito abbiamo accolto l'opera di Donato Sansone, felici di accompagnarlo in questa prima personale che siamo sicuri vi saprà sorprendere".*

*"Con questa personale dedicata a Donato Sansone continua l'esplorazione e la valorizzazione di quelle esperienze nate qui in Piemonte ma che hanno saputo conquistare attenzioni e riconoscimenti a livello nazionale e internazionali – afferma **Carlo Chatrian**, direttore del Museo Nazionale del Cinema. Metaversi è un viaggio nell'universo di un artista inventivo e provocatore, che con abilità e leggerezza adotta diverse tecniche e differenti formati. Amante dello scherzo e dello sberleffo, Sansone è anche profondamente cosciente di quanto la serietà e le "buone*



maniere” spesso nascondano la paura di confrontarsi con quanto e chi eccede la norma. Vi invitiamo dunque a lasciare vestito e cravatta, tailleur e tacchi alti e lasciarvi sedurre “dai mostriciattoli” e dalle altre irriverenti provocazioni che animano il piano zero della Mole”

La mostra raccoglie vent’anni di attività di Donato Sansone e si articola in un ricco e colorato percorso composto da disegni originali, stampe digitali, installazioni e tantissime immagini in movimento che permettono al visitatore di scoprire la sua eclettica arte visiva. Il metaverso è una dimensione virtuale che si può abitare ed esplorare e l’intento è di far sì che il visitatore si lasci trasportare in un flusso caotico di segni, immagini, suoni, rumori, percezioni, frammenti di corpi e di paesaggi, rapide associazioni visive. Non un unico metaverso, quindi ma tanti metaversi e ognuno potrà trovare dentro questa mostra qualcosa di diverso: di attraente e di perturbante, di comico e di horror, di fisico e di immateriale, di erotico e di fantasmagorico.

In tutte le sezioni del percorso di visita sono presenti dei video LIS e i Servizi Educativi propongono un’attività laboratoriale rivolta ai gruppi dei centri estivi.

A completamento della mostra, è stato realizzato il catalogo Donato Sansone. Metaversi, a cura di Bruno Di Marino. Edito da Silvana Editoriale, il volume, oltre ai materiali della mostra, conterrà la graphic novel dell’autore dal titolo *Il gatto*.

La mostra si inserisce in un progetto di conservazione e valorizzazione dell’opera di Donato Sansone, del quale la Cineteca del Museo Nazionale del Cinema ha in deposito tutte le opere realizzate dall’inizio della sua carriera.

La mostra rientra nella sezione **Echoes** di **EXPOSED Torino Foto Festival** e sarà visitabile per tutta la durata della manifestazione (16 aprile – 2 giugno 2025).

Per info e orari www.museocinema.it

Tutti i materiali stampa sono disponibili a questo link

<https://drive.google.com/drive/folders/1jzwmFux8DYIV4Qsg6IUPKBAoiodyE2kC?usp=sharing>

PRESS INFO MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA

Resp. Ufficio Stampa: Veronica Geraci

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

Il secolo breve si è chiuso portandosi via quelle categorie che avevano regolato un modo di pensare e di essere. Hanno perso di valore il senso della frontiera, fino alla macro-dimensione delle superpotenze, così come quello del limite tra privato e pubblico. L'idea di appartenere a un "qui", caratterizzato da una lingua, una cultura, un'identità, è evaporata in un universo fluido contraddistinto da un incessante movimento e scambio di persone, merci, immagini e suoni. L'insorgenza di istanze conservatrici, così lampanti nel loro arroccarsi su posizioni difensive e anacronistiche, esalta questa nuova realtà, caotica e contraddittoria, con cui volenti o nolenti dobbiamo fare i conti. Dall'altra parte è giocoforza notare la presenza di un pensiero dominante che, nel suo essere apparentemente amorfo, accogliente verso ogni espressione, di fatto le oblitera, smussandone tutte le asperità.

Di fronte a questa tendenza normativa, tanti sono gli artisti che, in modo istintivo o cosciente, usano le immagini e i suoni per cortocircuitarla. Donato Sansone è uno di questi. Nel suo essere artigiano all'epoca Photoshop, marginale pur essendo presente su Youtube, Sansone ha fatto dello smascheramento e dello sberleffo delle regole di base della nostra società la sua poetica. Abbinando uno spirito giocoso, irriverente e provocatore, che gli viene dalle sue origini lucane, alla serietà di un lavoro quotidiano proprio del Piemonte che lo ha adottato, cortometraggio dopo cortometraggio, videoclip dopo videoclip l'artista sta dando forma a un opus che è un inno alla libertà. Libertà di mettersi a nudo e mettere a nudo le nostre paure e i nostri fantasmi. Il corpo è il terreno simbolico su cui la sua matita (digitale) e la sua fantasia (questa molto reale) hanno libero sfogo. Il corpo deformato, in senso quasi sempre giocoso, si combina sovente con l'ultimo dei tabù: il sesso. Perché, in un mondo dove la pornografia non è mai stata così onnipresente, esporre il sesso – cinquant'anni dopo i movimenti di liberazione - ha ancora un forte potere rivoluzionario.

La scelta di dedicargli la prima personale risponde al valore e al ruolo che l'opera di Donato Sansone ricopre nel mondo politicamente corretto di oggi. Le opere esposte e quelle che vivono di vita propria nei tanti metaversi che ci circondano smontano i nostri consolidati criteri di gusto e valore. Se come Foucault ci ha ricordato la biopolitica è la dimensione che occupa il nostro orizzonte e il corpo è il luogo dove questo potere si esprime, allora i lavori di Sansone nella loro immediatezza (realizzativa), nella loro apparente superficialità (perché di superfici sempre si occupano), nella loro ludica componente sono un invito a osservare e osservarci da una prospettiva diversa. Il primo passo per essere cittadini consapevoli di un secolo nuovo.

Carlo Chatrian
Direttore Museo Nazionale del Cinema

LE CONCATEN(ANIM)AZIONI DI DONATO SANSONE

Benvenuti nel regno dello sberleffo e del paradosso, benvenuti nel mondo di Donato Sansone: artista nonché animatore dallo stile e dall'immaginario che oscilla da sempre tra l'analogico e il digitale, il manuale e il numerico. Sansone è autore di lavori surreali e provocatori, basati su disegni tradizionali caratterizzati da un approccio fortemente artigianale alla materia, dove le architetture stratificate di segni sono in perenne evoluzione. Ma è anche il creatore di video e immagini digitali frutto di una ricerca sulle nuove tecnologie, che assumono forme e funzioni sempre diverse. Le sue sono visioni animate che costituiscono un inarrestabile *continuum* visivo, configurandosi secondo modalità differenti col variare del contesto.

Sospeso tra bidimensionale e tridimensionale, il multiverso sansoniano è un crocevia di piani, linguaggi, simboli, incentrato sull'inganno (audio)visivo e prospettico, sul collage materico-immateriale, sulla schizofrenica sovrapposizione di *layers*, sulla rapidissima concatenazione di immagini che innescano vere e proprie reazioni a catena. Altro aspetto non secondario del suo lavoro è lo slittamento che Sansone – in modo programmatico – opera dal serio al faceto, senza aver paura di osare, di scandalizzare, fino a sconfinare nella goliardia oscena: l'estrema professionalità con cui applica la sua arte a lavori su commissione, non è certo minore dell'impegno ludico con cui – in pochissimo tempo – l'artista partorisce fulminanti animazioni da inviare agli amici o da postare sul web.

I *divertissement* rappresentano per Sansone una sorta di palestra, assolvendo compito di "riscaldamento" prima di affrontare lavori più seri e complessi. Sono dettati dall'esigenza di prendersi un attimo di pausa dalla faticosa routine di chi sforna animazioni a getto continuo. Insomma, possiamo leggere tali esercizi estemporanei di stile come antistress per lui che li realizza e per gli utenti che li guardano. Dietro tutto ciò si cela, inoltre, una necessità tipica dell'artista: convogliare le proprie energie in un flusso di sublimazione creativa. Nel caso di Sansone, tuttavia, produrre animazioni assume contorni compulsivi e, a tratti, maniacali.

Questo lato giocoso o non-serioso dell'animatore è – a nostro giudizio – indispensabile per comprendere fino in fondo la sua poetica, per assaporare il suo barocco catalogo di visioni, figure, variazioni sul tema. L'ironia è il fulcro di un'estetica dove il ricorrente slittamento verso la pornografia e la violenza, è reso più urgente non tanto dall'esigenza di *épater le bourgeois* (ormai nessuno si imbarazza più di fronte ai suoi eccessi), ma dalla necessità di ricordarci che l'arte deve essere divertimento, irriverenza, spiazzamento continuo dell'osservatore e, soprattutto, gioco infinito.

Bruno Di Marino
Curatore della mostra

IL PERCORSO ESPOSITIVO

Penso che un modo per approcciare i miei lavori sia quello di non prendersi troppo sul serio, esattamente come faccio io con me stesso. A me piace infastidire come un giocherellone, come un saltimbanco, come un bambino che fa i capricci.

E mi pongo verso le cose che faccio nello stesso identico modo.

La mia è una grande voglia di giocare con il mondo e con l'immaginazione.

DONATO SANSONE nasce a Bella (PZ) nel 1974.

Dopo il diploma all'Accademia di Belle Arti di Napoli, frequenta a Torino il Dipartimento di Animazione del Centro Sperimentale di Cinematografia dove si diploma, specializzandosi in animazione sperimentale, compositing di tecniche d'animazione e *live action*. Fin dai primi anni duemila realizza cortometraggi, videoclip per musicisti (tra cui Afterhours, Subsonica, Verdena, Max Cooper), nonché spot pubblicitari per importanti agenzie.

Con **Videogioco** (2009) raggiunge grande notorietà anche internazionale: il film è recensito sulle pagine della rivista *Cahiers du Cinéma* e, nel 2011, la Cinémathèque québécoise lo annovera tra i 50 cortometraggi che hanno cambiato la storia dell'animazione. Nel 2014 il suo **Grotesque Photobooth** è inserito da Saatchi & Saatchi tra i 20 video dell'anno nello showcase del Cannes International Festival of Creativity.

Nel 2015 Sansone realizza **Journal animé** prodotto da Canal+ per la collezione *Dessine toujours* e, nel 2016, il film è tra i finalisti del Premio César, oltre a essere inserito nella lista dei 70 cortometraggi in corsa per gli Oscar.

Nel 2018 **Ghost Crash** diventa virale su Facebook, raggiungendo 220 milioni di visualizzazioni.

Nel 2020 **Bavure** è tra i dodici finalisti ai César. Nello stesso anno realizza il videomapping **The Mole Play** sulla Mole Antonelliana per i 20 anni del Museo Nazionale del Cinema.

Nel 2022 gli è commissionato dall'agenzia di Chicago Highdive lo spot per la tv americana dei Playoff della National Hockey League.

I film di Sansone sono stati selezionati nei più importanti festival di cinema di animazione (Annecy, Anima Mundi, Hiroshima) e sono presenti su molti siti specializzati internazionali (come Stashmedia tv, Wired.com, Vimeo Staff Picks).

Alcuni suoi cortometraggi sono prodotti e distribuiti dalla compagnia francese Autour de minuit.

IN PRINCIPIO ERA LA MATITA

L'ideazione passa sempre attraverso il disegno, dunque è lo strumento originario di tutte le mie opere, anche di quelle digitali.

Il disegno è il modo in cui infondo alle idee una dimensione fisica.

Alla base di qualunque creazione artistica vi è sempre il **disegno**. Disegnare vuol dire progettare, visualizzare un'idea. Per Sansone

la matita è uno strumento privilegiato, sia per tracciare scarabocchi che si trasformano in buffi e deformi personaggi, sia per costruire architetture oniriche e geometrie dinamiche che si espandono davanti ai nostri occhi.

Il disegno non è solo quello tracciato sulla carta con la matita, ma può essere una composizione virtuale nata sul foglio digitale.

Qui vi sono tutte le tipologie: una tela eseguita con pennarelli (**Darkdevol**), una serie di stampe digitali, figure create con la tavoletta digitale Cintiq (**Uomo e Donna**) o su smartphone (la serie dei **Personaggini** disseminati lungo il percorso).

Le opere grafiche sono messe a confronto con i film dove il (di)segno è predominante: da **Topo glassato al cioccolato** a **Journal Animé**, da **Videogioco** a **Dark Globe**.

(S)COMPOSIZIONI DIGITALI

Il mio rapporto con la tecnologia è fondamentale per poter realizzare ciò che faccio. Mi considero un animatore anomalo, nel senso che in realtà animo davvero poco, utilizzo soprattutto il compositing, gli effetti speciali digitali, e amo manipolare le immagini, sia sequenze in live action che fotografie. Adopero sostanzialmente solo due software, After Effects e Photoshop, penso di conoscere molto bene tutte le opzioni che offrono.

Potremmo definire l'arte di Sansone una sorta di cubismo digitale, poiché ama scomporre, smembrare, sezionare e poi ricomporre corpi, oggetti, immagini, grazie al procedimento del compositing in cui è maestro.

La serie Civita è dedicata al piccolo borgo di Civita di Bagnoregio situato nel viterbese, perennemente sull'orlo dell'abisso: è destinato a franare ma, nonostante ciò, rimane sempre lì, sospeso nel vuoto. Attraverso un pirotecnico vortice di graffiti, pennellate e colori, Sansone vi invita a entrare in questo magico luogo, un metaverso analogico-digitale. Le variazioni pittografiche digitali che infonde alla sua skyline sono un modo per prolungarne l'esistenza e per rinnovarne l'iconografia.

IL SUONO ANIMATO

Il suono, e lo dico da filmmaker, è più importante dell'immagine. L'immagine non ci fa vedere, paradossalmente, quello che riesce a mostrarci il suono. Infatti, ogni volta che realizzo un film avverto la necessità di costruirmi già una struttura sonora, perché ho bisogno di sentire il ritmo in tutto quello che faccio.

Il videoclip musicale è uno dei territori in cui Sansone ha transitato maggiormente in questi ultimi anni, collaborando con band e musicisti come **Verdena**, **Subsonica**, **C'mon Tigre**, **Animaux formidable**, **Manuel Agnelli** e altri.

Come spiega lo stesso Sansone, parlando della relazione che si crea con gli artisti per i quali gira i video: "In genere mi lasciano assoluta libertà di creare ciò che voglio, perché si fidano e si affidano completamente a me. Spesso non dico nemmeno quello che intendo realizzare, mentre altre volte mostro l'idea solo per sapere se sono d'accordo (e lo sono quasi sempre al 99 per cento)".

Mescolare fotografie, interventi grafici e riprese dal vero, assemblando il tutto con un sapiente lavoro di post-produzione, è la caratteristica centrale di lavori qui proposti, come **Colle immane** (2015), **Respirare** (2018), **Di domenica** (2014) e **Solace in Structure** (2021), accompagnati da riproduzioni dei fotogrammi.

VARIAZIONI SUL CORPO

Il corpo è una macchina bella esteticamente, costituisce la nostra dimensione della realtà nel senso che tutto ciò che siamo, immaginiamo e vediamo è corpo.

Mi affascina tantissimo il corpo che, frantumandosi e dividendosi, percepisce il mondo in modi sempre diversi.

Il corpo, magnifica ossessione sansoniana, è sempre al centro dei suoi film. Corpi scomposti, sezionati, lacerati. Corpi post-organici, corpi cyborg, corpi androgini, corpi transformers. Corpi ipersessuati e corpi macchine che si compenetrano, si accoppiano fino a fondersi in un'unica entità, oppure si scontrano e si distruggono senza esclusione di colpi.

Le provocatorie allegorie digitali della carne di Sansone si espandono in questa sezione declinate, per esempio, nella serie centrata sul corpo **Hard Pencil**, o nella serie **Portrait**, da **Goldrake** a **Urlo**, con ritratti stravolti e deformati dall'artista fino a farli esplodere.

Il comico si trasforma in grottesco e, infine, in orrido.

Ho sempre avuto un'attrazione nei confronti della carne, del suo odore, della sua consistenza, del suo sapore. E parlo di carne femminile. Forse quando ero piccolo devono essere avvenute vicende che mi hanno segnato. Avverto proprio un'ebbrezza potente nei confronti del corpo, della sessualità.

VIDEO EXPERIMENT

L'irresistibile attrazione per gli effetti digitali amplifica la vocazione di Sansone a creare vertigini e corto-circuiti spazio-temporali, come in **Ghost Crash** (2018), **Here we go_NHL** (2023), **Cinematic** (2021), ma soprattutto in **Concatenation 2 - Olympic Games** (2020).

La serie è basata sull'affastellarsi di inquadrature diverse che si sovrappongono l'una sull'altra ricucendo tra loro i corpi di atleti impegnati in differenti discipline sportive.

FENACHISTISCOPI

Cosa sono questi strani dischi con figure disegnate che prendono vita se messi in movimento?

Si chiamano fenachistiscope e rappresentano le origini del cinema. Messo a punto da Joseph Plateau nel 1833, questo singolare apparecchio per creare l'illusione del movimento è una delle tante che anticipano l'invenzione del cinematografo dei Lumière.

Il cinema è un'arte antichissima e gli spettacoli di figure disegnate costituiscono la forma più arcaica di immagini in movimento.

Sansone rende omaggio a questi dispositivi disegnandovi sopra alcune bizzarre composizioni: il fantasma, l'uomo-palla e lo sputa-testa.

I tre fenachistiscope si collegano idealmente alla collezione del Museo Nazionale del Cinema, che include questi giochi ottici prodotti nel XIX secolo. In questo modo si evidenzia la totale continuità tra passato e presente, fra tradizione artigianale e innovazione tecnologica.

Lasciatevi ipnotizzare dal loro ritmo e...

Buon divertimento!

VIDEOGIOCO + DARK GLOBE

Siete appassionati di quei libri pieni di finestre che si aprono e di figure ritagliate che spuntano fuori all'improvviso?

Beh, anche Sansone si ispira al meccanismo dei libri pop-up per realizzare due film: **Videogioco** e **Dark Globe**.

Qui accanto trovate le due opere con i disegni originali usati per la loro realizzazione.

Sullo schermo Sansone dà vita al caos di fogli e foglietti sovrapposti e accostati tra loro, prima ripiegati e poi aperti in modo da rivelare immagini inaspettate, seguite da micro-azioni e micro-animazioni.

Videogioco, vincitore di numerosi riconoscimenti a livello internazionale, è un breve e fulminante esperimento del 2009 dove è condensata tutta l'estetica sansoniana.

Dark Globe, presentato alla Settimana della Critica di Venezia 2024, è una sorta di Videogioco parte seconda, poiché riprende lo spirito, lo stile e la tecnica del primo slittando verso la morale ecologista, concentrandosi sul tema della guerra e sulla logica del conflitto globale che si estende in maniera esponenziale, fino alla distruzione dell'intero pianeta.

XXX

Il lavoro sul corpo culmina nella sottosezione XXX, rivolta solo ai visitatori adulti, dove sono inseriti i divertissement e gli esperimenti prodotti in modo estemporaneo, molte volte pensati solo per i social. Sansone spiega così la sua necessità, quasi compulsiva, di realizzare lavori goliardici a getto continuo:

"Sento il bisogno di condividere ogni cosa con gli altri. Inoltre, mostro il mio corpo in maniera esagerata, totalizzante, a partire dal mio pene. Forse per questo mi censurano continuamente sui social. Hanno chiuso per ben tre volte il mio canale YouTube".

L'ironia è il fulcro di un'estetica dove il ricorrente slittamento verso la pornografia e la violenza è reso più urgente non tanto dall'esigenza di épater le bourgeois, ma dalla necessità di ricordarci che l'arte deve essere divertimento, stupore, spiazzamento continuo dell'osservatore e, soprattutto, gioco infinito.

E adesso, come dei voyeurs, avvicinatevi e guardate attraverso gli occhi di Donato Sansone!

DONATO SANSONE. METAVERSI

7 aprile 2025 – 8 settembre 2025 | Mole Antonelliana

Il Museo Nazionale del Cinema di Torino ospita la mostra *Donato Sansone. Metaversi* – curata da Bruno Di Marino – che propone alcune opere dell'artista, autore di lavori surreali e provocatori realizzati con tecniche diverse che traducono in tratto grafico e animazione differenti visioni della realtà.

Attività didattiche del Museo Nazionale del Cinema di Torino

In occasione della mostra *Donato Sansone. Metaversi*, i Servizi Educativi del Museo Nazionale del Cinema propongono un'attività laboratoriale rivolta ai gruppi dei centri estivi.

ATTIVITÀ RIVOLTA AI CENTRI ESTIVI

Laboratorio

VISIONI ANIMATE – Laboratorio

Età: 6-12 anni | Durata: 90' | Costo: 5€ + ingresso 4€

Un laboratorio sul disegno animato ispirato al processo artistico di Donato Sansone. Nella prima fase dell'attività, i partecipanti vengono introdotti all'arte di Sansone e alle particolari tecniche con cui crea le proprie opere audiovisive. Nella seconda realizzano dei disegni ispirati al suo immaginario e li animano mediante le tecniche innovative impiegate dall'artista, in un gioco di forme, segni e stratificazioni che fondono l'artigianalità con la sperimentazione tecnologica. Un'esperienza creativa per trasformare il proprio immaginario in disegni da portare a casa.

Il laboratorio Visioni Animate, rivolto ai centri estivi, potrà entrare a far parte delle regolari attività dei Servizi Educativi del Museo come proposta didattica rivolta alle scuole e al pubblico.

Le proposte delle attività didattiche per le scuole e il pubblico potranno subire variazioni o integrazioni: potranno essere comunicati eventuali aggiornamenti nei prossimi mesi.

Per info, orari e prenotazioni e prenotazioni www.museocinema.it

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

DONATO SANSONE. METAVERSI

Museo Nazionale del Cinema, Mole Antonelliana

07.04.2025 / 08.09.2025

April 7, 2025 / September 8, 2025

A cura di / *Curator*

Bruno Di Marino

Montaggi video e immagine guida / *Film Editing and Key Visual*

Donato Sansone

Coordinamento / *Management*

Claudia Gianetto

Progetto di allestimento, grafica e direzione lavori /

Project Designer, Graphic Design and Works Management

Gwladys Martini

Organizzazione / *Organization*

Paola Traversi, Claudia Bozzone, Marta Fontolan, Maria Riccobene

Servizi tecnici / *Technical Services*

Sabrina Mezzano, Paolo Bertuzzi, Leonardo Ferrante

Allestimento / *Exhibit Installation*

Sv Start s.n.c., Buttigliera Alta (TO)

Stampa / *Graphic Production*

First Service Print, Torino

Stampa "Personaggini" / *"Personaggini" Prints*

Ambra Tiplado, Genova

Fenachistiscopi / *Phenakistoscopes*

Walber, Torino

Traduzioni / *Translations*

Arts and Culture Translated

Assicurazione / *Insurance*

Reale Mutua - Agenzia Antonelliana, Torino

Video LIS / *Video ISL*

Istituto dei Sordi di Torino

Merchandising

Artefatto, Torino

Comunicazione / *Communications*

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

Ufficio stampa / *Press Office*

Veronica Geraci

Attività educative / *Educational Programs*

**Ornella Mura, Fabio Bertolotto, Erica Girotto, Stefania Sandrone
Rear Società Cooperativa, Grugliasco (Torino)**

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

Daniele Tinti, Alice Laureana, Emanuela Peyretti, Bruna Ponti

Amministrazione / *Administration*

Giulia Fiorio, Sandra Giaracuni

Cineteca / *Film Archive*

Gabriele Perrone, Stefania Carta, Roberto Flamini, Nadia Maltauro

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

Roberta Bonalanza, Bianca Girardi

Si ringraziano / *Acknowledgements*

Enrico Ascoli, Chiara Meliga

Catalogo / Catalogue

Donato Sansone METAVERSI

A cura di / Editor

Bruno Di Marino

Coordinamento editoriale / Publishing Manager

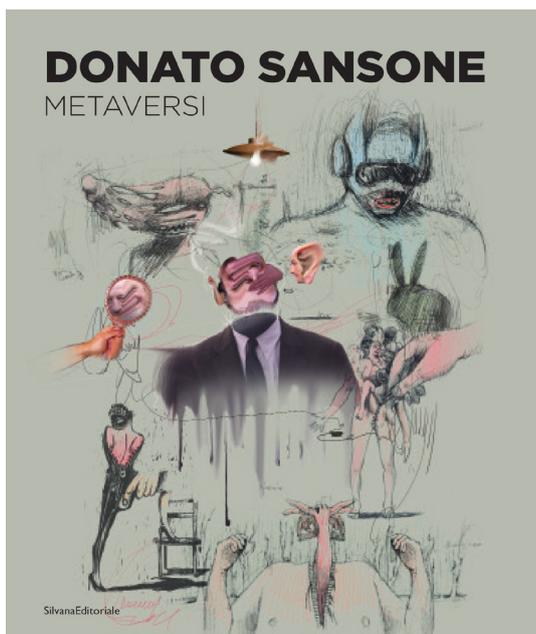
Stefano Boni

Revisione testi / Editing

Giuseppe Gariazzo

Progetto grafico e Stampa / Graphic Design and Printing

Silvana Editoriale



Donato Sansone

Metaversi

a cura di Bruno di Marino

23 x 28 cm
176 pagine
160 illustrazioni
edizione italiana
brossura

EAN 9788836661602
24 €

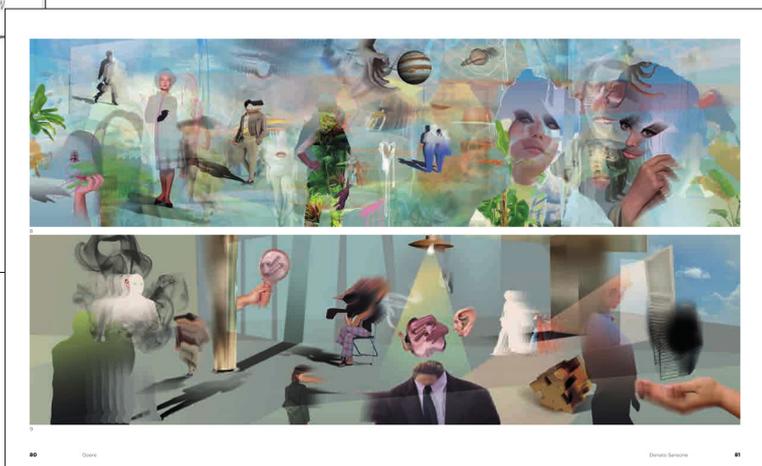
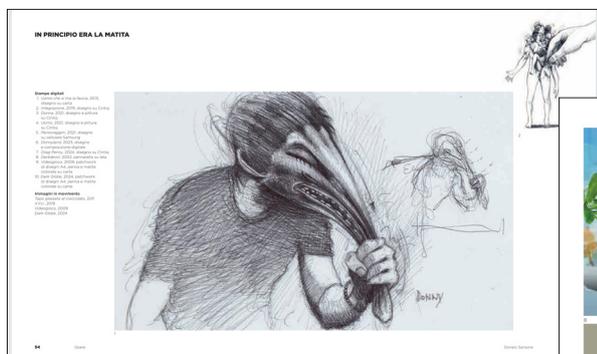


Benvenuti nel regno dello sberleffo e del paradosso. Benvenuti nel mondo di Donato Sansone.

Lucano di origine, ma torinese di adozione, Sansone è artista nonché animatore e autore di brevi film, videoclip musicali, spot e altri "scherzi" audiovisivi. Il suo stile è all'insegna di un surrealismo ludico e provocatorio, che oscilla tra artigianale e digitale. *Metaversi* è la prima monografia sul suo lavoro, pubblicata in occasione della mostra personale dedicatagli dal Museo Nazionale del Cinema di Torino.

Oltre alla graphic novel *Il gatto*, nel volume sono presenti contributi di Niccolò Ammaniti, Simone Arcagni, Enrico Ascoli, Beatrice Borromeo, Paola Bristot, Max Casacci, Rosalba Colla, Max Cooper, Domenico De Gaetano, Andrea Laszlo De Simone, Bruno Di Marino, Beatrice Fiorentino, Simona Lisi, Chiara Magri, Andrea Martignoni, Marco Molinelli, Roberta Sammarelli, Samuel dei Subsonica, Nicolas Schmerkin, Paolo Spaccamonti e Sergio Toffetti.

mostra: Torino, Museo del Cinema, dal 17 aprile all'8 settembre 2025.



Con la mostra "Donato Sansone. Metaversi", il Museo Nazionale del Cinema apre le porte a una delle esperienze visive più originali e spiazzanti degli ultimi anni. Una personale che racconta vent'anni di creatività e sperimentazione e invita il pubblico a entrare in un universo fatto di immagini, suoni e segni che sfuggono a ogni definizione.

Come Regione Piemonte, accogliamo con entusiasmo un'iniziativa che parla la lingua dell'arte contemporanea con leggerezza, ironia e coraggio. In un tempo in cui tutto sembra già visto, Donato Sansone ci costringe a guardare il mondo da angolazioni nuove. I suoi lavori – tra animazione, disegno, videoclip e montaggio digitale – hanno il potere raro di sorprendere, divertire e far pensare allo stesso tempo.

La sua arte è un invito a uscire dai binari, a lasciarsi contaminare da qualcosa che è insieme familiare e completamente inaspettato. È questa capacità di rompere gli schemi, senza perdere profondità, che rende la mostra – inserita nella sezione *Echoes* di EXPOSED Torino Foto Festival - un appuntamento imperdibile per chi ama il cinema e anche per chi cerca nell'arte uno stimolo, una scossa, un sorriso laterale.

Un plauso al Museo del Cinema per aver saputo ancora una volta aprire le porte al nuovo, mettendo in dialogo passato e presente, memoria e sperimentazione. È proprio questa visione, dinamica e inclusiva, che rende Torino un punto di riferimento per la cultura visiva contemporanea.

Prepariamoci ad entrare in questi "metaversi" di Sansone. Perché ognuno potrà uscirne con qualcosa di diverso: uno stupore, un dubbio, una risata, una nuova immagine da portare via con sé.



Fondazione Compagnia di San Paolo.

Dal 1563, il bene comune.

La Fondazione Compagnia di San Paolo è una fondazione filantropica di respiro internazionale, corpo intermedio ed espressione delle libertà sociali, agente di innovazione e sviluppo sostenibile del Nord-Ovest e del Paese con al centro i valori della persona e della comunità, dal 1563.

Nata nel 1563, la Fondazione Compagnia di San Paolo è una fondazione filantropica, con sede a Torino, che pone la persona, i suoi diritti e responsabilità nella società al centro del suo operato. Le **due priorità tematiche** della Compagnia sono la riduzione delle disuguaglianze e la promozione dello sviluppo sostenibile dei territori, da perseguire attraverso un'azione strutturale e sistemica, dialogando con le realtà presenti, alla costante ricerca di una definizione condivisa di bene comune.

La volontà di rimuovere le cause dei problemi che sfidano la nostra società, investendo su sperimentazione e innovazione, utilizzando le risorse filantropiche quali leve di trasformazione al servizio della collettività, con una speciale sensibilità per le giovani generazioni e quelle future, ha spinto la Compagnia a individuare **quattro trasversalità metodologiche** - *Mobilization and Partnership, Learning, Advocacy, Internationalization* - e ad allinearsi a **tre concetti chiave** della filantropia moderna: fiducia, rischio e flessibilità.

Allineata alla Strategia 2030 delle **Nazioni Unite**, al **quadro Europeo/internazionale** e al **PNRR** (e post PNRR), la Compagnia declina la strategia in un programma operativo per ognuno dei tre Obiettivi - Cultura, Persone, Pianeta - e ciascuna delle quattordici Missioni. L'apertura al livello nazionale e internazionale per favorire connessioni e sinergie che possano determinare o amplificare l'impatto delle azioni sul territorio, insieme a una struttura flessibile, consentono alla Compagnia di adattarsi e rispondere rapidamente alle sfide future.

Gli Obiettivi della Fondazione.

Cultura.

Arte, Patrimonio, Partecipazione.
Immaginiamo il futuro.

■ L'Obiettivo Cultura promuove la cultura e l'arte in tutte le sue forme, intese come fattori chiave per il benessere delle persone, la coesione sociale e lo sviluppo, anche in chiave turistica, dei territori, sostenendo progetti e azioni per creare attrattività, sviluppare competenze, custodire la bellezza con programmi di manutenzione preventiva e favorire la partecipazione attiva.

Persone.

Opportunità, Autonomia, Inclusione.
Costruiamo il futuro.

■ L'Obiettivo Persone affronta le crisi sociali che generano disuguaglianze ed esclusione per contrastare la perdita di opportunità e favorire percorsi di vita e di cittadinanza inclusivi per tutti, promuovendo progetti e azioni per creare reti solidali e favorire l'abitare sociale, il lavoro dignitoso, l'educazione, il benessere delle comunità e l'inclusione.

Pianeta.

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

■ L'Obiettivo Pianeta pone il benessere delle persone e del pianeta al centro del proprio impegno, favorendo una relazione attiva con istituzioni e partner e supportando azioni e progetti orientati a valorizzare la ricerca scientifica, accelerare l'innovazione e l'AI, potenziare il sistema sanitario, aprire scenari internazionali, promuovere sport e benessere e proteggere l'ambiente.



Scopri il Documento
Programmatico Pluriennale 2025-2028



www.compagniadisanpaolo.it

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



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.



**BARATTI&MILANO, Maestri del Gusto a Torino dal 1858
E' PARTNER UFFICIALE DEL MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA**

Il prestigioso Caffè Storico di Piazza Castello a Torino, al fianco delle tante iniziative del Museo Nazionale del Cinema

Il più rinomato e inconfondibile Caffè Storico di Torino, Baratti&Milano, anche Salotto Sabauda, sosterrà il successo del Museo Nazionale del Cinema e della Città di Torino in questo nuovo e ricco programma di attività per il 2025. Il Caffè Storico di Piazza Castello, da anni punto di riferimento per la città, ha rafforzato il suo legame con il territorio attraverso progetti culturali che coinvolgono la comunità torinese. Quest'anno, in occasione del 150° anniversario dalla sua apertura (avvenuta nel 1875 in Galleria dell'Industria Subalpina), il Caffè Storico ha deciso di intensificare ulteriormente la collaborazione con il Museo del Cinema, partecipando attivamente alle molteplici iniziative che caratterizzeranno l'anno.

Baratti&Milano sarà quindi ambasciatore del gusto torinese, consolidando il suo ruolo centrale nel rappresentare la tradizione cittadina e l'evoluzione culturale di Torino. Il Caffè Storico, unico locale della città a produrre, affiancare e sostenere eventi culturali di grande rilevanza, continua a rafforzare i legami storici con le principali Istituzioni culturali di Torino. Da sempre protagonista di eventi esclusivi nella Galleria in cui è ospitato, il Caffè conferma il suo legame speciale con il simbolo della città, la Mole Antonelliana.

Il Caffè Storico, restaurato e mantenuto con cura dalla Famiglia Repetto, sarà quindi un luogo di ospitalità per molte delle attività organizzate dal Museo durante l'anno. In linea con la tradizione, anche quest'anno saranno create confezioni pregiate in edizione limitata, che si alterneranno nel corso dell'anno. Le confezioni, numerate e uniche, conterranno i famosissimi Cremini (inventati da Baratti&Milano nei primi anni del '900), i biscotti artigianali e le caramelle firmate dal prestigioso caffè torinese, con disegni originali ispirati alle attività del Museo. Le confezioni saranno disponibili per l'acquisto presso il Bookshop del Museo del Cinema (Via Montebello 20, ingresso autonomo per l'interno della Mole) e presso il Caffè Baratti&Milano di Piazza Castello 29.

Nel corso del 2025 e 2026, seguiranno edizioni speciali e confezioni dedicate alle attività del Museo, confermando ancora una volta la sinergia tra la tradizione gastronomica torinese e la vivacità culturale della città.