

Domenico De Gaetano

Ogni collezione è un diario, scriveva Italo Calvino negli anni Ottanta, nelle sue corrispondenze da Parigi su mostre e curiosità. Spiegava Calvino che c'è una «oscura smania che spinge tanto a mettere insieme una collezione, quanto a tenere un diario, cioè il bisogno di trasformare lo scorrere della propria esistenza in una serie di oggetti salvati dalla dispersione o in una serie di righe scritte, cristallizzate, fuori dal flusso continuo dei pensieri»¹.

È da questo stesso bisogno di riflettere sulle questioni aperte del collezionismo contemporaneo e di non disperdere e di cristallizzare gli ultimi 40 anni del cinema, che nasce la volontà di delineare un diario di bordo e una mappa dei veloci cambiamenti creativi e tecnologici della settima arte, fino alla smaterializzazione dei film, non più pellicole, ma sequenza di dati digitali che contengono i suoni e le immagini in movimento, in cui scenografie, oggetti di scena e persino personaggi possono essere virtuali. Tutti ragionamenti che sono stati alla base del percorso di trasformazione e crescita del Museo e che sono ben espressi nell'attività espositiva ideata dal 2019 al 2024 nella mia esperienza come direttore del Museo Nazionale del Cinema.

Un percorso iniziato nel 2022 con *Dario Argento. The Exhibit!*, con materiali provenienti dall'archivio del MNC e da collezionisti privati, tra cui quello di Sergio Stivaletti, creatore degli effetti speciali di molti film di Argento, proseguito con *The Art of Tim Burton*, realizzata esclusivamente con materiali provenienti dall'archivio del regista e concluso con *Movie Icons*, che esponeva un centinaio di artefatti provenienti dai set dei film hollywoodiani di un collezionista privato di Arezzo, con alcuni oggetti del MNC mai esposti prima e il costume originale di Superman indossato da Christopher Reeve nel film del 1978 di Richard Donner proveniente dalla collezione privata di Stephen Lane, fondatore di Propstore, colosso internazionale delle aste di memorabilia del cinema².

1 I. Calvino, *Collezione di sabbia*, Mondadori, Milano 1994-2017, p. 7.

2 La mostra *Dario Argento. The Exhibit!* (6 aprile 2022-16 gennaio 2023) a cura di Domenico De Gaetano e Marcello Garofalo, prodotta da Museo Nazionale del Cinema e Solares Fondazione per le Arti di Parma, ripercorreva cronologicamente la filmografia del regista italiano mettendo sottolineando la qualità artistica del suo immaginario cinematografico (l'uso dei colori, le prospettive architettoniche, la poetica dello sguardo e il potere degli oggetti). Oltre a molte sequenze di film e una dozzina di *frames*, la mostra era arricchita da un nutrito gruppo di *musalia* legati ai suoi film: manifesti, locandine, foto di scena, bozzetti preparatori, sceneggiature, costumi, maquette e oggetti di scena *props*. *The Art of Tim Burton* (11 ottobre 2023-7 aprile 2024) a cura di Jenny He e Tim Burton e adattata da Domenico De Gaetano, prodotta dalla Tim Burton Production e *The Art of James Cameron* (26 febbraio-15 giugno 2025, ma ideata nel 2022) a cura di Kim Butts e Matthieu Orléan, prodotta da Cinémathèque Française e Avatar Alliance Foundation, raccontano l'immaginario creativo dei due registi attraverso l'esposizione di materiali artistici - in prevalenza disegni, polaroid, dipinti, notebook, documenti, non

Ovviamente le modalità e le finalità per cui un collezionista privato acquista, conserva, e eventualmente rivende, oggetti cinematografici sono completamente diverse da quelle degli archivi personali degli artisti. Per il Museo in ogni caso si è trattato di occasioni per raccontare nuove storie di cinema. Tornare agli oggetti, alla loro biografia e al loro potere di trasmettere significati, emozioni e conoscenza, non è solo fare un'esposizione di memorabilia cinematografici, ma è anche analizzare e raccontare il backstage del cinema, la creatività della settima arte, l'evoluzione del costume, e in ultimo l'evoluzione del collezionismo stesso, del materiale filmico ed extra-filmico. Una sfida, quasi un'urgenza, in un'epoca in cui il confine tra materiale e immateriale si fa sempre più labile, non solo al cinema.

Senza il collezionismo i musei, non solo quelli del cinema, forse non sarebbero mai nati, eppure una collezione da sola non è sufficiente a fare un museo. I musei si sono trasformati in centri culturali, luoghi di confronto, di formazione, laboratori della contemporaneità in cui, a partire dai film, dagli oggetti e dalle collezioni proprie e altrui, si fa memoria con l'obiettivo di comprendere meglio il presente e immaginare il futuro³.

Il lavoro pionieristico di raccolta appassionata e tenace dei film in pellicola ma anche di tutto ciò che ha riguardato le immagini in movimento, ben prima della famosa proiezione di Auguste e Louis Lumière a Parigi, come le lanterne magiche con i loro vetri, le scatole ottiche, i "mondi nuovi" settecenteschi, gli apparecchi stereoscopici, i dispositivi e le forme di spettacolo che dal XVIII al XIX secolo hanno portato alla nascita del cinema, è risultato fondamentale per lo studio e la comprensione dei diversi aspetti del passato, anche remoto, delle immagini in movimento. Si tratta di un patrimonio giunto fino a noi, benché lacunoso e frammentario, proprio grazie al lavoro paziente e accurato di chi ha riconosciuto in un materiale – considerato dai più privo di valore e significato – un tesoro da tramandare, comprendendo che il cinema era un'arte fragile da preservare. È grazie a questi pionieri del collezionismo cinematografico che si è potuta sviluppare la preziosa opera di salvaguardia delle cineteche e di valorizzazione da parte dei festival e dei musei specializzati. E i conservatori hanno lavorato quasi come archeologi o antropologi culturali, per estrarre dall'oblio frammenti e documenti, attraverso la collazione delle copie esistenti e il restauro delle pellicole, inaugurando nuovi terreni di ricerca e studio. In qualche modo si può affermare che non solo i musei ma anche la storia del cinema come la conosciamo e la studiamo non sarebbe esistita senza i grandi collezionisti del '900.

necessariamente di origine cinematografica - provenienti esclusivamente dalle due fondazioni detentrici dei diritti dei materiali esposti: rispettivamente la Tim Burton Production e la Avatar Alliance Foundation. Le differenze tra i due progetti - tra i rapidi schizzi su tovagliolini di carta e gli studi tecnici delle astronavi spaziali - sono molteplici ma, per quel che ci riguarda, Burton continua a spostarsi portandosi dietro il cavalletto per disegnare storie, Cameron - ormai impegnato in grandi produzioni - ha demandato al suo team di tecnici e creativi lo sviluppo dell'immaginario visivo dei suoi film. In *Movie Icons* (29 maggio 2024-13 gennaio 2025) a cura di Luca Cableri e Domenico De Gaetano, prodotta da Museo Nazionale del Cinema e Theatrum Mundi di Arezzo, il racconto era incentrato sull'esposizione di oggetti di scena iconici del cinema americano degli ultimi 40 anni, che hanno influenzato l'immaginario di almeno tre generazioni di spettatori: dalla piuma di *Forrest Gump* alla bacchetta magica di *Harry Potter*, dall'elmo di *Star Wars* alla pallottola di *Matrix*.

3 E. Mandelli, *Esporre la memoria. Le immagini in movimento nel museo contemporaneo*, Forum/Editrice Universitaria Udinese, Udine 2017; R. Fontanarossa, *Collezionisti e musei. Una storia culturale*, Einaudi, Torino 2022.

Fin dagli albori una parte del collezionismo non mirava solo alle pellicole, ma a tutto ciò che ruotava attorno a esse, sia da un punto di vista artistico-creativo, sia da un punto di vista industriale-produttivo: dai manifesti ai contratti delle case di produzione, dalle sceneggiature ai carteggi privati dei registi, dalle cineprese alle moviole, e poi foto, costumi e oggetti di scena.

Lo stesso Museo Nazionale del Cinema oggi non esisterebbe e non sarebbe uno dei punti di riferimento nello studio del cinema, se nel secolo scorso la fondatrice Maria Adriana Prolo, studiosa e collezionista, non avesse costruito e classificato con pazienza e ricerche sul campo un patrimonio prezioso di oggetti, che raccontano ad esempio la straordinaria avventura del cinema attorno al capolavoro *Cabiria* (1914, G. Pastrone).

Ma un discorso analogo può essere fatto per tre dei quattro fondatori della F.I.A.F., la Federazione Internazionale degli Archivi del Film, che erano grandi collezionisti privati passati poi al servizio di importanti musei: Iris Berry al MOMA di New York, Ernest Lindgren al British Film Institute di Londra e Henri Langlois alla Cinémathèque Française di Parigi. E anche l'ultimo nato tra i musei del cinema, l'Academy Museum of Motion Pictures di Los Angeles, inaugurato nel settembre 2021, ha potuto allestire una sezione dedicata al precinema solo grazie all'acquisizione di quasi 9.000 pezzi raccolti e catalogati dal collezionista americano Richard Balzer.

D'altra parte, un museo esiste (solo) se possiede un patrimonio da esporre. Che si tratti di un museo archeologico o di un museo del futuro con esperienze virtuali e immersive, che si tratti di oggetti fisici o codici informatici, conservare, catalogare e digitalizzare le opere rendendole accessibili a tutti, a studenti e ricercatori, e creando un dialogo con il pubblico è il fine ultimo di ogni istituzione museale. Quindi è vero che senza il collezionismo non esisterebbero i musei, ma d'altra parte senza il lavoro di studio, ricerca e restituzione alla collettività di un patrimonio in cui riconoscere significati, una storia comune in cui ritrovarsi, forse il collezionismo non avrebbe motivo di esistere e «la vertigine della lista»⁴ verrebbe considerata una «sindrome»⁵ o un «passatempo narcisistico e un po' frivolo»⁶.

L'obiettivo del Museo è di raccogliere, classificare e conservare, certo, ma è soprattutto luogo di apprendimento, anche di studio, laboratorio della contemporaneità, luogo deputato a preservare il cinema, a tramandarlo ai posteri malgrado la sua fragilità e a creare connessioni tra l'anima storica-archeologica e quella contemporanea, un "hub" capace di intercettare i fermenti e le contaminazioni che il cinema e l'audiovisivo stanno avendo con gli altri media, arti e linguaggi, con rimandi e collegamenti tra i visori stereoscopici e quelli di realtà virtuale, tra le proiezioni delle lanterne magiche e il videomapping, le scatole ottiche del Settecento e i videogiochi interattivi, tra la prima cinepresa dei Lumière, la macchina di Edison, la serialità cine-televisiva di Netflix fruita sull'I-pad e le grandiose proiezioni 16K al The Sphere di Las Vegas.

4 U. Eco, *La vertigine della lista*, Bompiani, Milano 2009.

5 G. Zuchtriegel, *Pompei. La città incantata*, Feltrinelli, Milano 2023, p. 13.

6 K. Pomian, *Collezionisti, amatori e curiosi*, Il Saggiatore, Milano 1987, p. 8.

Si impone necessariamente l'esigenza di una nuova museologia nel cinema che sappia coniugare e rendere accessibili le diverse trasformazioni, che non rimanda indietro di fronte a questi cambiamenti sempre più rapidi culturali e tecnologici⁷.

Se è vero che ogni collezione esprime la personalità del suo artefice e lo spirito del tempo, negli ultimi decenni si è assistito a un cambiamento radicale del concetto di collezionismo cinematografico. Rispetto all'approccio "pionieristico", oggi gli apparecchi storici, custoditi nei musei o appartenenti a collezioni private, sono considerati rarità museale, le copie dei film in pellicola non esistono più e gli altri documenti extra-filmici (fotografie, manifesti, sceneggiature,...) hanno in parte perso il loro fascino in un mondo dominato dalle immagini digitali facilmente riproducibili. Non sorprende quindi che siano gli oggetti provenienti dai set cinematografici a risultare i più seducenti e soprattutto ricercati dai collezionisti moderni, assumendo sempre più lo status *cult* di «magia» e «ricordo» da collezionare anche a caro prezzo, che si tratti di memorabilia, manufatti o multipli industriali, frutto del lavoro di artisti o di grandi artigiani, prodotti manualmente o con la stampante 3D, sovente vere e proprie opere d'arte.

D'altronde, per Rudolf Arnheim «gli oggetti inanimati servono come l'attore umano a far capire gli stati psicologici»⁸, Jean Epstein sottolinea che la fotogenia attribuisce agli oggetti una propria «personalità», un «valore morale» e li trasforma in veri e propri «personaggi»⁹, mentre secondo Antonio Costa, le «cose nei film» giocano un ruolo fondamentale nella «costituzione dell'universo filmico e nella formazione del nostro immaginario cinematografico»¹⁰. In molti casi si tratta di semplici oggetti di uso quotidiano, in altri sono opere di design o oggetti fantastici creati per l'occasione ma, in molti casi, si tratta di oggetti-chiave che identificano un personaggio o fanno progredire la trama, rappresentandone un elemento di svolta poiché consentono allo spettatore di comprendere immediatamente dove si trova in quel preciso momento: il luogo, il tempo storico, la classe sociale e il livello culturale dei personaggi, il loro stile di vita, la loro personalità. In alcuni casi, permettono anche di cogliere subito il genere o sottogenere del film. Ma è indubbio che alcuni di questi oggetti rivestano significati ed emozioni che vanno ben oltre il buio della sala cinematografica¹¹.

Nuovi o logorati dall'uso (solo una parte degli oggetti creati per il set viene poi effettivamente usata) e in ogni caso consumati dal tempo (perché queste opere non sono progettate per durare a lungo), questi *props*, come si chiamano in gergo gli oggetti di scena originali, hanno acquistato un significato extra-cinematografico diventando icone della cultura popolare e simboli dei film. Col passare del tempo, questi reperti provenienti dal grande schermo sono essi stessi "pezzi" dello *star-system*, con quotazioni da capogiro, non più alla portata dei musei. L'industria cinematografica contemporanea ha preso coscienza del loro valore

7 G. Carluccio, S. Rimini (a cura di), *Musei del cinema e patrimonio audiovisivo. Prospettive a confronto*, Kaplan, Torino 2024.

8 R. Arnheim, *Film come arte*, Feltrinelli, Milano 1983, p. 126.

9 Jean Epstein, *Il cinematografo visto dall'Etna*, in *Id.*, *L'essenza del cinema. Scritti sulla settima arte*, a cura di V. Pasquali, Edizioni di Bianco e Nero, Roma 2002, pp. 51-52

10 A. Costa, *La mela di Cézanne e l'accendino di Hitchcock*, Einaudi, Torino 2014, p. XVI.

11 B. di Marino, *Film oggetto Design. La messa in scena delle cose*, Postmedia Books, Milano 2021.

simbolico ed economico, riproducendo i più iconici e mettendo in commercio le repliche in edizione limitata. Per quelli realizzati per il set, si è creato un vero e proprio mercato in cui collezionisti cinefili e fan di registi o generi cinematografici se li contendono a colpi di cifre da capogiro. La cosa non è passata inosservata ad aziende specializzate e diverse case d'asta sono entrate in gioco. Questi memorabilia cinematografici oggi sono battuti in aste internazionali, con quotazioni e indici di notorietà che poco hanno da invidiare a quelle delle opere d'arte.

Il mondo del collezionismo cinematografico, un tempo appannaggio di pochi studiosi che spesso passavano al setaccio mercatini e negozi di antiquariato, si è trasformato in un vero e proprio business globalizzato, che prevede riti, quotazioni e investimenti da centinaia di migliaia di euro per acquirenti delle aste on line da ogni parte del mondo.

Scrivono Frédéric Rolland che un tempo

prima di essere cinefili come generalmente li immaginiamo i collezionisti privati di cinema sono e spesso sono stati soprattutto degli accumulatori a volte compulsivi, senza un vero e proprio progetto di “valorizzazione”, nel senso in cui lo intendono oggi i professionisti degli archivi. Agli occhi del collezionista, prima del film come opera artistica, ci sono oggetti [...] che portano dentro di loro un po' del suo sogno di cinema.¹²

Adesso, protagonisti assoluti delle aste sono costumi indossati da celebri attori, maschere, cappelli, maquette, pupazzi e in parte sceneggiature e manifesti che rimandano immediatamente al film nel quale sono stati creati o usati, *blockbuster* noti al grande pubblico, diventati classici icone della cultura popolare. E i sogni dei moderni collezionisti e fan del cinema dipendono da cosa viene battuto all'asta e da quanto costa, da quanto piace, da quanto stimola la fantasia, da quanto si è legati al film e da parametri personali che non sono scientifici, filologici, storici o artistici.

Soprattutto di quei film in cui gli oggetti hanno un ruolo da protagonista e hanno contribuito a tramandare il culto del cinema, creando una stratificazione di racconti, anche attraverso il merchandising, una pratica di marketing che la dice lunga su quanto in un'epoca saturata dai social, dal digitale, l'oggetto materiale sia ancora (o forse ancora di più) centrale¹³.

Pochi mesi fa Propstore, che si è affermato come uno dei principali player del settore, ha venduto per oltre 800 mila dollari la testa del robot C-3PO di *Guerre stellari*. Il pezzo proveniva direttamente dalla collezione di Anthony Daniels, l'attore che interpretava il droide dorato nella saga di George Lucas. Molto probabilmente, una delle tante teste

12 F. Rolland, *De la dématérialisation du film à celle des collectionneurs de cinéma*, in C. Brady-Savignac, A. Habib, Louis Pelletier, J.-P. Sirois-Trahan (eds.), *Le cinéma dans l'œil du collectionneur*, Les Presses de l'Université de Montréal, Montréal 2023, p. 281.

13 Oltre al catalogo L. Cableri, D. De Gaetano, *Movie Icons. Oggetti dai film di Hollywood*, Museo Nazionale del Cinema, Torino 2024, si segnalano: G. Lincoln, *Cult Collectors: Nostalgia, Fandom and Collecting Popular Culture*, Routledge, London-New York 2014; F. Lucy (ed.), *Recollecting Collecting: A Film and Media Perspective*, Wayne State University Press 2023 e relative bibliografie.

realizzate per il film. E qui si entra nel dibattito del significato di “originale” nell’epoca della riproducibilità tecnica. Quanti esemplari di squalo sono stati realizzati per il film del 1975 di Steven Spielberg? Quanti *mjöllnir* ha fatto roteare Thor per un qualunque capitolo della saga degli Avengers? Quante varietà di Gremlins esistono al mondo? Quante pistole sono state usate per *Pulp Fiction* (*Id.*, Q. Tarantino, 1994)? Oggetti realizzati con peso, dimensioni, fattezze, materiali, colori diversi a seconda delle necessità della scena da girare. Quanti sono stati realmente usati? E per molti di loro, quanti prototipi sono stati creati in pre-produzione? Ma queste riflessioni – pur interessanti – ci porterebbero fuori percorso.

I *props* sono diventati ancora più preziosi in questi ultimi decenni anche per un altro fenomeno: la digitalizzazione di molti meccanismi produttivi e artistici del cinema. Gli esemplari fisici e animatronici dei dinosauri del primo *Jurassic Park* (*Id.*, S. Spielberg, 1993) o l’alieno E.T. di Carlo Rambaldi negli anni Ottanta, simbolo della creatività e dell’artigianalità degli effetti speciali nell’era pre-digitale, oggi non esisterebbero fuori dai set.

Gli attori ormai si trovano a interagire sin dalle riprese con oggetti e animali, sfondi e paesaggi che non esistono sul set ma sono ricreati digitalmente e aggiunti in post-produzione: in pratica esistono solo nella finzione cinematografica, anzi solo sullo schermo nel film proiettato in sala. Se i pochi oggetti presenti sul set sono diventati ancora più preziosi, viene da chiedersi se i codici che generano gli oggetti virtuali o i filmati che mostrano come sono state effettuate quelle riprese che trasformano un attore reale in un personaggio virtuale diventeranno i nuovi pezzi da collezione provenienti dai set. Il collezionismo ha infatti da sempre messo nel mirino la creatività che dà vita agli oggetti materiali, ma in futuro la creatività produrrà sempre più oggetti virtuali, non tangibili grazie all’ampio ventaglio di effetti speciali unito alle infinite potenzialità dell’intelligenza artificiale.

E infatti l’Academy Museum di Los Angeles espone il *Performance Capture Rig* (una sorta di caschetto equipaggiato con una camera in grado di registrare ogni espressione del volto) creato dal Virtual Production Supervisor Glenn Derry della Lightstorm Entertainment e indossato da Zoe Saldana durante le riprese del film *Avatar*. Nel video accanto, il regista James Cameron osserva sul suo monitor portatile la performance dell’attrice agire come Neytiri in un paesaggio virtualmente ricostruito grazie alla realtà aumentata.

Nella serie dei film *Avengers*, per esempio Robert Downey Jr. e Tom Holland hanno indossato sul set i costumi di Iron Man e Spider-Man, che in realtà erano punteggiati da marcatori, per poterli arricchire in post-produzione. La sfida del *costume designer* oggi è ricreare e rendere realistici i movimenti, la materialità e la trama della stoffa, le pieghe e i riflessi di un costume che non esiste nella realtà o che esiste solo in parte. E dunque in che modo si può esporre il costume completo se non mostrando anche in video il *making of*, la sequenza col risultato finale e archiviando anche il software e la serie di codici informatici?

I costumi creati da Ruth E. Carter per film come *Black Panther: Wakanda Forever* (R. Coogler, 2022) che le sono valsi il quarto premio Oscar, uniscono tradizione e innovazione, non soltanto perché portano i colori dell’afrofuturismo su grande schermo ma soprattutto perché l’alta sartorialità artigianale è supportata da complementi di design, accessori, collari

e corone disegnate al computer e realizzate con stampanti 3D da Julia Koerner¹⁴. La sfida di un museo diventa quella anche di fare da raccordo tra ciò che è e ciò che si vede, tra la tecnologia e l'ingegno creativo, gli schizzi manuali e i codici informatici, spingendo il cinema verso orizzonti sempre più immateriali e quindi ancora più difficili da preservare e tramandare.

D'altronde l'intero mondo di Pandora in cui è ambientata la serie *Avatar* è quasi totalmente virtuale. Basandosi sulle idee del regista, gruppi di artisti e tecnici hanno realizzato a mano e poi in CGI l'immaginario del film: lo Studio di Stan Winston si è occupato dello sviluppo concettuale dei personaggi, Ron Cobb ha illustrato la piattaforma terrestre, Steve Burg ha progettato le città, i corpi e i volti degli abitanti, Wayne Barlowe, Yuri Bartoli, Jordu Schell e Neville Page hanno dato vita alla flora e alla fauna. Con i loro team hanno creato un mondo che nasce nei computer, vive quasi esclusivamente al cinema ed è archiviato su hard-disk.

È un fenomeno che ha molti parallelismi con il passaggio dalla pellicola al digitale per quanto riguarda la modalità di produzione e distribuzione dei film. Del resto all'immaterialità del cinema siamo ormai abituati da una ventina di anni: il 2000 e il passaggio dalla pellicola al digitale sono stati lo spartiacque tra un prima e un dopo. Prima c'erano degli oggetti fisici, le pellicole, divise in rulli racchiusi in scatole in metallo (le cosiddette "pizze"), che potevano sicuramente deteriorarsi a ogni passaggio nel proiettore, ma che grazie al lavoro di collezionisti cinefili sono arrivate fino a noi, talvolta salvate dal macero.

Con il digitale, i film arrivano direttamente nelle sale come DCP (valigette contenenti un hard disk) o come file protetti da password a tempo direttamente sul computer collegato ai proiettori 4K. E le cineteche del futuro, così come gli archivi, saranno simili a delle *server farm*? La smaterializzazione dei film, dalla sua produzione alla distribuzione e alla conservazione, non ha tuttavia intaccato il culto per gli oggetti, per i costumi e le scenografie dei film, anche se persino questi sono diventati virtuali¹⁵.

Molti di questi ragionamenti portano a una domanda: il cinema ha sconfinato nel videogame? Era questo l'interrogativo alla base di *Cinema & Videogames*, mostra che non è mai nata e che sarebbe stata la prima grande indagine sul rapporto tra cinema e videogiochi¹⁶.

La storia delle convergenze fra cinema e videogiochi è decisamente articolata e ricca di momenti chiave, a livello estetico, produttivo e tecnologico e sarebbe troppo lungo soffermarci. Basti pensare che anche il videogiochi si può collocare in quella tradizione di media spettacolari/illusionistici in cui è pienamente iscritto il cinema delle origini e prima ancora i lavori pionieristici sull'immagine in movimento e le due forme di intrattenimento hanno

14 R. Carter, *The Art of Ruth Carter*, Chronicle Books, San Francisco 2023.

15 D. De Gaetano, *Verso un post-museo del cinema*, in S. Arcagni, *Storytelling Digitale*, LUISS University Press, Roma 2021; I. A. Taylor, O. Carter (eds.), *Media Materialities: Form, Format, and Ephemeral Meaning*, Intellect Books, Bristol-Chicago 2023.

16 La sala Video Game Zone creata all'interno della Mole Antonelliana nel 2024 e la mostra prevista per l'autunno del 2025 erano i momenti visibili di un più ampio progetto museale innovativo dedicato al rapporto tra cinema e videogiochi ideato e curato di Domenico De Gaetano e Fabio Viola, con Stefano Tropicano, che prevedeva anche l'acquisizione di materiali, masterclass e la creazione di un settore archivistico di studio e ricerca

mutuato nel corso del tempo, l'una dall'altra, personaggi, ambientazioni, atmosfere, storie, attori, professionalità, ispirazione.

Raccogliere e preservare videogiochi, così come il patrimonio cinematografico e audiovisivo contemporaneo, e riuscire a valorizzarli è una sfida inedita e complessa per alcuni ordini di motivi, per le grandi istituzioni internazionali, come l'ACMI di Melbourne, il B.F.I. di Londra, il MOMA di New York, il MoPop Museum di Seattle.

Si tratta di conservare l'immateriale. Dunque acquisire i codici sorgenti di titoli videoludici seminali, come *Prince of Persia* (1989) di Jordan Mechner, non è sufficiente perché il videogioco è un'opera digitale e, per essere giocato, ha bisogno di un ulteriore *device*, una piattaforma apposita, che interpreti quel codice e lo renda audiovisivo interattivo. Sebbene possano essere fruiti con emulatori e guardati tramite *gameplay* e immagini, un videogioco che non si può giocare, non è più compiutamente tale, come un film che non si può proiettare. Secondo i dati della Video Game History Foundation, già l'87% dei giochi usciti prima del 2010 teoricamente non è più accessibile.

In secondo luogo, c'è un discorso di *awareness*. L'industria, salvo alcune eccezioni come Kojima Productions che ha un vero e proprio archivio, non ha consapevolezza che materiali come *storyboard*, appunti sul *concept* del videogioco, o ancora, *props* impiegati nelle sequenze *live action* abbiano una qualche rilevanza dal punto di vista artistico e vadano preservate. Per questo motivo reperire alcuni oggetti di scena, come la maschera originale utilizzata da Willem Dafoe per la *facial motion capture* del videogioco *Beyond: Two Souls* (2013), è stata un'operazione lunga e difficile rispetto a ottenere il file della sceneggiatura di 6.000 pagine del film interattivo *Detroit: Become Human* (2018) sviluppati entrambi dalla Quantic Dreams di David Cage.

L'ultima considerazione riguarda la classificazione dei materiali. Le *software house* che realizzano videogiochi AAA con budget stellari, anni di sviluppo e svariati milioni di giocatori, evitano la divulgazione all'esterno dei propri materiali di realizzazione per timori di "spionaggio" industriale e commerciale. Molti – anche *storyboard*, *concept art*, sceneggiature, prototipi 3D, *sketches* fino ai *props* – sono rigidamente classificati internamente e addirittura, particolari condizioni contrattuali con i designer, come nel caso di *Red Dead Redemption* (2010) di Rockstar Games, impongono la distruzione di eventuali materiali che questi potrebbero aver creato nel corso dello sviluppo, complicando oltremodo il lavoro di preservazione e divulgazione di queste opere.

Sono problematiche che interessano il cinema. E dunque, oltre a porci domande su come conservare il cinema del passato, occorre ragionare su come sarà possibile conservare il cinema del futuro. Forse andando direttamente all'origine di un'idea e dell'universo creativo degli autori. Questo mi ha spinto, durante la mia direzione, a invitare a Torino registi e maestri del calibro di Martin Scorsese. Non era semplicemente avere in città un grande nome, ma per poter attingere al suo *modus operandi*, al fare cinema dei grandi. Sono loro che si pongono l'obiettivo di far conoscere il cinema ma anche di conservarlo e tramandarlo, lavorare sul presente per lasciarlo in eredità, con uno sguardo diverso da quello delle istituzioni museali. Anche questo in fondo è collezionismo. In un tempo in

cui l'immagine è onnipresente ma sempre più immateriale, in cui il cinema si frammenta tra le piattaforme, le intelligenze artificiali e la realtà aumentata, custodire e restituire al pubblico il pensiero, i documenti, i materiali, le annotazioni, le fotografie e i frammenti dell'immaginario del più grande regista vivente vuol dire affermare che il cinema è ancora un'arte e una memoria da salvare.

È un gesto che restituisce centralità all'autore, alla storia, al mestiere, alla manualità del fare cinema, ai processi creativi e produttivi. Ma è anche un modo per orientare il futuro: perché il senso di un museo, oggi più che mai, non è solo quello di conservare il passato, ma di custodire e interpretare i segni del presente per costruire nuovi significati. Per questo ho sempre puntato, come direttore, a farmi aprire la cassetta degli attrezzi, la collezione di idee, l'immaginario creativo, disegni, *storyboard* e storie che con la loro profondità umanistica e allo stesso tempo tecnologica, danno a studiosi e pubblico una lente preziosa attraverso cui leggere e rileggere non solo il cinema, ma il mondo.