



Cabiria Atlas

Gruppo di lavoro Università di Torino

Giulia Carluccio, Gianluca Cuniberti, Silvio Alovisio, Giuseppe Gatti

Gruppo di lavoro Università di Catania

Stefania Rimini, Maria Rizzarelli, Laura Pernice, Viviana Triscari

in collaborazione con il **Museo Nazionale del Cinema** di Torino



Indice

Il progetto

La Pipeline

Perché *Cabiria*?

Coding

L'Atlante

Enhancing

A HUMAN SACRIFICE
TO APPEASE THE WRATH
OF MOLOCH.

THE DARK CLOUD ABOUT
VESUVIUS WAS SPLIT
BY AN ORANGE BLAST. THE
ERUPTION HAD COMMENCED.

Il progetto

CABIRIA



A partire dal film *Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1914) l'obiettivo del progetto è prevedere, in prospettiva esemplare e paradigmatica, la definizione e l'utilizzo di tecnologie digitali avanzate per:

Valorizzare i materiali d'archivio della collezione del Museo Nazionale del Cinema di Torino e del film stesso;

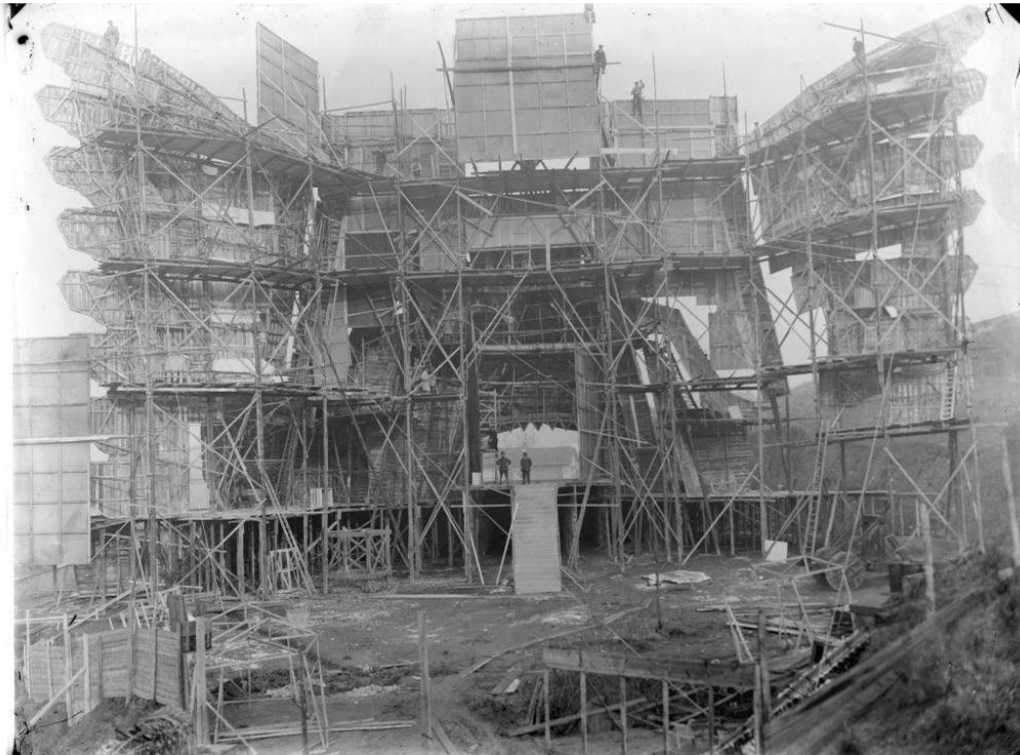
Realizzare soluzioni intelligenti di esposizione e fruizione del patrimonio culturale cinematografico.

A HUMAN SACRIFICE
TO APPEASE THE WRATH
OF MOLOCH.

THE DARK CLOUD ABOUT
VESUVIUS WAS SPLIT
BY AN ORANGE BLAST. THE
ERUPTION HAD COMMENCED.

Perché *Cabiria*?

CABIRIA



- **Eccellenza del cinema**

Il film più celebre e influente del cinema muto italiano

- **Impatto culturale**

Paradigma per la costruzione dell'identità nazionale e dell'immaginario dell'antico e dell'esotico, testo fondamentale al crocevia dei rapporti tra cinema, arte, musica, letteratura, architettura, tecnologia.

- **Musealia**

Epicentro del patrimonio culturale cinematografico materiale e immateriale.

A HUMAN SACRIFICE
TO APPEASE THE WRATH
OF MOLOCH.

THE DARK CLOUD ABOUT
VESUVIUS WAS SPLIT
BY AN ORANGE BLAST. THE
ERUPTION HAD COMMENCED.

L'Atlante



CABIRIA



Cabiria Atlas

Cabiria è concepibile come un atlante warburghiano che raccoglie e combina immagini di epoche e contesti diversi.

Affrontare lo studio degli immaginari culturali attratti e attraversati dal film significa accogliere la convinzione che le immagini, nei sistemi dinamici plasmati da tali immaginari, assumono un senso soprattutto in virtù delle relazioni e delle connessioni, spesso imprevedibili, che esse costruiscono tra loro.

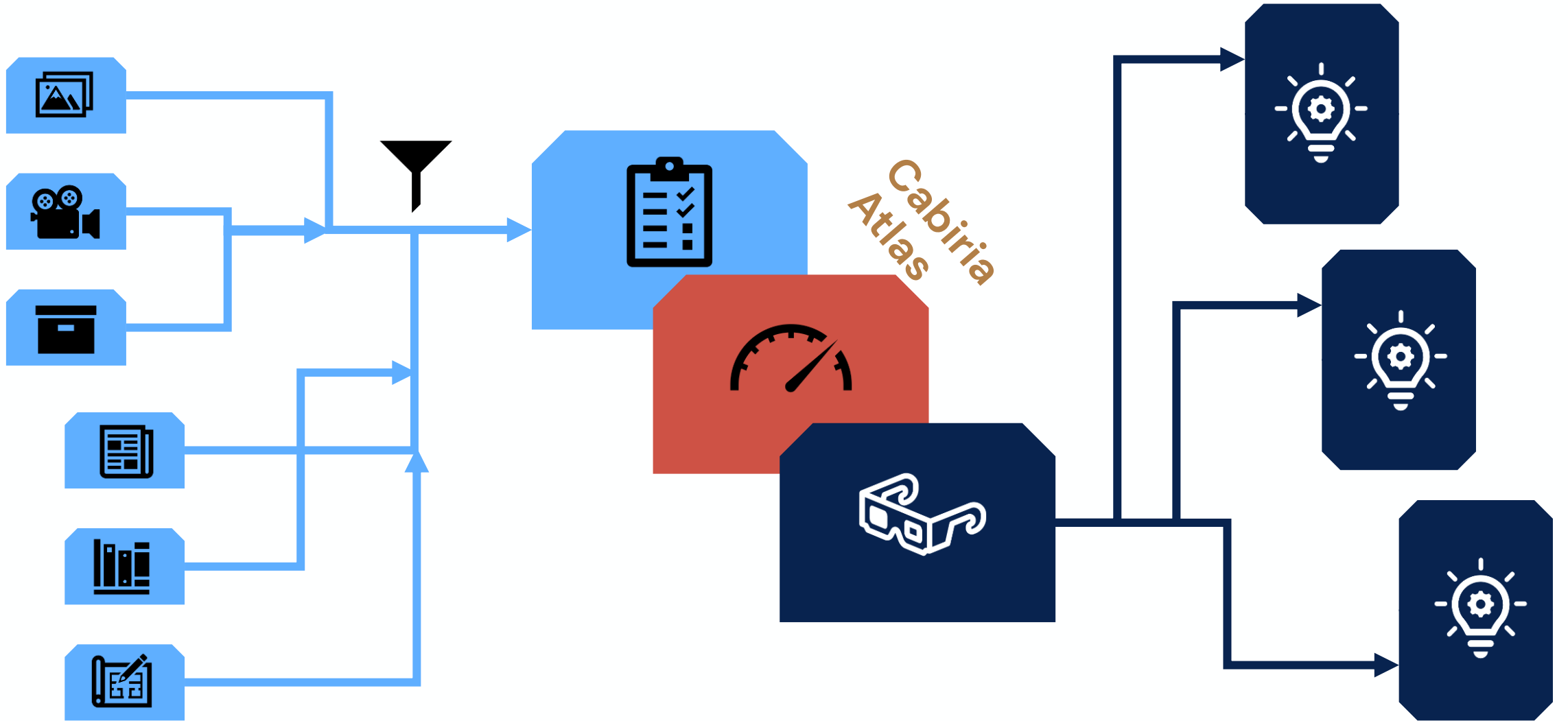
A HUMAN SACRIFICE
TO APPEASE THE WRATH
OF MOLOCH.

THE DARK CLOUD ABOUT
VESUVIUS WAS SPLIT
BY AN ORANGE BLAST. THE
ERUPTION HAD COMMENCED.

La Pipeline



CABIRIA



Cabiria Atlas – Tre funzioni

Coding



Raccolta, selezione e
accessibilità delle
fonti

TOOLS

Digitalizzazione
Databasing

Boosting



Individua
metodologie e aree
tematiche

TOOLS

Bibliografie
Filmografie

Enhancing



Sviluppo di nuove
ricerche
e IT solutions

TOOLS

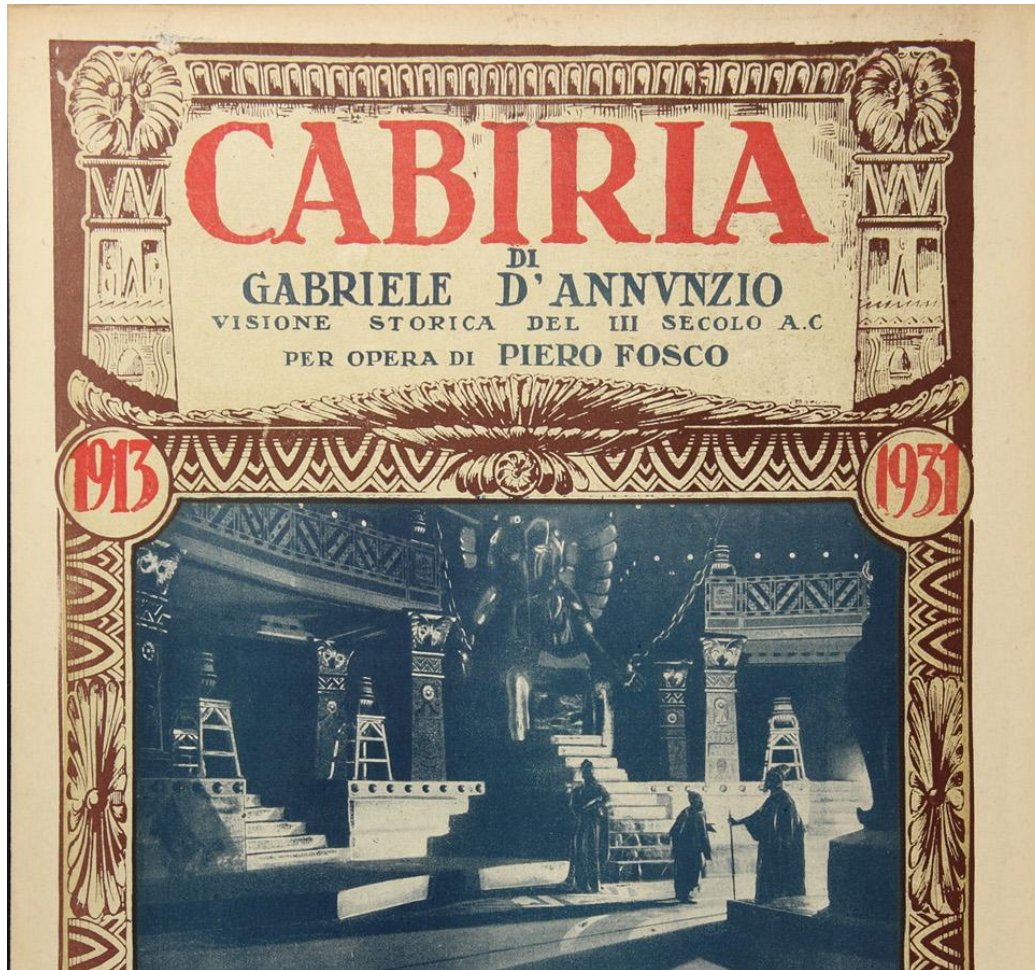
Workshop
Copilot

A HUMAN SACRIFICE
TO APPEASE THE WRATH
OF MOLOCH.

THE DARK CLOUD ABOUT
VESUVIUS WAS SPLIT
BY AN ORANGE BLAST. THE
ERUPTION HAD COMMENCED.

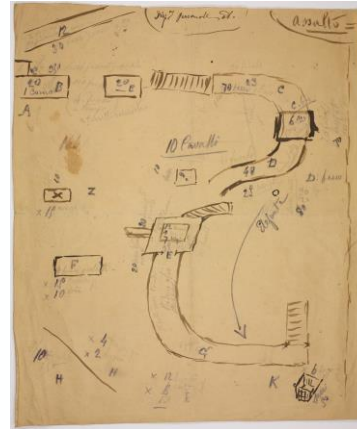
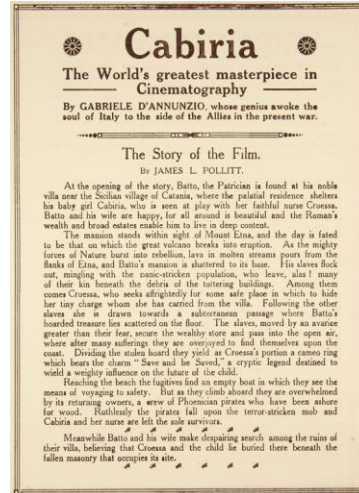
Coding & Boosting

CABIRIA



Coding – Aree tematiche

L'attività si occupa di sviluppare indagini archivistiche e bibliografiche in costante aggiornamento per monitorare lo stato dell'arte degli studi su Cabiria e inquadrarne le aree tematiche più feconde, fra cui gli studi sull'Itala Film e il sistema produttivo piemontese, le dinamiche di distribuzione e ricezione internazionale e i rapporti con l'archeologia e il mondo antico.



Censimento e databasing delle fonti

Le fonti censite nelle varie collezioni del MNC sono confluite in un prototipo di database digitale che raccoglie:

- Fotografie
- Manifesti & Materiali pubblicitari
- Apparecchi tecnologici
- Documenti d'impresa
- Carteggi e corrispondenze
- Memorabilia
- Bozzetti e piani di lavoro
- Ritagli di giornale



Boosting

Cabiria si sta rivelando un efficace strumento per l'esplorazione degli immaginari del mondo Antico.

L'unità ha selezionato alcune parole chiave (o *passcode*) che addensano figure, dialettiche e suggestioni radicate nelle culture del primo Novecento e rilanciate dall'immaginario del film.





VISIONI

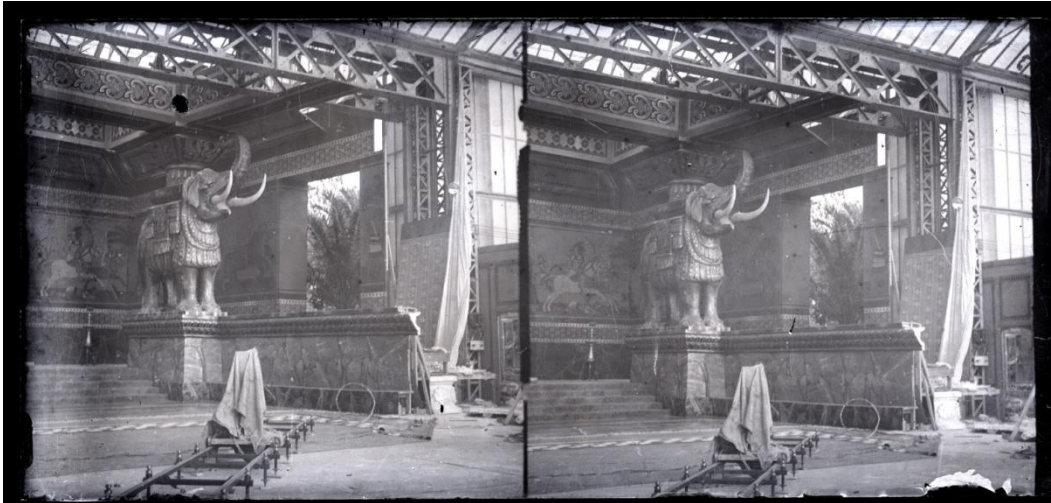
Le rappresentazioni della scena infrapsichica nel mondo antico (sogni, allucinazioni, ricordi, come la scena del sogno di Sofonisba), studiate anche in rapporto all'antica fenomenologia delle apparizioni divine e alla moderna ricerca novecentesca sulle immagini mentali.



Ambienti

Le molteplici strategie di costruzione scenica, nelle rappresentazioni del mondo antico, di un paesaggio "immaginario" della Storia, tra realtà e finzione.

La tensione a un paesaggio globale che va dall'orizzontalità del deserto alla verticalità delle Alpi, così come l'integrazione tra esterni reali e scenografie ricostruite.



Mobilità

Il contributo del cinema alla dialettica stasi/movimento, intesa come relazione fondamentale per la rappresentazione dell'antico (cfr. naturalmente la corrispondente dialettica apollineo/dionisiaco evidenziata da Warburg).

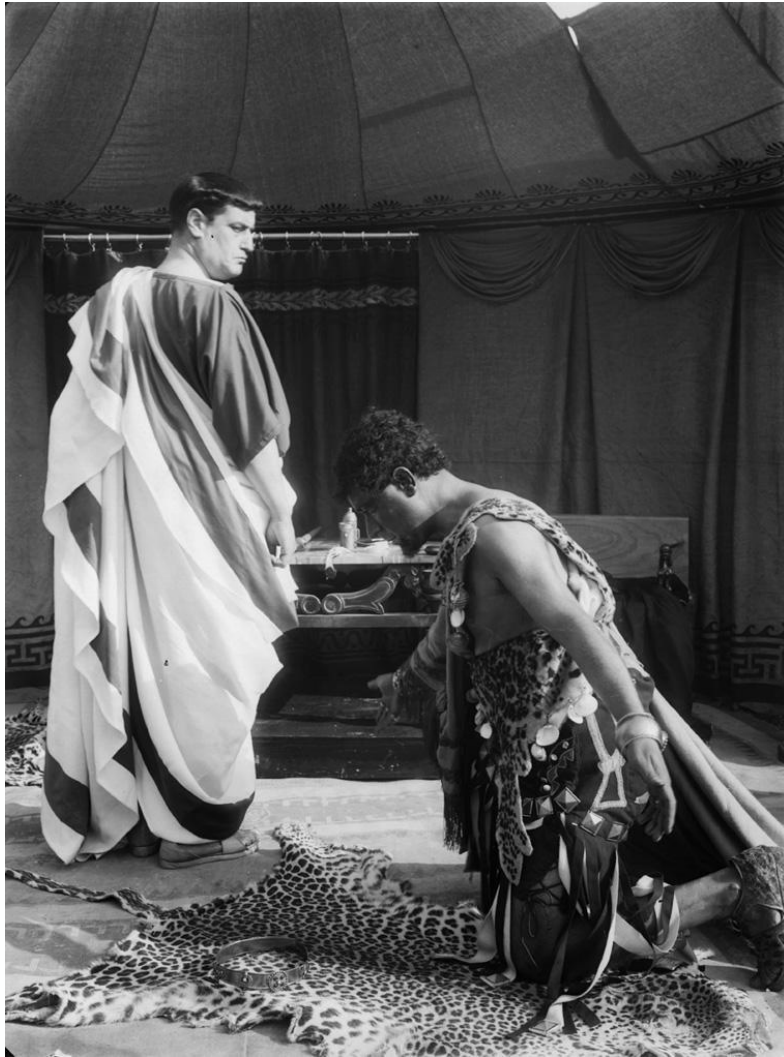
L'importanza del punto di vista che istituisce l'immagine e della sua dinamizzazione come i movimenti di carrello sperimentati da Pastrone.



Misteri

La fascinazione, nelle rappresentazioni del mondo antico, per un immaginario religioso pagano, barbarico, misterico, dionisiaco e sincretico.

L'adorazione per il dio Moloch e i sacrifici umani.



Identità

Le rappresentazioni del mondo antico come strategie funzionali a un progetto ideologico di costruzione o consolidamento dei processi identitari, in particolare delle comunità nazionali.

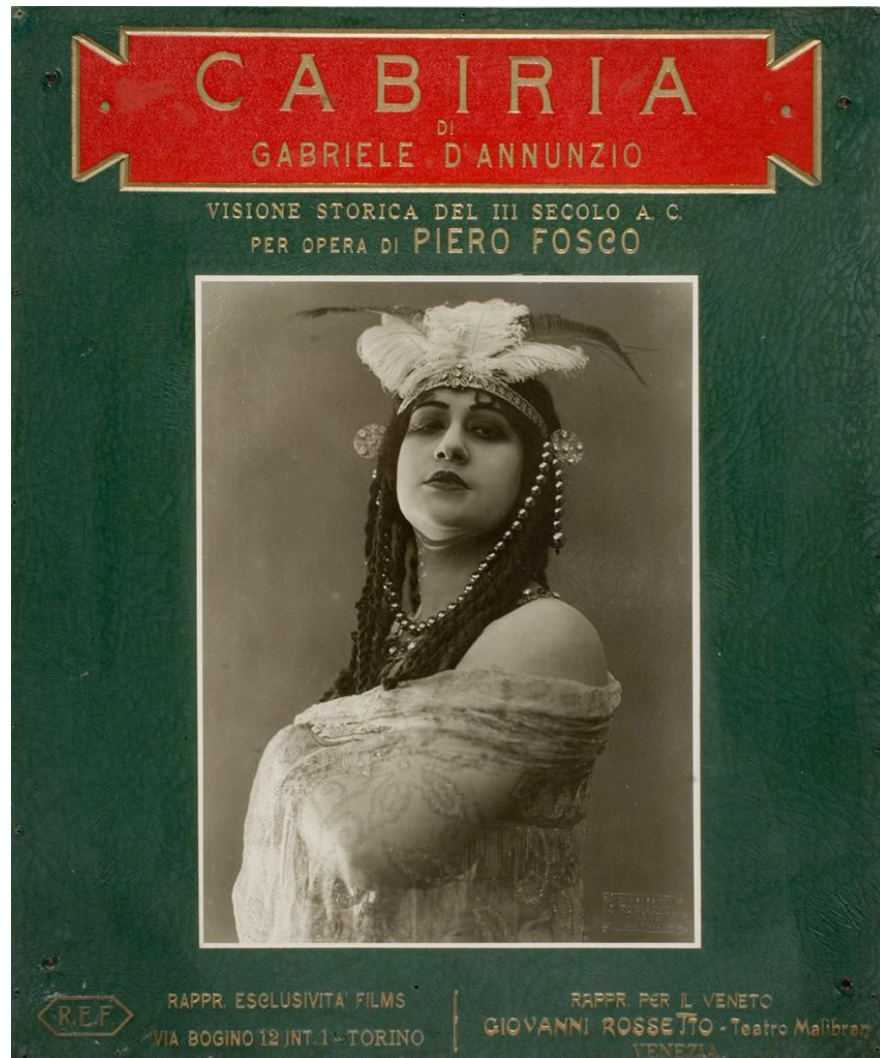
L'Italia come legittima erede di Roma Antica e la riattualizzazione del mito della "quarta sponda".



Esotismi

La costruzione, nelle rappresentazioni del mondo antico, di un immaginario geografico ed etno-culturale dell'esotico, del lontano, dell'alterità. Influenze e suggestioni dell'orientalismo. Il nesso tra esotismo dell'antico e moderno colonialismo.

Maciste come controverso "eroe africano".



Corpi

La centralità comunicativa del corpo, del gesto e dell'espressione. Corpi e relazioni di genere. L'importanza espressiva delle interazioni tra corpo e abito, delle relazioni prossemiche e dei rapporti tra dislocazione/movimento del corpo e spazio scenico.

Sofonisba come archetipo della *femme fatale*.



Architetture

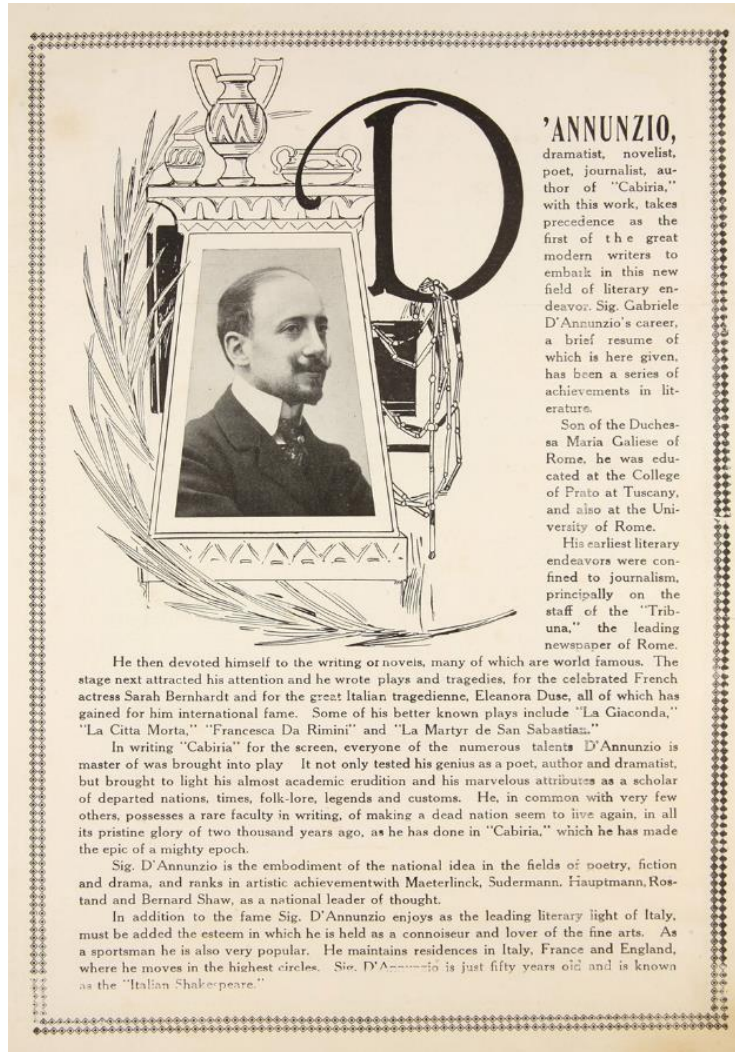
Modelli compositivi e tecniche di costruzione dello spazio scenografico nelle rappresentazioni del mondo antico. La dialettica superficie/profondità e il gusto scenografico per il monumentale.



Spettacoli

Il contributo poliespressivo delle differenti tradizioni spettacolari (circo, teatro, opera lirica, pirotecnica, ecc.) e delle loro reciproche interazioni alle rappresentazioni cinematografiche del mondo antico.

Le influenze dell'opera lirica nella costruzione del dispositivo di visione e nella progettazione delle scenografie.



Narrazioni

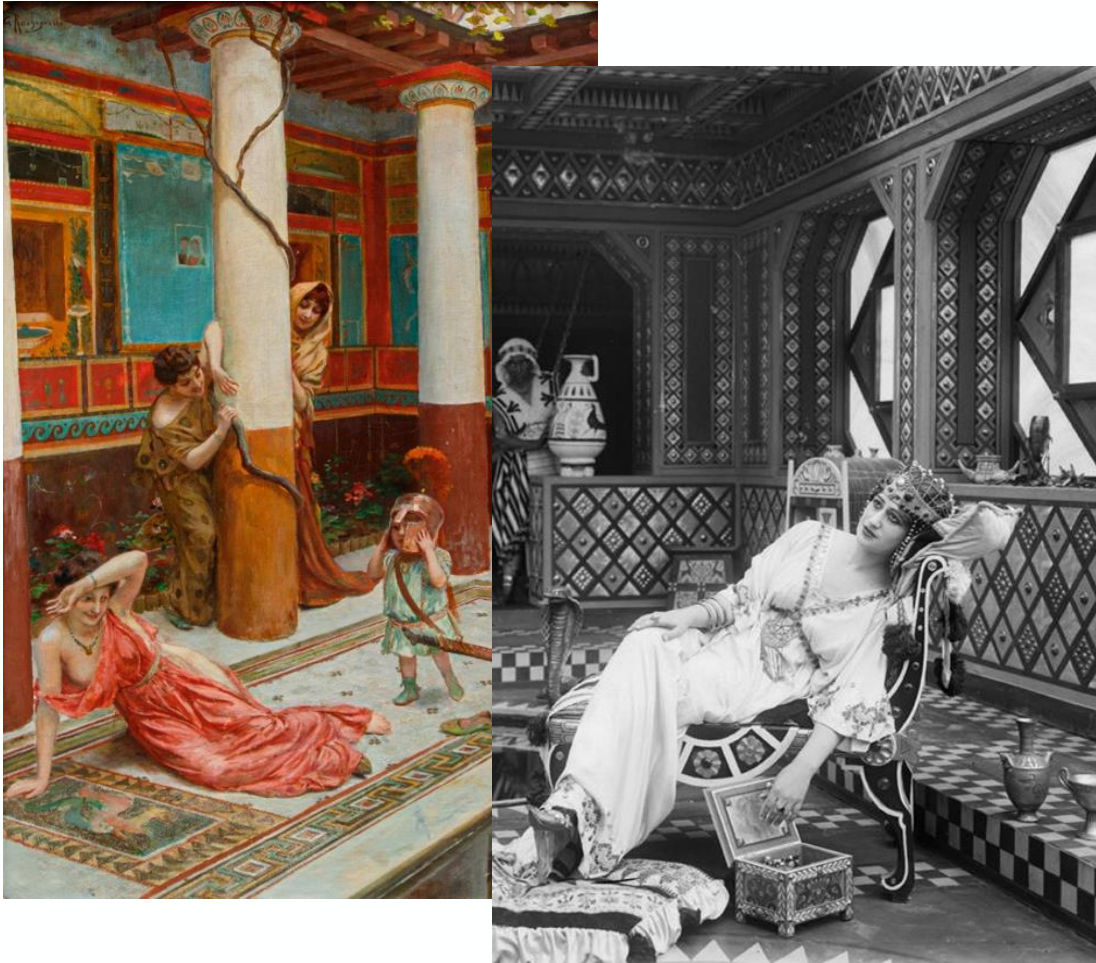
Il contributo della parola, del racconto e degli immaginari letterari alla rappresentazione cinematografica del mondo antico.

L'influenza dichiarata della parola dannunziana e quella più "segreta" del racconto popolare di avventura.



Elementi

La rilevanza delle simbologie polisemiche nelle rappresentazioni immaginarie del mondo antico si esprime in particolare, anche se non solo, nella centralità simbolica dei quattro elementi naturali: aria, terra, fuoco, acqua (in Cabiria, per esempio, è molto importante la funzione simbolica dell'acqua e, soprattutto, del fuoco).



Figure

Le strategie di configurazione della scena visibile: logiche compositive; modelli di stile; relazioni con le culture visive della tradizione e della modernità.

La ricerca sulle fonti archeologiche e storico-artistiche.



Rimediazioni

Le diverse forme di rilocalazione, rimediazione, re-enactment ed estensione dell'immaginario antico del cinema muto italiano in diverse epoche e contesti socio-mediali (fumetti, media digitali, arti visive e performative, fandom, ecc.) e la loro ricaduta per la ricezione dell'antico nel contesto contemporaneo.

La rimediazione dell'iconografia mitico-antica di *Cabiria* in videogiochi, allestimenti scenici, ambienti virtuali, character design, ecc.)

A HUMAN SACRIFICE
TO APPEASE THE WRATH
OF MOLOCH.

THE DARK CLOUD ABOUT
VESUVIUS WAS SPLIT
BY AN ORANGE BLAST. THE
ERUPTION HAD COMMENCED.

Enhancing



CABIRIA

Sottoprogetti (IT Solutions)

Chat Gpt for Cultural Heritage

Gruppo di lavoro: Luca
Befera, Simone Natale, Bruno
Surace

Quest: Come i chatbot
basati sul Large Language
Models possono essere
personalizzati per creare
personaggi virtuali per il
cultural heritage?

Metadattazione e risonorizzazione del cinema muto

Gruppo di lavoro: Ilario
Meandri, Giulia Ferdeghini

Quest: È possibile collegare il
repertorio di materiali di
musica per film con le
tecnologie del web
semantico e dei Linked Open
Data?

Dancing Cabiria in VR

Gruppo di Lavoro: Letizia
Gioia Monda, Antonio Pizzo,
Alessandro Pontremoli, Rita
Maria Fabbris

Quest: Come riattivare la
partecipazione emotiva del
pubblico contemporaneo?

Sottoprogetti (IT Solutions)

Prompting Heritage

Gruppo di lavoro: Gabriella
Taddeo, Nicolò Pilon,
Giuseppe Gatti

Quest: È possibile utilizzare
strumenti di IA generativa
text to image per stimolare la
fantasia, la
riflessività e le competenze
socio-critiche nei giovani?

Titolo

Gruppo di lavoro:

Quest:

Titolo

Gruppo di lavoro:

Quest:



FONDAZIONE
CHANGES | CULTURAL HERITAGE
ACTIVE INNOVATION
FOR NEXT — GEN
SUSTAINABLE SOCIETY

Grazie!