



GLOUPS! GOAL! TCHAK!

Cinéma et bandes dessinées



Bienvenue à cette exposition sur le cinéma et la bande dessinée : deux langages qui peuvent raconter les mêmes histoires et les mêmes personnages, mais d'une manière complètement différente.

Pour bien comprendre le sens de ce voyage, nous vous invitons à visiter d'abord le « Caffè Torino », où vous trouverez des explications succinctes et une sorte de quiz. Ensuite, pénétrez dans la salle « Cinema d'animazione » puis montez sur la rampe, jusqu'au bout (où vous trouverez la réponse au quiz).

Introduction (salle « Caffè Torino »)

Cinéma et bandes dessinées, deux langages profondément différents, presque opposés l'un à l'autre, et qui partagent pourtant les images et les mots. Le cinéma tient en haleine le spectateur grâce à la force des images en mouvement et aux sons, tout en lui imposant ses temps de narration. La bande dessinée, elle, reste immobile sur le papier. Les émotions naissent chez le lecteur, qui peut prendre tout son temps pour lire et doit créer intérieurement les sons, suggérés par les mots des didascalies, des bulles ou par les onomatopées (par exemple, gloup, qui évoque la déglutition après un moment de stupeur). BD et cinéma sont tous deux nés à la fin du XIXe siècle. Tandis que le cinéma s'adressait à tous, la bande dessinée intéressait surtout les immigrants, souvent analphabètes, qui arrivaient aux États-Unis de toutes les parties du monde, et qui trouvaient sur les quotidiens ces petites bandes dessinées qui s'inspiraient directement de leurs existences. C'est le cas des histoires du premier personnage de BD : Yellow Kid, un garçon qui vit dans un quartier pauvre de New York. Étant donné le succès obtenu auprès du public illettré, la bande dessinée a longtemps été considérée comme un langage facile par les hommes de culture et les éducateurs.

La vraie magie de la bande dessinée réside dans l'espace blanc qui divise une vignette d'une autre. Il revient au lecteur de relier les différentes vignettes qui créent la narration. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si, dans les années 50, de nombreuses bandes dessinées utilisaient les didascalies pour faciliter la lecture et expliquer ce que les vignettes racontaient déjà. Dans les années 60 et 70, la BD a évolué grâce à l'apport de grands auteurs qui ont limité l'utilisation descriptive des didascalies. Cette étape a été par beaucoup considérée comme un rapprochement de la bande dessinée au langage cinématographique.

En vérité, tout au long de leur histoire, le cinéma et la bande dessinée se sont poursuivis et imités l'un l'autre. Au départ, au cinéma comme dans la BD, les cadrages étaient fixes et englobaient la scène toute entière, comme au théâtre. Petit à petit, les deux langages ont trouvé des solutions de plus en plus audacieuses et surprenantes, agissant sur la perception du spectateur ou du lecteur. Au cinéma, l'on a ainsi introduit le mouvement de la caméra et le montage des scènes, tandis que la bande dessinée a changé la forme des planches et des vignettes. La plupart du temps, en respectant les règles du marché. Cette exposition retrace les relations entre le cinéma et la bande dessinée, notamment à partir des années 60, et cherche à comprendre comment un univers qui vit grâce à la participation suggestive du lecteur peut devenir « objectif » dans la représentation filmique. La question est à bien des égards complexe, mais non sans intérêt.

Lors du parcours de l'exposition, vous trouverez de nombreuses scènes de films directement reliées à des séquences de BD. Nous étudierons ensuite d'autres possibilités d'interaction entre ces deux langages, qui nous conduira à une expérimentation finale. Bonne lecture et bonne vision!

Animation (salle «Cinema d'Animazione»)

Les feuilles transparentes exposées sont appelées dans le jargon de la BD des «celluloïds». Avant l'avènement de l'ordinateur, les personnages étaient dessinés et coloriés sur les celluloïds, puis photographiés avec le décor de fond approprié. Le celluloïd signe la naissance de l'industrie de l'animation, en 1914, aux États-Unis. Ainsi, de nombreux personnages de la BD sont devenus des vedettes du grand écran : parmi eux, Peanuts et Lupin III. D'autres personnages, nés au cinéma, ont ensuite vécu sur le papier, comme Mickey Mouse, et Vip, le personnage de Bruno Bozzetto créé en 1968 pour le film Vip, mon frère le super héros.

Little Nemo in Slumberland (échelle hélicoïdale)

Winsor McCay est l'un des premiers et des plus grands artistes de l'histoire de la bande dessinée et du cinéma d'animation. Son personnage le plus célèbre est Little Nemo, qui apparut pour la première fois, en 1905, sur les pages du New York Herald. Ses aventures extraordinaires se concluent toujours par un brusque réveil : ce n'était qu'un (magnifique) rêve. En 1911, Winsor McCay réalisa, en pionnier de l'animation, un film pour lequel il dessina des milliers et des milliers de croquis (comme l'on peut voir dans le film réel, où la réalisation de Little Nemo est partie d'un pari entre amis). En plus de Nemo, nous retrouvons Flip le clown, Imp le « sauvage » et la Princesse de Slumberland, la ville des rêves.

Les films historiques (rampe 1)

Dans les années 60, l'univers de la bande dessinée a connu le succès des «bandes dessinées pour adultes», avec Diabolik, Kriminal, Satanik, et de la revue mensuelle Linus avec Valentina, Barbarella et Dick Tracy. Notre voyage part précisément de là, aux confins des films de genre et des films expérimentaux.

Avant l'avènement des effets spéciaux, les combinaisons des superhéros montraient bien des plis. De nombreuses interprétations étaient banales et irrespectueuses, en comparaison avec ce que le dessin avait produit. Même de grands réalisateurs comme Altman et Losey se sont cassé les dents devant la difficulté de réinventer la réalité indéfinie de la bande dessinée. Les meilleurs résultats sont à rechercher dans la science-fiction des années 70 de Barbarella et dans les improvisations de cabaret des Sturmtruppen. Sans oublier les merveilleuses couleurs de Vittorio Storaro pour le Dick Tracy de Warren Beatty, en 1990.

Sur l'écran, des photos du film Diabolik de 1968 et de celui qui ne sera jamais réalisé (de 1965), de Baba Yaga avec l'auteur de la bande dessinée Guido Crepax et de Barbarella, tourné à Cinecittà.

Les Dessins animés (rampe 2)

Autrefois, les dessins animés s'adressaient avant tout aux enfants; pour les producteurs, il s'agissait d'un investissement considérable, car la réalisation d'un dessin animé demande plus de temps qu'un film réel; choisir une bande dessinée de succès était souvent la meilleure solution.

Un dessin animé au cinéma était naguère un événement. Il en va ainsi du premier film d'Astérix en 1967, Un petit garçon appelé Charlie Brown en 1969 avec les célèbres enfants de Charles M. Schulz, et Fritz le chat de 1972, rebaptisé «le chat porno», premier dessin animé classé X. Fritz naît sur les pages provocatrices de Robert Crumb, lequel déteste tellement le film, qu'il considère comme une opération commerciale, qu'il réalisera par réaction une bande dessinée dans laquelle Fritz est assassiné par l'une de ses maîtresses.

La France a toujours cru dans l'industrie de l'animation. Astérix est le personnage qui a eu le plus de présences sur le grand écran, en passant en 50 ans du papier à l'ordinateur. C'est aussi en France que naît le film d'animation Corto Maltese, inspiré d'une série TV. Persepolis et La tête en l'air sont les adaptations cinématographiques de BD. La première est l'autobiographie de Marjane Satrapi, née en Iran et naturalisée Française. La tête en l'air raconte l'histoire d'un vieil homme souffrant d'Alzheimer; Paco Roca, l'auteur de la bande dessinée, a participé à l'écriture de scénario du film.

Mangas et anime (rampe 3)

Si le dessin animé américain et européen s'adressait aux enfants, en dédramatisant les problèmes de la vie, les Japonais vont révolutionner la perspective : les personnages sont habités par des émotions dramatiques et souvent, alors qu'ils sont encore adolescents, ils doivent sauver le destin d'un monde en danger.

Une bande dessinée, en japonais manga, lorsqu'elle obtient un succès extraordinaire devient d'abord une série TV puis un film d'animation, ce que l'on appelle, en japonais, un anime. Tout a débuté avec le « dieu du manga », Osamu Tezuka, qui eut un succès sans précédent après la guerre avec ses nombreux personnages aventureux et fantastiques. Dans les années 60, son Astroboy devint la première série TV, qui connut très rapidement un succès phénoménal. C'est de ce monde complexe et varié de Tezuka que se sont inspirés les grands noms de l'animation japonaise, tout en prenant une certaine liberté par rapport aux œuvres originales.

L'animation japonaise commença à la télévision en économisant sur le nombre de dessins pour les animations. Ensuite, elle explosa sur grand écran grâce à la richesse de ses histoires. Akira et Ghost in the Shell ont plus particulièrement communiqué au monde la force visionnaire des grands auteurs nippons, qui mettent souvent le monde au bord du précipice. Tekkonkriket est le premier anime dirigé par un cinéaste américain. On compte de nombreuses adaptations, souvent fidèles, de mangas en film réel. Shaolin Soccer est en revanche un film comique clairement inspiré du manga Captain Tsubasa (Olive et Tom).

Les grandes industries (rampe 4)

Autrefois, dans le monde du cinéma, les divas étaient plus importantes que les réalisateurs. De même, dans l'univers de la BD, les personnages étaient plus importants que leurs auteurs. Avec le roman graphique, de nombreuses choses changent, et les dessinateurs eux-mêmes deviennent des divas.

Dans cette section, nous trouvons quatre grands noms, très différents entre eux. L'anglais Alan Moore a transformé la bande dessinée en aventure philosophique, et a renié tous les films s'inspirant de ses œuvres, même si V pour Vendetta respecte son idée originale.

Dans les œuvres de l'américain Frank Miller, la violence semble n'avoir aucune alternative dans une société vouée à l'autodestruction : dans Sin City, il collabore avec Robert Rodriguez, alors qu'il est seul dans The Spirit (s'inspirant d'une BD classique de Will Eisner).

Isao Takahata et Hayao Miyazaki ont longtemps travaillé ensemble, réalisant certaines des plus importantes séries TV japonaises, comme Heidi et Conan, le fils du futur. En 1985, ils fondent le Studio Ghibli et réalisent des longs-métrages de toute beauté : Miyazaki s'inspire souvent de ses propres mangas, même s'il s'agit presque toujours d'histoires brèves, à peine esquissées, à l'exception de Nausicaä. Takahata, qui n'était pas un dessinateur, en a réalisé quelques-uns, en s'inspirant de mangas réélaborés et enrichis, comme l'on peut le constater dans l'adaptation de Mes voisins les Yamada.

Les superhéros Marvel (rampe 5)

La révolution se produit dans les années 60 lorsque Stan Lee, avec d'autres auteurs, inventa les Quatre Fantastiques, Spider-Man, les X-Men, Daredevil, Iron Man et de nombreux autres superhéros aux caractéristiques différentes, mais avec un point en commun : celui de vivre à New York.

Spider-Man débarque au cinéma en 2002 (avant, il n'était apparu qu'à la télé) avec Sam Raimi. Les effets spéciaux époustouflants lui permettent de sauter, insouciant, d'un immeuble à l'autre dans New York. C'est un succès planétaire : les personnages de la maison d'édition Marvel envahissent le grand écran, savant mélange d'aventures et d'humour, de dialogues et d'actions. En plus de la trilogie de Raimi, il faut ajouter les deux films de Marc Webb et le dernier en «live action» de Jon Watts, où l'on a gardé les atmosphères et les caractéristiques des personnages, mais où les histoires sont de plus en plus éloignées des bandes dessinées originales.

Les BD Marvel, avec leurs innovations et révolutions narratives, semblent être dernièrement le grand lac où il fait bon pêcher librement des idées pour les films. Tant et si bien que pour trouver des points de contact entre les deux mondes, il est nécessaire de reprendre l'histoire qui pousse le héros à devenir "super". Le Marvel Cinematic Universe est né en mai 2008 : chaque film qui en fait partie est relié à un autre par la présence des mêmes personnages et par les éléments communs de la trame : lorsque les superhéros agissent en groupe, non sans conflits, les voilà sous le nom de Avengers, les vengeurs.

Autres héros (rampe 6)

Les personnages des bandes dessinées ont évolué dans le temps. Avant la Seconde Guerre mondiale, ils étaient loin de la vie réelle et vivaient des aventures exotiques et fantastiques. Les personnages d'aujourd'hui font partie de notre quotidien, sans cacher leurs actions ni leurs pensées ou sentiments.

Certains sont des classiques comme Tintin du belge Hergé, la bande dessinée francophone la plus vendue dans le monde, que Spielberg a voulu animer en 2011 avec la technique de la «motion capture» (où ce sont des acteurs qui font bouger les personnages). D'autres ont été innovants, comme la bande dessinée canadienne Scott Pilgrim, un garçon qui peut faire des folies par amour, et Kick-Ass, créé par le scénariste écossais Mark Millar. Dans ce cas, l'obsession est pour le monde des superhéros : David «Dave» Lizewski, de son nom d'artiste Kick-Ass, veut être l'un d'eux : les résultats sont parfois catastrophiques.

Certains films, même si on ne le dirait pas, sont des adaptations de bande dessinée. Les personnages des Sentiers de la perdition, de Mendes et A history of violence de Cronenberg, proviennent de romans graphiques américains et ont pour point commun l'impossibilité d'éliminer la violence de la société. Pour survivre, ils sont obligés de commettre des homicides atroces. On retrouve en revanche une histoire d'amour entre les deux protagonistes de La vie d'Adèle, le film de Kechiche, s'inspirant d'un roman graphique de la Française Julie Maroh. Les transpositions sont libres et très souvent les films expliquent ce que les bandes dessinées laissent deviner.

Les superhéros de la D.C. Comics (rampe 7)

Le premier superhéros en collants a été Superman, publié en 1938. L'année suivante est arrivé Batman qui, même s'il n'a pas de super pouvoirs, il les crée avec l'astuce et l'argent. Tous deux sont nés sous le label D.C. Comics, tout comme Catwoman, Wonder Woman et la Justice League.

Tim Burton a été le premier réalisateur à donner une vraie magie cinématographique à

un superhéros, Batman, avec deux grands films réalisés avant l'arrivée des effets spéciaux numériques. Avant, les films sur Batman et Robin étaient un peu comiques, pour ne pas dire ridicules. Après Burton, tout devient plus dark, notamment dans les versions cinématographiques de C. Nolan qui reprennent le personnage voulu par Franck Miller, où Batman montre une méfiance totale envers l'être humain, qui se transforme bientôt en désir effréné de vengeance.

Superman a été le premier superhéros en collant de l'histoire de la bande dessinée, et le premier à obtenir un vrai succès cinématographique à la fin des années 70, même si après deux films, les autres productions seront des flops. Avec le temps, pour lui, ce sont les super-problèmes et les doutes sur l'intérêt d'être un superhéros qui se manifesteront. Les lecteurs des bandes dessinées le savent bien : même les films de la D.C. prennent une grande liberté par rapport aux bandes dessinées et, parfois, ce qui se passe sur le papier n'a rien à voir avec les dialogues et les héros proposés sur grand écran.

Les romans graphiques (rampe 8)

Le style d'un dessinateur est déjà une vision du monde. Celui d'Altan propose des atmosphères grotesques pour des personnages ambigus. À la différence du trait élégant de Pratt, ou de celui exubérant et introspectif de Zerocalcare. En les traduisant dans un film réel, que perd-on? Et qu'obtient-on, éventuellement, en plus?

D'autres romans graphiques qui deviennent des films. À commencer par Ada dans la jungle, film produit en France et jamais distribué en Italie, s'inspirant d'une BD d'Altan, qui est aussi scénariste. Le film est intéressant, mais simplifie la complexité de la BD. Même chose pour Jesuit Joe, film français pour lequel Hugo Pratt a réalisé des séquences supplémentaires par rapport à la BD originale (nous en voyons deux dans la séquence en exposition). Le film La mort de Staline montre l'aspect grotesque d'une bande dessinée qui raconte, avec un réalisme historique, la lutte pour la succession d'un grand pouvoir.

Dans de nombreuses scènes du film Paz!, nous retrouvons les atmosphères d'Andrea Pazienza, tandis que Gipi, afin de trouver son identité de réalisateur, s'inspire d'une jolie BD de Giacomo Monti. Le Mexicain Guillermo Del Toro s'inspire à deux reprises du diable Hellboy, créé par l'américain Mike Mignola, pour libérer ses mondes fantastiques intérieurs. Dans ses BD, Daniel Clowes raconte l'impossibilité de communiquer, tandis que pour les films où il est co-scénariste, il semble devenir plus communicatif que jamais. Une autre preuve que le passage du cinéma à la bande dessinée, et vice versa, implique nécessairement une forme de trahison.

Hugo Cabret

Avec Hugo Cabret, nous faisons une petite exception : il ne s'agit pas vraiment d'une bande dessinée. Mais ce n'est pas non plus un livre illustré, où un dessin arrive après des pages de texte écrit. Dans le livre de Brian Selznick, de nombreuses pages dessinées se suivent, créant des silences narratifs. En 2011, trois ans après la sortie du livre, Martin Scorsese en réalise le film, vainqueur de 5 Oscars, dont celui du meilleur scénario pour Dante Ferretti et Francesca Lo Schiavo.

Nous avons exposé quelques croquis du scénario, réalisés par Ferretti et Federico Costantini.

Dernière section, niveau - 25

Les performances des dessinateurs (chapelle 1)

Parfois, les auteurs de bande dessinée passent devant la caméra. Pour certains, il s'agit de simples apparitions (comme dans le cas de Stan Lee et de Gianluigi Bonelli, le père de Tex). Pour d'autres, d'authentiques performances, comme celle d'Hugo Pratt dirigé par Leos Carax, Pino Zac dirigé par Monicelli, Bonvi conduit par Samperi et Sergio Staino. Dirigé

par Staino, nous trouvons également Georges Wolinski, le grand auteur de Charlie Hebdo. Gipi se dirige lui-même, tandis que Guido Buzzelli apparaît sur quelques images du film Oscar d'Elio Petri.

Des dessinateurs réalisateurs (chapelle 2)

Que se passe-t-il lorsque les auteurs de bande dessinée passent derrière la caméra? Dans la plupart des cas, ils ne souhaitent pas adapter leurs propres bandes dessinées. Sauf pour Marjane Satrapi : Persepolis et Poulet aux prunes sont deux de ses BD. D'autres auteurs, plusieurs fois réalisateurs, ne prennent inspiration qu'une seule fois de leurs pages dessinées. Lors de sa seule expérience de réalisateur en solitaire, Frank Miller interprète Will Eisner; Gipi et Staino préfèrent eux aussi regarder au-delà de leurs propres planches.

Bandes dessinées inspirées de films jamais réalisés (chapelle 3)

Voici trois films qui n'ont jamais été réalisés par trois grands maîtres du cinéma italien et dessinés par des maîtres de la BD. Massimo Bonfatti interprète Capelli lunghi (Cheveux longs), histoire de deux rebelles dans l'Italie du boom économique écrite par Mario Monicelli à la fin des années 60.

Milo Manara raconte Le voyage de G. Mastorna dit Fernet (écrit par Federico Fellini avec Brunello Rondi et Dino Buzzati) : un film jamais tourné, mais plein de mystères. Mastorna est un violoncelliste qui, après un voyage en avion, apprend la nouvelle d'une catastrophe aérienne : la sienne. Ivo Milazzo réalise Un drago a forma di nuvola (Un dragon en forme de nuage), écrit par Ettore Scola (avec Giacomo Scarpelli et Silvia Scola) : c'est l'histoire de Pierre, libraire parisien épris d'une passion singulière, qui risque de mettre à mal la relation avec sa fille.

Disney (chapelle 4)

D'un côté, des personnages dessinés, de l'autre de brèves séquences avec leurs adaptations cinématographiques, et plus rarement télévisuelles, au cours des années. C'est un long voyage, encore et toujours...

Un dessin qui s'anime : cinéma et bande dessinée naissent ensemble grâce à Walt Disney, qui inaugure avec succès ce binôme en 1928. Une collaboration entre les deux arts qui se poursuivra longuement sur les pages de Topolino (l'équivalent du « Journal de Mickey »), l'hebdomadaire le plus vieux d'Italie, à travers la création de passionnantes parodies cinématographiques. Des souris et des canards réinterprètent les grands chefs-d'œuvre du septième art : c'est ainsi que naissent des histoires comme Casablanca, La Strada, 1900, Metropolis, qui renaissent sous le crayon des plus grands dessinateurs italiens.

Films qui deviennent des BD (chapelle 5)

Parfois ce sont les films qui sont traduits en BD. Avant le home cinéma, il s'agissait du meilleur moyen de revivre les émotions du grand écran. Mais aussi de s'approprier de manière plus intime de l'histoire du film. Dans Valse avec Bashir et L'arte della felicità, les auteurs du film sont aussi les auteurs de la BD, mais quoique l'histoire est fidèle, le style narratif est complètement différent.

Onomatopées (chapelle 6)

Pour conclure cette exposition, nous avons créé un jeu : transformer un film en le rendant le plus possible semblable à une bande dessinée. Nous avons donc éliminé tous les sons et ajouté graphiquement des bulles, des didascalies et des onomatopées. Naturellement, le temps imposé de la vision cinématographique reste, tandis qu'avec la bande dessinée, comme pour un essai ou un roman, le temps de lecture est libre. Voici le résultat : bonne vision et bonne lecture!