



# GULP! GOALS! CIAK!

## Cinema e fumetti



Benvenuti a questa mostra sul cinema e il fumetto: due linguaggi che possono raccontare le stesse storie e gli stessi personaggi in maniera del tutto differente.

Per capire fino in fondo il senso di questo viaggio, vi invitiamo a visitare prima il Caffè Torino, dove trovate brevi spiegazioni e anche una sorta di quiz.

Poi proseguite nell'area del Cinema di animazione e infine salite lungo la rampa, fino al termine (dove si trova la soluzione del quiz).

### Introduzione (Sala Caffè Torino)

Cinema e fumetto sono due linguaggi profondamente diversi, quasi uno il contrario dell'altro, eppure vivono entrambi di immagini e di parole. Il cinema coinvolge lo spettatore con la forza delle immagini in movimento e dei suoni, imponendogli i suoi tempi narrativi. Il fumetto invece è fermo sulla carta. Le emozioni nascono dal lettore, che può scegliere il tempo di lettura e deve creare dentro di sé i suoni, suggeriti dalle parole inserite nelle didascalie e nelle nuvolette, nonché dalle onomatopee (per esempio gulp è il suono di chi inghiotte dopo un momento di stupore).

Fumetto e cinema sono nati alla fine dell'Ottocento. Mentre il cinema si rivolgeva a tutti, il fumetto era rivolto in particolare agli emigrati, spesso analfabeti e arrivati negli Stati Uniti da ogni parte del mondo, che sui quotidiani trovavano storie a fumetti che li riguardavano direttamente. Come quelle del primo personaggio dei fumetti: Yellow Kid, un ragazzino che vive in un quartiere povero di New York. Per il successo ottenuto presso il pubblico illetterato, il fumetto è stato considerato un linguaggio facile, fino a poco tempo fa apertamente osteggiato da educatori e uomini di cultura.

La vera magia del fumetto sta in quello spazio bianco che divide una vignetta dall'altra. È il lettore a dover collegare le diverse vignette che creano la narrazione. Non a caso, negli anni Cinquanta molti fumetti usavano le didascalie per facilitare la lettura e spiegare quello che le immagini già raccontavano. Negli anni Sessanta e Settanta, il fumetto si è evoluto grazie ad alcuni grandi autori che hanno limitato l'uso descrittivo delle didascalie. Questo passaggio è stato da molti indicato come un avvicinamento del fumetto al linguaggio cinematografico.

Ma il cinema e il fumetto nel corso della loro storia si sono continuamente rincorsi e imitati. Alle origini le inquadrature erano fisse e raffiguravano l'intera scena, come a teatro, sia per il cinema che per il fumetto. Poi, a poco a poco, i due linguaggi hanno trovato soluzioni sempre più audaci e sorprendenti, agendo sulla consapevolezza dello spettatore e del lettore. Per esempio, il cinema grazie al movimento della cinepresa e al lavoro sul montaggio delle scene, il fumetto cambiando la forma delle tavole e delle vignette. In molti casi rispettando le regole del mercato.

Questa mostra vuole indagare sui rapporti tra cinema e fumetto soprattutto dagli anni Sessanta in poi, cercando di capire in che maniera un mondo che vive anche grazie alla partecipazione soggettiva del lettore possa diventare "oggettiva" nella rappresentazione filmica. La questione è molto complessa e per questo anche molto interessante.

Durante il percorso della mostra sono presenti molte scene di film direttamente collegate a sequenze di fumetto. Si indagheranno poi altre possibilità di interazione fra i due linguaggi, fino a un esperimento finale. Buona lettura e buona visione!

## Animazione (sala Cinema d'Animazione)

I fogli trasparenti qui esposti sono chiamati in gergo tecnico "rodovetri". Prima del computer sui rodovetri venivano disegnati e colorati i personaggi, e poi fotografati sopra la giusta scenografia. Con il rodovetro nasce l'industria dell'animazione, nel 1914 negli Stati Uniti. Così, molti personaggi del fumetto sono diventati divi del grande schermo: tra i tanti, anche i Peanuts e Lupin III. Altri personaggi invece nati per il cinema, hanno vissuto dopo sulla carta, come Mickey Mouse, cioè Topolino, e Vip, il personaggio di Bruno Bozzetto nato nel 1968 nel film Vip, mio fratello superuomo.

## Little Nemo (scala elicoidale)

Winsor McCay è uno dei primi e più grandi artisti della storia del fumetto e del cinema d'animazione. Il suo personaggio più celebre è Little Nemo, che apparve per la prima volta nel 1905 sulle pagine del New York Herald. Le sue avventure straordinarie si concludono sempre con un brusco risveglio: era tutto un (bellissimo) sogno. Nel 1911 Winsor McCay realizzò, da pioniere dell'animazione, un film per il quale disegnò migliaia e migliaia di disegni (come si vede nel film dal vero, in cui il film su Little Nemo è alla base di una scommessa con gli amici). Insieme a Nemo vediamo Flap il pagliaccio, il nero Imp e la Principessa di Slumberland, la città dei sogni.

## I film storici (rampa 1)

Negli anni Sessanta il mondo del fumetto ha vissuto il successo dei "fumetti per adulti", Diabolik, Kriminal, Satanik, e del mensile Linus con Valentina, Barbarella e Dick Tracy. Il nostro viaggio parte da qui, tra film di genere e film sperimentale.

Prima dell'avvento degli effetti digitali le tute dei supereroi mostravano le grinze. Molte interpretazioni risultavano banali e irrispettose di quanto era stato creato con il disegno. Anche grandi registi statunitensi, come Altman e Losey, sono caduti di fronte alla difficoltà di reinventare la realtà indefinita dei fumetti. Le prove migliori sono da cercare nella fantascienza sessantottina di Barbarella e nelle improvvisazioni da cabaret delle Sturmtruppen. Poi nei meravigliosi colori di Vittorio Storaro per il Dick Tracy di Warren Beatty del 1990.

Il monitor mostra foto del film Diabolik del 1968 e di quello mai realizzato del 1965, di Baba Yaga con l'autore del fumetto Guido Crepax e di Barbarella, girato a Cinecittà.

## I film animati (rampa 2)

Un tempo, cartone animato voleva dire soprattutto film per bambini, ma anche un grande investimento per i produttori perché la realizzazione di film animati è più lunga rispetto ai film dal vero; agganciarsi al successo di un fumetto poteva essere una buona soluzione.

Un film animato al cinema era una volta anche un avvenimento. Tali sono stati il primo film di Asterix del 1967, Arriva Charlie Brown del 1969 con i celebri bambini di Charles M. Schulz, e Fritz il gatto del 1972, ribattezzato "il porno gatto", primo cartone animato vietato ai minori. Fritz nasce sulle pagine provocatorie di Robert Crumb il quale detesta così tanto il film, da lui considerato un'operazione commerciale, da realizzare per reazione un fumetto in cui Fritz viene ucciso da una delle sue amanti.

La Francia ha sempre creduto nell'industria dell'animazione. Asterix è il personaggio che ha avuto più presenze sul grande schermo, passando in 50 anni dalla carta al computer. Anche il film di animazione Corto Maltese nasce in Francia, figlio di una serie tv. Persepolis e Rughe sono gli adattamenti cinematografici di altrettanti romanzi a fumetti.

Il primo è l'autobiografia di Marjane Satrapi, nata in Iran e naturalizzata francese. Rughe racconta la storia di un anziano colpito dall'Alzheimer; Paco Roca, autore del fumetto, ha partecipato alla scrittura della sceneggiatura del film.

## Manga e anime (rampa 3)

Se il cartone animato statunitense ed europeo si rivolgeva ai bambini sdrammatizzando i problemi della vita, i giapponesi hanno cambiato la prospettiva: i protagonisti sono scossi da drammatiche emozioni e spesso, ancora adolescenti, devono salvare i destini di un mondo in pericolo.

Un fumetto, in giapponese manga, quando ottiene un successo straordinario diventa prima serie tv e poi film animato, in giapponese anime. Tutto è iniziato con il "dio del manga" Osamu Tezuka che dal dopoguerra ebbe un enorme successo con i suoi innumerevoli personaggi avventurosi e fantastici. Negli anni Sessanta, il suo Astroboy divenne la prima, popolarissima serie per la tv. Al complesso e variopinto mondo di Tezuka si sono ispirati altri grandi nomi dell'animazione giapponese, con una certa libertà rispetto alle opere originali.

L'animazione giapponese iniziò in TV risparmiando sul numero di disegni per le animazioni. Poi esplose sul grande schermo con la potenza delle sue storie. In particolare Akira e Ghost in the Shell hanno comunicato al mondo la forza visionaria dei grandi autori nipponici che spesso mettono il mondo sull'orlo del baratro. Tekkonkriket è il primo anime diretto da un regista statunitense. Molti gli adattamenti, anche fedeli, di manga in film dal vero. Shaolin Soccer è invece un film comico chiaramente ispirato al manga Capitan Tsubasa (Holly e Benji).

## Le grandi firme (rampa 4)

Un tempo, nel mondo del cinema erano importanti i divi, non i registi. Un tempo nel mondo del fumetto erano importanti i personaggi, non i loro autori. Con il romanzo a fumetti molte cose sono cambiate e anche i fumettisti possono diventare divi.

In quest'area troviamo quattro grandi nomi a confronto, diversissimi fra loro. L'inglese Alan Moore ha trasformato il fumetto in avventura filosofica, disconoscendo tutti i film tratti dalle sue opere, anche se V per Vendetta è rispettoso dell'idea originale.

Nelle opere dello statunitense Frank Miller, la violenza sembra non avere alternative in una società destinata all'autodistruzione: in Sin City collabora con Robert Rodriguez, mentre è da solo per The Spirit (tratto da un fumetto classico di Will Eisner).

Isao Takahata e Hayao Miyazaki per tanto tempo hanno lavorato insieme, realizzando alcune delle più grandi serie tv giapponesi, ad esempio Heidi e Conan, il ragazzo del futuro. Nel 1985 fondano lo Studio Ghiblie realizzano lungometraggi di grande bellezza: Miyazaki spesso li ha tratti dai suoi fumetti, anche se si tratta quasi sempre di storie brevi, appena abbozzate, ad eccezione di Nausicaa. Takahata, che non era un disegnatore, ne ha realizzati un paio da manga che ha rielaborato e arricchito, come si vede nell'esempio tratto da I miei vicini Yamada.

## I supereroi Marvel (rampa 5)

La rivoluzione avvenne negli anni Sessanta, quando Stan Lee, insieme ad altri autori, inventò i Fantastici Quattro, Spider-man, gli X-Men, Daredevil, Iron Man e tanti altri supereroi con diverse caratteristiche ma una particolarità comune, quella di vivere a New York.

Spider-man al cinema (prima era solo tv) arriva nel 2002 con Sam Raimi ed effetti micidiali che lo fanno saltellare felice tra i palazzi di New York. È un grande successo: i personaggi della casa editrice Marvel invadono il grande schermo con il loro equilibrio di avventura e umorismo, dialoghi e azioni. Alla trilogia di Raimi seguono due film di Marc Webb e l'ultimo in "live action" di Jon Watts, in cui rimangono le atmosfere e le caratterizzazioni del personaggio, ma le storie sono sempre più slegate dai fumetti.

I fumetti Marvel, con le loro innovazioni e rivoluzioni narrative, pare siano da qualche anno il grande lago in cui pescare molto liberamente le idee per i film. Tanto che per trovare punti di contatto tra i due mondi bisogna rifarsi alla vicenda che porta l'eroe a diventare Super. Nel maggio del 2008 nasce il Marvel Cinematic Universe: ogni film che ne fa parte è collegato all'altro sia per la presenza degli stessi personaggi, sia per comuni elementi della trama: quando i supereroi agiscono in gruppo, non senza conflitti, eccoli sotto il nome di Avengers, i vendicatori.

## Altri eroi (rampa 6)

I personaggi dei fumetti sono cambiati nel tempo. Prima della seconda guerra mondiale erano lontani dalla vita reale e vivevano avventure esotiche o fantastiche. I personaggi di oggi entrano nel nostro quotidiano, mostrando non solo le proprie azioni ma anche pensieri e sentimenti.

Alcuni sono dei classici come Tintin del belga Hergé, il fumetto francofono di maggior successo nel mondo, che Spielberg nel 2011 ha voluto animare con la tecnica della "motion capture" (in cui sono gli attori a dare movimento ai personaggi). Altri sono innovativi, come il fumetto canadese Scott Pilgrim, un ragazzo che per amore può fare follie, e Kick-Ass, creato dallo sceneggiatore scozzese Mark Millar. In questo caso l'ossessione è per il mondo dei supereroi: David "Dave" Lizewski in arte Kick-Ass vuole essere uno di loro: gli esiti a volte sono catastrofici.

Certi film, non sembra, sono tratti da fumetti. I protagonisti di Era mio padre di Mendes e A history of violence di Cronenberg, tratti da romanzi a fumetti statunitensi, hanno in comune l'impossibilità di sottrarsi alla violenza della società. Per sopravvivere, sono costretti ad efferati omicidi. È invece la passione d'amore tra le due protagoniste al centro de La vita di Adele, premiato film di Kechiche, tratto da un romanzo a fumetti della francese Julie Maroh. Le trasposizioni sono libere e molto spesso i film spiegano ciò che i fumetti lasciano intendere.

## I supereroi della D.C. Comics (rampa 7)

Il primo supereroe in calzamaglia è stato Superman, pubblicato nel 1938. L'anno successivo è arrivato Batman che, anche se non ha superpoteri, se li crea con l'arguzia e con i soldi. Entrambi sono nati sotto il marchio D.C. Comics, lo stesso di Catwoman, Wonder Woman e della Justice League.

Tim Burton è stato il primo regista a dare vera magia cinematografica a un supereroe, Batman, con due grandi film realizzati prima dell'arrivo degli effetti digitali. In precedenza Batman e Robin erano stati un po' comici e un po' ridicoli. Dopo Burton, tutto diventa più dark, in particolare nelle versioni cinematografiche di C. Nolan che si rifà alla versione del personaggio voluta da Frank Miller, in cui Batman mostra una totale sfiducia nell'essere umano che si tramuta in desiderio sfrenato di vendetta.

Superman è stato il primo supereroe in calzamaglia della storia del fumetto, e il primo ad avere un grande successo cinematografico alla fine degli anni Settanta, anche se dopo due film seguirono altrettanti flop. Con il tempo, per lui arrivarono i superproblemi e dubbi sul senso della propria attività di superuomo. I lettori di fumetti lo sanno: anche i film dei supereroi della D.C. si prendono molte libertà rispetto ai fumetti e, talvolta, ciò che accade sulla carta con certi personaggi viene riproposto su grande schermo con altri dialoghi e altri eroi.

## I romanzi a fumetti (rampa 8)

Lo stile di un fumettista è già una visione del mondo. Quello di Altan propone atmosfere grottesche per personaggi ambigui. A differenza del tratto elegante di Pratt o di quello esuberante e introspettivo di Zerocalcare. Traducendoli in un film dal vero cosa si perde? E cosa, eventualmente, si ha in più?

Altri romanzi a fumetti che diventano film. Cominciando da Ada nella giungla, film prodotto in Francia e mai distribuito in Italia, tratto da un fumetto di Altan, con Altan co-sceneggiatore. Il film è godibile, ma semplifica la complessità del fumetto. Stessa sorte per Jesuit Joe, film francese per il quale Hugo Pratt ha realizzato sequenze aggiuntive rispetto al fumetto originale (due le vediamo nelle sequenze in mostra). Il film Morto Stalin se ne fa un altro mostra l'aspetto grottesco di un fumetto che racconta, con realismo storico, la lotta per la successione di un grande potere.

In molti scene del film Paz! si rivivono le magiche atmosfere di Andrea Pazienza, mentre Gipi per trovare la propria identità di regista si ispira liberamente a un bel fumetto di Giacomo Monti. Il messicano Guillermo Del Toro s'ispira, per due volte, al diavolo Hellboy, creato dallo statunitense Mike Mignola, per liberare i propri mondi fantastici. Daniel Clowes nei suoi fumetti racconta l'incomunicabilità, mentre nei film di cui è co-sceneggiatore sembra diventare più disponibile al dialogo. Un'altra prova di come, nello scambio tra cinema e fumetto, per essere fedeli sia necessario tradire.

## Hugo Cabret

Con Hugo Cabret facciamo una piccola eccezione: non si tratta di un vero e proprio fumetto. Però non è neanche un libro illustrato in cui un disegno arriva solo dopo alcune pagine di testo scritto. Nel libro di Brian Selznick molte pagine disegnate si susseguono creando silenziose sequenze narrative. Nel 2011, tre anni dopo l'uscita del libro, Martin Scorsese ne realizza un film, vincitore di 5 premi Oscar, tra cui quello alla migliore scenografia di Dante Ferretti e Francesca Lo Schiavo.

Qui si sono esposti alcuni dei bozzetti per la scenografia realizzati dallo stesso Ferretti e da Federico Costantini.

Ultima Sezione, Livello - 25

## Le performance dei fumettisti (cappella 1)

A volte gli autori di fumetto si divertono davanti alla macchina da presa. Per alcuni si tratta di popolari camei (come quelli di Stan Lee e di Gianluigi Bonelli, padre di Tex). Per altri di vere e proprie performance, come quella di Hugo Pratt diretto da Leos Carax, Pino Zac diretto da Monicelli, Bonvi guidato da Samperi e da Sergio Staino. Diretto da Staino troviamo anche Georges Wolinski, il grande autore di Charlie Hebdo. Gipi si dirige da sé, mentre Guido Buzzelli appare in pochi fotogrammi del film Premio Oscar di Elio Petri

## Fumettisti alla regia (cappella 2)

Cosa succede quando gli autori di fumetto si mettono dietro la macchina da presa? Il più delle volte non vogliono tradurre in film i propri fumetti. Eccezione alla regola è Marjane Satrapi: Persepolis e Pollo alle prugne sono anche due suoi fumetti. Altri autori, più volte registi, solo in una occasione prendono spunto dalle loro pagine disegnate. Alla sua unica esperienza di regista in solitario Frank Miller interpreta Will Eisner; anche Gipi e Staino preferiscono guardare oltre le proprie tavole.

## Fumetti da film mai fatti (cappella 3)

Tre film mai realizzati da tre maestri del cinema italiano disegnati da altrettanti maestri del fumetto. Massimo Bonfatti interpreta Capelli lunghi, storia di due ribelli nell'Italia del boom economico scritta da Mario Monicelli alla fine degli anni Sessanta.

Milo Manara racconta Il viaggio di G. Mastorna detto Fernet (scritto da Federico Fellini insieme a Brunello Rondi e a Dino Buzzati): un film mai fatto pieno di misteri. Mastorna è un violoncellista che, dopo un viaggio in aereo, apprende la notizia di un disastro aereo: il suo.

Ivo Milazzo realizza Un drago a forma di nuvola, scritto da Ettore Scola (insieme a Giacomo Scarpelli e Silvia Scola): è la storia di Pierre, libraio parigino travolto da un amore insolito, che rischia di mettere in crisi il delicato rapporto con la figlia.

## Disney (cappella 4)

Da un lato i personaggi disegnati, dall'altro brevi sequenze con le loro diverse interpretazioni cinematografiche, ed eccezionalmente anche televisive, nel corso degli anni. È un altro lungo viaggio...

Un disegno che prende vita: cinema e fumetto nascono insieme grazie a Walt Disney che inaugurò con successo tale binomio nel lontano 1928.

Una collaborazione tra le due arti che proseguì con efficacia sulle pagine di Topolino, il settimanale a fumetti più longevo d'Italia, attraverso l'ideazione di appassionanti parodie cinematografiche.

Topi e paperi reinterpretano i grandi capolavori della settima arte: nascono così storie come Casablanca, La Strada, Novecento, Metropolis, che rinascono nei tratti dei principali disegnatori italiani.

## Film che diventano fumetto (cappella 5)

A volte sono i film ad essere tradotti in fumetto. Prima del cinema in casa, questo era il modo migliore per rivivere le emozioni del grande schermo. Ma è anche un modo di appropriarsi in forma più intima di quello che avviene nel film. In Valzer con Bashir e L'arte della felicità, gli autori del film sono gli stessi autori del fumetto, ma pur nella fedeltà delle situazioni raccontate, lo stile narrativo è del tutto differente.

## Onomatopoeie (cappella 6)

Per concludere la mostra abbiamo pensato di fare un gioco: trasformare un film rendendolo il più possibile simile a un fumetto. Questo significa togliere tutti i suoni e aggiungere graficamente nuvolette, didascalie e onomatopoeie. Ovviamente rimane il tempo obbligato della visione cinematografica, mentre nel fumetto, come per un saggio o un romanzo, il tempo di lettura è libero. Ecco il risultato: buona visione e buona lettura!