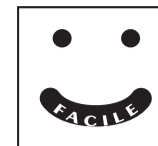




GULP! GOAL! CIAK!

Cinema e fumetti



Benvenuti alla mostra sul cinema e il fumetto!
Il viaggio inizia al Caffè Torino. Lì trovate brevi spiegazioni e un quiz.
Proseguite nell'area del Cinema di animazione.
Salite lungo tutta la rampa, in fondo trovate la soluzione del quiz.

Introduzione (Sala Caffè Torino)

Cinema e fumetto sono due linguaggi molto diversi; quasi uno il contrario dell'altro. Eppure tutti e due utilizzano immagini e parole. Il cinema coinvolge lo spettatore con la forza delle immagini in movimento e dei suoni. Il cinema impone allo spettatore i suoi tempi narrativi. Il fumetto invece è fermo sulla carta. Il lettore crea le emozioni, sceglie il tempo di lettura e crea dentro di sé i suoni. I suoni sono le parole nelle didascalie e nelle nuvolette, e nonché le onomatopee (gulp = suono di chi inghiotte dopo un momento di stupore).

Fumetto e cinema sono nati alla fine dell'Ottocento. Il cinema si rivolgeva a tutti. Il fumetto si rivolgeva in particolare agli emigrati, spesso analfabeti e arrivati negli Stati Uniti. Sui giornali erano protagonisti delle storie a fumetti. Yellow Kid, primo personaggio dei fumetti è un ragazzino e vive in un quartiere povero di New York. Yellow Kid ebbe successo tra il pubblico analfabeta. Per ciò il fumetto è stato considerato un linguaggio facile. Fino a poco tempo educatori e uomini di cultura osteggiavano il fumetto.

Lo spazio bianco divide una vignetta dall'altra. La magia del fumetto è nello spazio bianco. Il lettore collega le diverse vignette e nasce la narrazione. Negli anni Cinquanta molti fumetti usavano le didascalie per facilitare la lettura. Negli anni Sessanta e Settanta alcuni grandi autori hanno limitato l'uso descrittivo delle didascalie. Molti indicano questo fatto come un avvicinamento del fumetto al linguaggio cinematografico.

Il cinema e il fumetto nel corso della loro storia si rincorrono e si imitano continuamente. Alle origini, le inquadrature nel cinema e nel fumetto sono fisse, raffigurano l'intera scena, come a teatro. Poi cinema e fumetto trovano soluzioni sempre più coraggiose e sorprendenti. Il cinema cambia grazie al movimento della cinepresa e al montaggio. Il fumetto cambia la forma delle tavole e delle vignette.

Questa mostra indaga i rapporti tra cinema e fumetto dagli anni Sessanta in poi. Cerca di capire come la partecipazione soggettiva del lettore del fumetto diventa "oggettiva" nella rappresentazione filmica. La mostra presenta molte scene di film direttamente collegate a sequenze di fumetto. Presenta poi altre possibilità di interazione fra i due linguaggi, e poi un esperimento finale. Buona lettura e buona visione!

Animazione (sala Cinema d'Animazione)

I "rodovetri" sono fogli trasparenti. Prima dell'uso dei computer, i personaggi venivano disegnati e colorati sui rodovetri. Poi i rodovetri, posati sulla scenografia, venivano fotografati. Nel 1914 negli Stati Uniti, grazie al rodovetro, nasce l'industria dell'animazione. Molti personaggi del fumetto sono diventati divi del grande schermo come i Peanuts e Lupin III. Altri personaggi nati per il cinema, hanno poi vissuto 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, nato 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, pioniere dell'animazione, un film per il quale disegnò migliaia e migliaia di disegni. 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 nascono i "fumetti per adulti": Diabolik, Kriminal, Satanik, il 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 molte interpretazioni cinematografiche risultavano banali e irrispettose rispetto al 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 nella fantascienza di Barbarella (1968), nelle improvvisazioni da cabaret delle Sturmtruppen, 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. Era un grande investimento e agganciarsi al successo di un fumetto poteva essere una buona soluzione per i produttori.

Un film animato era un avvenimento. Tali sono stati il primo film di Asterix del 1967, Arriva Charlie Brown del 1969, e Fritz il gatto del 1972, ribattezzato "il porno gatto", primo cartone animato vietato ai minori. Robert Crumb l'autore del disegno detesta il film e realizza 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 più rappresentato sul grande schermo. In 50 anni passa dalla carta al computer.

Il film Corto Maltese nasce in Francia, da una serie tv. Persepolis e Rughe sono gli adattamenti cinematografici di altrettanti romanzi a fumetti. Persepolis 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)

Il cartone animato statunitense ed europeo si rivolge ai bambini e sdrammatizza 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. Il "dio del manga" è Osamu Tezuka. Dal dopoguerra ebbe un enorme successo con i suoi personaggi avventurosi e fantastici. Negli anni Sessanta, il suo Astroboy divenne la prima, popolarissima serie per la tv. A Tezuka si sono ispirati altri grandi nomi dell'animazione giapponese.

L'animazione giapponese iniziò in TV e 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 di manga in film dal vero. Shaolin Soccer è un film comico ispirato al manga Capitan Tsubasa (Holly e Benji).

Le grandi firme (rampa 4)

Nel mondo del cinema erano importanti i divi, non i registi. 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, ha disconosciuto tutti i film tratti dalle sue opere, tranne V per Vendetta.

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 in 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 (Heidi e Conan, il ragazzo del futuro). Nel 1985 fondano lo Studio Ghibli e realizzano lungometraggi di grande bellezza: Miyazaki spesso li ha tratti dai suoi fumetti, storie brevi, appena abbozzate, ad eccezione di Nausicaa. Takahata, che non era un disegnatore, ne ha realizzati un paio da manga rielaborati e arricchiti, 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 in tv) arriva nel 2002 con Sam Raimi. Gli effetti micidiali 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, le storie sono sempre più slegate dai fumetti.

I fumetti Marvel, con le loro innovazioni e rivoluzioni narrative, sono il grande lago in cui pescare molto liberamente le idee per i film. Per trovare punti di contatto tra i due

mondi bisogna rifarsi alla vicenda in l'eroe a diventare Super.

Nel maggio del 2008 nasce il Marvel Cinematic Universe: ogni film è collegato all'altro per la presenza degli stessi personaggi, e per comuni elementi della trama: quando i supereroi agiscono in gruppo, sono gli Avengers, i vendicatori.

Altri eroi (rampa 6)

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

Tintin è un classico del belga Hergé. E' il fumetto francofono di maggior successo nel mondo. Spielberg nel 2011 l'ha animato 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. C'è l'ossessione per supereroi: David "Dave" Lizewski in arte Kick-Ass vuole essere uno di loro con esiti a volte catastrofici.

Certi film non sembra siano tratti da fumetti. I protagonisti di Era mio padre di Mendes e di A history of violence di Cronenberg sono tratti da romanzi a fumetti americani. Hanno in comune l'impossibilità di sottrarsi alla violenza della società. Per sopravvivere, sono costretti a 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. In precedenza Batman e Robin erano stati un po' comici e un po' ridicoli. Dopo Burton, tutto diventa più dark. Le versioni cinematografiche di C. Nolan si rifanno alla versione del personaggio voluta da Frank Miller. Batman tramuta la totale sfiducia nell'essere umano in desiderio sfrenato di vendetta.

Superman è stato il primo supereroe in calzamaglia della storia del fumetto, il primo ad avere un grande successo cinematografico alla fine degli anni Settanta. Il 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. Il mondo 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. Ada nella giungla è un film prodotto in Francia e mai distribuito in Italia, tratto da un fumetto di Altan, che è 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. 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.

SULLO SCHERMO

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

Topolino (cappella 4)

Un disegno che prende vita: cinema e fumetto nascono insieme grazie a Walt Disney. Questo binomio ha inizio con successo nel 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: storie come Casablanca, La Strada, Novecento, Metropolis, rinascono nei tratti dei principali disegnatori italiani.

Film che diventano fumetto (cappella 5)

A volte sono i film ad essere tradotti in fumetto. 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 trasformare per gioco, un film in 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!