



CINEMA E FUMETTI
Museo Nazionale del Cinema



GULP! GOAL! CIAK!

Il Museo Nazionale del Cinema racconta la storia tra cinema e fumetto

Museo Nazionale del Cinema, Mole Antonelliana e Bibliomediateca
9 febbraio - 20 maggio 2019

Il Museo Nazionale del Cinema presenta, dal **9 febbraio al 20 maggio 2019**, la mostra **GULP! GOAL! CIAK! CINEMA E FUMETTI**, nata da un'idea di **Gaetano Renda** e a cura di **Luca Raffaelli**, uno dei massimi esperti italiani nel campo dei fumetti. La mostra è nata dalla collaborazione con **Juventus Museum**, che nello stesso periodo propone nei suoi spazi **GULP! GOAL! CIAK! CALCIO E FUMETTI**, sempre a cura di Luca Raffaelli.

Cinema e fumetto, ovvero la doppia realizzazione di un sogno dell'essere umano: quello di raccontare non solo a parole. Il sogno è diventato realtà per entrambi i linguaggi alla fine dell'Ottocento dopo una lunga fase di sperimentazione segnata da due momenti fondamentali. In primo luogo la realizzazione di fumetti e la loro teorizzazione da parte del ginevrino Rodolphe Töpffer nella prima metà del diciannovesimo secolo. E poi le proiezioni cinematografiche di Emile Reynaud a partire dal 1892 a Parigi con i suoi disegni realizzati direttamente sulla pellicola. È questo il più importante anello di congiunzione tra i due linguaggi prima della loro nascita ufficiale.

Cinema e fumetto hanno costruito il proprio linguaggio insieme, abbracciandosi pur essendo totalmente differenti, in un lungo rapporto di collaborazione, dove è avvenuto di tutto in un continuo scambio di ruoli e stili.

Il **percorso di visita** parte dall'Aula del Tempio, cuore della **Mole Antonelliana**, per poi svilupparsi sulla rampa elicoidale, per un totale di oltre **200 film e altrettanti fumetti, 54 tavole originali, 60 schermi** per più di **90 metri di proiezioni lineari**, ai quali si aggiungono il busto di **Catwoman** e di **Batman** e **5 manifesti originali**, appartenenti alle collezioni del Museo Nazionale del Cinema. L'alternanza di tavole originali e di oggetti, le proiezioni e le postazioni interattive sfruttano il verticalismo antonelliano e accompagnano il visitatore alla scoperta dei rapporti tra cinema e fumetto, individuando peculiarità di due linguaggi che progressivamente tendono ad avvicinarsi, grazie anche alla loro potenza espressiva e comunicativa.

Proprio per questo la mostra inizia idealmente all'**Archeologia del Cinema**, perché tutto parte dalle luci e dalle ombre. Si arriva poi nell'**Aula del Tempio**, dove nella *chappelle* del Caffè Torino si trovano i primi esempi di fumetti, mentre in quella dedicata all'Animazione si possono ammirare importanti acetati originali, sui quali venivano disegnati e colorati i personaggi, che poi sarebbero stati fotografati sopra la giusta scenografia.





CINEMA E FUMETTI

Museo Nazionale del Cinema



In un angolo della **Scala elicoidale** si trova uno spazio dedicato a Winsor McCay, uno dei primi e più grandi artisti della storia del fumetto e del cinema d'animazione, e al suo personaggio più celebre, Little Nemo.

Il percorso sulla **Rampa** si sviluppa in sei aree tematiche che raccontano i film storici, il manga e l'anime giapponese, i grandi nomi della storia del fumetto e i loro personaggi più famosi, gli eroi meno conosciuti, i supereroi della D.C. Comics, le trasposizioni cinematografiche di Tim Burton e i romanzi a fumetti che diventano film. In cima alla rampa, sei **Cappelle** mettono in mostra le performance dei fumettisti, sia quando si mettono davanti alla macchina da presa sia quando vi si mettono dietro. Ci sono poi tre film mai realizzati da altrettanti maestri del cinema italiano e disegnati da maestri del fumetto - Monicelli/Bonfatti, Fellini/Manara, Scola/Milazzo -, così come capita, a volte, che i film vengano tradotti in fumetti. Una Cappella, allestita da Panini SpA, è dedicata a Topolino, il settimanale a fumetti più longevo d'Italia, che nei prossimi mesi ospiterà nelle sue pagine alcune storie originali sul cinema. La mostra si chiude con un gioco dove ai film viene tolto il sonoro e vengono aggiunte le onomatopее. I ruoli cambiano, ma la magia resta la stessa.

Per tutta la durata della mostra sono previste numerose **attività per le scuole e per il pubblico** che comprendono visite guidate, laboratori per bambini e famiglie ed eventi speciali.

Informazioni ad Accesso Facilitato

Per favorire la visita alla mostra sono disponibili schede in consultazione: testi della mostra ad alta leggibilità in italiano, inglese, francese, tedesco e spagnolo; un testo facilitato in italiano e inglese; un testo in braille con mappa tattile della rampa. Lungo la rampa, i QR code/NFC posti sui pannelli attivano audio-video con interprete LIS (Lingua dei Segni Italiana) e sottotitoli in italiano. Le etichette braille sul corrimano indicano i titoli delle sezioni di mostra ai visitatori con disabilità visiva. I pannelli esplicativi in mostra sono in italiano e in inglese.

GULP! GOAL! CIAK! CINEMA E FUMETTI prosegue idealmente alla **Bibliomediateca Mario Gromo**, dove, a partire da materiali conservati nelle sue collezioni, viene proposta una selezione di fumetti in cui il cinema è declinato secondo percorsi diversi e complementari, in un reciproco scambio di influenza tra personaggi e storie. Personaggi e storie che escono dai limiti dell'inquadratura e della vignetta per vivere nuove vite e nuova avventure. Si tratta di un percorso plurale, declinato secondo sei macro-categorie, alle quali si aggiunge un focus specifico sull'universo di *Star Wars*.

A completamento della mostra, un ricco **catalogo** edito da Silvana Editoriale e a cura di Luca Raffaelli, che comprende testi di Gaetano Renda, Luca Raffaelli, Alfredo Castelli, Giancarlo Soldi, Roberto Perpignani, Ivo Milazzo, Mario Gomboli.

Per la visita a entrambi i Musei e Mostre è stato creato un biglietto unico a € 20

(Sono escluse agevolazioni per le altre tipologie di biglietto e le promozioni non sono cumulabili)

