

GINÉMA

L'exposition «Movie Icons», au Musée national du cinéma de Turin. PHOTO STEFANO GUIDI. MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA

En Italie, une exposition revient sur quarante ans de costumes et d'accessoires du film de genre hollywoodien, traçant une archéologie du corps à l'écran.

Quel point commun entre le suaire de Turin et le costume de Robocop ? Ce sont deux moules à martyr – Paul Verhoeven ne s'est jamais caché des allusions au Christ chez son flic cyborg – que l'on peut admirer en ce moment dans la même ville, le premier à la cathédrale Saint-Jean-Baptiste depuis 1578, le second au Musée national du cinéma de Turin jusqu'au 13 janvier 2025, dans le cadre de l'exposition bien nommée «Movie Icons». Soit quarante ans de cinéma hollywoodien représentés en accessoires de 90 films, le plus souvent de genre. Une mèche originale du costume de Chewbacca, l'extraterrestre poilu et rugissant des *Star Wars*. La plume qui tombe aux pieds de Forrest Gump assis sur son banc. Le ticket d'or gagnant pour accéder à l'usine à friandises de Willy Wonka dans *Charlie et la Chocolaterie* (2005). Le bouclier de *Captain America* dans les films du Marvel Cinematic Universe.

Oreille pointue. Sur le papier, la liste renvoie à ces objets en vitrine que l'on regardait distraitemment en mangeant un hamburger dans les Hard Rock Cafés et défunts Planet Hollywood. Mais le directeur du musée, Domenico de Gaetano, prend tout cela très au sérieux. «Nous sommes un musée historique», nous dit-il le jour de notre visite autour d'un cappuccino matinal en terrasse, à l'ombre de la Mole Antonelliana. Un impressionnant bâtiment de 167 mètres de haut qui abrite le musée, aussi symbolique pour Turin qu'est la tour Eiffel pour Paris. «Nous avons des objets comme les scripts de Fellini ou de vieilles caméras, des objets qui racontent des histoires [issus de la vaste collection de Maria Adriana Polo, historienne et fondatrice du musée, ndlr], mais nous devons aussi nous orienter vers le contemporain pour attirer les jeunes.»

Un pragmatisme qui étreint toutes les cinémathèques et musées du cinéma au monde (voir l'expo James Cameron à la Cinémathèque française), et qui a aussi poussé celui de Turin à ouvrir en son sein des salles dédiées à la réalité virtuelle et aux jeux vidéo. Mais à l'heure où le cinéma se dématérialise de plus en plus, avec ses tournages sur fond



A Turin, la force de sape d'Hollywood

vert et son accès instantané chez soi en plateforme, l'exposition raconte aussi une archéologie du corps, de la présence, de l'incarnation à l'écran. Face à la balle de pistolet exposée de *Matrix*, que voit-on ? Un accessoire qui n'a pas été tiré d'un canon sur le tournage, mais numérisé, copié et multiplié pour figurer à l'image l'effet *bullet time*, où le

messie numérique incarné par Keanu Reeves les évite au ralenti ou les stoppe net en levant la main. Comme le suaire ou toute relique, la preuve d'un miracle. Devant l'oreille pointue en latex utilisée par l'acteur Zachary Quinto pour interpréter Spock dans les *Star Trek* de J.J. Abrams, on comprend que le mot «accessoire» est très relatif tant

cette prothèse fait l'homme – et l'alien –, en convoquant des images auriculaires lésées de Van Gogh voire récemment, Trump. Devant le «neuralyzer» des *Men in Black*, le gadget censé effacer la mémoire de celle ou celui qui regarde sa loupiote, on songe que c'est peut-être l'objet le plus emblématique de notre ère en déficit d'attention.

On pénètre ainsi dans une jungle de signes, que la scénographie et l'architecture des lieux rend encore plus spectaculaire : en partant de l'atrium, on monte le long d'une passerelle serpentant vers les différents étages du musée. En bas, la salle dite du «cinéma néoréaliste italien» de l'exposition permanente. En haut, près du dôme, les costumes et masques de super-héros Marvel et DC Comics. Entre les deux, un casque de stormtrooper de *Star Wars*, le réveil de la force ou l'uniforme troué de plaies métalliques du méchant robot T-1000 dans *Terminator 2*, entre autres, sont exposés au bord de la rampe, comme suspendus dans le vide, rajoutant à l'effet d'ascension.

Doudou dérisoire. Dans le catalogue de l'exposition, l'auteur Ilaria Feole rappelle par exemple le kamoulox culturel que brandit Arnold Schwarzenegger dans une vidéo après l'assaut du Capitole le 6 Janvier 2021 : dans son bureau, encadré par les drapeaux américain et californien, l'acteur et ex-politicien condamne l'attaque par les partisans de Trump, la comparant à la Nuit de cristal de 1938, tout en serrant à la main l'épée utilisée dans *Conan le Barbare*, d'inspiration nietschéo-wagnérienne, et comparant la solidité de son métal à celle de la démocratie américaine. Un doudou dérisoire donc, aussi vital et futile que l'étouffant costume de Tortue ninja en polyuréthane de 30 kilos du film de 1990 ou la griffe en résine d'un velociraptor de *Jurassic Park* montrés ici.

Domenico de Gaetano anticipe ce que pourrait devenir une exposition dans un musée de cinéma : «Puisque tout devient virtuel au cinéma, on pourrait très bien imaginer une exposition où on ne montrerait que les codes informatiques qui génèrent les effets spéciaux.» Une exposition où tout ne serait que lignes de programme, fonds neutres et costumes de motion capture pour retourner le nouvel envers du décor, comme dans *Holy Motors* (2012) de Leos Carax ou *la Bête* (2023) de Bertrand Bonello. Une sorte de vide qui renverrait alors les futurs possibles de l'étalage «Movie Icons» à la préhistoire, à la patine antique à laquelle elle aspire. On sortirait du cinéma pour aller du côté de Warhol, Duchamp ou Magritte. «Ceci n'est pas un film.»

LÉO SOESANTO

Envoyé spécial à Turin (Italie)

MOVIE ICONS

Musée national du cinéma de Turin, jusqu'au 13 janvier 2025. Rens. : Museocinema.it