

Audioguide de l'exposition Sauve qui peut!

Premier arrêt - Bienvenue

Bienvenue à l'exposition *Sauve qui peut : L'art des grands films d'horreur et de science-fiction de la collection de Kirk Hammett*.

Bonjour, je m'appelle Arlene Gehmacher et je suis conservatrice des peintures, estampes et dessins canadiens au Musée royal de l'Ontario. Je suis aussi la commissaire de cette exposition montée par le Peabody Essex Museum, à Salem, au Massachusetts.

Le cinéma d'horreur et de science-fiction existe depuis des dizaines d'années. Ces films, dont certains ont fracassé les records d'assistance, exploitent les peurs et les enjeux sociaux de l'époque afin de créer des histoires palpitantes à la fois captivantes et troublantes. Réels, imaginaires ou simplement psychologiques, les monstres reflètent et renforcent les angoisses du public, allant même jusqu'à en créer de nouvelles. Libre au spectateur de s'identifier à la victime ou... au monstre!

L'exposition réunit des affiches des années 1920 aux années 1970. La plupart des films sont américains, d'Hollywood plus précisément. Vous verrez également des affiches de films étrangers, car l'horreur et la science-fiction ne connaissent pas de frontière.

Nous vous invitons à découvrir l'âge d'or des affiches de cinéma. Pendant très longtemps, les lithographies étaient réalisées en série d'après des dessins à main levée. Elles sont particulièrement bien représentées dans l'exposition. Ce n'est que des années plus tard que les photos se sont imposées pour la promotion de films.

Aperçues dans la rue, les boutiques ou les foyers de cinéma, ces publicités visent à accrocher l'œil du public en lui promettant, en un seul coup d'œil, une expérience grisante et riche en émotions dans l'obscurité de la salle de cinéma.

L'ère du cinéma muet se termine en 1927 et un grand nombre de films d'horreur sont tournés en noir et blanc jusque dans les années 1950. L'affiche joue donc un rôle clé dans la promotion de l'horreur. Mais comment résumer l'essence d'un film dans une affiche fascinante? Une utilisation astucieuse du lettrage, de la composition et de la couleur permet aux graphistes de créer des images spectaculaires, dérangeantes et percutantes. Il est vrai que certains stéréotypes voient le jour, notamment celui de la femme sans défense qui, pour certaines d'entre nous, est particulièrement pénible.

Malgré leur talent, rares sont les artistes qui nous sont connus. Grâce à l'éloquence de l'iconographie et la mise en page, leurs affiches servent aujourd'hui de référence aux films. Un grand nombre d'œuvres réunies ici comptent parmi les plus beaux exemples d'art des films d'horreur et de science-fiction de tous les temps. Ce sont maintenant de grands classiques.

L'audiodescription présente les grands thèmes de l'exposition, commente une affiche dans chaque section et analyse l'influence du contexte culturel de l'époque sur le film, son public et son affiche.

Deuxième arrêt - L'étrange et le mort-vivant

Durant la Grande dépression provoquée par le krach boursier de 1929 aux États-Unis, Universal Pictures lance rapidement trois films d'horreur : *Frankenstein* et *Dracula*, en 1931, et *La Momie*, en 1932. Ils s'articulent tous autour de la condition humaine. Les monstres représentent les thèmes de la morale et de la mortalité.

Les affiches de ces films demeurent parmi les plus percutantes jamais produites. Les studios et les cinémas se débarrassent habituellement de ces affiches lorsque le film ne joue plus. Cela vaut également pour de nombreux classiques, dont seule une poignée d'affiches a survécu. Les affiches grand format sont parmi les plus rares.

Une affiche de cinéma se compose généralement d'un panneau. Cette affiche de *Frankenstein* comporte trois panneaux qui, une fois réunis, mesurent 1,83 mètre de haut et 1 mètre de large. Elle a été découverte tout à fait par hasard dans une cabine de projection condamnée d'un cinéma. Cette affiche en 3 panneaux est le seul exemplaire connu de cette édition.

La figure menaçante de Frankenstein remplit le haut de l'affiche. Les lettres blanches du titre du film décrivent une courbe ascendante, de gauche à droite, sur ses larges épaules. Le sous-titre précise qu'il s'agit de « l'homme qui a créé un monstre ». Le bas de l'affiche baigne dans une lumière mordorée. Une jeune femme vêtue d'une robe transparente gît inconsciente sur un monceau de couvertures et de draperies. Elle est allongée sur le dos, un bras et la tête à l'extérieur du lit. Son long cou est exposé.

Ce n'est pas la femme que le monstre fixe de son regard, mais le spectateur – le témoin ou sa prochaine victime – comme s'il faisait intrusion dans son monde.

Prenez le temps d'apprécier les œuvres, puis dirigez-vous vers la section « La science en folie » où se trouve l'affiche du *Cabinet du docteur Caligari*.

Troisième arrêt - La science en folie

Qu'arrive-t-il lorsque des savants sont aveuglés par leur ambition personnelle ou font fi de l'éthique? Qu'ils affichent des intentions malveillantes? Cette section est consacrée aux esprits malfaisants et à leurs créations. Les affiches illustrent certains des dilemmes associés aux savants fous : des plantes intelligentes, des animaux mutants et des monstres terrifiants. Lorsque des découvertes aussi remarquables que de nouvelles espèces, des lasers microscopiques ou la radiation tombent entre de mauvaises mains, c'est la catastrophe. Confrontées au mépris de l'humanité, des créatures comme Godzilla et King Kong servent de métaphore à la revanche de la nature.

Le cabinet du docteur Caligary est l'une des incarnations les plus célèbres du savant fou. Réalisé en 1920, ce film muet en noir et blanc raconte l'histoire d'un hypnotiseur qui fait appel à un somnambule pour commettre des meurtres à son insu.

La plupart des affichistes optent pour le réalisme. Cette affiche reflète plutôt l'esthétique de l'expressionnisme allemand, un mouvement qui a toujours la cote dans les années 1920. Les jeux d'angles et d'arcs s'inspirent des décors du film. Le cadrage est vertical et le titre du film apparaît dans le bas de l'affiche sur deux lignes. Le nom du « docteur Caligari » est imprimé en gros caractères. Au-dessus du titre, le portrait du docteur figure dans un cadre rectangulaire légèrement décalé vers la gauche. Il porte un manteau rouge à revers noirs, une lavallière mauve et un haut-de-forme qui dépasse du bord supérieur gauche du cadre, donnant l'impression que le docteur s'apprête à sortir de l'image, à envahir notre espace. Des lunettes noires et rondes soulignent son visage jaunâtre et ses yeux, qui regardent vers la droite. Ses cheveux blancs tombant sur les épaules, son front ridé et ses joues fortement striées lui donnent un air sinistre. Le titre et le portrait se

découpent sur un fond de volutes bleues et vertes. La tenue du docteur est celle d'un gentilhomme respectable et fier, mais le style expressionniste de l'affiche évoque la rudesse et la confusion.

L'affiche a été réalisée par Lionel Reiss, un Américain d'origine polonaise qui avait étudié l'art publicitaire. Il s'en est vu confier la commande au cours d'un séjour en Europe au début des années 1920. Une fois devenu directeur artistique chez Paramount, il a conçu l'emblématique lion de la Metro-Goldwyn-Mayer.

En longeant le mur à droite, les affiches représentant des savants fous font place à celles qui représentent leurs créations monstrueuses, y compris *Docteur X*, *Tarantule!* et *Mothra*. Au bout du mur, se trouvent la maquette et l'affiche de *La Révolte des Triffides*, un film consacré à des plantes carnivores venimeuses qui poursuivent les humains. N'hésitez pas à écouter la vidéo de deux minutes. Vous y découvrirez que ce film est à l'origine de la fascination qu'éprouve Kirk Hammett pour l'horreur. Ce guitariste soliste de Metallica est le collectionneur des œuvres réunies dans cette exposition.

Le prochain arrêt se trouve dans la section « Alerte aux Zombies! »

Quatrième arrêt - Alerte aux zombies!

Les zombies, des êtres sans âme et dépourvus de toute volonté, font partie intégrante du cinéma d'horreur. Le mythe des zombies est apparu au 17^e siècle dans le folklore haïtien, lorsque les colons sont arrivés à Saint-Domingue, comme s'appelait alors Haïti. Les premiers conteurs voient dans les morts-vivants le reflet de la condition des esclaves africains. Le zombie habite l'imaginaire américain depuis 1929, année où William Seabrook publie le récit de son voyage en Haïti, *L'île magique*.

Les zombies saisissent l'imaginaire des arts - cinéma, télévision, théâtre, BD, jeux et musique – et sont adoptés par la culture populaire. Au cinéma, les variations sur ce thème se comptent par centaines. Si de nombreux films représentent les zombies comme des cadavres réanimés qui se nourrissent de chair humaine, les productions plus récentes s'intéressent à leurs origines. Ces créatures trouvent écho tant chez les marginaux que chez ceux qui ne s'intéressent pas aux jeux de pouvoir. Les affiches de l'exposition, dont *Le fantôme vivant* produit en 1933, la version originale de *La mort qui marche* sortie en 1936 et *Zombie - Le crépuscule des morts-vivants* réalisé en 1980, ne représentent qu'une infime partie de ce qui est devenu une véritable industrie.

La nuit des morts-vivants est un des films d'horreur les plus emblématiques de l'histoire. Le film de George Romero est généralement vu comme une critique de la société américaine à l'époque de la guerre du Viêtnam. C'est la première fois que les zombies deviennent des cannibales. La menace vient des êtres humains, sans raison apparente ou explication, créant ainsi une tension insoutenable qui se reflète dans l'affiche.

L'affiche horizontale, qui mesure 1 mètre de large, est en noir et blanc. Un crâne humain légèrement décentré vers la gauche domine l'affiche. L'arrière du crâne se fond dans le noir d'où émerge la face, ce qui évoque peut-être la réanimation du cadavre. À droite, le titre du film en majuscules donne l'impression d'avoir été écrit à la va-vite. La grosseur des mots anglais de « nuit » et « morts-vivants » souligne leur importance. À gauche, l'accroche nous dit que « La peur, la plus pernicieuse des émotions, vous tient dans ses griffes. » Les lettres du mot « peur » sont aussi écrites de façon irrégulière. L'affiche suggère l'ombre et la lumière, la vie et la mort... frissons garantis!

Le film de Romero est du domaine public, ce qui signifie que des extraits peuvent être présentés librement au cinéma et à la télévision. On le voit souvent joué à la télé dans des scènes de film.

Lorsque vous aurez le courage de poursuivre votre visite, dirigez-vous vers la section « Venus d'ailleurs » et préparez-vous à voyager aux confins de l'univers.

Cinquième arrêt - Venus d'ailleurs

Après l'invention de la bombe atomique en 1945, le cinéma est envahi par les extraterrestres et des créatures surgissant des profondeurs océaniques, réagissant souvent aux humains qui empiètent sur leur territoire. C'est le cas dans *Les envahisseurs de la planète rouge*, sorti en 1953, et *L'étrange créature du lac noir*, réalisé en 1954. Les affiches misent sur l'apparence étonnante de ces créatures et leur force supérieure, tout autant que sur l'angoisse que suscitent leurs intentions chez les spectateurs. Dans les années 1950, les peurs d'une invasion soviétique et de l'infiltration d'espions communistes se manifestent sous la forme d'extraterrestres qui aspirent à dominer l'humanité. D'autres créatures démontrent une intelligence et un sens moral supérieurs à ceux des humains qui, en retour, les traitent comme des spécimens, les chassent ou les éliminent. À l'apogée de la course à l'espace, qui nourrit l'imaginaire cinématographique, les films multiplient les rencontres avec les extraterrestres non pas ici, sur Terre, mais dans leurs planètes.

Le film *Alien, le huitième passager* connaît un succès critique dès sa sortie en 1979. C'est d'ailleurs un des films de science-fiction et d'horreur les plus récents représentés dans cette exposition. À l'époque, les affichistes délaissent les illustrations au profit des photos. Le pouvoir qu'a la photographie de donner une réelle impression d'espace infini est brillamment exploité ici, créant un climat de suspense et de terreur imminente qui met en évidence le pouvoir de l'image. L'affiche est aussi légendaire que le film.

Cette affiche au cadrage vertical relègue la liste des mentions de source tout en bas. C'est l'image qui attire l'œil. Au centre, une immense forme ovoïde se découpe sur un fond noir. Vue de loin, elle a une apparence humaine : une tête ayant une bouche et des yeux luminescents. Le côté gauche est éclairé par une source

lointaine mais invisible, révélant clairement la surface irrégulière de la forme. En fait, on assiste à l'éclosion d'un œuf. Une lumière aveuglante et des vapeurs vertes s'échappent d'une fissure en V dans le bas de l'œuf. Si les vapeurs ne sont pas toxiques, ce qui s'apprête à sortir de la coquille *l'est* sûrement. Juste au-dessous, l'accroche du film glace le sang : « Dans l'espace, personne ne vous entend crier ». Au premier plan, une surface grillagée s'étend à l'infini, piégeant le spectateur.

Au-dessus de l'œuf, vers le haut de l'affiche, le titre en majuscules blanches tranche sur le fond noir. Le lettrage est simple et moderne, et les lettres du mot ALIEN à intervalles réguliers sont largement espacés. La composition nous rappelle immédiatement l'immensité de l'espace, mais nous force à lire les lettres une à une, cultivant ainsi le sentiment d'imminence de l'horreur.

Avez-vous repris votre souffle? Lorsque vous reviendrez sur Terre, dirigez-vous vers la section « Tout est dans le regard. »

Sixième arrêt - Tout est dans le regard

Les films d'horreur et de science-fiction exploitent largement le pouvoir d'expression du regard, cet élément-clé de la communication, aussi bien le regard absent du mort-vivant que le regard perçant du monstre tapi dans l'ombre. Les graphistes réalisant des affiches de films exploitent le regard, tant de celui qui est observé que de celui qui observe. Leurs affiches visent à déstabiliser les spectateurs au même titre que les victimes, les suivant du regard à l'extérieur du cinéma ou dans le foyer. Sur une de ces affiches, un prédateur lorgne une femme endormie, évoquant l'étrange dynamique de pouvoir homme-femme, entre le vampire et sa proie. Sur une autre, des yeux luisants évoquent le spectre de l'homme invisible.

Parmi les affiches réunies dans cette section se trouve celle de *Metropolis*, considéré comme le premier long métrage de science-fiction. Il a été produit en 1927 dans une Allemagne qui peine toujours à se rétablir près de dix ans après la fin de la Première Guerre mondiale. Le film propose une vision de l'avenir dans une mégapole apparemment utopique dont le bon fonctionnement est assuré par des ouvriers travaillant dans les entrailles de la Terre. Le film s'articule autour des valeurs contradictoires du progrès mécanique et de la justice sociale.

Trois couleurs dominent dans cette affiche verticale : l'ocre rouge, le noir et le beige. La tête et le cou stylisés d'une femme surgit d'une masse de formes abstraites au centre de la composition. Elle est flanquée de gratte-ciels et de faisceaux de projecteurs. Son visage rouge aux traits soulignés de gris et de noir est parfaitement symétrique. Au bas de l'affiche, une bande annonce le titre du film en majuscules rouges. La figure représentée est-elle celle de « Maria », la dirigeante de la classe ouvrière souterraine ou son double, le robot, qui provoque le déchaînement de la violence?

Diverses versions de l'affiche ont servi à la promotion de *Metropolis*, la plupart représentant le robot à l'image de Maria. Le visage peu expressif de la femme laisse croire qu'il s'agit d'un automate, mais on ne saurait l'affirmer. La texture grenue de l'affiche confirme qu'il s'agit d'une lithographie sur pierre. Cette technique était utilisée depuis longtemps par les artistes engagés dans les débats politiques de l'époque et se prête donc particulièrement bien à ce film. Ici, le titre constitue la fondation sur laquelle repose la ville. Le contour noir légèrement dentelé des lettres donne une impression de frémissement et donc d'instabilité. L'affiche peut se lire comme une métaphore de l'insurrection et du déplacement dans une métropole insensible. Les lèvres de la femme, au centre de l'image, symbolisent l'émotion humaine.

Dirigez-vous à votre rythme vers la section « Au cœur des ténèbres » où vous découvrirez d'autres films d'horreur, parmi les premiers du genre.

Septième arrêt - Au cœur des ténèbres

Le film d'horreur apparaît comme un genre à part entière à la suite des atrocités commises durant la Première Guerre mondiale. Les traumatismes physiques et psychologiques sont prétexte à cultiver le frisson et l'inquiétude. Les affiches accentuent souvent les éléments les plus troublants du scénario.

Les premiers films d'horreur puisent dans diverses sources de la littérature populaire plus ancienne : romans, pièces de théâtre, contes et contes de fées. Si les sources varient, les thèmes demeurent et explorent toutes les affres de l'esprit humain.

En 1946, le poète, romancier et cinéaste Jean Cocteau porte à l'écran un conte de fée adapté en 1756 par Jeanne-Marie Leprince de Beaumont : *La Belle et la Bête*. Dans la version de Cocteau, l'exclusion, la loyauté, la confiance, le sacrifice et la beauté intérieure occupent le devant de la scène. Le film en noir et blanc est réputé pour le jeu inédit du clair-obscur et la cinématographie.

Ici, Belle est représentée de profil dans la moitié gauche. Elle lève la tête en direction de la Bête dans le coin supérieur droit, laissant entendre qu'elle a de la sympathie pour lui. Ses longs cheveux d'or, parés de tresses, tombent en cascade. Sa peau est claire, ses traits délicats et ses paupières closes. La bête velue à la crinière hirsute l'observe. Plus bas, à droite, une table ronde sur laquelle est posé un candélabre croule sous les pommes, grappes de raisins et coupes de vin. L'image est ornée de volutes vertes et jaunes, donnant l'impression que la scène est éclairée à la bougie. C'est un moment d'illumination et de communion spirituelle entre la Belle et la Bête.

Jean-Denis Malclès, l'artiste ayant réalisé l'affiche, était très sensible à la vision esthétique de Cocteau. Il travaillait dans le milieu du théâtre et du cinéma.

Responsable de la production, il créait les costumes aussi bien que les décors. Ici, il a réussi à rendre la lumière radieuse du film. Cette affiche à l'élégance baroque fait aussi appel au réalisme magique présent dans le film, tout en faisant allusion à l'horreur, à ce genre de films.

Notre prochain arrêt se trouve dans la section « Elle » qui explore les rôles et les représentations de la femme dans les films d'horreur et de science-fiction à l'époque de la montée du féminisme.

Huitième arrêt - Elle

Dès le début, les affiches de films représentent les femmes légèrement vêtues et sans défense. Stéréotypées, elles sont victimes de monstres et de leurs propres démons, conformément aux normes genrées et aux préjugés culturels de l'époque. Dans les années 1960, les féministes revendiquent le droit d'affirmer leur identité. Hollywood, chasse gardée des hommes, réagit en créant deux images de la femme forte : une hypersexualisée, l'autre déséquilibrée. Dans *La femme-créature*, la protagoniste recourt à la séduction pour attirer ses victimes. L'affiche, soit dit en passant, la montre dans une tenue beaucoup plus légère que dans le film. Dans des films comme *Le Bébé de Rosemary*, *L'exorciste* et *Qu'est-il arrivé à Baby Jane?*, le rôle joué par les femmes au sein de la famille est complètement bouleversé par la trahison, la possession et différentes formes d'abus.

Barbarella est l'incarnation même de la femme hypersexualisée. Elle domine totalement l'affiche. Elle se trouve sur une planète inconnue, loin de la Terre facilement reconnaissable aux contours de l'Amérique du Nord et de l'Amérique du Sud. Une navette spatiale rouge s'écrase dans le paysage aride, à gauche, tandis que divers personnages peuplent le côté droit. Barbarella, la chevelure flamboyante, brandit une arme de la grosseur de sa cuisse. Elle est sans aucun doute une femme forte. Cela dit, elle a les jambes très longues, la taille fine et la poitrine généreuse d'une poupée Barbie. Ses jambes nues portent des bottes mi-mollet qui ne sont pas sans rappeler les bottes à gogo. Elle est vêtue d'une culotte bikini rouge et d'un corsage sans bretelles blanc qui met sa poitrine en valeur. Sur certaines affiches du film, Barbarella est qualifiée « d'aventurière de l'ère spatiale dont les exploits sexuels figurent parmi les plus bizarres à avoir été portés à l'écran. »

Barbarella est une astronaute qui a pour mission de retrouver un savant perdu. Elle voyage d'une galaxie à l'autre et se mesure à des monstres et des tyrans... uniquement vêtue d'une combinaison transparente. En cours de route, elle découvre sa sexualité et finit par être torturée pour avoir osé en jouir.

Jane Fonda, qui avait 30 ans lorsqu'elle a incarné cette bombe sexuelle, a raconté son expérience à maintes reprises au cours de sa carrière. Elle avoue avoir eu beaucoup de mal à tourner la première scène qui la montre nue. La sexualité de Barbarella prête à interprétation. D'une part, elle dispose de son corps comme bon lui semble. D'autre part, l'hypersexualisation du personnage ne manque pas de choquer, vu que le film a été réalisé par un homme. De plus en plus de comédiens et de réalisateurs remettent en question ces stéréotypes simplistes et privilégient des personnages plus complexes.

Prenez le temps de réfléchir. Notre dernier arrêt se trouve dans la section « Le collectionneur ».

Neuvième arrêt - Le collectionneur

Toutes les affiches et tous les souvenirs cinématographiques réunis dans cette exposition proviennent de la collection de Kirk Hammett, le guitariste soliste de Metallica, un groupe de heavy metal. Sa passion pour les films d'horreur et de science-fiction remonte à son enfance et il attribue sa créativité musicale aux œuvres de sa collection. Ce sont précisément les émotions que l'horreur provoque chez lui – l'angoisse, la peur, l'empathie – qu'il cherche à évoquer dans sa musique. Reprenons ses propos : « La magie de l'horreur opère à tout coup pour moi. Les idées me viennent naturellement, elles coulent à flots... Nous plongeons dans un univers très, très sombre la nuit en fermant les yeux. Sur scène, j'aspire à entraîner le public dans cet univers, là où il n'est jamais allé. »

Les guitares de Hammett reprennent certains éléments des affiches qui l'ont le plus inspiré. Une des guitares reproduit *La Momie* sur fond rouge flamboyant et jaune. Le visage du monstre apparaît derrière les cordes, source de l'exaltation musicale de Hammett. Le dessus de la housse de guitare en forme de cercueil représente le visage et le torse du monstre par des effets de lumière, le dégradé gris et blanc sur fond noir donnant l'impression qu'il s'apprête à sortir de son sarcophage. La singularité de l'art expressionniste de *Nosferatu*, le portrait saisissant de Bela Lugosi dans *Les morts-vivants* et le visage rouge de *Frankenstein* font partie intégrante de l'ambiance obsédante des concerts de Hammett qui fait courir les foules.

Pour en apprendre davantage sur la collection, la musique et les sources d'inspiration de Kirk Hammett, écoutez la vidéo de 8 minutes dans cette section.

Avant de quitter l'exposition, arrêtez-vous devant la table interactive installée à l'extérieur de cette section et créez votre propre affiche de film d'horreur.

Superposez divers graphiques, puis appuyez sur le bouton pour éclairer votre chef-

d'œuvre. Allez-vous exploiter la peur? Comment allez-vous communiquer votre message? Avec des images, des arrière-plans, des lettres? Si le résultat final vous plaît, prenez une photo et partagez-la à l'aide du mot-clic #ROMItsAlive.

Nous espérons que votre voyage au cœur de l'horreur vous a plu et qu'il vous a permis d'en apprendre davantage sur un genre fascinant d'art graphique. Merci d'avoir visité l'exposition *Sauve qui peut!* et le Musée royal de l'Ontario.