

## Persepolis (2007)

Scritto e diretto da Marjane SATRAPI e Vincent PARONNAUD

Tratto dai romanzi a fumetti di Marjane SATRAPI

Prodotto da Marc-Antoine ROBERT e Xavier RIGAUT

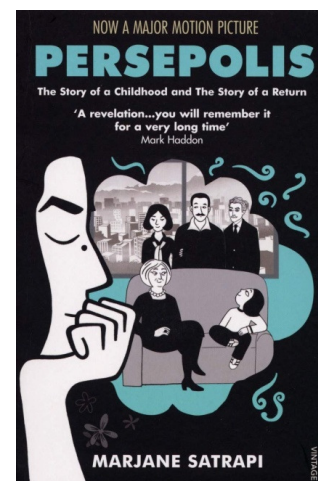
Musica originale di Olivier BERNET

Direzione artistica di Marc JOUSSET

Montaggio/Composizione Stéphane ROCHE

Coordinatore animazione Christian DESMARES

Scenografia Marisa MUSY



Persepolis è il racconto della vita di una ragazzina in Iran, durante la Rivoluzione Islamica. Attraverso gli occhi di una bambina vediamo distrutte le speranze di un popolo quando i fondamentalisti prendono il potere, imponendo il velo alle donne e imprigionando gli oppositori. La piccola Marjane aggira il controllo sociale scoprendo il punk e gli Iron Maiden. Ma presto la paura diventa una realtà quotidiana con cui fare i conti. Crescendo, Marjane si fa sempre più temeraria, e i genitori temono per la sua sicurezza. Così, quando compie 14 anni, decidono di mandarla a studiare in Austria. Vulnerabile e sola in un paese lontano, Marjane si trova ad affrontare i problemi dell'adolescenza. Nel frattempo, deve anche combattere i pregiudizi di chi la identifica proprio con quel fondamentalismo religioso che l'ha costretta a fuggire.

*(dalla sinossi sul pressbook del film)*

## Personaggi universali tra fumetto e immagini dal vero

*Sapeva dall'inizio che sarebbe stato un film di animazione, e non di azione dal vivo?*

Sì. Pensavo che l'azione dal vivo non avrebbe avuto lo stesso carattere di **universalità**. Sarebbe diventata una storia di persone che vivono in un paese lontano, e che non ci somigliano affatto. Nel migliore dei casi, sarebbe stata una storia esotica, e nel peggiore una storia del **"terzo mondo"**. I libri sono stati un successo in tutto il mondo perché i disegni erano **astratti, in bianco e nero**. Io credo che questo abbia aiutato i lettori ad avvicinarsi a questa storia, che potrebbe essere ambientata in Cina, Israele, Cile o Corea, perché **universale**. Persepolis ha anche momenti onirici, e i disegni aiutano a dare continuità e coerenza alla storia; ma anche il bianco e nero (ho sempre paura che il colore possa diventare volgare) è servito in questo senso, come pure l'astrazione dell'ambientazione e degli sfondi.

## Lo stile visuale

*Vi siete trovati d'accordo fin dall'inizio, su quello che doveva essere lo stile visuale del film?*

Sì, credo che potrebbe essere definito **"realismo stilizzato"**, perché volevamo che il disegno fosse assolutamente aderente alla realtà, non come un cartone animato. Quindi, a differenza di quanto avviene in un cartone, non avevamo grandi margini in fatto di espressioni facciali e di movimento.



Io sono sempre stata ossessionata dal **Neorealismo Italiano** e dall'**Espressionismo Tedesco**, e alla fine ho capito perché: sono scuole di cinema postbellico. Nella Germania del dopo-seconda guerra mondiale, l'economia era così devastata che i cineasti non potevano permettersi di girare in esterni, e giravano in studio usando atmosfere e forme geometriche di grande impatto visivo. Nell'Italia del Dopoguerra la situazione era la stessa, ma la soluzione adottata inversa: per mancanza di soldi, si giravano i film per le strade, e con attori sconosciuti. In entrambe queste due scuole, però, trovi quel tipo di speranza di chi ha vissuto una guerra e una grande disperazione. Siamo stati anche influenzati da alcuni elementi di film che abbiamo amato entrambi - come il ritmo serrato del film di Scorsese *Quei bravi ragazzi*.

*(intervista a Marjane Satrapi sul pressbook del film)*

## Dal fumetto al cinema: traduzione o tradimento?

Sia il cinema che il fumetto sono linguaggi alla ricerca del movimento. Ciò deriva dal fatto che sono due linguaggi che si basano su un principio simile: la ricerca del movimento nella relazione tra immagini fisse. Un principio simile che però genera meccanismi molto diversi. Infatti, se il cinema può dare luogo all'illusione del movimento attraverso l'animazione di una concatenazione di immagini fisse legate tra loro da una continuità temporale, il fumetto non ha la stessa possibilità. Il movimento di cui è alla ricerca il fumetto non è un movimento riproducibile meccanicamente, come è prerogativa del cinema; esso deve essere suscitato nella relazione che il disegnatore crea tra un'immagine e l'altra.

«Nel cinema il quadro è un dato decisamente fisso e sostanzialmente assoluto: tra il formato imposto dalla ripresa dell'immagine e quello rivelato dalla proiezione c'è una corrispondenza obbligata.. In un fumetto, al contrario, il quadro è un elemento fondamentalmente variabile e per così dire elastico. Le possibilità di intervento sul formato dell'immagine sono pressoché infinite. Si sa però che un cineasta come Abel Gance aveva messo a punto un sistema di schermo variabile, vera "fisarmonica visiva" capace di aprirsi o richiudersi. (Benoît Peeters)



È evidente come in questi due diversi linguaggi si delinei una concezione del quadro. Nel linguaggio cinematografico, com'è noto, la variabilità delle proporzioni del fotogramma è piuttosto limitata; tuttavia, il cinema, attraverso alcune tecniche (dal mascherino allo split screen), ha ideato dei modi per eludere i rigidi limiti imposti dal formato cinematografico classico. In ogni modo, il fumetto ha delle

possibilità infinite di sfruttare la sua specificità linguistica non soltanto perché può modificare liberamente le forme e le dimensioni dei quadri delle vignette, ma soprattutto perché, in modo più agile ed efficace del cinema, può giocare sulla relazione di reciprocità che sussiste tra le vignette sulla stessa pagina: Scott McCloud riporta numerosi esempi di fumetti in cui l'accavallarsi di quadri, vignette e relativo contenuto (per esempio, i personaggi), nuvolette, onomatopee era in grado di dare un dinamismo e, a suo modo, un movimento al fumetto che per altri linguaggi è irraggiungibile. Come emergerà presto, la specificità nel fumetto è proprio nella capacità di intessere relazioni di reciprocità e richiami e rimandi tra i vari quadri della stessa pagina e non solo. È a questo punto che si fa interessante un parallelo tra il fumetto e un altro linguaggio: la pittura.

La forza della grande pittura narrativa si basava spesso su una condensazione: riassumere in un solo momento una situazione complessa. Il quadro arresta il movimento, o piuttosto è alla ricerca dell'istante in cui può sospenderlo senza irrigidirlo. Da parte sua, la forza del fumetto è legata a una segmentazione: selezionare le tappe più significative di un'azione per suggerire un concatenamento. In luogo di apparire come uno spazio completo e chiuso, la vignetta del fumetto si presenta immediatamente come un oggetto parziale, parte del quadro più vasto di una sequenza. (Benoît Peeters)

### L'HIJAB E LE SCELTE DELLE DONNE

La tendenza etnocentrica di semplificare o creare stereotipi su problemi e idee che difficilmente può essere capito, ma genera spesso comunicazione e rabbia.

Prima del dibattito sul vero significato del "hijab", il ricercatore Fariba Adelkhah sottolinea che "l'hijab" - solitamente tradotta dal "velo" - è diventata un simbolo di oscurantismo in Europa e fondamentalismo totalitario. È uno dei temi preferiti delle trasmissioni televisive sull'Islam, che è ridotto per l'occasione a questo distintivo islamista.

L "'hijab" era un indumento tradizionale, legato alla religione solo marginalmente, come preservazione della castità femminile e ricorso per rafforzare il background religioso e culturale dell'Islam. La spinta dell'islamismo crea un'intera tendenza dell'identità islamica che, tra le altre cose, si manifesterà nell'abito: la barba negli uomini e, soprattutto, il nuovo velo nelle donne.

Di fronte a questa pressione dei tempi, la libertà dovrebbe essere essenziale: e quindi smettere di praticare un'usanza immemorabile in relazione alle donne di qualsiasi parte del mondo: dire loro cosa dovrebbero o non dovrebbero fare; nell'Islam, mullah o ayatollah che pontificano e legiferano l'uso del velo e della castità; in Occidente, gli stati che guardano una libertà che diventa per alcuni intransigenza o paternalismo.



Il gabinetto del Dottor Caligari (Robert Wiene, 1919)

Quei bravi ragazzi (Martin Scorsese, 1990)



Ladri di biciclette (Vittorio De Sica, 1948)

Napoleon (Abel Gance, 1927)

