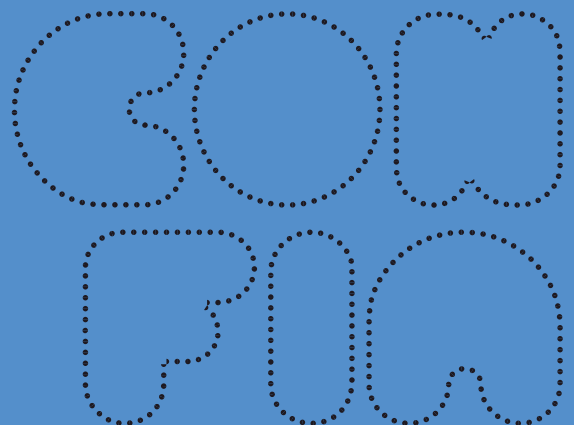


4th INTERNATIONAL CONFERENCE
IN ILLUSTRATION & ANIMATION

4^a CONFERÊNCIA INTERNACIONAL
EM ILUSTRAÇÃO E ANIMAÇÃO

10-12 June 2016 | BARCELOS - PORTUGAL



Edição IPCA
ISBN: 978-989-99465-6-9
Design editorial • **Cláudio Ferreira**
Paginação • **Manuel Albino**

ORGANIZING COMMITTEE

General chair

Paula Tavares - IPCA

Organization chair

Manuela Cunha - IPCA

Pedro Mota Teixeira - IPCA

Program chair

Alan Male - Univ. College Falmouth

Organization

Paula Tavares, Pedro Mota Teixeira, Marta Madureira,
Jorge T. Marques, Manuel Albino

Scientific Committee

Alan Male - Univ. College Falmouth (UK)

Alan Young - Auckland University of Technology (NZ)

Ana Madeira Rodrigues - Univ. Lisboa (PT)

Ana Margarida Ramos - Univ. Aveiro (PT)

António Costa Valente - Univ. Aveiro (PT)

António Quadros Ferreira - Univ. Porto (PT)

Birgitta Hosea - Royal College of Arts (UK)

Carlos Hollanda - IED Rio de Janeiro (BR)

Carlos Nogueira - Univ. Nova Lisbon (PT)

Chelo Matesanz - Univ. Vigo (ES)

Debora Harty - Loughborough Univ. (UK)

Eduardo Corte Real - IADE Lisbon (PT)

Edwin Carels - Univ. College of Ghent (BE)

Fernando Galrito - Inst. Polit. Leiria (PT)

Francisco Laranjo - Univ. Porto (PT)

Helena Barbosa - Univ. Aveiro (PT)

Joana Quental - Univ. Aveiro (PT)

Jorge Campos - Inst. Politécnico Porto (PT)

Jorge T. Marques - IPCA (PT)

José Andrés Iglesias - Univ. Vigo (ES)

José Chavete Rodriguez - Univ. Vigo (ES)

José Antonio Castro - Univ. Vigo (ES)

José Santiago Iglesias - Univ. Vigo (ES)

Juan Carlos Róman - Univ. Vigo (ES)

Júlio Dolbeth - Univ. Porto (PT)

Luís Lima - IPCA (PT)

Luís Mendonça - Univ. Porto (PT)

Magnus Moar - Middlesex University (UK)

Marcos Rizolli - Univ. Presbit. Mckenzie (BR)

Maria Lorenzo Hernández - Polytechnic University of Valencia (ES)

Marta Madureira - IPCA (PT)

Martin Sallisbury - Anglia Ruskin Univ. (UK)
Maureen Furniss - Univ. California (US)
Nelson Zagalo - University of Minho (PT)
Nicoló Ceccarelli - Università S. di Sassari (IT)
Nilton Gamba Júnior - PUC Rio de Janeiro (BR)
Paula Tavares - IPCA (PT)
Pedro Bessa - Univ. Aveiro (PT)
Pedro Mota Teixeira - IPCA (PT)
Pedro Moura (PT)
Roderick Mills - Univ. of Brighton (UK)
Rui Vitorino Santos - Univ. of Porto (PT)
Sara Pereira - Univ. Minho (PT)
Sara Reis da Silva - Univ. Minho (PT)
Susan Hagan - Carnegie Mellon Qatar (QA)
Susana Jorge - IPCA (PT)
Suzanne Buchan - Middlesex University (UK)

Índice / Contents

13
ALBUM / ART / GRAPHISME : THE BRIDGE OF ARTS
HOW PICTUREBOOK HAS DEVELOPPED
IN CONNECTION WITH ART AND GRAPHIC DESIGN HISTORY.
Sophie Van der Linden

15
ATOM BOMB, ICE CREAM,
DATA BOMB, I-SCREEN
Esther Leslie

17
DESIGN AND STORIES
Nilton Gonçalves Gamba Junior

21
AS CARTAS PORTUGUESAS: RELAÇÃO ENTRE TEXTO E IMAGEM
Marina Mota e Rui Vitorino Santos

35
HAYAO MIYAZAKI “A VIAGEM DE CHIHIRO”
Maria Beatriz Vigário Alves de Castro e Sahra Kunz

46
A REPRESENTAÇÃO DA HISTÓRIA NAS ANIMAÇÕES
DE LONGA-METRAGEM DA DISNEY
Marcus Vinicius de Paula

55
TIME CONSTRUCTION WITHIN KOJI YAMAMURA’S
ANIMATION, *MUYBRIDGE’S STRINGS*
Tania de León Yong

66
BANHOS COM HISTÓRIA(S): CONTRIBUTOS PARA
UMA CARACTERIZAÇÃO DO LIVRO DE BANHO
Diana Martins e Sara Reis da Silva

75
FANTASTIC MR. FOX: ESTUDO VISUAL DE PONTOS-
CHAVE DA ADAPTAÇÃO CINEMATOGRÁFICA
Gabriela Sá

85
A “CARNE” DO VISUAL: O HIBRIDISMO E VISUALIDADE
HÁPTICA; ESTUDOS DE CASO NA MADEIRA E NOS AÇORES
Ana Nolasco e Jorge Bárrios

96

SATIRICAL ZINES ABOUT COMPUTERS, APPS AND SOCIAL MEDIA: ART-ZINES FROM THE ZINEOPOLIS COLLECTION

Jackie Batey

108

STRANGE LOOPS IN FLATLAND: MEDITALLUCINATION BY GEOFF MCFETRIDGE

Paul Hardman

119

#LINGO: O CINEMA DE ANIMAÇÃO COMO CRÍTICA SOCIAL

Daniel Roque, Paula Tavares e Jorge T. Marques

129

DRAWING UPON THE UNCONSCIOUS: TEXT AND IMAGE IN TWO ANIMATED FILMS BY ROBERT BREER AND WILLIAM KENTRIDGE

Miriam Harris

139

'IS THE CHILDREN'S ILLUSTRATED BOOK REALLY A DISCONTINUOUS MEDIUM? HOW CHILDREN'S BOOKS PRODUCE SEQUENTIAL MOMENTUM.'

Sarah McConnell

151

PERSEPOLIS (2007) – A SIMBOLOGIA NO FILME E NA BANDA DESENHADA

Mara Ungureanu e Sahra Kunz

159

O DESENHO QUE PROVIDENCIA UM CONTEXTO

Sara Alves e Graça Magalhães

169

REVISITING TACTILITY: DEVELOPING A CONNECTION WITH AN AUDIENCE

Stefan KK Messam

181

DIGITAL ARCHIVING ISSUES FOR THE GRAPHIC ARTS FIELD

Alan Young

192

THE ART OF CARTOON: TRANSFORMATION IN CHARACTER DESIGN

Ilkay Altunoz

- 203**
THE ROLE OF NARRATIVE IN NONFICTION
PICTUREBOOKS; A DIAGRAMMATIC ANALYSIS TO
DEFINE THE CREATIVE NONFICTION PICTUREBOOK.
Vassiliki Tzomaka
- 214**
ANIMAÇÃO: UMA LINGUAGEM COM VOCAÇÃO INCLUSIVA
Cláudia Bolshaw, Gamba Junior, Marcus Vinicius de Paula
- 222**
DESLOCAÇÕES NA PAISAGEM. RECURSOS DE
TRANSFIGURAÇÃO NA PAISAGEM MODERNA
Paulo Freire de Almeida
- 231**
ESCREVER, ILUSTRAR E EDITAR PARA O UNIVERSO
INFANTOJUVENIL: OS DESAFIOS DA AUTOEDIÇÃO
Idalina Dias, Pedro Amado e João Torrão
- 246**
O *GESTO* HOJE
José Saraiva
- 255**
LIBERDADE CONDICIONAL: A PERFORMANCE DO
LEITOR EM *BUILDING STORIES*, DE CHRIS WARE
Carolina Martins
- 264**
THE QUEEN OF SPADES PROJECT: ILLUSTRATION
& INTERACTIVE STORYTELLING
Joel Lardner & Paul Roberts
- 274**
THE CREATION OF ANIMATED AND FILMED IMAGES
Eliane Gordeeff
- 287**
LITERATURE, ARTISTS' BOOKS & AUTHORSHIP IN THE
EDUCATION OF AN ILLUSTRATION STUDENT
Ros Simms
- 295**
MOBILE ARCHITECTURES, A SHIFTING SPACE
OF PERCEPTION: FROM CARTOON TO 3D
Concha García González
- 301**
THE COMBINATION OF NEEDS AND RESOURCES: PROCESS
MODEL OF TRANSLATION FROM 2D IMAGE TO 4D MOTION
Jinsook Kim

310

O LIVRO DE ATIVIDADES PARA ADULTOS. ARTEFATO-
ENUNCIADO E GENEALOGIA DE USO E SENTIDO

Pedro F. Sarmento , Nilton G. Gamba Junior e Ana L. Guadalupe Menicone

320

ANIMATION WITHIN ART HISTORY: THE CASE STUDY OF ARTE
REPÚBLICA: DEZ PARA CEM AND AMADEO DE SOUZA-CARDOSO

Marta Soares

331

TEMPORIZAÇÃO: NARRATIVA EM ANIMAÇÃO

David Mussel e Nilton G. Gamba Junior

340

GHOSTS OF CHARCOAL: TSUJI'S AND
KEANE'S CHARACTER ANIMATION

Manuela Elizabeth Rodríguez González

350

DELIBERATELY GETTING IT WRONG: ACCELERATING
TOWARDS FINDING A STYLE FOR CHARACTER
DESIGN THROUGH THE PSYCHOLOGY OF SEEING

Stuart Medley

367

DESIGN DE BONECOS: CONSTRUÇÃO DE UMA NARRATIVA

Cynthia Levitan e Carla Arcoverde de Aguiar Neves

378

LINGUAGEM MATERIAL: CONCEPT ART NA
CONSTRUÇÃO VISUAL DO FILME ANIMADO

Marcelus Gaio S. Senna and Nilton Gamba Junior

389

'SNOOPY E CHARLIE BROWN: THE PEANUTS - O FILME':
DE UM GRAFISMO CLÁSSICO 2D PARA UM HÍBRIDO 3D

Alicia Moreira, Jorge T. Marques, e Pedro Mota Teixeira

397

NÓS COMEÇAMOS, TU CONTINUAS: NUMA VIAGEM COM
A "MALA DA IMAGEM ANIMADA" DO CINANIMA

Paulo Oliveira Fernandes e José Alberto Rodrigues

408

A METÁFORA NA ILUSTRAÇÃO POR
AMBIGUIDADE E INDEFINIÇÃO

Sandra Cardoso, Marta Madureira e Luís Lima

417

A MATERIALIDADE DO TEXTO NO UNIVERSO DA ILUSTRAÇÃO

Filipa Cruz

Persepolis (2007) – a simbologia no filme e na banda desenhada



Mara Ungureanu¹ e Sahra Kunz²

maracungureanu@gmail.com e skunz@ucprp.pt

Abstract

A obra cinematográfica *Persépolis* (2007), de Marjane Satrapi aborda uma temática autobiográfica. Desenrola-se durante o período da Revolução Islâmica, da guerra Irão-Iraque e do pós-guerra. Baseada na banda desenhada homónima, trata-se de uma obra visualmente rica em simbologia, e complexa no seu uso de referências visuais. Apresenta-se uma análise de diversos aspetos desta obra cinematográfica, tais como o argumento, a cor, o uso da linha, os personagens e os seus aspetos simbólicos.

Keywords

Marjane Satrapi, *Persepolis*, Animação, Simbolismo, Animação 2D.

1. Marjane Satrapi

Marjane Satrapi é uma autora de banda desenhada, ilustradora, pintora e realizadora francesa, de origem iraniana. Entre 2005-2007, ela realiza em colaboração com Vincent Paronnaud o filme de animação “*Persepolis*” (2007) [1], adaptação da sua banda desenhada “*Persépolis*” (2000) [2], dividida em quatro volumes e publicada pela Editora L’Association de Paris, que ilustra a preto e branco a autobiografia de Marjane Satrapi.

O filme “*Persépolis*” (2007) aborda, tal como a banda desenhada, múltiplos temas e problemáticas (tradição, instrução, família, choques de culturas, emancipação, autoritarismo, repressão, política, religião, amor, idealismo, ilusões e desilusões, raízes, lealdade, etc.) que dizem respeito à questão da identidade e da construção de personalidade, abrindo inúmeras possibilidades de interpretação. Marjane Satrapi é uma narradora excepcional que teve uma vida ímpar e que a apresenta magistralmente: viveu a revolução iraniana, sobreviveu à guerra contra o Iraque, entrou na adolescência privada do apoio dos pais, por entre estrangeiros, regressou ao seu país destruído pela guerra e marcado pelas exigências fundamentalistas e, por fim, partiu novamente para a Europa, de forma definitiva. Por isso, podemos afirmar que tanto a banda desenhada como o filme de animação nos convidam continuamente a alcançar a humanidade e o sentido que a imagem confere à história. As imagens, as palavras, tudo tem importância na construção do filme.

¹ e ² Universidade Católica Portuguesa, CITAR – Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes, Escola das Artes, Universidade Católica Portuguesa, Escola das Artes, Rua Diogo Botelho, 1327, 4169-005 Porto, Portugal.

2. As miniaturas Persas

Persépolis era a capital do antigo império persa, nomeadamente do actual Irão, Logo o título remete para uma civilização rica, cultivada, em que a arte ocupava um lugar importante. Dizendo Persépolis, é impossível não pensar nas miniaturas persas. E quando pensamos nelas, evocamos características como: personagens enquadradas; profundidade extremamente reduzida; linhas de fuga quase ausentes; cores lisas. Foram essas características, das miniaturas persas, que influenciaram os realizadores Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud na criação do filme, e isso nota-se nas técnicas usadas: os diferentes grupos de personagens são colocados em quadros; a profundidade não está marcada por linhas de fuga (quase ausentes) mas pela disposição dos quadros, uns em relação aos outros, sendo essa disposição que dá a impressão de profundidade; as cores são lisas.

Fig. 1. Imagem capturada de “Persepolis” (2007) e semelhança com Miniatura persa [3]



O uso dessas características, numa simplicidade desconcertante, confere às imagens a beleza ímpar das miniaturas persas.

A entrada no filme é feita com o auxílio da flor de Jasmim, que será o nosso guia e o elo entre as várias cenas. Ela aparece no genérico, acompanha o avião que descola do aeroporto de Orly e será também ela que nos falará, no decorrer do filme, sobre a estreita união da heroína com a sua avó, que colocava flores de Jasmim no sutiã, sendo o seu odor associado ao passado e às memórias. A flor simboliza a viagem, que podemos entender como a viagem interior da autora, para chegar até à concretização da sua personalidade (a flor percorre diferentes paisagens em diferentes estações do ano), mas também as raízes. A árvore da qual a flor voa para longe tem raízes e evoca o lugar das origens. Constantemente é realçado a Marjane o dever de lembrar-se de onde vem e quais são as suas raízes: [A memória da família não pode ser esquecida] - “Persepolis”, 2007: 00:18:24 tio Anoosh; [Nunca te esqueças de quem és, de onde vens] - (“Persepolis”, 2007: 00:42:50) pai no aeroporto, aquando da partida para Viena; [Não sabia que agora eras francesa], seguida de [Sê digna e verdadeira contigo mesma] - (“Persepolis”, 2007: 00:52:39) avó, na memória de Marjane, nos seus momentos de vacilação identitária vienense.

3. O Irão moderno

Depois de nos evocar no genérico uma Pérsia mítica (com os seus palácios, dragões, anjos e a sua música tradicional), o filme quebra esta imagem de um mundo mágico, para mergulhar o espectador no mundo moderno. O Irão das Mil e Uma Noites é descartado para se entrar em

peso no impiedoso século XX. Isto ocorre provavelmente para nos fazer reflectir naquilo que representou a Pérsia e a sua cultura para a Humanidade e o que é hoje o Irão.

A escolha do lugar para iniciar o filme não é casual. O aeroporto, lugar de onde se parte e onde se chega, simboliza o duplo transporte: no espaço, com a tentação de Marjane de voltar para o Irão, e no tempo, com o retorno ao passado. Observamos a narradora, nas primeiras cenas do filme, olhando para o painel indicador dos horários de partidas para o Teerão, ao lado de outro viajante que é, nem mais nem menos, o seu co-realizador, Vincent Paronnaud.

Também nas primeiras cenas identificamos a narradora como sendo uma mulher muçulmana, no momento de indecisão – partir-ficar – em que ela ajusta o véu negro sobre a cabeça. Com efeito, as memórias de Marjane Satrapi voltam enquanto ela permanece na sala de embarque, optando afinal por uma viagem no tempo ao invés de uma no espaço. Ela opta por uma jornada interior. Tudo na sua posição sugere o devaneio: a cabeça nas mãos, o olhar fixo no vazio, o fumar um cigarro (o fumo sugere a passagem do tempo, a precariedade da existência).

A passagem de uma época para outra é indicada pela mudança de luz, pela diminuição gradual até ao desaparecimento do barulho do avião e pela *voz-off*. Estes três elementos – luz, som e voz – equivalem “àquele tempo”, ou seja, ao passado. A cor representa o presente; o preto, o branco e os tons de cinza, o passado. As cores do presente são azul claro, vermelho e preto. É interessante teorizar sobre a escolha destas cores para representar o presente. De uma forma muito resumida, e segundo os estudos de Eva Heller [4]: o vermelho e o preto, presentes no vestuário de Marjane, remetem para o ódio, a revolta e o egoísmo, sentimentos transmitidos pela personagem, assombrada por um sentimento de culpa por vir para o Ocidente, enquanto a sua família fica “presa” em Teerão com todos os problemas sociais implícitos; o cenário que a rodeia é maioritariamente azul, tom que transmite paz, humanidade e internacionalidade – tudo o que ela almeja alcançar – e que está literalmente à distância de uma tomada de decisão. Já o passado, representado através da paleta de preto e branco, e relembrando a infância de Marjane, é facilmente associável à distinção entre o bem e o mal dependendo se observado do ponto de vista das crianças ou dos adultos, respectivamente.

A rememoração dá-se quando ouvimos o nome de Marji, e, uma vez ouvido, Marjane, a adulta, olha para fora do ecrã e vê a Marji, de camisola branca, fazer a sua entrada.



Fig. 2. Regresso ao passado

Marji pertence a uma família instruída e relativamente abastada. Por isso, ela tem uma infância feliz, o que faz com que ela seja desinibida, ingênua e idealista, como mostra o seu programa para melhorar o mundo: [Eu, Marjane, futura profetiza, decidi que: primeiro, todos devem ter um bom comportamento; segundo, todos devem dizer boas palavras; terceiro, todos devem fazer uma boa acção; quarto, os pobres devem poder comer um frango frito todos os dias; quinto, nenhuma mulher idosa sofrerá novamente.] Ela também é muito curiosa e desejosa de saber e absorve tudo o que lhe é dito como uma esponja. Logo, a influência dos adultos sobre o seu pensamento é grande. Há uma tal porosidade entre o mundo da criança e o mundo adulto que os comentários dos adultos têm um impacto imediato na sua imaginação e atitudes. Como já foi dito ela pertence a uma família da classe média iraniana, com fortes convicções comunistas, que se manifesta contra a ditadura do Xá. É muito sugestiva a cena em que o pai de Marji lhe fala sobre a história do país. A menina acha que o Xá foi escolhido por Deus porque foi Ele mesmo que lho disse e também a professora. Este antagonismo de ideias está materializado numa imagem em que pais e avó estão todos no mesmo plano, de frente para o espectador, e a menina em oposição a eles, num plano diferente, sozinha e de costas para o espectador.

Fig. 3. Marji de costas
vs Marji de perfil



No momento em que o pai começa a explicar-lhe os factos históricos, a menina fica no mesmo plano com a família, de perfil desta vez, traduzindo esta postura já meio caminho feito para a mudança das suas opiniões, que em breve se materializarão em clamores bem opostos à adoração inicial: [Abaixo o Xá! Abaixo o Xá!] - (“Persepolis”, 2007: 00:09:42).

4. O fim da infância

A saída da infância passa pelo encontro com o mundo real, ou seja com a morte, pois a pequena Marjane conhece a amargura provocada pela execução do tio Anoosh. Ela descobre a dor inerente à morte de um ente querido, o que faz com que o seu herói preferido, Deus, morra também. Se até então Deus era representado como um avô benevolente vivendo nas nuvens, a descoberta do mundo real e da morte real resulta na perda da fé e na demissão do herói. Vemos a face irada da menina e uma difusa linha separadora entre ela e Deus. A partir do desaparecimento do tio Anoosh, a morte é uma presença constante no filme, e nem podia ser doutra maneira tendo em conta a história do Irão. Marjane Satrapi evoca todas as mortes possíveis: a morte dos adultos e das crianças nos combates, a morte dos doentes (o tio Taher), dos condenados, dos velhos, o desejo de morrer de si mesma. Por causa natural ou violenta, a morte está sempre

presente, e a realizadora evoca-a frontalmente (a morte dos combatentes, dos presos políticos, do tio Taher, etc.) ou metaforicamente (a morte do tio Fereydoon – um pássaro negro; do tio Anoosh – os cisnes de migalhas de pão; a própria morte de Marjane – as águas negras ou o contorno do seu corpo como se fosse o esboço de um corpo morto na estrada). De um modo geral, a morte é representada por sombras negras ou escuras que invadem gradualmente o ecrã.

O tempo da adolescência, naturalmente um tempo de mudanças, é marcado também pelas vivências da revolução iraniana (1979) e pelo episódio austríaco. O mundo da adolescência é um desastre no sentido etimológico



Fig. 4. Morte explícita vs morte simbólica

(uma das primeiras imagens deste período mostra a descida de Marjane e da família à cave, cena que nos faz lembrar a descida ao Inferno).

Outras mudanças surgem: Marji torna-se Satrapî. Enquanto no mundo da infância ouvíamos o nome Marji, no mundo da adolescência ouvimos o apelido, gritado por uma supervisora, que nos faz entender que Marjane não se encontra mais no casulo protector da família, mas na sociedade. Partindo das imagens, podemos retirar algumas características do poder nessa sociedade. O poder é impessoal, representado por uma imagem fixa, na televisão, uma estátua destituída de vida, seja ela do Xá ou do aiatola. O poder é cego e violento. Os rostos dos soldados estão cobertos por máscaras de gás que lhes escondem os olhos e lhes tiram qualquer aspecto humano. Os tanques são representados como um aglomerado preto que pouco a pouco enche o ecrã, simbolizando a violência cega do regime. São imagens sugestivas que ilustram o mundo aberrante e incompreensível em que vivemos, desencarnado de qualquer sentimento, onde humanos matam humanos. A violência é multifacetada e expressa de várias maneiras: o Exército mata os manifestantes e comete assassinatos políticos, não deixando de exercer também uma violência verbal. Os cidadãos são convidados a repetir os mesmos *slogans* e a vestir-se da mesma maneira o que nos leva a pensar na famosa peça de teatro de Eugène Ionesco, *Os Rinocerontes* (1959). O regime autoritário visa a uniformidade do pensamento e podemos afirmar que essa uniformidade também se constitui em violência que invade o quotidiano das pessoas.

Se as imagens do poder são particularmente negativas, as dos oponentes são valorizadas e constituem-se em contrapeso das primeiras. Assim, aos heróis da revolta e aos seus mortos dá-se uma identidade (nome e, às vezes, face) mesmo que só apareçam por muito pouco no ecrã. Estes não são máquinas, mas seres de carne e osso. A revolta não é violenta, e geralmente tem o rosto dos fracos. Os oponentes têm rostos e caracteres diversificados, o que faz com que consigam escapar à uniformidade. Os

manifestantes são mostrados em grupo para dar a ideia de fraternidade. A imagem da morte de um manifestante é uma visão impressionante. O seu corpo e sangue misturam-se com as mãos dos manifestantes que o levantam do chão, como se ele irrigasse o corpo do povo. O corpo é morto, mas a ideia perdura através da nova criatura, nutrida pelo sangue da vítima.

Mas onde a revolta tende a unir os corpos, a ditadura tende a separá-los, querendo negar a sua realidade individual (mãos batem ritmicamente nos corpos como máquinas; os desejos masculinos são usados para enviar os homens para o combate,). Vir a possuir virgens é um dos argumentos utilizados para enviar adolescentes para carnificina. Em seja qual for o regime, do Xá ou dos islamitas, os corpos são espancados, humilhados, maltratados. A anatomia só interessa na medida em que ajuda a conhecer melhor os pontos sensíveis durante as sessões de tortura.

Numa sociedade em que o corpo humano, especialmente o das mulheres, é tabu, Marjane Satrapi não podia deixar de questionar essa posição e fá-lo de várias maneiras. A realidade do corpo não é negada: tanto ela como a sua avó evocam-na de forma simples e, às vezes, até rude; mostram-se as mudanças corporais numa menina na puberdade ou a virilha de um homem; explica-se como se reconhece a qualidade dos seios; questiona-se como é possível desenhar o corpo humano todo enfiado de preto. Espírito curioso e desperto, educada para pensar e viver livremente, Marjane afirma a sua liberdade de pensamento em várias ocasiões ao longo do filme, sendo uma delas aquela em que tira o véu, desafiando todas as proibições.

5. A Arte como simbologia

As artes evocadas são inúmeras e vamos lembrar algumas: o cinema (o filme no filme, ou melhor o filme de animação no filme de animação, no momento em que Marjane e a avó vão ao cinema ver um filme japonês); o teatro de marionetas e a arte de contar (a história do Xá e da guerra com o Iraque, contadas pelo pai e relatadas com o recurso às marionetas, talvez para nos sugerir a marioneta que os iranianos pensam o seu país ser nas mãos dos ingleses e dos americanos); a escultura (os cisnes esculpidos em migalhas de pão pelo tio Anoosh); a dança (o tenro momento, na prisão, quando o mesmo tio, convida a sua neta a dançar para a distrair e a fazer esquecer a esmagadora realidade); a música (Abba, Bee Gees, Michael Jackson, Iron Maiden); a pintura (as aulas de Teoria da Arte e de Pintura na Escola de Belas Artes de Teerão, assunto exposto com muito humor, pois O Nascimento de Vénus de Boticelli aparece bem riscada para lhe cobrir a nudez, e a modelo a posar para as aulas de desenho do corpo humano não podia estar mais bem coberta; os frescos dos edifícios); a fotografia (as fotografias realizadas aquando do casamento de Marjane); a gravura (os carimbos falsos feitos por Khosro).

Muito interessante parece-nos o destaque que a autora confere à pintura, evocando vários mestres: Chagall, Picasso, Munch. Tanto Marjane Satrapi como Chagall foram destinados a confrontar-se com culturas muito diferentes, a atravessar guerras e revoluções, a conhecer o exílio. A mistura inextricável de presente e passado transparece nas obras dos

dois artistas. O voar de Marjane, de malinha na mão, sobre os telhados de Viena, leva-nos com o pensamento a telas como *O Aniversário* (1915), *O Passeio* (1918), de entre muitas outras, do pintor russo. [5] Tanto no caso de Marjane Satrapi como no de Chagall, sente-se, por um lado, a privação das raízes, a vida errante de desterrado, e, por outro lado, a felicidade quando se está apaixonado, tudo numa mistura de fantástico com o real. Nos dois casos, arte e autobiografia estão intimamente ligados. Picasso e o cubismo são lembrados, com auto-ironia e humor, para descrever as mudanças físicas que surgem no corpo, na adolescência. O *Grito* (1893) existencialista de Munch [6] também é evocado duas vezes. Uma primeira vez mais disfarçado e prenunciador, materializado num parquímetro enquanto Marjane e a avó, de costas, se afastam falando sobre as desgraças do país numa paisagem invernal, e a segunda vez, muito visivelmente, no grito de Marjane quando vê a mão da filha dos Baba-Levy a sair dos escombros do bombardeamento.

Todas estas referências culturais representam a herança cultural de Marjane Satrapi e ao mesmo tempo a sua homenagem a elas.

Tendo em conta as afirmações da própria autora [7], podemos deduzir que se trata de uma obra que se ergue contra todo o tipo de sociedades totalitárias e irracionais. Constitui-se num reflexo do homem e das suas



Fig. 5. Semelhanças com Chagall, Picasso e Munch, respectivamente

mágoas, das suas incertezas e das suas batalhas. Numa linguagem simples e apurada fala-nos de tiranias, absolutismos, medo e intimidação. Faz-nos pensar no modo como a cultura se pode erigir em resistência e resposta contra a lavagem ao cérebro, a idiotice, a ideologia prepotente e a força bruta. A obra condena tanto a arregimentação e a manipulação das pessoas do Irão islâmico como a falta de valores das sociedades regidas por um capitalismo insinuante e impiedoso. Os perigos estão à espreita e são os mesmos: quer pelo arrebanhamento forçado, quer pelo consumismo latente moldam-se pessoas manobráveis e obedientes ao poder político e comercial. O filme é um espaço de liberdade, um exercício de memória – [Lembra-te!] É o *leitmotiv* que ouvimos várias vezes – e uma reflexão que se dirige tanto ao Oriente como ao Ocidente, que nos obriga a lembrar e a meditar, que mantém acesa a esperança de que através da arte, da cultura e da memória, o mundo se torne melhor.

References

- [1] Persepolis (2007) – Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud
- [2] Satrapi, M.: Persepolis. Lisboa, Contraponto (2007)
- [3] Website, acedido a Junho 18, 2015 em <http://www.todocoleccion.net/arte-manuscritos/arte-persa-caceria-miniatura-original-epoca-siglo-xvii-xviii-pintada-mano-x36666080>

- [4] Heller, E.: A psicologia das cores. Editorial Gustavo Gili. Barcelona (2007)
- [5] Marrucchi, G.; Belcari, R.: Chagall, A Grande História da Arte – Século XX: Cubismo, Expressionismo e Surrealismo. Florença, E-ducation.it S.P.A., 111-112 (2006)
- [6] Bischoff, U.: Munch. Colónia, Ed. Taschen, 52 (2000)
- [7] Website, acedido a Dezembro 27, 2014, em <http://www.lalibre.be/culture/cinema/marjane-et-vincent-sur-laroute-de-persepolis-51b893d8e4bode6db9aff253>