ATVEJIS 4

Animacinis filmas

„PERSEPOLIS“ (*Prancūzija/Iranas*, 2007, 96 min.)

režisieriai: Vincent Paronnaud, Marjane Satrapi
scenarijaus autoriai: Marjane Satrapi (grafinė novelė), Vincent Paronnaud (scenarijus)
animacijos režisierius: Christian Desmares
dailininkas: Hicham Kadiri
vyriausiasis dailininkas: Marisa Musy
kompozitorius: Olivier Bernet
montažas: Stéphane Roche
prodiuseriai: Marc-Antoine Robert, Xavier Rigault, Kathleen Kennedy (asocijuotasis prodiuseris), Tara Grace (koprodiuserė (JAV), Rémi Burah (konsultuojantis prodiuseris)

Filmo DVD nemokamai prieinamas projekto „Dideli maži ekranai“ dalyviams.

Filmą anglų kalba taip pat galima peržiūrėti, paspaudus nuorodą:
https://vimeopro.com/urbanschool/english-1b/video/97764879

Metodinės priemonės autorė – jaunosios kartos animatorė ir režisierė Eglė Davidavičė.

MENO AVILYS BRITISH COUNCIL LIETUVOS KULTŪROS TARYBA

Bendrosios kompetencijos: komunikavimo, pažinimo, socialinė pilietinė, iniciatyvumo ir kūrybingumo, asmeninė ir kultūrinė.

Specifiniai gebėjimai: moksleiviai įgis įgūdžių analizuoti animacinį kiną, susipažins su jo kūrimo principais ir pokadrinės animacijos technika, gebės analizuoti tiek veikėjo ir jo vidinio pasaulio konstravimą, tiek filmo stilių, estetiką, priartės prie svetimos šalies kultūros bei istorijos, taps tolerantiškesni kitoniškumui.

ATVEJO APRAŠYMAS

Animacinis kinas yra bene išskirtiniausia kino rūšis. Nors jis dažnai pamirštamas arba nurašomas kaip vaikų auditorijai skirtas turinys, galime atrasti vis daugiau puikių suaugusiesiems skirtų animacinių filmų, kurie nagrinėja svarbias, gan nelengvas temas: žmogaus teises, smurtą, psichinę-emocinę sveikatą, rasizmą ir daugybę kitų. Animacija yra unikali savo savita prieiga temai atskleisti: kiekvienas režisierius pasirenka norimą techniką, sukuria individualų stilių ir pasakojamos istorijos estetiką. Vaidybiniame ar dokumentiniame kine – priešingai –pasakojimas atskleidžiamas kamera užfiksuotu vaizdu. Animacinis kinas kaip ir vaidybinis ar dokumentinis turi jam būdingus žanrus: dramą, istorinį, fantastiką, nuotykių ir pan. Ši atvejo analizė iš arčiau pažvelgs į animacinį kiną, jo vizualines galimybes bei aptars personažo kismą laike: iš vaiko tapimą paaugliu ir suaugusiuoju.

Ilgametražis animacinis filmas „Persepolis" – biografinis filmas, sukurtas pagal Marjanės Satrapi **grafinę novelę**, paremtą tikrais autorės išgyvenimais. Tai yra vienas ryškiausių pastarųjų dešimtmečių animacinių filmų paaugliams ir suaugusiesiems, pelnęs žiuri prizą Kanų kino festivalyje.

ATVEJO ANALIZĖ

Filme „Persepolis" atsiduriame 8-ojo ir 9-ojo dešimtmečių Irane bei Vienoje. Keliaujame jau suaugusios Marjanės prisiminimais: mažos mergaitės akimis regime revoliucijos Irane pradžią, išgyvename jos giminių įkalinimą, išsiskyrimą su tėvais, kelionę į svetimą šalį, maištą, benamystę, tapimą jauna moterimi, grįžimą

į Iraną ir vėl išvykimą. Tai filmas ir apie istorinius įvykius, ir apie maištingą sielą, kuri, nuo mažens močiutės mokyta gyventi atvirai ir sąžiningai, kovoja su hidžabais ir katalikų vienuolės drabužiais. „Persepolis" – tai istorija apie karą, vienatvę, sumaištį ir drąsą, namus, šeimą bei tapimą suaugusiu.

GRAFINĖ NOVELĖ

Tai komiksų knyga, kurioje istorija pasakojama ne tik tekstu, bet ir piešiniais. Šiuo atveju Marjanės Satrapi sukurtas „Persepolis" tikrai užburia savo ryškiu braižu ir padeda įsitraukti į istoriją, sekant patrauklius piešinius. Grafinės novelės skaitymą galima palyginti su filmo žiūrėjimu, tik šiuo atveju skaitymas yra daug intymesnis procesas, nes pasakojimo greitį gali kontroliuoti pats skaitytojas.

Grafinės novelės „Persepolis" nuoroda:
https://uniteyouthdublin.files.wordpress.com/2015/11/persepolis-1.pdf

ANIMACIJA

Animacija – tai optinė judėjimo iliuzija, kurią sukuria spartus kintančių dvimačių ar trimačių iliustracijų, fotografijų rodymas. Animaciją kurti galima skirtingais būdais – technikomis. Kokia technika bebūtų pasirinkta, visada laikomasi pagrindinių principų, kurie ir leidžia animacijos stebuklui, judesio iliuzijai, įvykti. Į sekundę sutalpinus daugiau nei dešimt piešinių ar fotografijų,– žmogaus akys nebesugeba jų atpažinti kaip atskirų pavienių **kadrų** ir sujungia juos į vientisą judesį. Tai ir yra pagrindinis animavimo principas – sutalpinti dešimt ir daugiau kadrų per sekundę. Dažniausiai animatoriai naudoja dvylika kadrų (judesys atrodo gan plastiškas), o televizija ir profesionalai – dvidešimt keturis kadrus per sekundę.

Animacijos technika yra gan specifinis ir individualus pasirinkimas. Yra kūrėjų, kurie turi mylimą techniką, kiti ją renkasi pagal istoriją, kurią pasakoja. Bene plačiausiai naudojama yra dvimatė pokadrinė animacija (klasikinė), kai kiekvienas kadras piešiamas ant popieriaus, tada skenuojamas ir skaitmenizuojamas. Lengvai atpažįstama yra lėlinė animacija, kai pasitelkiamos lėlės ir kadrai gaunami lėlių-personažų kitimą fiksuojant fotoaparatu. Taip pat populiari trimatė animacija, kuri veikia panašiai kaip ir lėlinė, tik visi personažai kuriami kompiuterinėmis programomis. Kiek rečiau sutinkami karpinių, smėlio, plastilino technikomis sukurti filmai. Kadangi pasirinkimas toks didelis, akivaizdu, kad animatoriai ima eksperimentuoti ir kurti naujas technikas, o neretai tokių eksperimentų rezultatais tampa originalūs, drąsūs ir įsimintini filmai.

VAIZDŲ KALBA IR STILIUS

Animacija, kaip medija, yra patraukli tuo, kad kūrėjui siūlo daug įvairių technikų ir stilių, kurie tinkamiausiai papasakotų konkrečią istoriją, sukurtų reikiamą atmosferą, tikrovės arba dar niekada nematyto fantastinio pasaulio įspūdį. „Persepolis” yra išskirtinis atvejis: filmas pradedamas kurti ne nuo idėjos režisieriaus galvoje, o nuo konkrečios grafinės novelės, kuri adaptuojama kino formatui. Tokioje situacijoje kūrėjai turėjo du pasirinkimus: naudoti komikse sukurtą braižą ir išjudinti jį naudojant animaciją arba dirbti prie visai naujos vizualios kalbos tai pačiai istorijai papasakoti. Kadangi Marjanė Satrapi yra ir grafinės novelės autorė, ir viena iš filmo režisierių, suprantama, kad kilo noras išlaikyti vizuali-

nį vientisumą su grafine novele (kuri buvo be galo gerai vertinama ir skaitoma visame pasaulyje) bei įvesti kelis elementus (tokius kaip rūkas ar daugiasluoksniškumas), kurie plokščiam komikso vaizdui suteiktų daugiau gylio ir apimties. Įdomu tai, kad kurdama grafinę novelę Marjanė Satrapi, nenorėdama išskirti savo odos spalvos ir siekdama universalumo, pasirinko juodai baltą vaizdą, kad ši istorija taptų patrauklesnė ir aktualesnė platesnei auditorijai.

„Persepolis" yra sukurtas dvimatės, pokadrinės animacijos technika, kuriai būdingas piešinio perpiešimas kiekviename kadre. Tai reiškia, kad, norėdami sukurti judesį, animatoriai turėjo vieną ar kelis personažus (jeigu viename kadre jų matome daugiau) perpiešti dvidešimt keturis kartus sekundei, kad išgautų plastišką judesį. Atidžiai žiūrint filmą, galima nesunkiai atskirti skirtingus animacijos elementus, kurie sukuria grafiškai patrauklų vaizdą: fone dažnai keliais sluoksniais dedamos dūmų, rūko tekstūros bei foninis piešinys (pastatai, gatvė ir pan.), jie nėra tokie kontrastingi, todėl natūraliai paryškina pirmame plane esančius personažus – taip sukuriama ir atmosfera, erdvės pojūtis, ir, naudojantis spalvų intensyvumu, sudėliojami akcentai, į kuriuos nukreipiamas žiūrovo žvilgsnis. Kadangi personažai ir aplinka filme neturi švelnaus mirgėjimo efekto, galima spėti, kad animatoriai dažniausiai dvidešimt keturis kartus perpiešdavo ne visą personažą, o tik, pavyzdžiui, ranką ar galvą. Panagrinėkime konkretų pavyzdį:

Filmo pradžioje Marjanė, ranka pasirėmusi smakrą, sėdi Prancūzijos oro uoste. Šiame konkrečiame kadre juda tik iš cigaretės kylantis dūmas bei sumirksiančios akys. Galima daryti išvadą, kad animatoriai perpiešinėjo tik baltus dūmus ir akis, kai Marjanė turėjo sumirksėti. Toks animavimas (neperpiešiant visko dvidešimt keturis kartus kiekvienai sekundei) sutaupo daugybę laiko ir sukuria profesionaliau, plastiškiau judantį bei malonesnį žiūrėti vaizdą.

LAIKAS IR STRUKTŪRA

Istorija filme pasakojama ne visai chronologiškai. Galima sakyti, kad filmas yra padalintas į dvi dalis: Marjanę oro uoste ir jos prisiminimus nuo vaikystės iki tos akimirkos. Dabarties scenos vaizduojamos spalvotai – tai lyg naujas moters gyvenimo etapas, paliekant vaikystę, šalyje vykusius neramumus praeity, o nespalvotos scenos atspindi prisiminimus nuo revoliucijos Irane pradžios iki atvykimo, kur yra dabar. Toks vizualus laiko atskyrimas padeda žiūrovui lengviau suprasti pasakojimo struktūrą ir orientuotis laike. Režisieriai tikslingai sugalvojo atskirti dabartį ir praeitį, kadangi originalioje grafinėje novelėje, pagal kurią buvo adaptuotas filmo scenarijus bei stilius, visas siužetas, nuo pirmo iki paskutinio puslapio, pasakojamas juoda ir balta spalvomis. Galima nuspėti, kad tokį sprendimą (pradėti ir pabaigti filmą dabartyje, įterpiant prisiminimus) režisieriai priėmė dėl to, kad pastiprintų dabarties scenas. Šiuo atveju filmo pradžioje žiūrovas susidominamas, kas įvyko Marjanės gyvenime iki tos akimirkos ir kodėl ji ten, o filmo pabaigoje, žiūrovui supratus, kad atsiradimas Prancūzijos oro uoste yra reikšminga akimirka, naujo etapo pradžia, pastiprinamas empatijos jausmas.

VIDINIS PASAULIS

Nuotaikai sukurti pasitelkiama ne tik animacija ir piešimo stilius, bet ir kitos meninės raiškos priemonės, kuriomis pastiprinami veikėjų išgyvenimai ir scenos atmosfera. Muzika yra labai svarbus filmo elementas: ja ne tik užpildomas vakarėlio fonas, bet garsas naudojamas ir kaip vidinio Marjanės pasaulio, skirtingo gyvenimo periodo atspindys. Panagrinėkime du konkrečius pavyzdžius: *pirmame* Marjanė pradeda eiti į mokyklą – tai pereinamasis periodas jos gyvenime, kai ji pamažu tampa paaugle. Vidinę būseną, naujus pomėgius puikiai atspindi scena, kai mieste sprogsta bombos, o Marjanė, pasiėmusi raketę į ranką, krato galvą, kambaryje skambant pankrokui. *Antruoju* atveju muzika naudojama norint pabrėžti Marjanės būseną, kai ji po ilgo liūdesio kupino periodo nusprendžia keistis. Tokiam pokyčiui pabrėžti ir jos vidiniams jausmams iliustruoti pasitelkiama žinoma daina „Eye of the Tiger", kurią pati mergina dainuoja skusdamasi kojas, įžengdama į universitetą ir šokdama su draugėmis. Tai yra keli pavyzdžiai, kurie parodo, kaip muzika naudojama kontrastui tarp aplinkos ir veikėjo vidaus sukurti, personažo būsenai išreikšti, pastiprinti.

Apie Marjanės vidinį pasaulį taip pat kalba ir scenos, kuriose matome jos pokalbius su Dievu bei dviejų siluetų pavidalu. Tokie režisūriniai sprendimai taikliai įkūnija merginos kaltės, nusivylimo savimi jausmą. Vidiniai dialogai, vaizduojami šešėlių žaismu, iliustruoja merginos viduje vykstantį dialogą. Vienas tokių pokalbių – su

močiute, kai vakarėlyje pamelavo vaikinui, kad yra prancūzė, ir tada graužėsi, kad neišliko nuoširdi ir ištikima savo šaknims, tapatybei. Galima teigti, kad muzika atspindi Marjanės būsenas, o sapniški epizodai su Dievu ir šešėliais leidžia veikėjai tas būsenas iškalbėti. Taigi skirtingi meninės raiškos elementai filme papildo istoriją, ją sustiprina ir padaro originalesnę, veikėjus – tikresnius, o kino patirtį – daug jautresnę.

BRANDA: VAIKO TAPSMAS SUAUGUSIUOJU

Sekti istoriją ir smalsauti, kas atsitiks Marjanės gyvenime, skatina nuolatinis, su laiko tėkme einantis personažo kitimas. Tokio kismo stebėjimas intriguoja, nes istoriją galime ne tik sekti kaip objektyvūs stebėtojai, bet ir išgyventi siužeto vingius per mergaitės, paauglės ir galiausiai moters perspektyvą. Tai reiškia, kad galime lengvai įsijausti į jos žaismingumą ir smalsumą, kartu patirti paauglišką norą maištauti ir įžengti į suaugystės amžių, kai svarbūs tampa santykiai su vyrais, praeities reflektavimas bei ateities klausimai. Būtent branda ir tapimas suaugusiuoju yra pagrindinė filmo tema, persipinanti su politiniais įvykiais Teherane, tapatybės paieškomis ir stipriu šeimos ryšiu. Marjanės formavimuisi, vertybėms ir požiūriui į pasaulį be galo daug įtakos turi dvi moterys:– mama ir močiutė. Mama skatina mergaitę būti drąsia, kovoti už savo teises, nebijoti reikšti savo nuomonės ir skirti dėmesio išsilavinimui, o močiutė jai yra moteriškumo pavyzdys: ji pasakoja, kaip slepia jazmino žiedlapius liemenėlėje, ir būtent pas ją Marjanė ateina pasiguosti, kai yra nusivylusi santykiais ir ruošiasi skirtis su vyru. Tokie stiprūs ir įvairiapusiški moterų personažai yra gana reti ir žiūrint filmą lengva įsikvėpti nuo trijų kartų tarpusavio pokalbių, skirtybių bei vienijančios jėgos. Tokia iš kartos į kartą perduodama stiprybė ir leido Marjanei išgyventi atsiskyrimą nuo tėvų ir gyvenimą Vienoje, nepaminti savų įsitikinimų priešinantis katalikų tikėjimui. Rodos, kad visi sunkumai yra įveikiami, tačiau skaudžios meilės išgyvenimas Marjanę sugniuždo ir išmeta į gatvę. Ji pati sako filme: „Revoliucija pražudė dalį mano šeimos, teko išgyventi karą, bet galiausiai būtent banali meilės istorija manęs vos nepribaigė.“

Augti karo kontekste bei būti apsuptai stiprių moterų padėjo Marjanei subręsti stipria, nepasiduodančia, kartais gyvenimo pablaškoma, tačiau ištikima sau asmenybe, kurios laukia šviesi ateitis.

ŠEIMOS IR NAMŲ SVARBA KARO KONTEKSTE

„Persepolis” yra ne tik **coming of age** (liet. branda) žanro filmas, bet ir istorija apie gyvenimą Irane 80-aisiais, vykstant revoliucijai. Persijos istorijoje Persepolis buvo pusiau pastatyta senovės imperijos sostinė, kuri šiame filme tampa lyg simboliu geresniems laikams prisiminti. 1978-aisiais, prasidėjus revoliucijai Irane, įvykius stebime mažos mergaitės Marjanės akimis. Ji ne tik pro langus stebi protestuotojus gatvėse, bet ir klausosi tėvų pokalbių su draugais, girdi istorijas apie kankinimus, mirtis. Kol Marjanė maža, politiniai

perversmai ir šalies suirutė žadina smalsumą, ji nenustoja dėdės kamantinėti ir prašyti, kad papasakotų savų patirčių, kurios jai skamba kaip įspūdingi nuotykiai. Mergaitė nieko nebijo, nes yra saugi ir apgaubta šeimos meilės, namuose ramu, tačiau kai miršta jos mylimas dėdė ir Marjanė tampa moksleive, situacija šalyje darosi pavojingesnė.

Praėjus metams po revoliucijos, Iraną puola Irakas, priimami griežtesni įstatymai, žmonės kasdien suimami, vis labiau bauginami. Mamos auklėta būti drąsia ir ištikima sau pačiai, Marjanė nebijo pasisakyti mokykloje ir viešai priešintis mokytojos nuomonei. Toks elgesys kelia baimę tėvams, jie ima abejoti jos saugumu, todėl nusprendžia ją išsiųsti mokytis į Austriją. Marjanė, atvykusi į Vieną, susigūžia. Ji nebėra tokia pasitikinti savimi, Viena nėra jos namai – tikrieji yra toli, ten pat kur šeima, iš kurios semdavosi stiprybės. Čia, būdama savarankiška, mergaitė išgyvena pereinamąjį paauglystės laikotarpį: mezga santykius su naujais žmonėmis, eina į vakarėlius, susiduria su tapatybės klausimu (nedrįsta kitiems atskleisti savo tautybės). Tokiomis akimirkomis ji ilgisi namų, atvirų pokalbių su močiute, įkvepiančių ir padrąsinančių mamos žodžių.

Galiausiai Marjanė atsiduria gatvėje ir vos lieka gyva – buvimas Vienoje tampa didžiuliu iššūkiu. Mergina grįžta į gimtąjį Iraną, kur yra saugi savo šeimoje, tačiau režimas šalyje vis dar juntamas: griežtinamos moterų aprangos normos, priešinamasi vakarietiškai kultūrai, draudžiamas alkoholio vartojimas, vakarėliai ir pan. Tokia aplinka ir bendra šalies nuotaika ima slėgti merginą, ji ima linkti į depresiją, reflektuoja nepavykusius santykius, tačiau iš šeimos sulaukia paramos ir supratingumo, jaučiasi saugi.

Marjanė nebūtų savimi, jeigu neatsitiestų ir nesusiimtų į rankas: ji įstoja mokytis į universitetą, aplink save suburia draugių kompaniją, drąsiai pasisako už savo teises per paskaitas, vėl įsimyli, išteka, rodos, viskas klostosi kaip per sviestą, kol neįvyksta viena nelaimė po kitos. Marjanė jaučiasi nusivylusi savo santykiais, ima galvoti apie skyrybas ir tada visai netikėtai, besilinksiminant, pasirodo ginkluoti vyrai ir nužudo jos draugę Nimą. Tai buvo akimirka, kai Marjanė apsisprendė paliksianti tiek vyrą, tiek Iraną ir savo šeimą visam laikui. Prieš kelionę ji aplanko senelio kapą, nueina iki kalėjimo, kuriame mirė jos dėdė, ir abiems pažada jų nenuvilti ir išlikti savimi. Oro uoste su ašaromis akyse išsiskiria su tėvais bei močiute ir žengia į naują gyvenimo etapą. Neilgai trukus po jos išvykimo miršta močiutė, tačiau prisiminimai ir pokalbiai su ja lieka gyvi Marjanės prisiminimuose.

„Persepolis” – tai istorija apie Marjanės suaugystę ir tapatybės paieškas karo kontekste. Nors revoliucija ir karas skamba slogiai ir rimtai, Marjanės smalsi, drąsi ir tvirta asmenybė filmą padaro lengvą, dinamišką ir šviesų.

PAMOKOS PLANAS

Filmo peržiūrai ir aptarimui siūlome skirti tris pamokas. Jei tokios galimybės neturite, rekomenduojame atlikti tik pirmąją pamokos plano užduotį ar kelias jos dalis.

UŽDUOTIS 1. FILMO ANALIZĖ

Pasižiūrėkite filmą, po to padiskutuokite apie istoriją, nagrinėjamas temas, personažus, stilistiką ir animaciją.

Klausimai mokiniams

1. Kas, jūsų nuomone, yra identitetas, tapatybė ir kaip ši tema vystoma filme?
2. Močiutė dažnai sako Marjanei, kad išliktų savimi ir ištikima sau. Kaip jūs suprantate šiuos jos žodžius? Ką jums reiškia būti ištikimu sau?
3. Ar buvo sunku susitapatinti su Marjanės išgyvenimais? Kodėl?
4. Kaip amerikiečiai ir jų kultūra vaizduojama filme? Kodėl ji tokia svarbi Marjanei ir jos draugams? Kodėl ji rizikuoja, kad gautų muzikos plokštelių, plakatų ar džinsinį švarkelį?
5. Kaip manote, kodėl Marjanė nusprendžia palikti Iraną? Ar ji paklausys savo motinos žodžių ir daugiau nebesugrįš?
6. Kaip manote, kas padėjo pagrindinei veikėjai išgyventi tiek sunkumų? Kokios įtakos tam turėjo jos šeima, aplinka, draugai?
7. Kas, jūsų nuomone, paskatino Marjanę Satrapi sukurti grafinę novelę ir filmą, paremtą jos gyvenimu?
8. Kuo skirtųsi filmas ir jo patyrimas, jei būtų ne animuota, o nufilmuota? Kuris variantas jums atrodo įdomesnis, priimtinesnis?
9. Ar šis filmas sugriauna mitą, kad animacija yra naivi, skirta tik vaikų auditorijai ir negali kalbėti rimtomis temomis?

UŽDUOTIS 2. GRAFINĖ NOVELĖ

1. Skirkite kelias minutes pamokos laiko mokiniams susipažinti su Marjane Satrapi grafine novelę „Persepolis“ (hyperlink: https://uniteyouthdublin.files.wordpress.com/2015/11/persepolis-1.pdf).

2. Suskirstykite mokinius į 6 grupes. Kiekvienos grupės paprašykite sudaryti sąrašą viena iš šių temų:
   a) Grafinės novelės ir animacinio filmo panašumai.
   b) Grafinės novelės ir knygos panašumai.
   c) Grafinės novelės ir dailės panašumai.
   d) Grafinės novelės ir animacinio filmo skirtumai.
   e) Grafinės novelės ir knygos skirtumai.
   f) Grafinės novelės ir dailės skirtumai.

Grupėms apsitarus, paprašykite kiekvienos iš jų pristatyti savo sąrašą bendraklasiams. Apžvelgę sąrašus, drauge suformuluokite grafinės novelės apibrėžimą ir užrašykite jį ant lentos.

3. Sukurkite komiksą pamokos tema. Pavyzdžiui, jeigu per istorijos pamoką mokotės apie karus, iliustruokite juos; lietuvių kalbos pamokoje skaitomo literatūros kūrinio ištrauką adaptuokite komikso žanrui; nupieškite du personažus, kurie diskutuoja apie matematines formules ir panašiai. (*Nesuspėjus užduoties atlikti klasėje, leiskite pabaigti namuose*)

NAMŲ DARBŲ UŽDUOTIS

1. Dažnai tikime viskuo, ką matome filmuose ar televizijoje, tačiau ne visada faktai yra teisingi. Pasidomėkite apie 1978–1988 m. laikotarpį Irane: ar jis filme pavaizduotas teisingai? Pristatykite savo įžvalgas klasėje.
2. Perskaitykite originalią grafinę novelę „Persepolis“ arba jos ištrauką ir parašykite filmo recenziją arba rašinį, kuriame apžvelgiate ir palyginate grafinę novelę su filmu.