

PORTAS: UMA ABERTURA PARA LINGUAGEM POÉTICA NO CINEMA.

Fernanda Conciani¹

¹Instituto Federal de Brasília

fernanda.conciani@ifb.edu.br

Artigo submetido em 01/03/2012 e aceito em 17/05/2012.

RESUMO

A porta é um elemento que há muito intriga o imaginário de artistas e intelectuais. De caráter icônico, é a representação concreta de imagens que povoam o universo onírico da mente humana. A porta separa ou une?

Ela é um facilitador da transitoriedade em dicotomias como concreto e onírico, subjetividade e objetividade, morte e vida, real e imaginário, poético e prosaico, realismo e formalismo.

PALAVRAS-CHAVE: portas; poesia; cinema.

Doors: an opening for poetic language in film

ABSTRACT

The door is an element that puzzles the imaginary of artists and intellectuals. An iconic feature, it's a concrete representation of images that populates the oniric universe of human mind. Does the door unite or separate?

It's a facilitator of transience in dichotomies such as concrete and oniric, subjectivity or objectivity, death and life, real and imaginary, poetry and prose, realism and formalism.

KEY-WORDS: doors; poetry; movie.

PORTAS: UMA ABERTURA PARA LINGUAGEM POÉTICA NO CINEMA.

*If the doors of perception were cleansed, everything would appear to man as it is: infinite*¹
William Blake

Dentre as diversas dicotomias propostas pelo teórico e cineasta italiano Pier Paolo Pasolini em seu «Empirismo Herege» (1972), a que talvez seja a mais intrigante seria a distinção de *lin-signos* e *im-signos*. Os primeiros, signos lingüísticos, seriam as palavras; já os outros, signos visuais, são imagens.

Explico: segundo Pasolini, a linguagem literária se baseia em um patrimônio comum de signos, ou seja, há um dicionário finito de palavras, fonte da qual o escritor se serve em seu ato criador.

Tratando-se da linguagem cinematográfica, esse acervo não existe. O que há é uma possibilidade infinita, um caos, onde os signos são possibilidades, comunicação onírica, irracionalista.

O im-signo é uma imagem significante (cada elemento componente de um quadro) e relaciona-se ao mundo da memória e dos sonhos. O esforço de reconstrução dessa memória é uma série de im-signos (uma seqüência cinematográfica).

Opondo signos que possuem uma base comunicativa extremamente elaborada e signos de compreensão rudimentar, chegamos ao signo *porta*, definido pelo sistema de lin-signos como “Abertura em parede, ao nível do solo ou de um pavimento, para dar entrada ou saída”. (FERREIRA, 2004.)

Visto que a trajetória do cinema é uma tentativa de estabelecer uma convenção de signos imagísticos, objetiva-se no presente trabalho discutir acerca desse signo como significativo. Presente em distintos filmes em variados contextos, esse elemento apresenta-se carregado de valor semântico, pontuando viradas em enredos, aberturas ou encerramentos, sempre indicando passagens e separando etapas.

Em *The Wizard Of Oz* (EUA, 1939), é por meio de uma porta que Dorothy Gale, personagem vivida por Judy Garland, sai do mundo cinzento de sua fazenda no Kansas e se descobre no maravilhoso mundo *technicolor* de Oz.

Em *The Searchers* (EUA, 1956), a passagem se dá da escuridão ao brilho solar, das delimitações de uma sala de residência texana à imensidão das áridas terras da região. E é assim que saímos dessa casinha e avistamos, à luz, a chegada do protagonista Ethan Edwards (John Wayne), iniciando a narrativa. Emoldurado pelo umbral, é através da mesma porta que contemplamos o desfecho, como se admirássemos uma pintura em movimento, despedindo-nos do nosso herói, quando a porta se fecha e, de volta à escuridão, o letreiro nos indica o término da empreitada.

Mais recentemente, um terceiro exemplo, *Coraline* (EUA, 2009), nos mostra uma garota que à mesma maneira de Alice e Ofélia, transita entre o passado e o futuro, o mundo dos vivos e o dos mortos, a infância e a vida adulta, e para abrir estas portas, elas deverão todas se provar dignas, pois se alguns portões apresentam trancas e guardiões, é porque

trata-se ao mesmo tempo de proibir a entrada no recinto sagrado de forças impuras, maléficas, e de proteger o acesso dos aspirantes que são dele dignos. É para estes a entrada *na cidade pelas portas* (*Apocalypse* ,

¹ Se as portas da percepção estivessem limpas, tudo apareceria para o homem tal como é: infinito.

CONCIANI (2012)

22, 14); para os outros, a rejeição nas *trevas exteriores* (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2009. p. 735).

A respeito deste verbete, o Dicionário de Símbolos: (mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números) inicia sua definição com estas palavras:

a porta simboliza o local de passagem entre dois estados, entre dois mundos, entre o conhecido e o desconhecido, a luz e as trevas, o tesouro e a pobreza extrema. Mas ela tem valor dinâmico, psicológico, pois não somente indica uma passagem, mas também convida a atravessá-la. É o convite à viagem rumo ao além... (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2009. pp. 734-735).

Cabe nesta breve análise inferir estas qualidades do elemento presente nos filmes: *Neco Z Alenky*, dirigido por Jan Svankmajer (República Tcheca, 1988); *El Laberinto Del Fauno*, de Guillermo del Toro (México/Espanha, 2006) e *The Matrix*, de Andy e Larry Wachowski (EUA/Austrália, 1999).

Antes de abordarmos os filmes mais especificamente, faz-se necessário esclarecer acerca da “Subjetiva Indireta Livre”, segundo Pasolini. Versão cinematográfica do “Discurso Indireto Livre” e presente no cinema de poesia, caracteriza-se pela imersão do autor na alma da personagem, representando o mundo através dela de forma estilísticas, já que a sua operação lingüística não seria possível (lembramos que a linguagem do cinema se manifesta através de estilemas e não de sintagmas).

No cinema de Pasolini, o espectador tem o importante papel da decodificação dos signos, que não fica apenas a cargo do autor de cinema; esse permeia seus filmes de vazios de indeterminação, forçando seu espectador a interpretá-los, frente a essa construção não usual.

Segundo SAVERNINI,

o *cinema de poesia* proposto por Luis Buñuel tinha como objeto a reprodução dos mecanismos de funcionamento da mente humana em estado de sonho a partir de imagens *concretas*. Estas são definidas como imagens que possuem um caráter icônico e naturalista destacado, mantendo a aparência dos objetos e seres de que são representações (SAVERNINI, 2004. p. 24).

Tanto para Pasolini como para Buñuel, o autor de cinema escolhe em seu meio expressivo uma representação de sua experiência pessoal, através de uma metáforização. Dessa forma, a imagem se torna uma metáfora do interior do artista.

Outro fator determinante da construção poética seria a montagem, “porque possibilita que emergam o fantástico e o mistério da junção ou associação de imagens concretas da realidade”. SAVERNINI, 2004, p. 63.

A porta está presente em alguns filmes de Buñuel. Em *Un Chien Andalou* (França, 1929), quando Savernini analisa detalhadamente os planos, cortes e montagem do filme, descreve uma cena em que há uma porta: uma personagem ao lado externo intenta forçar uma entrada; já a que se encontra ao lado interno e pretende impedir essa entrada, se depara com uma terceira personagem em sua cama, dentro do cômodo. O mais curioso é que o autor que representa a primeira e a terceira personagens é o mesmo. Buñuel subverte desta forma o valor do nosso elemento-foco, já que o seu objetivo era, de fato, causar estranhamento, escandalizar para suscitar questionamentos.

CONCIANI (2012)

Já no filme *La Voie-Lactée* (França, 1969), Savernini aponta para o fato de que a hospedaria estrutura-se da mesma maneira que o filme, pois cada porta que se abre ou se fecha representa uma possibilidade narrativa.

De caráter surrealista, o cinema de Svankmajer apresenta algumas semelhanças com o cinema de Buñuel.

O filme *Neco Z Alenky* tem seu início marcado por palavras, mais que por imagens, referenciando o que na literatura seria o discurso direto, caracterizado por explicações como “Alice thought to herself²”. A aproximação explícita com a literatura aqui se justifica pelo fato de que o filme é uma adaptação da obra literária do inglês Lewis Carroll.

O pensamento introduzido pela elocução do narrador prossegue: “Now you will see a film made for children. Perhaps. But I nearly forgot: You must close your eyes. Otherwise, you won't see anything³.” Aí residem dois fatores em comum com o surrealismo de Buñuel- ora, é de conhecimento geral a cena de abertura de *Un Chien Andalou*, na qual vê-se um olho sendo seccionado por uma navalha. Ambos se servem da narração comum à literatura (em *Un Chien Andalou*, lê-se “Il était une fois...⁴” e, após a secção ocular, “Huit ans après.⁵”) com o intuito de indicar que para compreender essa obra, o espectador não deve estar atento ao que os olhos veem, mas devem abrir sua mente à recepção do onírico, do ilógico, do *non-sense*.

No que concerne às portas que permeiam o filme, um ponto em comum entre diversos filmes analisados é a faculdade de criar portas onde não há passagem.

O contrário também acontece: por vezes a porta é demasiado pequena, o que obriga a personagem a realizar alguma tarefa para conseguir ultrapassá-la. É o caso de Alice, que ora é muito grande, ora muito pequena, sempre devendo e adaptar às portas-passagens em sua jornada.

Segundo o Dicionário de Símbolos: (mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números),

a porta do Templo deve ser **muito baixa**. O profano que penetra no Templo deve se curvar, não em sinal de humildade, mas para marcar a dificuldade da passagem do mundo profano ao plano da iniciação... Esse gesto também pode lembrar a ele que, morto na sua vida profana, ele renasce para uma vida nova, à qual chega de uma maneira semelhante à da criança que vem ao mundo (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2009. p. 737).

Em um momento do filme, temos uma cena análoga à já citada de *Un Chien Andalou*. A menina, por detrás da porta, impede a entrada de uma personagem indesejada. Mais tarde, a personagem profere as palavras: “If I cannot enter from the door, I will enter from the window⁶”. Alguns minutos depois, quebra a porta e consegue, enfim, invadir o espaço.

Esse vai-e-vem de entradas e saídas por portas abertas, trancadas, quebradas ou improvisadas em uma missão labiríntica que se repetirá em outros filmes tais como *El*

² Alice pensou consigo mesma.

³ Agora você verá um filme feito para crianças. Talvez. Mas quase me esqueço: Você deve fechar os olhos. De outra forma, não conseguirá ver nada.

⁴ Era uma vez...

⁵ Oito anos depois.

⁶ Se não posso entrar pela porta, então entrarei pela janela.

CONCIANI (2012)

Laberinto Del Fauno e *Matrix*, de acordo com o Dicionário de Símbolos: (mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números), também nos diz alguma coisa:

as criaturas de **Baltasar** passam a maior parte do seu tempo a abrir e fechar portas, a passar e tornar a passar por portas. Basta ser um pouquinho sensível à transcendência para ver que uma porta não é simplesmente uma abertura feita em uma parede ou um conjunto de peças de madeira capazes de girar nos encaixes. Dependendo de se ela estiver fechada, aberta, trancada a chave, batendo, a porta é, sem modificar em nada a sua natureza, presença, ou ausência, apelo ou defesa, perspectiva ou plano cego, inocência ou erro (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2009. p. 737).

Na afirmação “uma porta não é simplesmente uma abertura feita em uma parede ou um conjunto de peças de madeira capazes de girar nos encaixes”, confirmamos que uma porta não é apenas o que o lin-signo nos propõe. É preciso ver além, sem os olhos, mas com o imaginário, com a memória.

Um último ponto em comum com Buñuel, que também será recorrente nos filmes aqui analisados, é o que SAVERNINI comenta:

ao final da narrativa de *O discreto charme*, não se sabe a partir de que momento Acosta começou a sonhar – tanto pode ter sido durante toda a narrativa quanto apenas na seqüência final. O imbricamento entre sonho e realidade é levado ao ponto de não se poder diferenciá-los (SAVERNINI, 2004, p. 100).

Na seqüência que antecede à final em *Neco Z Alenky*, a rainha diz seu bordão “Off with their heads!” ao qual Alice responde “Wich one?”. E assim, sobrepondo imagens de cabeças de diversas personagens, Svankmajer desperta nossa heroína de um sonho, mas ela não retoma a narrativa do ponto em que pensamos que ela teria começado a sonhar. Ela está em outro local, acompanhada de outras personagens e todos os elementos presentes em seu “sonho” ali estão. Novamente temos a confusão entre sonho e realidade, e, reconhecendo-se sonho, não sabemos ao certo quando começou, não sabemos mesmo quem sonha. Seria a cabeça de Alice? Qual delas?

Em *El Laberinto Del Fauno*, a protagonista Ofelia, uma menina delicada e sonhadora, “desloca-se constantemente entre a realidade sangrenta imposta pela ditadura franquista e sua realidade individual [de Ofelia] na busca por sua identidade” (RIBEIRO; ALVES, 2011, p. 43).

Quando Pasolini aponta para a dualidade dos im-signos, que apresentam natureza extremamente objetiva e de uma subjetividade indissociável; quando Buñuel atenta para o fato de que se o surrealismo pretendia levantar questionamentos, a fim de causar mudanças na sociedade, fazia-se necessária a associação dos signos à realidade tangível, ao concreto. Não bastava criar a fantasia se esta fosse completamente desvinculada do real.

No caso específico da representação do sonho em *El Laberinto Del Fauno*, Del Toro cumpre seu papel, aproximando fortemente uma realidade histórica do fim da segunda guerra mundial ao mundo maravilhoso dos contos e mitos de Ofelia. Através das portas, esses mundos dialogam, se sobrepõem, existem concomitantemente.

Como nos filmes *Un Chien Andalou* e *Neco Z Alenky*, o narrador como se apresenta nas obras literárias está também aqui presente, marcando a dicotomia entre

CONCIANI (2012)

os dois mundos da obra. A narração do mundo histórico/real, se apresenta por escrito na tela: “España, 1944. La guerra civil ha terminado. Escondidos en las montañas, grupos armados siguen combatiendo al nuevo régimen fascista, que lucha para sofocarlos”⁷. Entretanto, a narração do mundo maravilhoso nos é apresentada oralmente, remetendo-nos à tradição de contar histórias, através de gerações, histórias de muito, muito tempo (em oposição a 1944, uma data precisa no tempo), em um reino muito distante (opondo-se, obviamente, à Espanha, espaço conhecido por todos). Na narração oral, não se sabe ao certo de onde surgiram as histórias, se elas não passam de sonhos ou se algum dia já existiram:

cuentan que hace mucho, mucho tiempo, en el reino subterráneo, donde no existe la mentira ni el dolor vivía una princesa que soñaba con el mundo de los humanos. Soñaba con el cielo azul, la brisa suave y el brillante sol. Un día, burlando toda vigilancia, la princesa escapó. Una vez en el exterior la luz del sol la cegó y borró de su memoria cualquier indicio del pasado. La princesa olvidó quien era, de dónde venía. Su cuerpo sufrió frío, enfermedad, dolor y el correr de los años y murió. Sin embargo, su padre el rey sabía que el alma de la princesa regresaría...quizá en otro cuerpo, en otro tiempo, en otro lugar... y él esperaría hasta su último aliento...hasta que el mundo dejar de girar.⁸

Nesse contexto feérico, a heroína da história deverá vencer obstáculos (representados muitas vezes pelas portas e seus labirintos) em um ritual iniciático para ser digna de entrar no reino subterrâneo (e alcançar sua auto-realização existencial).

Como em *Neco Z Alenky*, as personagens podem burlar passagens, desenhando portas em paredes, roubando chaves (Mercedes), abrindo buracos em labirintos de plantas.

Se no filme de Svankmajer o coelho diz que, estando impossibilitado de passar pela porta, ele entraria pela janela, aqui, quando Ofelia diz “la puerta está cerrada”⁹, o fauno responde: “en este caso, haced vuestra propia puerta.”¹⁰

Se as portas separam dois mundos que se opõem, elas funcionam também como espelho, pois eles se refletem de forma que por vezes é difícil identificar a visão de que personagem estamos tendo, o que há de real no imaginário de Ofélia ou ainda, o que há de maravilhoso na realidade cruel de Vidal.

Uma cena que ilustra essa equivalência entre os dois mundos é a em que Ofélia sai do quarto onde descansa com sua mãe, passando por uma porta e fechando-se no banheiro. Lá, abre seu livro esperando ver imagens de seu mundo de fantasias, mas uma mancha de sangue cresce e toma as páginas do livro. Nesse momento, ela olha para porta que tem em sua frente e ouve um barulho. Quando abre a porta, encontra sua mãe em uma crise hemorrágica.

⁷ Espanha, 1944. A guerra civil havia terminado. Escondidos nas montanhas, grupos armados seguem combatendo o novo regime facista, que luta para reprimi-los.”

⁸ Conta-se que há muito, muito tempo, no Reino Subterrâneo onde não existe mentira nem dor, vivia uma princesa que sonhava com o mundo dos humanos. Ela sonhava com o céu azul, a brisa suave e o sol brilhante. Um dia, burlando toda a vigilância, a princesa escapou. Uma vez do lado de fora, a luz do sol a cegou e apagou da sua memória qualquer indicio do passado. Ela se esqueceu de quem era e de onde vinha. Seu corpo sofreu com o frio, a doença e a dor. E, passados alguns anos, ela morreu. No entanto, seu pai, o rei, sabia que a alma da princesa retornaria talvez em outro corpo, em outro tempo e em outro lugar... e ele esperaria até seu último suspiro... até que o mundo parasse de girar...

⁹ A porta está fechada.

¹⁰ Neste caso, faça sua própria porta.

CONCIANI (2012)

Passemos agora ao nosso terceiro e último filme, *The Matrix*, que como os outros, se trata de uma jornada de rituais iniciáticos, de uma travessia, transformação e que, como os demais filmes analisados, apresenta portas que relacionam dois mundos distintos: a realidade e a ilusão. O protagonista Neo (anagrama de Noé, *One*¹¹ ou de Eon, “que em grego significa ciclo, era ou período, simbolizando a ligação desse personagem com um novo começo, algo novo, uma nova era” (autor desconhecido, 2011), tem uma missão salvadora, como o messias, e como o Jesus bíblico, sofrerá a traição de um de seus companheiros, Cypher, morrerá e ressuscitará, para finalmente ascender aos céus.

O filme também dialoga com os anteriormente analisados, quando faz analogias à estórias infantis, como à própria Alice (“Follow the white rabbit”¹² e “I imagine, right now, you must be feeling a bit like Alice, tumbling down the rabbit hole?”¹³), à Dorothy Gale (Buckle your seat belt, Dorothy...!cause Kansas...is going bye-bye.¹⁴) e à Bela Adormecida (que em uma análise mais sagaz pode remeter a ressurreição de Cristo e não apenas a um príncipe despertado por um beijo de ser amor verdadeiro).

Também remete a labirintos repletos de portas, onde se pode sair pela porta correta, ou sair morto. Neste caso, será possível criar novas saídas?

Logo no início do filme, Neo se encontra em um prédio comercial, tendo que fugir de agentes da Matrix: “they are the gatekeepers. They are guarding all the doors, they are holding all the Keys”¹⁵ (lembramos do que dizem CHEVALIER e GHEERBRANT acerca dos guardiões). Ele corre em busca de portas, mas Morfeus lhe aconselha a sair pela janela. Vendo que Neo fraqueja, ele diz: “There are two ways out of this building. One is that scaffold, the other is in their custody”¹⁶

Na busca de Neo pela verdade, Morfeus apenas pode lhe auxiliar indicando as portas. Ele diz: “I’m trying to free your mind, Neo...but I can only show you the door.”¹⁷ Essa porta, mais tarde, ele terá que atravessar sozinho.

Adentrando o Oráculo, este lhe apresenta mais um enigma/obstáculo: “Conhece-te a ti mesmo” - inscrição à entrada do tempo de Delfos, o que se apresenta como mais uma abertura em direção ao conhecimento e à verdade e à realização de sua trajetória iniciática que permitirá ao herói libertar a humanidade do mundo de ilusões em que vivem.

Apesar de algumas diferenças de linguagem e principalmente de proposta em relação aos outros filmes, aqui o mundo ilusório é o que nos mantém em uma zona de conforto. O mundo real é que nos choca. Dessa forma, também se torna difícil a distinção entre o real e o onírico. Em contraposição ao pseudônimo Neo (*the One*, o Escolhido), o nome real do herói é Thomas, equivalente a Tomé, em referência a São Tomé, aquele que precisa ver para crer. Por isso, Morfeus diz “You have the look of a man who accepts what he sees because he is expecting to wake up.”¹⁸ Dessa forma, Neo acredita no mundo apresentado por Morfeu, pois ele vê, como Tomé o fez, pois entrou pela toca do coelho, como Alice, e tal qual ela, espera acordar.

Ao concluir sua missão e já iniciado, após ter ressuscitado e deixado sua

¹¹ Um/único, em inglês.

¹² Siga o coelho branco.

¹³ Eu imagino que você esteja se sentindo como a Alice entrando pela toca do coelho.

¹⁴ Aperte os cintos, Dorothy, porque o Kansas está dizendo tchau-tchau.

¹⁵ São porteiros, protegem todas as portas e tem todas as chaves.

¹⁶ Há duas formas de sair deste prédio, uma é pelo andaime, outra é levado por eles.

¹⁷ Quero libertar sua mente, Neo, mas só posso te mostrar a porta.

¹⁸ Você tem o olhar de um homem que aceita o que vê, porque está esperando acordar.

CONCIANI (2012)

mensagem, Neo reproduz o arquétipo do messias que ascende aos céus, efetuando finalmente sua travessia.

Retornamos assim a Pasolini. Compreendemos que, sem o valor semântico de cada im-signo presente nestes filmes, que habita a memória e o imaginário do espectador, será impossível a construção de sentido nas obras. Pasolini conclui:

portanto, não existem, na realidade, objectos (sic) brutos”: todos são suficientemente significativos na sua natureza para se tornarem signos simbólicos (...) Em resumo, tal como tem direito de cidadania no estilo de um poeta a pré-gramaticalidade dos signos falados, assim terá direito de cidadania no estilo de um autor de cinema a pré-gramaticalidade dos objetos (PASOLINI, 1982. p. 140).

Justifica-se, assim, o fato de não podermos resumir um objeto à sua equivalente carga semântica lingüística. Uma porta não é apenas um buraco na parede ou uma placa de madeira que se movimenta sobre gonzos, mas um importante representante da passagem, da transformação, e está aberta à agregação de uma infinidade de novos significados que serão criados ao longo do percurso percorrido pelo cinema.

Referências

ANÁLISE do filme Matrix (o 1º da série). *Vivência em cura*, [S.l.], set. 2003. Seção Conteúdos. Disponível em:<www.vivenciaemcura.com.br/conteudoscomplementares/Matrix>. Acesso em: 26 julho 2011.

CHEVALIER, J; GHEERBRANT, A. *Dicionário de Símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

FERREIRA, A. B. H. *Novo Dicionário Eletrônico Aurélio*. 5. ed. Rio de Janeiro: Editora Positivo, 2004.

PASOLINI, P. P. *O Cinema de Poesia: empirismo herege*. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982.

RIBEIRO, J. M; ALVES, S. Memória e mito entrelaçados em O labirinto do Fauno: aurora. *Revista de Arte, Mídia e Política*. São Paulo, n. 11, pp. 27-40, 2011. Disponível em <<http://revistas.pucsp.br/index.php/aurora/article/viewFile/5626/4266>>. Acesso em: 26 jul. 2011.

SAVERNINI, E. *Índices de um Cinema de Poesia: Pier Paolo Pasolini, Luis Buñuel e Krzysztof Kieslowski*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004.