

As regras de um jogo chamado “Corra Lola, Corra”

O cinema alemão sempre foi um exemplo de criatividade e inovação para todo o mundo. Suas propostas sempre estiveram sintonizadas com o que está sendo discutido no mundo ou então conseguiram levantar questionamentos e apontar novas estéticas, como foi o caso do Expressionismo. Estes reflexos podem ser medidos pelo aumento de mostras de cinema alemão espalhados por todo o Brasil, apresentando a todos as suas novas estéticas e os clássicos que influenciam pensadores, artistas e até mesmo o público em geral.

O filme “Corra Lola, Corra” (1998), do alemão Tom Tykwer, um dos mais badalados exemplos do cinema contemporâneo da Alemanha, conseguiu instigar o público com suas imagens, muito mais do que qualquer outro. Além de um forte apelo à estética vernacular, com cores fortes, misturas de estilos musicais, que vai do tecno ao musical, o filme suscita questionamentos sobre a estrutura fílmica e desestabiliza alguns cânones cinematográficos.

Indo contra os esquemas lineares do teatro renascentista, a história deste filme, assim como sua estética, apresentam vários gêneros fílmicos juntos e várias alternativas de finalização. A narrativa do filme é uma paródia dos filmes de ação hollywoodianos, tipo “Velocidade Máxima” (claro que sem carro e nas devidas proporções de seus suportes de produção), misturados com a estrutura do romance, que retratam os motivos das ações da personagem principal, como salvar seu amado a todo custo, sofrer por ele, sonhar com um final feliz e se possível ter

* *Carlos Ramiro Padilha Fensterseifer*

este happy end. Tem ainda indícios de melodrama, pois o namorado pode morrer por causa do dinheiro que perdeu, mas quem morre, numa das versões apresentadas pelo filme, é ela, o que transforma Lola quase numa “Troiana”, numa heroína.

A idéia do jogo prepondera e passa a ser o guia de todo o filme. Passemos a considerar a palavra jogo como uma “brincadeira”, na qual existem regras básicas de condução, que podem ser impostas, ou combinadas e firmadas, em consenso com os participantes. Mas ocorrem sempre novas intervenções (novas cartas, novas casas de tabuleiro alcançadas, etc) que mudam o desenrolar da competição. Outro fator importante é o jogador conseguir ter algum macete com ações rápidas e eficientes para poder desbancar a concorrência. Percebam que residem aqui conceitos fortes de competição vindas do capitalismo, determinando posturas e envolvendo implicitamente a todos com sua idéia de produzir mais em menor tempo, para combater um inimigo comum, que é definido de acordo com o meio vigente.

O roteiro do filme possui três versões possíveis do que poderia acontecer com dois seres de uma cidade ou de um lugar qualquer a partir de uma provocação, que aqui é o fato de se conseguir o dinheiro para pagar os 100 mil marcos esquecidos no metrô. As regras já foram estipuladas e o público é apenas mais um dos jogadores. A história não é “fechada e acabada”, como na narrativa clássica, e assim a provocação inicial faz com que o universo da

mente do espectador traga à tona mil possibilidades de desfecho para a história. Um final se abre para muitos outros finais possíveis, a história fica “aberta”, o que convida o espectador a participar do enredo. As histórias se diferenciam por “acazos” que interferem com os atos de Lola, o que transforma o roteiro em simples molde estrutural de onde surgem inúmeras mudanças. A estrutura se revela como um desdobramento de ilimitadas linhas narrativas, em progressão geométrica, pois cada ser ou lugar pelos quais ela passa (e são inúmeros) poderiam mudar, despertar e construir novos desfechos. As garantias e o domínio da história (“totalidade” característica do modernismo), já não são mais dos roteiristas e sim dos espectadores, e mesmo estes não possuem formas de controlar as inúmeras versões que poderíamos ter a partir de um mesmo início. A “anarquia” prepondera na proposta deste filme através do “jogo”, que se instala na mente do espectador através do acaso, e que faz com que um índice qualquer da história possa radicalizar a proposta e o destino dos personagens a qualquer momento.

O tema do tempo também vira o centro de uma estética pós-moderna, pois está ligado à concepção de jogo: quem mais rápido concluir o jogo passa a ser o vencedor. O filme inicia com um pêndulo que corta os créditos iniciais num fundo preto. Aqui se apresenta a temática do tempo e espaço de imediato, com a figura do relógio, instrumento feito para medir o tempo, e que está situado no meio do nada.



* Aluno do curso de graduação em Publicidade e Propaganda da FAMECOS/PUCRS