

GABRIELA DOMINGUES COPPOLA

CINEMA E MORTE

Jogos de virtudes e vícios

Campinas

2002

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

CINEMA E MORTE

Jogos de virtudes e vícios

Gabriela Domingues Coppola

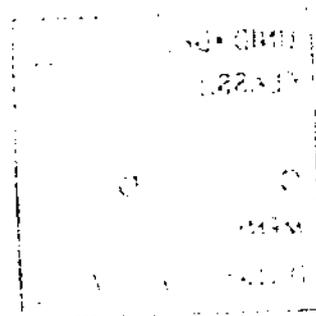
Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como exigência
parcial para o curso de Pedagogia,
sob orientação do professor
Dr. Carlos Eduardo Albuquerque Miranda

Campinas

2002

Orientador: Prof. Dr. Carlos Eduardo Albuquerque
Miranda

2º Leitor: Prof. Dr. Milton José de Almeida



**Catálogo na Publicação elaborada pela biblioteca
da Faculdade de Educação/UNICAMP**

Bibliotecário: Gildenir Carolino Santos - CRB-8ª/5447

C796c Coppola, Gabriela Domingues.
Cinema e morte - jogos de virtudes e vícios / Gabriela Domingues
Coppola. -- Campinas, SP: [s.n.], 2002.

Orientador : Carlos Eduardo Albuquerque de Miranda.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) – Universidade Estadual de
Campinas, Faculdade de Educação.

1. Educação. 2. Cinema. 3. Morte. I. Miranda, Carlos Eduardo
Albuquerque de. II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de
Educação. III. Título.

02-0123-BFE

À minha mãe e à todos que morrem e sobrevivem, todos os dias.

AGRADECIMENTOS

À minha mãe e irmãs pelo silêncio e pela fala que construíram quem eu sou.

Ao Carlos pela paciência, amizade e conforto com os quais sempre me recebeu.

Ao Rodrigo Bryan pelos ouvidos cansados e amor incondicional.

Aos amigos e amigas de faculdade, professores e professoras pela contribuição essencial para a minha formação acadêmica e pessoal.

Ao Filipe Espíndola e ao meu pai pela eterna inspiração.

Sumário

Agradecimentos	05
Resumo	07
Introdução	09
Tykwer e Lola	11
A outra chance – Jogos, morte e fé	22
<i>Ars moriendi</i> – A educação visual da morte	34
Lola, morte e cinema – Educação visual da morte no cinema	55
<i>Ars moriendi</i> e cinema– nossos olhos sobre as artes do morrer	65
Bibliografia	72
Filmografia	75

Resumo

A partir do universo das imagens e sons em movimento, iniciamos uma leitura da alegoria da morte na tentativa de olhar para a forma como esta se apresenta no discurso do cinema. Observamos os elementos que constituem a educação visual e as virtudes e vícios incorporados à compreensão da morte através de imagens cinematográficas e da iconografia medieval relacionada ao momento da morte, intitulada *ars moriendi*.

“O homem: provavelmente a espécie mais misteriosa do planeta. Um mistério de perguntas sem respostas. Quem somos? De onde viemos? Para onde vamos? De onde sabemos... o que achamos que sabemos? Como acreditamos nas coisas? Inúmeras perguntas em busca de uma resposta. Uma resposta que levará à outra pergunta... cuja resposta levará à outra pergunta e assim por diante. Mas, no final, não é sempre a mesma pergunta? E sempre a mesma resposta?”

Trecho inicial do filme Corra Lola, Corra

I. Introdução

O interesse pela imagem e, em especial, pela imagem cinematográfica para a elaboração de nossa visão sobre a morte trabalhou em sentido inverso à apresentação deste texto. Pensamos primeiro no cinema, em seguida na morte no cinema, para chegarmos, só então, na morte do mundo do cinema que por sua vez é um produto burguês, filho da cultura ocidental, e está intrinsecamente ligado ao universo social moderno.

Através dos olhos, participamos do mundo e partilhamos acontecimentos, formamos inteligências, conhecemos histórias, culturas e o mais importante, compreendemos o real das imagens como nosso real vivido. Está nos olhos e para os olhos o comprometimento da sociedade em “revelar” as informações do mundo e perpetuar as lendas e os mitos pertencentes à cultura. Uma transformação da transmissão baseada na oralidade e na escrita para uma organização de saberes através do universo visual.

O cinema, por sua vez, é constituído dentro desta perspectiva das imagens. Ele é responsável por muito mais do que simplesmente mostrar fatos. Em sua aparição encontramos o entreter, o documentar, a narrativa de histórias, o perpetuar dos mitos e personalidades, a naturalização do real. Mas a relação do olhar e do compreender está além da imagem narrada, algo que define o

espectador através da imagem e vice-versa, estabelecendo um diálogo na percepção dos olhos.

Inseridos neste universo, o olhar para a morte vista através de imagens foi realizado como exercício de uma leitura de sentimentos humanos. Sua presença nos incomodava, resolvemos observar o morrer nas imagens do cinema e encontramos o morrer das imagens do cinema, a iconografia da *ars moriendi* e o ser humano, perplexo diante da morte próxima e distante, ignóbil e corporificada, dócil e incômoda. Onde nos encontramos?

“O olhar do outro para mim não me abarca inteiramente, porque nem sua visão nem a minha nos constituem como objetos definidos: tanto a perspectiva do outro desliza espontaneamente na minha quanto a minha perspectiva desliza espontaneamente na do outro e, juntas, são recolhidas em um único mundo onde todos participamos como sujeitos anônimos da percepção.” Merleau-Ponty In Bosi, A., p. 82

II. Tykwer e Lola

Na sala de cinema as luzes estão apagadas, a tela está preta enquanto você espera sentado. Seus olhos tentam fazê-lo esquecer da luz e do mundo exterior. Seu corpo imobilizado tenta concentrar-se na escuridão, embarcando na expectativa que anuncia o início de mais uma nova experiência. O filme vai começar...

À direita da tela surge um texto em alemão e sua tradução na parte inferior:

"Não cessaremos de explorar

E ao fim de nossa exploração

Voltaremos ao ponto de partida

Como se não o tivéssemos conhecido." T. S. Eliot¹

Pequenas palavras são projetadas no canto direito, mas devem esperar o fim da tradução do primeiro texto para que possamos ler: *"Depois do jogo é antes do jogo."* S. Herberger². As letras esvaecem novamente na escuridão da

¹ " Wir lassen nie vom Suchen ab / und doch, am Ende allen unsren Suchens, / sind wir am Augungspunkt zukück / und werden diesen Ort zum ersten Mal erfassen." T. S. Eliot

² " Nach dem Spiel / ist vor dem Spiel." Herberger.

tela e agora ouvimos um som grave e crescente ao qual mistura-se o som de um relógio, seus ponteiros. O som transforma-se em música e o preto da tela se rompe com a imagem de um pêndulo em forma de uma espécie de totem, cortando escuro e créditos³ em seu constante vaivém.

Da máscara inicia-se o primeiro movimento de câmera do filme, aproximando-se lentamente do objeto que pára seu movimento. Ela sobe pelo pêndulo até o grande relógio que o sustenta, cujos ponteiros giram incessantemente – aleatórios, portanto, ao movimento do pêndulo que cessou – e cuja parte superior tem a forma aparente de um animal, com traços de um cachorro ou lobo. Sua boca se abre para a câmera que é engolida, ou deixa-se engolir pelo relógio.

O ritmo da música acelera e o volume aumenta, enquanto o movimento acima descrito acontece diante de nossos olhos perplexos. Estamos instigados pelo que vai acontecer dentro da negra boca.

Uma luz amarelada, quase branca, num espaço indefinido e cheio de imagens difusas de vultos humanos em movimento, é o cenário onde a câmera começa a correr, passando por entre as pessoas e tornado suas figuras em espectros mal contornados. Nos mais diversos ritmos do caminhar, a câmera coloca-se como mais um dos transeuntes, fixando-se em alguns destes vultos, enquanto um texto em off começa a ser narrado em alemão por uma voz masculina⁴.

Focando uma pessoa de cada vez e desviando-se dela rapidamente para reiniciar sua “corrida” entre os espectros humanos estourados em branco, a câmera pára e observa alguns tipos que não identificamos no início do filme – uma mulher, um jovem, um homem, uma outra mulher carregando um bebê e um guarda – enquanto os vultos não cessam seu movimento, passando em frente e atrás da pessoa imóvel, numa fusão incessante de imagens.

Ao focar o guarda, a narração do texto cessa e o personagem diz, segurando uma bola de futebol: *“A bola é redonda. O jogo dura noventa*

³ Nome do diretor e, em seguida, o nome da produtora.

⁴ Texto reproduzido na epígrafe deste trabalho.

minutos. Isso é um fato. Todo o resto é teoria. Vamos lá.” Chuta a bola para o alto. E nós vamos com ela.

De cima, podemos observar a multidão que percorríamos através do olhar da câmera e vemos as pessoas, que parecem pontos minúsculos em meio a um fundo branco, organizando-se para formar o título do filme em alemão: Lola Renn⁵. O que antes era confusão, organiza-se na palavra, assim como o texto inicial dá sentido às imagens difusas das pessoas no começo.

A bola, que havia nos ultrapassado, cai rapidamente de volta para baixo e nós descemos com ela, acompanhando o seu jogo. Vamos lá.

Lola⁵. Seu tempo, sua história e seus desejos lhe dizem: Corra! Ela não pode perder tempo, e seu percurso nos mostrará qual será o seu fim, seu destino.

Mas não é o destino que conta, e sim a trajetória.

O fato é que o telefone toca. E Manni culpa Lola por não ter aparecido na hora marcada. O fato é que roubaram a moto de Lola. E Manni, com medo da polícia, esqueceu todo o dinheiro da venda dos diamantes no metrô. Um mendigo fica com a sacola. O fato é que Manni sabe que vai morrer por isso.

A história do filme “Corra, Lola, Corra” segue o ritmo acelerado da vida moderna. São três versões de possíveis trajetórias percorridas por Lola para salvar a vida de Manni. Em vinte minutos de corrida e oitenta de filme. O fato é que Lola faz diferentes opções e estas lhe revelam diferentes caminhos que se desfecham em diferentes finais.

Lola corre. E seu destino é traçado conforme suas ações. Lola morre no final. E renasce exatamente no ponto inicial de sua corrida. Manni morre no segundo percurso e a recompensa da vida e dinheiro só aparece para ambos no terceiro momento, onde ironicamente o filme termina, e ambos morrem para o espectador. Justamente na terceira trajetória Lola consegue o dinheiro da forma mais aceitável socialmente, diante daquelas que se apresentam para ela segundo o filme. Lola joga.

⁵ Personagem principal do filme “Corra Lola, Corra”. Direção de Tom Tykwer, 1.998 (ver filmografia)

“Quando você se lança numa jornada e o fim parece cada vez mais distante, então você percebe que o verdadeiro fim é o percurso” (Dürckheim, K. G. In Campbell, p. 240)

A morte para o cinema é relevante para que o sentido da vida representada assuma uma forma completa, definitiva. Na vida real também atribuímos significado ao morrer mas a relação entre vida e morte está inserida na confusa existência universal, cujo tempo é histórica e externamente regulado, expresso na culpa e sentimentos retraídos pela lógica racionalista – em especial para o ser humano imerso na cultura contemporânea – e nos valores polarizados que não conseguem sustentar a compreensão seja do existir, quanto mais do findar.

Será que suas incansáveis aparições no universo da mídia, através de imagens em filmes, jornais, documentários são relevantes para a naturalização de sua existência? Qual será o movimento que nos faz compreender a morte e sua importância nos mais diferentes níveis – psicológicos, sociais, econômicos e/ou culturais – que compõem a essência do ser humano?

A medicina, o consumo, as crenças e mitos, as imagens e, sobretudo, o capitalismo são responsáveis pela nova configuração da morte. Não há tempo para a reflexão, o tempo da vida não é o tempo do pensar, da imaginação livre e criativa. Estamos no tempo de nos salvar pela ciência. Um tempo de produzir, consumir e receber o sonho pronto, produzido pelo cinema.

E cinema é fascínio. E Lola é cinema, animação, fotografia, composta de vermelho, sol e relógio. Sangue, respiração e tempo. Ela não sua, não cheira e não se cansa. Ela já morreu, mas sua imagem ainda corre em busca de uma outra solução para sua existência.

As escolhas de Lola revelaram seu destino através da trajetória percorrida. Lola está na relação desgastada de causa-efeito. A forma como age a direciona para os resultados que obtém, interfere no tempo das ações que provocarão outras situações, das quais outros efeitos serão produzidos.

As imagens passam rapidamente, o olhar do espectador tem que correr junto com Lola para alcançar o entendimento, agarrar o ritmo e atingir o objetivo da compreensão. Talvez por este motivo o filme seja insistentemente declarado como pós-MTV, resultado de sua linguagem rápida, fugaz e de impacto, como num vídeo-clip.

Os 81 minutos do filme do diretor Tom Tykwer, nos mostram três trajetórias pensadas para a personagem reagir diante da possibilidade de salvar seu namorado da morte. Este é o objetivo do jogo e as causas deste embate são apresentadas nos primeiros minutos do filme.

Através da construção de uma linguagem cinematográfica que mistura elementos distintos da educação visual – cinema, vídeo, animação e fotografia – sentimo-nos envolver por uma montagem onde o tempo, a ação e o jogo são explicitados numa trama singular.

O princípio do jogo fílmico proposto por Tykwer, serve como guia para o enredo e para o espectador, através da montagem de três histórias, enxergando diferentes trajetórias num mesmo caminho, para a jogadora Lola atingir seu objetivo central. O que revela a trama do filme como um jogo, portanto, é a perspectiva de finais distintos produzidos através de ações distintas da personagem principal e as possibilidades do diretor em fazer reviver a situação até que Lola e Manni se consagrem num final feliz (?).

A ação transforma o tempo e o tempo reverbera numa conseqüência que irá pedir uma nova ação. Tempo e ação são as almas do jogo, aliados a um elemento essencial: o acaso, o inesperado, o destino.

“Tentar a sorte não é uma volúpia medíocre. Experimentar num segundo meses, anos, toda uma vida de medos e esperança não é um prazer sem embriaguez. (...) Ora, e o que é o jogo, senão a forma de provocar, num segundo, as modificações que o destino, de ordinário, só produz em muitas horas e mesmo em muitos anos, a forma de reunir apenas num só instante as emoções esparsas na lenta existência de outros homens, o segredo de viver toda

uma vida em alguns minutos (...) ? O jogo é um corpo-a-corpo com o destino..." (Anatole France, In Benjamin, W., 1.989, p. 249)

É a inesperada morte de Lola, no que denominaremos como o primeiro momento do filme, que revela explicitamente ao espectador o papel do jogo na trama de Tykwer, trazendo de volta a personagem, numa espécie de *continue*⁶ fílmico, onde as possibilidades de tentar de novo e tentar mais uma vez pudessem salvar personagem e filme, na ótica do espectador.

A tradição histórica e linear, presente em inúmeras tramas do cinema – especialmente nos filmes holywoodianos, nos quais as impressões de realidade costumam ser imperativas – rompem-se através do universo irônico proposto por Tykwer. Sua estrutura brinca com as propostas de modelos cinematográficos de reconstrução em tempo linear de realidade, reinventando ações e tempo, revelando-os como inconclusos para a personagem e para o espectador.

Manni tinha apenas vinte minutos e Tykwer também deu à Lola, em cada corrida, aproximadamente vinte minutos. Se a personagem atrasa em algum momento do percurso, o tempo filmado também se prolonga.

Esta brincadeira com o tempo é mais uma carta utilizada pelo diretor para jogar com a trama e com o espectador. Ao mesmo tempo em que ele produz uma linguagem cinematográfica e uma construção narrativa que foge da tentativa de reproduzir a linearidade do real no conjunto do filme, ao separarmos os três principais momentos que compõem a narrativa, encontramos um mesmo tempo real para espectador e para personagem. Ambos correm juntos, partilhando o jogo, mas nenhum deles responde pelo final. O fim pertence a Tykwer que nos concede, ironicamente, a possibilidade de escolher entre suas opções.

⁶ Possibilidade garantida em alguns video-games para que os jogadores voltem numa determinada fase, mesmo após o fim do jogo.

“O jogo de azar oferece a única oportunidade, na qual não é necessário renunciar ao princípio do prazer com sua onipotência de pensamentos e de desejos, ou melhor, onde o princípio de realidade não oferece nenhuma vantagem e relação ao princípio do prazer.” (Edmund Bergler In Benjamin, W., 1.989, p. 265)

Efetivamente a realidade não importa para Lola ou para o espectador, no momento do jogo. Num minuto Lola corre, no outro morre, no outro está deitada com Manni, discutindo seus sentimentos e depois está correndo de novo. Num segundo é vídeo, noutro cinema, noutro uma menina-boneca com olhos esbugalhados de animação. Ela tem vinte minutos para salvar, correr, viver e morrer e Tykwer propõe que não seja necessariamente nesta ordem.

Mas não há nada novo em Tykwer e Lola. Estamos envolvidos nos jogos do cinema através de uma educação visual que nos permite jogar com a linguagem cinematográfica e, a revelação apresentada pelo filme, com suas misturas e seu formato video-game, video-clíp, são reflexos da cultura na qual estamos inseridos.

“Afirmo que a paixão pelo jogo é a mais nobre das paixões, porque reúne em si todas as outras. Uma seqüência de cartadas de sorte me proporciona mais prazer do que um homem que não joga pode ter em vários anos. Eu me deleito pelo espírito, isto é, da forma mais bem sentida, e a mais delicada. Vocês acreditam que eu veja no ouro a que tenho direito apenas o lucro? Enganam-se. Vejo nele os prazeres que me proporciona e que me delicio. Estes prazeres, vivos e ardentes como relâmpago, são rápidos demais para me proporcionar desgosto, e por demais diferentes para me entediar. Vivo cem vidas em uma única. Quando viajo, é da forma como viaja a centelha elétrica...” (Edouard Gordon In Benjamin, W., 1.989, p. 244)

O espectador é um jogador. Suas cartas são seus conhecimentos, suas paixões, seus mitos e crenças. Ele estará no jogo enquanto seus olhos quiserem

jogar. Sua situação espacial, social, cultural e econômica estão presentes no indivíduo, mas ao entrar no cinema, a materialidade do seu universo cotidiano apaga-se junto com a luz, restando apenas o olhar e ouvir, sua capacidade interpretativa e a fé naquilo que vê e escuta.

Os olhos humanos são mais lentos que as imagens e toda forma de visão depende de uma interpretação das imagens e de seus ritmos. Lola é rápida, sua história corre, mas o espectador também corre para entender sua trama e imaginar seu desfecho, sedento do sonho que vê na tela.

E em cada corrida, ao acompanhar a personagem através da interpretação de sua ação, aliados aos sentimentos próprios de cada um que assiste ao filme, percorremos junto com ela as trajetórias independentes entre si.

Para realizar um novo caminho de Lola, precisamos esquecer a última corrida. Cada percurso iniciado necessita ignorar o trajeto anterior, e este é um elemento essencial na composição de um jogo⁷. Não podemos iniciar uma nova partida, nem Lola ou Tykwer poderiam fazê-lo, se não contássemos com o esquecimento das ações na(s) última(s) corrida(s). É a idéia de recomeçar, limpando o futuro de qualquer vestígio de passado que faz com que o fascínio pelo jogo também seja sempre renovado. Uma partida nova não pode depender da última jogada, pois a fixação nas posições anteriores atrapalhará, indubitavelmente, o resultado final da partida e não permitirá que o elemento "acaso" exerça sua função essencial.

Além do seu passado cinematográfico, o espectador deve desconsiderar alguns aspectos de seu real concreto, sua vida corriqueira, seu dia-a-dia sem ficção científica, sem super-poderes, sem reversibilidade, se quiser entrar no universo do cinema e assistir um filme. Ir ao cinema é participar de um jogo no qual as cartas estão dadas.

Evidentemente, a aprendizagem do jogar está na memória dos jogos vivenciados e servem para compreendermos suas regras gerais, sendo que as ações nas disputas deverão sempre ocorrer conforme os elementos dispostos e as conseqüências do momento.

⁷ Alain In Benjamin, W., 1989, p. 267

Neste tabuleiro de jogadas e possibilidades em diferentes situações, Tykwer deu à personagem novas vidas até que, “por acaso”, ela se libertasse de alguns dos obstáculos que se impuseram nas duas primeiras corridas – o menino com o cachorro na escada e seu pai, por exemplo. E a forma proposta para salvar a derradeira corrida de Lola foi exatamente um jogo, num cassino.

Na primeira partida de Lola, ou seja, em seu primeiro momento, a personagem corre ao banco de seu pai, pede a quantia para ele que, ao negar-lhe violentamente, revela fatos inesperados sobre sua paternidade, expulsando-a do local. Lola corre até Manni, que não a espera e está assaltando um supermercado quando a garota o encontra. Ao saírem de lá, a polícia os cerca, Lola leva um tiro de um policial distraído e morre.

A câmera aproxima-se do corpo ao chão e entra em seus olhos fixos e perplexos, vemos então a cena filtrada em um vermelho-sangue e Lola e Manni estão deitados numa cama discutindo seus sentimentos, suas inseguranças e incertezas.

Voltamos ao close do rosto de Lola, agora com sangue no canto da boca ela diz: “ – *Mas não quero ir embora. Pare!*”

E a cena do telefone vermelho caindo no gancho reinicia a corrida de Lola.

Na sua segunda vida, ela segue até o banco e descobre fatos inesperados da vida de seu pai, pede o dinheiro para ele e, ao ver que não será atendida, rouba o revólver do guarda, assalta o banco e usa seu pai como refém. Consegue o dinheiro, corre até Manni que, ao vê-la, atravessa a rua e é atropelado. Morre.

Seus olhos, no corpo caído no chão, são penetrados pela câmera que volta ao quarto vermelho, na cena vermelha onde eles discutem a possível morte de Manni.

“ – *Mas você ainda não morreu.*” – diz a Lola do sonho vermelho, como se pretendesse terminar a discussão.

“ - Não?” - responde Manni, estirado no chão, num corte que trás de volta a cena na rua. Voltamos então ao telefone que cai e novamente iniciamos a corrida de Lola.

Somente na terceira partida, quando a personagem joga num cassino e ganha dinheiro suficiente para salvar Manni, através do acaso do jogo - e, quem sabe, de seu grito ensurdecedor, sua ruptura com o silêncio, com a tensão de sua incapacidade diante da onipotência do acaso - ela se libertará dos infortúnios da morte que a persegue nos dois primeiros momentos do filme.

Neste final, além de Lola e Manni se salvarem, ele consegue recuperar o dinheiro que havia perdido quando, “por acaso”, uma senhora cega aponta para o mendigo que havia ficado com o dinheiro e Manni corre atrás dele, garantindo ainda os 100.000 marcos ganhos no cassino.⁸

Ela jogou legalmente, não assaltou, não violentou ninguém. Pulou o primeiro obstáculo - o menino e o cachorro na escada - desencontrou-se de seu pai e, desesperada continua correndo. Lola fala sozinha: “- *Vamos! Ajude-me! Por favor. Só desta vez. Vou continuar correndo. Estou esperando... estou esperando... estou esperando... estou esperando.*”

Ela vê o cassino, entra, joga - número 20, preto, par - ganha e joga de novo no mesmo número, lucra mais uma vez e corre em direção a Manni. Ajuda um paciente na trajetória, o que lhe concede um ar de divindade, neste episódio da corrida. Há uma sensação de fé e a introdução do acaso interferindo diretamente neste momento do filme. Lola ganhou esta partida. Game Over. O jogo de Tykwer chegou ao fim.

Lembramos que as alterações de cada partida são conseqüências da superação dos elementos de sua trajetória: a velocidade com que passa por cada obstáculo, as suas reações diante dos fatos impostos. Lola e Manni jogaram as cartas certas, no tempo certo, mas a fé de Lola foi atendida, concedendo a ela o

⁸ É importante lembrar que o jogo é liberado em instituição legalizada, na situação proposta pelo filme.

abraço do destino. Aparentemente por esta razão, eles garantiram a superação das etapas que insistiam em eliminá-los do jogo.

Não importa. Lola e Manni morrerão de qualquer jeito, o filme termina. Mas quando veremos seu verdadeiro fim?

“Um filme não termina. Também não começa. Ele dura. É como a chuva. Passa. Escorre. Penetra e fecunda. Durante o filme vivemos a opacidade e a fluidez. (...) Devemos nos permitir ao filme. Entregarmos nosso ser ao outro personagem que brilha diante de nós.” (Oliveira Júnior, W., 1.999, p. 06)

E Lola está diante de nós. Corre nos nossos olhos com seus inúmeros símbolos – relógios, totens, encruzilhadas, túneis, telefones, vermelho e cinza, jogos e morte. Olharemos para alguns deles. Nos entregaremos a ela.

III. Outra chance – JOGOS, MORTE

Pense num videogame.

No início do jogo você está zerado, sem pontos e, geralmente, com três vidas. As vidas são importantes pois indicam a quantidade de vezes que você poderá tentar garantir uma performance mais aprimorada e a possibilidade de conseguir superar o obstáculo final, ganhar o super-prêmio, a garantia de que você é o melhor, perfeito, o mais exímio jogador – o sobrevivente.

“Talvez a carta que se vai virar, a esfera que rola, dê ao jogador parques e jardins, campos e florestas imensas, castelos com pequenas torres pontiagudas erguidas para o céu. Sim, esta pequena esfera que rola contém em si hectares de boa terra e telhados de ardósia, cujas chaminés esculpidas se refletem no Loire; ela encerra tesouros de arte, as maravilhas do bom gosto, jóias prodigiosas, os corpos mais belos do mundo, e mesmo as almas que não se acreditava venais, todas as condecorações, todos os obséquios e todo o poder da Terra...” (Anatole France, In Benjamin, W., 1.989, p. 249)

Anatole France não estava falando do universo do videogame, cujas imagens acima citadas não são simples desejos humanos, são cenários que aparecem inseridos no jogo. O jogador, ao passar de fase, ganha moedas de

ouro, castelos riquíssimos e ambientes misteriosos nos quais poderá continuar seus caminhos, que podem ser trocados ou escolhidos conforme o desejo do jogador. Poderemos escolher nossos super carros para uma performance diferenciada de corrida, ou o melhor corpo de jogador para lutar com o inimigo virtual. É possível até mesmo ganhar os aplausos da máquina com a qual está jogando, ou uma nova vida, para reiniciar o jogo.

O jogador acolhe a possibilidade do poder de escolha. Evidentemente ele poderá escolher com qual carro poderá jogar, ou qual caminho seguirá atirando contra os inimigos, mas a onipotência do jogador está intrinsecamente ligada às sugestões oferecidas pelo jogo, ligadas diretamente à tecnologia programada na memória do computador. De qualquer maneira, a forma como o jogo se apresenta, sua programação, reflete diretamente no sentimento de poder de quem joga.

Todo jogo é uma aposta com o destino, uma tentativa de antever o futuro, por isto o jogador encontra-se numa disputa com o tempo e com a razão, através da relação entre ação e reação. E a repete, quantas vezes for necessário – seja no jogo, seja no filme – para enfrentar o acaso. Trata-se de uma reação ao inesperado, um momento, um segundo no qual uma ação, um reflexo imediato vale mais do que a consciência lógica de um fato.

“ (...) E vocês gostariam que não jogássemos? Ainda se o jogo desse infinitas esperanças, se não mostrasse mais que o sorriso de seus olhos verdes, talvez não o amássemos tão ardorosamente. Mas ele tem unhas de diamante, é terrível; concede, quando lhe apraz, a miséria e a vergonha; é por isso que o adoramos. A atração do perigo é subjacente a todas as grandes paixões. Não há volúpia sem vertigem. O prazer mesclado ao medo embriaga. E que há de mais terrível que o jogo? Ele dá e tira, suas razões não são absolutamente as nossas razões. Ele é mudo, cego e surdo. Pode tudo. É um deus. Tem seus devotos e seus santos, que o amam por ele, não pelo que ele promete, e que o adoram quando os atinge. Se os despoja cruelmente, imputam a culpa a si mesmos, não

a ele: - Joguei mal - é o que dizem. Eles se acusam e não blasfemam."
(Anatole France In Benjamin, W., 1.989, p. 249)

O videogame está dissociado diretamente do lucro e dos benefícios garantidos pelo dinheiro. Ao jogador, o dinheiro serve apenas para garantir a possibilidade de uma nova partida, sem lucros financeiros retornáveis. Ele valida seu benefício no sentimento de potência humana sobre habilidades manuais e mentais ligadas à velocidade do pensamento diante do inesperado.

O lucro do jogador no universo virtual está no alcance de novas etapas, na conquista do indivíduo diante da máquina que lhe propõe o jogo. As etapas têm um fim, mas o objetivo do jogador de videogame não se valida no fim do jogo, pois é o jogo que reforça esta potencialidade humana sobre a tecnologia que ele mesmo inventa.

A esperança e o prazer da vida estão contidos no jogo através da superação da morte⁹. A frustração do morrer suprime-se na ação do jogo através dos eternos *continue* apresentados como possibilidades ou mesmo do simples reiniciar, que não é garantido ao jogador em sua vida comum.

A perspectiva de vitória do homem sobre a morte está presente na memória do jogador e o impulso sobre a aposta com o destino consiste no desafio sobre um jogo maior e mais poderoso do que ele, do qual o ser humano inevitavelmente faz parte e cujo final já está revelado - a morte.

Este fato legitimado pela inevitabilidade da morte surge para o ser humano e rouba toda a sensação de onipotência que comunga através do jogar. O jogo é o vício do espírito, afirmava em outras palavras o texto de Edouard Gordon, uma forma de escapar do fardo de um cotidiano tedioso - por mais dinâmico que seja - e alienado - por mais consciente e revelador.

As ações são incertas, o tempo é irreversível e o final está dado. Não importa o que faça, o homem vai morrer. Sua fé no jogo serve, portanto, para

⁹ Neste sentido vemos este desafio à morte em todos os tipos jogos, os de azar, os jogos modernos como *videogames* e até em jogos onde este embate fica mais evidente como, por exemplo, as touradas.

experimentar a sensação de continuidade efêmera, apostar com a sorte e a ilusão da eternidade do poder, tentar conquistar em um segundo, incontáveis anos.

É assim também para o cinema e todas as mortes vistas nele, assim acontece com Lola e Manni, poderes e tentações, vidas efêmeras e mortes fugazes. Mas estes personagens não se permitem à morte, rememoram suas vidas em segundos de passado e reiniciam suas histórias para recomeçar uma nova tentativa de eternidade, incansáveis corridas em tempos de morte.

E FÉ.

Quando assistimos “Corra Lola, Corra”, a personagem principal traduz o espírito de uma jogadora, Berlim transforma-se num tabuleiro, as pessoas são os obstáculos e a conquista do dinheiro seu objetivo para garantir a vida e o final feliz ao lado de Manni e tornar-se a grande vencedora. Tempo curto para uma determinada tarefa, ações e reações rápidas e a influência do acaso são os elementos do jogo que compõem sua trajetória.

Uma outra busca se revela através do *continue*, no qual Lola se propõe a correr de novo, pelos mesmos lugares, na busca de sua salvação – ela corre contra a morte. Seu medo, sua angústia, sua pressa estavam além da promessa de Manni assaltar o supermercado, estavam na certeza da morte iminente que os aguardariam no final do tempo.

Sua última corrida a leva para a conquista suprema dos seus alvos, através da superação dos obstáculos e, somente neste momento, um fator fundamental para o jogador se verbaliza concedendo sua vitória e revertendo o acaso ao seu favor – a fé. A fé de Lola, porém, está além do jogo e ela diz: - “- *Vamos! Ajude-me! Por favor. Só desta vez. Vou continuar correndo. Estou esperando... estou esperando... estou esperando... estou esperando.*”. Ela corre sozinha pelas intermináveis ruas, mas suas palavras são para quem? Por quem ela espera?

Ela tem fé. E o cassino surge em sua frente. Ela espera. E o número que escolhe é o espaço ocupado na roleta. Ela precisa de mais, aposta de novo e grita, quebrando a estabilidade e a conveniência do espaço. Vence o jogo. O poder individual e o acaso aparecem como filhos de uma força maior regida por algo ou alguém que espera que ela acredite, que tenha fé.

A fé expressa no jogo é a esperança de que o acaso abrace o jogador e mude sua sorte. A crença da personagem lhe trouxe este abraço e garantiu sua vida e a de Manni. Quando ambos sobrevivem à ação da morte, que surge através de uma bala perdida e de um atropelamento acidental, lhes é garantida a vitória do jogo, a sobrevivência de ambos e mais 100.000 marcos, todo o dinheiro do cassino.

“Se é a fé no mistério que faz o crente, então há provavelmente mais jogadores crentes no mundo do que homens de fé.” (Carl Gustav Jochmann, *Relíquias*, editado por Heinrich Zschokke, vol II, Hechingen, 1837 In Benjamin, W., 1.989, p. 264)

A crença no jogo não é necessariamente uma crença religiosa e não pode ser lida como fé em Deus. Mas uma crença no acaso, na alteração do destino, na concessão mítica da vitória, da carta que lhe trará a sobrevivência e a fortuna. Fidelidade, confiança, crença em dogmas religiosos, e principalmente a afirmação convicta de uma determinada ação ou pensamento são conceitos que estão ligados à noção de fé. Inevitavelmente o destino final do homem nunca pôde ser alterado, mas a fé nos princípios da vida, no pós-morte e sua aceitação do morrer alteraram-se conforme o desenrolar das sociedades ao longo da existência humana.

Mas o homem de fé também é um jogador quando aposta suas crenças em ações inexplicáveis nas quais ele confia cegamente e fielmente. Se Lola não tivesse acreditado, se não tivesse ganhado o jogo no cassino, se a roleta não tivesse girado em seu favor, sua crença e o tempo lhe dariam um novo Game Over. Talvez. A questão é que o tempo é o algoz do jogador, e o acaso sua única

esperança. E o fato é que Lola conseguiu, através de sua fé, a benção de todos elementos que lhe faltavam na garantia de seu final vitorioso.

Neste sentido as intenções de Tykwer são a revelação do acaso como uma ironia divina, pois a vitória da personagem é uma concessão do diretor, assim como sua fé traz as possibilidades pelas mãos de um suposto Deus.

“Ela é (a religião), na verdade, ‘o suspiro da criatura angustiada’ (Marx), ‘a neurose obsessiva da humanidade’ (Freud), mas tem o papel vital de refutação das verdades desesperadoras da morte. Ela secreta o otimismo que, através dos ritos de imortalidade, permite ao indivíduo ultrapassar sua angústia.” (Morin, p. 80)

A fé na eternidade¹⁰ está para a religião assim como a fé num milésimo de segundo está para o jogador, e ambas estão intimamente unidas na fé no acaso, pelo desconhecido, o inesperado. Estes são os únicos que podem salvá-los, através das mãos da religião ou do Tempo.

Mas estamos falando através de um universo cristão e a concepção de fé para esta forma de ver o mundo, em geral ocidental e capitalista, trouxe à humanidade concepções acerca de vida, morte e fé que transformaram o entendimento do homem sobre si mesmo.

“E Iahweh Deus deu ao homem este mandamento: ‘Podes comer de todas as árvores do jardim. Mas da árvore do conhecimento do bem e do mal não comerás, porque no dia em que dela comeres terás que morrer.’” (Gênesis, II, 17)

A fé cristã tem sua história fundada na narrativa do Gênesis. Assim como em outras concepções religiosas, a constituição cristã do ser humano está envolvida numa gama de simbologias que buscam iniciar representações de

¹⁰ Seja na eternidade do indivíduo através da alma, na reencarnação do espírito ou na eternidade da Natureza, através da energia cósmica que se degrada e recicla constantemente.

questões fundamentais para o indivíduo. Questões que falam sobre sua origem, seu fim, as causas e conseqüências de suas ações, tentativas de guiar ou amparar o desconforto do ser humano diante de sua situação inexplicável.

A morte é uma destas angústias e, no universo cristão, cujo início traz na história contada no Gênesis, ela é a marca inerente do mal estar, o castigo, a repreensão de algo considerado bom, a estada do homem no Paraíso. *“Tu és pó e ao pó retornarás”* (Gênesis, III, 19), reafirma Iahweh Deus ao homem, que será punido com morte e ostracismo pelo seu pecado.

Embora a bíblia sugira a expulsão do Paraíso para Adão e Eva como a morte, a história narra que o primeiro homem viveu muitos anos depois de sua punição, sendo antes condenado a uma vida de misérias. Porém, o fato é que o homem se tornou mortal, perdera a vida eterna no Jardim do Éden e sofrerá eternamente limitação e dor em vida.¹¹

Neste sentido, o jogar é uma reminiscência do Paraíso. Para o jogador, a dor (angústia) e a morte (fim) são parceiros irrelevantes pois o sentido do jogo está na sua trajetória, nos instantes eternizados de prazer que se cristalizam ao longo da partida. O fim de um jogo só se eleva diante de uma carreira bem-sucedida, ele evidentemente está ligado ao desejo de permanência e continuidade do jogar, mas é a reincidência do jogo que trará a experiência e a competência do jogador, não nos esquecendo de seu fator fundamental – o acaso.

No Paraíso, o tempo, a morte, a dor, a tristeza, a doença e a miséria são inexistentes. Mais do que isso, Adão e Eva são insensíveis à estes fatores pois desconhecem a polaridade das coisas, enquanto permanecem protegidos por Deus e longe de sua ira. O existir do homem e da mulher estavam destinados à contemplação do Éden, ao usufruir da vida que lhes fora generosamente oferecida.

Mas a transgressão das regras impostas foi irresistível e um novo jogo, com um novo tempo, novamente lhes foi imposto. Adão e Eva comeram o fruto da árvore do Bem e do Mal e, através da boca, iniciaram uma nova trajetória

¹¹ Bíblia de Jerusalém, p. 3

para si e para a humanidade, na qual dor, sofrimento e desespero compartilhariam a paz, a alegria e esperança. Morte e Vida. Estabilidade e descontrolo. Bem e Mal. Todos nas mãos do acaso, sem nos esquecermos de Deus.

A polaridade e sua importância no universo cristão e atual ressaltam a posição do homem diante da morte, em especial nas circunstâncias atuais, como resultado da fragilidade deste ser diante da consciência de si próprio como parte do universo e não como ponto de referência dentro dele.

“Os homens se vêem diante de uma consciência polarizada: eles são pecadores. Não existe motivo original, no sentido causal. Essa polaridade obriga-nos a seguir nosso caminho em meio ao mundo de opostos até aprendermos a integrar tudo o que precisamos a fim de mais uma vez tornarmos ‘perfeitos como o Pai no céu é perfeito’. O caminho através das polaridades, no entanto, implica inevitavelmente em tornar-se culpado. O conceito de ‘pecado original’ demonstra, de modo muito claro, que o pecado nada tem a ver com o verdadeiro comportamento das pessoas. É importante termos isto na cabeça, pois ao longo do tempo a Igreja distorceu o conceito de pecado e levou o povo a acreditar que o pecado consiste em fazer o mal, e que pode ser evitado ao se praticar o bem e agir corretamente. O pecado, porém, não é só um dos pólos da polaridade: é a polaridade propriamente dita. E é por isso que o pecado é inevitável - qualquer ação humana é pecaminosa.”
(Dethlefsen, T. e Dahlke, R., p. 49)

Adão e Eva perderam a vida eterna como punição, um castigo pela resistência ao jogo imposto por Deus sobre o primeiro homem e primeira mulher, mas não perderam apenas as próprias existências, carregaram a humanidade com eles. Ousar, a partir de então, tornou-se passível de encargos pesados; aquele que ousa pode arriscar não apenas a si mesmo, mas ao grupo onde está inserido.

Pecado e perfeição passarão a ser respectivamente os obstáculos e objetivos dos seres humanos em suas trajetórias, mas são inevitavelmente componentes de todas as ações humanas pois, a partir da expulsão do Paraíso, o responsável pelo jogo não seria mais Deus e sim suas próprias criaturas.

Nosso Deus cristão ainda continua a exercer seu papel de ser único, representante do Bem, onisciente, onipresente e para onde todos os pontos da estrutura do homem devem convergir. Ele representa a Verdade Única, a Perfeição. É o passado, o presente e o futuro. Muito além da questão temporal, Ele está sempre presente e, contraditoriamente, nossas ações são regidas pela mão humana – o livre arbítrio – sendo o destino pertencente à mão Divina. Ação, produto do ser humano e consequência, vontade Divina.

É também através da boca que nossos olhos entram no jogo de Lola. O tempo e o destino são alterados na história que atravessa aquela boca animal, nos mostrando a história de uma personagem, cuja trajetória será composta de possibilidades contínuas que poderão ou não levá-la à conquista de seus objetivos.

Lola utiliza-se de todas as ações que envolvem o jogar para garantir sua existência ou ao menos sua permanência, ela exige uma nova tentativa, diz não à sua morte, assim como Manni também a renega. O *continue* no qual ela reinicia sua experiência, garante a continuidade do jogo e uma nova possibilidade diante de nós, espectadores até que ela consiga efetivar a boa ação do jogo.

À humanidade também foi assegurado um *continue*, depois desta primeira concepção histórica proveniente do Gênesis e, através dele, conquistamos uma possibilidade que parecia perdida, a sobrevivência da alma.

Jesus é a representação da redenção do homem perante Deus. Em sua ação, o filho Divino, abriu para todos os homens as portas da imortalidade, elevando e garantindo aos seres humanos o alcance da vida pós-morte, que estará em Suas mãos. Ele respondeu aos cristãos uma questão fundamental: “O que será de mim após a morte?”. Apresentou aos seres humanos a idéia de vida eterna individual, o Eu estaria a salvo nas mãos do Redentor e, a partir deste

fato, o filho de Deus tranquilizou e garantiu à civilização cristã, e à todos que dela se beneficiarem, o controle de Sua hegemonia.

“ Desde que Cristo ressuscitado triunfou sobre a morte, a morte neste mundo tornou-se a verdadeira morte, e a morte física, acesso à vida eterna”
(Ariès, vol. I, p. 14)

O cristianismo confortou a humanidade ao libertá-la da maldição da queda do Paraíso, através do batismo e das boas ações, embora ainda tenha que passar pela aprovação Divina para garantir a sua permanência ao lado do Bem, a religião aponta para uma esperança de garantia de individualidade pós-morte.

As religiões antigas também pregavam a idéia do pós-morte, mas o Cristianismo garantiu a permanência da individualidade. Afirma-se que não só existe vida após o morrer, mas a sobrevivência de cada um, com suas características, pecados e boas ações individuais. A alma sobreviverá constituída da essência de cada sujeito.

Esta convicção ultrapassará os séculos fortemente enraizada nas crenças humanas e superará, em muitos casos, o desenvolvimento da racionalidade.

“Até a era do progresso científico, os homens admitiram uma continuação depois da morte. Pode ser constatada desde as primeiras sepulturas com oferendas do período musteriano (período pré-histórico ao paleolítico médio) e, ainda hoje, em pleno período de ceticismo científico, aparecem modos enfraquecidos de continuidade ou de recusas teimosas do aniquilamento imediato. As idéias de continuação constituem um fundo comum a todas as religiões antigas e ao cristianismo.” (Ariès, vol. I, p. 104)

Creio em Deus, logo não morrerei. Estarei a salvo no paraíso ou arderei no inferno. Não importa, haverá outra chance. Creio no Espírito, logo não

morrerei. Estarei a salvo depois da passagem e voltarei à vida, nesta ou em outras terras. Haverá outra chance.

A concepção de alma, tal qual a compreendemos, nos revela ser o passaporte para esta vida eterna, como se a individualidade e a subjetividade estivessem a salvo num receptáculo de ser que, para onde quer que caminhe, será a presença unificada do Eu.

Lola conquistou outra chance ao ser salva no último momento, devendo à sua fé toda as possibilidades que a abraçaram na última trajetória. Ela pede para poder jogar, não tem dinheiro suficiente para comprar as fichas, não está vestida adequadamente para entrar num cassino, mas seu apelo garante a vitória, concedida pela fé.

Para nós também haverá um julgamento no final da vida e não estaremos livres da avaliação de nossas ações no leito de morte. Seremos julgados pelas nossas trajetórias, se tivemos ou não fé, se fomos bem sucedidos. E, como seres humanos, nós também estamos jogando com nossas escolhas e possibilidades durante nossa existência. E, ao jogar, o ser humano ousa.

Nossa personagem retribui a boa ação recebida ao segurar a mão de um homem semi-morto, quando entra, por "acaso", numa ambulância, no caminho para o encontro de Manni. Ela estabiliza o coração do moribundo, como se pudesse transportar sua boa ação e fé também para o homem que estava prestes a morrer. Uma seqüência que parece ser a confirmação da fé de Lola através da compaixão que lhe dá a chance de devolver o bem adquirido através da fé.

Nossas boas ações e compaixão também serão confrontadas no momento da morte. Esta será, então, o momento do confronto entre a fé do indivíduo e a ira Divina. A individualidade da alma será posta em xeque no fim do jogo e não teremos, segundo a filosofia cristã, outra chance material de sobrevivência, mas um eternidade que dependerá das mãos de Deus.

A concepção do morrer e a forma como a morte foi compreendida e recebida ao longo dos séculos não teve raízes apenas nas concepções religiosas, embora esta seja uma das mais importantes bases da crença humana. A explosão de significados que rodeiam o morrer está ligada ao conjunto de

fatores que cercam o homem pelos mais distintos ângulos - econômicos, históricos, culturais, sociais - envolvendo-o não apenas como ser social, mas como indivíduo. Porém, o contexto cristão e a dualidade dos sentimentos e das ações permeiam o sujeito inserido nesta identidade social.

IV – ARS MORIENDI – educação visual da morte.

A morte. Rituais e sepulturas, pistas que sugerem seus significados para os mais diferentes povos, percebemos a sua presença que sempre trouxe inquietações, desde o homem de Neandertal¹², não sendo recebida sem cortejos, sejam eles ritualizados num simples sepultar do morto sob pedras.

A observação sobre o homem da Idade Média revelou-se como um dos momentos nos quais a compreensão do morrer estava especialmente ligada ao universo de simbologias e crenças. Onde a utilização da denominada iconografia macabra (Ariès, Vol. I, p. 118) surgiu, conforme nossa bibliografia, inserida num dos primeiros meios de educabilidade da morte através da imagem – a *ars moriendi*.

“(...) a iconografia do Juízo Final foi substituída no século XV por uma iconografia nova de gravuras em madeira, difundida pela imprensa: imagens individuais em que cada um meditava em sua casa. Esses livros são tratados sobre a maneira de morrer bem: artes moriendi. Cada página do texto foi ilustrada com uma imagem para que os laici, isto é, aqueles que não sabiam ler, pudessem perceber o sentido tão bem como os litteratti.” (Ariès, vol. I, p. 115)

¹² “Não existe praticamente nenhum grupo arcaico, por mais ‘primitivo’ que seja, que abandone seus mortos ou que os abandone sem ritos.” (Morin, 1976, p. 25)

Estas imagens¹³, representadas quase sempre com a luta ou o julgamento do doente ao lado das duas forças, o Bem e o Mal, assim como seus representantes, traz a idéia muito forte de que o indivíduo será avaliado naquele momento: o momento da morte.

¹³ Fonte das imagens: Imhof, Arthur E. Uma *ars moriendi* para os nossos tempos: Para viver uma vida plena – para alcançar uma morte tranqüila. VARIA HISTÓRIA. Belo Horizonte, UFMG, n.º 15, Março/1996, 28-36. Disponível em: <www.userpage.fu-berlin.de/~aeimhof/amb.htm>. Acesso em: 15/06/2002.

ARS MORIENDI

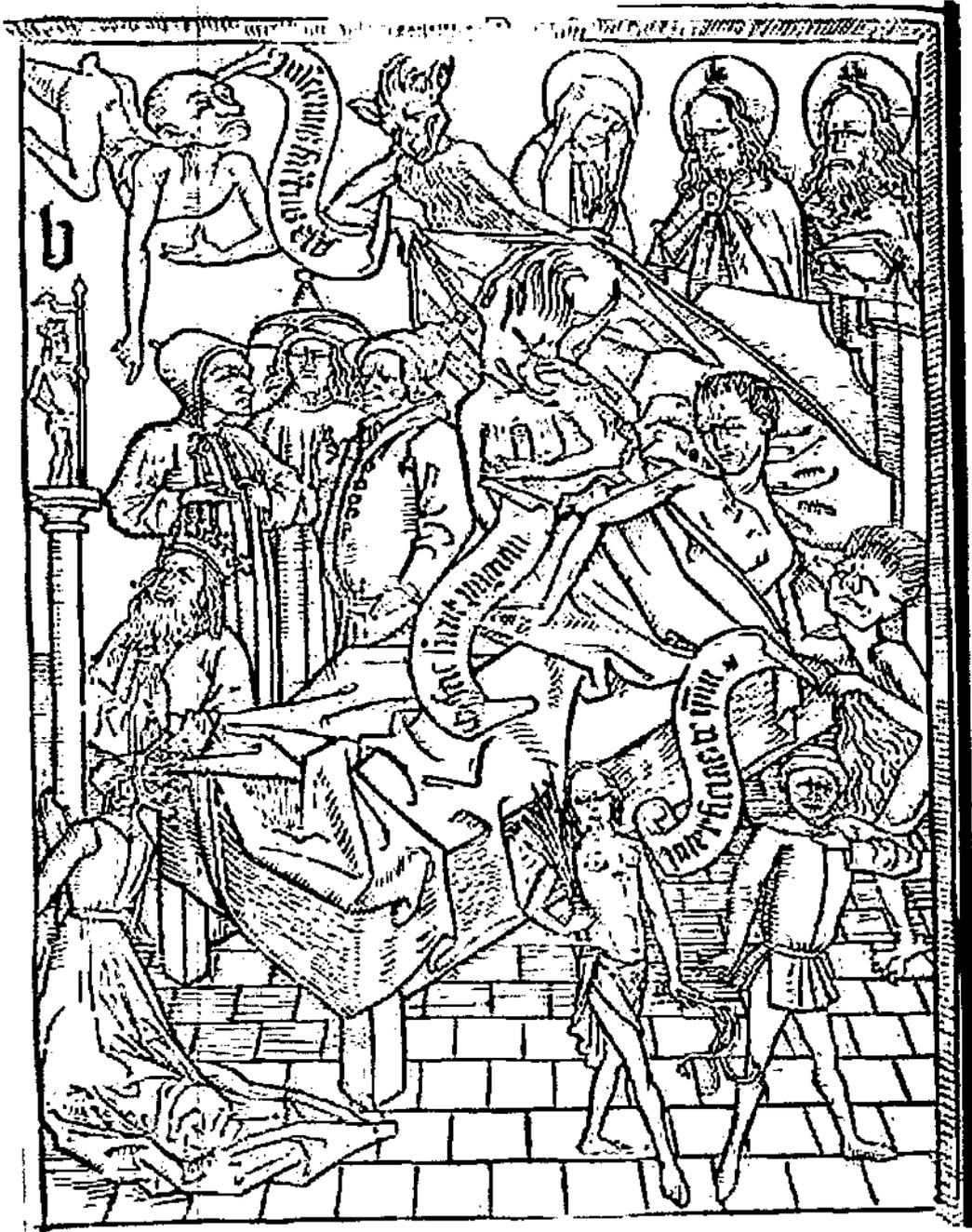


Fig. 1 a - VERSUCHUNG IM GLAUBER

Imagem 1 - Tentação na fé



Fig. 1 b - ERMUTIGUNG IM GLAUBER

Imagem 2 - Encorajamento da fé



Fig. 2 a - VERSUCHUNG DURCH VERZWEIFLUNG

Imagem 3 - Tentação através do desespero



Fig. 2 b - TROST DURCH ZUVERSICHT

Imagem 4 - Consolo através da confiança



Fig. 3 a - VERSUCHUNG IM UNGEDULD

Imagem 5 - Tentação pela impaciência



Fig. 3 b - TROST DURCH GEDULD

Imagem 6 - Consolo pela paciência



Fig. 4 a - VERSUCHUNG DURCH HOCHMUT

Imagem 7 - Tentação pelo orgulho (ou soberba)



Fig. 4 b - TROST DURCH DEMUT

Imagem 8 - Consolo pela humildade

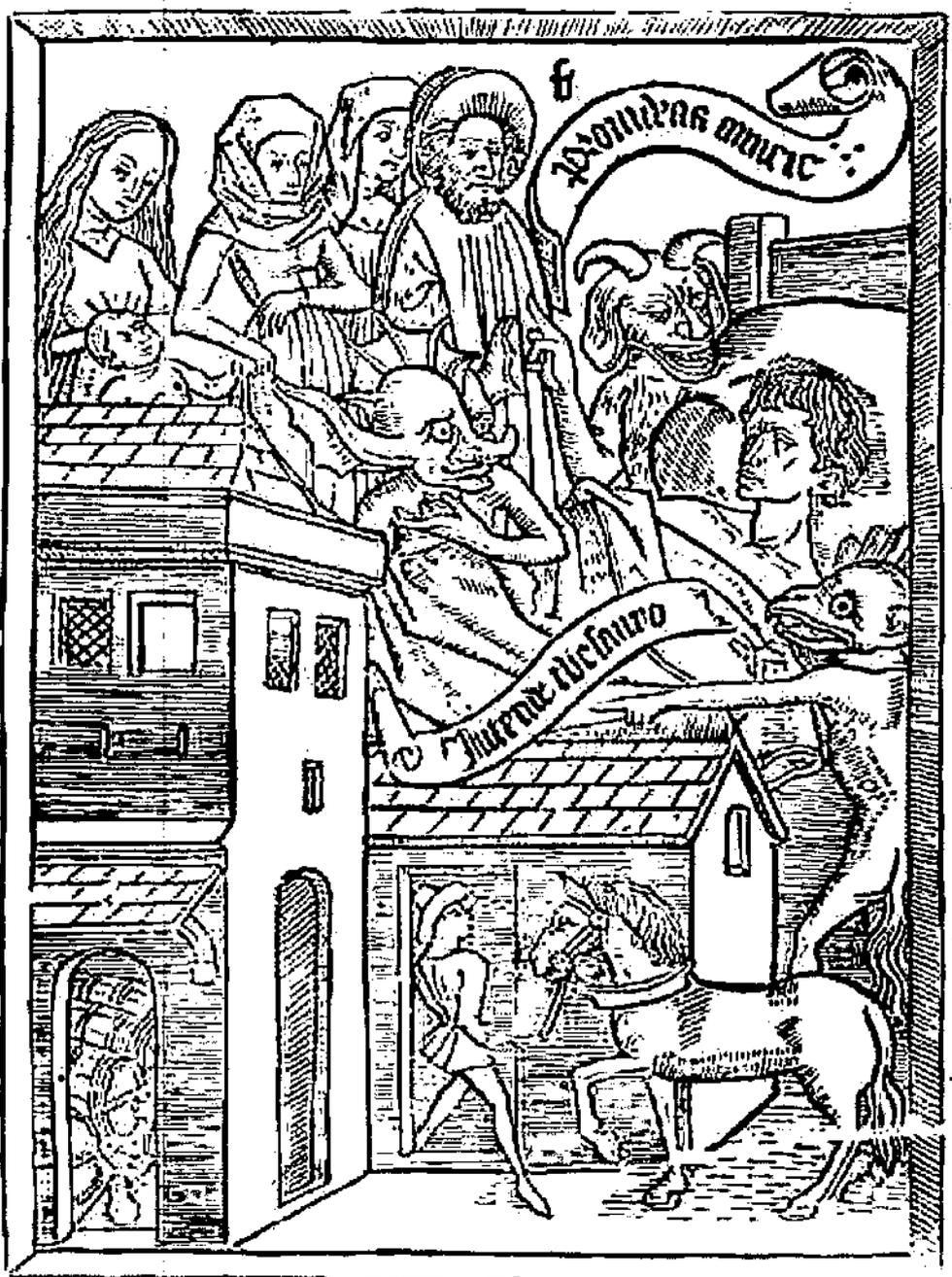


Fig. 5 a - VERSUCHUNG DURCH ZEITLICHE GÜTER

Imagem 9 - Tentação pelos bons tempos



Fig. 5 b - TROST DURCH ABWENDUNG VOM IRDISCHEN

Imagem 10 - Consolo pela renúncia ao que é terreno

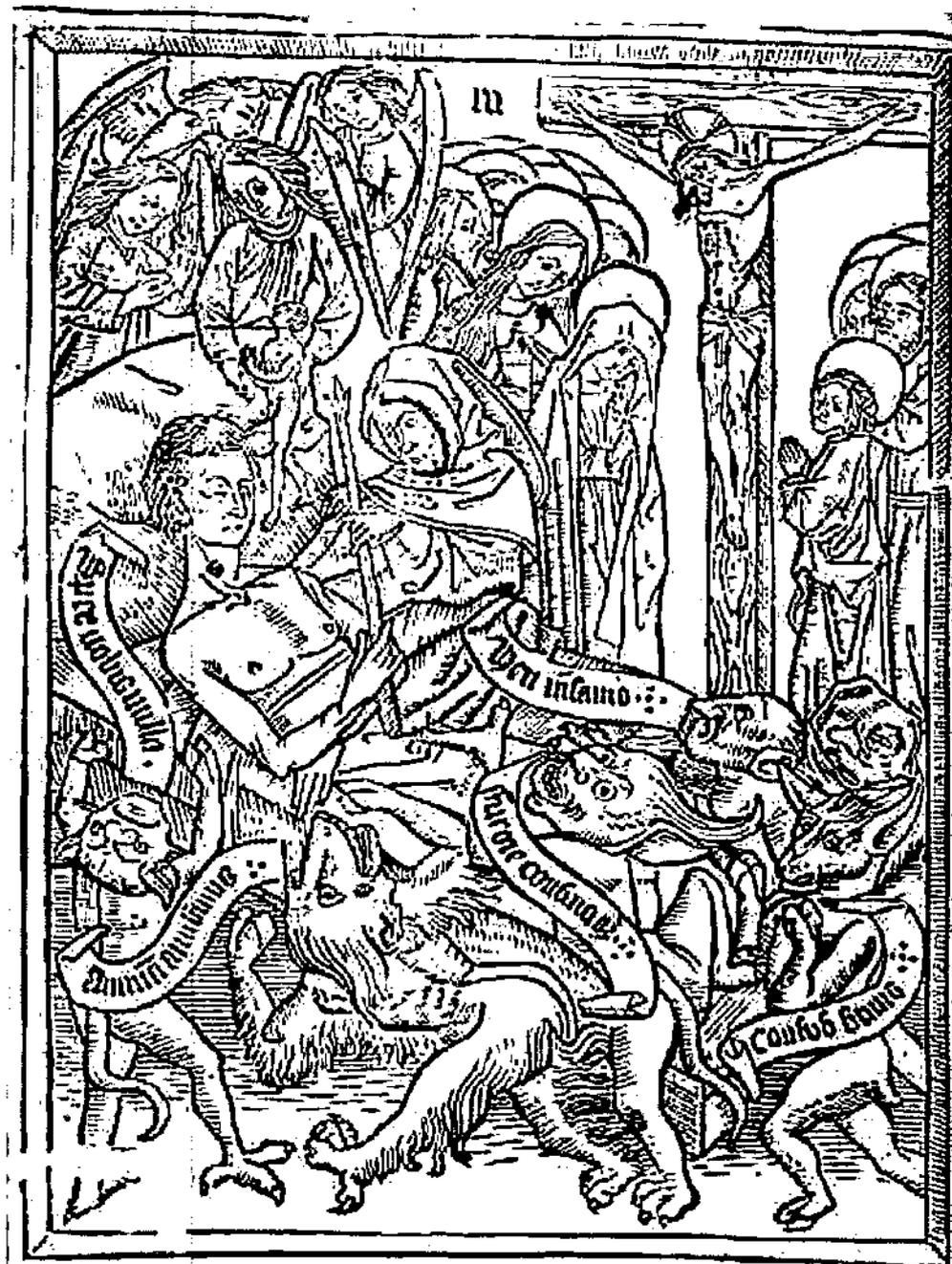


Fig. 6 - BZW. 11 - DIE TODESSTUNDE : DES GLÜCKLICHE ENDE
Imagem 11 - O Golpe mortal : a sorte final

Onze xilogravuras compõem a narrativa do momento final do homem, o instante do seu encontro com a morte.

A leitura destas cenas, conforme a fonte da qual as retiramos, justifica as imagens um, três, cinco, sete e nove, como representações das tentações vividas, dos pecados cometidos pelo moribundo, e os demônios que viriam reclamar seus direitos sobre o agonizante.

“Terríveis rostos diabólicos cercam o moribundo por todos os lados. Eles mostram ao moribundo seu registro pessoal de pecados e desfilam diante dele todas suas malfetorias. Tendo praticado o perjúrio, o adultério, a miséria, a bebedeira, a comilança, o roubo ou o homicídio não lhe seria concedida a misericórdia de Deus. Estes rostos diabólicos ainda fariam apelos à vaidade do moribundo, o lisonjeariam, recordando-lhe de seus feitos na vida, de suas honras, de seu heroísmo e de sua fama. Far-se-ia menção a todos seus bens com o fim de distraí-lo das tarefas essenciais para uma morte digna da bênção de Deus.” (Imhof, A. E., site www.userpage.fu-berlin.de/~aeimhof/amb.htm)

Nas imagens dois, quatro, seis, oito e dez, as forças celestiais – anjos, a Virgem e a Santíssima Trindade – defenderiam o homem dos demônios e o salvariam da desgraça.

“Estas forças o apoiariam na sua luta pela salvação. Com a ajuda delas, ele resistiria cinco vezes. Depois, faleceria. A décima-primeira xilogravura mostra o final feliz. Um anjo se prontificava em receber a alma falecida, na forma de uma pequena criança nua, e de conduzi-la ao esplendor celestial de Deus.” (Imhof, A. E., www.userpage.fu-berlin.de/~aeimhof/amb.htm)

A morte não tem face, os mortos sim.

À morte juntam-se símbolos – corpos putrefatos, caveiras, ossos, foice e manto negro, neblina e cetim – signos que a associam aos estágios de

decomposição do corpo morto ou ao imaginário de cada comunidade. A iconografia da *ars moriendi* é o reflexo produzido deste imaginário.

Estamos olhando para a Idade Média, inseridos numa população cujos indivíduos letrados são pouquíssimos, um povo cuja morte é recebida dentro de casa, solitária no leito se causada pelas pestes, mas sempre acompanhada pela família e pela comunidade local. Imaginamos uma morte lenta, com recursos médicos escassos, cuja dor e angústia eram próximas, assim como os cheiros podres dos corpos doentes e a velhice que pouco suportava os raros sobreviventes de quarenta anos.

Uma morte em casa, um evento um pouco mais solene do que os outros acontecimentos cotidianos, compreendido pelos próximos e acolhido numa sociedade feudal, de comunidades que se acolhiam, recebiam o moribundo e realizavam seus ritos na busca de garantir a sobrevivência dos vivos, sem grandes expectativas de em futuro pós-morte. O agonizante está lá, deitado em sua cama, aguardando os sinais que certamente ouvira – sim, estamos falando de uma morte que se anuncia para o sujeito que a encontrará – esperando... esperando...

Podemos também imaginar a morte brutal, uma morte maldita, súbita, inesperada, filha da peste ou do acidente e que também estava presente e era mal vista, mal dita, maldita, não avisava, era um mau presságio.

Eis então a iconografia da *ars moriendi*.

Uma lição do morrer, para um homem que não sabia – não sabia? – morrer.

Pensamos que o objetivo destas imagens era ilustrar a vida de uma sociedade que trazia a “morte domada”¹⁴, próxima, dentro da sua casa. O objetivo das imagens era renovar os valores cristãos, manter os fiéis e aproximar ou converter os infiéis da Igreja Católica, aqueles que desviavam-se dos “bons” caminhos, seguindo pela tortuosa trilha da afeição aos bens materiais. A morte maldita, a morte súbita, inesperada, filha da peste ou dos

¹⁴ O conceito “morte domada” é utilizado por Philippe Ariès no vol. I de sua obra “O homem diante da morte”, citado nesta bibliografia.

acidentes também estava presente e era mal vista, mal dita, maldita, mas a *ars moriendi* falava para aqueles que estavam vivos e que esperavam o aviso da morte, mas não sabiam quando ele aconteceria.

As imagens dirigiam-se à educação desta população iletrada, uma didática do bem morrer, que associavam-se ao modo de vida que começava a despontar uma consciência individualista, o início de uma paixão pelos valores materiais, que liberariam os benefícios de uma avaliação pessoal em detrimento à um reconhecimento da comunidade.

O retrato destas imagens seria, então, o rosto da morte que faria o sujeito valer sua vida em nome das virtudes do Bem. Não haverá mais apenas o indivíduo e a morte, solitários num leito, embora assistido pelos próximos. O momento único do moribundo, no qual ele se retira da vida e é guiado até Deus, o juiz que decidirá se a trajetória do morrer seguirá o caminho do Inferno ou do Céu.

Mas o imaginário precisava assumir uma forma para os pobres iletrados. Quem viria buscá-lo no momento de sua partida? De que forma fazê-lo seguir pelos valores cristãos para que alcance a eternidade ao lado de Deus Todo-Poderoso? Uma angústia precisava acontecer, o moribundo não poderia dividir a morte só, deveria ser acolhido pelas entidades do Bem para que as forças do Mal não o seduzissem em seu momento final.

Lembremo-nos, porém, que não se fala de morte sem refletir na vida e a *ars moriendi* utilizava-se desta ligação, antecipando para o leito de morte o julgamento do sujeito. Narrava a boa morte através das ações da vida, uma leitura do tempo do viver indicando as virtudes que o indivíduo precisaria ter para alcançar a graça Divina. Estar sempre acompanhado dos valores de fé, confiança, paciência, humildade e renúncia ao material, ao terreno¹⁵ em contraposição às tentações sofridas ao longo da existência do indivíduo.

O viver seria avaliado no momento da morte, para isso uma cartilha do bem-viver em função do bem-morrer.

¹⁵ As traduções das legendas das imagens foram feitas em caráter livre.

Voltamos a imaginar o sujeito, um moribundo agonizante, um homem com cerca de quarenta anos de idade, a expectativa média de vida no séc. XV, deitado em seu leito e rodeado de Entidades do Bem e do Mal que lhe apresentam, alternadamente, as ações boas e más cometidas pelo indivíduo durante sua existência. Uma figura esquelética, estirada e semi-coberta, com expressão de fraqueza, cadavérica. Passivo diante das lembranças de tentações e da imagem de Cristo, olhos semi-cerrados, entregue.

Não há o cuidado de manter o mesmo rosto, os mesmos cabelos em todas as imagens. Suas feições alteram-se tanto ao longo das imagens que não parecem ser um sujeito definido. Ele é todos e não é nenhum, ao mesmo tempo.

O leito que acolhia o indivíduo, o lugar visitado pelos próximos, transformado no palco onde o destino da alma será definido, conforme sua trajetória. A substituição da compreensão do leito, símbolo do repouso e da despedida do jacente, pelo espaço do conflito final do ser humano com suas boas e más ações, as quais o levariam para o Inferno ou Céu eternos. A forma do leito também não é a mesma em todas as imagens, todos os leitos e nenhum leito...

O espaço ocupado pelo agonizante está repleto de pessoas – parentes, vizinhos e próximos – que acompanham o morrer, sentindo o tempo final de existência daquele homem. Platéias insignificantes que pouco ajudariam na disputa pela alma, não viam, não testemunhariam ou interviriam em nome do moribundo, não ouviriam ou seriam ouvidas, estavam apenas presentes. O costume medieval diante da morte era assistir o doente, perceber a compreensão de um morrer mais doméstico, um ritual presente e incorporado à comunidade local. Na *ars moriendi* estas pessoas estavam próximas do momento final, mas distantes do agonizante, de seu julgamento.

As personagens demoníacas, entidades do Mal, cobradoras dos vícios estão na metade inferior das onze xilogravuras. Aquelas que possuem as feições de escárnio, fazendo caretas e ironias, aquelas que apresentam as tentações, que levam as coroas, mostram a casa e os animais, lembram os “bons tempos” do sujeito em vida, as figuras meio-humanas, meio-animais, que mantêm suas

forças até o Golpe Final, perdem a alma agonizante para o corpo celeste, representando um final feliz para o jacente, no qual um anjo corporificado numa criança nua, vem buscar o sujeito para levá-lo ao céu.

As divindades do Bem, lembranças das virtudes do homem são figuras unidas na parte superior das imagens. Acompanhadas por anjos e por Cristo são elas quem realizam, então, um ato de amor maior para com o agonizante, abreviando sua dor e sofrimento – após uma árdua luta – recolhendo a alma para um *“Deus que passa a ser menos juiz no tribunal do que árbitro de uma luta entre as forças do bem e do mal, cujo prêmio seria a alma do moribundo”* (Ariès, vol. I, p. 117)

Não era difícil identificar-se com o sujeito retratado. Disto consistia-se a educação visual da *ars moriendi* – olhar para o sujeito e ver nele a forma como a morte chegaria através de imagens que modelaram o morrer, em virtudes e vícios que deveriam ser seguidos e abolidos, respectivamente.

Há um porém, proposto por Ariès:

“Imaginamos a sociedade medieval dominada pela igreja, ou o que vem a dar na mesma, reagindo contra ela por heresias, ou por um naturalismo primitivo. É verdade que o mundo vivia então à sombra da Igreja, mas isto não significava adesão total e convicta a todos os dogmas cristãos (...) Os desejos e os fantasmas, saídos do fundo do ser, eram expressos num sistema de sinais, e esses sinais eram fornecidos por léxicos cristãos. Mas, e eis que é importante para nós, a época escolhia espontaneamente certos sinais, de preferência a outros mantidos sob reserva ou em projeto, porque traduziam melhor as tendências profundas do comportamento coletivo.” (Ariès, vol. , p. 105)

A transformação da consciência do morrer supera o fato da pregação cristã utilizar o conceito de vida eterna para levar à conversão de fiéis, e embora este seja um período de grandes mortalidade e crises econômicas, o medo que começa a assombrar a humanidade é o despontar de um amor apaixonado do

homem do fim da Idade Média pela vida e *“de uma consciência dolorosa do fracasso a que cada vida está condenada”* (Ariès, vol. I, p. 139)

Segundo Ariès (1.977), este medo associa-se também à perda dos bens materiais que ficarão na terra enquanto a vida findará. Muito diferente do sentimento de acumulação presente na sociedade atual, traduz-se no apego material à paixão pelos seres e coisas da terra. Um amor em demasia pela vida.

O momento da morte estava agora ali, visível à todos, numa seqüência lógica que poderia ser vista ora separadamente - as imagens dos vícios seguidas das imagens das virtudes, ou vice-versa - ora em seqüência intercalada de figuras. Não é necessário um entendimento ligado à ordem do olhar pois, cada uma delas, continha os elementos essenciais para a construção identitária do sujeito que via a imagem como o indivíduo nela representado. Seu recurso independe de qualquer pré-requisito para compreensão de seu conteúdo mais evidente, construindo uma morte didática e uma didática da morte, elaborando, através da imaginação de quem olhava para elas, uma narrativa linear e temporal dos instantes do morrer. Um romance, uma visão das entidades celestiais que transformariam a visão do homem medieval sobre si mesmo.

“A imaginação, como um parceiro intermediário entre a desrazão dos sentidos e a razão abstrata, participa, ao mesmo tempo, do lugar pecaminoso, enganoso, dos sentidos, onde a humanidade está mergulhada e do lugar espiritual, puro, de um Deus único, universal. O sentido da visão conduz as imagens que devem levar ao contato com aquilo que a alma só pode conhecer intelectualmente, com o que não está presente no mundo material de aparências enganosas. A criação celeste, modelar e universal, não pode ser conhecida pela percepção sensorial humana. Porém, didaticamente, ou seja, para que a construção do mito cristão e sua sociedade realize-se, as formas puras do mundo cristão devem apresentar-se em reminiscência visual nas formas degradadas do mundo humano e imperfeito. Desta forma, a memória visual, tendo à sua frente as imagens, viaja em reminiscência, de volta, às imagens

puras, invisíveis, do outro mundo. Um outro mundo teológico, intelectual, filosófico, de posse dos sacerdotes para julgar os fiéis e converter infiéis.”
(Almeida, M. J. de., 1.999, p. 54)

A partir de agora a morte assumiu uma corporeidade no seu instante, não uma face própria, mas um sentimento.

A morte transformara-se numa grande disputa e como toda disputa uma grande confusão, algazarra, desconforto e insatisfação. O tempo de praticar as virtudes e livrar-se dos vícios era o tempo da vida. À morte estava reservado o julgamento através do modelo das imagens que revelam as etapas da disputa pela alma do moribundo, que definha lentamente, passivamente, diante de uma morte cadavérica e indesejável.

Novas formas de assistir ao morto serão incorporadas através desta educabilidade imposta, seja no enterrar do corpo, que antes era sepultado em valas comuns e passa a ser cada vez mais reservado em espaços dentro das igrejas – evidentemente conforme o status pessoal e financeiro do sujeito e de sua família – , seja no encarar a morte, que começava a ser vista como assustadora.

Sobre a sociedade contemporânea e a presença da morte, um incômodo se apresenta ao falarmos de imagens e sons. A mesma sociedade que cala sobre a morte, grita por ela nos cinemas e a vê banalizada seja nos filmes ou na televisão.

Estaríamos vendo nas telas do cinema a *ars moriendi* contemporânea? Estamos criando ou reforçando uma concepção negativa de morte ao nos depararmos com as imagens e ao destinarmos a nossa inteligibilidade do mundo à elas?

“A criação artística, afinal, não está sujeita a leis absolutas e válidas para todas as épocas; uma vez que está ligada ao objetivo mais geral do

conhecimento do mundo, ela tem um número infinito de facetas e de vínculos que ligam o homem à sua atividade vital; e, mesmo que seja interminável o caminho que leva ao conhecimento, nenhum dos passos que aproximam o homem de uma compreensão plena do significado da sua existência pode ser desprezado como pequeno demais.” (Tarkovski, 1998, p. 9)

V - LOLA, MORTE E CINEMA - Educação visual da morte e cinema

E então, o cinema. A possibilidade de ver a vida continuar na duração de um filme, na imortalidade da imagem, no tempo e espaço congelados no movimento dos fotogramas lidos, acessíveis ao olhar humano através da morte dos personagens em seus momentos inexoráveis, intactos e fugazes.

“A realidade que o cinema à vontade reproduz e organiza é a realidade do mundo que nos impregna, é o continuum sensível pelo qual a película se faz moldar tanto espacial como temporalmente. Não posso repetir um só instante da minha vida, porém qualquer um desses instantes pode o cinema repetir indefinidamente, posso vê-lo. Ora, se é verdade que para a consciência nenhum instante é idêntico a outro, não há senão um para o qual converge esta diferença fundamental: o instante da morte.” (Bazin, 1991, p. 133)

O cinema preenche o vazio moderno e garante a morte segura e suave, sem dor, sem excreções, sem cheiro, sem corpo, reservando aos olhos a confirmação do morrer. Sentimos o morrer no cinema, sofremos ou regozijamos com ele, mas sua apresentação é a comprovação irrefutável da conquista da morte através de sua linguagem. A morte é uma perda inevitável e o cinema

representa a vitória do homem sobre o morrer, um símbolo permeado por tecnologia e arte. Não importa quantas vezes o personagem morrerá no cinema, ainda assim, será um triunfo da ciência sobre o ser humano real, sensível e fragilizado diante da morte.

A possibilidade de Lola exercer seu *continue* está na possibilidade tecnológica do cinema e na elaboração de uma linguagem das imagens que transformou os desenhos em animação, as fotografias em possibilidades e os fotogramas em movimento numa arte cuja forma revela e insere uma nova educabilidade do ser humano sobre sua sociedade e sua identidade – a linguagem cinematográfica.

Lola é, neste sentido, uma conquista da ciência tão ou mais emocionante do que a transformação de um ideal de saúde e medicação numa tentativa ilusória de garantia da vida eterna. O cinema é o exercício da imortalidade por excelência, confirmando as aspirações humanas, por mais que as personagens representes inúmeras mortes ao longo da história do cinema, uma imagem nunca morre se tiver o aparato tecnológico que a sustenta.

A imagem cinematográfica expõe uma maleabilidade que não está em si mesma e sim no significado a ela atribuído. Por que assistir uma história, uma novela ou um filme inúmeras vezes seguidas? A imagem não se sustenta apenas pelo seu suporte técnico, mas também pela relação com o momento de cada espectador e, para este, o instante não se repete.

“(...) o homem, que constrói a história, confunde-lhe os traços erguendo, por cima, o jogo de espelhos da eternidade.” (Bernardo, J. In Almeida, 1.999, p. xvii)

Dadas as pistas, Lola deve correr para tentar atingir o objetivo (quase) impossível de salvar seu namorado da morte iminente. Uma corrida de angústia para ela e prazer para nós, espectadores, que desfrutamos cada alteração de movimento, cada resultado modificado conforme seu comportamento.

Nós também ficamos (somos) angustiados com sua corrida, mas esta mescla de angústia e prazer nos faz permanecer sentados na sala até o fim da sessão. Ora, se não há esta provocação entre tais sentimentos aparentemente tão distintos, mas tão sensivelmente intrínsecos, qual a razão de insistirmos em ir ao cinema e ver o tempo absorto nas satisfações e nos dissabores de personagens que nascem e morrem em aproximadamente cento e vinte minutos de aparição?

"De que modo o tempo se faz sentir numa tomada? Ele se torna perceptível quando sentimos algo de significativo e verdadeiro, que vai além dos acontecimentos mostrados na tela; quando percebemos, com toda clareza, que aquilo que vemos no quadro não se esgota em sua configuração visual, mas é um indício de alguma coisa que se estende para além do quadro, para o infinito: um indício de vida." (Tarkovski, 1998, p. 139)

Lola é este indício de vida no qual nos vemos refletidos durante este olhar sobre a educação visual da morte. Olhar para suas ações e percebermos nós mesmos, nossas próprias figuras perdidas no universo das imagens, inexperientes com o acaso, correndo contra o tempo, buscando objetivos e encontrando frustrações, imaginando as possibilidades de cada ação, cada movimento e suas conseqüências para nosso futuro é uma das formas de percebermos estes indícios de vida que nos ligam à personagem.

São oitenta e um minutos de duração, vinte minutos para nos darem as regras, mais vinte para jogar cada uma das três vidas concedidas, mas não sabemos disto no início do filme, quando o assistimos pela primeira vez. Apenas podemos sentir a velocidade do jogo através da trilha sonora - cuja base essencial é o techno - composta especialmente para a ocasião, pelo próprio diretor, que acompanha e dá velocidade ao filme.

A importância da música em Corra Lola, Corra está na sua incorporação com as imagens. O techno, por exemplo, é uma música rápida, com sons repetitivos e fundamentalmente eletrônicos - será possível qualquer

comparação com aquele tipo de som inseridos em *videogames*? - e cuja inserção no filme está nos movimentos de corrida e tensão da personagem, alterando volume e intensidade conforme as ações de Lola. Numa seqüência em câmera lenta, podemos ouvir "What a difference a day makes?", uma composição lenta como as imagens vistas neste momento. A música reverbera como um personagem, que dá ritmo ao filme, conversando com as múltiplas linguagens, envolvendo o espectador. Na obra de Tykwer, a música sensibiliza o pulsar do filme para quem assiste e torna-se parte essencial para a compreensão do jogo.

Como todo jogo, as regras nunca estão claras o suficiente no início da primeira rodada, mas compreendemos as ações e as intenções dos jogadores conforme as sucessivas jogadas nas quais experimentamos as sensações do jogar, entre elas a angústia provocada pelos fatores tempo, inexperiência e acaso e o prazer da possível vitória e superação de obstáculos que pareciam intransponíveis.

Ao misturar Lola em diversas formas de imagens - animação, vídeo, fotografia e cinema - Tykwer nos dá a sensação de particularidade de cada momento, tornando-o único através de linguagens múltiplas inseridas no universo de imagens do mundo moderno. A velocidade da corrida de Lola também está presente na troca destas linguagens que marcam a aparição distinta de personagens, criando para as diferentes situações, um nicho de sensações diferentes em cada momento do jogo, mas que são interligadas não apenas pela seqüência como também pela linguagem cinematográfica.

As cenas onde aparecem o pai e a amante e as cenas de amor entre Lola e Manni, são feitas através da linguagem de vídeo, e nos dão a sensação de particularidade e "privacidade", transmitidas através de imagens que parecem ter sido filmadas por uma câmera de mão, com focos tremidos e/ou closes aproximados que parecem invadir os personagens em suas intimidades. Um mundo à parte do jogo, um momento pausado, um blefe do qual saem o colorido e a movimentação da corrida e surge o universo monocromático vermelho de Lola e Manni e cinza do pai e da amante. Como cartas na manga

para compreender e respirar pausadamente o tempo do filme, um pause nas corridas do espectador.

Lola e Manni relembram instantes de suas vidas no momento da morte, assim como o sujeito da *ars moriendi*. Uma pausa no curso da existência, reservada à expressão dos momentos vividos, o julgamento dos atos e das experiências passadas. A salvação ou a perdição – céu ou inferno para o homem medieval, vida ou morte para Lola e Manni – está pautada nos segundos que antecedem a morte, uma viagem rápida que definirá o sentido do passado e o rumo do futuro, num presente efêmero.

Em Corra Lola, corra, vemos uma aproximação da cama, lembranças em vermelho que interrompem a linguagem rápida e corrida e inserem uma memória de incertezas, questionamentos e discussões sobre a morte – Manni pergunta à Lola o que ela faria se ele morresse –, uma afirmação sobre a vida numa ação lenta e pausada.

As personagens estiradas no chão, à beira da morte, conversam com esta memória e as contestam, trazendo ao instante do morrer as dúvidas sobre ações tomadas anteriormente. Estas lembranças as fazem negar a morte, são flagrantes de prazer e angústia que também estavam presentes nas circunstâncias recordadas e afinal, qual o sentido daquela corrida? A partir deste momento, ambos lutam contra a morte, mais uma chance lhes é concedida e então retornam à vida, recomeçam no início da corrida e surge uma outra chance de seguir pela trajetória e excluir os vícios que as levaram à morte.

Um empobrecimento visual acontece neste momento, pois a linguagem de vídeo em contraste com a película do cinema, produz uma alteração negativa com relação à qualidade visual do filme¹⁶. Vemos uma substituição das imagens de um filme para a linguagem da televisão, com closes semelhantes aos de novela – muito evidentes no caso das cenas entre o pai de Lola e sua amante – uma transformação rápida e sensível mesmo aos olhos mais desatentos.

¹⁶ Há um outro momento, na terceira corrida de Lola, entre o ciclista e o mendigo, onde a imagem também é produzida através de câmeras de vídeo e podemos observar as alterações de cores e definições que distinguem as linguagens através dos equipamentos utilizados.

Nos desenhos animados percebemos a noção de *videogame* para o filme de Tykwer pois a composição deste tipo de jogo é essencialmente feita com esta linguagem de imagens. Estas iniciam o filme, logo em seguida à apresentação do título, como primeira imagem de Lola, correndo num túnel colorido. O segundo e contínuo momento de animação é a descida de escada de Lola, na qual ela encontra seu primeiro e insistente obstáculo: o menino e o cachorro. Ela teme o cão e seu medo a faz cair e perder tempo. Somente no terceiro momento, Lola pula o cachorro, como se sua memória ou habilidade do jogar aparecessem firmadas nesta descida.

A fotografia aparece na suposição do futuro das personagens nas quais Lola esbarra – exceto no último momento com o ciclista e o mendigo, que são narrados através do vídeo. Um jogo entre passado e futuro é exposto na montagem do diretor através do uso desta linguagem. A fotografia, matéria do presente e imagem fundamentalmente do passado, revelando um futuro incerto das personagens que são, através da linguagem do cinema, mostradas em fotogramas rápidos que dão a sensação de movimento.

Neste sentido, observamos a fotografia através dos olhos de Susan Sontag:

“Fotografar pessoas é violá-las e vê-las como jamais podem ver a si próprias, conhecê-las como nunca poderão conhecer-se; é transformá-las em objetos de cuja posse nos asseguramos simbolicamente. (...) É participar da mortalidade, vulnerabilidade e mutabilidade de uma pessoa (ou objeto). Precisamente por lapidar e cristalizar determinado instante, toda fotografia testemunha a dissolução inexorável do tempo. (...) É um convite inexaurível à dedução, à especulação e à fantasia.” (Sontag, S., trechos excertos das páginas 14,15 e 22, respectivamente)

O instante lapidado e cristalizado, porém vulnerável à ação, e o convite à fantasia são os laços de envolvimento de Lola com tais personagens, assim como estes o são para o espectador. Uma pausa no tempo para a imaginação

explorada do diretor através de Lola, uma ruptura que dá sentido à história principal, explicitando para o espectador as inúmeras possibilidades do futuro.

A volta no tempo que Lola faz para reiniciar o jogo no instante em que perde a partida, seja por sua morte, seja pela morte de Manni, são concretizações de seu desejo de personagem, mas também realizações do próprio espectador envolvido na trama. Como num jogo ou num *videogame*, a possibilidade de voltar e reiniciar a trajetória está presente para possibilitar o aperfeiçoamento e garantir que o fim só chegará quando tudo estiver certo e Eu assim o desejar. A manutenção do eterno sonho de livre-arbítrio do ser humano sendo corroborada através dos olhos de Tykwer.

Lola traz vícios e virtudes em sua conquista pela vida. Sua história, contada em três partes distintas, nos mostram os vícios do desvio da trajetória em nome do crime e da subversão – o assalto ao banco, o uso de armas, a ameaça contra o pai – e as virtudes que garantirão sua ascensão no final da trama – a fé no acaso, a oração e a bondade com o próximo.

Uma educação destes vícios e virtudes é apresentada através dos três momentos de Lola, um incentivo às boas ações e à crença numa força misteriosa, um personagem invisível no filme para o qual ela implora sua vitória. Quando a menina é má e age sem fé, ela morrerá, quando bondosa, sobreviverá com dinheiro – a virtude do mundo moderno – e salvará a sua vida e a de Manni.

Mas não há outra solução, a morte eminente deve acontecer, o jogo tem que ter seu fim. A vida de Lola é um jogo, comandado pelo acaso produzido por Tykwer, assim como nossas existências também o são, sendo governadas por nossos sentimentos, mitos e crenças e também pelo acaso, o qual destinamos à razão ou à religião. Não jogamos pelo final do jogo, que está dado, mas pelos prazeres e angústias que estão presentes em qualquer jogo. Se a vida fosse simplesmente uma forma de jogo com o acaso, e o sentido do jogar estivesse no alcance do fim, não haveria sentido em viver, pois já sabemos para onde caminhamos. A ruptura está na opção pela vida, independente da morte, na escolha pelo jogo, desconsiderando o resultado final.

Não entramos numa partida, nem vamos ao cinema na busca de um final determinado, podemos nos decepcionar ou vangloriar com ele, mas há algo entre os minutos que sucedem uma partida, um filme ou a vida que faz valer a pena repetirmos a ação, darmos continuidade à ela, um otimismo ou pessimismo que nos envolve à existência plena do tempo, da duração de um ato.

Tykwer brinca com nossos instrumentos de desejo, pois o domínio do acaso é uma aspiração humana sobre o tempo e o cinema pode dar concretude à este desejo. A montagem de *Corra Lola, corra* permite que o ritmo e as linguagens dançam num palco imaginário de supressão da morte através do tempo manipulável e vemos neste movimento toda a essência do cinema.

“A montagem existe, por certo, em todas as formas de arte, uma vez que é sempre necessário escolher e combinar os materiais com que se trabalha. A diferença é que a montagem cinematográfica junta os pedaços do tempo, que estão impressos nos segmentos de película. (...) A união destas peças gera uma nova consciência da existência deste tempo, emergindo em decorrência dos intervalos, daquilo que é cortado, arrancado ao longo do processo (...).”
(Tarkovski, 1.998, p. 141)

Esta brincadeira com o tempo, que o cinema nos permite através da montagem e dos cortes, podem falar conosco além das intenções conscientes de um diretor. Em *Corra Lola, corra*, estamos vendo uma inteligibilidade de morte que não é necessariamente a vitrine que Tykwer pensara para seu filme. Mas podemos sentir a expressão produzida através das imagens, que depois de editadas, transformam-se em marcas indeléveis da comunicação de um determinado filme.

O tempo esculpido na história de Lola é essencialmente o tempo da existência no mundo moderno, da imagem rápida, da informação consumida e memorizada como num clip de música, uma propaganda publicitária que deve ser compreendida através de olhos rápidos e versáteis. E o tempo da *ars*

moriendi, tão diferente e distante, está contido na leitura, nos vícios e virtudes, no espaço e na linguagem do cinema de Lola. O momento da morte de Lola revela alterações nas ações humanas diante da morte mas, sobretudo permanências de valores e sentimentos que também permeavam o homem medieval.

O leito permanece como espaço da morte. A memória ainda é a base para o julgamento no último instante da vida. Mas e o ser humano? O sujeito que assistia passivamente a luta entre anjos e demônios sobre as virtudes e vícios de suas ações transformou-se no indivíduo que dialoga e questiona diretamente suas atitudes, interfere diretamente no seu veredito.

As três histórias apresentadas pelo diretor são possíveis a partir da leitura de uma narrativa que compete ao espectador uma impressão de interatividade através da interpretação das seqüências produzidas por Tykwer para quem assiste. Lola reflete a dúvida existencial das conseqüências de ações e escolhas que envolvem o ser humano, mas as suas hipóteses são marcadas por um tempo que volta, específico da linguagem cinematográfica.

O sonho produzido em *Corra Lola, corra* é reflexo de uma sociedade filha do cinema, das imagens e acasos prontos. Quando uma determinada ação acontece num filme, não é à toa, ela têm um significado próprio que é compreendido pelos espectadores nas mais diferentes maneiras possíveis e está lá, fixo, imutável tendo sido escolhido pela produção do filme para que aparecesse desta ou daquela forma, consolidada na história.

Neste sentido, Lola tenta se aproximar de um acaso aparentemente inusitado, não produzido, que ocorre freqüentemente na vida do espectador. Analisa possibilidades, dá ao sujeito em frente à tela, a sensação maravilhosa do poder ir e vir no tempo, quando em nossas vidas só podemos seguir adiante, numa direção única da existência. As especificidades às quais um filme se destina, continuam sendo as de reconstruir o tempo, do imaginário e das possibilidades calculadas para acontecerem num determinado espaço, uma impressão de realidade em contraposição à própria realidade.

¹² Será que Lola sabia que estava correndo pela segunda ou terceira vez? Será que a ordem apresentada não poderia ser alterada? Existem outras formas de superar os obstáculos que também a fizessem ganhar o dinheiro e garantir sua sobrevivência?

O cinema oferece a possibilidade de re-continuar a existência de uma personagem, re-montar sua história, voltar no tempo, que é a essência do indivíduo. As possibilidades de Lola podem ser reconstituídas no cinema, mas ao exibi-las na sala de projeção, os fotogramas estão prontos, os acasos, as ações e reações que ela sofrerá estão consolidadas na montagem do filme e, no momento da projeção, o espectador é o personagem que completa o cinema.

“Talvez seja certo que sem serem provocadas pelo confronto com uma obra de arte muitas pessoas não ousariam lançar um olhar estético. Mas o que tenho a certeza é que, se a arte está tanto no objeto como na nossa visão, pela sua mera presença a arte faz de todos nós artistas. A partir do momento em que ela se oferece, a arte é roubada a quem criou e navega nos olhares, ou ecoa nos tímpanos, de quem lhe assiste. E são estes muitos os seus verdadeiros criadores, ou os mais importantes, porque se houve um que lhe deu o pretexto da existência, os demais asseguram-lhe a perenidade. É nesta rede de olhares que o efêmero vive e sobrevive, multiplicando o eco do seu tempo através de todos os outros tempos, igualmente circunstanciais e fugazes.” (Bernardo, J. In Almeida, 1.999, p. xvii)

VI - *ARS MORIENDI* -

nossos olhos sobre as artes do morrer

Numa carta à sua mãe, uma espectadora de Tarkoviski, escreveu:

“ ‘Quantas palavras uma pessoa conhece?’, pergunta ela à mãe. ‘Quantas ela usa na sua linguagem cotidiana? Cem, duas, trezentas? Envolvemos nossos sentimentos em palavras e tentamos expressar através delas a tristeza e a alegria e todo tipo de emoções, exatamente aquelas coisas que, na verdade, são impossíveis de expressar. (...) Existe um outro tipo de linguagem, uma outra forma de comunicação: a comunicação através de sentimentos e imagens. Trata-se do contato que impede as pessoas de se tornarem incomunicáveis e que põe por terra todas as barreiras (...) A tela se amplia, e o mundo, que antes se encontrava separado de nós, passa a fazer parte de nós, tornando-se uma coisa real... (...) Não existe morte, existe imortalidade. O tempo é uno e indiviso (...).’ ”
(Tarkovski, p. 8)

E quantas imagens nós conhecemos? Quantas vezes nos remetemos à imagens vistas para discutirmos nossas realidades? E como explicá-las? Assim como a expressão de um sentimento, toda leitura de uma imagem nos trará

uma sensação de insaciabilidade com relação às palavras que utilizaremos. A verbalização não sustenta um sentimento, a visão de uma imagem.

Os seres humanos, acostumados a olharem as paisagens, pinturas, e depois as fotografias e o cinema aprenderam desde cedo também a lidar com palavras para definirem-se, para decodificarem suas ações e vontades. Mas as imagens expressam o indizível, o inexplicável, o sentido de sua existência.

E a morte? Inexplicável, indizível.

As imagens da *ars moriendi* surgiram para tornar inteligível, descartando palavras, o sentimento que o ser humano deveria ter no momento de sua morte. Iniciamos um pacto de silêncio e alerta, só o moribundo reconheceria os fantasmas do Bem e do Mal, quando estivesse no leito. Que terá sentido o homem medieval ao olhar para as iconografias das *ars moriendi*?

Nunca saberemos pois ao olhá-las, o homem viu naquelas imagens todos os medos, inseguranças, certezas e crenças que só ele tinha, que dependiam dos conhecimentos coletivos de sua época, mas que falavam diretamente a um ser cuja interpretação conversava com sua identidade única. Talvez o homem medieval tenha dividido com a comunidade sua nova descoberta mas a morte será, assim como as leituras das imagens, um evento sempre individual, uma sensação que lida com emoções pessoais.

" (...) o cinema é o que de mais ambíguo se pode imaginar. Eis a razão: o cinema é um plano-seqüência infinito que expressa a realidade através da realidade. Há sempre diante de cada um de nós uma câmara virtual e latente, de chássis inesgotável, que <<roda>> a nossa vida desde que nascemos até que morremos. Porque nossa linguagem PRIMEIRA E PURA é a nossa presença, realidade na realidade." (Pasolini, 1.981, p. 207)

E a *ars moriendi* foi cinema muito antes das imagens cinematográficas e seus movimentos estarem acessíveis aos olhos humanos. São seqüências de imagens que deveriam ser lidas numa determinada ordem, cujo entendimento levava à uma narrativa do bem-morrer, um final feliz através da salvação do

moribundo pelos braços benevolentes de um Cristo crucificado e da criança nua que viera lhe buscar. Ela tinha uma função – sensibilizar a sociedade para a morte através de um movimento de luta individual, na qual o agonizante pouco teria a fazer, exceto assistir anjos e demônios decidirem seu destino.

Imaginamos o homem medieval debruçado sobre a iconografia da *ars moriendi* da mesma forma como a sociedade contemporânea se debruça sobre o cinema, lendo-o através de sua gama de significações pessoais ou sociais e não com os olhos para a produção destas imagens, permitindo sua entrada desimpedida na cultura e na modificação do sentimento sobre a morte.

São imagens modelares, trazem as virtudes e vícios expostos em suas composições que devem ser seguidas pelos olhos que as assistem, transformando a consciência do ser humano em seu tempo de existência. A *ars moriendi* foi pensada numa seqüência de movimentos de olhares que serviriam para aproximar o homem medieval de um ideal de vida, comprometendo-o com a morte.

Se antes o momento do morrer estava destinado a ser um momento solitário, as *ars moriendi* trariam rostos e sentimentos para acompanhar o agonizante, para um momento que continuaria a ser solitário.

“O pensamento da morte não corresponde à imagem de nossa própria morte; a imagem de nossa morte escapa à nossa capacidade de representação. Sempre que o homem tenta imaginativamente se ver como morto (no seu enterro, por exemplo), jamais consegue eliminar o seu ‘eu’, visto que ele permanece precisamente como espectador. Para se imaginar morto é preciso estar vivo. Portanto é impossível pensar na própria inexistência sem cair numa contradição.” (Maranhão, 1.985, p. 66)

Mas as imagens deixaram de vir do “além”, estão próximas, sabemos como são feitas, porém a sua importância continua, cada vez mais, desempenhando um papel fundamental na interpretação do ser humano sobre

a sua realidade. Elas entrelaçam o ser humano em sua comunicação com o universo, através da televisão e do cinema. O conjunto de sentimentos, resistências e possibilidades vistas no real construído e naturalizado do cinema são traduzidos através do universo real do espectador, e nele onde está a morte?

A distinção entre as *ars moriendi* e cinema está nos elementos que foram inseridos na nossa inteligibilidade sobre o viver - a ciência incorporada como potência diante da morte, o ser humano e seu sentimento de poder e fracasso, angústia e prazer, diante do modo capitalista e materialista de observar-se no universo como ser em aquisição, seja de bens ou de conhecimentos. O significado destas duas formas de educação visual dependem da cultura vividas pelas sociedades inseridas em cada momento específico da humanidade.

Podemos falar também de um aspecto da linguagem do cinema que explicita e introduz o ser humano num universo no qual sua identidade mistura-se inevitavelmente à identidade das imagens:

"Nosso olho, e com ele nossa consciência, identifica-se com os personagens do filme; olhamos para o mundo com os olhos deles e, por isso, não temos nenhum ângulo de visão próprio. Andamos pelo meio de multidões, galopamos, voamos ou caímos com o herói, se um personagem olha o outro nos olhos, ele olha da tela para nós. Nossos olhos estão na câmera e tornam-se idênticos aos olhares dos personagens. Os personagens vêem com nossos olhos." (Balázs, B. In Xavier, I., 1.983, p. 85)

O cinema impõe, por sua própria estrutura, o entendimento individual de cada espectador diante dos fatos narrados. Estamos falando para além do olhar para uma imagem e observamos nela aspectos similares aos da nossa vida cotidiana para poder, desta forma, compreender a mensagem a ser dita. É a luz do cinema, o olhar da câmera que nos penetra através de sua linguagem. Eis a sua proeza máxima. O filme não é uma arte estática, suas cadeias de fotogramas

previamente organizadas e montadas com o cuidado de cada equipe: diretor, produtores, etc., são pensadas em seus significados até o momento em que são interceptadas pelo olhar e pela inteligência de quem assiste.

“ O filme, então, torna-se mais que um rolo de película exposto e montado, com uma história, um enredo. Uma vez em contato com a pessoa que o vê, o filme se separa do autor, começa a viver a sua própria vida, passa por mudanças de forma e significado.” (Tarkovski, 1998, p. 140)

Ao contrário de outras formas de educação, a experiência visual permite que todos os que a visualizam possam partilhar das imagens sem a necessidade de um conhecimento prévio sobre elas, pois independem de seriações ou pré requisitos para que possamos observá-la. Tanto as *ars moriendi* quanto o cinema se beneficiaram desta vantagem oferecida pelo recurso da imagem como veículo.

A compreensão da imagem ocorre no momento em que é assistida pelo espectador, conforme sua individualidade. Porém, a narrativa da imagem, no momento em que é assistida, já está definida e concluída por aqueles que a produziram. Definitiva porque todo filme tem uma duração, porque toda seqüência de imagens, montadas na forma de um filme, documentário, ou qualquer expressão que seja do cinema é mortal. Os personagens, o enredo e a própria narrativa nascem no momento em que o espectador se destina a assistir as imagens e morrem no desviar dos olhos destes mesmos espectadores.

“ Diferentemente pois do que se passa na vida ou no cinema, uma acção (sic) num filme (...) tem como significado o significado de uma acção real que lhe seja análoga (...) mas o seu sentido encontra-se já concluído e é já decifrável, como se a morte tivesse já chegado.” (Pasolini, 1981, p. 201)

A morte se aproxima dos espectadores não apenas nos temas dos filmes. É a morte de um filme que organiza sua seqüência de imagens. Ela transforma o

viver em acontecimentos e ações sucessivos, como no cinema, mascarando os conflitos da existência real e fílmica. Há uma cronologia de montagem – as imagens seguem sempre uma após a outra, apresentando o tempo organizado nas imagens – mas não necessariamente o tempo da narrativa é similar ao tempo real conhecido. Um filme pode ter toda sua cronologia de tempo alterada no final da estória, ou nos sonhos de uma personagem.

Lola está neste contexto, rompendo com a estrutura linear de sua história, mas mantendo uma narrativa seqüencial de imagens, na qual Tykwer, assim como seus espectadores, estão inseridos, de acordo com a convenção universal do tempo. A ironia do filme está, portanto, na direção de Tykwer que oferece à personagem principal vinte minutos para correr e para o espectador, vinte minutos para observá-la correndo. Uma brincadeira com o real vivido por quem assiste através da corrida de Lola, um jogo incompreendido pelos espectadores durante a sessão pois os cortes e as seqüências não são concentradas apenas em Lola, mas também nos personagens que compõem sua corrida, os possíveis futuros daqueles vultos que foram fixados no começo e que passam por Lola no filme, o romance de seu pai e a espera de Manni.

Mas Lola pode, através do cinema, ir contra sua cronologia, e sentimos através de sua vida-morte-vida a sensação de podermos jogar com nossas existências, ultrapassando as barreiras mais intransponíveis. Jogos trazem esta sensação.

“ Um pouco como num sonho: o que a gente vê e faz num sonho não é real, mas isso só sabemos depois, quando acordamos. Enquanto dura o sonho, pensamos que é verdade. Essa ilusão de verdade, que se chama impressão da realidade, foi provavelmente a base do grande sucesso do cinema. O cinema dá a impressão de que é a própria vida que vemos na tela, brigas verdadeiras, amores verdadeiros. Mesmo quando se trata de algo que sabemos não ser verdade, (...) a imagem cinematográfica permite-nos assistir a essas fantasias como se fossem verdadeiras; ela confere realidade a essas fantasias.” (Bernadet, p. 12)

Dentre as fábulas conquistadas pelo cinema a partir de sua linguagem, a experiência da imortalidade através da captação da imagem do ser filmado e da possibilidade de reprodução das imagens representam aspectos sobre a percepção da presença da morte e da alteração de sua compreensão na sociedade atual.

A *ars moriendi* falou para o homem de sua época como deveria ser a expressão da morte, através de rostos e julgamentos, atos, virtudes e vícios que deveriam ser compreendidos como elementos do Bem e do Mal. Lola nos falou, jogou conosco, uma sociedade onde a barganha, o acaso produzido e o controle de todas as coisas são associados ao nosso sentimento de onipotência, de sobrevivência. Ela expôs sua visão de morte e cá estamos, olhando para ela.

O cinema traz para o espectador a sensação única da imortalidade, experiência que pode ser sentida nos momentos nos quais o cinema pode repetir indefinidamente, recriando ou imitando a realidade, mas contradizendo-a, já que o tempo da vida não pode se repetir.

Lola repete.

BIBLIOGRAFIA

ARIÈS, Philippe. O homem diante da morte. Rio de Janeiro: Francisco Alves Ed., 1977, vol. I e II

* ALMEIDA, Milton José de. Imagens e sons: a nova cultura oral. São Paulo: Cortez, 1994 (coleção questões da nossa época, v.32)

* _____, Milton José de. "A educação Visual da memória - Imagens Agentes do Cinema e da Televisão". Pro-Posições, vol. 10 [2] : 29, p. 5-18. Campinas, 1999

* _____, Milton José de. Cinema Arte da Memória. Campinas, S.P: Autores Associados, 1999

_____, Milton José de. O eclipse, o dragão e o cinema. Estudo sobre o filme: O Estado de Cão, dirigido por P. Brosens e D. Turmunkh, 2001 (texto não publicado)

* ANDRADE, Ana Lúcia. O filme dentro do filme - a metalinguagem no cinema. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999

✱BALÁZS, Bela. "Nós estamos no filme". In Ismail Xavier (org.). A experiência do cinema. Rio de Janeiro: Ed. Graal, 1991

BAZIN, André. "Ontologia da imagem fotográfica". In Ismail Xavier (org.). A experiência do cinema. Rio de Janeiro: Ed. Graal, 1991

_____, André. "Morte todas as tardes". In Ismail Xavier (org.). A experiência do cinema. Rio de Janeiro: Ed. Graal, 1991

_____, André. À margem do erotismo no cinema. In Ismail Xavier (org.). A experiência do cinema. Rio de Janeiro: Ed. Graal, 1991

BÍBLIA DE JERUSALÉM. São Paulo: Edições Paulinas, 1985

BENJAMIM, W. "Jogos e prostituição" In Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo. São Paulo: Brasiliense, 1989

✱BERNADET, Jean-Claude. O que é cinema?. São Paulo: Editora Brasiliense. Coleção Primeiros Passos, 1980.

BOSI, A. "Fenomenologia do Olhar" In Novaes, A. (et al.) O Olhar. São Paulo: Companhia das Letras, 1.998

DETHLEFSEN, Thorwald e DAHLKE, Rudiger. , "O bem e o Mal" In A doença como caminho: uma visão nova da cura como ponto de mutação em que um mal se deixa transformar em um bem. São Paulo, Editora Cultrix.

MARANHÃO, José Luis. O que é a morte ?. Editora Brasiliense. Coleção Primeiros Passos, n. 150, 1985

MANNONI, Maud. O nomeável e o inominável – a última palavra da vida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., coleção Transmissão do Pensamento, 1995

* MIRANDA, Carlos Eduardo Albuquerque de. Educação da Face: o Cinema e as Experiências de Paixão. Campinas, SP, 2000. Tese (Doutorado na área de Educação, Conhecimento, Linguagem e Arte). Faculdade de Educação, UNICAMP.

MORIN, Edgar. O homem e a morte. Rio de Janeiro: Imago Ed., 1997

OLIVEIRA JÚNIOR, Wenceslão Machado de. Chuva de Cinema: Natureza e Cultura Urbanas. Campinas, SP, 2000. Tese (Doutorado na área de Educação, Conhecimento, Linguagem e Arte). Faculdade de Educação, UNICAMP.

PASOLINI, Pier Paolo. Empirismo Hereje. Lisboa: Assírio e Alvim Ed., 152ª edição, 1981.

SONTAG, Susan. Ensaio sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Arbor, 1981

* TARKOVSKI, A. A. “Tempo, ritmo e montagem”. In Esculpir o tempo. Ed. Martins Fontes, 1998

FILMOGRAFIA Principal - ficha técnica

Corra, Lola, Corra

Título original: Lola Rennt

Direção: Tom Tykwer

Roteiro: Tom Tykwer

Fotografia: Frank Griebe

Montagem: Mathilde Bonnefoy

Elenco: Franka Potente (Lola), Moritz Bleibrey (Manni), etc.

Produtor: Stefan Arndt

Produção: Alemanha - Upstream Pictures Postbus/HD Amsterdam, The Netherlands

Colorido, 81 minutos, 1.998

SITES

Imhof, Arthur E. Uma *ars moriendi* para os nossos tempos: Para viver uma vida plena - para alcançar uma morte tranquila. VARIA HISTÓRIA. Belo Horizonte, UFMG, n.º 15, Março/1996, 28-36. Disponível em: <www.userpage.fu-berlin.de/~aeimhof/amb.htm>. Acesso em: 15/06/2002.

