

**A cidade nas telas:
representações do espaço urbano no cinema brasileiro**

Marcia de Souza Santos¹

Resumo

O presente artigo objetiva analisar as possibilidades de diálogo entre as representações do espaço urbano no Brasil e a linguagem cinematográfica. Importa destacar a riqueza de significados que os filmes brasileiros podem nos oferecer, na medida em que constituem manifestações de um imaginário sobre as cidades brasileiras que marcam as representações ali veiculadas. Através do referido diálogo, percebe-se o quanto as cidades podem ser concebidas como invenções sociais, na medida em que se constituem e se representam através das relações entre os indivíduos e desses com o seu ambiente. Lanço um olhar mais atento sobre o filme *Jogo Subterrâneo* (de Roberto Gervitz, 2005), visando a um aprofundamento dos objetivos aqui propostos.

Palavras-chave

Cinema, Espaço urbano, Representações, Imaginário.

Abstract

This article aims to examine the possibilities of dialog between the representation of the urban space in Brazil and the cinematographic language. It matters to detach richness of meanings that Brazilian films can offer, as they constitute manifestations of an imaginary about the Brazilian cities that mark the propagated representations there. Through the related dialogue, we can notice how the cities can be designed as social inventions, in that they represent and that is through the relationships between individuals and those with their environment. I extend my look on the film *Jogo Subterrâneo* (of Roberto Gervitz, 2005), aiming at to a deepening of the objectives considered here.

Key-words

Cinema, Urban space, Representations, Imaginary.

A historiografia contemporânea proporcionou, nas últimas décadas, uma significativa transformação epistemológica, na medida em que passou a consolidar a importância de novas fontes históricas, antes ignoradas ou relegadas a segundo plano, além de revisitar fontes antigas, porém com um novo olhar sobre as mesmas. Não há mais dúvidas de que *qualquer* "vestígio" do passado possui o seu valor interpretativo, cabendo ao historiador elaborar as perguntas adequadas aos interesses de sua pesquisa.

¹ Concluiu a graduação em História pela Universidade Federal Fluminense (UFF), concluiu a especialização em História Cultural pela Universidade de Brasília (UnB) e, atualmente, é mestre em História Cultural pela Universidade de Brasília (UnB).

Sob essa perspectiva, também se destaca a valorização de objetos até então desconsiderados nos estudos históricos, anteriormente mais direcionados para grandes estruturas políticas, econômicas e sociais. O que se vê atualmente, especialmente no âmbito dos estudos culturais, é um deslocamento da perspectiva macro para a microanálise histórica. Como bem observa Jacques Revel (1998, p. 32), na escala macrosocial perde-se de vista a história vivida, a experiência concreta dos indivíduos, em favor de sujeitos sociais abstratos e de dinâmicas generalizantes. Enquanto, através da microanálise histórica, chega-se à vivacidade e à dramaticidade dos enredos singulares que fornecem ao pesquisador um universo social bem mais complexo e que, naturalmente, escapa ao olhar macroanalítico. Seguindo este mesmo caminho, Michel Maffesoli (1984, p. 12) nos informa que, contrariamente a um projeto totalizante e unificador, onde os sujeitos apenas se submetem às imposições hegemônicas, é na vida cotidiana e nas múltiplas situações do dia-a-dia que a identidade social se constrói, mesmo que de forma caótica.

Buscando inserir-se no âmbito das transformações, brevemente apontadas, o presente estudo objetiva analisar algumas representações do espaço urbano no Brasil através da linguagem cinematográfica, realizando, para isso, uma análise mais aprofundada desse objeto, através do filme *Jogo Subterrâneo*, de Roberto Gervitz.

Cidade e identidade nas telas brasileiras

Após um período de crise no meio cinematográfico – representado pelo fim da Embrafilme, durante o governo de Fernando Collor (1990 – 1992) – e a praticamente ausência do Estado como incentivador de uma política para este setor cultural, a segunda metade da década de 1990 desponta como a época de renascimento do cinema brasileiro, com o crescimento gradativo dos filmes produzidos no país, fazendo com que alguns críticos e teóricos do cinema denominassem esse período de Retomada² (ORICCHIO, 2003).

Desse período recente até os dias atuais, proclama-se uma tendência à diversificação temática relativa à cinematografia brasileira. Independentemente das discussões entre os que acolhem ou rejeitam essa pluralidade³, o fato é que muitos são os filmes que de alguma forma dialogam com o espaço urbano brasileiro. A forma como se estabelece esse diálogo é que, certamente, não se manifesta de forma homogênea no universo cinematográfico analisado.

De acordo com os estudos de Paulo Ricardo de Almeida (2005), o que predominava atualmente, entre os filmes que abordam a temática urbana, são aqueles conhecidos como “comédia dramática de situação”, cujas fórmulas são herdadas das *sitcons* norte-americanas. Esses filmes costumam remeter os conflitos internos dos personagens a ambientes virtualizados. Isto significa dizer que a cidade retratada nas telas é uma cidade descaracterizada, tratada apenas como pano de fundo para os dramas pessoais de seus

² Segundo Luiz Zannin Orichio, o filme *Carlota Joaquina, Princesa do Brasil*, de Carla Camurati, representa o marco zero para a Retomada do cinema brasileiro. Lançado em 1995, foi o primeiro filme da década de 1990 a ultrapassar a marca de um milhão de espectadores.

³ Para um panorama das discussões, acima referidas, conferir a obra: CAETANO, Daniel (org.). *Cinema Brasileiro. 1995-2005. Ensaios sobre uma década*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

personagens. Daí a frequência da utilização de *travellings*, “voadores” de computação gráfica, que fornecem uma visão panorâmica da paisagem, porém distante e “fria”, sem a possibilidade de imersão por parte do espectador, que apenas a contempla. Outro recurso cinematográfico muito utilizado para as comédias urbanas – no sentido de proporcionar uma descaracterização das cidades, de generalizá-las – é através da adoção constante do *close-up*, que fecha o ângulo da câmera sobre pequenos detalhes e, conseqüentemente, direciona o olhar do espectador para os personagens, eliminando qualquer resquício de ambientação. Com o mesmo propósito, os cineastas também podem se valer do desfoque intencional do segundo plano, retirando assim a importância do contexto urbano na qual a ação se insere. Visando, ainda, a adoção de uma “estética televisiva”, afirma Almeida (2005) que as imagens do espaço urbano nesses filmes primam pela luminosidade, pela clareza absoluta, não deixando zonas de sombras e incertezas que possam levar à dúvida e, por conseqüência, à reflexão. O espaço já está dado, pronto; restando ao espectador apenas absorvê-lo, como se constata na análise a seguir:

Nas comédias urbanas recentes, em sua maioria, [...] tem-se a descaracterização da cidade – não importa se São Paulo, Rio de Janeiro ou Porto Alegre – [...] ao mesmo tempo em que se anula a confluência histórica, política, social e cultural que os grandes centros cristalizam na essência [...] o que está em jogo em *Viva Voz*, *O homem que copiava*, *A partilha*, *A dona da história* ou *Sexo, amor e traição* é a tentativa de alterar o meio urbano em mero pano de fundo – nem agente, nem paciente – para os conflitos afetivos dos e entre os personagens, que derivam exclusivamente de idiossincrasias internas e que se situam descolados dos problemas, das belezas, dos acasos, das dificuldades, dos sofrimentos e das paranóias vivenciadas dentro das selvas de pedra (ALMEIDA, 2005, p. 94-95).

Outra corrente que também tematiza o espaço urbano, e que vem crescendo no interior da cinematografia atual, é aquela representada pelos filmes que procuram expor algumas mazelas sociais predominantes nesse espaço, especialmente o problema da violência urbana. E, ao tratar da violência, a favela geralmente aparece como seu “habitat” quase natural.

Sugere a pesquisadora Ivana Bentes (2007) que vivemos um momento de fascínio por esse “outro social”, visto que o cinema atual é um cinema de classe média, feito por ela e para ela. Desse modo, e à semelhança do Cinema Marginal das décadas de 1960 e 1970, ganha espaço nas telas o discurso que reflete o cotidiano dos favelados, desempregados, presidiários, drogados, subempregados etc. Apesar de advertir que cada filme que trabalha com essa temática possui propostas e narrativas bem distintas, devendo ser analisados em suas singularidades, Ivana Bentes ressalta a tendência à estetização glamourizada da pobreza, presente nessa corrente de filmes. A favela encontra-se, ali, inserida em um imaginário social no qual a miséria é cada vez mais consumida como um elemento de tipicidade ou como folclore urbano. Outro traço marcante nesse discurso sobre a pobreza – ou sobre o “outro” da classe média – situa-se na praticamente ausência de um discurso político explicativo da miséria e da violência. Esses filmes raramente se arriscam a julgar; apenas pretendem revelar um estado de coisas, diferenciando-se radicalmente, neste aspecto, dos filmes com temáticas urbanas do Cinema Novo. São filmes “ácidos”, que abrem mão de compreensões totalizantes para se voltarem para transgressões pontuais, localizadas, através de narrativas brutais.

Ao analisar as significativas diferenças no interior desse gênero cinematográfico – que vão desde filmes mais complexos e críticos, como *O Invasor* (Beto Brant, 2002), até aqueles que Ivana Bentes considera como inseridos numa proposta de simples estetização da pobreza, como *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles, 2002) – a pesquisadora conclui pela predominância de filmes que fornecem uma visibilidade midiática para as favelas, mas que não transformam essa visibilidade em denúncia (como se propunham os cineastas do Cinema Novo). Contrariamente, a vida violenta das favelas é transformada em banalidade e *fait divers*, pois “o cinema penetra nesses territórios como um cirurgião penetra num corpo moribundo: com curiosidade médica e até paixão, mas sem esperança de uma real intervenção” (BENTES, 2007, p. 220).

Nos subterrâneos da cidade

O cinema brasileiro recente que tematiza o espaço urbano não vive só das comédias de situação ou dos enredos sobre violência nas grandes cidades, como possa parecer num primeiro olhar. Existem muitas outras películas onde o cuidado forte com a ambiência aparece como um traço marcante no enredo fílmico. E, é bom lembrar, que quando se fala em ambiência, não se está tratando somente dos aspectos físicos de uma paisagem urbana, dos lugares propriamente ditos, mas se está referindo à relação desse lugar com todos os atores sociais que o animam. Como afirma Michel Maffesoli, é essa relação que estabelece a ambiência, por sua vez constituída pela “animação das ruas, a vida dos bares, os rumores da circulação, os diversos odores que percorrem a cidade...” (1984, p. 61); enfim, é a ambiência que cria essa cidade pela experiência daqueles que a habitam.

Buscando refletir sobre esses filmes que trazem um olhar mais cuidadoso sobre o espaço urbano – onde o ambiente em que transcorrem as ações não constitui um simples cenário, mas um lugar privilegiado da experiência sensível – utilizo o filme *Jogo Subterrâneo* como foco específico de análise⁴, para se perceber uma das possibilidades de representação das cidades no cinema brasileiro contemporâneo, no interior da categoria de filmes acima mencionada.

Um homem, chamado Martín (Felipe Camargo), inventa um jogo de regras rígidas para encontrar a mulher de sua vida. Traça previamente um trajeto de metrô, com as devidas conexões, entra num vagão e escolhe ao acaso uma mulher atraente, atribuindo-lhe um nome fictício. Se ela realizar rigorosamente o trajeto imaginado por ele, será considerada a eleita. As coisas não saem como Martín deseja: “suas” mulheres saem do vagão antes ou depois do previsto e tomam outras direções. Com algumas delas, o protagonista ainda estabelece algum tipo de relação, mas o fato de não seguirem o itinerário idealizado por ele, faz com que não queira seguir em frente no relacionamento.

Este é o enredo resumido do longa-metragem *Jogo Subterrâneo*, de Roberto Gervitz, lançado em 2005. Constitui uma adaptação de “Manuscrito encontrado em um bolso”, um dos oito contos da obra “Octaedro”, do argentino Julio Cortázar (1914-1984). No conto de Cortázar, a ação transcorre no metrô de Paris. Gervitz, por sua vez, pensou primeiramente

⁴ Ao final do presente artigo, encontra-se a ficha técnica do filme analisado.

em realizar as gravações do filme em Buenos Aires, mas desistiu, e então elegeu o metrô de São Paulo como cenário ideal (COUTO, 2005).

Interessante realçar neste fato a diversidade espacial por onde se desloca esse enredo – pensado por seu autor/escritor em Paris, admitido como hipótese em Buenos Aires e transformado em filme na cidade de São Paulo. O que poderia se tornar um obstáculo (filmar uma história que se passa originalmente em outro continente), aparece como constatação da existência de um *homem urbano* – o “urbanita”, segundo expressão de Maria Stella Bresciani (1996, p. 47) – que independentemente da cidade que habita, compartilha de um imaginário engendrado no interior desse espaço que é comum a outros habitantes de cidades semelhantes (especialmente das grandes metrópoles). Também possui, este urbanita, um perfil psicológico que, como nos informa Bresciani (1996, p. 46-49), é característico do homem moderno que ocupa os espaços urbanos. Baseada nos estudos de Simmel, a autora demonstra que esse habitante das cidades acaba sendo moldado internamente pelos constrangimentos exteriores deste espaço, formando assim um repertório comportamental que não se diferenciaria muito de urbanita para urbanita:

De seu psiquismo procura-se excluir qualquer traço de irracionalidade, instintos e impulsos emotivos, dado seu caráter imponderável. É assim que a exatidão e a precisão minuciosas asseguram ao mesmo tempo a maior impessoalidade e a individualidade melhor definida. A atitude *blazée* constitui então o traço mais marcante das manifestações psíquicas do habitante das metrópoles (BRESCIANI, 1996, p. 48-49).

Atitude *blazée*, facilmente reconhecida em Martín, quando este perambula pelas estações do metrô paulistano, somente preocupado com o desenrolar de seu jogo e, portanto, alheio ao ambiente ao seu redor. Ao mesmo tempo e paradoxalmente – e essa é uma das riquezas desse enredo –, o protagonista cria um jogo onde dá vazão justamente àqueles sentimentos de irracionalidade e impulso emotivo que a vida na metrópole insiste em tentar disciplinar, ou mesmo anular. Outro paradoxo: Martín tenta encontrar seu grande amor através da criação de um mecanismo extremamente rígido e racionalizado. Traçando itinerários de viagem do metrô e esperando que a mulher escolhida siga o trajeto idealizado, o protagonista tenta impor um controle sobre sua própria vida, ou mesmo se defender dela. Temos aqui representada toda a complexidade daquele perfil psicológico do urbanita de que nos fala Bresciani, atravessado por um campo de tensões onde se entrecruzam esses sentimentos contraditórios, concentrados no papel de Martín. Remetendo à relação entre essas tensões internas do homem moderno e o espaço das cidades, Michel Maffesoli também percebe o quanto há de imperfeição e imprevisibilidade na existência cotidiana, pois afirma que a cidade “é um lugar dinâmico, feito de ódios e amores, de conflitos e distensões, é uma ‘casa’ objetiva e subjetiva onde uma socialidade é vivida diariamente, na palidez e no brilho, fundada, como toda situação mundana, no limite” (MAFFESOLI, 2004, p. 58).

Ainda ao tratar do aspecto comportamental de Martín, torna-se significativo destacar o quanto esse personagem economiza palavras para expressar seus pensamentos e sentimentos. Como afirma o diretor Gervitz, “o Martín, quando fala, fala pouco. A visão, os sentidos são muito mais importantes...” (2005). Aqui se observa, num primeiro plano, a solidão do homem urbano em contraste com a multidão anônima que frequenta cotidianamente o metrô de São Paulo e que ambienta a história de Martín. Mais uma vez,

recorro ao pensamento de Michel Maffesoli que, ao analisar esse silêncio peculiar das metrópoles, demonstra que se trata de mais uma “especificidade da poesia cotidiana que se vive bem mais do que se verbaliza” (MAFFESOLI, 2004, p. 61). A introspecção de Martín, portanto, não é apresentada no filme simplesmente como algo característico de sua personalidade, mas como um aspecto distintivo do homem que habita as grandes cidades.

Martín fala pouco e também procura controlar suas emoções. Não admite, a princípio, estabelecer vínculos afetivos com pessoas que não estejam previamente planejadas em seu jogo imaginário. No entanto, como o real não se deixa controlar, sobretudo nos grandes centros urbanos como São Paulo, o personagem acaba se relacionando com mulheres que fugiram de seu planejamento inicial. Em sua busca, Martín se depara com Laura (Júlia Lemmert), Tânia (Daniela Escobar) e Ana (Maria Luiza de Mendonça). Fascinado, ele trai o próprio jogo, relacionando-se de diferentes formas com cada uma dessas mulheres. Com isso, fica em evidência a imprevisibilidade da vida urbana e, ao mesmo tempo, a capacidade dos homens de negociar com as incertezas do real, como evidencia o próprio diretor do filme: “Eu queria descrever a tensão entre as duas forças: a do desejo de controlar a vida e de se proteger, e da própria vida te chamando” (SAN SEBASTIÁN..., 2005).

O confronto do protagonista com essas diferentes personagens põe em evidência a cidade como matriz de múltiplos encontros, como o espaço onde se engendra a socialidade de que nos fala Maffesoli (1984). Segundo esse autor, é através das ruas, dos bairros, dos becos, dos bares – e, por que não, dos metrô – que se estrutura a trama social, de maneira bem precisa. E, ao falar dessa trama social que constitui as modulações da vida cotidiana, torna-se significativo destacar, no filme, o relacionamento entre Martín e Victória (Thavyne Ferrari), filha de Tânia. É com essa personagem – uma criança autista – que o protagonista do filme estabelece a relação mais densa. Justamente com uma menina cuja doença a torna desvinculada do mundo ao seu redor é que Martín consegue viver momentos de maior ternura e humanização. É também com Victória, por mais paradoxal que possa parecer, a pessoa com quem Martín melhor se comunica (mesmo que através da linguagem musical, e não da fala). Muito provavelmente, por ele também não se sentir tão vinculado a esse real que o atormenta.

Passemos a outro “protagonista” dessa história: o personagem-metrô. Esse meio de transporte – um dos símbolos das grandes metrópoles modernas do século XX – não se constitui num mero cenário para o filme de Gervitz; antes emerge como a própria essência de *Jogo Subterrâneo*.

No início do capítulo, “Relatos de espaço”, Michel de Certeau (1994, p. 199-217) informa que na Atenas contemporânea os transportes coletivos chamam-se *metaphorai*. Nada mais apropriado do que essa denominação para definirmos o sentido do metrô de São Paulo no filme *Jogo Subterrâneo*.

Esse meio de transporte subterrâneo deve ser percebido, no filme, como uma metáfora em vários sentidos. Primeiramente, ele oferece um contraponto à história de amor inusitada de Martín. Enquanto procura reagir à impessoalidade e racionalidade do mundo urbano, o protagonista escolhe justamente um local ultra-racionalizado, formado por linhas

retas e marcado pela imposição tecnológica para ambientar a sua trama. Além disso, sobressai-se, no espaço privilegiado pelo filme, o emaranhado de itinerários possíveis, as diversas estações, os trilhos urbanos. De certa forma, é a linha da vida de Martín que está presente ali, com as opções, escolhas e decisões que devem ser feitas, cotidianamente.

Outra característica, que nesse caso diferencia o metrô dos demais transportes coletivos: ele caminha no subterrâneo. Mais uma vez, a metáfora espacial se estabelece, referindo-se àqueles sentimentos que geralmente estão escondidos nas profundezas, no interior da personalidade humana. Provavelmente, não causaria o mesmo efeito se a história de Martín se desenvolvesse nas ruas claras e ensolaradas da Zona Sul do Rio de Janeiro, por exemplo. O metrô, desta forma, é concebido como a subjetividade do personagem.

Percebe-se, assim, o quanto os lugares e as experiências dos habitantes das cidades possuem uma estreita relação, pois esses lugares só adquirem significados em função de tais experiências humanas. Michel de Certeau, ao resumir de forma precisa a relação acima, afirma que “o espaço é um lugar praticado” (1994, p. 202). E o metrô de São Paulo, em nosso filme, é representado como um *lugar* que, apesar de planejado para transportar racionalmente seus passageiros de um lado para o outro, transforma-se em *espaço*, justamente pelas ações dos sujeitos que o utilizam.

Como se percebe, Gervitz opta por representar a cidade de São Paulo basicamente através de seus subterrâneos, e não pela revelação de amplas paisagens externas, como é mais comum entre os filmes atuais que se relacionam com o espaço urbano. Dos cento e dez minutos de filme, um pouco mais de um terço da película se passa nas estações e túneis do metrô (BARTOLOMEI, 2003). Ainda assim, entre as outras cenas que não transcorrem no referido espaço, grande parte delas situa-se em ambientes fechados, geralmente no período noturno: principalmente no bar onde Martín trabalha e na casa de Ana, a mulher com quem mantém o relacionamento principal. As poucas cenas que se desenvolvem em ambientes mais claros e abertos, onde as cores são realçadas, não por acaso se situam em lugares distantes de São Paulo: na primeira viagem que Martín e Ana fazem juntos, em direção ao sul do país e, ao final do filme, quando Martín parte à procura de Ana para uma cidade fictícia, também ao sul. Torna-se relevante chamar a atenção, nesse momento, para o papel da iluminação e da fotografia no processo de elaboração de um filme, na medida em que essas técnicas e recursos cinematográficos contribuem significativamente para a produção de determinados sentidos sobre a narrativa, como percebido no exemplo acima.

Pelo que foi até o momento exposto, pode-se inferir que o cineasta Roberto Gervitz escolheu representar a cidade de São Paulo não pela exuberância de seus aspectos paisagísticos e arquitetônicos, mas sim através de seus habitantes e suas experiências sensíveis, no espaço subterrâneo do metrô. Este aparece como um verdadeiro micro-cosmo da vida paulistana, o que pode ser comprovado não somente pela presença constante do protagonista e das mulheres com as quais Martín se relaciona no interior dos vagões, mas também através de todos aqueles rostos anônimos que freqüentam esse metrô. Com um olhar um pouco mais atento para os figurantes do filme, que aparecem no interior dos vagões, pode-se vislumbrar os mais diversos tipos que compõem a figura do urbanita: por lá circulam um palhaço, um músico tocando violino, uma freira, idosos, estudantes etc.

Constata-se, mais uma vez, que o imaginário que permeia as representações urbanas, para Gervitz, está indissociado dos atores que animam esse espaço.

Cabe destacar, finalmente, alguns aspectos relativos ao processo de filmagem de *Jogo Subterrâneo*, que também dizem muito sobre a forma como o cineasta e sua equipe concebem o espaço urbano e mesmo como atuam sobre ele. Durante os setenta dias de filmagens, a equipe de produção teve que enfrentar todas as dificuldades técnicas relacionadas às gravações no metrô de São Paulo. Como seria praticamente impossível gravar as cenas durante o período normal de uso desse transporte – devido à quantidade de pessoas que necessitam circular no local –, optou-se por filmar no horário entre 1h e 4h da manhã, o que ocorreu durante trinta e um dias (ARANTES, 2003). Filmagens em estações paulistanas como as de São Bento, Sé, República, Jabaquara, Vila Nova, Vila Madalena, 13 de Maio, entre outras, exigiram grande dedicação da equipe técnica, como se constata nas palavras do cineasta: “para filmar no metrô, nos preparamos de forma muito rigorosa, pois nada podia sair errado. Pense que a Companhia do Metrô tinha que mobilizar funcionários, composições, linhas e estações do terceiro metrô mais denso do mundo” (COUTO, 2005).

Outra questão complexa, relativa às filmagens, foi o aspecto da sonorização. Segundo o editor de áudio, Geraldo Ribeiro, somente trabalhando nesse filme percebeu o quão barulhentas são as ruas de São Paulo, quando se capta o som direto dos diálogos dos atores (BARTOLOMEI, 2003). Nas cenas externas, como uma filmada no viaduto Santa Ifigênia, os técnicos tiveram que lidar com o barulhento ronco dos escapamentos dos ônibus, as buzinas dos automóveis, as pregações religiosas e até mesmo o grito de crianças, atrapalhando as gravações. Sem contar as cenas subterrâneas, pois, como afirmou Geraldo Ribeiro, “o metrô é uma estrutura muito ruidosa” (BARTOLOMEI, 2003).

O próprio trem do metrô nem sempre se comportou como um ator obediente, às vezes constituindo mais um obstáculo a ser vencido. O movimento dos vagões muitas vezes atrapalhava as câmeras, que tremiam involuntariamente, irritando seus operadores. Francisco Ramalho, produtor do filme, expressou bem essa irritação, exclamando: “é o inferno: o trem acerta, o ator não acerta, ou o contrário” (ARANTES, 2003). E tudo isso, devendo ser realizado com uma pressa considerável por ter, a equipe de filmagem, apenas três horas por dia para gravar no espaço do metrô.

Não é difícil perceber, ao se ter contato com os bastidores das filmagens de *Jogo Subterrâneo*, que este é o momento em que a cidade se sobrepõe ao filme, onde o ritmo frenético e tenso da metrópole paulistana se impõe sobre as gravações, conferindo, por sua vez, novos significados sobre a narrativa fílmica. Realidade e ficção se entrecruzam em um mesmo espaço.

Jogo Subterrâneo é um filme que foge razoavelmente à linguagem naturalista, predominante no cinema brasileiro, que vem seguindo uma tendência de apropriação deliberada da estética documental para produzir um efeito de “espelho da realidade”. Como classifica Gervitz, seu filme situa-se numa linha tênue, pois, embora em tom realista, trata-se de uma “fábula moderna” (GERVITZ, 2005). É novamente o cineasta quem afirma que seu filme navega na contramão do cinema brasileiro recente, geralmente voltado para “os problemas da política, a miséria, a sensualidade ou o tropical” (SAN SEBASTIÁN..., 2005).

Gervitz defende a tese de que o cinema latino-americano, assim como o africano, possa “falar de tudo, como os americanos ou os europeus, e não só de favelas, futebol e narcotráfico” (SAN SEBASTIÁN..., 2005).

Considerações finais

Alguns filmes voltam-se mais para as mazelas sociais e econômicas dos grandes centros urbanos; outros mitificam esse espaço, utilizando-o como suporte para amplos cenários, com suas belas paisagens naturais ou humanas; outros, ainda, apresentam uma sensibilidade diferenciada, transformando a cidade em um personagem significativo de seu enredo. Todos esses filmes são resultados da impressão da experiência de seus realizadores com o espaço, que procuram transformar em imagens audiovisuais. As tentativas de apreensão do real, realizada por estes cineastas, traduzem na verdade um determinado imaginário social – dentre outros possíveis – que ancoram as representações sociais e os sentidos construídos por esse grupo que, por sua vez, não se restringe aos produtores da obra cinematográfica⁵, mas amplia-se para os espectadores da mesma.

Não está em julgamento, aqui, avaliar a qualidade dos filmes em questão – até porque esta dita qualidade depende de uma série de fatores, altamente subjetivos e, portanto, de difícil consenso. O que importa destacar é a riqueza de significados que todos esses filmes podem nos oferecer, na medida em que constituem a manifestação de um imaginário sobre as cidades brasileiras, que marca as representações ali veiculadas. Se tais representações parecem, por vezes, contraditórias, isto apenas revela as várias “cidades imaginárias” que podem ser construídas, pelos grupos e pelos indivíduos, no interior de uma mesma “cidade real”. Revela, ainda, que as cidades são “lugares praticados”, segundo a já mencionada concepção de Michel de Certeau (1994). Isto significa dizer que as cidades são invenções sociais, na medida em que se constituem e se representam através das relações entre os indivíduos e destes com o território.

Arrisco-me, nestas últimas considerações, a inferir que os filmes brasileiros que tematizam de alguma forma o espaço urbano representam encenações da vida cotidiana que, ficcionalizando o real ou impondo realismo à ficção, expressam nas telas um imaginário que permeia, de um modo geral, toda a sociedade envolvente: do cineasta e toda a sua equipe aos espectadores anônimos, que buscam nas telas o lazer e/ou a reflexão.

Ficha Técnica

Título Original: Jogo Subterrâneo

Gênero: Drama

Duração: 107 min.

Lançamento (Brasil): 2005

Distribuição: Buena Vista do Brasil

⁵ Tornar-se importante ressaltar que a autoria de um filme não deve ser atribuída somente ao diretor e ao roteirista, mas também ao produtor, aos atores, ao fotógrafo, ao operador de câmera, ao iluminador, ao montador, enfim, a todo um conjunto de sujeitos que formam o meio cinematográfico e que devem ser levados em consideração para que o filme seja compreendido não apenas pela obra em si, mas pela totalidade que ele representa.

Direção: Roberto Gervitz

Roteiro: Roberto Gervitz e Jorge Durán, baseado em conto de Julio Cortázar

Produção: Francisco Ramalho Jr

Co-produção: Vagalume Produções Cinematográficas / Miravista / Grapho Produções Artísticas

Música: Luís Henrique Xavier

Fotografia: Lauro Escorel

Desenho de Produção: Ana Cláudia Piacenti e Hércio Pugliesi

Direção de arte: Adrian Cooper

Figurino: Joana Porto

Edição: Manga Champion

Elenco

Felipe Camargo (Martín)

Maria Luísa Mendonça (Ana)

Júlia Lemmertz (Laura)

Daniela Escobar (Tânia)

Thávyne Ferrari (Victoria)

Maitê Proença (Mercedes)

Fausto Maule (Tadeu)

Zé Victor Castiel (Gordo)

Sabrina Greve (Sofia)

Referências bibliográficas

ALMEIDA, P. Ricardo de. Encontros e desencontros – Comédias de situações e a construção do espaço urbano no cinema brasileiro recente. In: CAETANO, Daniel (org.). *Cinema Brasileiro 1995 – 2005*. Ensaios sobre uma década. Rio de Janeiro: Azougue, 2005, p. 89-98.

ARANTES, Silvana. 'Jogo Subterrâneo' tem ação filmada nas estações do metrô de SP. Folha Online, 09 de setembro de 2003. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u36620.shtml>. Acesso em: 10 de nov. de 2007.

BARTOLOMEI, Marcelo. Captar o som é a maior dificuldade de filmar no metrô. Folha Online, 01 de outubro de 2003. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u37419.shtml>. Acesso em: 10 de nov. de 2007.

_____. Depois de filmar no metrô paulista, filme 'Jogo Subterrâneo' vai a SC. Folha Online, 01 de outubro de 2003. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u37418.shtml>. Acesso em: 10 de nov. de 2007.

BENTES, Ivana. Sertões e favelas no cinema brasileiro contemporâneo. In: BENTES, Ivana (org.). *Ecos do Cinema: de Lumière ao digital*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2007, p. 191 – 224.

BRESCIANI, M. Stella M. Cultura e História: uma aproximação possível. In: PAIVA, Márcia de & MOREIRA, Maria Ester (orgs.). *Cultura: Substantivo Plural*. Ciência Política, História, Filosofia, Antropologia, Artes, Literatura. Rio de Janeiro/São Paulo (co-edição): Editora 34, 1996, p. 35 – 53.

CAETANO, Daniel (org.). *Cinema Brasileiro*. 1995-2005. Ensaios sobre uma década. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

CERTEAU, Michel de. Relatos de espaço. In: *A invenção do cotidiano*. Petrópolis: Vozes, 1994, p. 199 – 217.

COUTO, J. Geraldo. Gervitz ambienta conto do argentino Julio Cortázar no subsolo paulistano. Folha Online, 22 de março de 2005. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u49978.shtml>. Acesso em: 10 de nov. de 2007.

GERVITZ, Roberto. *Entrevista contida nos Extras do DVD 'Jogo Subterrâneo'*. Buena Vista Home Entertainment, 2005.

MAFFESOLI, Michel. *A conquista do presente*. São Paulo: Rocco, 1984.

_____. O poder dos altares. In: *Notas sobre a pós-modernidade: o lugar faz o elo*. Rio de Janeiro: Atlântica, 2004, p. 47 – 76.

REVEL, Jacques. Microanálise e construção do social. In: REVEL, Jacques (org.). *Jogos de escalas: a experiência da microanálise*. Rio de Janeiro: FGV, 1998.

SAN SEBASTIÁN *exibe filme brasileiro 'Jogo Subterrâneo'*. Folha Online, 21 de setembro de 2005. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u53623.shtml>. Acesso em: 10 de nov. de 2007.