

Habitat¹

Raphael Aragão de Carvalho CAVALCANTE²

Arthur LINS³

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

Este trabalho investiga os modos de produção, métodos e técnicas utilizados, as intenções de temas e sentidos, e todo o processo do filme Habitat, uma realização experimental da disciplina de Montagem II do curso de Cinema e Audiovisual da UFPB. A construção social pelo próprio sujeito, a produção de imagens, o espaço de controle virtual e o consumo são temas trabalhados através da montagem que constrói uma narrativa cíclica e aberta baseada na fluidez das relações e dos interesses.

PALAVRAS-CHAVE: habitat; sociedade fluida; audiovisual; lugar; espaço virtual.

INTRODUÇÃO

Hoje somos bombardeados por uma tal quantidade de imagens a ponto de não podermos distinguir mais a experiência direta daquilo que vimos há poucos segundos na televisão. Em nossa memória se depositam, por traços sucessivos, mil estilhaços de imagens, semelhantes a um depósito de lixo, onde é cada vez menos provável que uma delas adquira relevo. (CALVINO, 1990:107).

A democratização das possibilidades de produzir imagens, advindas do avanço tecnológico das câmeras nos celulares, tablets e outros dispositivos portáteis, nos faz lidar diariamente com uma quantidade praticamente infinita de informações visuais, sejam essas imagens em movimento ou estáticas. Muito além do mero registro fotográfico, a publicização dessas imagens, de forma exaustiva, tira o peso de suas potencialidades e relevância, para se tornar mero material de consumo alheio à reflexão, imagens que não perduram, não se decantam na memória. No mote da produção exaustiva de imagens encontramos a ferramenta do Google Street View que em linhas gerais faz uma catalogação do espaço físico de todo o planeta (mesmo que ainda não tenha atingido todos os lugares, tem como intenção registrar através de imagens todos os espaços que se possam chegar, em sua plataforma online) dando a possibilidade do utilizador observar em 360 graus um

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade CA 01 Filme de ficção (avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso Cinema e Audiovisual, email: aragaoc@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso Cinema e Audiovisual email: arthurlinsufpb@gmail.com.

ambiente catalogado sem sair de casa. Não é apenas a própria empresa que tem capacidade de mapear um local e disponibilizar online, mas o próprio público tem o “poder” de registrar um momento, uma foto em panorâmica, 360 graus e fazer um upload na plataforma, se colocando voluntariamente no espaço virtual. Esse duplo criado do real para se fazer visto e pertencente encontra eco nas palavras de Marc Augé em entrevista publicada na revista eletrônica da Compós:

A grande tensão do período atual é a oposição entre a globalização econômica e tecnológica, que cobre de redes globais a Terra inteira, e a consciência de pertencimento ao mesmo planeta, com os problemas que implica, tanto no aspecto físico do planeta ou no conjunto da população. Trata-se do contraste, portanto, da uniformização e da desigualdade. (AUGÉ, revista eletrônica COMPÓS, 2008:6).

A plataforma do Street View incita no público a criação de uma relação, essa identificação e sensação de pertencimento, de poder visitar virtualmente e se sentir parte do ambiente, uma rede globalizada gerada por esse universo de imagens que “dessimboliza a sociedade em proveito de um imaginário pobre – de um tipo de relação entre o indivíduo e o reflexo” (AUGÉ, revista eletrônica COMPÓS, 2008:6).

A promessa de estar à salvo e seguro dentro do mundo virtual, garante uma perpetuidade do indivíduo que agora pertence aquele sistema e vive ali impresso, numa fortaleza tão rígida quanto seus próprios interesses que mudam constantemente, não se apegam por muito tempo, que fazem parte da liquidez das relações sociais atuais como diz Bauman

Estamos agora passando da fase “sólida” da modernidade para a fase “fluida”. E os “fluidos” são assim chamados porque não conseguem manter a forma por muito tempo e, a menos que sejam derramados num recipiente apertado, continuam mudando de forma sob a influência até mesmo das menores forças. (BAUMAN, 2004: 57)

Uma vida em constante mudança que se organiza através de interações curtas, rápidas baseada em uma exposição desnecessária que entrega ainda mais o poder do jogo das relações para a sociedade de consumo enquanto nós, nossas vontades, nossas identidades se desfazem como uma imagem corrompida postado num aplicativo online.

OBJETIVO

Este trabalho tem o objetivo de discutir questões relevantes à maneira de como o indivíduo se sente pertencente e se relaciona com o meio em que vive, como se registra e se coloca diante da sociedade, como produz imagens suas e do espaço que percorre, fazendo

parte de um ambiente virtual à medida que torna essas imagens públicas de maneira voluntária, criando uma ilusão de relação ao apreciá-las. Partindo de ideias de teóricos como Marc Augé, Zygmunt Bauman, Ítalo Calvino, entre outros, levantar questões que dialoguem com a sociedade moderna e seus medos, receios, vulnerabilidades que parecem mais seguros e confortáveis quando as relações são dadas virtualmente, mesmo que sejam dadas através de situações de controle e observação.

JUSTIFICATIVA

Diante de uma sociedade que passa por um processo de transformação ligada ao virtual devido à força que as redes sociais tem ganhado ultimamente, falar sobre questões de como esses indivíduos se veem representados ou como se representam e que tipo de relações constroem é de grande potencial. As redes sociais de uma certa forma construíram um muro invisível que parecem dar tranquilidade e segurança, isso se estende à maneira como se comportam em outros campos como o caso da plataforma do Street View com a possibilidade de se registrar e se colocar online no dispositivo, o tipo de exposição Bauman diz que “os usuários ficam felizes por revelarem detalhes íntimos de suas vidas pessoais, fornecem informações precisas e compartilham fotografias.” (BAUMAN, 2007:8)

Discutir as questões relacionadas à esse comportamento da sociedade faz com que sejamos mais críticos em relação ao que produzimos e propagamos, já que numa sociedade de consumo se agirmos apenas por inércia nos tornamos parte e viramos a própria mercadoria do nosso consumo, alertados quando lemos que “os membros da sociedade de consumidores são eles próprios mercadorias de consumo, e é a qualidade de ser uma mercadoria de consumo que os torna membros autênticos dessa sociedade.” (BAUMAN, 2007:20). A arte, e aqui o cinema fazendo esse papel, tem vocação para discutir e questionar os valores e as regras que são impostas sem que reflitamos, fazendo com que Habitat tenha nascido dessa inquietação de mexer com o comum e o cotidiano chamando a sociedade a se posicionar sobre seus reais interesses e vontades.

MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Ao chegar a concepção básica da minha ideia de filme e ter as ferramentas necessárias para efetivamente começar, passei a navegar pelo Google Street View e capturar qualquer lugar que fosse. À medida que “visitava” lugares e lia os textos, passei a ter outras concepções que dificultaram minhas escolhas em relação ao filme que eu gostaria

de fazer. Quando encontrei “bugs” no Google Street View e percebi pessoas deformadas devido à falha nas imagens, tive a ideia que iria me seguir até o fim do filme, pelo menos a ideia de onde partir. Isso me fez pensar nos textos de Bauman relacionados à liquidez da sociedade, as relações que se esvaem e os interesses que se perdem, a mudança das interações, a dificuldade de sustentar formas, que Bauman se refere como uma liquefação, a passagem da sociedade do sólido para o líquido. Daí busquei encontrar o máximo desses “bugs” para poder pensar essas imagens em relação ao texto e construir uma reflexão em forma de narração. Além dessas imagens deformadas, busquei lugares diversificados e habitações, porém em áreas de ruas vazias, como se essas pessoas estivessem buscando algo que o próprio planeta não pudesse suprir, mostrando essas imagens como aquilo que se deixa para trás. Foi quando também “visitei” Cabo Canaveral, área onde os Estados Unidos lançam os foguetes ao espaço, que seria uma boa referência para o fim do filme.

Ainda durante esse processo pensei em criar uma personagem que seria o narrador do filme, uma personagem fictícia que seria transportada, vinda de outro mundo, por exemplo, para observar essa sociedade líquida. Capturei aproximadamente duas horas e trinta minutos de material bruto e separei em dois grupos: as imagens deformadas e as casas e habitações. A opção de montagem era começar com o acelerador de partículas, como uma forma fictícia de viajar, se transportar no tempo e assim chegar ao nosso mundo, partir para a montagem das habitações e dos corpos deformados, finalizando com o lançamento do foguete e os espaços vazios deixados para trás. A montagem me foi muito mais simples de lidar que a concepção da ideia, e funcionou muito bem para mim, mas o impasse passou a ser o som e a narração. Em meu interesse pelo processo de montagem dos filmes, posso afirmar que esteticamente, tenho relação com tipos de montagens que não se fecham, mas que se abrem para interpretações e que se colocam em constante transformação. A própria ideia de Habitat, as relações sociais, a construção do espaço e suas representações, tudo tão cíclico e em constante transformação, me fazia ver que um tipo de organização que dialogasse com essa forma era necessária enquanto montagem. Quando o filme se inicia em um acelerador de partículas uma viagem temporal é começada, uma voz over que está acima da vivência das personagens do filme, some e se integra ao meio, para tudo culminar numa busca por sair daquele lugar e almejar algo mais (entra o áudio do lançamento de um foguete, que devido a circularidade da imagem produzida em 360 graus, faz retornar para o mesmo lugar onde tudo cai num vazio para recomeçar).

A utilização de planos longos é opção estética para acentuar a ideia de uma observação por parte de alguém que está a conhecer um mundo novo, que se fixa nas imagens para tentar compreender o funcionamento e as regras que ditam aquela organização. Tive sempre o cuidado de manter os métodos utilizados em diálogo com a ideia, a montagem, o som, a narração, nada se coloca ao acaso na construção fílmica, cada parte se conecta a outra em busca de uma obra que seja coerente e fluida.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Habitat é um curta metragem de 13 minutos que nasceu da instigante ideia do professor Arthur Lins na disciplina de Montagem II no curso de Cinema e Audiovisual constituído exclusivamente de imagens retiradas do Google Street View e sua plataforma. A base da disciplina era pensar na montagem partindo de uma categoria de filmes chamada ensaios, filmes que são experimentais, que explicitam uma reflexão em curso em que é sentida a presença do realizador e suas inquietações. Habitat se utiliza de imagens previamente concebidas e gravadas para um fim que não é o do filme, com a ideia de ressignificar e questionar o uso desses objetos da maneira como está estabelecido.

Ser desafiado a produzir um filme que se enquadre como ensaio é instigante e intrigante, adentrar em novas possibilidades e explorar uma forma estética que ao mesmo tempo está mais distante do que vemos comumente, mas tão próximo das reflexões e inquietações do dia a dia. Concluo que o desafio não era simplesmente tentar fazer um filme ensaio se enquadrando em alguma forma, mas sim, descobrir como levar à tela uma reflexão, uma inquietação de uma maneira livre e sem se apegar a uma condição hermética de construção, que é uma das premissas da maneira ensaística do fazer, sem também confundir com aleatoriedade.

Até entender e chegar a todas essas ideias, porém, foi um período de certo sofrimento sem saber qual filme eu queria ou conseguiria fazer, mudando de ideia, pensando sempre em coisas novas e sem conseguir formular uma ideia consistente que fosse a base para a realização. Hoje posso compreender que isso é o próprio processo de reflexão, que sem passar por essas dificuldades, jamais poderia realizar o filme que fiz independente de sua qualidade.

CONSIDERAÇÕES

Realizar o filme foi um processo árduo, sofrido, mas mais que isso gratificante tanto na minha visão como na recepção. Senti que foi possível transmitir várias das ideias que tinha em mente para os espectadores em sala de aula, como também me atentar para outras possibilidades durante o breve debate. Um processo de aprendizado e engrandecimento que sendo analisado agora, após a finalização, entende os percalços e as dúvidas que são tão importantes para constituir uma reflexão. Reflexão essa que não tem um fim, não chega a uma verdade absoluta, mas que assim como a forma ensaística, abre um caminho que leva a outros e não se fecha.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.

CALVINO, I. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação | E-compós, Brasília, v.11, n.1, jan./abr. 2008