



## Tema principal - Cine Libre

### Entrevista a Flavio Soares: El software libre, para video, permite a cualquier persona llevar hacia delante un proyecto complejo

*Flavio Soares, diretor e roteirista do filme brasileiro Floresta Vermelha, feito ao 100% com software e hardware livre, nos surpreende nesta entrevista, onde conta o processo de gestação do projeto e de realização do filme, onde ambos, projeto e filme, estão intimamente relacionados. Com uma longa e reconhecida trajetória no mundo das tecnologias livres e na realização audiovisual, Flavio comparte, ademais, muitos elementos para uma reflexão crítica sobre o uso das ferramentas livres no processo de criação artística.*

*Por Angélica Schenerock*



**Pillku:** Flavio, eu gostaria de começar com algumas perguntas mais gerais, que façam uma apresentação do projeto. Assim que te peço que nos contes como surgiu a ideia do Floresta Vermelha.

**Flavio Soares (FS):** A ideia fazer um filme de ficção surgiu “oficialmente” em uma das visitas que fiz a Curitiba, para a montagem do documentário [Olhar Contestado](#). Isso foi no primeiro semestre de 2010, mais ou menos. Eu estava na casa da Fabs [Fabianne Balvedi, diretora do Olhar Contestado] e falávamos sobre como seria possível dar um passo mais ousado, fazer um projeto que envolvesse mais pessoas, fosse mais complexo, enfim, que desse um passo além no que havíamos feito até então.

Em termos técnicos, a gente - ou seja, as pessoas que editam vídeos em ferramentas FOSS - não havia entrado ainda no reino do cinema digital, nas resoluções acima do full HD (1080p). Então fazer um filme de ficção, para cinema, pareceu fazer bastante sentido naquele momento. E o primeiro passo era fazer um roteiro.

Assim, no meio do ano, procurei uma amiga minha chamada Paula Szutan. A Paula havia feito um primeiro [curta bastante elogiado chamado Teresa](#), e eu queria que ela fizesse um roteiro para filmarmos. Naquele momento, já estava bastante claro que seria preciso trazer gente de fora do movimento do software livre, artistas que já tivessem uma linguagem própria, pois isso era algo que costuma faltar nesse meio. Minha ideia naquele momento não era escrever o roteiro, nem mesmo dirigir o filme. Era juntar uma equipe e resolver a parte técnica, meio como estava acontecendo com o próprio projeto Contestado.

Acabou que a Paula não pôde participar, mas foi a partir das conversas com ela que surgiu a ideia de fazer um filme de suspense, algo que mantivesse a atenção do espectador. Duas influências muito fortes nessa linha, e que definitivamente são influências do Floresta, são os filmes [A Fita Branca \(2009\)](#), do Michael Haneke, e o [La Niña Santa \(2004\)](#), da Lucrecia Martel. Eu super recomendo esses filmes, porque eles não dão tudo; são filmes que pedem muito de você, e é isso que queríamos com o roteiro do Floresta.

Quando escrevi o roteiro, escrevi meio o que estava na minha cabeça naquele momento, e era a história de um garoto voltando para casa, sendo que havia muitas coisas à volta daquele simples voltar, e daquela casa.

**Pillku: Quem formou a equipe de trabalho do Floresta Vermelha? Ou melhor, quem são vocês? Se dedicam a outra coisa além de fazer cinema? Como se juntaram, já se conheciam antes?**

**FS:** Uma vez que eu tinha o roteiro, que havia uma ideia formada do que queríamos gravar, saí em busca de quem poderia ser a equipe. Naquele momento, o projeto havia ficado um pouco (muito) mais complexo porque, se queríamos chegar no Cinema Digital, o único meio viável para um projeto independente era ou alugar um equipamento a preço de ouro, ou achar uma alternativa. A alternativa que achamos foi a [câmera Elphel](#), que a [comunidade internacional Apertus](#) estava tentando adaptar para cinema, e ela gravaria em 2k, que era o que nós precisávamos, com o bônus de gravar em RAW. Como sou um pouco fotógrafo, sabia o benefício que seria gravar os frames neste formato.

E, claro, com essa complexidade e um roteiro que era meu, tive que começar a assumir que fazia mais sentido se eu também fosse o diretor. Portanto, as primeiras pessoas que procurei tinham dois perfis mais latentes. Eram pessoas às quais eu admirava o trabalho, o que era evidente no caso da [Aninha](#) [Ana Rezende, fotógrafa], do [Renato](#) [Renato Cortez, mágico do áudio] e da [Marai](#) [Marai Senkevics, uma das figurinhas pela Lynn Firing], mas que também topariam entrar em um projeto tão rock n' roll, tão independente como o nosso.

Para a minha surpresa, muitas dessas pessoas aceitaram e, assim, surgiu a equipe central do filme, dessa busca por pessoas talentosas, com linguagens já definidas em suas próprias áreas.

Outras surgiram no caminho e fizeram uma enorme diferença, como a [Claudinha](#) [Cláudia Rodrigues, diretora de arte], ou a [Bárbara](#) [Bárbara Roma, assistente de direção]. A entrada da Claudinha, por exemplo, marcou um momento importante, pois para chegarmos ao nível do trabalho que ela estava propondo, precisaríamos, como projeto, ousar mais, ser mais maduros. Eu mesmo fiquei inseguro e falei “olha, dá uma olhada no nosso site, vê a câmera que vamos usar e vê se você ainda está a fim de fazer”. Ela me respondeu “nossa, acho é muito louco”, e assim cada um foi entrando no projeto.

No processo do [crowd funding do Floresta](#), comentamos que era a estreia no cinema de muita gente, o que era verdade, e montamos a equipe também pensando nisso, todas e todos ali tinham que estar no mesmo barco. E isso super funcionou. A equipe é a melhor com a qual já trabalhei até hoje, de longe, porque ela tinha uma alma conjunta muito legal.

Agora, uma coisa super importante que não quero deixar passar é que citei alguns nomes aqui, mas - e é aí que vemos como essa equipe era muito legal - todas as pessoas envolvidas no processo inteiro tinham suas funções e suas identidades. Quando precisamos, todas estavam ali, resolvendo problemas, achando soluções. O [César](#) [César Barbosa, produção, locação], a [Andressa](#) [Andressa Vianna, produção], enfim. Todo mundo foi muito fundamental ali, cada um a seu momento.

E internamente, nosso acordo era simples mas fazia toda a diferença. Todas as pessoas trabalhariam de graça, mas a arte de cada um deveria estar presente no filme - elas deveriam ser capazes de se reconhecer no filme e poder apontar “aquilo ali é meu”.

**Pillku: O que significou para você o projeto-proceso criativo do Floresta Vermelha?**

**FS:** Olha, eu sinto que o Floresta Vermelha visto como um todo, filme e projeto, é algo extremamente interessante. Interessante e profundo. Acho que vai demorar um tempo para ele ser compreendido ainda.

No ano passado (2013), em uma das exposições do Floresta em Florianópolis, acabei reencontrando a Fabs e ela me lembrou de uma história muito curiosa. Em 2006, com o coletivo que então formava o [Estúdio Livre](#), fizemos uma viagem a Extremadura e a Barcelona (Espanha). Aquela foi uma viagem muito pessoal para a Fabs, pois uma grande amiga dela havia morrido enquanto ela estava lá, e para mim, pois eu sentia que um grande ciclo da minha vida [estava terminando exatamente ali](#). O que eu não sabia então é que foi naquela viagem que surgiram as sementes da história da volta de Nikolai.

Então, você vê, acabou que o grande ciclo seguinte para mim foi o Floresta Vermelha, o que por si só já diz muita coisa. E também demonstra o quão importante era que o projeto tivesse um final.

**Pillku: Vocês têm outros projetos em curso con tecnologias livres?**

**FS:** Em curso, não. Ao longo do processo, com outra equipe, fizemos um documentário chamado [de viver nos Rios, de viver nas Ruas](#) e, ao final, o [making of do Floresta](#). Depois disso, senti que precisava de um tempo para terminar mais um [plugin da série Blender Velvets](#) e voltar a escrever. Então, nesse momento estou escrevendo, juntando ideias.

Mas, pela sua pergunta, acho que a parte de software, para vídeo, ficou super em resolvida, o que permite a qualquer pessoa tocar um projeto complexo em ferramentas open source. Isso implica, claro, que quando houver um novo projeto, sim, fazer

a parte de vídeo em open source já é um pressuposto. Não passa pela cabeça fazer com ferramentas que não sejam livres - e essa é uma escolha técnica também, não apenas filosófica.

Como a parte “tecnologias livres” do projeto era composta por mim e pelo Renato, sei que ele gravou parte do último disco do [Seychelles](#) com Ardour, acho que a bateria. Mas normalmente, nos trabalhos dele, ele usa ferramentas proprietárias.

**Pillku: Por quê em tudo que consegui encontrar no Google sobre o filme, sempre se fala mais da técnica que do roteiro? Te pergunto pois, como já te disse outro dia, independentemente da técnica, a história me pareceu fantástica. Quando vi o filme, no ano passado, e vendo de novo agora, tenho a mesma impressão, mais elaborada talvez, da história em si mesma. Onde está comentado o roteiro, a história?**

**FS:** Esta é uma pergunta muito legal. Quando fomos fazer a campanha de crowd funding, comentei com o [Lucas](#) [Lucas Malaspina, campanha] que o Floresta tinha um problema grave, que era o de estar em um enclave. O pessoal do software livre acharia que era um projeto de cinema, enquanto o pessoal do cinema acharia que era um projeto de tecnologia. Deixei um registro disso no making of, e é porque ele é muito verdadeiro.

Neste enclave, estamos na fronteira entre essas coisas, e somos todas elas, mas o custo disso é que corremos o risco de sermos mal avaliados pelos dois lados: no nosso caso, não era possível contar uma história sem usar e abusar dos meios tecnológicos abertos - precisávamos deles. Porém, o propósito todo do projeto, todo todo todo, era o de fazer um filme, de contar uma história. Gosto de enfatizar isso. Sem essa prerrogativa, a de narrar uma história, não teríamos nem começado a entrar na parte tecnológica para resolver nossos problemas.

Comentei que o roteiro do Floresta é propositalmente aberto. Ele pede uma reflexão maior sobre o que está ali. Acho que uma obra de arte é bem sucedida quando as pessoas querem voltar a vê-la, e encontram coisas novas ali - pois todas as chaves de interpretação estão dentro do próprio filme, ou mesmo no making of. E é legal quando algumas pessoas comentam algo como “revi o filme, e quanto mais o revejo, mais gosto dele”.

Também tenho uma teoria de que nós, aqui no Brasil, temos um problema muito sério cultural que é o de que não sabemos mais transformar o que sentimos ou pensamos em objetos físicos, objetos de arte. Acho que conseguimos isso um pouco na música e muito bem no grafite de ruas, mas muito raro em filmes ou em objetos artesanais, que, por exemplo, na Argentina, são lindos.

Então acho que aconteceram duas coisas aí. Primeiro, foi mais fácil para o pessoal do software livre sacar o que estava acontecendo no projeto do Floresta, até porque é um perfil mais ligado em coisas novas e modos novos. Segundo, que ficou mais fácil, a partir daí, as pessoas tentarem simplificar o projeto como algo só tecnológico - era o caminho mais fácil e rápido nesse mundo urgente. Mesmo as matéria de jornal seguiram essa linha, e foi surpreendente não ver opiniões pessoais sobre o filme em si, ou o roteiro, ou a arte nesses meios. Acho que demonstra o como temos problemas em nos expressar ou ser honestos com nossos próprios sentimentos.

**Pillku: Vamos ao filme, que como expectadora, me pareceu alucinante. Por quê essa história, a do Nikolai? Vejo que muitos elementos estão presentes, além do tema da "volta à casa": vejo a problemática do meio ambiente e a dicotomia campo-cidade, tão presentes no Brasil desde sempre. Tem uma parte, que me fez lembrar dos comerciais dos anos 80: os jovens que deixam o campo (a roça) para estudar na cidade, terminam sem concluir os estudos, e buscam empregos que apenas dão pra sobreviver. Você quis relatar isso, ou foi puro delírio de expectadora?**

**As histórias-cenas que passam na sala, do Nicolai com sua mãe, sua irmã e seu pai, em contraposição com a última cena, no piso de cima, me faz pensar que esta "volta à casa" é uma viagem onírica, que só acontece na cabeça ou nos sonhos do Nico. O que você me diz sobre isso?**

**Bem no começo, quando o Nico está conversando com sua mãe, eles entravam um diálogo muito profundo, sobre as voltas, os regressos... parece que o Nico teve que empreender uma espécie de odisseia para voltar: sem caminhos, a uma cidade fora do mapa, atravessar barreiras, driblar vigilâncias... Você quis dar alguma mensagem sobre o assunto das "voltas à casa", que podem ser uma metáfora de uma "volta a si mesma/a si mesmo"?**

**Floresta Vermelha é uma metáfora de...?**

**FS:** Vou tentar responder a todas essas perguntas de uma vez só. Quando fizemos a festa do pré-lançamento do Floresta, um grande amigo meu, o Alê [Alexandre Szolnoky], com quem eu havia feito o [ensaio #08 - um sol atrás de mim como um rei mutilado](#) e a revista em quadrinhos experimental [#34](#) me disse: “finalmente entendi como você escreve. você cria um mundo inteiro e joga os personagens lá dentro, e aquele mundo existe para eles mas você não explica muito para quem está de fora”. E é bem isso mesmo. Veja, até então ele havia feito dois projetos comigo e havia ficado estava completamente perdido sobre

o que estava acontecendo. Estou relendo as histórias do [Sandman, do Neil Gaiman](#), e vejo que talvez esse estilo seja uma herança do que eu via ali - um mundo estranho, que vai se apresentando aos poucos conforme vamos conhecendo os personagens. Acho que todas essas perguntas são interpretações suas da história, e sobre o que há por trás da história, e é um elogio ver suas visões sobre o filme, fico muito feliz em vê-las.

**Pillku: Pergunto a mim mesma, por exemplo: por quê o pai o julga? Não era o correto sair correndo dessa situação? E isso tão forte de que o filho "traz o veneno dentro"... a mãe, ao contrário, não o julga, como qualquer outra mãe latino-americana, de fato, o mandaria sair correndo dessa situação. Ah, e o pai não julga o governo ou a sociedade, tem um duplo discurso: cospe na cara e convida para jantar... E a irmã... como criança, menina, recebe o que ha, e guarda a rama que brilha vermelha... estudar agronomia... não foi uma forma de tentar buscar uma saída para o problema?**

FS: Acho que essa é a primeira vez que alguém de fora do filme me pergunta sobre os personagens. Quando estávamos gravando, o Flávio Kage [ator, Nikolai] sempre me perguntava: "o que aconteceu quando o Nikolai fez aquilo? E depois? Em que ordem as coisas aconteceram?" Eu tinha todas essas respostas na minha cabeça, porque tinha todo o cenário de fundo já montado. E as perguntas que eu não sabia, era fácil inferir ou intuir o porquê algum personagem havia feito algo.

Assim, cada personagem, com seu histórico, carrega uma emoção ou reação que deixa transparecer durante o filme. A mãe, Liliya, se você ler o roteiro, vai ver que eu escrevi uma mãe mais dura, é essa a impressão que fica dela. Há um trecho assim:

*"Apesar de haver tocado seu rosto, durante todo este diálogo, ela olha fixamente para seus olhos - de forma impassível, penetrante, como se o estudasse."*

Ela era uma mãe quase invejosa da saída do filho de casa, como se ela mesmo houvesse querido sair e nunca o houvera feito. Durante os ensaios que fizemos desta cena, e aí mais uma vez vejo o como essa equipe era legal, a Laís [Laís Blanco, atriz, Liliya] fez uma mãe algo mais amorosa, algo mais frágil. E é muito bom que isso tenha mudado, pois entra no pacto que tivemos como equipe - essa era a Liliya da Laís, e era importante que ela, como atriz, se visse naquele papel.

Já o pai, ele carrega uma mágoa agressiva, física do filho, que se esvai durante a fala, mais especificamente quando ele percebe a inevitabilidade do que está acontecendo ali - o filho voltou para a casa. E, dentro dele, ele tem de pesar sobre o que fazer a partir disso, recebê-lo ou continuar a execrá-lo - o que agora é impossível, pois se durante todos esses anos ele havia guardado uma mágoa pela saída do filho, este agora está ali. A inevitabilidade das coisas parece algo importante para o personagem do pai, e é legal comentar que precisávamos de uma pessoa, de um ator, que fosse fisicamente imponente, que ostentasse uma presença assim que entrasse na casa, já no primeiro olhar - e o Gustavo [Gustavo Canovas, ator, Yuriy] fez esse papel perfeitamente. Não ensaiamos aquela cena, e o take que vemos no filme é a primeira vez que todos ali, de fato, falaram aquelas falas juntos. Vemos no making of que toda a equipe estava ou na garagem, de fora, acompanhando as imagens sem o som, ou na cozinha, só ouvindo o áudio. Para nós, da equipe, esse foi um momento auge de todo o projeto, a gravação desta cena - a confiança total de todas e todos em todas e todos.

Já que comentei dos outros, deixe-me comentar rapidamente sobre a Clarinha [Clara Almeida, atriz, Halyna]. No roteiro, a irmã de Nikolai era um pouco mais velha, entrando na adolescência. Tivemos um problema com a atriz que faria a Halyna, e isso acabou sendo ótimo, porque a Clarinha e a família dela se entregaram tanto para esse papel e isso nos ajudou tremendamente. A Halyna tornou-se mais criança, pois em vez de 12 anos ela tinha de 9 para 10, e isso a fez mais genuína, mais adorável e mais forte. Em um dos [vídeos de apresentação do projeto](#), comento que o nome do filme vem desta cena. E não por acaso. Halyna mostra a Nikolai um ramo da Floresta Vermelha. Não a nós, espectadores. O que não vemos neste filme, nesta história, é tão ou mais importante do que o que vemos, e talvez isso responda à sua pergunta sobre qual é a metáfora da Floresta Vermelha.

**Pillku: Agora vamos para a parte técnica. Como foi a decisão de fazer um filme com software, hardware e câmera livre?**

FS: A parte do software livre já vinha comigo e com o Renato desde a época do Estúdio Livre, quando trabalhamos no projeto dos Pontos de Cultura, entre 2005-2007 aqui no Brasil. Então, sendo sincero, não tive de pensar muito nisso na hora da escolha.

Já a questão da câmera foi muito motivada por uma questão técnica, pois queríamos algo que gravasse em resolução 2k ou acima, e financeira, já que alugar uma câmera com essa definição era algo impensável para um projeto sem dinheiro. O dinheiro que juntamos, seja pelo crowd funding, seja por dar oficinas, foi todo usado no filme, principalmente na arte - montagem da casa, figurino, iluminação.

Soava - e ainda soa - um pouco ridículo pegar o dinheiro que você conseguiu juntar para gravar um filme e gastar todo no aluguel de uma câmera. E, com o formato RAW, esse aluguel implicaria em uma fábula de mais dinheiro para fazer o tratamento de cores, na pós produção. Isso era não só impossível naquele momento, mas ia contra o que era a ideia, a gana, o imaginário que eu tinha do que seria fazer um filme. Se você está dentro dos círculos de quem faz cinema, pode ser que

você consiga um acordo para preços melhores. Como não era o nosso caso, tínhamos que buscar uma alternativa, e assim caímos na Elphel.

O fato de a Elphel ser open hardware veio como um bônus, pois tinha tudo a ver com o que estávamos propondo, e, embora achar uma solução técnica de como usá-la para fazer filmes tenha dado um trabalho grande, acho que valeu muito a pena.

**Pillku: Como percebem o papel do cinema livre na indústria cultural? Vocês acham que o cinema livre questiona a indústria cultural? De que maneira?**

FS: Nos anos que fiz parte do [Apertus](#), e até pelo nome da comunidade, “Apertus - Open Source Cinema”, tínhamos uma discussão interna do que seria exatamente um “cinema livre”. Talvez, possamos chamar de cinema livre quem faça filmes e use licenças de uso abertas, como o [Creative Commons](#) ou copyleft. Ou quem usa programas livres dentro da cadeia de produção e mesmo ajuda a desenvolver esses programas. Ou quem usa hardware aberto em alguma etapa do processo. Não sabíamos ao certo, e talvez quem use um ou mais desses quesitos se enquadre na definição do que poderia ser chamado de “cinema livre”.

Se pegarmos o caso das licenças de uso, elas têm causado uma revolução no modo como se propaga a cultura hoje. Acho que a discussão das licenças trouxe de volta à tona de que o dono das obras de arte é o artista (ou *a* artista, claro), e não um intermediário como as gravadoras ou distribuidoras. Os intermediários têm o seu papel, mas não podem em nenhum momento agir como donos das obras. Para mim, o exemplo do *In Rainbows*, do Radiohead, define muito bem isso.

Já no caso do software livre, acho que softwares com licença aberta têm demonstrado seu valor mais do que frequentemente. Costumo dizer que o jogo já está dominado, as pessoas só não perceberam isso ainda. Se você pegar os sites mais visitados da internet, por trás deles é tudo tecnologia aberta - Google, Facebook, Twitter, Wikipedia, Yahoo... Para acessar a internet, as pessoas usam o Firefox ou o Chrome, que são softwares livres. E se elas têm smartphones, há grandes chances de que tenham um sistema Android.

O software livre trouxe de volta às pessoas o que deveria ser a ciência por definição - algo aberto, passível de análise e revisão de pares, algo que prove seu uso pela prática e possa ser desenvolvido pela e para a prática. É assim que se faz conhecimento relevante para as pessoas. Isso é especialmente importante hoje, nesta época de vigilância em massa: a tecnologia do Wikileaks é software livre, e os únicos programas de criptografia e segurança confiáveis hoje são os de código aberto, justamente por poderem ser revistos.

Dei esta volta toda para dizer que, aos poucos, o software livre entrou em muitas áreas e as pessoas só não perceberam isso ainda. No cinema mesmo, a máquina do DaVinci Resolve, que é uma suite de tratamento de cores para cinema, é um Linux. Os projetores de sala de cinema digital 2k e 4k rodam Linux, vimos isso quando fomos projetar o Floresta e tivemos que fazer um DCP. E há muita coisa por trás que não vemos, como é o caso do próprio FFMPEG e de outras ferramentas, que muita gente com certeza usa, mas não necessariamente faz alarde ou ostenta. Ou seja, o código aberto de uma forma geral (e as licenças de uso usaram essa lógica para se formar) é o que chamamos de *game changer*. Ele mudou o jogo e está mudando cada vez mais.

Se pegarmos o caso do próprio Apertus, que cansou de esperar e resolver fazer uma câmera 4k do zero em hardware aberto e [já está com um protótipo funcionando](#), ou de quanto o Arduino tem impulsionado diversos projetos educativos, vemos que a onda do software livre já está tão estabelecida para algumas pessoas que já até passou. É como uma pedra caindo no lago e formando ondas - a questão do software livre é tão profunda hoje que as pessoas estão indo além e criando suas próprias ferramentas. Veja o caso da [Blender Foundation](#) e dos projetos de animação livres que eles fazem, também em 4k. Os desenvolvedores do Blender não podem prever todos os usos que vão fazer do programa deles. Mas eles pensaram nisso lá atrás e abriram a API do Blender para que outras pessoas pudessem fazer o que quisessem com o software - e isso para o projeto do Floresta foi super importante.

Para finalmente responder à sua pergunta, não acho que o cinema livre “questiona” a indústria cultural. Acho que é uma nova forma de pensar e que envolve todas essas coisas. São novas formas de estudar e encontrar soluções, assim como encontrar outros modos de ganhar dinheiro - modos que, necessariamente, são diferentes pois o código aberto mudou o jogo. Hoje ele está mudando a indústria cultural por dentro, a tal ponto que não é bem que ele “questiona” a indústria cultural - ele está se *tornando parte* da indústria cultural em diversos níveis. E o “cinema livre” seria parte desse movimento.

**Pillku: Como pensa que estará o cinema livre nos próximos 10 anos?**

FS: Não faço ideia, é impossível prever. Quando eu era pequeno, tínhamos que estudar inglês, porque o mundo estava ficando globalizado e o inglês era a forma de podermos nos comunicar com mais pessoas. Hoje sinto isso com relação às linguagens de programação, acho que em breve quem não souber algo de programação vai se sentir limitado de alguma forma. E isso, claro, deverá se refletir na forma como se fazem filmes daqui 10 anos.



## Comentário Crítico

### Floresta Vermelha: quando as tecnologias livres cruzam as barreiras entre a arte e a técnica

*Quando pedi ao Flavio Soares que nos dera uma entrevista sobre o filme Floresta Vermelha, da qual ele foi diretor, ele me pôs uma condição: me disse que nos daria a entrevista, mas que em troca, eu teria que escrever uma matéria sobre meus pontos de vista pessoais sobre o filme. As razões dessa condição eu comento no final deste texto. Como eu andava em busca de um tema sobre o qual escrever neste número da Pillku, tomei esta condição como um importante desafio, um estímulo para mim mesma, que além de nunca ter compartilhado por escrito minhas reflexões sobre os filmes que vejo, lhe deixei claro que eu “não sou jornalista, nem geek, nem cineasta” e que não existem fronteiras entre meus pensamentos e minhas alucinações. De fato, vejo filmes por prazer ou por vontade de entrar em outro mundo, em outros imaginários, além de ser desse tipo de gente que vê o mesmo filme umas 8 vezes e em todas elas segue deslumbrando-se e inquietando-se com ele, que se emociona com a fotografia, que lembra das frases, que escruta as expressões dos personagens, que imagina outros finais, que chora, que ri, enfim, que “se prende”. Obvio, isso só acontece quando em meus valores e subjetividades considero que o filme “é bom”, como foi o caso do Floresta Vermelha.*



Porém, como toda arte, [Floresta Vermelha](#) “é”, fala por si mesma e, obviamente, não precisa das minhas valorizações. O filme, desde seu lançamento em 2013, foi projetado em varias cidades brasileiras, além de outros países como México, Espanha e Alemanha – só para mencionar a diversidade de pessoas que o viram e, com certeza, também o comentaram. Daí que, para Flavio e para a comunidade que lê a Pillku, aqui deixo minhas “alucinações de espectadora”, nas quais busco fazer umas pontes narrativas (atenção: narrativas) entre a arte e a técnica.

#### **Floresta Vermelha: quando a realidade se expressa nas metáforas e nos sonhos**

Já sabemos que a linguagem dos sonhos é uma linguagem metafórica. Milan Kundera, no seu livro [A insuportável leveza do ser](#) (também [adaptada ao cinema](#)), que “as metáforas são perigosas. Com as metáforas não se brinca. O amor pode nascer de uma simples metáfora”. Já nas primeiras cenas do filme, quando ocorre o encontro entre Nikolai e sua mãe Liliya, me dei conta de que estava sendo sutilmente convidada a entrar neste perigoso e emocionante mundo das metáforas, que aqui se dava a modo de um sonho, de uma viagem onírica. Por exemplo, quando sua mãe lhe pergunta sobre como conseguiu voltar, Nikolai disse que “eles apagaram as estradas dos mapas, eu mesmo tive de lembrar o caminho. E vi as placas, quase nenhuma mais tem nome”.

Ao voltar, Nikolai se confronta com a realidade do passado e do presente de sua cidade, de sua casa, relatada primeiro por sua mãe, logo por sua irmã, depois pelo seu pai e, finalmente, desde sua própria perspectiva. De um lado, os diálogos nos mostram que a cidade havia sido invadida por uma onda desenvolvimentista, onde o natural é submetido pelo científico, como parte das dicotomias entre natureza e cultural. Só pelas noites se manifesta a desobediência do selvagem, enquanto que de dia, não passa nada. É como se o filme quisesse nos lembrar que “as voltas”, na realidade, não existem no lado de fora, no mundo externo, o na geografia, mas sim, que se dão no mais profundo da gente, e requer uma atitude de valentia, de ver y de escutar o selvagem que uiva nas noites da nossa alma.

No mesmo sentido, o filme traz à cena, num vai e vem de jogo psicológico – que se manifesta em imagens, lembranças, silêncios, olhares – o tema da destruição ambiental, dos agrotóxicos, da energia nuclear... da impotência de muitos jovens que migraram da roça à cidade para estudar e, como Nikolai, “para tentar esquecer”. E que, no fundo, sabem que vão voltar, que mais cedo ou mais tarde se enfrentarão com aqueles que ficaram. De fato, no reencontro do Nikolai com seu pai, surgem à tona a dor, o amor, a mágoa, a compreensão, numa cena que mostra com intensidade as complexidades das relações humanas.

Flavio Soares, diretor e roteirista do filme, nos contou que talvez a linguagem do filme se deve às releituras das histórias do Sandman, do Neil Gaiman, onde o sonho e a fantasia são o espaço, o *locus* donde se desenvolvem as historias. De fato, em seus 18 minutos, o Floresta Vermelha nos toma nas mãos e nos convida a começar uma viagem onírica, labiríntica na maior

parte, onde por meio de suas metáforas vamos tecendo o fio da complexidade da vida, das relações, dos poderes, das forças e das fragilidades que convivem em nossa alma, no nosso ser.

### **Floresta Vermelha: quando os sonhos se tecem a partir dos princípios da liberdade de criar y compartilhar**

Uma das principais vertentes de difusão do filme foi o fato de que, como projeto, ele foi desenvolvido com [software e hardware aberto, tendo a câmara Elphel como principal protagonista](#). De fato, sobre a técnica é o que mais se falou e se divulgou do filme, e isso não é pura causalidade, nem capricho. Como o próprio Flavio disse na entrevista que nos deu, a decisão pelo software livre não foi uma coisa tão pensada, mais sim, algo natural, tanto por sua trajetória pessoal no âmbito das tecnologias, como pelas necessidades do próprio filme. O processo técnico do filme pode ser visto cabalmente no seu [making of](#).

No entanto, desde minha perspectiva como espectadora, considero que a demasiada ênfase dada à técnica não faz justiça ao projeto-filme como um todo, onde a técnica, além de levar uma arte em si mesma, só adquire sentido e importância quando é capaz de ser valorizada pela arte que cria. Por exemplo, se ao ver ou admirar uma escultura eu me foco somente no tipo de cinzel que usou a artista, e não na escultura realizada, estou deixando muita, muita coisa de fora. Claro está que se o cinzel é de má qualidade, está quebrado ou sem filo, não contribuirá com uma boa escultura, e isso vai pedir mais habilidades e destrezas por parte da artista.

Neste caso, o Floresta Vermelha não somente deixa ver a validade técnica, artística e econômica do uso de ferramentas e licenças livres, e o fato de que estas ferramentas já fazem parte da indústria cultural, mas sim que principalmente nos mostra que é possível unir a proposta política e filosófica que elas contém e criar obras de arte de qualidade e profundidade inquestionáveis.

Para terminar, retomo os motivos da condição que me havia posto Flavio: de que eu também fizesse um comentário crítico mostrando meus pontos de vista pessoais sobre o filme “seja positivo ou negativo, não importa”. Achei que esta era uma condição sensata e necessária, já que não somente me fez ver o filme em 3 ocasiões, mas sim pelo fato de que muitas vezes, as pessoas interessadas em divulgar as práticas relacionadas com as tecnologias livres poucas vezes entramos no mundo próprio da arte e todo o trabalho que implica. E isso é necessário de nossa parte: o estar atentas e atentos à qualidade e profundidade daquilo que faz com as ferramentas livres, pois se sonhamos com outro tipo de sociedade, mais informada, crítica, justa, criativa, não devem de existir fronteiras entre a arte e a técnica, entre o fim e o meio.