

Caminhos que se bifurcam: o cinema interativo de Bruno Mendes da Silva

Forking paths: the interactive cinema of Bruno Mendes da Silva

Rita Cassitas¹
Denize Correa Araujo²

Resumo: Na tarde ensolarada do dia oito de maio de 2023, Bruno Mendes da Silva, Professor e Vice-Coordenador do CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação, abriu as portas de seu gabinete na Escola Superior de Educação e Comunicação, no Campus da Penha da Universidade do Algarve, em Faro, para uma conversa com a pesquisadora convidada Rita Cassitas, Doutoranda do Programa em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná. A entrevista elaborada em conjunto com a Professora Denize Correa Araujo, PhD, retrata a transversalidade do cinema interativo na trajetória do pesquisador, professor e realizador Bruno Mendes da Silva. Tendo a prática como premissa metodológica, de Faro a Macau, das universidades aos festivais, artes e mídias empregadas por realizadores de audiovisuais norteiam essa entrevista.

Palavras-chave: Bruno Mendes da Silva; Cinema; Interatividade; Kinetics; *Cadavre Exquis*.

Abstract: On the sunny afternoon of May 8, 2023, Bruno Mendes da Silva, Professor and Vice-Coordinator of CIAC - Centro de Investigação em Artes e Comunicação, opened the doors of his office at the Escola Superior de Educação e Comunicação, on the Penha Campus of the University of the Algarve, in Faro, for a conversation with the guest researcher Rita Cassitas, a Doctoral student in the Universidade Tuiuti do Paraná. The interview planned together with Denize Correa Araujo, PhD, depicts the cross-cutting nature of interactive cinema in the career of researcher, teacher and director Bruno Mendes da Silva. With practice as the methodological premise, from Faro to Macau, from universities to festivals, the media art practiced by audiovisual directors guide this interview.

Keywords: Bruno Mendes da Silva; Cinema; Interactivity; Kinetics; *Cadavre Exquis*.

Entrevista

Na tarde ensolarada do dia oito de maio de 2023, o Prof. Dr. Bruno Mendes da Silva³, Professor e Vice Coordenador do CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação, abriu as portas de seu gabinete na Escola Superior de Educação e Comunicação, no Campus da Penha da Universidade do Algarve, em Faro, para conversar com a doutoranda Rita Cassitas, da Universidade Tuiuti do Paraná. Diante de sua disposição para ouvir e discorrer sobre

¹ Doutoranda em Comunicação e Linguagens no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná (PPGCom/UTP), Brasil. E-mail: ritacassitas@hotmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5707-0785>

² Doutora em Literatura Comparada Cinema e Artes pela University Of California Riverside (UCR), Estados Unidos. Atualmente é professora no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná (PPGCom/UTP), Brasil. E-mail: denizearaujo@hotmail.com

³ O Prof. Dr. Bruno Mendes da Silva é Bacharel em Cinema e Vídeo na Escola Superior Artística do Porto (ESAP), Pós-Graduado em Gestão em Artes pelo Instituto de Estudos Europeus de Macau (IEEM), Doutor em Literatura e Cinema pela Universidade do Algarve (UAAlg), com Pós-Doutorado em Comunicação, Cultura e Artes – Cinema Interativo (UAAlg).

possibilidades de produção evidenciadas em suas obras, vamos elucidando a trajetória de realizações acadêmicas, ou não, distribuída por toda parte. Das universidades aos festivais, manifestações artísticas e as mídias surgem em audiovisuais desenvolvidos por meio de tecnologias distintas. Seguimos seu raciocínio em torno do que o entrevistado explica ser uma “metodologia voltada à prática”. Aplicada por equipes de pesquisadores, ora em conjunto, ora sem contato entre si a fim de produzirem “guiões coletivos”, conceitos e tecnologias norteiam a entrevista do pesquisador e realizador de cinema interativo experimental doravante chamado Bruno Mendes da Silva.

RITA CASSITAS – *A pluralidade cultural se destaca em sua formação acadêmica e se manifesta no seu trabalho ora muito prático, ora teórico. Como esses elementos nortearam sua trajetória?*

BRUNO MENDES DA SILVA – Logo após a conclusão de meu bacharelado na cidade do Porto, eu fui viver em Macau, na China, onde trabalhei como produtor e diretor da teledifusão de Macau, a cadeia de televisão regional local daquela cidade. Quando comecei a dar aulas na universidade, por exemplo, a minha mais valia sempre residiu nas questões mais práticas, as aulas práticas, e não tanto as questões teóricas. No entanto, ao retornar a Portugal e desenvolver a minha tese de Doutorado, orientado pela Prof. Dra. Mirian Tavares da Universidade do Algarve (UAlg), e pelo Prof. Dr. André Lemos da Universidade Federal da Bahia (UFBA), ocorreu uma guinada para questões teóricas. Eu penso que meu Doutorado em Literatura e Cinema na Universidade do Algarve foi uma espécie de compensação. Eu vinha da prática, então, fazia sentido naquela altura escrever uma tese eminentemente teórica. Concluída essa etapa, fazia sentido voltar-me novamente a questões práticas e usar como base teórica os conhecimentos que desenvolvi durante o Doutorado. Mais precisamente, tentei utilizar a base teórica em Literatura Comparada para avançar em direção a um projeto prático. Naquele momento, a metodologia de investigação foi baseada em experiências nomeadamente tecnológicas, ligadas à interatividade física novamente, como um ciclo que se fecha em conhecimento teórico. Foi este ciclo de teoria, prática, teoria que eu tentei alcançar. A tese de Doutorado debruçava-se sobre o cinema, sobre questões tecnológicas, mas não só não juntava as duas questões, como principalmente não as colocava em prática. Então, foi a partir daí que eu pensei que poderíamos desenvolver um projeto que combinasse questões mais tecnológicas e questões mais clássicas do cinema, digamos assim, para desenvolver uma experiência que

pudesse ser inovadora, nesse sentido, apontar para hipóteses do que poderia vir a ser o cinema em um futuro próximo.

RITA CASSITAS – *Quais as realizações que o professor destaca em sua experiência em Macau?*

BRUNO MENDES DA SILVA – Além das minhas atividades na rede de televisão de Macau, dei aulas na Universidade de São Joseph, onde sou atualmente professor convidado. Eu continuo ligado ao território e a suas realizações. Embora tenha havido uma pausa provocada pela pandemia da COVID ocorrida em meados de 2020 e suas implicações, essa ligação manteve-se e, acredito, vai continuar. Na verdade, esse contexto resultou em uma produção. Apesar de estar na Universidade do Algarve desde o ano 2000, a última experiência de interação filmica que realizamos foi precisamente produzida, filmada e lançada em Macau. Foi feita com a ajuda de algumas produtoras locais, da Universidade de São Joseph e do Centro de Investigação do Algarve (CIAC). Trata-se de um trabalho conjunto de vários investigadores, nomeadamente da Prof. Dra. Mirian Tavares e do Prof. Dr. Rui António, bem como de alunos de Doutorado em Media Arte Digital que seguiram o caminho do cinema interativo. Contamos com a colaboração de vários autores e colegas, entre os quais destaco o Prof. Dr. Vítor Réia-Baptista que não está mais entre nós. Ele foi o criador do Curso de Ciências da Comunicação, do Centro de Investigação. De certa forma, lançou as raízes que deram origem ao Centro de Investigação em Artes e Comunicação. Portanto, houve um trabalho de equipe que resultou em um trabalho com uma influência cultural muito forte. A estreia ocorreu em 2019. Trata-se do filme interativo *Cadavre Exquis* (Da Silva, 2019, PT).

RITA CASSITAS – *O que diferencia a produção de uma obra como Cadavre Exquis? Onde um filme interativo é exibido?*

BRUNO MENDES DA SILVA – O filme *Cadavre Exquis* foi exibido em um festival de referência nessa zona do globo, ali no sul da China, chamado The Script Road Festival. Trata-se de um festival que junta autores de diferentes práticas, tanto da literatura como do cinema, e das artes plásticas. Há ali uma série de pessoas em torno das suas práticas e da relação das suas práticas com o território macauense. Todas as experiências são muito diferentes entre si. Por

exemplo, outro filme que fizemos antes do *Cadavre Exquis* chamou-se *O Livro dos Mortos* (Da Silva, 2016, PT) e tentou controlar a velocidade de leitura do expectador.

RITA CASSITAS – *Em que consiste a experiência interativa no filme O livro dos mortos, cuja narrativa se passa nos anos 20 e gira em torno da tentativa de duas mulheres se livrarem do cadáver de um homem?*

BRUNO MENDES DA SILVA – Quando lemos um livro, podemos ler mais depressa, mais devagar. Lemos na nossa velocidade, podemos ver com mais atenção ou mais transversalmente. Mas quando vemos um filme, o ritmo da edição é imposto e nós temos que seguir aquele ritmo. O que tentamos fazer em *O Livro dos Mortos* foi oferecer ao expectador o controle da velocidade, nos moldes do que ocorre no processo de leitura. O expectador é que vai definir quando é que vai passar para o plano seguinte, sem perda dos conteúdos narrativos. Para acelerar os acontecimentos ou inferir novos desdobramentos, basta clicar na imagem. Mais especificamente, no brilho em forma de estrelas sobre os objetos em exibição. Os diálogos passam-se em voz-off para o plano seguinte. Mesmo se o expectador optar por uma montagem mais rápida, a partir de um dos pontos de partida, nenhum dos conteúdos narrativos vai se perder.

RITA CASSITAS – *Em que etapa a interatividade é incluída no processo de produção de uma audiovisual?*

BRUNO MENDES DA SILVA – No filme *Cadavre Exquis*, por exemplo, trabalhamos mais a nível de produção e de construção do guião, do roteiro, porque definimos que o filme giraria em torno de três personagens principais. Eles se encontram na mesma sala, e são exibidos estáticos naquele ambiente. A imagem está congelada. Temos três personagens, como no fundo o nome do filme explica, em um jogo surrealista. Como no jogo coletivo de escrita, em que se escreve uma frase e se dobra o papel deixando apenas uma palavra de fora. Cabe ao próximo jogador escrever a frase seguinte com a palavra à mostra e dobrar o papel deixando, novamente, uma nova palavra visível. Ao final, temos uma sequência às vezes delirante, outras tantas interessante, mas sempre surpreendente de alguma maneira. Dessa forma, nós nos propusemos a fazer com que a narrativa de cada um dos personagens fosse desenvolvida por um guionista distinto. Os guionistas não sabiam o que estava ocorrendo com os outros personagens, apesar

de se encontrarem na mesma sala, nem sequer sabiam quem eram os outros guionistas. Essa é a base do filme. A construção do guião completo acontece em uma modalidade coletiva similar ao jogo surrealista mencionado anteriormente. Ele foi experimentado na literatura no início do século passado pelos surrealistas, e agora voltamos a fazer essa experiência no âmbito do cinema interativo.

RITA CASSITAS – *Isso é muito interessante. E a interação do expectador com a obra Cadavre Exquis durante a exibição? Qual o mecanismo utilizado?*

BRUNO MENDES DA SILVA – É possibilitado ao expectador entrar dentro do plano. Ele consegue, no caso da versão simplificada através das setas do teclado, selecionar uma ou todas aquelas personagens que, por sua vez, desbloqueiam novos personagens. A dinâmica remete ao mecanismo de um jogo de bonecas russas. Existem personagens escondidos que se revelam a partir da escolha de um personagem protagonista. Dito isso, é correto afirmar que esse filme tem influência oriental. Em termos de produção, uma versão completa foi filmada e pode ser exibida. No festival The Script Road a que nos referimos previamente, havia um elemento diegético do filme. Assim como os personagens se dirigem a uma tenda no filme, os expectadores entraram em uma tenda onde havia uma grande tela e um sensor. E, à entrada da tenda, todos os expectadores receberam informações sobre quais os movimentos que eles poderiam realizar para interagir com o filme. Ao todo, os expectadores ensaiaram quatro movimentos pré-definidos e, depois, ao repeti-los, vimos os expectadores interagindo com o filme. Os movimentos eram lidos por um sensor Kinect, que fazia a leitura dos movimentos e os transformava em ordens para que o filme fizesse isso ou aquilo. E o resultado foi muito interessante, porque a sensação de quem está a observar é que os expectadores dançam com o filme. Por uma questão de restrição tecnológica, a versão online foi simplificada. A utilização das teclas, infelizmente, já não proporciona a performance do expectador no processo de interação. A modalidade simplificada, disponível na plataforma denominada “Oscaminhosquesebifurcam”, pode ser acessada no link <https://oscaminhosquesebifurcam.ciac.pt/>.

RITA CASSITAS – *Conte-nos sobre a motivação para a criação da plataforma “Oscaminhosquesebifurcam”.*

BRUNO MENDES DA SILVA – Nós desenvolvemos algumas experiências de interatividade filmica, de fato quatro experiências: *O livro dos mortos* (Da Silva, 2016, PT), *Neblina* (Da Silva, 2015, PT), *Cadavre Exquis* (Da Silva, 2019, PT) e o livro *The forking paths* (Da Silva, 2021, PT). A partir daí, procuramos encontrar algum conhecimento teórico vindo desse conhecimento prático. Portanto, criamos a plataforma chamada “Os caminhos que se bifurcam” para albergar algumas dessas experiências de interatividade filmica. Todas elas realizadas no Centro de Investigação em Arte e Comunicação, algumas por mim, outras por alunos de doutoramento de Media Arte Digital que seguiram investigações na mesma linha. A ideia dessa plataforma foi fundamental para disponibilizar todas essas experiências em um mesmo repositório, assim como, também, algumas das extensões teóricas que advêm precisamente dessas experiências práticas. As ideias foram as mais diversas possíveis, diferentes umas das outras. E as tecnologias também foram bastante diversas.

RITA CASSITAS – *Qual a ideia estrutural de Neblina?*

BRUNO MENDES DA SILVA – Por ser uma das primeiras experiências que fizemos, *Neblina* (Da Silva, 2015, PT) foi pensada como uma experiência que pudesse ser vivenciada em uma sala de cinema convencional, a partir de um módulo que iniciasse a exibição do filme simultaneamente no dispositivo celular dos expectadores e na sala de cinema. O filme vive de três fluxos diferentes de narrativas, e o expectador pode procurar para além do fluxo principal que está a se passar no écran do cinema. Em *Neblina*, nós empregamos soluções que podem ser compatíveis com uma sala de cinema convencional. Adicionalmente, o expectador pode ter acesso a fluxos alternativos em seu celular. Por meio de um aplicativo, ele pode acessar conteúdos em sincronia ao que está a se passar na tela de cinema. Normalmente, essas experiências são pensadas em duas versões. Temos duas possibilidades: uma para exibição online que é mais simplificada, e outra versão para exibição individual ou coletiva, pública. Quando o filme *Neblina* foi exibido no Festival de Avanca, os expectadores tiveram acesso aos fluxos alternativos em seus telemóveis, enquanto a narrativa principal era exibida no écran. Havia uma voz-off, um narrador polar, que, por sua vez, consiste em uma figura muito usada na Polônia e em outros países do leste, a dobrar todas as falas dos personagens, femininas e masculinas. E por meio do emprego dessa voz, nós conseguimos uniformizar, em termos de narrativa e de diegética, os três fluxos narrativos. Mas não há nada como experimentar. A versão

mais simples, a versão online está disponível na plataforma <https://oscaminhosquesebifurcam.ciac.pt/>.

RITA CASSITAS – *Qual o impacto da introdução de mecanismos de interatividade na metodologia de elaboração dos projetos citados?*

BRUNO MENDES DA SILVA – Trabalhamos o conceito nas três camadas. Pré-produção com *storyboard*, o guião com todas essas questões. A produção, a captação de imagens em si, e a pós-produção. O fluxo de pré-produção, produção e pós-produção é igual, ou pelo menos conosco é igual, independentemente de ser um filme que será interativo. O expectador passará a ser coautor do filme ao tomar decisões, sejam decisões narrativas, sejam decisões estéticas. E nesse sentido, embora haja uma diferença muito grande de um filme linear, por assim dizer, a produção é mais ou menos equivalente. Obviamente, há a intenção de dar ao expectador o máximo de hipóteses de escolhas possíveis. Em termos de volume, a produção é muito maior. Exemplificativamente, para um minuto de filme vamos ter que preparar cinco, dez, vinte minutos de filme. Assim, um minuto de edição compreende muitas horas de produção, pré-produção e pós-produção. Tudo é multiplicado. Em termos de volume de trabalho, temos um trabalho muito maior do que acontece com um filme linear. É um trabalho imenso. Há todo um planejamento para produzir opções múltiplas para o expectador escolher. Essa é uma questão muito importante nessa lógica de se pensar um filme interativo. Porque na verdade, se nós fomos ver, nenhuma dessas experiências do CIAC, nem em outras no campo de filmes interativos, são realmente interativas na plenitude da palavra.

RITA CASSITAS – *Como uma lacuna entre conceito e resultado da produção? O que uma produção plenamente interativa deveria abranger?*

BRUNO MENDES DA SILVA – Nessa configuração de interatividade praticada, não existe adição de conteúdo à produção durante a exibição. O que quero dizer é que a interação homem-máquina de um filme interativo deveria conseguir gerar conteúdos novos. E esses conteúdos novos, que resultam dessa interação, não são compatíveis com o sistema atual de produção. Nós precisamos ter tudo previamente planilhado, previamente gravado, previamente editado. Então na verdade, o que acaba por acontecer é uma espécie de ilusão de interatividade. Nós damos a ilusão de que o expectador está a escolher qualquer coisa, mas todas as hipóteses já estão

pensadas, preparadas a priori. É uma reação, como afirmam alguns autores, não uma interação. Com o advento da inteligência artificial, combinada à animação digital, já estamos a fazer algumas investigações nesse sentido. Na verdade, nós estamos mais perto do que nunca dessa hipótese de gerar conteúdos automaticamente. Gerar conteúdos audiovisuais. Aí, obviamente, podemos falar em uma interatividade total, digamos assim, entre homem-máquina, a gerar novas influências narrativas que não estavam pensadas pelo realizador do filme. É uma nova ideia de espectador que intervém na narrativa. Nesse sentido, não há nenhuma experiência específica já finalizada. Nós estamos atentos à produção de audiovisual feita por inteligência artificial. A velocidade de reação, de resposta da inteligência artificial, em vários níveis, é extremamente rápida e nos apresenta possibilidades para conseguirmos chegar a um novo patamar. Mas não temos uma grande experiência concreta.

RITA CASSITAS – *Adição de conteúdo pelo espectador, inteligência artificial, o que podemos esperar em termos de próximas produções e experimentações do CIAC?*

BRUNO MENDES DA SILVA – Estamos a fazer pequenas experiências, pequenos cliques audiovisuais gerados com inteligência artificial. Na verdade, para fechar essa parte, temos um projeto chamado “Caminhar no gelo”, baseado no livro homônimo de Werner Herzog. Em 1974, o autor estava em Berlim quando recebeu um telefonema de Paris. Nessa ligação, informaram a ele que sua amiga e crítica de cinema Lotte Henriette Eisner estava muito doente e provavelmente não iria sobreviver. Diante da notícia Herzog tomou a decisão de visitá-la. Ele pegou sua mochila, calçou botas novas e tentou traçar uma linha mais reta possível entre Berlim e Paris em direção a sua amiga, na esperança de que assim ela conseguiria se salvar. É uma história real. Nós vamos recriar essa viagem em um filme interativo através da inteligência artificial. Vamos tentar usar esses conteúdos que serão automáticos, gerados diretamente em função das escolhas do espectador. No entanto, ainda não conseguimos o financiamento necessário para desenvolver o projeto. Em termos de tecnologia, será usado um sistema de IA. A partir da aprovação do financiamento, iniciaremos a pesquisa para determinar qual a ferramenta que deverá ser empregada.

RITA CASSITAS – *O processo de leitura, o jogo surrealista esqueleto poético, obras literárias consagradas, o espectador interativo nos festivais. O que mais o professor acrescentaria à história da interatividade aplicada ao cinema?*

BRUNO MENDES DA SILVA – A questão do cinema interativo é quase esquizofrênica, de certa maneira, porque nós temos uma história de cinema interativo iniciada em meados dos anos 1960 e que nunca conseguiu se impor. A verdade é que existem experiências desde os anos 1960, que são mais ou menos constantes. Inclusive experiências com carácter mais comercial, salas de cinema equipadas propositadamente para receber filmes interativos. Se bem que é uma interatividade limitada, não é? Existe uma série de experiências com cadeiras, com botões e outros equipamentos, que na prática não vingaram. Entretanto, há um lado paralelo de um cinema interativo, mais experimental, que vem avançando e se fortalecendo ao empregar as tecnologias mais recentes. Nomeadamente, eu me refiro a possibilidades de colocar os filmes interativos na internet e da experimentação, não só física, mas também virtual, do cinema interativo. Essa realidade existe e, por isso, têm surgido cada vez mais produções e experiências na área do cinema interativo ou do filme interativo. Eu prefiro utilizar a expressão filme por ser mais abrangente. Cinema tem uma conotação muito forte de película cinematográfica, a obras assistidas em salas de cinema, enquanto o filme é mais democrático, digamos assim. Mas a verdade é que nunca houve tanto cinema interativo ou filme interativo comercial simultaneamente. Apesar de, aparentemente, o cinema comercial interativo ter perdido terreno, percebo que nós entramos em uma plataforma como a Netflix e encontramos dezenas e dezenas de filmes interativos disponíveis aos assinantes. Dezenas e dezenas, não só os títulos mais conhecidos, conseguiram impressionar e conseguiram voltar a chamar a atenção sobre a interatividade filmica e as possibilidades de interação. Embora eu considere que, a nível de modelo e interação, é exatamente igual ao primeiro filme que foi feito nos anos 1960. Trata-se do mesmo sistema com uma narrativa em que, através de um sistema de escolhas, vai-se bifurcando e criando uma narrativa em forma de árvore. A narrativa ramificada resulta das possibilidades de escolha do expectador, que vai escolher o caminho A ou o caminho B. Assim, vamos bifurcando as alternativas exatamente no mesmo modelo de interação usado no filme automático dos anos 1960, quando supostamente foi criado o primeiro filme interativo da história. Trata-se do mesmo modelo que, em meio à evolução técnica, contribuiu para que plataformas digitais, como a Netflix, tenham inúmeros filmes e séries também interativos, principalmente para crianças e jovens. Existem muitos filmes em que os jovens escolhem e tomam decisões, seguindo aquele modelo detalhado anteriormente. Não há muitas outras hipóteses, tendo em conta as características da plataforma, mas a verdade é que existem muitos títulos e, como sabemos, a Netflix tem uma quantidade de assinantes gigantesca. Portanto, a

quantidade de pessoas que vê filmes interativos atualmente é muito grande, e muitas vezes não temos esta noção.

RITA CASSITAS – *Cite uma obra, pode ser da Netflix, pode ser dos festivais, que chamou a atenção do professor.*

BRUNO MENDES DA SILVA – O filme, o projeto que me marcou? Nos últimos tempos, o título que chamou minha atenção por tentar conseguir encontrar um sistema de interação total, onde a interação entre espectador e filme resulta em novos conteúdos denomina-se *The carp and the seagull* (Boehm, 2012, UK). É um filme animado interativo com personagens em 3D animados com ferramentas HTML5 e WebGL Three, em que o espectador consegue interagir com praticamente todos os elementos diegéticos. Portanto, há ali um universo em que nós, através do ponteiro do rato, do mouse, conseguimos interagir com quase todos os elementos diegéticos e isso é interessante a nível de possibilidades. Na prática, as interações realmente não têm muito impacto, não trazem grandes consequências à narrativa, mas só a possibilidade de mexer em quase tudo já é bastante estimulante e um grande avanço na produção.

RITA CASSITAS – *Atualmente, o professor se dedica aos projetos: PaNReD - O Património Natural transformado em Recursos Didáticos Digitais desde 2021; iHERITAGE desde 2020; Current Play Your Role - Gamification against hate speech desde 2019; Cultural Adventures – Projeto CIAC de colaboração artística e científica com a Universidade de King Mongkut's, Bangkok desde 2018; 4CDE – Code, Content, Creation and Culture for Digital Education desde 2016; ChIMERA – Innovative Cultural and Creative Clusters in the MED Area desde 2016; The Forking Paths – Interactive Film Platform, CIAC, FCT, Instituto Cultural de Macau, Fundação Oriente e Fundação Macau desde 2013. Além disso, é constantemente convidado a proferir palestras em diversos países sobre esses tópicos. Em que estágio o cinema interativo se encontra nesses países?*

BRUNO MENDES DA SILVA – O tema do filme interativo é sempre, quase incontornavelmente, como alguma coisa que não é muito normal por alguma razão. Independentemente de fazer uma comunicação em Portugal ou na China, aonde for, é algo visto sempre como alguma coisa fora do normal, que não é a base da realidade aceita por toda a gente. Portanto, é sempre visto como um bicho estranho. De alguma maneira, se calhar, o nosso papel

aqui é precisamente mostrar que essa estranheza talvez já não faça sentido, pois como falamos há pouco a Netflix põe milhões e milhões de pessoas a assistir filmes interativos. Tudo bem, filmes mais comerciais, mas a exibição ocorre, as pessoas vêm e estão interessadas naquilo. Portanto, já não faz sentido hoje em dia, o filme interativo ser visto como essa coisa especial e estranha, porque já não pode ser. Já entrou em nossas casas, já existe desde os anos 1960, desde o século passado. Portanto, não há razões plausíveis para as pessoas continuarem a questionar o que é o filme interativo, tratem o tópico como algo inédito, nunca apresentado, ou como algo estranho cujo modelo parecem não compreender.

RITA CASSITAS – *“Eterno presente: o tempo na contemporaneidade” é o tema da sua tese de Doutorado. Para nós finalizarmos, compartilhe conosco a sua visão da equação, tempo, tecnologia e humanidade.*

BRUNO MENDES DA SILVA – Essa pergunta fez-me lembrar a história da criação do tempo, mais precisamente um episódio em torno do deus Cronos. Ele estava muito zangado com a humanidade. Conta-se que, naquela altura, os seres humanos tinham duas cabeças, quatro braços, quatro pernas e não andavam. Eles rolavam, mas faziam tantas estrepolias, tantos disparates que deixaram Cronos zangado. Como repreensão, o deus do tempo castigou-os e os dividiu. Separou-os em dois, e desde aí nós andamos à procura da nossa meia laranja, da nossa cara metade, andamos à procura da parte que nos falta. Mesmo assim, os humanos continuaram a fazer disparates, continuaram a portar-se mal. Então o Cronos, zangado, engendrou a pior artimanha, o pior castigo para toda a humanidade. Ele inventou o tempo cronológico e lá aprisionou toda a humanidade. E a verdade é que, se nós pensarmos nas tecnologias desde o fogo, desde fazer fogo com duas pedras até a inteligência artificial, todas as invenções invariavelmente servem para nos fazer poupar tempo. Depois do tempo das duas pedras de fogo, nós inventamos o fogão à lenha, o fogão a gás, o microondas, sempre no sentido de ganhar tempo, conseguir rapidez, ter mais tempo para o ócio. E a verdade é que essas invenções caem sobre nós como uma maldição. Por mais inovadoras que sejam as novas tecnologias, nós andamos cada vez com menos tempo. Cada vez mais, andamos com pressa, presos ao relógio ou a reuniões de trabalho. Andamos presos na vingança de Cronos, não é? Se pararmos para pensar, com a inteligência artificial temos a hipótese de conseguirmos gerar imagens, inclusive já conseguimos, gerar conteúdos audiovisuais em frações de segundo. Mesmo assim, com as coisas que há poucos anos precisavam de meses para serem feitas, hoje podendo ser realizadas

em poucos segundos, mesmo assim, falta-nos sempre mais tempo. Precisamos sempre de mais tempo, que não temos.

Referências

CENTRO DE INVESTIGAÇÃO EM ARTES E COMUNICAÇÃO. **Oscaminhosquesebifurcam**. 2019. Disponível em: <https://oscaminhosquesebifurcam.ciac.pt/>. Acesso em: 13/05/2024.

DA SILVA, B. M.; CARREGA, J. M. N. (Ed.) **The forking paths – Interactivefilm and media**. Faro: UAlg, 2021. Disponível em: <https://ciac.pt/publicacoes/The-Forking-Paths-versao-eletronica.pdf>. Acesso em: 13/05/2024.

HERZOG, W. **Caminhar no gelo**. Lisboa: Tinta da China, 2011.

CADAVRE Exquis. Direção: Bruno Mendes da Silva. Produção: CIAC, ART8MACAU. Produção executiva: Maria Paula Monteiro. Direção de fotografia: Rui António. Assistente de produção: Ethan Sien. Edição: Mehmet Fatih, Juan Loza. Supervisão: Pedro Alves da Veiga. Intérpretes: Siun Chong, Vítor Reia Batista, Joana Miranda, Tomé Palla, Inês Rosa, Jonalyn Lanosa, Lan Chi Hong, Andy Gheong Leong, Ethan Sien, James Botonez. Roteiro: Vítor Reia Batista, Mirian Tavares e Rui António. Disponível em: <https://oscaminhosquesebifurcam.ciac.pt/cadavre.html> (9min). Faro: UAlg, 2019. Acessado em: 13/05/2024. Baseado no jogo literário surrealista homônimo.

NEBLINA. Direção: Bruno Mendes da Silva. Produção: CIAC, APARTE. Produção executiva: Susana Costa. Direção de fotografia: Rui António. Assistentes de produção: André Sousa, Marta Gouveia. Edição: Pedro Silva, Paulo Silva, Roland Silvestre. Intérpretes: Bruno Silva, Edgar Massul, Marta Gouveia, Miguel Fernandes, Mirian Tavares, Rui António, Rui Duarte, Rui Soares, Sílvia Vieira, Susana Costa, Vítor Reia. Roteiro: Bruno Mendes da Silva. Disponível em: <https://oscaminhosquesebifurcam.ciac.pt/neblina.html#neblinafilme> (15min). Faro: UAlg, 2015. Acessado em: 13/05/2024. Baseado no conto “Se numa noite de inverno um viajante” de Ítalo Calvino.

O LIVRO dos mortos. Direção: Bruno Mendes da Silva. Produção: CIAC, APARTE. Produção executiva: Marta Gouveia, André Sousa. Direção de fotografia: Rui António. Assistentes de produção: André Sousa, Marta Gouveia. Edição: Artur Carranquinha, Nelson Fernandes. Intérpretes: Luis Pereira de Sousa, Teresa Silva, Marisa Madeira, André Espada, Cristina Fernandes. Roteiro: Bruno Mendes da Silva. Disponível em: <https://oscaminhosquesebifurcam.ciac.pt/livros-dos-mortos.html> (10min). Faro: UAlg, 2016. Acessado em: 13/05/2024. Baseado no conto “Olha para baixo onde a sombra se adensa” de Ítalo Calvino.

THE CARP and the seagull. Direção: Evan Boehm. Produção: Nexus Interactive Arts. Produtor: Tim Dillon. Produção executiva: Luke Ritchie. Produção de desenvolvimento: Beccy McCray. Diretor executivo de criação: Chris O’Reilly. Desenvolvimento: Evan Boehm, Mark Lundin, Ben Blundell, Diederick Huijbers. Modelagem: Evan Boehm, Michele Svaeren, Wayne Kresil. Animação: Antoine Bourruel, Michele Svaeren. Equipamentos: Mark Tsang, Pete Addington, Michele Svaeren. Storyboard: Gabriel Loques. Disponível em: <http://thecarpandtheseagull.co.uk/>. Trata-se de um filme interativo de execução contínua cuja minutagem depende da ação de finalização do expectador.

Recebido em: 09/01/2024

Aceito em: 28/05/2024