



## Inventando formas de hacer cine. Entrevista a Fernando Meirelles

Luis Deltell-Escolar   
Fernanda Ortega-Bertella  
Universidad Complutense de Madrid 

<https://dx.doi.org/10.5209/aris.91330>

### Introducción

Fernando Meirelles nos acoge en la sede central de su productora O2 Filmes, ubicada en el barrio Vila Leopoldina, en São Paulo. El edificio es un antiguo concesionario de coches rehabilitado por la arquitecta Cristina Xavier, que mezcla los elementos industriales con pequeños jardines y despachos de madera. Como en toda la megaurbe paulistana, la actividad es frenética. El cineasta nos invita a entrevistarle en una sala de trabajo abierta, en la que disfruta de un gran ventanal con vistas a un parterre tropical.

### Entrevista

**Entrevistadores.** Queremos comenzar la entrevista con un delito que usted confesó y que une simbólicamente a Brasil y a España. Es el supuesto robo, durante la dictadura militar, de la escultura «Homenagem a García Lorca», del artista Flávio de Carvalho.

**Meirelles** [risas]. Cuando estudiaba en la facultad de Arquitectura, el profesor Daher mencionó la escultura «Homenaje a García Lorca», de Carvalho. Contó que la obra había sido destruida por el *Comando de Caça a Comunistas* (CCC), una organización paramilitar que realizó diversos atentados en Brasil durante los años sesenta. Después de ello, la escultura desapareció. Unas semanas después de esa clase, leí un texto corto y sin imágenes en el periódico que afirmaba que los restos de la obra estaban en un depósito del Ayuntamiento de São Paulo. Cogí mi moto y salí de casa para buscarla. Miré en algunos almacenes y, debajo de un árbol, encontré los destrozos de la escultura oxidándose.

Hablé con unos amigos y decidimos sacarla del local, restaurarla y devolverla a la ciudad. Creamos tres o cuatro documentos que parecían muy oficiales, con hojas membretadas de la alcaldía de São Paulo. Reunimos a toda la pandilla y fuimos al depósito. Al guardia de seguridad todo le pareció raro: eran unos veinte estudiantes para retirar unos hierros abandonados. Mientras alguien hablaba con él, entramos en el local con una camioneta y, literalmente, robamos la obra.

Llevamos la escultura a la Facultad de Arquitectura y la pusimos en el vestíbulo principal. Intentamos restaurarla nosotros mismos, pero no lo logramos. El padre de un colega tenía una fábrica de tanques de guerra y llevó a dos de sus empleados para realizar la restauración. Mientras tanto, el director de la facultad me decía continuamente:

«Fernando, tienes que sacar esto de aquí. Estoy fingiendo que no lo veo, pero si la rectoría de la universidad se entera, tendremos problemas».

Una noche llevamos la obra a la avenida Paulista y la dejamos en el vano libre del *Museu de Arte de São Paulo*. El director del museo, Pietro Maria Bardi, llegó a la mañana siguiente, vio la escultura y se puso furioso. Con su acento italiano, empezó a gritarme que habíamos destruido el museo. Era un día festivo, había mucha gente, y se acercaron tanto periodistas como el mismísimo alcalde, Olavo Setúbal, que preguntó qué pasaba. Explicamos que queríamos devolver la escultura a la ciudad. Setúbal nos agradeció el gesto y dijo: «Entonces, la obra queda devuelta». La llevaron a su local de origen, la Praça das Guianas, donde se encuentra hasta hoy.

**E.** En la historia del audiovisual es frecuente que personas que no han estudiado carreras de cine lleguen a directores, pero su caso es peculiar: todo su equipo carecía de conocimientos cinematográficos. ¿Fue esto un obstáculo?

**M.** Es cierto, no teníamos formación en audiovisual, pero creo que eso pudo habernos ayudado. Nuestros trabajos en vídeo y videoarte fueron originales y locos para la época, en parte porque no sabíamos cómo hacerlos. Realmente aprendimos experimentando y eso fue un poco como reinventar el cine. Si tuviésemos conocimientos, quizás no hubiésemos llegado a estos resultados, porque lo hubiéramos hecho de forma académica. Además, en el grupo todos éramos arquitectos y nadie dependía del audiovisual para vivir, por ello no teníamos que hacer nada que funcionase o que vendiera. Trabajábamos por placer.



Figura 1. Retrato Fernando Meirelles. 02 Filmes. Cedido por el director.

**E.** Otra característica de su trabajo audiovisual es que codiriges obras con otras personas.

¿Cómo influye esto en su cine?

**M.** En realidad, he decidido dejar de compartir la dirección para poder tener la última palabra. Cuando codiriges, tienes que dar espacio al otro y terminas haciendo cosas que no harías. Pero el trabajo colectivo es muy importante para mí. El gran truco es armar un equipo muy competente y en el que confiar. Tras filmar, no le digo al montador qué debe hacer, espero a que haga el primer corte. El resultado siempre me sorprende. Eso sí, después asisto al montaje y, por supuesto, doy indicaciones.

**E.** Muchos directores de cine trabajan con guionistas, como John Ford o Alfred Hitchcock. Sin embargo, desde la crítica francesa, existe la figura del guionista-director. Usted pertenece al primer grupo. ¿Cree que esto puede haberle perjudicado ante ciertas críticas internacionales, tal vez elitistas?

**M.** Antes de empezar a hacer cine criticaba a algunos colegas que escribían sus propios guiones, los dirigían y los montaban, porque las películas no funcionaban por errores en el guion. Pero, como comenté, el intercambio es muy importante para mí. En todas las películas que hago, participo activamente en el guion: siempre nuevo, corto o cambio escenas, pero no me gusta firmar como guionista, me gusta ser un guionista no oficial. En *Ciudad de Dios* (*Cidade de Deus*, 2002) trabajé intensamente con Bráulio Montovani durante semanas. Pero cuando empecé a ensayar con los actores, no les enseñé el guion hecho. Les contaba cómo era la escena y dejaba que improvisasen los diálogos. Mientras trabajaban, sugería líneas a los actores que venían del guion y ellos comenzaron a hacerlas sin saber que ya estaban escritas. También sucedió que a los actores se les ocurrían frases muy buenas. Yo las apuntaba y se las enviaba a Bráulio y él luego me mandaba la nueva versión del texto.

*El jardinero fiel* (*The Constant Gardener*, 2005) fue el proceso más radical que he tenido en este sentido. La película contaba una historia lineal: empezaba con un diplomático que conocía a una mujer, se iba a Kenia, y luego ella desaparecía. Montamos la película exactamente como estaba en el guion, pero cuando vimos el resultado nos pareció que no funcionaba. Pedí a los productores tres semanas más y remontamos la historia dejando solo lo que fuera completamente esencial. Al asistir al resultado, entendimos la estructura dramática interna de la película y pensamos: «¿Y si cambiamos el orden del guion?». Decidimos trabajar con *flashbacks*, quitar partes que no eran esenciales y comenzar la narrativa con el asesinato de la mujer en África para crear un misterio alrededor de qué le sucedió.

Con el nuevo corte, fui a Londres para enseñarlo. Cuando el guionista, Jeffrey Caine, vio la película, se encolerizó, dijo que habíamos destruido su historia y amenazó con demandarnos. Jeffrey dejó de hablarnos y se puso tan agresivo que el productor Simon Channing-Williams rompió la amistad que tenía con él. Después de todo eso, Caine fue nominado al Oscar por el mejor guion. Antes de la ceremonia, en el desayuno del hotel donde estábamos todos, él se acercó y me dijo: «Hiciste un buen trabajo. Muchas gracias».



Figura 2. Retrato Fernando Meirelles. 02 Filmes. Cedido por el director.

**E.** Todas sus películas son adaptaciones, ¿es una casualidad?

**M.** Me gusta mucho leer. Con *Ciudad de Dios*, leí el libro y me quedé impresionado. Sin embargo, en las películas internacionales que hice, fueron todas invitaciones de las productoras y, casualmente, eran adaptaciones. *Los dos papas* (*The Two Popes*, 2019), la última película que hice, es una adaptación de una obra de teatro, pero que nunca se ha montado. El autor la escribió y luego la adaptó al cine.

Por otro lado, creo que es genial poder hacer una película con un libro por detrás, porque la obra consigue profundizar mucho más en la subjetividad de los personajes y en su universo. Entiendes todo mucho mejor.

**E.** ¿Cómo trabaja las adaptaciones?

**M.** Adaptar es recortar. El libro siempre tiene más posibilidades que la película: es más grande, más denso, más profundo y con más subjetividad; puede entrar en los pensamientos y sentimientos de los personajes. El cine muestra todo esto con las imágenes, pero creo que nunca es tan eficiente.

En este sentido, el guion de *Ciudad de Dios* tuvo un proceso interesante. El libro es una colección de unas ochenta historias vinculadas al crimen y con unos trescientos personajes. La obra no tiene un protagonista ni un arco dramático principal, pero, a veces, un personaje que está en una historia reaparece más adelante. Es así que las narrativas se interconectan.

Bráulio y yo hicimos una tarjeta para cada personaje, con su nombre, con sus características y con su mejor escena. Seleccionamos a los personajes que tenían las historias que más nos gustaban y desechamos al resto. Y nos inventamos unos protagonistas a los que les dimos las escenas que más nos interesaban. Es decir, cada personaje de la película es, en realidad, varios en el libro.

Además, decidimos inventar a un protagonista, lo que no existía en el libro. Se nos ocurrió crear un personaje que no fuera un criminal, pero sí un observador. Sería el propio Paulo Lins, que es el autor del libro y que vivía en la comunidad de Ciudad de Dios. Paulo cuenta que, a veces, veía a uno de sus personajes pasar por la ventana, bajaba a hablarle y luego escribía una escena. Decidimos que sería mejor que nuestro protagonista fuera un fotógrafo que observa la vida tal como lo haría un escritor, dado que la fotografía era más adecuada para el cine. Así creamos a Buscapé, que es un protagonista sin acción y que simplemente recorre la historia con su mirada.

Cuando finalizamos el guion, se lo enviamos a la Warner para intentar que financiasen la película. Nos contestaron con una carta de tres páginas, dijeron no se interesaban por ella porque la obra nunca funcionaría. Argumentaron que el protagonista no era el motor de la acción, que el guion no tenía tres actos claros y que, básicamente, todo estaba mal. Pero la película funcionó. Encontré al presidente de la Warner algunas veces en estrenos posteriores y, cada vez que le veo, me dice con buen humor: «Fue la estupidez más grande de mi carrera». Una vez más, por no saber cómo trabajar, inventamos una manera de hacerlo.



Figura 3. Fotograma de *Ciudad de Dios*, (*Cidade de Deus*, Fernando Meirelles y Kátia Lund, 2002).

**E.** Otra característica de sus películas es que los protagonistas se diluyen en la trama, como si lo importante fuera el mundo que queda alrededor. ¿Cree que el tiempo de los héroes ha terminado?

**M.** Siempre me interesa más el contexto que los personajes, ya que a estos los considero un vehículo para poder mostrar un universo. Esto sucede desde *Ciudad de Dios* hasta los *Los dos papas*. Por supuesto, en *Los dos papas* hay dos personajes muy fuertes, pero mi interés era mostrar el mundo del Vaticano y no tanto tratar de entenderlos a ellos.

En *El jardinero fiel* ocurre lo mismo: el tema central es cómo el mundo desarrollado explota el subdesarrollado. En este caso, el continente africano es utilizado como conejillo de indias por las farmacéuticas para probar un medicamento. Un poco antes de la invitación para dirigir la película, José Serra –exgobernador del estado de São Paulo y exministro de salud de Brasil– rompió la patente de los retrovirales para el tratamiento del SIDA. Los laboratorios ganaban mucho dinero con ello y Serra dijo: «No es posible que cobren 500 dólares por estas medicinas. Las produciré por treinta dólares y el gobierno la venderá sin ánimo de lucro». Esta decisión se convirtió en un acontecimiento internacional y, gracias a ello, se han roto las patentes de muchos otros medicamentos por el mundo. Hoy en día, si tenemos un problema de salud pública global, se puede romper la patente. En ese momento admiré esta lucha de Serra contra las farmacéuticas. Justo después, me ofrecieron una película sobre esta industria y tenía una excusa para dar mi opinión. Por ello, el contexto era más importante que los personajes.



Figura 4. Fotograma de *El jardinero fiel*, (*The Constant Gardener*, Fernando Meirelles, 2005).

**E.** Después de la pandemia del Covid-19, *El jardinero fiel* y *A ciegas* (*Blindness*, 2008) parecen cobrar un valor diferente. ¿Cómo ve estas películas ahora?

**M.** Efectivamente, *A ciegas* fue proyectada en muchos lugares del mundo durante la pandemia. Pero, cuando la hice, yo no estaba pensando en una enfermedad sino más bien en una metáfora: la humanidad ciega ante la destrucción del medioambiente. Para mí, esta ceguera colectiva tiene que ver con la crisis climática: este problema ya es completamente tangible, pero nadie le presta la más mínima atención. Quería hacer esta historia, porque hablaba de cómo no vemos lo que tenemos delante: un cambio climático radical.

**E.** Antes del lanzamiento de *A ciegas*, el escritor José Saramago –autor del libro adaptado, *Ensayo sobre la ceguera*– era conocido por rechazar adaptaciones de sus obras a la gran pantalla. Sin embargo, usted logró que él aceptase la adaptación y que se quedase contento con el resultado. ¿Cómo fue el proceso?

**M.** El productor canadiense Niv Fichman fue quien logró convencer a Saramago. Es un tipo que nunca se contenta con un «no».

Antes de realizar *Ciudad de Dios*, yo ya quería adaptar *Ensayo sobre la ceguera*. Leí el libro y escribí a la editorial brasileña Companhia das Letras para intentar comprar los derechos. La respuesta fue: «Saramago dice que esta historia no debe tener imágenes y que no se filma. Pero tengo otro libro aquí... Se llama *Ciudad de Dios*, ¿lo conoces?». Hasta entonces, yo nunca había pensado en hacer una película sobre una favela de Río de Janeiro, con pistolas y tiros, pero el libro me impresionó e hice *Ciudad de Dios*.

Años más tarde, al terminar *El jardinero fiel*, decidí detener mi carrera y dejar el cine, ya que el estreno de la película fue agotador y me deprimí. Estuve seis meses sin trabajar. Cierta día, Niv Fichman, a quien no conocía, me llamó desde Toronto y me preguntó:

«Fernando, ¿ya has oído hablar del libro *Ensayo sobre la ceguera*? Tengo los derechos». Contesté que eso era imposible. Él repitió que los tenía y dijo: «Me gustaría que hicieras la película. ¿Nos vemos mañana y hablamos?». Yo le respondí: «Pero si tú estás en Toronto...» y me respondió: «¡Pero si quieres voy hoy mismo a São Paulo!». Él colgó el teléfono, fue al aeropuerto, tomó el primer vuelo a São Paulo y nos vimos al día siguiente. Y yo pensé: «Todo esto no puede ser una coincidencia: este es el primer libro que quise rodar y, cuando renuncié al cine, regresa a mi vida. Tengo que filmarlo».

¿Y cómo Niv consiguió los derechos para la adaptación? Por supuesto que Saramago le dijo que no los vendía, pero Niv hizo lo mismo: cogió un avión, se fue a la isla donde vivía el escritor –Lanzarote– y le pidió media hora para un café. Saramago dijo:

«Vienes de Canadá, por cortesía te voy a ver pero...» y Niv le convenció. Este hombre convence a cualquiera.



Figura 5. Fotograma de *A ciegas* (*Blidness*, Fernando Meirelles, 2008).

**E.** En *Los dos papas*, el papa Benedicto XVI (Ratzinger) y el papa Francisco (Bergoglio) son claramente antagónicos y representan el mundo actual dividido en dos bloques: conservadores y reformistas. ¿Cómo ve esta relación?

**M.** La idea central de la película es precisamente discutir esta polarización y hablar sobre tolerancia. En el primer encuentro entre los dos personajes, Ratzinger le grita a Bergoglio. Así una relación sana entre ambos parece imposible. Más tarde, los dos se encuentran nuevamente y logran hallar un terreno común. La película muestra que, incluso, estos dos tipos, de extremos opuestos, consiguen descubrir una manera de relacionarse, a través del cariño, de la escucha y del perdón.

**E.** Una de las escenas más importantes de la película tiene lugar en la sacristía de la Capilla Sixtina, cuando Ratzinger y Bergoglio hablan de Marcial. ¿Habían pensado en otras alternativas que no fuesen el silencio para esta escena?

**M.** Fue muy difícil resolver esta escena. Mientras filmábamos la película, no sabía qué hacer en esa conversación. Al final, encontramos la solución el mismo día de la filmación. Yo quería hacer una película sobre tolerancia, pero no se podía omitir el tema de la pedofilia. A la vez, si tuviéramos cuatro líneas sobre el asunto, se convertiría en una película sobre la pedofilia en la iglesia. Encontramos una forma de mencionarlo, pero sin ir más allá, para no llevar la película a otro lugar.

**E.** A diferencia de otros directores que solo se producen a sí mismos, usted también produce el trabajo de otros directores. ¿Qué le motiva a producir un proyecto?


**M.** Algunas historias necesitan ser contadas y sé que no podré dirigir todas las que creo que merecen la pena. Entonces, llamo a otras personas para que las hagan. Además, es una gran oportunidad para dar trabajo a los amigos. Siempre me involucro en el proyecto y participo de las reuniones de financiación. Sin embargo, el año pasado, les dije a mis socios que no voy a producir más. Actualmente estoy con nueve proyectos como productor, pero no estoy aceptando nada más. Producir me distrae y me consume mucho tiempo. Tengo un par de años más por delante y luego podré dedicarme por completo a mis cosas. O quedarme en casa.

## Cierre

Tras la entrevista, salimos de la productora O2 Filmes en una agradable tarde invernal paulistana. En frente de nosotros se contemplan los nuevos rascacielos en construcción de la mayor megaurbe del continente. São Paulo es una ciudad que no termina nunca de construirse.  
São Paulo, julio de 2023

Esta entrevista se realizó gracias a una beca de estancia del Ministerio de Universidades de España, modalidad senior, con referencia PRX22/00293 y titulada: «Relaciones de las ciudades iberoamericanas y el audiovisual. São Paulo en el cine brasileño».

## An Interview with Vincent Morisset, interactive film director

M. Cecilia Reyes  
Universidad del Norte 

<https://dx.doi.org/10.5209/aris.92077>

### Introduction

Vincent Morisset<sup>1</sup> is a rare type of author: he is an interactive film director (Hales, 2015). His work travels across a wide spectrum of media, genres, and formats, moving from web-based music videoclips to physical interactive installations and collaborative mobile application poetry. In collaboration with his colleagues at Studio AATOAA, his work has been showcased and honored at some of the world's most prestigious film festivals and new media art exhibitions. In an ever-changing media landscape, the role of the interactive author has been difficult to decipher as we still find ourselves in a terminological babel (Koetniz et al, 2020) due to the multimodality and intermediality of digital interactive art (Elleström, 2010). It is through the voices of the interactive authors that we can gain insight into the nature of these artworks (Kitromili and Reyes, 2023). In the following interview, Morisset reflects on the author's role, the nature of the interactive work, and the relationship between the author and with the interactors of the work.

### Interview

**María Cecilia Reyes (M.C.R.):** How do you define your practice?

**Vincent Morisset (V.M.):** I have difficulty to define myself, to define my practice. It is a field where words loose meaning quickly because buzzwords star to lose sense, vocabulary in this field is volatile. So it is challenging to define myself, I know that in mid-2000 I started to define myself as a director, and that was a game changer. When I was in university, I was defining myself as a coder or programmer. But then I started to create a bridge with creativity, and my role was kind of a "Capitan" role, and at that time saying that you direct a website was completely ridiculous but for me I was bold, but it was something that I wanted to change the perception of this medium. It was not about my ego, I just wanted to change the mindset of how people see this platform or medium and to say you can be an author in this medium. You can someone having a vision and bring this vision to reality, so at the moment that I proclaimed myself as a director was a gamechanger because just a word changed the way the people was looking at what I was doing. They were looking at the projects through a different lens. I own a little studio called AATOAA<sup>2</sup>, where I am also a producer, I don't code anymore, so when people ask me what you do and you say I do interactive stuff, I feel awkward when I have to explain what I do.

**M.C.R.:** How to define the artwork itself?

**V.M.:** My practice is broader and broader, but I think my main field is still that kind of bridge between film and digital. So, interactive films are mostly what I do, and I wanted to go to the cinema in university, that's where I'm coming from. I think most of the things I have done in the past have this kind of DNA. So I guess like that would kind of define what I do: interactive films.

<sup>1</sup> <http://vincentmorisset.com>

<sup>2</sup> <http://aatoaa.com/>

**M.C.R.:** What was the first interactive project that you created? Specifically, did you have a sort of epiphany moment, in which you decided to take this this way?

**V.M.:** When I finished university, I had two lives. I was a programmer doing CD-ROMs in the corporate world - boring stuff-, and on the other side I was doing short films with the collective. Like Dr. Jekyll and Mr. Hyde. With the Kino movement, where I was doing my short films, we were doing films in 48 hours and my first interactive film was made in that context. It is called *Colorblind Clyde*<sup>3</sup> and it is in bicolorama technique. Basically, it is a movie where you have a blue video on a red video superimposed, and everyone in the cinema had like little gels blue and red, but instead of looking the two together as in 3D, you're looking through one or the other. So you are basically doing your own edit and it is super basic because there is no computer. It was just about flipping between two channels, but the room exploded, it was so full of energy, and you could hear people giggle and laugh and it was just kind of collective mindfuck. People still talk to me about this evening and that is when I understood how participation or connection between participants/spectators and a piece would channel a different emotional window. I was like, "wow, okay, there is something promising there". The fact that it was like so ghetto and just done in 24 hours with five dollars made me realize that it is not about tech, it is about a mindset and how to write a story. And *Colorblind Clyde* is a linear story, a short film with a beginning, middle, end.

After that, I would say doing *Neon Bible*<sup>4</sup> was also an "aha" moment. I had been working with Arcade Fire for a while and they asked me to do a music video. It was a specific context when MTV was kind of dying and it was also the beginning of YouTube blogs. For me, it was just this pragmatic thought of knowing that kids will watch that on a computer, so why not to take advantage of it. I didn't have the sensation that it was the *future* or ground-breaking, but the "aha" was about how it impacted. That was eye-opening and it was also the first time that I could bridge those two passions and I built on that vocabulary.

**M.C.R.:** How do you define the person that is enjoying/receiving your art?

**V.M.:** I don't know, it is one of those I will never know. I use participants but sometimes I flip. If I write a text, I will alternate between terms. I will say spectator at some point and when I refer to the interaction, I will say participant, and if it is in a physical context, I will say visitor. But I don't like "player". I stay away from the videogame vocabulary, because what I do is so close to the game world, but at the same time it is not the mindset I want the people to be in. It is not about the performance or the goal, it is about storytelling. So, if you use game words, then it shifts and people would wonder what they need to do, and it ruins the mindset. That is another reason why I always cheat a bit and use words that feel either weird or goofy on purpose, because I really want people to approach the piece with that spectrum.

**M.C.R.:** In that sense "user" it is not okay either.

**V.M.:** User is more software, and again, I try to be away from software and games. And also marketing. Most of the good interactive works online in the late 90s and 2000 were mainly advertising. All the people that were doing interesting stuff because the money was there, and people in the advertising industry love this kind of cutting-edge terminology. A lot of the vocabulary around our practice is based on advertising, like "creative director". "Creative director" is something you say when you work in an agency and you do advertising for yogurt but saying "creative director" for an art piece sounds weird, and yet it is often how people define themselves in the interactive world. I try to stay away from that and to bring the perception that online works can also be another idiom.

**M.C.R.:** As a very new practice, where do you go for inspiration?

**V.M.:** Graphic novel. What else? I think just real-life experience of things that feel not banal. Often, the starting point of a project is trying to transpose a feeling or an emotion, or a mindset that you get in another context, like dancing by yourself in the shower, walking in the woods, reading a book, looking at yourself in the mirror, playing with a kite, or goofing around on Google Maps. Often, the starting point is just a sensation. I have always been fascinated by the early cinema. I don't know why. Maybe the experimental low tech, that was high tech at the time, and this magical feeling of moving images is something that has been a recurring aspect in a couple of projects. Also music.

**M.C.R.:** How do you translate that inspiration from simple things in life into technology? How do you choose which technology, medium, and format you will use to transmit that feeling?

**V.M.:** It is a mix of different things, often there is either a context where you would say it is going to be an online project, or it is going to be an installation. The way I work with Caroline and Édouard, my two colleagues, is that we start with this little seed and then we try to crack it in different ways, a kind of fast prototype all over the place. Or we just say "okay, I want to put people in a state of ultra-lucidity". *Way-to-go*<sup>5</sup> was about just looking differently, to look at small beauty around. This meditative state brought the intuition of using a first-player game view in that context. And then we asked ourselves "How can you start from there and translate that into a web experience? Where do we go from there? We need to go from one place to another, so we need to film. But how can we film in 360° (that was pre-VR). And if I have a camera, I'll be in the in the shot, so

<sup>3</sup> <https://vincentmorisset.com/bicolorama.html>

<sup>4</sup> [https://conifer.rhizome.org/vmorisset/default-collection/list/aatoaa/b3/20180831193659\\$br:firefox:49/http://beonlineb.com/](https://conifer.rhizome.org/vmorisset/default-collection/list/aatoaa/b3/20180831193659$br:firefox:49/http://beonlineb.com/)

<sup>5</sup> [a-way-to-go.com](http://a-way-to-go.com)



it changed my role as kind of a cameraman, director, and protagonist. So then, we can imagine you as some kind of character.”

*MOTTO* was similar, I wanted to do something where we ask people to give or to harvest, exploring a different kind of participation, but what does that imply? It needs to work in New Delhi, in Brazil, in Paris. What are these universal premises? How do we connect the dots between those things? What is fun? What is meaningful? So it never really starts from a specific vision, often the seed and the end result are connected but we follow this weird path, where the start intuition ends up in the final incarnation, but never imagining what it would be at the end and that’s what is exciting about it: “What is this thing?”. It is about being openminded and with no rigidity. You lose some stuff, you throw in the garbage some of the other things, and then it goes in its own direction.

**M.C.R.:** There are not a lot of interactive digital narratives that are purely author, most of them had a purpose, education for example. But in my opinion, *MOTTO* was pure poetry. I wonder which is the space for this kind of product, do you feel that people are consuming this type of experience? Do you know other interactive artefacts as authorial as yours?

**V.M.:** There are others, I don’t know if there is a lot, though. To be honest, I am surprised that there are no more, these are the things that we look at all the time and people is not taking advantage of. I think it is also a field where a lot of people have “amazing” promised stuff and 90% of it is terrible, and I think that people now it is suspicious about. If I have heard the pitch of *MOTTO*, “this contribution with people making stories”, I’d have been like “Oh this will be terrible”, and that kind of pitch of *MOTTO* was hype in mid 2000s with buzzwords like “mobile and contribution” and nothing great came up from there. I think some people do great work but when you think on the screens and the possibilities, the author and the non-linear project is still a rare breed, and it is not fashionable. 10-15 years ago it was overhyped and sold as “future” and “interactivity”, to a point in which they did not mean anything. Now it still has a bit of a mystique, but people are not necessarily driven to it.

*Bla Bla*<sup>6</sup> and *Way-to-go* were two weirdos. *Way-to-go* reached 750000 people, a lot of individuals that tried this little character in the wood. Sometimes a specific niche proposition can find different little groups in different countries, and it gets to resonate with an audience. But is there a place for it? I don’t know. I think, I hope. I really believe in it and that’s why I put so many energies. I wanted to make a case and *MOTTO* was that I wanted to do something ambitious and bigger, something like a feature film, something that is generous, not a little “oh it’s cool”. That was one of the ambitions: there can be propositions of slow web.

**M.C.R.:** We spend a lot of time in our phones and computers, and yet people are not consuming narratives that are not legacy media on a screen, as films or series.

**V.M.:** Or it works on a dedicated platform, like Instagram and TikTok where people will stay in that platform. And if you do stuff in that ecosystem, you might resonate but then it is a parasite with limited possibilities.

**M.C.R.:** How do you think that the relationship between author and participant/interactor change through this practice?

**V.M.:** I think there are different ways of approaching in interactivity. For me, I have always avoided the tree structure, or an interactivity that is driven by choice. As a kid, I read a lot of Choose-Your-Own-Adventure literature and I loved it, but there was also something really frustrating about it because I wanted to see what was behind the left door. This interaction drives you somewhere, but I was cheating and reading the other path. For me, the interaction is something that elevates the narrative as a wind pushing, instead of a deceptive kind of interaction. My love for traditional narrative also kept that idea of controlling a timeline and narrative arc. I have always liked the strength of timing and curves. It helps me control where I bring people. Yet, I also like to give a sense of freedom: do whatever you like. I think the beauty of interactivity is that you can project your own personality in it.

I like to imagine projects that leave room for that projection of yourself, and it is a mirror effect. It has to do with avoiding the need to be good or to perform well. I imagine a project that always reflects that. I also like projects that can talk to a broad audience, that you get a five-year-old or a baby boomer or someone with a disability to do it. It is coming back often to reflection on human beings and how people deal with stuff that they don’t know. In most of my projects, I take people by the hand at the beginning while they are introduced to the mythology of the world.

**M.C.R.:** Do you have a way to track what your interactors are doing? How do they interact with the storyworld?

**V.M.:** No, I don’t do a lot of user testing. We did it more with *MOTTO*, just to know more about what people like, how much do they want to share personal matters. But even after that, I don’t analyse the behaviours of people. I don’t want to track people.

**M.C.R.:** What do you think are the characteristics of a meaningful interactive experience? What are the components that you don’t compromise, that need to be there?

**V.M.:** That’s a difficult question. I don’t know how to answer that. I think one of the dangers is to be too fascinated by the shiny new thing. I think, our communities are often homogenized. A whole community see this new VR (virtual reality) headset and then they end up forgetting what they learned earlier. We are a

<sup>6</sup> [https://conifer.rhizome.org/vmorisset/vincent-morisset-2000-2018/20180908182945\\$br:firefox:49/http://blabla.nfb.ca/](https://conifer.rhizome.org/vmorisset/vincent-morisset-2000-2018/20180908182945$br:firefox:49/http://blabla.nfb.ca/)

caricature as an industry and a community, about being obsessed with something and then throwing it away, and then obsessed with another thing and squeeze it to the bone until it is sick and then throw it away again.

**M.C.R.:** It has happened with VR, for example, or the “transmedia” concept.

**V.M.:** Yeah, transmedia, multimedia, hyper media and so on. I think technology should just be tools and layers and ways to get there. I think it is important to have a voice of signature and develop your own thing as authors and not follow “the style or what we should do for that kind of medium”. We need to stay relevant and do pieces that will age well, because that’s another thing: the digital medium is difficult to archive, or that might age differently or faster. So, again, a way to just do your own thing and view it outside of that ecosystem can be positive. And then you can find a microsite, a one-page thing can be meaningful and touching.

**M.C.R.:** You mentioned the importance of keeping dramatic consistency to lead the participant through the experience. How do you balance narrative and interactivity?

**V.M.:** I see them in a similar way, they serve as a way of pacing interactivity. The kind of interactivity that I ask people is like a heartbeat, a way to make them focus, aware or involved in its intensity, like seeing it as colours or volume. I really see narrative and interactivity as curves, I try to unite them hand-to-hand and see how I can build a journey with them.

**M.C.R.:** In terms of technology, what do you envision as the next platform for interactive narratives?

**V.M.:** I get often that question and I’m not really interested in the crystal ball. I preserve myself from it and I think it makes me a better artist not to read about the newest thing, because you get sucked into that collective obsession. I just do the project and by being surrounded by smart and curious people, we ask “how can we achieve this now?”, and for example, maybe the machine learning world could be interesting. For MOTTO, we just experimented and started to code in Python, and integrate computer vision. But it happened during the project. At that time, this new field was not democratized yet and it snapped with our intention and the field of research, but it did not start as “let’s do a project about artificial intelligence”.

**M.C.R.:** Technology comes after...

**V.M.:** ... Or together. The minute we start is when we do the research and experiment. We plant the seeds together and then we figure it out. It is really integrated but it is not the starting point. And looking into the future, I protect myself in a weird way and maybe that is how I navigate through these hype cycles.

## References

- Elleström, L. (Ed.). (2010). *Media borders, multimodality and intermediality*. Springer.
- Hales, C. (2015). Interactive cinema in the digital age. *Interactive Digital Narrative*, 36-50.
- Kitromili, S., & Reyes, M. C. (2023). Understanding the Process of Authoring. In *The Authoring Problem: Challenges in Supporting Authoring for Interactive Digital Narratives* (pp. 17-30). Cham: Springer International Publishing.
- Koenitz, H., Eladhari, M. P., Louchart, S., & Nack, F. (2020). INDCOR white paper 1: A shared vocabulary for IDN (Interactive Digital Narratives). *arXiv preprint arXiv:2010.10135*.