

REFAZENDO UM FILME DE *FOUND FOOTAGE* NA ERA DIGITAL: UMA ENTREVISTA COM JENNIFER PROCTOR¹

Scott MacDonald

Scott MacDonald: Nos filmes e vídeos que fez antes de *A Movie by Jen Proctor*, você estava explorando uma variedade de abordagens que já tinham sido desenvolvidas em filmes de vanguarda/experimentais, e é claro que você apreciou, sobretudo, a experiência prática com o processo de filmagem, em parte, como você mesma disse em entrevistas, porque ele permite surpresas, já que não se pode prever exatamente como o resultado de um filme feito e processado artesanalmente. Porém, *A Movie by Jen Proctor* é quase um *remake* plano a plano de um filme canônico de vanguarda: isto é, um projeto que é relativamente previsível, e mesmo restritivo.

Jennifer Proctor: Com certeza estou interessada nas – e em compreender as – restrições no meu trabalho (filmes artesanais, embora imprevisíveis, ainda estão confinados a quaisquer acidentes existentes no processo de produção, e é preciso encontrar um modo de lidar com isso), então a ideia de trabalhar dentro dos limites de um filme preexistente me atraiu. Eu sabia que isso também seria uma forma de expandir meu próprio estilo e vocabulário cinematográfico – eu costumava ficar muito entediada e frustrada com, bem, ser “eu mesma” cinematicamente, e então achei muito mais interessante assumir a perspectiva de outra pessoa (ou desistir do controle total, assim como do meu trabalho artesanal). É por causa disso que faço um trabalho experimental – tanto quanto adoro um cinema narrativo popular. Apenas não tenho interesse em estar totalmente no controle de um processo de criação.

¹ Publicado originalmente em *Millenium Film Journal*, n. 57, abril de 2013, p. 84-91.



Ao longo dos anos, também refleti sobre um trabalho escrito que fiz no ensino médio – um tipo bem comum de tarefa, acredito – em que precisava reescrever o ensaio de um autor usando a mesma estrutura gramatical, mas com palavras diferentes e sobre um novo tema. Foi a primeira vez que experimentei, verdadeiramente, uma alternativa para o meu estilo natural de escrita, e isso abriu novas possibilidades; o mesmo vale com o meticuloso trabalho de refazer um filme.

SMD: A produção de filmes e vídeos na faculdade de Iowa foi importante para você?

JP: Sim, claro. Leighton Pierce me abriu um novo caminho de percepção. Adoro os filmes de Franklin Miller da década de 1970; assim como do trabalho de Michael Snow; eles têm um fantástico senso de humor, mas também um rigor conceitual e uma visão estética (*Cold Cows* [1977] é meu favorito). E Sasha Waters Freyer usa material de arquivo de modo criativo, misturando experimentação estética com documentário.

SMD: Enquanto refazer antigas ficções narrativas é bem normal em Hollywood, a ideia de um *remake* plano a plano é quase sem precedentes na indústria, exceto pelo *remake*, relativamente de plano a plano, que Gus Van Sant fez de *Psicose*. Em filmes de vanguarda, há *What Farocki Taught*, de Jill Godmilow, e o *remake* de James Benning de seu próprio filme *One Way Boogie Woogie*, que tem muito em comum com o projeto de Van Sant no que diz respeito a revelar o abismo existente entre dois momentos históricos, referentes respectivamente à época em que o original e o *remake* foram produzidos.

JP: Durante a faculdade, colaborei com um *remake* de *Ballet Mechanique* (1924), filmado em 16 mm e processado oticamente, mas a partir de imagens feitas de máquinas e equipamentos eletrônicos contemporâneos. Foi uma tentativa de fazer um *remake* plano a plano, mas não conseguimos chegar lá. Filme pronto, porém com problemas técnicos, então não foi além da sala de aula. Mais recentemente, tenho me inspirado em *remakes* de vanguarda anteriores: o soberbo *What Farocki Taught* de Jill Godmiow, sim, mas particularmente o fantástico *Wavelength 3D* (2003) de Ben Coonley, que refez o trabalho de Snow como um vídeo contemporâneo em 3D (talvez mais uma brincadeira do que propriamente um *remake* pleno, mas ainda assim encantador, e em concordância com o



que eu conheço do fantástico² e maravilhoso senso de humor de Snow). Também contribuí com o *Man with a Movie Cameraz: The Global Remake* (em andamento), um *remake* feito *online*, a nível global e por expediente *crowd-sourced* do filme de Vertov (<http://dziga.perrybard.net/>).

Depois de realizar *A Movie by Jen Proctor*, eu percebi que estava fazendo parte de um movimento bastante amplo pautado no uso de tecnologias digitais para refazer obras da vanguarda, o que inclui *Ceibas: Epilogue – The Well of Representation* (2011), de Evan Meaney, um fantástico *remake* de *Gloria!* (1979), de Frampton; *Kustom Kamera Kommandos* (2008), de Bill Brown; e o *remake* que Eric Fleischauer fez de *Rhythmus 21* (1921), de Hans Richter, sob o título *Rhythmys 21st Century* (2011). Meaney também está trabalhando em uma espécie de *remake* de *Decasia* (2002, de Bill Morrison). E, claro, eu refiz *Line Describing a Cone* (1973), de McCall. Parece haver um impulso atual de revisitar estas obras, com o qual me deparei inadvertidamente ao fazer o meu filme. Estou escrevendo algo agora sobre esta tendência.

Em uma exibição recente, alguém do público perguntou o que eu pensava sobre a ideia de que realizadores da vanguarda, de quem se espera inovação e pioneirismo – um olhar para frente –, agora estejam se voltando para o passado. Claro, todas as artes nascem do passado, mas foi uma questão interessante. Ainda não tenho uma resposta completamente formada, mas certamente existe um senso de perda da *película* como um meio, que, me parece, vários daqueles realizadores que mencionei estão explorando ao traduzirem trabalhos fílmicos para formas digitais, como um modo de olhar para as diferenças que existem entre eles.

E, claro, a explosão da expressão digital, apenas pelo mero volume e variedade de trabalhos neste formato, ocasiona um tipo diferente de perda; em certa medida, ficou mais difícil *ser* vanguarda. Nestes dias, alguns dos trabalhos mais interessantes e não convencionais estão vindo do *YouTube* e/ou sendo gerados por acaso ou por pessoas não familiarizadas com o contexto da história do cinema e que estão apenas brincando. Eu adoro isso – mas também penso que muitos de nós estão olhando para trás como um processo de descoberta sobre como dar sentido para o que veio antes a fim de entender onde estamos agora.

² No original, “pun-tastic”, palavra intraduzível que brinca com os sons e os sentidos de “fun” (diversão) e “pun” (trocadilho) potencialmente contidos no inglês “fantastic” (N.E.).



SMD: O que fez você decidir realizar um *remake* de *A Movie*, especificamente?

JP: O ímpeto para refazer *A Movie* veio de repetidas exibições nas aulas de introdução ao cinema que ministro e também de ver como os estudantes reagem. Acho os filmes de Conner historicamente engraçados, e eu sempre me divertia com a ideia de que a maioria dos alunos não tinha ideia de quem ele era, mas ainda assim entendia o humor daquelas obras. Claro, o filme também continha alegorias ainda populares hoje em dia – uma espécie de “Os vídeos domésticos mais engraçados da América” / compilação do *YouTube* de tropeços, ciclistas bobos e acidentes idiotas. Talvez, neste sentido, meus alunos responderam ao filme mais como as audiências originais o fizeram: isto é, sem o contexto do percurso do conjunto da obra de Conner. Ver *A Movie* hoje, conhecendo as realizações de Conner, significa que o filme tem mais ecos e camadas do que quando foi originalmente exibido.

Então comecei a pensar o que aconteceria se uma pessoa qualquer – alguém como eu – colocasse seu nome em letras garrafais na tela: “*A MOVIE BY JEN PROCTOR*”. É algo ridículo, principalmente porque pareço me colocar no mesmo nível de alguém que hoje é reconhecido como um dos grandes artistas do século XX. E eu sou uma mulher – considerando quão poucas de nós têm nossos nomes em letras garrafais como diretoras de filmes comerciais, o absurdo fica ainda mais pronunciado. De alguma maneira, isso colocaria em relevo o que Conner procurava, recuperando o elemento de arteira travessura de um filme que hoje integra um cânone. Quando um filme que é lançado dentro de uma *jam culture*³, e que afronta as autoridades, entra no cânone, seu caráter subversivo é amplamente removido; o lado travesso e arteiro se torna sofisticado.

Nos últimos anos, meus interesses criativos também passaram dos filmes para o domínio *online*. Estou fascinada que nossas experiências com a imagem em movimento e com o som tenham migrado para o computador, esta tela pequena geralmente assistida por uma pessoa isolada, com minúsculos alto-falantes ou fones de ouvido. Estou especialmente interessada no acesso que agora temos aos bancos de dados visuais que estão crescendo em grande escala a cada hora do dia em *sites* como *YouTube* e *Vimeo*. A prática do *mashup*, da qual *A Movie* é um pioneiro, popularizou-se, e eu só conseguia pensar sobre qual aspecto teria o filme de Conner neste contexto *online*. Ficava ruminando essa ideia quando

³ *Culture Jamming* remete a uma forma de ativismo que se vale da apropriação e ressignificação de comerciais, logos, propagandas impressas, entre outras peças publicitárias, a fim de criar uma contramensagem, uma paródia ou qualquer outra forma crítica em relação ao conteúdo e à dominação das grandes marcas no espaço midiático. (N.T.)



via o filme com meus alunos, a cada semestre, mas não conseguia decidir se um *remake* seria algo barato, artificial ou mesmo significativo até começar a juntar o material de arquivo – foi quando o poder e a lógica da estrutura de Conner veio à tona. A estrutura de *A Movie*, mesmo se de algum modo aleatória, dado que baseada no material de arquivo que ele pode encontrar, é maravilhosamente tensa. Percebi que se seguisse o fio condutor ao longo do filme, seria possível substituir os materiais de arquivo todos os anos e a obra ainda continuaria poderosa.

SMD: Quanto tempo você trabalhou no *A Movie by Jen Proctor*? Em algum momento você esteve em contato com Conner?

JP: Infelizmente, esta obra começou a ser posta em movimento após a morte de Conner, então, não, eu nunca mantive correspondência com ele. Parte de mim estava nervosa sobre refazer *A Movie* porque o espólio de Conner sempre protegeu bastante sua obra, e eu não tinha estado em contato direto com ninguém associado a ele. A parte maior do vídeo levou cerca de três semanas para ser feita (como geralmente parece ser o caso, o trabalho que demorei menos tempo para concluir foi o que despertou maior atenção!), mas eu o retomei algumas vezes desde a edição final inicial, então foi um contínuo *work in progress*. Alguém apropriadamente mencionou que o vídeo não precisava mesmo ser “terminado”, abordagem com a qual lido desconfortavelmente até agora – quando um trabalho está pronto, gosto de sentir que ele de fato está *acabado, feito* – mas neste filme fiquei marcada por tal comentário, então retornei para “consertar” algumas partes de que nunca gostei. Claro, eu poderia continuar atualizá-lo para sempre – não acho que farei isso, mas, até o momento, eu dato o vídeo como 2010-2012, para dar conta das revisões.

Eu deveria mencionar que *A Movie by Jen Proctor* não é um perfeito *remake* plano a plano; eu estava trabalhando com uma cópia pirateada e ruim do filme original, e, tendo visto a obra de Conner em película recentemente, percebi que havia muitos detalhes e alguns fotogramas fulgurantes que eu havia perdido por não estarem visíveis na cópia pirata. Mas, claro, isso é parte do processo mediado de um *remake* digital.

SMD: A decisão de realizar um *remake* plano a plano deve ter guiado outras decisões. Quais regras você estabeleceu para o processo de busca das imagens que você acabou por usar?



JP: Há mais planos em meu filme do que no original de Conner; em parte para jogar com a ideia do ritmo acelerado de edição num filme digital. Mas, sim, eu criei algumas regras. Sobretudo, comecei por buscar as imagens que eram paralelas às imagens originais, mas que carregassem a marca da cultura contemporânea. Foi assim que: o Hindenburg se tornou um dirigível publicitário de Ron Paul; paraquedistas militares se tornaram *BASE jumping*; enormes e minúsculas bicicletas improvisadas se tornaram triciclos da corrida da *Lombard Street* e competições de “*flugtag*” da Red Bull; a mulher removendo sua cinta-larga se tornou uma série de mulheres fazendo o mesmo, incluindo ainda o que parece ser um excêntrico homem de máscara; bombas caindo do céu são agora retratadas em infravermelho, e a mulher do outro lado do periscópio está em FLIR [gravação infravermelha]. A metáfora sexual do míssil submarino sendo posicionado continua, mas no *remake* é como algo inicialmente impotente – o míssil escorrega para fora e cai no chão: é um comentário sobre a tecnologia militar contemporânea.

Como comecei pesquisando essas imagens, também descobri interessantes deslocamentos estéticos. Por exemplo, muitas das cenas de perseguição no início do *remake* são feitas com o ponto de vista em primeira pessoa, um resultado das novas câmeras, menores e portáteis. Uma marca da cultura contemporânea é a absurdidade de imagens providas pela alta mobilidade e ubiquidade das câmeras – como se quase qualquer evento pudesse ser gravado, por alguém, de perto, nestes dias – de modo que cães ou vacas descendo uma avenida são carregados no *YouTube* junto como imagens de arquivo do 11 de setembro.

Um dos pontos centrais de diferença no meu processo em relação ao de Conner é que ele trabalhava com imagens verdadeiramente *encontradas*; ele trabalhava com o que tinha. Em comparação, eu estava pesquisando imagens em um enorme banco de dados com opções quase infinitas, e que introduziam angustiantes problemas éticos para mim, por me tornar mais cúmplice das imagens de arquivo que estava usando. Então, por exemplo, eu me via procurando por imagens de sofrimento e de destruição, e tendo que julgar quais trechos funcionariam ou não com a obra. Não apenas estava assistindo a muitas imagens trágicas, mas tendo que rejeitá-las por razões estéticas bastante superficiais; o que não era bom.

A seção em *A Movie* que inclui trechos de africanos chorando e famintos foi o que me causou isso; eu não podia suportar ficar ativamente procurando pela imagem “certa” de pessoas sofrendo e esfomeadas. Então mudei para outro tipo de imagem, algo bastante popular no canal de confissões do *YouTube*: adolescentes chorando. Essa, na verdade, tornou-se uma das minhas seções favoritas do *remake* porque funciona como um



comentário visceral sobre nosso ecossistema midiático contemporâneo, no qual imagens de (ou que aparentam ser de) adolescentes privilegiados chorando são mais ubíquas que as imagens de vítimas reais de desastres naturais ou de guerra, além de serem larga e explicitamente representadas (atuadas) para a câmera (o que representa uma mudança de imagens de observação para as diretamente endereçadas). Na verdade, encontrei um *meme* de um usuário do *YouTube* demonstrando sua habilidade em chorar, quando solicitado, para a câmera. Este tipo de consciência midiática sobre parte dos temas de *found footage* está amplamente ausente na obra de Conner, e se torna uma das marcas fundamentais do *remake*. Mas também é engraçado – e engraçado em parte porque, independentemente de qual seja, o motivo pelos quais estes adolescentes estejam chorando se torna trivial quando comparado às imagens em torno deles – que nós não possamos ajudar estes jovens, apenas zombá-los, mesmo se reconhecermos que nós mesmos já estivemos naquelas condições.

Dois dos mais poderosos (e talvez controversos) pontos de partida de meu filme são o uso de sequências de videogame e a inclusão de imagens dos ataques de 11 de setembro, particularmente aquelas de pessoas que pulam das torres. *A Movie*, por exemplo, mostra cenas de um pelotão de fogo, enquanto o *remake* oferece trechos de tiroteio de uma partida de *paintball* filmada ao vivo e de um pelotão de fogo extraído de jogos de videogame. Muitos trechos de vítimas de guerra e de bombas presentes no filme original foram substituídos por imagens “*unrated*” de matanças de zumbis em um jogo sangrento de videogame (“*unrated*” quer dizer que o jogo contém ultra violência). Estes desvios particulares do original são menos sobre o seu conteúdo que sobre a representação midiática: todas essas alternativas, representações ficcionais da morte, estão praticamente acessíveis às pontas de nossos dedos, ao lado e em pé de igualdade com imagens da guerra real. De fato, estamos agora provavelmente menos receptivos a ver imagens cruas e verdadeiras da guerra bem como de seus mortos, à medida que normalmente assistimos a corpos digitais despedaçados. Mesmo audiências que desconheçam o filme original podem perceber no *remake* uma crítica da cultura midiática contemporânea e, particularmente, da obsessão do Ocidente com a violência. A forma da montagem eisensteiniana é, ela própria, claro, uma violenta estratégia de edição.

A inclusão de imagens do 11 de setembro gerou muita crítica (e apoio) por ser uma imagem bastante carregada de significados. O filme original não continha nada assim tão próximo ou mesmo tão provocador. Pareceu-me fortemente uma séria omissão a possibilidade de não incluí-las – estas imagens talvez estejam mais profundamente



marcadas e incorporadas na memória moderna que quaisquer outras. Estou certa de que você se lembra: muitas pessoas que assistiram ao 11 de setembro naquele momento se sentiram como se estivessem assistindo a um filme, com todos efeitos especiais subsidiários de uma imagem gerada por computador; era quase impossível acreditar que aquele evento não era uma ficção. E agora, claro, raramente vemos aquelas imagens – nós realmente não precisamos, já que elas estão tão presentes em nossas mentes. De algum modo, a filmagem do Hindenburg em *A Movie* funcionava assim; era a filmagem rara de uma tragédia que se tornou notória porque as imagens e os sons ficaram marcados na memória pública. Embora a tragédia de Hindenburg certamente não se equipare aos ataques de 11 de setembro, meu vídeo nos confronta novamente com aquelas imagens do *World Trade Center*, tornando-as visíveis mais uma vez. E as imagens das pessoas pulando, em particular, colocam-nos em confronto com o que gostaríamos e com o que não gostaríamos de aceitar como consumo popular, com todas as suas contradições e hipocrisia.

É interessante que, em razão do vídeo ser feito de material prontamente disponível no *YouTube* e no *LiveLeak* (e este é um *site* importante, uma espécie de *YouTube* com menos censuras, popular entre militares que carregam vídeos no *site*), isso também introduz a questão do que significa ser um espectador passivo, como o das notícias televisivas – em que não se sabe o que está acontecendo, então é preciso depender dos apresentadores que estabelecem as fronteiras do que deve ou não ser consumido –, em oposição à posição do espectador ativo, que exige que tragamos à luz os materiais de arquivo. Assim, a imagem das pessoas que pularam dos prédios no 11 de setembro é considerada “inapropriada” para a experiência passiva da televisão, mas perfeitamente aceitável para alguém que deseja procurá-las no *YouTube*. Estão lá na Internet. E, claro, com tudo o mais o que desejarmos (exceto *A Movie*, de Conner!⁴).

Colocadas essas questões, devo dizer que, para mim, meu *remake* é infinitamente assombrado pelo filme original, e sempre será mais interessante por causa de sua relação com o trabalho de Conner.

SMD: Suponho que *A Movie* foi mais impactante em seu tempo do que você imagina. Lembre-se, o filme de Conner foi feito durante um período em que virtualmente não existia violência nos filmes ou na televisão. Assistir a um pelotão de fogo matando alguém deve ter tido muito mais impacto para muitos espectadores daquela época. E as

⁴ No momento da edição deste dossiê (acesso 17 ago 2015), o filme de Conner pode ser visto em: <https://www.youtube.com/watch?v=4FMjBtvsx2o> (N.E.).



detonações nucleares estavam se tornando assustadoras; foi um período repleto de demonstrações contra a corrida armamentista e a Bomba. Nestes dias, é fácil entender o desastre do Hindenburg como uma premonição da queda do Terceiro Reich. O uso que você faz das imagens do *World Trade Center*, pelo menos neste sentido, seria um comentário mordaz sobre o império americano?

JP: Além do colapso do WTC, incluí muitas imagens de demolições controladas de prédios, que, claro, ecoam a queda do WTC. O propósito disso é, mais uma vez, fazer uma espécie de comentário sobre nossa fascinação com a destruição: tornamos as demolições de edifícios espetáculos públicos planejados e convidativos. E eles *são* emocionantes – eu mesma faria fila para assisti-los uma vez também.

Existe definitivamente um comentário sobre o império em minha obra (veja o míssil impotente que mencionei antes), e não apenas o americano, mas o império ocidental (que também está presente no filme de Conner, potencializado pelo uso de *Pinheiros de Roma*, de Respighi, também usado em meu *remake*). Em certa medida *A Movie by Jen Proctor* é sobre privilégio e poder, e sobre o comportamento absurdo e mesquinho dos cidadãos de nações ricas. Aqui, novamente, o ponto de vista se torna importante: muito da emoção da perseguição do começo deve ao fato de se acompanhar o ponto de vista na primeira pessoa, é tudo sobre MIM, documentar e priorizar MEU ponto de visão. E, claro, quase todas essas imagens são de esportes acessíveis apenas para pessoas privilegiadas – corridas de barco, *motorbikes*, carros de tração nas quatro rodas (4x4), *mountain biking*, etc. As imagens de tragédia, porém, são todas observacionais, filmadas por outros e de fora. Existe, portanto, um comentário ali sobre a distância que o “mundo desenvolvido” coloca entre ele mesmo e os “países em desenvolvimento”, sobretudo no que diz respeito à representação da *media*.

E contudo – e isso é importante – ainda existe um prazer primal e visceral em assistir a todas aquelas pessoas vestidas a caráter em suas bicicletas engraçadas, motocicletas em miniatura ou colidindo em esquis aquáticos e boias. E eu gostaria de mostrar que existe também uma humanidade e uma genuína compaixão em assistir às cenas do Katrina e do Haiti. Assim, embora exista uma crítica contida em meu *remake*, ela é como a crítica de Conner em *A Movie* (espero): composta de dualidades, não é uma mensagem monolítica e sem inconsútil. Não consigo pensar inteiramente minha obra como qualquer espécie de previsão sobre o império e seu inevitável colapso. O meu vídeo, como o filme de Conner,



termina de maneira otimista, olhando para fora do fundo abismo do mar em direção à luz esperançosa que está acima: a promessa de uma ascensão.

SMD: Entendi a imagem final de *A Movie* de outro modo, isto é, como a imagem de um esconderijo momentâneo e inútil de alguém tão apavorado com o potencial destrutivo da cultura moderna que a única alternativa seria a de se esconder nas profundezas do oceano. Quanta pesquisa você fez a respeito do material que incluiu? Por exemplo, no fim nós vemos uma imagem apavorante de alguém pegando fogo; o que está acontecendo ali? Quanto de pensamento investido além dos aspectos genéricos da escolha do material afetou a produção de seu filme?

JP: A imagem de alguém pegando fogo é de uma versão “*unrated*” de um videogame.

SMD: Uau, pensei que fosse real! Quase não tive experiência com videogames desde a época da Sra. PacMan!

JP: Queria ter certeza de uma compreensão forte sobre as origens das imagens de vídeo: algumas são de vídeos caseiros, outras são gravações de TV que alguém carregou no site e outras foram comercialmente produzidas e postadas. Também queria ter certeza, tanto quanto possível, que eu tinha algum conhecimento sobre o contexto do vídeo, de modo que não incluísse uma imagem com implicações políticas que eu desconhecia. Mas a imagem simbólica do material não foi pesquisada além disso.

Eu *estava* definitivamente pensando em ir além do conteúdo genérico de cada imagem, e obviamente tive o luxo de ter uma grande quantidade delas para escolher. Provavelmente 95% do trabalho de fazer o vídeo era o de pesquisar seu conteúdo. Não queria apenas duplicar o filme original, mas expandi-lo, criar abismos e hiatos. Na fase de pesquisa, tentei várias alternativas, conectei diferentes tipos de termos de busca, e geralmente tentei pensar sobre analogias modernas para o filme original. Às vezes conseguia trazê-las pelo meu próprio conhecimento de cultura pop, outras vezes tropeçava nelas por meio dos vídeos relacionados no *YouTube*, e em outros casos uma descoberta apenas conduzia à próxima. O material de videogame, por exemplo, não fazia parte do meu plano original, mas só consegui pensar em jogos com o ponto de vista do atirador quando comecei a encontrar imagens de câmera portáteis instaladas em esportes de corrida. Os trechos de

registros em infravermelho de uma mulher nua vieram como um pequeno *brainstorm*, e levou um tempo imenso para encontrar aquela imagem específica.

Como boa parte do meu trabalho, o interesse em refazer *A Movie* veio muito do que eu aprenderia no processo; o fato do filme funcionar como um produto final é apenas a cereja do bolo cinematográfico. Foi um experimento no verdadeiro sentido da palavra: “o que acontece se eu fizer *isto*?” “E o que acontece se, no lugar daquilo, eu fizer *ISTO*?” Essa é a graça de trabalhar com um modelo como o filme original de Conner.

SMD: À medida que o mundo midiático se transformava ao seu redor, Conner foi ficando cada vez mais preocupado quanto a não ter permissão para usar imagens e músicas em seus filmes. Certamente, uma consequência disso foi ele ter trabalhado duro para manter sua obra fora da internet e disponível apenas em cópias 16 mm. Você fez *A Movie by Jen Proctor* durante uma época em que assuntos referentes ao *copyright* se tornaram francamente assustadores. Como o atual clima midiático interferiu na feitura de seu *remake* de *A Movie* e também na sua estratégia de distribuição? Ao colocar *A Movie by Jen Proctor* no *Vimeo* você se sentiu como alvo vulnerável?

JP: Realmente, os direitos autorais foram uma preocupação que tive com este meu filme desde o princípio, mas sou uma ardorosa praticante e apoiadora do conceito de *Fair Use*⁵ adotado na lei de *copyright*, e diante de qualquer problema, argumentaria que este meu filme, editado com todos os trabalhos protegidos pelo direito de autor (o filme de Conner, os materiais do *YouTube/LiveLeak*, a música), enquadra-se no *Fair Use*. Enquanto a natureza litigiosa do ambiente jurídico referente ao *copyright* é realmente assustadora, também existe uma coalização poderosa de advogados e defensores do *Fair Use*, de modo que, enquanto estou a postos em meu uso do *copyright*, também me sinto muito confiante. Eu penso cuidadosamente cada pedaço de material com direitos autorais para assegurar que seja um *fair use*, por isso me sinto capaz de defender minhas escolhas (não que isso iria impedir que me fosse expedida alguma suspensão e me fizesse desistir ou que iria impedir que eu fosse processada, mas eu iria lidar com isso quando chegasse a hora).

⁵ Na legislação dos Estados Unidos, a noção de “*fair use*” diz respeito ao uso livre e justo (*fair*) de materiais protegidos por *copyright* (direitos autorais), desde que utilizados para fins didáticos e não lucrativos, como: críticas, comentários, divulgação de notícia, ensino, bolsa de estudos e pesquisa. (N.T.)



SMD: Esta sua obra é um vídeo, não um filme – embora eu presumo que você considere tanto filmes [em película] quanto vídeos [eletrônicos, digitais] como *filmes*. Você considerou chamá-la de “*A Video by Jen Proctor*”?

JP: Pensei em muitos títulos: *A Movie: The Sequel*, *A Movie Part II*, *The Movie*, *Another Movie*... Todos ruins. Ocorreu-me chamá-lo de *A Video*, mas você está certo – não é um vídeo, é um *filme*. Assim como *A Movie* não foi chamado de *A Film*.⁶ Eu não queria fazer a obra levando em consideração explicitamente o seu formato. Para distingui-la da obra original, e para dar um toque de humor, acrescentei meu nome ao título. Uma coisa é certa: quando um título de filme tem o seu nome nele, as pessoas conseguem saber quem é você nos festivais! E todavia a piada do título é que ninguém sabe quem eu sou.

SMD: Também vi o seu *Spline Describing a Phone* (2012), *remake* do *Line describing a cone* (1973), de Anthony McCall. Você poderia descrever a natureza de sua instalação e de que forma ela comenta a de McCall?

JP: Ainda penso neste trabalho como uma obra em processo, porque não tenho certeza se ele justamente já atingiu todo o seu potencial conceitual, mas o que posso dizer é que minha primeira experiência com a instalação original de McCall – realizada em um espaço de performances em Austin, Texas, cerca de 10 anos atrás – me deixou completamente sem fôlego, e essa sensação esteve na minha mente desde então.

Estou sempre acompanhando o lançamento de novas tecnologias portáteis, e fiquei entusiasmada com o advento de minúsculos projetores de vídeo – *pico projectors* –, que me levaram a pensar sobre como eles poderiam trabalhar com a produção de uma luz escultural. Os *remakes* têm estado na minha mente, obviamente, e, de certo modo, ideias vêm por meio de jogos com os títulos da obra original. Foi assim que um pequeno trocadilho me levou à ideia de *Line describing a phone*, instalação em que utilizei um

⁶ No original: **MacDonald:** “- *Your piece is a video, not a film – though I assume you consider both films and videos movies. Did you consider calling the piece ‘A Video by Jen Proctor?’*” / **Proctor:** “*I thought of a lot of titles: ‘A Movie: The Sequel’, ‘A Movie Part II’, ‘The Movie’, ‘Another Movie’... all bad. It did occur to me to call it ‘A Video’ but you’re right – it’s not a video, it’s a movie. Just like ‘A Movie’ wasn’t ‘A Film’*”. Na língua inglesa, “*film*” pode ser utilizado em referência a filmes em película, enquanto “*movie*” designa não o material de que é feito, mas a obra cinematográfica, como produto artístico, cultural e sobretudo industrial e popular. Assim, a questão posta por MacDonald é se Proctor cogitou nomear a sua obra levando em conta o formato/natureza videográfico (*video*) - demarcando a diferença de uma película (*film*) -, ou o caráter (inclusive como sistema institucional) “cinematográfico” (*movie*). (N.T.)



iPhone anexado a um *pico projector*, remetendo à ideia de miniaturização da obra de McCall.

Tenho-me interessado pela ideia de miniaturas, que funcionam como uma íntima condensação da realidade e, em certo sentido, uma evocação da memória (penso, sobretudo, nas *memory boxes* de Joseph Cornell – e nos textos de Vivian Sobchack sobre elas). A miniatura é algo precioso, e nós podemos desejar profundamente ser pequenos para sermos capazes de tomar parte nela, então a miniatura é tanto atrativa como irrealizável. *Spline Describing a Phone* joga com a miniaturização da tecnologia que está acontecendo agora: o que antes exigia uma máquina robusta de 25 libras para projetar a luz agora pode ser feito com um formato que cabe no bolso.

Neste momento, meu trabalho também está focado em fantasmas e assombrações, bem como na inatingibilidade da miniatura em funcionar como um fantasma – que, simultaneamente, está e não está em um lugar. Muito do meu pensamento sobre *remakes* nos dias de hoje diz respeito ao modo como eles são, em alguma medida, inextricáveis de suas fontes, que sempre assombam os *remakes*. É claro que a textura da fumaça iluminada pela luz é ela própria fantasmagórica – visível, mas quase intocável. E existe a noção de interatividade: permitindo ao espectador/participante alcançar e se tornar parte da instalação, a formá-la – *jogar*, que é uma das grandes partes da experimentação criativa. Refazer a obra de McCall me deu a oportunidade de trabalhar com estas questões.

Lembro-me de você ter perguntado no *Ann Arbor Film Festival* sobre minha decisão de usar cores neste *remake* da instalação de McCall, e desde então tenho refletido bastante sobre isso – de fato, é onde acho que a obra precisa de um incremento. Tenho pensando sobre o papel do humor na minha obra (e vida!), e em alguns aspectos o humor – ou pelo menos o atrevimento – é um elemento embutido de um *remake*, particularmente no *remake* de um filme experimental (que deveria ser impossível: como é possível que alguém *refaça* algo que está destinado a ser completamente original, pessoal, inimitável?). O uso de cores quase ridiculamente saturadas fornecidas pelo laser de um *pico projector* vem com uma dose de *kitsch* e sempre um “oooh” dos espectadores; é aí que o humor entra, novamente, acompanhando a noção da miniatura como algo infantil e maravilhoso. O que me comove tanto no original de McCall é o sentido de encanto em algo tão elementar: apenas a luz, a fumaça e o tempo.



SMD: Você tem outras ideias de *remake* em mente? No que está trabalhando agora?

JP: Tenho pensado em alguns, embora não queira me tornar uma “artista de *remakes*”. Agora mesmo estou olhando para uma compilação de materiais de arquivo sobre a representação da eletricidade e da eletrocussão no cinema popular – a animadora e a desanimadora força da eletricidade (um elemento espectral/fantasmagórico). E tenho pensado em um trabalho sobre fantasmas e assombrações em Sault Ste. Marie, Michigan, onde uma *Convenção Paranormal* acontece todos os anos. Estou interessada em como fantasmas podem desafiar as representações convencionais no cinema e nos distanciar de atalhos visuais, complicando a noção de representação.

Traduzido do original em inglês por Edson Costa

Scott MacDonald é autor da série *A Critical Cinema: Interviews with Independent Filmmakers*, em cinco volumes (University of California Press), e dez outros livros, incluindo o recente *Avant-Doc: Intersections of Documentary and Avant-Garde Cinema* (Oxford, 2014). Foi nomeado Academy Scholar pela Academia Americana de Artes e Ciências Cinematográficas em 2012. Ensina história do cinema no Hamilton College.

Jennifer Proctor é cineasta e artista multimeios. Seus premiados filmes, vídeos e obras interativas têm sido exibidos internacionalmente. Seu trabalho criativo e acadêmico explora fantasmas, assombração, *mashup* e questões de representação de gênero no cinema. Atualmente é professora assistente de jornalismo e estudos de tela na Universidade de Michigan-Dearborn. Em seu tempo livre, estuda o comportamento felino anormal.