

A INTERMIDIALIDADE INERENTE À *JANELA INDISCRETA* DO CINEMA

Gabriel Vinícius Dangió – gabrieldangio1@gmail.com

Mestrando em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)

RESUMO: São comuns temas *voyeurísticos* utilizados como recursos estilísticos na filmografia de Alfred Hitchcock. Seu filme *Janela Indiscreta* de 1954 é o mais proeminente exemplo dessa temática, uma vez que seu protagonista, imobilizado devido a um acidente, faz de suas observações diárias de seus vizinhos a trama principal da narrativa. Esse argumento desperta a ideia de, por vezes, o personagem estar assistindo a um filme dentro de outro, em uma produção metalinguística do renomado diretor. O presente ensaio tem como objetivo, portanto, comparar as intermedialidades que compuseram a história da arte cinematográfica com as ações desenvolvidas no decorrer do filme em análise no que diz respeito à relação entre o espectador e aquilo que é assistido. Na comparação, a história da composição intermediária do cinema será resgatada por meio de analogias entre a narrativa de *Janela Indiscreta* e elementos constituintes dessa história, a saber: a relação da imagem e do som na transição do cinema mudo para o cinema falado, como nomeia o filósofo Gilles Deleuze (2005); a disjunção entre imagem e som do cinema moderno (DELEUZE, op. cit.); os diferentes artefatos (FLUSSER, 2007) que possibilitaram o surgimento do filme em 3D; e as novas remediações (BOLTER; GRUSIN, 2000) da mídia nos formatos dos jogos chamados de filmes interativos e nos próprios longas-metragens considerados interativos.

PALAVRAS-CHAVE: *Janela Indiscreta*; intermedialidade; remediação.

1 INTRODUÇÃO

É frequente a incidência de temas *voyeurísticos* como recurso estilístico na filmografia de Alfred Hitchcock. Sua preferência por tais temas é evidente em seus mais famigerados filmes e objeto de estudo de pesquisadores (DUDENHOEFFER, 2009; MODLESKI, 1989; MULVEY, 1992; SAMUELS, 1998). É através da câmera subjetiva que o espectador tem acesso direto à visão — muitas vezes deturpada — dos personagens tomados por suas obsessões pelo que é visto. Norman Bates (Anthony Perkins) dá os primeiros indícios de sua psicose ao observar Marion Crane (Janet Leigh) despir-se no quarto do hotel. O detetive Scottie (James Stewart), agindo mais por uma curiosidade excessiva do que pelo seu ofício, segue com o olhar os passos de Madeleine Elster (Kim Novak). E L. B. Jefferies ou “Jeff” (James Stewart, em mais uma parceria de sucesso com Hitchcock) é um fotógrafo que, após sofrer um acidente e ter de ficar em uma cadeira de rodas por

um tempo, se dedica à observação da rotina de seus vizinhos através de sua janela indiscreta, como o título do filme em português sugere¹.

Para além do voyeurismo praticado por Norman e Scottie, que não faz da observação obsessiva um meio ou técnica para outros fins, mas tem nela a própria razão de se observar, Jeff, devido à sua dificuldade de locomoção e da sua paixão pela imagem, faz da prática voyeurística a essência de seus dias enfermos e a trama principal do filme. É a observação da personagem principal que conduz a narrativa, tornando os espectadores observadores daquilo que também é observado por Jeff, criando a sensação na audiência de assistir a duas histórias, ou a uma história dentro de outra. É como se Jeff, junto de sua noiva Lisa Fremont (Grace Kelly), com os artefatos (FLUSSER, 2007) de sua câmera e sua janela, também assistissem a uma narrativa fílmica, ao observarem um pianista embriagado, uma dançarina sensual, uma mulher solitária e um vendedor suspeito de assassinar sua própria esposa.

Ao considerar Jeff e Lisa como espectadores de cinema, paralelos podem ser traçados no que diz respeito à relação que o fotógrafo e sua noiva têm com aquilo que assistem do apartamento de Jeff. Elementos como o distanciamento do espectador e do filme, a intermedialidade inerente ao audiovisual do cinema, e o próprio desenvolvimento histórico da mídia cinematográfica podem ser encontrados como metáforas encenadas no filme. O título do filme em português já propõe uma comparação entre o que acontece na vida de Jeff e como se deram os envolvimento das diferentes audiências com os filmes no decorrer da história do cinema: a janela que se abre para a obra cinematográfica adquiriu som, cor e, nas últimas décadas, um envolvimento maior com aqueles que estão atrás dela, criando, necessariamente, novas significações de fazer cinema.

2 DISCUSSÃO TEÓRICA

A janela do cinema assume sua indiscrição ao incorporar à sua arte novas mídias. Se antes do advento da fala, as imagens cinematográficas conservavam certa naturalidade das coisas e dos seres, como defende o filósofo Gilles Deleuze (2005), é com a incorporação da fala e de outros sons e ruídos às cenas que o cinema se faz entender de outra forma. As cenas, muitas vezes acompanhadas de uma trilha sonora incidental, revelavam a imagem por si mesma, a qual constituía, junto ao elemento verbal dos intertítulos, a única fonte de interpretação da obra. Havia, até então, uma sobreposição de mídias (imagem e som) pouco explorada.

É interessante notar que na abertura de *Janela Indiscreta*, uma vez que alguns vizinhos de Jeff se localizam longe de seus olhos e ouvidos, as janelas da vizinhança parecem compor uma

¹ *Rear Window* é o título original do filme de 1954.

sequência de *frames* nos quais são desenvolvidas ações de certa forma naturalizadas *a priori*: o pianista faz a barba ao som do rádio, um casal acorda sobre o colchão na varanda e a dançarina penteia seus cabelos e prepara seu café da manhã ao se alongar.

A imagem do filme se desnaturaliza à medida que a fala e os sons são inseridos para compor o todo do filme. O espectador ouve, portanto, o miado do gato, o cantar do passarinho engaiolado, o barulho da máquina de barbear de Jeff, para, logo em seguida, assistir ao diálogo entre Jeff e sua enfermeira Stella (Thelma Ritter). Estabelece-se, então, aquilo nomeado por Deleuze (2005, p. 278) de *continuum sonoro*, ou seja, a sobreposição de trilha, fala, ruídos e outros tipos de sons em uma mesma imagem — aspecto caro ao cinema, somente adquirido na transição do cinema mudo para o cinema falado.

A resignificação da imagem aparece como metáfora na forma, e também como realmente incisiva no conteúdo do filme. Ao passo em que a curiosidade de Jeff sobre a vida de seus vizinhos aumenta, ele se torna mais atento aos diálogos dos apartamentos ao redor e, com a ajuda de sua câmera, aumenta o campo de visão das cenas que assiste de sua cadeira de rodas. Assim, não se tem mais uma imagem naturalizada, que se incumba de exibir aquilo que realmente é, mas uma imagem falada, na qual “o ato ouvido de fala, como componente da imagem visual, faz ver alguma coisa nesta imagem” (Deleuze, 2005, p. 276). Entretanto, na história do cinema, esse momento ainda não configura o que pode ser chamado hoje de audiovisual.

Isso ocorre porque nesse momento do cinema é a narrativa fílmica ainda refém do texto verbal escrito (vestígio dos antigos intertítulos) e o som refém da imagem visual, daí o nome “cinema falado”. Ainda que a inserção da voz das personagens e dos ruídos das coisas que as cercam seja de grande valia para o cinema, o que antes era lido nos intertítulos, agora é só ouvido por meio das falas, mas não há, ainda, a percepção da potencialidade significativa do som como constituinte da imagem. São exemplos de filmes da época do cinema falado: *M., o Vampiro de Dusseldorf*, de 1931, dirigido por Fritz Lang; *O Testamento do Dr. Mabuse*, de 1933, também dirigido por Lang; *O Homem Invisível*, de 1933, dirigido por James Whale; entre outros.

É a partir do terceiro momento do cinema, o cinema moderno, que esse pode ser chamado de audiovisual. Não só o *continuum sonoro* se faz de maneira mais sofisticada, mas há um movimento de separar a imagem do som, fazendo com que esses elementos se tornem totalmente independentes, criadores de efeitos de sentido na imagem, passíveis de uma interpretação em suas autonomias ou compondo o todo da obra. E a filmografia de Hitchcock tem papel fundamental nesse período. É somente com o advento do cinema moderno que cenas icônicas, como a do chuveiro em *Psicose* (1960), podem ser realizadas e impactam de uma maneira a serem lembradas pelos elementos constituintes tanto da imagem quanto do som. Articulam-se, para um efeito de

sentido único e total da cena, a feição memorável de Janet Leigh, o grito de sua personagem, a imagem obscura de um assassino, os sons da faca cortando a pele (ainda que não se possa ver, de fato, o corte), os ruídos do chuveiro, e a trilha sonora referência em sátiras e paródias de cenas de suspense até hoje.

A disjunção entre imagem e som do cinema moderno é também notável em *Janela Indiscreta*. Jeff conversa com um colega de trabalho pelo telefone em uma cena na qual apenas a voz de seu interlocutor é ouvida, colocando o personagem no extracampo absoluto da imagem (Deleuze, 2005) - o ator nem é creditado. Já os ruídos da vizinhança que chegam até Jeff através de sua janela apontam para um extracampo relativo; e é no ápice do suspense da obra, no terceiro ato do filme, que a trilha incidental se intensifica, causando um efeito de sentido único, diferente do efeito que causaria se apenas o diálogo entre Jeff e Lars Thorwald (Raymond Burr) — o então suspeito de assassinar a própria esposa — pudesse ser ouvido. Assim como é necessário para os espectadores do cinema moderno a disjunção entre imagem e som, Jeff também tem a necessidade de não só acompanhar de perto as cenas dos apartamentos de seus vizinhos, mas também de ouvir os diálogos entre os moradores para solucionar um possível assassinato, tornando-se, portanto, um espectador de um suspense dentro de um suspense.

Como é notável em Jeff, a humanidade sempre teve a necessidade de ir além, de suprir suas curiosidades e resolver os problemas de seu tempo. Daí o surgimento de inventores, artistas e da própria ciência. Assim, conhecimentos são articulados para o desenvolvimento de territórios, meios de produção, estilos de vida, etc. Com o cinema não foi diferente. É a partir dos desenvolvimentos de novos artefatos cinematográficos que o cinema se desenvolve e cria, como postula Flusser (2007, p. 15) “um mundo enorme de complexidade” dentro da arte cinematográfica.

É com a chegada da imagem a cores, por exemplo, que a noção da fotografia do filme se modifica. É a partir da inserção do som, do surgimento do cinema falado, e, por fim, da disjunção entre som e imagem do cinema moderno que tanto a produção como a recepção dos filmes teve também de se renovar. E após todo esse percurso histórico que traça o cinema do início à metade do século XX, o cinema continua a se modificar, a depender de novos artefatos e a ser imbricado por novas mídias mesmo na consolidação do cinema conhecido como moderno. A partir dos avanços nos setores tecnológicos e digitais da segunda metade do século, o cinema também modifica sua imagem, seus efeitos especiais e sua disjunção entre imagem e som, modificando ao mesmo tempo sua relação com sua audiência.

Nos dias atuais, como exemplo dessa mudança na relação entre filme e audiência, surge a necessidade de ir além das imagens às quais a audiência cinematográfica estava acostumada a assistir no século que passou. Cria-se, portanto, a necessidade de ir além da imagem em duas dimensões:

há de se ter profundidade, como se o espectador, ao quebrar a quarta parede do cinema, se tornasse mais testemunha ocular do que já é ao acompanhar de perto as ações desenvolvidas no filme; surge, então, o filme em 3D.

O ímpeto de se misturar com aquilo que se é assistido pode ser verificado também em *Janela Indiscreta*. No clímax da obra, o vizinho suspeito de assassinar a própria esposa assume a autoria do crime ao tentar eliminar Jeff como queima de arquivo. Ele adentra o apartamento do fotógrafo, em um movimento aterrorizante do observado invadir o espaço daquele que, imobilizado, observa. A imagem, assim como nos filmes em 3D, salta da janela-tela do cinema para se aproximar cada vez mais do espectador.

Isso só se torna possível a partir da utilização de novos artefatos para a mudança de uma mídia que antes estava estabilizada, como estabelece Flusser (2007) nos ensaios que compõem sua obra. É a partir de uma técnica diferenciada que se é possível não só gravar um filme inteiro utilizando a tecnologia 3D, como também é possível de se converter filmes já conhecidos para o novo formato, como é o caso, por exemplo, de *Titanic*. Há, portanto, não apenas uma necessidade de recontar a mesma história mais uma vez para um grande público fiel, mas recontá-la de maneira diferente, a partir de uma mídia que sofreu mudanças.

A respeito da nova técnica que o cinema 3D traz como forma inovadora de mídia, Christofoli (2011, p. 142) comenta sobre o pensamento de James Cameron, diretor de *Titanic* e de *Avatar*, filme precursor de outras grandes bilheterias de filmes em 3D:

James Cameron, hoje tido como “o pai moderno” da renovação do 3D, ressaltou, em uma palestra sobre o futuro do cinema na Comic-Con6 2009, realizada por ele e Peter Jackson, diretor da trilogia O Senhor dos Anéis, que as pessoas precisam entender o 3D como um ecossistema. Ele ainda ressaltou, que a partir do momento em que existirem grandes filmes em 3D, mais gente vai se interessar em colocar projetores novos no mercado. Os desenvolvedores de blu-ray e televisores vão começar a desenvolver uma forma de as pessoas terem isso em casa.

E é a partir dessa definição de um novo modo de assistir aos filmes de grande expressividade na cultura popular como um ecossistema que se encara as produções em 3D hoje: além da utilização de uma técnica diferenciada na produção do longa-metragem, há de se ter uma sala de cinema preparada ou um aparelho que consiga projetar as imagens em 3D e os óculos especiais para a completa experiência fílmica proposta pelo novo modelo.

Assim, tão aterrorizante como é para Jeff assistir de sua cadeira de rodas a um assassino entrar em seu apartamento e invadir seu espaço, é para a audiência de filmes em 3D do final da década de 2000 e início da década de 2010 se assustar com elementos que parecem sair da tela e

alcançar as cadeiras do cinema em um momento rápido de susto. Tal efeito era comum, por exemplo, em filmes em 3D anteriores a *Avatar*, nos quais eram frequentes cenas em que um objeto era arremessado na direção da plateia (CHRISTOFOLI, op. cit., p. 139), causando, por muitas vezes, espanto.

Hoje, no entanto, o que se percebe é uma diminuição na utilização desse efeito do “arremesso de objetos”. Há, em contrapartida, um aperfeiçoamento do 3D, no qual se valoriza mais os efeitos sutis que a técnica pode causar, em detrimento daqueles que só funcionavam pelo fato de que assistir a um filme utilizando os óculos no qual os objetos parecem estar fora da tela, mais perto do espectador, era uma novidade. Atualmente, novas sensações de imersão do espectador nas cenas dos filmes são mais exploradas em filmes em 3D. Como o próprio Christofoli (op. cit., p. 139) defende, “a qualidade das imagens e o sentido de profundidade em 3D oferecem ao espectador uma sensação imersiva, que não encontra paralelo em nenhuma experiência anterior”. Assim como era inevitável uma aproximação entre Jeff e o vizinho assassino, o desenvolvimento e o sucesso de filmes em 3D também eram de se esperar.

Uma aproximação diferente, na qual é o espectador que se aproxima daquilo que se é assistido, também é cada vez mais desenvolvido em filmes, os quais fazem uso da internet, por exemplo, como mídia de acesso. São os chamados filmes interativos.

É interessante notar mais uma vez que os movimentos que se estabelecem tanto na remediação (BOLTER; GRUSIN, 2000) do filme que passa das telas do cinema às telas dos computadores, como na resolução do mistério do filme em análise mais uma vez são analógicos. Jeff se encontra imobilizado em sua cadeira de rodas através da narrativa do filme, fato esse que impossibilita a sua aproximação com aquilo que se é observado, como se estivesse em uma sala de cinema, impossibilitado de extrapolar qualquer aproximação em relação ao filme que a tela à sua frente não permitisse. Quem realiza tal aproximação é sua noiva Lisa que, em momentos de agência da personagem (em contraposição à passividade contínua de seu noivo), adentra o apartamento do vizinho suspeito do assassinato da própria esposa em busca de provas. É sob uma perspectiva notavelmente feminista, como propõe Samuels (1998), que a personagem de Grace Kelly se constrói, longe da passividade das protagonistas do seu tempo e do seu tipo, em busca de resolver um mistério e incriminar um feminicida.

Já no âmbito das remediações e intermedialidades inerentes ao cinema, ou mais especificamente ao ato de assistir a um filme, a imersão do espectador se dá primeiramente em jogos de vídeo game que se utilizam de técnicas cinematográficas para construir a narrativa e logo inserir o jogador como personagem a realizar as ações por meio dos controles, como nos jogos *Myst*, *Heavy Rain* e *Borg*. Sobre o último, Bolter e Grusin (2000, p. 99) destacam que

o jogador como personagem é abordado por personagens companheiros nas cenas, e suas escolhas mudam o curso dos eventos. Tipicamente, cenas convencionais filmadas estabelecem a linha narrativa, enquanto a ação do jogador em vários pontos de decisão determinarão quais cenas filmadas serão apresentadas na sequência. Embora a interação entre o jogador e as cenas filmadas seja desajeitada, o objetivo desse gênero é [...] dar ao jogador a sensação de que ele “caiu dentro do filme”.²

A sensação de “cair dentro do filme” explorada por essa nova mídia caracterizada pela interatividade só é possível ao extrapolar os limites das telas do cinema e se remediar por meio das novas tecnologias. A remediação é caracterizada, então, pelos autores como agressiva (p. 46) por haver não só uma mudança drástica de mídia (das telas do cinema para as telas dos computadores), mas também pela nova mídia modificar o objeto transposto propositalmente a causar efeitos diferentes daqueles causados na mídia original. O computador oferece, portanto, uma interatividade que faz com que a narrativa que antes era linear e fechada se abra e proporcione possibilidades narrativas diversas. O computador, como nova mídia, não tem mais a pretensão utópica de se apagar (BOLTER; GRUSIN, op. cit., p. 45), mas, pelo contrário, assume sua interferência na relação entre o jogador/espectador e o jogo/filme.

Os mesmos efeitos dessa remediação encontrados nos jogos tidos como “filmes interativos” podem ser encontrados em longas-metragens também considerados como interativos. Neles, no entanto, não há ações de um jogador no intuito de atingir a um objetivo final, como é comum nos jogos, mas a experiência de assistir a um filme fazendo uso da interatividade proporcionada pela mídia. A diegese também não é fechada e as possibilidades de linhas narrativas se mantêm. Cabe mais uma vez ao espectador decidir por meio dos *hiperlinks* a (des)continuidade daquilo que assiste em um movimento que, muitas vezes, produz o efeito de “cair dentro do filme” também.

Um exemplo de longa-metragem interativo prestado a esta análise é a produção independente *O Labirinto*, que pode ser encontrado no *Youtube*³. Nele, a narrativa se desenvolve a partir de um primeiro ato, sinalizado como início no título do vídeo, no qual o conflito da narrativa já é exposto: um grupo de pessoas que não se conhecem se encontra perdido em um labirinto. As perguntas que conduzem o mistério da trama (quem são eles? O que estão fazendo nesse labirinto?)

² Tradução do autor do original: “the player as a character is addressed by fellow characters in the scenes, and her choices change the course of events. Typically, conventional filmed scenes establish the narrative line, while the player’s action at various decision points will determine which filmed scenes will be presented next. Although the interaction between the player and the filmed scene is clumsy, the goal of this genre is to [...] give the player the sense that she has “fallen into a movie”.

³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=t5GzLjcBApQ>. Acessado em: 14 jun. 2017.

só serão respondidas ao passo que o espectador não apenas assiste ao longa, mas escolhe, ao final de cada vídeo, o próximo trecho na sequência de sua narrativa por meio de *hiperlinks*, como mostra a figura:

Figura - *Hiperlinks* disponíveis ao final do vídeo inicial do filme *O Labirinto*



Desse modo, o labirinto que dá nome ao filme se faz também como metáfora para a experiência do espectador ao assistir ao longa: ele se vê em um “labirinto” de vídeos que compõem o todo do filme em uma narrativa não linear, composta a partir das decisões feitas por ele ao final de cada vídeo. Logo, tanto o conteúdo da narrativa como a forma remediada do filme convergem para a mesma de ideia de se estar perdido em um labirinto.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao dirigir e produzir um filme metalinguístico, Hitchcock não somente utilizou-se de elementos de *Janela Indiscreta* como metáforas relacionadas ao próprio ato de assistir a filmes, como também, em talvez uma despreziosa premonição, previu por meio dessas metáforas as novas intermedialidades que viriam a compor o cinema como é conhecido hoje, bem como as remediações subsequentes pelas quais a arte cinematográfica passaria. Provavelmente, isso se dá devido aos anseios em comum que os espectadores de cinema compartilham e compartilharam nos últimos anos: de se fazer cinema cada vez mais pautado na verossimilhança, com os efeitos trazidos pelo som e pela cor; e de se atingir uma nova sensação, de fato mais expressiva, a partir de um contato maior com filmes digitalizados, em 3D ou interativos.

Em suma, a evolução da mídia cinematográfica que foi traçada neste ensaio se deve ao fato de o próprio cinema ter criado uma audiência curiosa, exigente, e até mesmo carente de novas intermedialidades e remediações na composição de novos filmes. Ou, como bem colocou a enfermeira Stella em uma conversa com Jeff, isso se deve ao fato de nós, como audiência de cinema, sermos “uma raça de enxeridos”⁴.

4 REFERÊNCIAS

BOLTER, J. D., GRUSIN, R. **Remediation**: understanding new media. London: Cambridge, MIT Press, 2000.

CHRISTOFOLI, E. P. O renascimento do 3D. **Contemporânea**, ed. 17, vol. 9, n. 1, 2011. 138-145.

DELEUZE, G. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DUDENHOEFFER, L. **Hitch-cockeyed**: Ocular dys/function in Alfred Hitchcock’s *Rear Window*. *Cinephile*, vol. 5, n. 2, 2009. 46-53.

FLUSSER, V. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. Organização de Rafael Cardoso. Tradução de Raquel Abi-Sámara. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

MODLESKI, T. The master’s dollhouse: *Rear Window*. **The women who knew too much**: Hitchcock and feminist theory, New York, Routledge, 1989. 74-85.

MULVEY, L. Visual pleasure and narrative cinema. **The sexual subject**, New York, Routledge, 1992. 22-34.

SAMUELS, R. *Rear Window* ethics: Laura Mulvey and the inverted gaze. **Hitchcock’s bi-textuality**: Lacan, feminisms, and Queer Theory, Albany, State U of New York P, 1998. 109-121.

⁴ Tradução do autor do original: “a race of peeping Toms”.

Title

The intermediality inherent to the indiscreet window of cinema.

Abstract

Voyeuristic themes are common as stylistic devices in Alfred Hitchcock's filmography. His 1954 movie *Rear Window* is the most prominent example of this theme, due to its main character, who, immobilized by an accident, turns his daily observations of his neighbors the narrative's main plot. The script may arouse the idea of a character watching a movie inside another one, in a metalinguistic production created by the renowned director. Therefore, this paper aims to compare the intermedialities that composed the history of the cinematographic art with the actions developed during the movie in analysis, regarding the relationship established between the spectator and what is being watched. In this comparison, the history of the media composition of cinema will be recovered by means of analogies between *Rear Window*'s narrative and elements that constituted this history, for instance: the relationship between image and sound in the transition from the silent film to the talking film, as it was named by the philosopher Gilles Deleuze (2005); the modern film's disjunction between image and sound (DELEUZE, op. cit.); the different artifacts (FLUSSER, 2007) that enabled the advent of 3D films; and the new remediations (BOLTER; GRUSIN, 2000) of the media in the formats of games called interactive films and in interactive movies themselves.

Keywords

Rear Window; intermediality; remediation.

Recebido em: 27/06/2017.

Aceito em: 30/08/2017.