



Bates Motel (2013-2017). Produção: A&E. Fonte: divulgação.

Spin-off e Direção de Arte em *Psicose* e *Bates Motel*: objetos como personagens sinistros a serviço da dualidade na narrativa

Patrícia Azambuja¹

Professora Adjunta do Curso de Comunicação Social - UFMA. Coordenadora do projeto de pesquisa "Comunicação Expandida II", vinculado ao Observatório de Experiências Expandidas em Comunicação - ObEEC, financiamento pela Fundação de Amparo à Pesquisa no Maranhão/ FAPEMA.

Jocy Meneses Dos Santos Jr²

Graduação em Design - UFMA

Jéssica Reis Araujo³

Graduação em Design - UFMA

Resumo: Seja nas adaptações ou *spin-offs*, a escolha dos materiais e objetos para preencher o desenho da cena tem grande influência na percepção acerca das histórias. Cada meio se apropria dessas possibilidades de forma específica, no entanto, as narrativas seriadas para a televisão vêm adquirindo o apuro técnico e imagético das grandes produções cinematográficas, por sua necessária complexidade, ganchos de tensão ou pela inevitável contingência de expansão em episódios e temporadas. O envolvimento com seus personagens passa a ser vital para sua continuidade, por isso, as materialidades e os mundos que habitam ajudam a envolver e gerar empatia. A Direção de Arte no filme *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock, e na série de TV *Bates Motel* (2013-2017) ajudam a contar um pouco esse história.

Palavras-chave: *Psicose*; *Bates Motel*; *Spin-off*; direção de arte; narrativa ficcional.

Abstract: Both adaptations and *spin-offs*, the choice of materials and objects to fill the scene design has great influence on the perception of the stories. Each medium appropriates these possibilities in a specific way, however, the serial narratives for television have been acquiring technical and aesthetic distinction of the great cinematographic productions, by their necessary complexity or the inevitable contingency of expansion in episodes and seasons. The involvement with their characters becomes vital for their continuity, so the materialities and the world in which they live help to engage and generate empathy. The art direction in Alfred Hitchcock's film *Psycho* (1960) and the TV serie *Bates Motel* (2013-2017) help us to tell this story.

Keywords: *Psicose*; *Bates Motel*; *Spin-off*; art production; fictional narrative.

¹ patriciaazambuja@yahoo.com.br.

² jocy.meneses@gmail.com

³ jessica.ra@live.com

Considerada como representante de um sistema cultural mais amplo, a literatura vem estabelecendo ao longo de décadas uma relação muito forte com outras artes e com a mídia. Tânia Pellegrini (2003) destaca a variedade “de meios e a hibridação de linguagens [as quais] exigem um leitor que não se prenda à letra, mas esteja aberto à diversidade de suportes pelas quais a literatura circula, bem como às suas combinações com outras artes” (p. 9). Do atravessamento entre literatura e as estruturas visuais em geral, recorta-se a relação entre cinema e televisão em específico. Apesar de suas bases estruturadas nas formas epistolares de literatura, nas narrativas míticas intermináveis, no folhetim ou no cinema, a serialidade descontínua e fragmentada das narrativas seriadas, para Machado (2005), representam a principal forma de organização dos produtos dentro do sintagma televisual. As bases das narrativas ficcionais decerto repousam na representação da ação e do enredo, delimitados em um tempo e um espaço. No entanto, se as próprias características do texto literário vêm sofrendo transformações ao longo do tempo, o que dizer dos elementos das linguagens visuais? Para Pellegrini (2003, p. 16), “há uma multiplicidade de soluções narrativas [...] que provavelmente se devem, entre muitas outras coisas, aos novos modos de ver o mundo e de representá-lo, instaurados a partir da invenção da câmera - primeiro a fotográfica e depois, com mais força, a cinematográfica”, e mais recentemente a de vídeo.

As histórias materializadas pelos diversos dispositivos têm suas concepções de tempo e função do espaço alteradas, tornando-se mais ruídas, dinâmicas e ilimitadas nas suas possibilidades estéticas. Algumas mudanças espaciais garantem a uniformidade do todo, em contrapartida, “o espaço associa-se, em maior ou menor grau, às personagens e ao narrador, com seus pontos de vista, seu olhar, sua ‘câmera’, que enfoca e recorta a realidade” (PELLEGRINI, 2003, p. 25). Nesse sentido, as narrativas contemporâneas apresentam soluções que buscam dialogar com outras linguagens; assim como, as adaptações cinematográficas (publicadas originalmente como texto escrito), técnicas *crossover* (mistura de personagens de núcleos diversos), *spin-offs* (obra derivada de uma ou mais obras já existentes) ou *transmídia* (expansão através de múltiplas mídias) encontram-se entre as diversas possibilidades de atravessamentos de narrativas.

Há portanto uma soma de combinações possíveis entre os diversos meios, e nesse caso o estabelecimento de um número de incontáveis configurações para as produções contemporâneas. Utilizando-se como referência *Bates Motel* (2013), série norte-americana de drama/ suspense produzida por Carlton Cuse, Kerry Ehrin e Anthony Cipriano (Universal Television) e exibida pela A&E, já parte-se de um entendimento prévio de relações estabelecidas entre a série televisiva, a obra cinematográfica *Psicose* (1960), dirigida por Alfred Hitchcock, e o texto literário original de mesmo nome (1959), escrito por Robert Bloch. Mesmo compreendendo a televisão por seu “repertório básico” (MACHADO, 2005, p. 26) e característico de uma gramática específica, admite-se de antemão que sua linguagem “implica mobilidade, permanentes reavaliações, acréscimos e supressões” (MACHADO, 2005, p. 26), sendo um meio híbrido por natureza, passível de incorporações externas às suas próprias práticas. Nesse sentido, o presente artigo tem como objetivo compreender a partir do olhar específico na Direção de Arte, em *Bates Motel* (2013) e *Psicose* (1960), algumas dessas inter-relações como influências importantes às narrativas televisivas contemporâneas. Trata-se de um trabalho descritivo, que utiliza para análise de dados imagéticos o estudo da estética cinematográfica com foco nas técnicas do audiovisual e nos elementos filmicos não específicos, descritos por Martin (2005, p. 71), “são chamados não específicos porque não pertencem propriamente à arte cinematográfica, sendo utilizados por outras artes (teatro, pintura)”: desempenho dos atores, iluminação, cor, cenários (objetos de cena) e figurino. Gil (2005), de forma complementar, discorre sobre **atmosfera**, como “um conceito muitas vezes utilizado no cinema para definir uma impressão específica que foi expressa durante um plano ou uma sequência fílmica [...] como um conceito operatório para a análise fílmica” (GIL, 2005, p. 141). A pesquisadora parte do “princípio que existem dois tipos de atmosferas: a primeira chama-se **plástica** porque diz respeito à forma da imagem fílmica, e aos elementos que constituem o seu espaço. A segunda é a atmosfera **dramática**, porque é expressa essencialmente a partir da diegese” (GIL, 2005, 142). As duas sempre estão interligadas, tendendo a uma linha mais **concreta/material**, tal como “a atmosfera expressionista de *O Gabinete do Dr. Caligari* [...] claramente criada pelas linhas oblíquas e deformadas da arquitetura dos cenários, bem como os claros-escuros das formas que produzem uma sensação

de [...] de *estranheza inquietante* na imagem fílmica” (GIL, 2005, p. 143); ou **abstrata**, que se exprime através de um plano ou de uma cena, não sendo uma atmosfera diretamente visível por não estar concretamente representada, como exemplo, cita o *plano detalhe* que permite “ao espectador ter um olhar mais elaborado sobre as coisas, porque [está] muito perto delas” (GIL, 2005, p. 143).

A análise audiovisual aqui proposta busca através da compreensão da estética audiovisual (elementos fílmicos não específicos e atmosfera plástica/ concreta/ material) destacar algumas influências e diferenciais para narrativas seriadas contemporâneas.

CINEMA CLÁSSICO EM PSICOSE: ADAPTAÇÃO DO ROMANCE DE ROBERT BLOCH

O filme norte-americano de suspense *Psicose* (1960) tem seu enredo baseado no encontro entre Marion Crane, que após desfalcar seu empregador e fugir, acaba hospedando-se em um hotel decadente localizado na estrada, e gerenciado por Norman Bates. Considerado pelos críticos como um dos melhores trabalhos do diretor, o filme tem entre os seus méritos a adaptação proposta por Hitchcock, escrita por Joseph Stefano, e que transforma por completo os dois personagens na passagem do livro para roteiro cinematográfico; alterando também a percepção do espectador em relação aos desdobramentos deste encontro.

Quando Alfred Hitchcock leu *Psicose* de Robert Bloch não encontrou um bom livro. Os diálogos eram enfadonhos, os personagens previsíveis e grosseiros, e as situações mal construídas [...]. Para transformar essa história, o cineasta utilizou diversas artimanhas [...] Hitchcock transformou Mary, a ladra, em Marion, a mocinha que toma decisões erradas, e Norman de desprezível a simpático e tímido (SILVA, 2012, p. 7).

O conceito base do filme gira em torno de dualidades, seja tratando da transformação de caráter de Marion Crane, seja na abordagem da dissociação de personalidade de Norman Bates. Assim sendo, o filme trabalha com opostos, abordando de modo tenso essa relação. Outros aspectos importantes do enredo são a luxúria, a obsessão, a devoção, a loucura e o voyeurismo. A atmosfera do filme é misteriosa, sufocante e sinistra, enfatizada por uma trilha sonora marcante e emblemática. Ribeiro (2012) destaca alguns marcos no filme: estrutura neurótica de pulsão sexual e estrutura psicótica da dupla personalidade.

Esse artigo põe em relevo três momentos do filme claramente delimitáveis quanto à forma e ao conteúdo. A primeira parte, “neurótica”, na qual os personagens giram em torno do objeto perdido de desejo; a segunda, “psicótica”, na qual a perspectiva assumida é a do silêncio “excessivo” da pulsão; a terceira parte, “analítica”, onde três concepções da interpretação são erigidas: a do senso comum, a do analista como “mestre da significação”, e por último, mas não menos importante, a da “clínica do real”, quando o próprio espectador é interpelado pela pulsão de morte (RIBEIRO, 2012, p. 117).

A versão cinematográfica de Norman Bates, ao contrário do livro, é carismática e confiável, não aparenta em nenhum momento a sua perturbação. Ao longo do filme, no entanto, o rapaz simpático aos poucos apresenta a sua psicopatia, um maníaco capaz de matar a própria mãe, assumindo a sua identidade para livrar-se das suas próprias culpas. Logo, conceitos como lar e família apresentam-se como referências chocantes e contraditórias, assim como, o isolamento, a melancolia e a solidão, ameaças passíveis de gerar sentimentos de aprisionamento e clausura. O filme se passa no período em que foi filmado (fim dos anos 50) e faz a adaptação propondo uma nova versão para o livro, “pois não precisa ser uma versão literal da obra que o originou, mas sim ser capaz de contar a história em uma nova mídia, sem perder o espírito” (SILVA, 2012, p. 10). De fato, Hitchcock inovou ao transformar os personagens em figuras dúbias, loucas e cativantes ao mesmo tempo, fazendo

com que a plateia torcesse por eles. “Podemos não nos identificar com Norman Bates ou com Marion Crane, mas não queremos que eles se deem mal. Quando Marion é esfaqueada no chuveiro, nos entristecemos porque realmente acreditávamos que ela iria se redimir. Entendemos suas motivações, frustrações e sentimentos” (SILVA, 2012, p. 10).

Rebello (2015) descreve o trabalho do roteirista Joseph Stefano como um “modo de capturar a imaginação de Hitchcock [conceituando e verbalizando a história em termos visuais]. Ele não estava nem um pouco interessado em personagens e motivações” (p. 86). Por outro lado, quando o escritor descrevia cenas, planos, locações, questões técnicas e detalhes: “Era esse tipo de coisa que o empolgava” (REBELLO, 2015, p. 86). Esse trabalho de adaptação, portanto, passava por uma caracterização complexa de personagens, que considerava essencialmente questões estéticas e materiais no projeto:

Hitchcock tranquilizou Stefano com uma pergunta: ‘O que você acharia se Norman fosse interpretado por Anthony Perkins?’ Nas palavras do roteirista: ‘Eu disse: Agora sim.’ De repente eu conseguia enxergar um rapaz delicado e vulnerável de quem você poderia sentir muita pena. Eu poderia fisgar o público com um personagem assim. Daí sugeri começar o filme com a garota, e não com Norman (REBELLO, 2015, p. 82).

A dupla inevitavelmente criava uma dinâmica a partir da qual os personagens justificavam suas próprias inabilidades pessoais. Tudo começa com Marion: “uma moça que passou anos num trabalho entediante, cercada de pessoas desagradáveis, inexpressivas [...] ela nunca dá um tempo para pensar ‘será que isso vai dar certo?’, exatamente o que acontece com pessoas que cometem um ato de loucura mas não estão fora de si” (REBELLO, 2015, p. 87). A história muda quando ela chega ao motel, “passamos para manipulações mais sofisticadas. A palavra de ordem era torturar o público” (p.87). De todo modo, o diálogo entre os dois no momento da construção do roteiro passou pela percepção dos detalhes

técnico-materiais que envolveriam a relação entre Marion e Norman, ao ponto buscarem informações sobre a topografia da Route 99, incluindo nomes, lugares, custo de hospedagem, detalhes de administração e aparência física de corretoras de imóveis, além da fixação materna e taxidermia amadora.

SERIALIDADE DA NARRATIVA EM BATES MOTEL

A série de TV *Bates Motel* (2013) tem como proposta ser um prelúdio para a história do filme *Psicose* (1960), apresentando o momento de aquisição da casa e do hotel por Norma Bates e a posterior mudança dela e de seu filho Norman para lá. Não se trata nesse caso de uma versão da história contada por Hitchcock, e sua adaptação para a TV. Nem mesmo, algum tipo de continuação para o filme. A série, na verdade, começa após a morte do marido de Norma, que em busca de um recomeço, compra um motel quase abandonado localizado em uma cidade costeira a oeste dos EUA. A série estreou em 2013, foi finalizada em 2017 e, ao contrário do filme, se passa nos dias atuais. Está focado na relação entre mãe e filho, especificamente, descreve o passado de Norman, a convivência com Norma e o surgimento paulatino do seu caráter doentio e psicótico (conhecido por todos através do filme). O relacionamento com Norma, que ultrapassa os sentimentos comuns de um filho pela mãe (ou vice versa) é pontuado em diversos momentos: sua dependência afetiva, superproteção, inseguranças, dominação dela em relação a ele, devoção, e até certos olhares incestuosos. Esses vínculos exacerbados entre mãe e filho têm (ou dão) origem na insanidade de Norman, tocando em um dos pontos chave do filme de 1960: a abordagem da família de modo pouco convencional.

Apesar das evidentes propriedades específicas para os formatos televisivos - de atmosfera mais amena, possivelmente adequada a um tipo de público, ou com composição de histórias paralelas no sentido de estender as narrativas -, menções claras ao filme estão na série. Os personagens preservam suas características dúbias, ratificando a dualidade como atributo consolidado na produção seriada televisiva, ao ponto de muitas vezes deixar patente fusões

entre real e imaginário. Os fatos em alguns momentos incontestáveis, em outros parecem nebulosos, confusos, como se intencionassem induzir os próprios espectadores a questionar as evidências. O mesmo acontecendo com Norman, que questiona-se (de forma cínica ou não) em relação às mortes que “insistem” em envolvê-lo.

De fato, tanto Norma quanto Norman são personagens a gerar empatia. O rapaz pela timidez desconcertante e devoção à sua progenitora (ao menos no início); e a jovem mãe por sua força e vivacidade. Se essa história, prolongada por ganchos de tensão ao longo de cinco temporadas, busca de alguma forma definir a origem da psicopatia de Norman na relação conturbada com a mãe possessiva ou por seus desvios de caráter, Norma Bates a todo instante desvia essa intenção, até por ter ela mesma seus próprios dramas familiares do passado. A dualidade mais uma vez parece marcante aqui: Norma aparenta uma ingenuidade (ou falta de traquejo nas suas escolhas) pouco provável para uma mulher presumidamente esperta. Assim a expansão promovida pela produção de TV estabelece novas assertivas para a história da família Bates, ampliando expectativas e complexidade dos dramas.

A circunstância de *Bates Motel* (2013) estar contextualizada nos dias atuais torna as referências extraídas de *Psicose* (1960) muito marcantes e fundamentais para a série, isso porque essas alusões não são aplicadas de modo absoluto ou funcional - quase cinco décadas separam as duas produções. Em certos momentos, até parecem homenagens, por sua “descontextualização” temporal e destaque iconográfico. Tal ambivalência é demonstrada de forma cabal na construção dos espaços físicos e nos objetos de cena utilizados. A direção de arte portanto aparece como alicerce indiscutível na estruturação imagético-conceitual dessa narrativa seriada. Isto é, apesar dos fatores marcantes para cada linguagem específica - no caso da série a complexidade das histórias e a transformação da própria atmosfera, que passa de terror para um drama quase juvenil (pelo menos nas primeiras temporadas) -, fica evidente o poder de aglutinar diferentes inferências, assim como, a valorização dos aspectos materiais no desenho da cena, no sentido de consolidar os aspectos diegéticos da produção.

ATMOSFERA: LUZ, COR E TEXTURAS

Admite-se de antemão que o percurso dramático das narrativas descrito aqui (tanto do filme como da série) são elementos estruturantes para a construção plástica dos mesmos, servindo de alicerce para os elementos filmicos não específicos e para a construção da atmosfera concreta.

Psicose (1960) é um filme em preto e branco. Tendo isso em mente, o planejamento foi no sentido de acinzentar a imagem o máximo possível ainda no nível das escolhas materiais, de modo que na captação das imagens não houvesse muitas variações de tons. O papel da luz nesse sentido é fundamental, isso porque com a iluminação adequada minimiza-se os tons de cinza, possibilitando maior contraste e dramaticidade às composições. Rebello (2015) analisa a clássica cena no filme do assassinato de Marion no banheiro como uma estrutura imagética planejada para explorar no cenário uma claridade (luz) branca (objetos) quase ofuscante, como indício prévio de que ali seria um local em que revelações aconteceriam. Para a construção dessa cena, foi usada uma iluminação que proporcionava um brilho assustadoramente desorientador, tornando o local praticamente asséptico. “O desenhista de produção também se lembra do cineasta encarregando o decorador George Milo de se certificar de que as instalações do banheiro reluzissem” (REBELLO, 2015, p. 144). Essa cena diverge da tradição dos filmes de terror de usar ambientes escuros para cenas desse tipo. Contudo, no geral, o filme utiliza essa atmosfera mais de sombras, sufocante, com apenas detalhes apresentados pela luz. Isso porque “Hitchcock acreditava que direção de arte e cenografia engenhosas eram cruciais para criar o clima de um filme” (REBELLO, 2015, p. 138).

Figura 1: A cena do assassinato no banheiro, em *Psicose*.



Há, portanto, na escolha da atmosfera concreta uma afirmação dramática, proposta pela plasticidade do espaço, tanto pela luminosidade excessiva como pelas sombras. Martin (2005) discorre sobre os fundamentos da imagem fílmica: 1) realidade material de valor figurativo (objetividade do registro mecânico da realidade); 2) realidade estética de valor afetivo (percepção subjetiva do mundo e aspecto criador da câmera); 3) realidade intelectual de valor significativa. A atitude estética proposta por algumas produções aglutina esses três aspectos.

Deste modo a imagem reproduz o real, depois, num segundo grau e eventualmente afecta os nossos sentimentos e, finalmente, num terceiro grau e sempre facultativamente, toma uma significação ideológica e moral. Este esquema corresponde à função da imagem tal como definiu Eisenstein, para quem a imagem nos conduz ao sentimento (ao sentimento afectivo) e desde à ideia (MARTIN, 20105, p. 35).

Para Martin (2005), a iluminação constitui fator decisivo para criação expressiva da cena, mesmo quando desconhecida pela audiência ou utilizada como recurso meramente naturalista.

A série *Bates Motel* (2013) também é atravessada pelo conceito de atmosfera plástica de valor afetivo. Apesar de tratar-se de uma produção em cores, as texturas e o colorido empregados nos cenários da casa e do motel foram planejadas de modo que, combinados com a iluminação mais escassa, gerassem a sensação de um ambiente não tão confortável; mesmo considerando que o estilo *vintage* de alguns objetos e figurinos evidenciam outra diferenciação em relação ao filme. De forma evidente, o contraste entre a cenografia principal (casa e motel) e as demais locações, ou mesmo entre a casa e o motel, é pontualmente apresentada. Algumas cenas parecem ter mais frescor e alegria que outras - sugerindo mais uma vez aspectos de dualidade. Os próprios protagonistas se diferenciam dos demais, quando ocupam esses ambientes, pelas texturas e cores dos tecidos empregados em seus figurinos.

Apesar da paleta luminosa mais aberta em *Bates Motel* (2013), às vezes distinta da sempre sinistra atmosfera em *Psicose* (1960), o espectador experimenta variações em cenas específicas dentro da própria série, como por exemplo em eventos posteriores à morte de Norma e anteriores à chegada de Marion. Em um primeiro momento, a casa é vislumbrada através dos olhos do Norman, que tenta negar a perda e a ausência de sua mãe. Em suas alucinações, Norma está viva, e devido a isso o cenário possui cores quentes, tecidos com estampas florais em um ambiente bem iluminado. No segundo momento, a casa é mostrada como de fato está: suja, desorganizada e escura, o que contribui para a representação do real estado em que Norman se encontra: solitário e perdido, sentindo a ausência de sua mãe.



Figura 2: Exemplo do contraste no espaço cênico de *Bates Motel*

Filme e série de fato têm mais pontos de aproximação que separação. Apesar de tratarem-se de gêneros diferenciados, a orientação geral segue o direcionamento da dualidade, das contradições internas e inerentes à trama dramática.

CENÁRIO E OBJETOS CENOTÉCNICOS

Esse talvez seja o elemento da direção de arte mais emblemático na relação entre as duas produções. A cenografia de ambos os projetos é expressivamente similar no que tange à caracterização da casa e do motel. Enquanto a casa tem estilo gótico/vitoriano, o

motel reflete em sua construção certa contemporaneidade, banal e de classe média. É possível apreender o contraste visual entre a verticalidade da casa e a horizontalidade do motel, outro recurso para criar essa atmosfera dual. Além disso, em ambos os casos é perceptível a aparência de esquecimento, motivado por um fato citado de forma recorrente (a transposição de uma rodovia), o que situa os ambientes como algo do passado, como se fossem ruínas. O subsequente isolamento da casa e do motel é importante para a narrativa, uma vez que é uma das influências para o futuro comportamento de Norman.



Figura 3: A casa e o motel dos Bates (em *Psicose*, à esquerda; e em *Bates Motel*, à direita).

Steven Jacobs (2007), sobre *Psicose* (1960), afirma que as inspirações para a construção do cenário da casa dos Bates são advindas do quadro *House by the Railroad* (1925), de Edward Hopper, e dos

desenhos de Charles Addams para a Família Addams, publicados pela revista *New Yorker*. Esse tipo de habitação era também comum no norte da Califórnia, onde se passa a história.



Figura 4: *House by the Railroad*, 1925 (esquerda) e casa da Família Addams (centro e direita)

Os cenários da casa e do motel também tinham como compromisso a reprodução de ambientes reais, porque o diretor acreditava que isso ajudaria na criação da atmosfera do filme. Rebello (2015) afirma que para tanto, Hitchcock registrou a topografia do caminho que seria feito de Phoenix para a Califórnia (rota que Marion percorre no filme), desde os nomes e locações até os quartos de cada motel, em fotos tiradas por todo o caminho.

No caso de *Bates Motel* (2013), a referência explícita para a criação desses cenários é o próprio filme de Hitchcock, que de forma objetiva institui esses elementos referenciais e, algumas vezes, até contrastantes nas cenas. A verossimilhança fica por conta dessa alusão ao passado referenciada pela construção contemporânea decadente em oposição a uma imponente estrutura em estilo Victoriano ao fundo. O próprio ângulo dos planos de apresentação da casa, muitas vezes em contra *plongée*, acentua a imponência e relevância da residência dos Bates para as duas narrativas.

Os ambientes internos acentuam essa aura de ruína e claustrofobia, pela luz e sobretudo pela quantidade excessiva de texturas e

objetos. Como dito, evidenciando o contraste entre o interior da locação principal e os ambientes externos a ela, isto é, realces às sensações de ambiente apertado e sufocante em oposição aos mais contemporâneos, muito iluminados em grande parte das vezes, localizados na cidade. Alusão que objetos e espaços produzem na percepção dos conflitos dos personagens da história central. Para Hamburger (2014), a “configuração arquitetônica e visual gera entendimentos cognitivos ligados diretamente à narrativa” (p. 19), para a pesquisadora os objetos e cenários contracenam com os atores, explicitam suas características e tensões. “A construção de um universo físico visual coerente com a abordagem original do filme [...] envolve os espectador naquilo que vê, fazendo-o acreditar na autenticidade do mundo ficcional que lhe é apresentado” (HAMBURGUER, 2014, p. 19). Na caracterização dos ambientes, é abundante o uso objetos de cenas relacionados às personalidades e atividades das personagens, funcionando também como recurso para aprofundar a sensação de sufocamento, tornando os espaços abarrotados e apertados. Carpetes, cortinas, estofamentos, móveis e decoração contribuem para a criação dessa sensação.

quando a sensação de que a casa e o motel são cheios de armadilhas. Fato significativo na série é que esses animais saem do porão e começam a ocupar outros recintos, como presentes de Norman à mãe, a partir do momento que suas perturbações começam a aflorar de maneira mais explícita.

Figura 7 Objetos cenotécnicos em *Psicose*



Figura 5: Cenas na casa dos Bates, em *Bates Motel*.

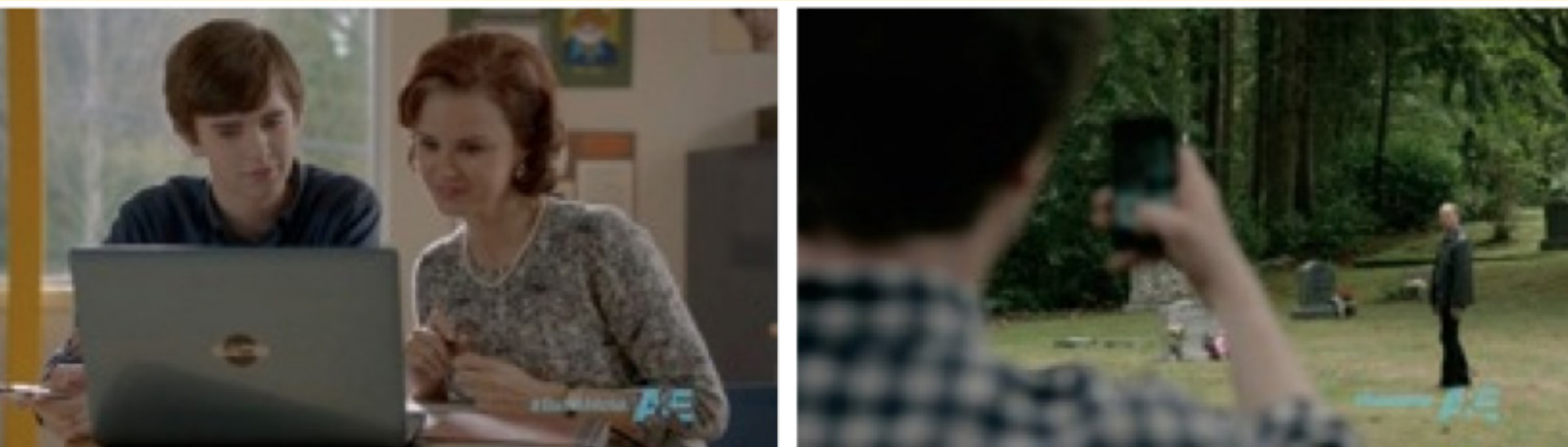


Figura 6: Cenas em outras locações de *Bates Motel*



A relação plástica com os objetos em *Bates Motel* (2013) é similar ao de *Psicose* (1960) nos cenários da casa e do motel, uma vez que eles remetem aos pertences e lembranças trazidos por Norma e Norman de sua casa anterior, o que para efeito da atmosfera tanto do filme como da série são somados a outros adquiridos com a casa (estes, geralmente antigos, de modo que poderiam se inserir no contexto do filme *Psicose* – décadas de 50 e 60). São aspectos como esses que evidenciam de forma explícita a relação entre as duas produções, pois não são raros momentos em que o jovem, em *Bates Motel* (2013), parece circunscrever cenas do passado, como no exemplo dele assistindo a um filme em preto e branco em uma TV pequena de tubo, o que ajuda a transportar o espectador para um outro tempo, estabelecendo àquela cena uma identidade inscrita no passado. Porém a esses pertences (estilo *vintage* ou retrô) são acrescentados toques contemporâneos, com a presença de aparelhos eletrônicos, algumas das vezes de última geração, que fazem sentido e são essenciais para o contexto atual de vida de boa parte das pessoas (especialmente para jovens como Norman). Ele usa computadores no motel ou na escola, notebooks em casa assistindo a um filme com a mãe, ou celulares, delimitando claramente situações contrastantes na série.

Figura 08: Objetos cenotécnicos em *Bates Motel*



O assassinato de Marion em *Psicose* (1960) é o resultado de um distúrbio mental do protagonista, o que na série é abordado mais abertamente na quarta temporada. Porém, na série, não é Marion

que morre, mas sim seu amante Sam Loomis. Sua morte é apresentada utilizando um padrão de planos, enquadramentos e o cenário que remetem ao filme clássico. Em entrevista à Ben Travers (2017), o diretor da série Phil Abraham e a roteirista Kerry Ehrin relatam sobre o que planejaram na construção da cena. Ele nota “[...] a água despejando diretamente na câmera, Norman rasgando a cortina, e Loomis habilmente recriando a icônica expressão facial de Janet Leigh”. Segundo ele, Ehrin e Abraham relataram ainda que não queriam deixar que a homenagem ao filme omitisse ou eclipsasse a narrativa em andamento no programa.

Figura 9: Comparação das cenas do assassinato no banheiro em *Psicose* e *Bates Motel*



O uso de referências do filme *Psicose* (1960) é assumido na construção do espaço cênico da casa e do motel na série de TV, além de servir também como norte para a escolha de objetos cenotécnicos. Algumas das apropriações são explicitamente evocativas, enquanto outras são mais sutis. A construção do mundo diegético de *Bates Motel* (2013) toma essas referências como ponto de partida marcante, mas as extrapola uma vez que constrói um novo mundo, sendo este intrinsecamente influenciado pelo argumento da série e pela situação temporal em que ela propõe o desenrolar de sua trama.

FIGURINO E MAQUIAGEM

A produção do figurino para *Psicose* (1960) também foi fruto da extensa pesquisa de Hitchcock para a construção do universo fílmico. De acordo com supervisora de guarda-roupa, Helen Colvig (REBELLO, 2013), ele fazia pesquisa com fotos para todos os personagens e, tendo encontrado uma garota com perfil de Marion, “entrou em sua casa e fotografou cada objeto de seu armário, das gavetas de sua cômoda, de suas malas” (COLVIG apud REBELLO, 2013, p.146). Para os figurinos, Hitchcock queria explorar um estilo clássico. Uma das figurinistas relata que “não pensava apenas em que tipo de roupa os personagens tinham dinheiro para comprar, mas no conceito e no impacto do filme” (RIGGS apud REBELLO, 2013, p.147). Os figurinos incluíam peças adquiridas em lojas populares, como no caso do sutiã e da anágua usadas por Marion (com o objetivo de gerar reconhecimento nos espectadores e ajudar na construção de um universo diegético envolvente); ou roupas escolhidas pelos próprios atores (por exemplo, o ator que interpreta Norman foi liberado a escolher determinadas roupas).

A mudança no figurino também indica a transição pela qual os personagens passam. Como exemplo marcante, a *lingerie* utilizada por Marion é, inicialmente, branca, quando ela é apenas uma garota apaixonada e, posteriormente, preta, após ela decidir roubar o dinheiro de seu empregador.



Figura 10: A transição do figurino de Marion, em *Psicose*.

Para o diretor, o maior desafio era a escolha dos figurinos a serem utilizados pela personagem de Norma, a mãe de Norman. O desejo de Hitchcock era de que ela lembrasse uma doce senhora de idade, para brincar com o imaginário do público. Uma das figurinistas considera os vestidos usados pela personagem da mãe “as peças mais importantes do filme” (RIGGS apud REBELLO, 2013, p.149). Essa personagem seria interpretada por diversas pessoas diferentes (desde o ator que interpretava Norman até dublês de 1,25m de altura) e era importante que houvesse um padrão reconhecível para o comportamento da silhueta nos diversos corpos utilizados.

Figura 11: O figurino da “mãe” de Norman Bates, em *Psicose*.



Ainda sobre a mãe, outra curiosidade fica por conta do cadáver da mesma no filme. Hitchcock queria que o descobrimento do cadáver causasse choque. Após pesquisas detalhadas (incluindo a consultoria a uma empresa que trabalha serviços funerários), chegou à conclusão de que, devido ao tempo passado após a morte da senhora Bates, o ideal seria uma “caveira coberta de pele seca e com cabelos cinzentos repartidos ao meio” (BARRON apud REBELLO, 2013, p.153). Para tanto, foram construídos modelos tangíveis (cujo impacto sinistro foi inclusive testado com a mulher de Hitchcock e a protagonista do filme, segundo relatos) e, como resultado, optou pelo uso de um crânio verdadeiro coberto com borracha e pintado.

Em *Bates Motel* (2013), o cadáver é representado pela própria atriz, pois ainda não se encontra em estado avançado de degradação, principalmente, pelo fato dela ter sido mantida congelada (hábito oriundo da taxidermia, uma vez que Norman costuma guardar os animais mortos no *freezer* para mantê-los em bom estado para o empalhamento). Na série, o choque é causado ao espectador pelo fato mórbido de Norman ter transformado o congelador em um santuário para o corpo de Norma Bates.

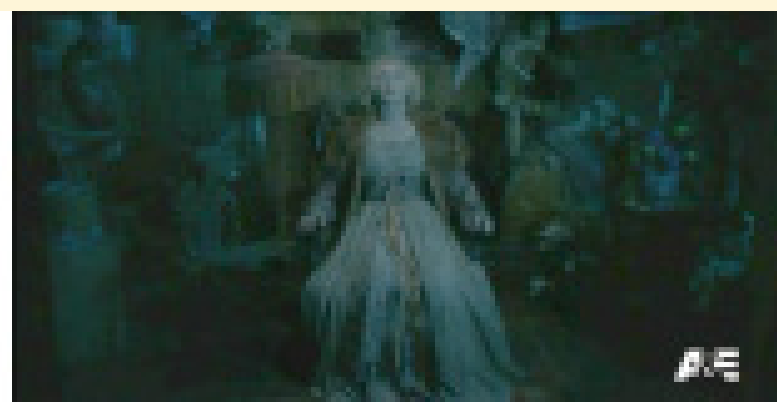


Figura 12: O cadáver da senhora Bates, em *Psicose* (esquerda) e *Bates Motel* (direita)

Em *Bates Motel* (2013), de acordo com Elizabeth Snead (2013), o figurino de Norma Bates foi fruto de inspirações advindas dos anos 30, 40, 50 e 60 e concretizado a partir da mixagem entre essas influências. Também serviram de referência os filmes *noir* e três personalidades distintas - Marilyn Monroe, Florence Nightingale e Audrey Hepburn -, que seriam segundo a figurinista como

os três lados da personalidade da personagem. Ela aponta que Norma é uma personagem muito confiante e que se vê como sendo glamorosa. Esses traços do caráter da personagem auxiliam no entendimento da complexidade do relacionamento dela com Norman, ilustrando a força que tem e o poder que exerce sobre o filho, incluindo a sedução que nele desperta. Também é óbvio que em grande parte das cenas os figurinos dela evocam uma “aura de mamãe”. Para a materialização de todos esses conceitos, grande parte das roupas por ela usadas foi confeccionada especialmente para a personagem, ao passo que ela também veste peças de marcas populares disponíveis na localidade em que vive. Essa identificação causada no público evoca uma característica emocional, fazendo com que os espectadores se ponham no lugar dela e a vejam não como desumana, mas como uma mãe tentando resolver os problemas do lar sozinha, mesmo que nem sempre tomando as atitudes mais corretas ou sensatas.



Figura 13: Alguns dos figurinos de Norma Bates, em *Bates Motel*.

Já para o figurino de Norman, o conceito é de um doce jovem e inocente “filhinho-da-mamãe”. A ideia seria de apresentá-lo como se ainda fosse a mãe a escolher as suas roupas. O visual dele é controlado e sem muito vínculo com o dos jovens de sua idade naquele momento, o que o faz destoar do restante das pessoas da escola, por exemplo. Uma das fontes das roupas dele é a loja popular *Old Navy*, que tem forte presença nos Estados Unidos, enquanto outras peças são *vintage* e adquiridas em brechós.



Figura 14: Alguns dos figurinos de Norman Bates, em Bates Motel.

No desenrolar da série, um importante fator de diferenciação no figurino ocorre quando Norman vê e age como Norma durante seus *blackouts*. Na primeira *persona*, ela se mantém como a mãe e usa o figurino com os quais os espectadores já estão acostumados. Na segunda *persona*, os clássicos vestidos dão lugar a calças e roupas sociais, com tons mais sóbrios. Essa mudança no figurino representa a Norma manipuladora, perigosa e assassina que existe nos delírios de Norman. Nesses momentos, Norman deixa de ser e ver Norma e assume um caráter sombrio que, na verdade, é seu.

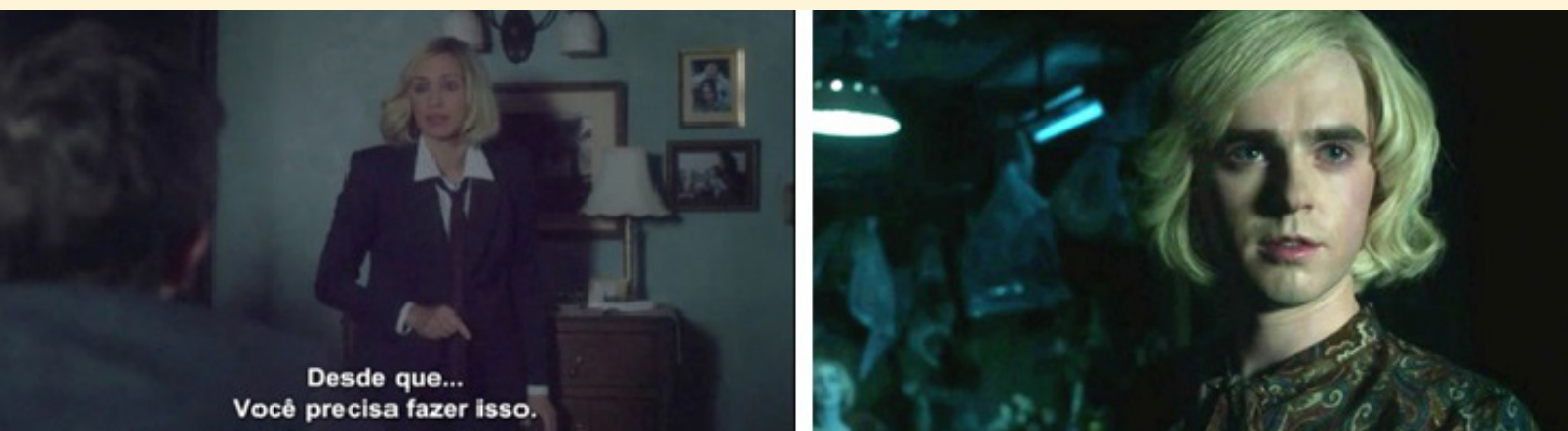


Figura 15: Em Bates Motel, figurinos de Norma Bates nos delírios de Norman. Assim como Norman ao incorporar o figurino da mãe.

ELEMENTOS GRÁFICOS

A abertura de *Psicose* (1960) foi produzida designer gráfico Saul Bass, um dos precursores dentre os profissionais de design a pensar as aberturas de filmes como suportes de mensagens inerentes ao filme em si, em um momento em que os créditos iniciais tinham a função puramente de informar a equipe e as características técnicas da produção. De acordo com Stephen Rebello (2015), para o projeto do filme, uma abordagem conceitual importante seria evidenciar questões de dissociação e degradação. Para isso, desconstrói a tipografia dos créditos em linhas ora verticais, ora horizontais, reforçando também as dualidades que já vem desde o projeto da cenotécnica (casa vertical e motel horizontal, por exemplo) até caracterização das personagens e seus conflitos de personalidade.

Figura 16: A abertura de Psicose



O cartaz de *Psicose* (1960) usa a imagem da personagem de Marion em situação de vulnerabilidade (inclusive por não estar completamente vestida e pelo uso até então da roupa íntima branca), enquanto as imagens de seu amante e de Norman são apresentadas em vermelho, como se ambos oferecessem perigo a ela. O rosto de Norman aparece recortado e incompleto (assim como em alguns enquadramentos do filme), reforçando a ideia de que ele não se encaixa por algum motivo nas estruturas convencionais.

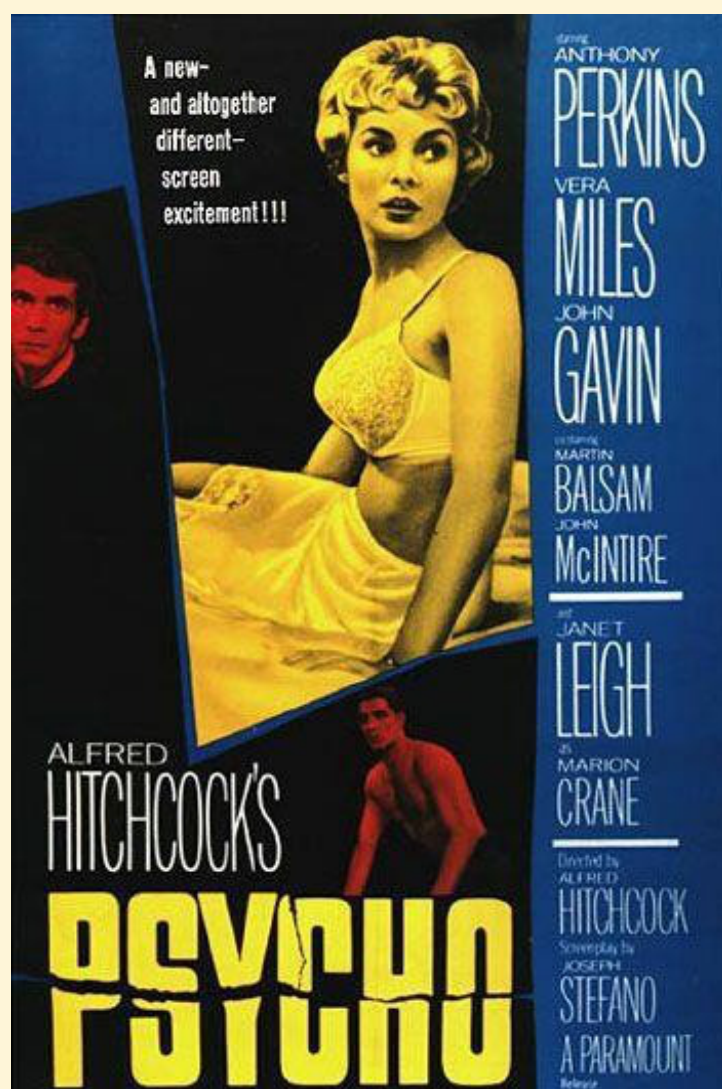


Figura 17: Cartaz de Psicose

No caso da abertura de *Bates Motel* (2013), o letreiro luminoso do motel é representado por diversos ângulos enquanto ele acende e irradia luz em uma tonalidade de azul. A cor fria da luz sobre o fundo escuro promove a sensação de que esse não é um lugar convidativo e de que há certa aura de mistério nele.

Figura 18: Abertura de Bates Motel



Nos materiais de divulgação de *Bates Motel* (2013), é perceptível que as tonalidades adotadas empalidecem as formas, ratificando a atmosfera de suspense. Também é possível perceber que, com o passar das temporadas, a evolução do quadro psicótico de Norman se reflete nos materiais de divulgação: enquanto que na 1ª temporada ele ainda era só um filho amável, com o desenrolar da trama começa a aparecer a dissociação de personalidade de Norman (cartaz

da 2ª temporada, que contrapõe as figuras dos dois em lados opostos, porém ligados pelas cabeças, sendo dois lados de um só ser); e do perigo que ele vem a representar (no cartaz da 3ª temporada ele olha de forma ameaçadora para o observador, e o tom azulado do cartaz da 2ª temporada é substituído pelo preto); seguido de um anúncio de que o Norman está ficando cada vez mais parecido com o que é conhecido em *Psicose* (no cartaz da 4ª temporada ele mantém o olhar ameaçador e dissimulado, porém usando o colar que pertence a sua mãe, demonstrando que os dois agora são apenas um). Por fim, temos o cartaz que nos introduz diretamente ao momento em que o filme *Psicose* se passa (no cartaz da 5ª temporada já temos o Norman parecendo ser apenas um bom rapaz – que é como ele se apresenta às pessoas da cidade e aos visitantes como Marion, por exemplo – porém vemos ele abraçado ao cadáver de sua mãe ao lado de uma mesa com flores mortas, imagem essa que demonstra extrema morbidez).



Figura 19: Materiais promocionais das cinco temporadas de Bates Motel

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise das estruturas visuais em *Bates Motel* (2013) e *Psicose* (1960) nos pareceu fundamental no sentido de perceber, não apenas a transposição de histórias através de diferentes meios, ou as características particulares de cada um, mas compreender nessa passagem a clara influência da linguagem cinematográfica para as séries televisivas contemporâneas, assim como, a uniformidade necessária entre elementos - iluminação, cenários, objetos, figurinos

ou gráficos - no sentido de consolidar a relação diegética da narrativa com seu espectador, explicitada pela estética audiovisual desses elementos fílmicos não específicos e pela atmosfera plástica.

É marcante perceber como a série *Bates Motel* (2013) manteve um arcabouço visual coerente, que foi materializando de forma concreta a evolução do personagem principal, através de sua linha do tempo - e que conduz de sua chegada à cidade com sua mãe ainda viva, passando por questões relacionadas à construção de sua psique dúbia, confusa e atormentada, até os eventos descritos no filme *Psicose* (1960). Compreende-se com isso que a inspiração não se constitui em “amarras” para a liberdade criativa dos produtores da série, que introduziram novos e surpreendentes elementos para prolongar a história de *Psicose* (1960), narrando ações do passado que fatalmente poderiam acontecer nos dias de hoje.

REFERÊNCIAS

HAMBURGER, Vera. *Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2014.

GIL, Inês. *A atmosfera como figura fílmica*. Actas do III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO - Vol. I. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. 2005.

JACOBS, Steven. *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*. Rotterdam: 010 Publishers, 2007.

MACHADO, Arlindo. *A Televisão levada a Sério*. São Paulo: Editora Senac, 2005.

MARTIN, Marcel. *A Linguagem Cinematográfica*. Trad. de Lauro Antônio e Maria Eduarda Colares. Lisboa: DinaLivro, 2005.

PELLEGRINI, Tânia et. al. *Literatura, cinema e televisão*. São Paulo: Editora Senac, 2003.

REBELLO, Stephen. *Alfred Hitchcock e os Bastidores de Psicose*. Trad. de Rogério Durst. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.

RIBEIRO, Fernando. Desejo e pulsão em Psicose, de Hitchcock. Viso: Cadernos de Estética Aplicada. ISSN 1981-4062. N.12, jul-dez, 2012.

SNEAD, Elizabeth. 'Bates Motel' Costume Designer Monique Prudhomme Opens Norman's Mother's Closet. Hollywood Reporter, 2013. Disponível em: <<http://www.hollywoodreporter.com/fash-track/bates-motel-costume-designer-monique-429488>>. Acesso: 19 abr 2017.

SILVA, Paloma Rodrigues. Das páginas à tela: um breve estudo sobre Norman Bates. Anais da II Jornada UFRGS de Estudos Literários: Literatura Comparada. Porto Alegre: Editora do Instituto de Letras, 2012.

SMITH, Joseph W. The Psycho file: a comprehensive guide to Hitchcock's classic shocker. Carolina do Norte: McFarland & Company, 2009.

TRAVERS, Ben. 'Psycho' Gets Woke: Rihanna's 'Bates Motel' Shower Scene is a Progressive Twist on Hitchcock — Showrunner Interview. Indie Wire, 2017. Disponível em: <<http://www.indiewire.com/2017/03/bates-motel-psycho-episode-6-recap-rihanna-shower-spoilers-1201797019>>. Acesso em: 19 abr 2017.