

A construção de sentidos no audiovisual: uma análise da série *Bates Motel*Stephanie Gonçalves de Jesus MACIEL¹Ana Vitória Araújo XAVIER²Julia Maia RODRIGUES³Natan Araújo RAMOS⁴Betânia Maria Vilas Bôas Barreto⁵

Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, BA

Resumo

O artigo discute as dimensões que constroem a linguagem audiovisual em *Bates Motel* (2013), série que constitui-se como um prelúdio do clássico “Psicose” (1960) de Alfred Hitchcock. O *corpus* pretendido encontra-se no décimo episódio da quinta temporada da série que se trata da morte do personagem Norman Bates. O principal objetivo da análise é identificar e compreender os recursos de montagem e de *mise-en-scène* que produzem diversas camadas de sentido da obra. Foram usados os estudos de autores como Bordwell (2008, 2013), Vanoye (2006), Leone (2005), Murch (2004), Nogueira (2010), Mascelli (2010), Zettl (2011), Chion (2008), Eva Heller (2013) somados ao diálogo e debates das técnicas usadas na pré-produção, produção e pós-produção. Essa análise contemplará os principais pontos técnicos, visuais, linguísticos e de conteúdo numa produção audiovisual, sendo assim uma oportunidade para expandir os estudos das técnicas de montagem.

PALAVRAS-CHAVE: Linguagem cinematográfica, Análise fílmica, *mise-en-scène*, montagem, *Bates Motel*.

Introdução

Idealizada por Carlton Cuse, Kerry Ehrin e Anthony Cipriano e produzida pela Universal Television, a série de drama *Bates Motel* é um *spin-off*⁶ do longa-metragem “Psicose”, dirigido por Alfred Hitchcock. *Psicose* é uma adaptação de um livro, escrito por Robert Bloch. O filme foi produzido em preto e branco e com baixo orçamento,

¹ Estudante de Graduação 6º. semestre do Curso de Comunicação Social - Rádio e TV email: sgjmacieli.cos@uesc.br

² Estudante de Graduação 6º. semestre do Curso de Comunicação Social - Rádio e TV email: avaxavier.cos@uesc.br

³ Estudante de Graduação 6º. semestre do Curso de Comunicação Social - Rádio e TV email: jmrodrigues.cos@uesc.br

⁴ Estudante de Graduação 6º. semestre do Curso de Comunicação Social - Rádio e TV email: naramos.cos@uesc.br

⁵ Orientadora, doutora em Educação (UEPB) e docente titular do Curso de Comunicação Social (RTVI) da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC) e-mail: bmvbbarreto@uesc.br

⁶ (em inglês: *spin-off*) é qualquer obra narrativa criada por derivação, isto é, derivada de uma ou mais obras já existentes.

sendo indicado a quatro Oscars e conquistando um Globo de Ouro de Melhor Atriz Coadjuvante.⁷

A série *Bates Motel* é filmada em colorido, configurada por uma linha cronológica dos fatores que causaram o desequilíbrio em Norman, protagonista da série, situando a história na atualidade, já que nos episódios anteriores os personagens estão ligados à tecnologia, como smartphones e notebooks. Sob a ótica narrativa, a história é contada a partir da relação entre Norman e sua mãe. Os criadores da série vão mostrar que o relacionamento dos dois é marcado por uma dependência afetiva ao longo de toda a narrativa. A superproteção de Norma estimula e evoca as inseguranças de Norman que vive sob a ideia da dominação materna, mas também de devoção, chegando a olhares incestuosos. A relação abusiva dos dois extrapola os sentimentos saudáveis de um filho pela mãe que dão origem à insanidade de Norman.

A obra remonta acontecimentos anteriores ao filme, visto que o personagem, na série, é mais jovem comparado à produção cinematográfica. A escolha do ator Freddie Highmore se deve aos seus traços mais sensíveis e doces que conferem ao personagem elementos da dualidade entre ser afetuoso e sensível e ao mesmo tempo sombrio e com estados emocionais instáveis. A intencionalidade dos criadores era a de trazer empatia pelo garoto que tem uma fisionomia angelical, mas que ao mesmo tempo não tem controle das próprias ações. Nesse contexto, ele passa a ganhar a confiança do espectador, até que desperta o seu lado mais mórbido.

As similaridades e divergências entre a obra original e a série

O filme “*Psicose*” conta a história de Norman Bates e como o personagem se destacou como um dos principais personagens com transtorno psicótico do cinema. O *spin-off* do longa-metragem é um prelúdio que busca compreender como se inicia a psicopatia do personagem Norman Bates. Entre *Bates Motel* e *Psicose* é possível encontrar muitas semelhanças no que diz respeito a narrativa, luz, cores, cenário e figurino. Outrossim, a série traz consigo várias alterações e uma diversidade de elementos, pois conta a história em uma construção seriada, com desdobramentos únicos com suas causas e consequências ao longo das cinco temporadas.

⁷ Disponível em: <https://poltronanerd.com.br/filmes/psicose-1960-o-filme-que-definiu-um-genero-65034>

À luz de Arlindo Machado (2000), a série Bates Motel é estruturada a partir da serialidade narrativa. Nesse sentido, o autor destaca que o enredo é estruturado sob forma de episódios, os quais contextualizam o que estava acontecendo nos episódios anteriores, com a principal finalidade em recordar acontecimentos. Ele destaca três tipos principais gêneros de narrativas seriadas na televisão, entretanto, daremos enfoque ao tipo de construção teleológica, estrutura sob a qual a série é fundamentada. A serialização teleológica parte da premissa de que um conflito é apresentado de forma fragmentada, sendo que a evolução dos acontecimentos restabelecem o equilíbrio perdido, uma vez que o quebra-cabeça só é completado nos capítulos finais.

O longa-metragem é filmado em preto e branco e não há muita diferença entre as cores. A iluminação teve bastante importância durante o filme para amenizar os tons cinzentos. Em Psicose, se segue um caminho diferente da maioria dos filmes de terror para retratar a cena de assassinato, grande parte dessas cenas é mais escura para causar o suspense, mas Hitchcock preferiu usar bastante iluminação e tons brancos quase que reluzentes para causar ainda mais dramaticidade no espectador.

Diferente do filme, a série é colorida e os tons utilizados são mais escuros, que aliados a baixa iluminação, remete a sensação de um ambiente não acolhedor. Para retratar a dupla personalidade de Norman, as cores também apresentam mudanças entre o claro e o escuro durante as cenas. Apesar das diferenças citadas, a ficção seriada e o filme se entrelaçam no que diz respeito a trabalhar a dualidade do personagem através das luzes e cores.

Uma das maiores semelhanças entre Psicose e Bates Motel são os ambientes cenográficos, especialmente se tratando da casa e do motel. A casa possui aspectos do estilo gótico, como a acentuação do verticalismo da arquitetura da casa, bem como pela profusão de elementos decorativos combinados ao estilo vintage no interior dos cômodos. Enquanto no motel é acentuada a horizontalidade e uma construção mais moderna, porém, ambos possuem um ar de abandono. Hitchcock buscou se inspirar em construções reais, por acreditar que, parecendo uma casa da vida real, isso traria mais medo ao telespectador.

Em se tratando de Bates Motel, a grande inspiração para o cenário foi o próprio filme. Todo o set foi construído exatamente igual ao longa-metragem. As cenas de interior são filmadas em estúdio. A recomposição localizada no Canadá contribuiu para

valorizar a narrativa e a interpretação dramática dos atores na série, devido ao clima chuvoso da região, que transmite uma atmosfera sombria e de suspense.

Além dessas principais similaridades e diferenças, a série e o filme também divergem na temporalidade, Bates Motel acontece no período histórico contemporâneo, enquanto Psicose se passa durante a década de 1960. Phil Abraham, diretor da última temporada, teve o cuidado, com o auxílio técnico dos produtores de Bates Motel, de reproduzir elementos em homenagem à obra original, porém tomando as devidas liberdades criativas – como a introdução do irmão de Norman que não existia no material original.

A interpretação dos personagens

Para Bordwell (2008), em muitas produções audiovisuais, as qualidades expressivas podem ser transmitidas pela iluminação, cor, interpretação, trilha musical e por movimentos de câmera. No momento em que Norman e Dylan entram em conflito na sala de jantar, a interpretação de Norman para a cena denota a função expressiva da *mise-en-scène*. Nesse sentido, a expressividade dos olhos, boca e mãos, bem como a postura de agressividade de Norman com relação à Dylan, evoca qualidades de sentimento no plano que causa emoções no espectador. Com poucos pontos de luz incidindo sobre os rostos dos personagens, o enredo adquiriu uma dimensão dramática.

Sob uma nova perspectiva, Bordwell (2008) defende dois tipos de abordagens: “levanta-e-fala” e “anda-e-fala”. Na cena de desdobramento da sequência, mais precisamente no trecho 34:51, há uma alteração da composição do quadro, evidenciando a tridimensionalidade da ação. Aqui, ao passo em que há a alteração do centro de interesse a partir da coreografia de movimentação dos atores, os personagens andam e falam no momento em que Norman limpa o vômito de Dylan.

A *mise-en-scène*, as funções simbólicas e a psicologia das cores

A direção de arte associada aos adereços de cena da série é um dos elementos fundamentais para a sustentação da narrativa e da interpretação dos personagens dentro do universo diegético. Os ambientes internos trazem uma atmosfera de ruína e as

paredes estão deterioradas. Estas características trazem aspectos simbólicos com relação à morte e ao mórbido que representam o estado emocional de Norman e de toda a trajetória de relação abusiva com a sua mãe ao longo da série.

David Bordwell (2008) defende que o estilo de um filme pode produzir significados mais conceituais, ou seja, o estilo pode ser simbólico. Nesta perspectiva, a cozinha é composta por uma profusão de objetos, como prateleiras, armários, facas, janelas e portas, cortinas estampadas em tons de bege e branco, luminárias e várias colunas entre a cozinha e a sala de jantar. Todos os móveis são feitos de madeira com cores mais escuras e texturas volumosas, o que sustenta a atmosfera pesada da *mise-en-scène*. De forma simbólica, esses adereços da cena trazem uma sensação claustrofóbica. A arquitetura do cenário e a combinação das texturas com as cores foram pensadas de modo que, organizados com a iluminação escassa, gerassem a impressão de um ambiente apertado e sufocante, como se os personagens estivessem presos metaforicamente a um caixão.

A sequência analisada começa antes de Dylan entrar na casa. O ambiente é escuro e, ao fundo, se destaca a placa neon do “Bates Motel”, ainda que ilegível. Dentro da casa, o espaço mantém a escassez de iluminação, principalmente no corredor, porém a luz é mais branca e as fontes são mais aparentes, vindas das diversas luminárias do ambiente. Os tons mais presentes são terrosos, muito ligados com os móveis rústicos de madeira que estão presentes na cenografia. De acordo com Eva Heller (2000, p. 475), espaços com grande presença de móveis marrons e madeira, “dão uma impressão de espaço reduzido; e é exatamente essa limitação que transmite uma sensação de segurança”. A mansão perto do motel é o local que transmite segurança para Norman, ainda mais relacionado à sua grande convicção de que sua mãe ainda está viva.

Porém, além de representar conforto ao personagem principal, o ambiente transmite desconforto para quem assiste e para Dylan, por estar vinculado a uma iluminação escura. Isso também é explicado por Heller (2000, p. 475), que diz que “o marrom ao lado do preto é o acordo do estreito e do pesado”, o que traz uma aura sombria a esse trecho da série. No momento em que Dylan entra na sala de jantar e vê sua mãe sentada na cadeira, é possível notar uma grande presença do vermelho. Nesse momento, o vermelho traz diferentes significados. A autora ressalta que esta cor apresenta, ao mesmo tempo, o amor e o ódio, sendo a cor das paixões boas ou más. Os

sentimentos de Norman pela mãe são confusos e misturados, podendo transitar pelos dois pólos. Sob esta concepção, o vermelho também simboliza o proibido, o imoral e o perigoso.

Não há nada de mais moderno para se estudar o simbolismo das cores no cotidiano do que o trânsito pelas ruas. A cor mais importante é o vermelho. Quem não prestar atenção ao vermelho pode ser multado, pois coloca a si mesmo e aos outros em perigo. Quando aparelhos de medição de todo tipo atingem o campo vermelho, significa que alguma coisa está errada. (HELLER, 2000, p. 120)

Quando Norman morre, seus devaneios são dominados pela cor branca. A simbologia do branco é extensa. Primeiramente, pode-se analisar o branco como a cor da ressurreição. Em sua morte, Norman tem a oportunidade de se redimir dos pecados e ter um novo início. Nesse sentido, a cor exprime características da inocência e do sacrifício existentes no personagem de Norman e na sua morte. A cor branca retrata a cor do luto, dos espíritos e dos fantasmas, o que se mostra na figura de Norma encontrando com o filho.

Posicionamento de câmera

Os posicionamentos de câmera e os recursos de filmagem utilizados pelo diretor, como os ângulos e enquadramentos, propiciam contar a história de forma que a decodificação do espectador e o desenvolvimento do mapa mental⁸ sejam facilitados por meio da linguagem técnica empregada. Bordwell (2008) comenta que desde 1910 são utilizados planos abertos nos cinemas hollywoodianos. Tais planos permitem o detalhamento das informações com maior precisão ao espectador. Gradativamente, o diretor optou por intercalar planos mais abertos com planos mais fechados, fazendo o foco das cenas até chegar a um plano médio ou um close-up, caso necessário.

Já nos procedimentos utilizados pela direção de fotografia, nas cenas analisadas, obedecem a uma organização clássica de filmagem, trazendo a regra dos 180^{o9}. Dessa

⁸ De acordo com ZETLL (2006), quando assistimos a um evento na tela, automaticamente criamos um mapa mental que mostra onde as coisas estão e onde elas deveriam estar.

⁹ a regra dos 180^o#, definida por Nogueira (2010) como uma linha imaginária que atravessa o espaço à frente da câmera, unindo os personagens, colocando o campo das ações no mesmo lado da linha, para a manutenção da continuidade em uma cena

forma, a câmera é posicionada sobre os ombros dos personagens em campo e contracampo. Em relação aos ângulos selecionados pelo diretor, no trecho 36:05, têm como finalidade mostrar o diálogo, a ação e a reação dos atores, bem como evidenciar o teor dramático do enredo.

Os ângulos em questão permitem trazer a baixa profundidade de campo e a ênfase na expressividade dos personagens em planos mais fechados, em um dinâmica de movimento secundário da câmera¹⁰, se por um lado a lente abre e detalha elementos de cena em profundidade de campo, por outro, fecha o quadro para um primeiro plano, em baixa profundidade.

A partir do trecho 39:47 é identificado um *travelling*¹¹ frontal de recuo em com a câmera posicionada de cima. A opção foi feita a partir da premissa de que o ângulo permite não só construir uma vulnerabilidade em torno dos personagens, tornando-os pequenos, bem como de situá-los no cenário, descrevendo o plano em torno da fragilidade deles com relação à história contada. O posicionamento de câmera utilizado pelos criadores da série trabalha, portanto, a serviço da encenação, uma vez que procura restabelecer e reiterar a forma de apresentação da ação dos atores.

O figurino e a intencionalidade dos criadores

Alfred Hitchcock se preocupava excepcionalmente com o figurino dos personagens, em especial ao de Marion Crane, personagem feminina principal do filme. O diretor utilizou do figurino como recurso para a construção dos personagens dentro do filme, já que estão diretamente ligados ao enredo e a identidade dos indivíduos em tela.

Em *Psicose*, Hitchcock queria explorar o estilo clássico, se preocupando não apenas com o estilo de roupa dos personagens, mas também com as suas diversas nuances simbólicas e conceituais, elementos fundamentais que contribuíram para o impacto do filme na sociedade e, conseqüentemente, o seu sucesso nas bilheterias da época.

Sobre a importância do figurino Costa (2018) coloca que:

¹⁰ Bonasio (2002), identifica que na televisão existem três movimentos principais. Um deles é o movimento secundário, caracterizado pela movimentação e manipulação da câmera ou da lente.

¹¹ Deslocamento da câmera perpendicular ao objeto.

O vestuário, nesse sentido, é parte de um processo social, no qual é imposto um sistema de classificação de objetos, destacando-se uma série de signos que, na linguagem do traje, possui um significado pré determinado. No cinema, o figurinista se volta para o indivíduo, na verdade, o personagem sobre o qual desenhará a intenção da narrativa. (COSTA, 2018, p. 3)

O figurino dos atores da série Bates Motel foi reconstituído a partir das referências do filme. Em uma perspectiva distinta do personagem original do filme, a imagem em torno do Norman de Bates Motel traz aspectos sombrios, mas também doces, na busca da empatia pelo espectador em determinados momentos, pois o personagem tem traços de afetividade e gentileza. A dualidade é uma característica muito presente no personagem, visto que, na série, ele tem transtorno dissociativo de identidade procedente de um trauma, como os apagões constantes. Em *Psicose*, Alfred Hitchcock queria que a revelação do cadáver provocasse um choque no espectador. O ideal seria uma “caveira coberta de pele seca e com cabelos cinzentos repartidos ao meio” (BARRON apud REBELLO, 2013, p.153)¹². No filme os criadores usaram um crânio verdadeiro coberto com borracha e pintado.

Na série, por outro lado, o cadáver é representado pela atriz Vera Farmiga. A cena em que Dylan descobre o corpo de Norma na sala de jantar denota que a maquiagem teve a intencionalidade de não mostrar o corpo em estado avançado de decomposição, mas o efeito de congelamento. Isso se deve ao fato de Norman ter transformado o congelador em um santuário para o corpo de Norma Bates, hábito pautado na taxidermia, pois o personagem guardava os animais mortos no freezer para mantê-los conservados para o empalhamento.

A arquitetura de montagem

Antes de analisar um produto audiovisual é necessário que se compreenda como é definida a montagem. Para Dubois (2004), a montagem cinematográfica é a operação

¹² Disponível em:

<https://docplayer.com.br/74478352-Spin-off-e-direcao-de-arte-em-psicose-e-bates-motel-objetos-como-personagens-sinistros-a-servico-da-dualidade-na-narrativa.html>

de agenciamento e encadeamento de planos pelo qual o filme inteiro toma corpo, obedecendo lógicas ideológicas e estéticas a partir de princípios e regras. Nessa concepção, a montagem promove a sutura que instrumentaliza a continuidade do filme. Desse modo, a cena analisada é dividida em três principais atos. O primeiro é constituído pelos planos de estabelecimento que fornecem um mapa mental para o espectador, com imagens de abertura que apresentam quem, onde, o que está fazendo e quando. O segundo ato, por sua vez, é o desdobramento, representa a crise, momento em que os conflitos aparecem. E o terceiro ato é o clímax, com o enfrentamento dos personagens, no qual as ações se intensificam substancialmente e encaminham para a resolução da história.

Durante a cena, no trecho que Dylan e Norman entram em casa, há um plano descritivo onde é apresentado o ambiente, situando o espectador no espaço, um *raccord* de movimento e um *raccord* de eixo, visto que a angulação da câmera muda. Essa escolha de ângulo do montador cumpre a regra dos 30° graus, método no qual assegura a continuidade dos planos dentro da montagem para que não haja um salto na imagem, o que causaria uma sensação de estranhamento no espectador. Para Nogueira (2010, p. 145), a regra dos 30° estipula que entre dois planos de um mesmo assunto ou personagem, a posição da câmera determinada pelo eixo visual do plano diversifique pelo menos 30°, de modo a apresentar duas perspectivas distintas da ação ou do objeto.

Dentro do *take*, o montador utiliza de *raccords*, recurso que exerce a função de assegurar a continuidade entre os planos, possibilitando a construção de sentido entre eles (NOGUEIRA, 2010), para ajudar o espectador a compreender a cena como um todo. Desse modo, quando Dylan entra em casa e tira o casaco, e no plano seguinte ele termina a ação, o montador escolhe o *raccord* de movimento para produzir um efeito de continuação entre os planos, e simular a sequencialidade da ação. Sobre *raccord*, Nogueira (2010, p. 142) coloca que “não é mais do que a continuidade narrativa, temática e/ou perceptivamente lógica dos planos, é a noção fundamental da montagem no sentido mais convencional, ou seja, da montagem narrativa (ainda que não se aplique apenas a esta modalidade)”.

Ademais, os vetores gráficos são elementos que guiam a atenção do espectador e contribuem para a formação do mapa mental por meio dos posicionamentos escolhidos pelos criadores. Zettl (2011, p. 49) aponta que “Os vetores gráficos, de índice e de

movimento são forças representativas que desempenham um papel importante em estabelecer e manter a continuidade de uma tomada para outra”. Na cena de enfrentamento entre Dylan e Norman, é possível decodificar que a partir do momento em que Norman olha para a faca, vetores de índice são percebidos de forma que estes também podem ser definidos como “*Eye trace*”¹³ ou a linha do olhar dos personagens, por meio da qual trazem a dinâmica de mostrar o personagem olhando para o ponto esquerdo da tela e em seguida mostrar o que o mesmo vê no plano seguinte. Essa direcionalidade percebida entre os planos permite que o enredo caminhe para frente, o que traz ritmo e continuidade para reforçar a narrativa como um todo.

A fim de denotar atmosfera de instabilidade, dualidade e estados emocionais confusos, o momento da mesa é organizado por meio da coreografia entre os atores, onde os centros de interesse são modificados dentro da cena, o que podemos caracterizar como montagem vertical¹⁴, pois é identificada a existência de montagem no interior do próprio plano. Somado a isso, as três instâncias denotam a tridimensionalidade do espaço da ação, profundidade de campo e perspectiva, uma vez que o posicionamento de um personagem serve de moldura para o plano de fundo não só a partir da composição, como também da espacialidade e do volume que é dado pelos personagens. Esses elementos direcionam a atenção do olhar do espectador para os centros de interesse empregados e sustentam a dramaticidade presente no enredo.

As habilidades do montador, como a planificação e o emprego de raccords entre os planos, permitem perpassar pelos vários estágios emocionais de Norman e seus diferentes pontos de vista do enredo, principalmente quando é observada a alternância entre o primeiro e segundo ato, quando podemos observar a mudança de tom dos personagens.

Para Leone (2005), é através do corte que a narrativa adquire consistência e avança o drama proposto. Sob essa perspectiva, o encadeamento de ações no *take 16*

¹³ O *Eye trace* é uma técnica de edição para direcionar os olhos do espectador quando uma cena é exibida. O uso dessa técnica permite diferentes tipos de filmagem e edição, extraíndo os limites do público. Um exemplo clássico seria uma flecha disparada da esquerda para a direita. O olho do espectador acompanha a flecha através do quadro da esquerda para a direita e antecipa um impacto da flecha no lado direito no próximo plano.

¹⁴ Sobre a profundidade de campo e a montagem vertical, Nogueira (2010, p. 125) coloca que: “A profundidade de campo permite que, em alternativa ao uso de planos diversos, se encenem diferentes núcleos de ação numa mesma imagem, aproveitando para tal a profundidade que caracteriza a imagem cinematográfica”.

possibilita identificar variados recursos de montagem, em especial o *raccord* de olhar, *eye trace* e o vetor de índice que configuram como elementos fundamentais para estabelecer as camadas de sentido na cena. Uma vez que quando Norman olha para Norma que está em outro plano, o *eye trace* não revela o objeto de visão do personagem que volta o olhar para Dylan, como se estivesse provando que ele está errado em dizer que Norma está morta, personagem que está fora da realidade devido ao seu estado emocional instável. O olhar de Norman no plano fomenta uma unidade narrativa, e estabelece o suspense, servindo de pontapé inicial para fazer os planos posteriores avançarem e se intensificarem dentro da narrativa.

No terceiro bloco da cena, a partir do *take* 47, quando Norman levanta a faca para ameaçar seu irmão, o uso do plano e contra plano, e a técnica chamada “*over the shoulder*”, quando a câmera é posicionada mostrando os ombros de um personagem mas focando em outro, é usada com bastante frequência. O uso desses elementos, priorizados pelo montador, possui um intuito significativo dentro da arquitetura da série. Durante a discussão, os planos e contra planos de Dylan e Norman enfatizam a reação de ambos os personagens diante da ameaça com a faca, criando tensão, e fazendo com que o espectador tenha uma melhor noção da ambientação da cena. O uso frequente desse tipo de enquadramento privilegia a noção direcional do diálogo e dá uma ideia de envolvimento com a história, trazendo traços de realidade, e criando uma certa “empatia” com o público. Sobre campo e contracampo, Nogueira (2010, p. 152) coloca que: “Nas situações de diálogo a linha do olhar é um fator determinante na encenação e na montagem, pois permite uma mais fácil percepção da geografia da cena e da localização dos intervenientes”.

Segundo Leone (2005, p. 65), “o ritmo é resultado do somatório espaço, tempo e movimento”. Deste modo, durante o momento de discussão entre Dylan e Norman, a partir do *take* 45, há uma virada rítmica. O número de cortes aumenta, e os planos começam a ter entre 3 e 6 segundos, e a trilha de suspense se inicia, sustentando a dramaticidade presente na cena. É possível notar que o ritmo da edição durante o desenvolvimento até o clímax da cena, definido pelo conteúdo dos takes, se altera substancialmente, como explica Bonasio (2002).

Nesse sentido, a densidade é delineada pela profusão dos *takes* que mostram Norman tentando esfaquear o seu irmão, por outro lado, a intensidade parte da premissa

causada pela sensação de movimentos frenéticos provocados pelos frames. Isso se chama alta densidade dos cortes, e Murch (2004) aponta que esse tipo de montagem tem se intensificado nas últimas décadas. Essa mudança de duração de planos da cena, juntamente com o som dentro da planificação, mostra como o montador escolhe induzir o espectador a sentir a tensão entre os personagens. Dessa forma, o ritmo acelerado e carregado de emoção da cena se concretiza a partir da ligação do som com a atuação e os planos articulados através dos cortes.

Bonasio (2002) destaca a relevância dos movimentos videográficos para o processo de pós-produção: os primários, caracterizados pela movimentação dos personagens em cena; os secundários, identificados pela movimentação da câmera ou da lente; e os terciários, criados pelas transições e efeitos de edição. Na sequência analisada foi possível perceber o predomínio de movimentos primários dos personagens se deslocando pela *mise-èn-scene* e movimentos secundários de câmera, por meio de seu deslocamento em *travelling* ao redor do cenário, tendo em vista o acompanhamento da coreografia dos atores. No entanto, é possível perceber a partir do trecho 40:16 o movimento terciário causado pelo recurso de fusão utilizado pelos editores da série, que estabelece uma transição entre o plano em que Norman entra em estado de alucinação e o plano em que ele aparece morto no colo de Dylan.

Durante as alucinações de Norman, começa-se com uma montagem paralela que se alterna entre a ilusão de Norman na floresta e o mesmo personagem morrendo nos braços de Dylan. De acordo com Bordwell e Thompson (2013, apud. BARROS, 2019) esse tipo de montagem “[...] nos oferece um conhecimento irrestrito de informações causais, temporais ou espaciais alternando planos de uma linha de ação em um lugar com planos de outros acontecimentos em outros lugares”. Nesse caso, ela também mostra o fim da vida do personagem e sua redenção, quando ele finalmente consegue aquilo que tanto quer: encontrar sua mãe. Nesse reencontro, a regra dos 180°, que permite que o público tenha menos “riscos de confusões espaciais” (NOGUEIRA, 2010, p. 144), é rompida constantemente para ajudar a passar a ideia de que aquilo não se passa na realidade e que, na verdade, é fruto da imaginação do filho de Norma.

Enquanto Norman corre para os braços da mãe, a partir do *take 75*, é possível ver um *raccord* gráfico¹⁵, enquanto ele se transforma em uma criança novamente. Ainda

¹⁵ É quando ocorre a transformação plástica entre objetos semelhantes associados de um plano a outro.

com a intenção de romper com a realidade e enfatizar a emoção da cena, o principal motivo para cortes de acordo com Murch (2004).

Falsos raccords gráficos, cortes que dão ilusão de continuidade, podem ser vistos no momento em que Norma e Norman giram se abraçando. De acordo com Amiel (2007), o faux raccord representa a passagem de um plano a outro que não corresponde às convenções de continuidade da montagem clássica. Por exemplo, quando o espectador sente um “salto” espacial ou temporal, quando os planos ou as cenas não “fazem raccord” logicamente. O falso raccord pode resultar de uma inabilidade, mas hoje é frequentemente uma escolha estética, num cinema moderno que privilegia rupturas. Este ainda é feito seguindo a lógica de Murch (2004) do corte pela emoção e com o intuito de deixar o espectador ciente do caráter lúdico da cena. Com um movimento terciário, uma transição de fusão, a ilusão de Norman acaba e ele é mostrado sem vida nos braços de Dylan. A câmera se encontra próxima dos irmãos, mas com um movimento secundário vai se afastando e abrindo o plano, possibilitando uma visão mais geral da sala, com Norma também morta dentro do ambiente.

A trilha sonora da série e o seu efeito empático

Chion (2008) defende que o valor acrescentado pela música no cinema, possui um efeito empático no espectador, fazendo com que se crie uma emoção específica relativa à situação da história. Nessa perspectiva, ao longo das cenas da cozinha e da sala de jantar, a música participa diretamente da emoção da história, trazendo ritmo, tom e movimento que são combinados com a agitação dos cortes presentes no clímax da sequência e a tristeza proveniente da encenação dos atores ao longo da narrativa.

Os ruídos dos passos, portas e abraços dos personagens, Dylan e Norman, trazem a série ambientação e dramaticidade da cena. Já os ruídos de sala e efeito eram responsáveis pela manutenção do caráter verossímil da imagem enquanto os sons ambientes serviam para indicar quando e onde os fatos ocorriam. Também é importante destacar o papel da trilha sonora musical. A música inicia durante a chegada do Dylan na cena e é constante, com variações para dar destaque ao diálogo entre os irmãos, e permanece até o momento em que o Dylan vomita dando destaque ainda maior entre eles e choque do personagem ao notar a presença da mãe morta sentada à mesa.

A trilha tem um papel muito significativo, primeiro, de causar a sensação de acolhimento em relação ao encontro e, em seguida, ao ser interrompida, de romper essa sensação e trazer o espanto do personagem. Tanto o filme quanto a série valorizam a trilha para construção da dramaticidade e suspense em cena. O desenho sonoro do filme durante o assassinato traz muito impacto ao telespectador. Na série, os momentos de suspense e tensão também são extremamente evidenciados pela trilha sonora arquitetada pelo compositor americano Chris Bacon.

Considerações finais

Bates Motel é, em sua essência, definida pela mise-en-scène, haja vista a influência da cenografia enquanto metáfora para o estado emocional dos personagens. A série conta com uma riqueza de detalhes a relação entre os personagens Norman Bates e sua mãe Norma, além disso, as cenas analisadas são marcadas pela dualidade do personagem Norman Bates, as quais delineiam seus traços de afetividade e de obscuridade em sua personalidade. A baixa densidade dos cortes proveniente da arquitetura de montagem confere aos personagens a possibilidade de coreografar a encenação por meio da espacialidade facilitada pela escala de planos que permitem descrever os cenários com mais detalhes.

As estratégias de montagem durante o clímax possuem instâncias cruciais para a qualidade da finalização da série, uma vez que os cortes se intensificam no momento de tensão entre os personagens. As habilidades do montador, como a planificação e o emprego de raccords entre os planos, permitem perpassar pelos vários estágios emocionais de Norman e seus diferentes pontos de vista do enredo, principalmente quando é observada a alternância entre o primeiro e o segundo ato, quando podemos observar a mudança de tom dos personagens. Vale ressaltar que a combinação entre os elementos propostos pela mise-en-scène e a montagem se relacionam de modo que a narrativa avance. Se por um lado, a estruturação das cenas pela edição condensa o discurso pretendido, fundamentado e organizado pelo diretor, a mise-en-scène, por outro, atua como fundamental condutora para que a história seja contada, servindo de base para o trabalho do montador.

Dessa forma, a disposição espacial decorrente da mise-en-scène e a montagem



criam uma relação entre os planos que constroem uma narrativa contínua dentro do espaço diegético dos personagens no momento em que decorrem as ações, fazendo com que seja evocado, no espírito do espectador, o mapa mental decodificado a partir da resolução da história. Nesse sentido, as cenas são articuladas a partir da evolução de uma história que só é possível devido aos movimentos cenográficos da interpretação dos atores que são associados à mise-en-scène e à planificação.

Referências

- BONASIO, Valter. **Televisão: Manual de produção e direção**. Belo Horizonte: Editora Leitura, 2002;
- BORDWELL, D. **Figuras traçadas na luz**. Campinas, SP: Papyrus Editora, 2008.
- CHION, Michel. **A audiovisualização: som e imagem no cinema**. Texto & Grafia, 2011.
- LEONE, E. **Reflexões sobre a montagem cinematográfica**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.
- LIMA, Letícia. **As relações entre naufrago e lost: As similaridades na linguagem de cinema e televisão**. Curitiba, PR, UTP, 2010.
- MURCH, Walter. **Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2004;
- NOGUEIRA, L. **Planificação e montagem**. [s.l.] Livros LabCom, 2010.
- VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a análise filmica**. Campinas, SP. Papyrus Editora, 2006.
- ZETTL, H. **Manual de produção de televisão**. [s.l.] Cengage Learning, 2017. 15
- OLIVEIRA, Mayara Fior. **Raccords e Faux Raccords e a construção do discurso na montagem cinematográfica**. Orientador: Prof. Dr. Almir Antonio Rosa. 2017.
- BARROS, Erivoneide. **O discurso da montagem eisensteiniana: resistência artística no realismo socialista**. Revista Landa, São Paulo, v. 7, ed. 2, p. 31-48, 2019.
- HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. 1. ed. [S. l.]: Garamond Ltda, 2000.