

Psicose e Bates Motel:

similaridades na transposição da narrativa do filme para o seriado de televisão

Resumo

Analisa-se a transposição da narrativa cinematográfica para a televisiva em relação ao filme *Psicose* (1960, Alfred Hitchcock) e o seriado *Bates Motel* (2013). Foi feito um estudo de elementos a partir da estética, da narrativa e da técnica audiovisual. A pesquisa é de caráter descritiva e analítica, com abordagem qualitativa. Como resultado foi possível obter maior entendimento na transposição de personagens do cinema para a televisão, assim como uma visão crítica a respeito das similaridades das produções audiovisuais.

Palavras-chave: cinema; seriado de televisão; personagens; narrativas; transposições.

Resumen


Se analizaron las transformaciones de la transposición cinematográfica *Psicosis* (1960, Alfred Hitchcock) para el seriado *Bates Motel* (2013). Se hizo un estudio de los elementos a partir de la estética, la narrativa y las artes visuales. La investigación es de carácter descriptivo y analítico, con enfoque cualitativo. Como resultado fue posible obtener una mayor comprensión de la transposición de personajes del cine a la televisión, así como una visión crítica acerca de las similitudes de las producciones audiovisuales.

Palabras clave: cine; series de televisión; personajes; narrativas; transposiciones.

Abstract

It is analyzed the transposition of the movie narrative to television about the film *Psycho* (1960, Alfred Hitchcock) and the *Bates Motel* series (2013). A study of elements was made about the aesthetics, narrative and visual arts. The research is characterized as descriptive and analytical, with qualitative approach. As a result it was possible to obtain greater understanding in the transposition of characters from film to television, as well as a critical view about the similarities of audiovisual productions.

Keywords: cinema; television series; characters; narratives; transpositions.



Rafael Jose Bona¹
Lucas Leandro Batista³

¹ Doutorando em Comunicação e Linguagens (PPGCOM/UTP) - Linha de Pesquisa Estudos de Cinema e Audiovisual. Docente e Pesquisador da Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI) e da Universidade Regional de Blumenau (FURB).

² Graduado em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda (UNIVALI)

Introdução

Uma história é, essencialmente, uma expressão de como a vida muda, ou as razões que a fazem mudar. Porém, as próprias plataformas utilizadas para se contar uma história se modificaram com o passar dos anos. Um exemplo é a criação dos meios de comunicação como o cinema e a televisão (MCKEE; FRYER, 2003).

Nas primeiras exhibições de filmes, não haviam projeções sonoras ou legendas. A história era compreendida com o auxílio de um homem que explicava os acontecimentos ao lado da tela (CARRIÈRE, 2006).

Com o passar dos anos, o cinema evoluiu e se popularizou, trazendo novas tecnologias como os efeitos sonoros, as cores e os efeitos visuais especiais, além de novos movimentos de câmera, planos e enquadramentos. Muitas de suas características foram transferidas para peças televisivas como as telenovelas, os comerciais e os seriados de televisão.

No universo cinematográfico, destacam-se alguns diretores como Charles Chaplin (1889-1977), Federico Fellini (1920-1993) e Stanley Kubrick (1928-1999). No gênero suspense, um dos diretores aclamados é Alfred Hitchcock (1899-1980), que abordou o gênero em diversos filmes como *Janela Indiscreta* (1954), *Os Pássaros* (1963) e, possivelmente, o mais conhecido, *Psicose* (1960). O filme contou com a participação de Anthony Perkins (1932-1992) e Janet Leigh (1927-2004) e foi grande fenômeno de público. Em 2013, o canal de televisão A&E - Universal Channel, no Brasil - começou a veicular o seriado *Bates Motel*, que conta a vida das personagens de *Psicose*: Norma (Vera Farmiga) e seu filho Norman (Freddie Highmore), quando recém fundam o Motel Bates. O seriado é uma visão contemporânea dos produtores Anthony Cipriano, Carlton Cuse e Kerry Ehrin, a partir de uma narrativa iniciada antes do filme *Psicose*.

Nesse cenário, estudou-se a transposição dos personagens Norman Bates e sua mãe, do filme *Psicose* para o seriado de televisão *Bates Motel*, utilizando algumas cenas selecionadas do filme de Hitchcock, de 1960, e comparando-as com alguns episódios da primeira temporada, de 2013. Tais comparações foram baseadas em conceitos de estética audiovisual, narrativa e técnica audiovisual.

O questionamento principal da pesquisa foi: como os personagens Norma e Norman Bates são transpostos do filme *Psicose* para o seriado *Bates Motel*? A partir disso, foram criadas perguntas relacionadas que possuíram a função de complementar o estudo. Desta maneira, foi questionado se existia similaridade na relação entre mãe e filho no filme e no seriado, se as personagens apresentavam características comportamentais semelhantes entre o seriado e o filme e se existia proximidade contextual entre as duas mídias.

O objetivo geral da pesquisa, portanto, foi analisar os personagens Norma e Norman Bates apresentados no filme *Psicose* e sua representação no seriado de televisão. Como objetivos específicos foram estabelecidos: fazer análise da estética audiovisual, abrangendo o figurino e o cenário

utilizado no filme e no seriado; e analisar a técnica audiovisual, como planos e enquadramentos utilizados no filme e no seriado.

Dentro desse contexto, Koolman e Röhm (2013) mostram a atualidade desta obra cinematográfica quando relembram a cena do filme em que Norman está despejando o carro da mulher assassinada no chuveiro, livrando-se das evidências. Eles explicam que nesta cena, Hitchcock faz com que sejamos coniventes com o dono do motel, Norman Bates. Quando o carro fica submerso no pântano apenas pela metade, quase todo mundo na plateia pensa: “Ah, não”.

Revisão de literatura

Uma produção cinematográfica engloba uma série de recursos, por vezes técnicos, que capacitam a criação de uma história. Tais recursos são necessários para passar as informações ou possivelmente transmitir um sentimento desejado. Alguns exemplos destes recursos são os elementos filmicos não específicos citados por Martin (2001). Dentre eles estão os figurinos, os cenários e o desempenho dos atores. Em relação aos figurinos, o autor cita Eisner, que afirma que ele “nunca é um elemento isolado.” O figurino é escolhido com alguma função que pode ser diversificada como destacar algum ato ou gesto dos personagens

Os figurinos podem ser classificados em três principais categorias. Os de tipo *realistas*, em que existe uma preocupação com a moda da época. Em sequência, há a categoria dos figurinos *pararrealistas*, que se inspira na moda da época também, contudo, é feita uma caracterização. E, por último, encontram-se os figurinos simbólicos, os quais não possuem quaisquer alinhamentos com a moda da época. Estes possuem a função de representar simbolicamente o estado de espírito dos personagens (MARTIN, 2001).

Os cenários também são importantes elementos no cinema e podem ser construídos ou naturais, independentemente se são interiores ou exteriores e se classificam em três categorias. Os realistas não pretendem representar nada além daquilo que são. Em seguida, o autor descreve que o cenário impressionista “é escolhido em função da dominante psicológica da ação, condiciona e reflete, ao mesmo tempo, o drama das personagens” (MARTIN, 2001, p. 79). O cenário impressionista é natural, diferente do expressionista. O autor encerra as categorias, apresentando os cenários expressionistas, que são aqueles utilizados em função de apresentarem uma visão subjetiva do mundo e que é “expressa pela deformação e estilização simbólica” (MARTIN, 2001, p. 79). Ambos – figurino e cenário – são elementos que apoiam e devem estar alinhados com a narrativa proposta.

Brait (1985) cita Forster (1969) ao descrever os componentes de uma narrativa: “Forster encara a intriga, a história e a personagem como os três elementos estruturais essenciais ao romance e trabalha o ser fictício como sendo um entre os componentes básicos da narrativa” (BRAIT, 1985, p. 41).

De fato, a intriga e a história estão muito conectadas, sendo uma

intersectada à outra. Igualmente acontece com a relação personagem/ história. “Personagem e história vivem uma interação perpétua” (COMPARATO, 2009, p. 124).

Estes personagens são seres complexos, com características, preferências e uma história pessoal. “Uma personagem tem de ser única; ter suas impressões digitais como qualquer outro ser humano, um passado, uma infância, uma adolescência, sofrimentos e alegrias” (COMPARATO, 2009, p. 128). As personagens devem possuir o que os humanos possuem, mas principalmente uma história única e particular.

Em uma história, seja ela um romance, ou um roteiro cinematográfico, o personagem, geralmente, interage com elementos externos incluindo outras personagens que podem ajudar a evoluir a trama. Field (2007) ressalta que se o seu personagem age, alguém, ou alguma coisa, terá que reagir de modo que faça o seu personagem reagir, deste modo, criando uma nova ação que irá criar uma nova reação.

“A história segue com o propósito de descrever como, em um esforço para reestabelecer o equilíbrio, as expectativas subjetivas do protagonista vão em choque a uma realidade objetiva não cooperativa. Um bom contador de história descreve como é lidar com essas forças opostas” (MCKEE; FRYER, 2003)³.

As “forças opostas”, citadas por Mckee e Fryer (2003) e a “ação e reação” apresentada por Field (2007), pode ser observada quando Comparato (2009, p. 162) refere-se à função dramática, citando Aristóteles. “Para Aristóteles, o dramático é uma reação de fatos e acontecimentos, entre causa e efeito, encadeados segundo uma ordem criada pelo autor”.

O roteirista usa recursos como antecipação, expectativa, inversão de expectativas, surpresa, curiosidade, dúvida, suspense e perigo, entre outros elementos, para construir uma direção dramática. Ele ainda afirma que o conjunto de protagonistas (e atores secundários), ação (história) e *plot*, formam uma ação dramática (COMPARATO, 2009).

Porém, não são apenas ferramentas como a narrativa e a estética que utilizam recursos próprios para reforçar a linguagem da peça audiovisual. A aplicação da câmera cinematográfica utiliza uma série de técnicas para atribuir sentidos às imagens, como explicam Koolman e Röhm (2013). Para os autores, fatores como a altura a qual a câmera está, sua distância do objeto e ângulo o qual está posicionado, adicionam significado à cena.

A maneira de utilizar a câmera é, por vezes, imperceptível, como afirma Carrière (2006, p. 175) “a câmera é um olho especial, mais diferente do que percebemos. Nosso olho pode passar rapidamente de um objeto ao outro. [...] Numa câmera, não há essa maneira humana de ver”.

A câmera utiliza de vários recursos que trazem ainda mais significado para a imagem. O espectador não se encontra em cena e percebe apenas o que é mostrado por meio da visão objetiva da câmera.

Os enquadramentos, segundo Martin (2001), possuem cinco principais funções: eliminar elementos do enquadramento; mostrar algo menor e significativo; compor aleatoriamente o conteúdo do quadro; alterar o ponto

³ Tradução livre de: The story goes on to describe how, in an effort to restore balance, the protagonist’s subjective expectations crash into an uncooperative objective reality. A good storyteller describes what it’s like to deal with these opposing forces.

de vista daquele que está assistindo; e fazer uso da profundidade de campo para trazer efeito dramático.

Os planos utilizados também devem estar condizentes com a ação dramática da cena e deve manter clareza em relação à narração. O autor não os numera ou categoriza, devido à sua infinidade de opções e possibilidades. Porém, ele levanta duas vertentes relacionadas aos planos: a função explicativa e a função psicológica. O autor ressalta o uso do grande plano: “Evidentemente que é no grande plano do rosto do ser humano onde melhor se manifesta a força de significação psicológica e dramática do filme” (MARTIN, 2001, p. 49).

Para Field (1982, p. 191), a adaptação – ou transposição – é o mesmo que criar um novo roteiro. Maneiras diferentes de se contar uma história são exigidas no momento em que existem em meios de comunicação diferentes.

Todas as adaptações passam por processos que são realizados de diferentes maneiras e graus de imersão. Alguns gêneros e mídias utilizam a adaptação para contar histórias (como os livros, romances), outros para mostrá-las (as mídias performáticas) e há aquelas que possibilitam a interação física e sinestésica (os videogames, parques temáticos etc.). Estas três formas de interação possibilitam a teorização da adaptação a partir de indagações como “o que, quem, por que, como, quando e onde” (HUTCHEON, 2013, p. 15). Todo processo ou produto de uma adaptação pertencem a um contexto temporal, a um local, uma sociedade e uma cultura. Ela não existe sem mudanças de valores e significados de uma história para o local em que está se adaptando o produto. Está sempre de acordo com o “engajamento” ou “modo de interação”, termo conceituado a partir das três formas de contato com as histórias: contar, mostrar e interagir. A autora ainda explica que:

A mudança de foco de mídias específicas, em particular, para o contexto mais amplo dos três principais modos de engajamento com as histórias (contar, mostrar e interagir) permite-nos trazer à tona uma série de preocupações diferentes. [...] os diferentes gêneros e mídias dos quais e para os quais as histórias são transcodificadas no processo de adaptação não são apenas entidades formais; [...] eles também representam modos distintos de interagir com os públicos. (HUTCHEON, 2013, p. 14-15).

São muitos os embates teóricos sobre as questões de adaptações. Há quem diga que a adaptação para o cinema ou para televisão, assim como para qualquer mídia é um texto inferior. A adaptação não precisa ter uma reprodução ou certa fidelidade da obra original, e isso não deveria guiar nenhuma teoria da adaptação pois ela é sempre uma transposição anunciada de alguma obra específica ou de várias com suas particularidades. É uma relação intensa com o passado no qual vários elementos podem ser aproveitados. A adaptação também está envolta no contexto em que ela é produzida em termos “culturais, sociais, intelectuais e estéticos” (HUTCHEON, 2013, p. 169).

Para Comparato (2009), há diversos tipos de adaptações que são baseadas na fidelidade para com a história original. Dentre elas, são citadas as categorias:

- Adaptação propriamente dita: pretende ser o mais fiel possível a obra;
- Baseado em: a história deve manter-se íntegra porém, pode existir algumas alterações;
- Inspirado em: é criada uma nova estrutura a partir da obra original;
- Recriação: o *plot* principal é mantido, alterando-se os personagens, o espaço e o tempo.
- Adaptação Livre: não há alterações de localização, personagem ou tempo, apenas dá-se mais ênfase a um dos eventos apresentados.

Dentre as adaptações dos diversos meios, destaca-se a transposição do cinema para a televisão. Para Comparato (2009, p. 38), “a tela de TV converteu-se na maior sala de projeção de cinema.” O material produzido para o cinema vai constantemente para a televisão em forma de ficção seriada.

Um dos formatos de produtos televisivos mais radicados nas grades de programação do mundo todo é o das ficções seriadas. Machado (2005) explica que há várias razões pelo fato de a televisão ter adotado, ao longo dos anos, a serialização para estruturar seus produtos midiáticos. Isso está totalmente relacionado a um modelo industrial, adotando as mesmas características da produção em série. Entretanto, o autor faz ressalva que não foi a televisão que criou a forma de narrativa seriada. Isso já existia na literatura, em jornais, no rádio, e também no cinema “que forneceu o modelo básico de serialização audiovisual de que se vale hoje a televisão” (MACHADO, 2005, p. 86).

Em relação às ficções seriadas televisivas, estas possuem uma estrutura semelhante ao cinema, porém, de forma menor em relação ao tempo da narrativa. Para Comparato (2009), um seriado de televisão tem em média 50 minutos de duração.

Machado (2005) constata que há três tipos principais de narrativas em formato seriado na televisão: uma única narrativa (com várias narrativas paralelas ou entrelaçadas); um segundo caso é quando acontece uma narrativa completa e autônoma, em que a história possui os três atos, porém, os personagens e uma situação narrativa semelhante ocorre no próximo episódio; o terceiro tipo de serialização, o que mais se preserva na narrativa é o espírito geral da história em que podem mudar o local, o tema, os personagens, o diretor, o produtor, no qual cada unidade é uma narrativa independente.

Procedimentos metodológicos e análise

Os procedimentos metodológicos foram escolhidos com o intuito de captar de maneira mais apropriada as informações necessárias, assim como o entendimento das mesmas para a obtenção dos resultados. O estudo teve a intenção de analisar o filme *Psicose* e observar as similaridades encontradas no seriado de televisão *Bates Motel*. A pesquisa classificou-se como descritiva e analítica, com abordagem qualitativa.

Para a realização da análise foram escolhidas cinco cenas do filme que acompanhavam cinco cenas do seriado, selecionadas pelo critério

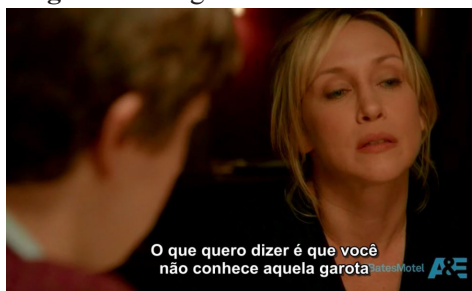
de semelhança definido pelos autores. Esta seção do artigo refere-se à apresentação dos resultados das análises. Durante os estudos das cenas do filme *Psicose* e do seriado *Bates Motel*, foi construído um quadro comparativo que apresentou as semelhanças das produções, baseados na estética audiovisual, narrativa e técnica audiovisual.

Figura 1: Imagem do filme



Fonte: recorte dos autores

Figura 2: Imagem do seriado



Fonte: recorte dos autores

Figura 3: Imagem do filme



Fonte: recorte dos autores

Figura 4: Imagem do seriado



Fonte: recorte dos autores

As cinco cenas do filme e aquelas equivalentes às retiradas do seriado foram reunidas em cinco análises que comparam os resultados. Ao assistir às cenas os autores registraram recortes de imagens que, posteriormente, foram utilizadas para a criação de um quadro comparativo. Deste modo, a visualização das semelhanças ficou ainda mais evidente.

A análise 01 foi constituída pela cena do filme: “**Marion escuta a discussão entre Norman e a mãe**” e a do seriado: “**Discussão entre Norma e Norman (1ª temp., 7º ep.)**” (Figuras 01 a 04). A análise 02 foi composta pela “**Morte de Marion**” e a “**Morte de Blaire (1ª temp., 10º ep.)**”, do filme e do seriado, respectivamente (Figuras 05 a 12). A análise 03 foi a partir da cena do filme: “**A morte de Arbogast**” e “**A morte de Keith Summers (1ª temp., 1º ep.)**” do seriado (Figuras 13 a 16). A análise 04 foi constituída pela cena do filme: “**Lila encontra o corpo da mãe**” e do seriado: “**Norma encontra o corpo de Zack Shelby (1ª temp., 8º ep.)**” (Figuras 17 a 20). A quinta e última análise foi composta pela “**Cena que mostra Norman preso**” e a “**Cena que mostra Norma presa (1ª temp., 5º ep.)**” (Figuras 21 a 24).

Figura 5: Imagem do filme



Fonte: recorte dos autores

Figura 6: Imagem do seriado



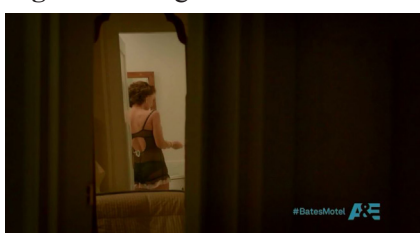
Fonte: recorte dos autores

Figura 7: Imagem do filme



Fonte: recorte dos autores

Figura 8: Imagem do seriado



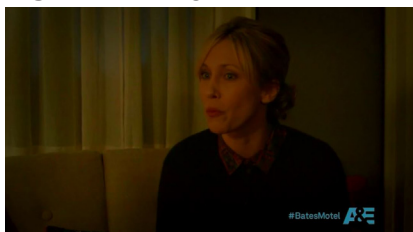
Fonte: recorte dos autores

Figura 9: Imagem do filme



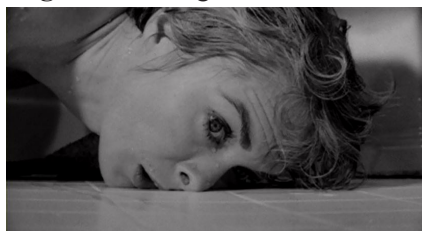
Fonte: recorte dos autores

Figura 10: Imagem do seriado



Fonte: recorte dos autores

Figura 11: Imagem do filme



Fonte: recorte dos autores

Figura 12: Imagem do seriado



Fonte: recorte dos autores

Inicialmente, para cada cena escolhida foram criados três quadros, compactados em apenas um neste artigo científico, devido ao grande número de material analisado. Cada área foi comparada em um quadro, englobando dois aspectos principais. Primeiramente, foi estudada a área de estética audiovisual, a qual inclui uma análise de aspectos como figurinos e cenário de ambas as produções. Em seguida, foram comparadas as narrativas, abrangendo um estudo da personagem e a ação dramática. E, por último, foi analisada a técnica audiovisual, em que foram comparados os planos e os enquadramentos.

Figura 13: Imagem do filme



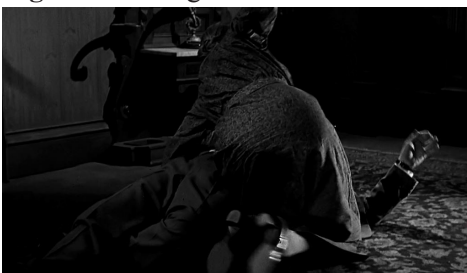
Fonte: recorte dos autores

Figura 14: Imagem do seriado



Fonte: recorte dos autores

Figura 15: Imagem do filme



Fonte: recorte dos autores

Figura 16: Imagem do seriado



Fonte: recorte dos autores

O quadro, a seguir, separa cada análise – as quais englobam uma cena do filme e a equivalente do seriado – dividindo assuntos estudados, dentre eles, estética audiovisual, narrativa e técnica audiovisual.

Quadro 1: Análises das cenas do filme *Psicose* e do seriado de televisão *Bates Motel*

| | Estética audiovisual | Narrativa | Técnica audiovisual |
|--|--|--|---|
| Análise 01 (Figuras 01 a 04) | Filme: Figurino realista, cenário expressionista da casa – período noturno e chuva fraca – e realista do quarto do motel. Seriado: Figurino pararealista. Cenário expressionista da casa - período noturno e chuva fraca – e realista do interior da cozinha. | Filme: Mãe dominadora, crítica e agressiva em relação ao contato do filho com outra mulher (Marion) e comportamentos promíscuos. Marion escuta a conversa. Seriado: Mãe dominadora, crítica e agressiva em relação ao contato do filho com uma garota (Bradley) e relações sexuais. | Filme: Close em Marion e plano geral com função explicativa da casa. Enquadramento que exclui Norman e a mãe e utiliza de visão subjetiva. Seriado: Função psicológica, aproximando-se em momentos tensos e afastando-se com função explicativa. |
| Análise 02 (Figuras 05 a 12) | Filme: Figurino realista e pararealista. Cenário expressionista – escritório -e realista – suíte do motel. Seriado: Figurino pararealista. Cenário realista – sala e suíte da casa da professora (Blaire). | Filme: Norman vê Marion despindo-se e se sente atraído por ela. A figura da mãe aparece e a mata no chuveiro. Seriado: Norman vê Blaire trocando de roupa e se sente atraído. A figura da mãe aparece e Blaire é morta. | Filme: Planos explicativos, enquadramentos que evitam mostrar nudez. Visão objetiva de Norman e mudança de ponto de vista. Seriado: Função psicológica, visão objetiva de Norman e profundidade de campo com ação dramática. |
| Análise 03 (Figuras 13 a 16) | Filme: Figurino e cenário realistas. Cena acontece na escada de madeira da casa. Seriado: Figurino e cenários realistas. Cena se passa na cozinha. | Filme: Detetive invade a casa para falar com a mãe e ela o mata, esfaqueando-o. Seriado: Ex-proprietário invade a casa, violenta Norma e ela o mata esfaqueado. | Filme: Planos com função explicativa. Close no rosto com função psicológica. Alteração do ponto de vista e exclusão do rosto da mãe. Seriado: Planos com função explicativa e psicológica e alteração constante do ponto de vista do observador. |
| Análise 04 (Figuras 17 a 20) | Filme: figurino realista e pararealista. Cenário expressionista e realista. Seriado: Figurino realista e cenário realista. | Filme: Mulher entra na casa para investigar o assassinato da irmã, entra no quarto da mãe, desce ao porão e encontra o cadáver da mãe. Seriado: Mãe entra no quarto e encontra o cadáver do detetive. | Filme: Planos com função explicativa e psicológica. Visão objetiva da mulher. Seriado: Mostra apenas partes do cadáver. |
| Análise 05 (Figuras 21 a 24) | Filme: Figurino e cenário realistas. Sala de prisão. Seriado: Figurino e cenário realistas. Sala de prisão. | Filme: Norma está sozinha na prisão, recebe a visita dos filhos, nega sua culpa e os manda embora. Seriado: Norman está sozinho na prisão e pensando com a voz da mãe. Nega sua culpa. | Filme: Plano vai de explicativo a psicológico. Quase ausente de mudança de enquadramento. Seriado: Variando entre explicativo e psicológico. Com alteração de ponto de vista. |

Fonte: Os autores, a partir das análises realizadas

O quadro foi considerado fundamental para a pesquisa por englobar aspectos importantes em produção audiovisual e pelo fato de terem sido percebidas questões em que ambos, filme e seriado, possuem similaridades.

Apresentação e discussão dos resultados

Dentre as cenas analisadas do filme *Psicose*, o figurino foi descrito em sua maioria como realista. Martin (2001) descreve o figurino realista como aquele que condiz com a moda da sua época. Rebello (2013) comprova a

afirmação quando cita que as roupas de Janet Leigh (Marion Crane) não foram feitas, mas compradas em uma loja popular. Em *Bates Motel* também foram considerados em sua maioria, realista, porém em algumas cenas foram encontrados traços pararrrealistas que faziam referências ao filme. Segundo Martin (2001), o figurino pararrrealista possui elementos de caracterização que o separam do realista.

Figura 17: Imagem do filme



Fonte: recorte dos autores

Figura 18: Imagem do seriado



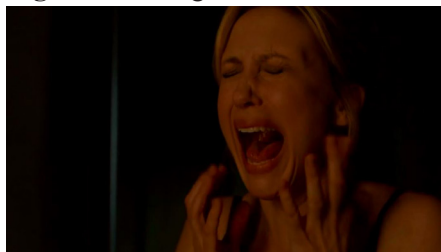
Fonte: recorte dos autores

Figura 19: Imagem do filme



Fonte: recorte dos autores

Figura 20: Imagem do seriado



Fonte: recorte dos autores

Os cenários do filme foram classificados como expressionistas/realistas. Apesar de algumas localizações – como a casa do condado da cidade e os quartos do motel – serem consideradas realistas, a antiga casa é um grande elemento dramático.

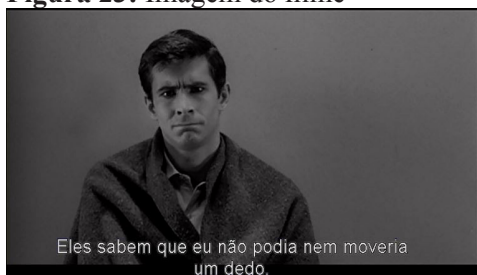
No seriado de televisão foi percebida uma semelhança quase idêntica em alguns cenários, como o motel e a casa. Devido à passagem do tempo, e do advento às novas tecnologias, houve algumas modificações internas. Também foi possível perceber que algumas localizações de *Bates Motel* se passam em cenários semelhantes – ou nos mesmos – aos escolhidos de suas cenas equivalentes ao filme, como a sala de prisão e o interior da casa.

Figura 21: Imagem do filme

Fonte: recorte dos autores

Figura 22: Imagem do seriado

Fonte: recorte dos autores

Figura 23: Imagem do filme

Fonte: recorte dos autores

Figura 24: Imagem do seriado

Fonte: recorte dos autores

O número de personagens presentes nas cenas, em sua maioria, alterou-se do filme para seriado. A figura da mãe esteve presente em todas as cenas analisadas. No filme, a mãe é violenta e dominadora com o filho, segundo suas falas. Norma, do seriado de televisão, possui semelhanças de comportamento com a representada na peça cinematográfica.

Foi observado nela condutas de violência, raiva e possessividade em relação ao filho. Também foi percebido que mais de uma vez Norma é atormentada com acontecimentos negativos dirigidos a ela – como sofrer violência sexual e ser presa – indo de vítima a vilã. Os produtores da série fazem com que tenhamos sentimentos similares aos de Norman com a mãe, indo de compaixão e afeição à repreensão e raiva.

O filho, no filme, está dominado pela personalidade da mãe. Ele tenta manter a calma mas acaba por perder a paciência. Ele acredita que sua mãe precisa dele, porém não consegue conviver com ela. No seriado, o personagem normalmente concentra-se em tentar ajudar ou defender a mãe. Ele é passivo porém, acaba por ficar nervoso e agressivo com os comportamentos dela. Por mais que Norman tente desviar das influências da mãe em todas as cenas analisadas em que ele aparece, Norma o influencia a fazer algo que ele – por mais que discorde - acaba por fazer.

Na ação dramática das cenas foram observadas similaridades, principalmente no contexto das histórias. Temas como repressão – ou o próprio ato – sexual que acaba em ataques de fúria, são vistos constantemente em ambas as produções, assim como as consequências destes ataques. Em sua maioria, foram observadas situações nas quais

Norman é posicionado entre a mãe e a outra mulher e ambos sofrem com os resultados dos assassinatos cometidos.

Os planos foram, em sua maioria, compostos com ambas as funções, explicativas e psicológicas. Segundo Martin (2001), planos mais abertos possuem funções explicativas como, por exemplo, contextualizar, ou apresentar o ambiente. Todas as cenas do seriado possuem ambas as funções e no filme foi percebido mais sequências explicativas do que em *Bates Motel*.

Os enquadramentos do filme *Psicose* possuem muitas funções e algumas se mantêm em quase todas elas. É observada a presença de visão subjetiva constantemente, assim como a função de excluir algum elemento da cena – como o rosto da mãe, por exemplo. A visão subjetiva também é percebida no seriado, juntamente como o uso da profundidade de campo para criar um efeito dramático. A alteração do ponto de vista do observador é encontrada em praticamente todas as cenas, mantendo-se mais constante em cenas com menos ação.

Considerações finais

As transposições de uma história podem abranger vários tipos de adaptações. Comparato (2009) as classifica segundo sua fidelidade com a história original. *Bates Motel* apresenta uma transposição de personagens e traz similaridades do filme de 1960. Segundo Rebello (2013), *Psicose* foi avaliado, em 1980, como um dos trabalhos mais importantes da história do cinema. O autor ainda completa que nos trinta anos que seguiram após o lançamento do filme, ele deixou a mera popularidade para “entrar nos anais da cultura pop” (REBELLO, 2013, p. 206).

O estudo foi de grande valia, não apenas por compreender a transposição de algum personagem e as similaridades das produções, mas também por perceber vários elementos filmicos que, além de acompanhar o personagem, dão forma a ele. Para compreender melhor como foi feita a transposição, realizou-se uma análise da estética audiovisual, narrativa e a técnica audiovisual.

A partir desta análise foi percebido que a transposição das personagens do filme para o seriado mantém muitas das características de personalidade reconhecidas no filme. Também foram percebidas similaridades capazes de criar uma relação com o filme – seja relacionado aos cenários ou a criação de personagens equivalentes.

A relação entre a figura da mãe e o filho possuem características semelhantes observadas. A repressão da mãe em assuntos como sexo ou mulheres – ainda mais as pouco conhecidas – e a passividade do filho que termina com um surto de nervosismo são algumas características pessoais e presentes na relação entre eles. Uma visão geral traz a ideia de que possuem uma relação cheia de ciúmes, culpa, raiva, amor e a necessidade da presença um do outro.

Porém, não é somente a relação dos personagens e suas características

comportamentais que deixaram clara uma proximidade contextual. O cenário do seriado foi possivelmente um dos elementos que mais deixaram claras as possíveis influências do filme. O figurino, em alguns momentos, também foi de grande importância para conectar as personagens das duas produções. Talvez, o que mais tenha sido diferenciado, foram as análises das técnicas audiovisuais. Porém, em alguns momentos foram percebidas semelhanças, como a visão objetiva de Norman na segunda análise, ou a aproximação da câmera em momentos de tensão, como foi com a morte de ambos os invasores na terceira análise.

Psicose é uma obra cinematográfica que, segundo Rebello (2013), influenciou uma série de filmes de suspense e diretores como Francis Ford Coppola, Brian de Palma e Roman Polanski. Sua origem é um marco, não somente no cinema, mas na cultura pop. Reconhecer estes personagens vivos embaixo de uma outra pele pode ser um fato empolgante para aqueles que ainda se arrepiam com a melodia dos violinos criada por Bernard Herrmann (1911-1975), compositor musical do filme. A transposição das personagens no seriado *Bates Motel* é um interessante meio de os fãs reverem os cenários e continuarem ligados à narrativa.

Deixa-se de sugestão para pesquisas, uma análise comparativa do reconhecimento da música tema do assassinato no banheiro composta por Herrmann em comparação ao filme *Psicose*. Outra sugestão é uma pesquisa da transposição do romance *Psicose*, de Robert Bloch e sua transposição na obra cinematográfica homônima de Hitchcock. Ainda, uma terceira análise sugerida, é um estudo das plataformas transmídia do seriado de televisão *Bates Motel*.

Referências

BRAIT, Beth. *A personagem*. São Paulo: Ática, 1985.

CARRIÈRE, Jean-Claude. *Linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro: teoria e prática*. São Paulo: Summus, 2009.

FIELD, Syd. *Manual do roteiro*. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1982.

_____. *Screenplay: the foundation of screenwriting*. Nova Iorque: Bantam Dell, 2007.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. 2ª ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.

KOOLMAN, Jan; RÖHM, Klaus-Henrich. *A linguagem do cinema*. Porto

Alegre: Bookman Editora, 2013.

MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. 4ª ed. São Paulo: Editora Senac, 2005.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Lisboa: Dinalivro, 2001.

MCKEE, Robert; FRYER, Bronwyn. *Storytelling that moves people*. Cambridge: Harvard Business Review, 2003.

REBELLO, Stephen. *Alfred Hitchcock e os bastidores de Psicose*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.

RECEBIDO EM: 24/04/2016 ACEITO EM: 06/09/2016