
Doze Quartos, Doze Vagas: A Direção de Arte em *Psicose* e *Bates Motel*¹

Jocy Meneses dos SANTOS JR²

Jéssica Reis ARAUJO³

Patrícia AZAMBUJA⁴

Universidade Federal do Maranhão, São Luís, MA.

RESUMO

A ampliação das plataformas de distribuição de conteúdos audiovisuais vem diversificando gêneros e linguagem. Logo percebe-se a relevância em buscar maior entendimento para essa diversidade, assim como possíveis influências recentes dos elementos que compõe a narrativa do cinema para a televisão. Foi realizada uma análise dos elementos da direção de arte do filme *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock, e da série de TV *Bates Motel* (2013-2017), que nele se inspira, com o intuito de refletir sobre efeitos desse marco da história do cinema na produção de um produto audiovisual novo e com caráter contemporâneo. A pesquisa é de caráter descritivo e analítico.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; série; *spin-off*; produção audiovisual; elementos visuais.

1 *Psicose Versus Bates Motel*

O conceito básico de *Psicose* (1960) 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 devoção, a loucura, a obsessão, o voyeurismo e a luxúria. A atmosfera do filme é misteriosa, sufocante e sinistra. A forma de trabalhar conceitos como “lar” e “família” é chocante. É demonstrado como o isolamento, a melancolia e a solidão podem tornar uma pessoa ameaçadora devido à sensação de aprisionamento e clausura. O filme se passa no período em que foi filmado (fim dos anos 50) devido a questões financeiras (a produção do filme contava com um orçamento bastante enxuto) e comerciais (potencializando a identificação por parte do público com as situações apresentadas e os personagens).

A série *Bates Motel* tem como proposta ser um prelúdio da história do filme *Psicose*, mostrando a aquisição da casa e do hotel por Norma Bates e a posterior mudança

¹ Trabalho apresentado no IJ 4 – Comunicação Audiovisual do Intercom Junior do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017.

² Estudante de Graduação do Curso de Design da UFMA, e-mail: jocy.meneses@gmail.com

³ Estudante de Graduação do Curso de Design da UFMA, e-mail: jessica.ra@live.com

⁴ Orientadora do trabalho, 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. E-mail: patriciaazambuja@yahoo.com.br.

dela e de seu filho Norman para lá. Para a série, era interessante demonstrar o surgimento do caráter psicótico de Norman (conhecido por todos através do filme). A relação com a mãe, que ultrapassa os sentimentos comuns de um filho pela mãe é pontuada. É perceptível o grande poder de Norma sobre a vida do filho e a forte ligação entre eles. Esse vínculo entre mãe e filho tem relação com a insanidade de Norman, tocando em um dos pontos chave do filme de 1960: a abordagem da família de modo pouco convencional. No entanto, a série é contextualizada nos dias atuais, tomando *Psicose* como referência, mas não de modo absoluto, o que dá liberdade criativa aos criadores da série para inovarem em sua abordagem.

2 Cenário e Objetos Cenotécnicos

O cenário de ambos os projetos é bastante 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 modernidade, banal e de classe média. É possível apreender o contraste visual entre a verticalidade da casa e a horizontalidade do motel, que é outro recurso para criar essa atmosfera dual. Além disso, em ambos os casos é dito que o local está se tornando esquecido devido a um acontecimento (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 01: A casa e o motel dos Bates (em *Psicose*, à esquerda; e em *Bates Motel*, à direita).

Fonte: Capturas de tela de cenas das produções.

Em *Psicose*, 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 02: *House by the Railroad*, 1925 (esquerda) e casa da Família Addams (centro e direita)

Fonte: Museum of Modern Art (MoMA); New Yorker.

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. 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. Ambos os cenários foram construídos em estúdio.

No caso de Bates Motel, a referência mais explícita para a criação desses cenários é o próprio filme de Hitchcock, também visando que o projeto transmitisse a sensação de ambientação verossímil. Esses cenários com aura de ruína e, de certo modo, claustrofóbicos, são contrastados com diversos ambientes contemporâneos, muito iluminados em grande parte das vezes, localizados na cidade. Isso realça a sensação de ambiente apertado e sufocante presente nas cenas no interior da casa. As locações também são versáteis para viabilizar as filmagens, com paredes e tetos removíveis para viabilizar bons ângulos e enquadramentos.



Figura 03: Cenas na casa dos Bates, em Bates Motel.

Fonte: Capturas de tela de cenas da produção.



Figura 04: Cenas em outras locações de Bates Motel.

Fonte: Capturas de tela de cenas da produção.

Na caracterização dos ambientes, é abundante o uso de objetos de cena relacionados às personalidades e atividades das personagens e funcionando também como recurso para aprofundar a sensação de sufocamento, tornando os espaços apertados e abarrotados. Carpets, cortinas, estofamentos, móveis e decoração contribuem para a criação dessa sensação. Os *props*, que segundo Hamburger (2014) são “peças essenciais ao desenvolvimento da ação e aos objetos pessoais dos personagens”, também são marcantes nas narrativas. Por exemplo, o uso de animais empalhados oriundos da taxidermia, que é um *hobby* para Norman, reforça a aura de morte e aprisionamento do lugar, evocando a sensação de que a casa e o motel são cheios de armadilhas. Também há grande presença de espelhos, por solicitação específica de Hitchcock, como recurso para evocar as sensações de dualidade de personalidade (especialmente de Norman e Marion) e introspecção, por meio das reflexões recorrentes durante o filme, não apenas em espelhos, mas também em outras superfícies reflexivas como janelas, por exemplo.



Figura 05: Objetos cenotécnicos em Psicose.

Fonte: Capturas de tela de cenas da produção.

Na cena em que Norman espia Marion tirar a roupa, uma pintura que retrata *Susanna and The Elders* – uma história apócrifa em que três idosos espiam uma mulher nua enquanto se prepara para o banho, amplamente utilizada como tema em obras artísticas – é vista pendurada na parede, encobrindo o buraco na parede pelo qual ele tem acesso à visão dela seminua, em contexto similar.



Figura 06: *Susanna and The Elders* em *Psicose*.
Fonte: Capturas de tela de cenas da produção.

A relação com os objetos em *Bates Motel* é similar ao filme *Psicose* nos cenários da casa e do motel uma vez que eles refletem aos pertences e lembranças trazidos por Norma e Norman de sua casa anterior, somados com outros já adquiridos com a casa (estes, geralmente antigos, de modo que poderiam se inserir no contexto do filme *Psicose* – décadas de 50 e 60) porém a esses pertences são acrescentados toques contemporâneos, como a presença de aparelhos eletrônicos, algumas das vezes de última geração, que fazem sentido se observado que no contexto contemporâneo na vida de boa parte das pessoas (especialmente para os jovens, como é o caso de Norman) estes são indispensáveis.



Figura 07: Objetos cenotécnicos em *Bates Motel*.
Fonte: Capturas de tela de cenas da produção.

O assassinato de Marion em *Psicose* é o resultado de um distúrbio mental do protagonista, o que na série vem sendo abordado abertamente desde a 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 clássico. Em entrevista, o diretor da série Phil Abraham e a roteirista Kerry Ehrin relatam sobre o que planejaram na construção da cena: “(...) a água despejando diretamente na câmera, Norman rasgando a cortina, e Loomis habilmente recriando a icônica expressão facial de Janet Leigh.” Ehrin e Abraham relataram ainda que não queriam deixar que a homenagem ao filme omitisse ou eclipsasse a narrativa em andamento no programa.



Figura 08: Comparação das cenas do assassinato no banheiro em *Psicose* e *Bates Motel*.

Fonte: Capturas de tela de cenas das produções.

O uso das referências do filme *Psicose* é perceptível na construção do espaço cênico da casa e do motel da série *Bates Motel*, 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* toma essas referências como ponto de partida, mas as extrapola uma vez que constrói um novo mundo, sendo este intrinsecamente influenciado pelo argumento da série e pela situação temporal que em que ela propõe o desenrolar de sua trama.



Figura 09: Comparações entre o espaço cênico de Psicose (esquerda) e Bates Motel (direita).

Fonte: Capturas de tela de cenas das produções.

3 Luz, Cor e Texturas

Psicose 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 trabalho de direção de arte, de modo que na captação das imagens não houvessem muitos tons. O papel da luz nesse sentido também foi fundamental, já que com a iluminação adequada foi possível também minimizar tais tons de cinza.

Sobre os materiais, o diretor tinha uma opinião em especial sobre certo item do figurino de Marion (que foi materializado em um suéter azul), pois para ele a lã funcionava bem sob a iluminação que estava sendo utilizada e fotografava em um belo tom de cinza. Outros materiais importantes para a direção de arte foram as superfícies reflexivas e espelhos – com relevância para reforçar as dualidades do enredo – e os tecidos de cortinas e carpetes, que atuam como agentes para contribuir para a sensação de sufocamento planejada para os ambientes.

Para a clássica cena do assassinato de Marion no banheiro por Norma(n) Bates em Psicose, o conceito planejado foi o de explorar no cenário um “brilho branco e quase cegante” (JACOBS, 2007), como indício prévio de que ali seria um local em que revelações aconteceriam. Para a construção dessa cena, foram usadas luminárias que proporcionavam um brilho assustadoramente desorientador, tornando o local praticamente asséptico. Essa cena diverge da tradição dos filmes de terror de usar ambientes escuros para cenas desse tipo.

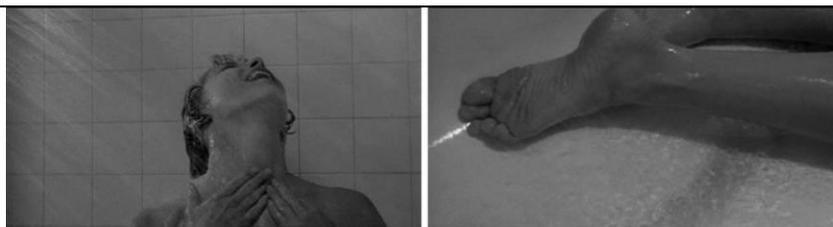


Figura 10: A cena do assassinato no banheiro, em *Psicose*.

Fonte: Capturas de tela de cenas da produção.

Em *Bates Motel*, as texturas e cores empregadas nos cenários da casa e do motel foram planejadas de modo que, combinados com a iluminação mais escassa, gerassem a sensação de que o ambiente não é tão confortável quanto deveria ser. O contraste com os demais sets é visível, devido em grande parte à grande luminosidade em que estes se apresentam imersos, graças à quase que “onipresença” de grandes janelas que fazem a luminosidade incidir fortemente sobre os materiais. Além disso, o contraste entre as personagens de Norma e, principalmente, Norman, e os demais é evidenciado, quando nestes ambientes, pelas texturas e cores dos tecidos empregados em seus figurinos.

Outro exemplo de contraste na série é relacionado aos eventos posteriores à morte de Norma e anterior à chegada de Marion. Em um primeiro momento, a casa é vislumbrada através dos olhos do Norman, que tenta negar para si 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 e o ambiente é 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 11: Exemplo do contraste no espaço cênico de *Bates Motel*.

Fonte: Capturas de tela de cenas da produção.

4 Figurino e Maquiagem

A produção do figurino para *Psicose* também foi fruto da extensa pesquisa de Hitchcock para a construção do universo fílmico. Sua pesquisa trazia fotos de todos os personagens e, tendo encontrado uma garota que, para ele, tinha o perfil de Marion, “entrou em sua casa e fotografou cada objeto de seu armário, das gavetas de sua cômoda,

de suas malas” (COLVIG apud RABELLO, 2013). 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 RABELLO, 2013). Os figurinos incluíam peças adquiridas em lojas populares (como no caso do sutiã e da anágua usadas por Marion, com o objetivo de que fossem roupas que gerassem reconhecimento nos espectadores e ajudassem na construção de um universo diegético envolvente) e roupas escolhidas pelos próprios atores (por exemplo, o ator que interpreta Norman foi liberado a escolher determinadas roupas que usaria porque elas funcionavam para o papel).

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

Fonte: Capturas de tela de cenas da produção.

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 RABELLO, 2013). 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 13: O figurino da “mãe” de Norman Bates, em *Psicose*.

Fonte: Capturas de tela de cenas da produção.

Ainda sobre a personagem da 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 RABELLO, 2013). 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, 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 14: O cadáver da senhora Bates, em Psicose (esquerda) e Bates Motel (direita).

Fonte: Capturas de tela de cenas das produções.

Em Bates Motel, 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 inspirações. 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 no

filme. Essa identificação causada no público evoca uma característica emocional, fazendo com que os espectadores se ponham no lugar dela e vejam que ela não é desumana, mas uma mãe tentando resolver os problemas do lar sozinha, mesmo que nem sempre tomando as atitudes mais corretas ou sensatas.



Figura 15: Alguns dos figurinos de Norma Bates, em Bates Motel.

Fonte: Capturas de tela de cenas da produção.

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 que escolhe as roupas dele. O visual dele é controlado e sem muito vínculo com o dos jovens de sua idade na contemporaneidade, 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 16: Alguns dos figurinos de Norman Bates, em Bates Motel.

Fonte: Capturas de tela de cenas da produção.

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 17: Figurinos de Norma Bates nos delírios de Norman, em Bates Motel.

Fonte: Capturas de tela de cenas da produção.

5 Elementos Gráficos

A abertura de Psicose foi produzida por 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 dos filmes tinham a função puramente de informar a equipe e as características técnicas do filme. Para o projeto desse filme, ele devia abordar as questões de dissociação de uma forma marcante. Para isso, desconstrói a tipografia dos créditos em linhas ora verticais, ora horizontais, reforçando também as dualidades que já vem desde o projeto dos cenários, por exemplo: enquanto a casa é vertical, o motel é horizontal.



Figura 18: A abertura de Psicose.

Fonte: Captura de tela.

O cartaz de Psicose 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 que é verdade, considerando que foi devido ao amor que sentia pelo amante que a personagem cometeu o crime cuja fuga a levou ao motel Bates). 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.

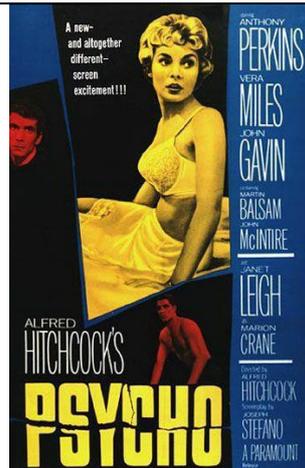


Figura 19: Cartaz de Psicose
Fonte: IMDb.

No caso da abertura de Bates Motel, é representado o letreiro luminoso do motel 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 nesse lugar.



Figura 20: Abertura de Bates Motel.
Fonte: Captura de tela.

Já nos materiais de divulgação de Bates Motel, é perceptível que as tonalidades adotadas empalidecem as formas, conferindo aos materiais ar de suspense e mistério. 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 “filhinho-da-mamãe”, com o desenrolar da trama começa a aparecer a dissociação de personalidade de Norman (como visto no 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) e, 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 21: Materiais promocionais das cinco temporadas de Bates Motel.
Fonte: Filmow.

6 Considerações Finais

O estudo foi importante não apenas para compreender a transposição de personagens e as similaridades entre a série e o filme, mas também por ilustrar como os elementos visuais são utilizados de forma diferente em cada mídia. Além disso, é relevante perceber como a inspiração não se constituiu em “amarras” para a liberdade criativa dos criadores da série Bates Motel, que introduziram novos e surpreendentes elementos para contar como a história de *Psicose* poderia ter acontecido nos dias de hoje. Foi feita uma análise estética e visual não só da série Bates Motel e do filme *Psicose* como também análise de seus logotipos e materiais de divulgação. A série manteve a dualidade proposta pelo filme, em sua direção de arte por meio de seus cenários, figurinos e

iluminação. É também marcante perceber como a série manteve uma linguagem visual coerente, que foi acompanhando a evolução do quadro de Norman, através de sua linha do tempo que nos conduz da chegada de Norma e Norman Bates ao Motel até os eventos descritos em *Psicose*.

REFERÊNCIAS

BATES MOTEL. Direção: Tucker Gates, Ed Bianchi, S. J. Clarkson, Paul A. Edwards, Johan Rencil, David Straiton. Direção de arte: Margot Ready, Peter Bodnarus. Decoração de set: Rose Marie McSherry. Figurinista: Monique Prudhomme. 2013.

BATES MOTEL. IMDb. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt2188671>>. Acesso em: 19 abr 2017.

CRUST, Simon. Bates Motel - Hitchcock's Psycho or not? **AVForums**, fev 2015. Disponível em: <<https://www.avforums.com/article/bates-motel-hitchcock-psycho-or-not.11156>>. Acesso em: 19 abr 2017.

GOLDMAN, Eric. Bates Motel: Why the Psycho-Based Series is Set in the Present Day. **IGN**, jan. 2013. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2013/01/05/bates-motel-why-the-psycho-based-series-is-set-in-the-present-day>>. Acesso em: 19 abr 2017.

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

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

PSICOSE. Direção: Hitchcock. Direção de arte: Joseph Hurley, Robert Clatworthy. Decoração de set: George Milo. Figurinista: Helen Colvig, Rita Riggs. Maquiador: Jack Barron. 1960.

PSICOSE. IMDb. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0054215/>>. Acesso em: 19 abr 2017.

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

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

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

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