

A montagem na minissérie “A Queda da Casa de Usher” e seus impactos estéticos na construção do terror dramático¹

Laysa Reis Trindade²
Betânia Maria Vilas Bôas Barreto³
Universidade Estadual de Santa Cruz - UESC

RESUMO

A análise videográfica em questão tem como objetivo discorrer sobre os principais elementos integrantes da arquitetura de montagem na sequência final do episódio 6 da minissérie “A Queda da Casa de Usher” (2023), de Mike Flanagan. Os aspectos são analisados baseando-se nos referenciais teóricos de autores como David Bordwell, Kristin Thompson e Luís Nogueira, e sucedem em impactos cinematográficos e estéticos na construção do terror dramático, os quais influenciam a percepção do público.

PALAVRAS-CHAVE: Montagem; Análise; Minissérie; Terror.

INTRODUÇÃO

A minissérie “A Queda da Casa de Usher” foi produzida originalmente pela plataforma de streaming Netflix, em 2023, nos Estados Unidos, e é classificada como série dramática e de terror. Com direção e edição de Mike Flanagan, a produção conta com 8 episódios que possuem aproximadamente 1h cada.

O seriado conta a trajetória de ascensão da família Usher, desde o início com apenas dois irmãos, Roderick e Madeline, até o crescimento do núcleo familiar. No princípio, ambos viviam sem muitas oportunidades de enriquecimento, mas conseguem mudar essa realidade ao realizarem um pacto com Verna, uma espécie de entidade com poderes sobrenaturais e misteriosos, que os oferta uma carreira consolidada dentro da indústria farmacêutica, em troca do consentimento da morte de todos os membros da

¹Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho “Ficção Televisiva Seriada”, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025.

²Estudante do 8º semestre do curso de Comunicação Social – Rádio, TV e Internet na UESC. Email: lrtrindade.rti@uesc.br

³Orientadora do trabalho, doutora em Educação pela UFPB e docente do curso de Comunicação Social – Rádio, TV e Internet na UESC. Email: bmvbbarreto@uesc.br

linhagem dos irmãos, um por um, quando o falecimento de um deles estiver próximo de acontecer.

A série não deixa explícita a origem ou do que se trata a personagem de Verna, mas pode-se entender que é uma figura relacionada à morte, uma vez que ela é a responsável por concretizar esse momento para cada um dos personagens. Além disso, Verna consegue aparecer e desaparecer rapidamente como um vulto, assume mudanças na aparência com facilidade, e provoca alucinações em suas vítimas. Cada episódio é focado na morte de um dos personagens, e neste artigo, o trecho analisado corresponde à sequência final do episódio 6, em que ocorre a morte de Tamerlane, a filha mais velha de Roderick. Assim, o fragmento possui 4 minutos e 36 segundos, enquanto que o episódio como um todo conta com 58 minutos e 5 segundos.

Na história, Tamerlane é uma personagem inteligente, ambiciosa e calculista. Ela conhece todos os segredos obscuros da família, o que permite um posicionamento mais estratégico diante dos outros parentes. No entanto, como a liderança da empresa familiar não será dela, ela investe em formas de construir seu próprio mercado, e por isso existe uma preocupação exagerada com a sua imagem pública.

No momento de sua morte, a personagem está sendo atormentada pelas aparições de Verna. Primeiro, Tamerlane chega em casa e se depara com a presença da entidade em sua sala, por meio de um plano geral. Neste contexto, ela passa a percorrer uma trajetória de muito movimento, sempre seguindo a voz da antagonista como direcionamento para saber onde a mesma está, e por conta dos seus sumiços repentinos, Tamerlane se vê perdida e alucinada, o que provoca mudanças na sua posição no local.

Uso de elementos gráficos e planos abertos

O objetivo da antagonista é atrair Tamerlane para o seu quarto, onde acontece a sua morte ao final da sequência. Para isso, ela faz o uso da sua voz, por meio da qual chama o nome da personagem e faz provocações sobre suas inseguranças e medos, e constantemente faz aparições que somem e surgem em outros pontos da casa. Dessa forma, é possível vislumbrar diversas partes do ambiente ao longo da trajetória das cenas.

Desde o início, já são apresentados elementos gráficos que compõem toda a jornada em praticamente todos os planos. Esses elementos são indicativos para gerar a

correspondência entre os planos, além de contribuírem para sinalizar o alvo da imagem (Bordwell; Thompson, 2013). Assim, é possível identificá-los por meio do formato dos espelhos, portas, abajures, janelas e móveis da casa que sempre colocam as personagens em posição de simetrias ou molduras, além de organizar linhas verticais e horizontais que indicam a direção para onde Tamerlane está indo ou a origem da voz de Verna.

Em paralelo a isso, há o uso contínuo de planos mais abertos - planos gerais - em cenas que mostram a personagem sozinha, procurando pela voz que está ouvindo. Para explicar a utilização desse recurso, pode-se referenciar o autor Luís Nogueira quando ele diz:

A distância e localização da câmera permitem-nos controlar o que o espectador vê e de onde, procurando o lugar ideal a partir do qual ele observa a ação em cada plano. A encenação e a montagem permitem-nos controlar o que o espectador percebe durante um dado plano e em planos sucessivos. Quer isto dizer que se deve (neste tipo de cinema, voltamos a referir) filmar para montar, conhecendo de antemão, e tanto quanto possível, aquilo que será o resultado desse processo criativo que vai da planificação à montagem (Nogueira, 2010, p.140).

Portanto, os planos abertos são parte fundamental no processo de imersão da audiência, que é colocada no papel de observador do ambiente. No contexto da narrativa do terror, a implementação desses planos contribui para gerar a sensação de que a personagem está sozinha, assustada e perdida em busca de um vulto, e seguindo apenas uma voz. Sua composição inclui a riqueza de elementos que existem nas cenas, como os objetos, móveis e decorações, além de apresentarem tempo de duração mais longo. Nesse sentido, Nogueira justifica que:

No entanto, um plano geral pode incluir, além da personagem completa, o cenário que a envolve. Assim, podemos afirmar que o plano geral permite apresentar uma vasta quantidade de informação. Esta vastidão de informação pode ir até ao plano extremamente afastado, de grande amplitude, no qual a personagem pode acabar, eventualmente, por se diluir no espaço que a envolve. A elevada quantidade de informação que este gênero de plano oferece ao espectador dá-lhe a possibilidade de uma leitura mais livre do que qualquer outra modalidade da escala de planos (Nogueira, 2010, p.40).

Por isso, a duração desses planos é maior, e em diversos momentos o público tem a oportunidade de observar o espaço e a importância da sua caracterização para a ação da personagem. Tamerlane faz vários movimentos para frente, para trás e para os

lados, à medida que o som da voz de Verna também muda, e a personagem tenta confrontar a antagonista em todos os momentos. Assim, a disposição de um plano geral permite a melhor visualização da linguagem corporal da protagonista e da ocorrência da ação como um todo.

Através da escolha desses planos abertos, a imaginação do telespectador é instigada pois ele se depara com uma vasta quantidade de informações, mas ao mesmo tempo é colocado sob o ponto de vista da personagem, é convidado a procurar a entidade junto com Tamerlane.

Planos fechados, uso de raccords e outros elementos

Embora a perseguição aconteça durante todo o trecho final, o ritmo dos planos muda de acordo com a criação da atmosfera dramática. Para isso, faz-se o uso de *takes* com duração muito curta, com cerca de 1 e 2 segundos, em planos mais fechados (primeiro plano e plano médio). Assim, as expressões faciais da personagem são mais perceptíveis, e o público pode se sentir mais próximo das suas ações e haver um entendimento melhor das suas emoções.

Neste sentido, a necessidade dos planos de duração menor se dá para acelerar o ritmo da narrativa e controlar o tempo que o espectador tem para captar e refletir sobre o que viu (Bordwell; Thompson 2013). Esses planos estão intimamente ligados ao ritmo marcado por uma montagem mais rápida, com maior quantidade de takes, ações repetidas (a personagem vira de um lado para o outro várias vezes), os quais são recursos importantes para a construção do sentimento de aflição, sendo este um dos propósitos fundamentais de produções do gênero terror.

Para acompanhar as ações da personagem, é usado o recurso de *travellings* horizontais, sendo um movimento de câmera que permite que o espectador sinta que está ao lado da personagem, seguindo o mesmo caminho que ela e participando dos acontecimentos. Tal movimento é implementado em vários momentos para indicar a movimentação de Tamerlane e provocar uma maior aproximação com o público.

Os raccords de eixo, de movimento e de direção são os mais usados ao longo da narrativa, e são fundamentais para estabelecer a fluidez e coerência entre os planos, bem como para permitir a manutenção da lógica ficcional e dramática, conforme indicado

por Bordwell e Thompson (2013). Sua utilização possibilita a relação de continuidade no que está sendo visto, principalmente no que diz respeito a uma sequência composta por movimentos constantes.

Na cena final, o que marca este encerramento é a realização do recurso de *slow motion*, o qual segundo Luís Nogueira (2010), também enfatiza dramaticamente o acontecimento. Dessa forma, a morte da personagem se torna ainda mais dramática e chocante, com a visualização lenta de pedaços de vidro caindo em sua direção (e, nesse momento, é intensificada a emoção com um ângulo contra zenital, sob o ponto de vista da protagonista) enquanto o movimento do seu corpo também ocorre lentamente. Em conjunto a isso, o som surge como *background* de forma abafada para acompanhar os *takes* em *slow motion*.

Considerações finais

O terror é um gênero que transmite intensidade dramática, capaz de provocar diferentes sensações no telespectador e de prender a sua atenção, apresentando um ritmo de edição marcante. A passagem analisada é constituída por uma narrativa simples, mas traz complexidade na construção de sentidos a partir da montagem, e é possível identificar diversos fundamentos teóricos dos autores que embasam as convenções da linguagem cinematográfica.

A sequência é marcada por elementos gráficos que estão presentes por toda a cena e pelos principais recursos de montagem que são utilizados (*raccords* de eixo, movimento e direção). Diante dos acontecimentos, o telespectador é instigado a investigar e tentar descobrir o que está acontecendo junto com a protagonista. E, por fim, a resolução do conflito ocorre com o uso do recurso de *slow motion*, que vai ser o grande indicador da emoção do momento para o público.

REFERÊNCIAS

MURCH, W. **Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

LEONE, E. **Reflexões sobre a montagem cinematográfica**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

NOGUEIRA, L. **Planificação e Montagem**. Coleção Manuais de Cinema III, LabCom Books, Covilhã-PT, 2010.

BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **A arte do cinema: uma introdução**. Campinas – SP, Editora Unicamp, 2013.

AMIEL, V. **Estética da montagem**. Lisboa, Edições Texto e Grafia, 2010. EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editora, 2002.