

## A Construção do Horror no Curta-Metragem “Cana”<sup>1</sup>

Giovani Simoneti BELOTO<sup>2</sup>

Fernanda Cristina Cobo de SOUSA<sup>3</sup>

Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio, Salto, SP

### RESUMO

“Cana” é um curta-metragem de horror que busca trabalhar o gênero fora de uma estética convencional. Como ressaltam as teorias de Carrol, o horror é um gênero que se sustenta mais por seu paradigma do que pelo visual. Ao longo desse artigo analisamos a concepção narrativa e visual do filme, da mesma forma que decorremos sobre o trabalho do diretor no desenvolvimento de um filme de horror.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cinema; ficção; horror; direção.

### 1. INTRODUÇÃO

Na história de “Cana”, Beto assiste ao jogo do seu time de coração enquanto seus filhos, Ana e Pedro, brincam ao lado de um canavial. Apesar da aparente normalidade, quando a bola que as crianças jogam cai dentro da cana, elas são engolidas por um monstro desconhecido, mas seu pai, entretido com o jogo da TV, nada percebe. O enredo surgiu a partir das ideias de Platão e Baudrillard, que exploram a noção de um homem encantado por um mundo que não é o seu e, por conta disso, perde coisas importantes. Jean Baudrillard, em entrevista à Katia Maciel (1992), define o Brasil como o “império das ilusões”, onde a mídia age como ferramenta articuladora do consenso das massas, de forma que existe uma dualidade inseparável entre o que se apresenta e o que se apreende. Essa ideia, unida às populares reflexões trazidas pela Caverna de Platão, formam a base para que a história de “Cana” surja em diálogo a um evento cotidiano e que, a partir dele, emerja o fantástico.

O filme suscita uma reflexão sobre as consequências da desatenção humana. A alienação do pai reflete-se no destino dos filhos. O horror, mais que um recurso narrativo-impulsivo, é um elemento que transforma o filme, fazendo com que a mensagem transmitida se potencialize ao final da história como efeito incômodo. A história contada a partir do estranhamento da protagonista faz com que o filme dialogue com a sensação de insegurança e

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Intercom Jr. do XXIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 7 a 9 de junho de 2018.

<sup>2</sup> Aluno graduado em Cinema e Audiovisual pelo Ceunsp-Salto, e-mail: [giovani.beloto@hotmail.com](mailto:giovani.beloto@hotmail.com)

<sup>3</sup> Orientadora do trabalho. Professora do curso de Cinema e Audiovisual do Ceunsp-Salto, e-mail: [prof.fernandacobo@gmail.com](mailto:prof.fernandacobo@gmail.com)

abandono. O horror de perder algo importante vale-se da mesma forma que o horror de sentir-se à margem de todos diante de um mundo cruel e impiedoso. Segundo Luciana Oliveira dos Santos, vivemos tempos sombrios e sem garantias, marcados pelo intenso sentimento de desamparo de um ser humano recheado de medo e insegurança (2003; p. 53).

## **2. CONCEPÇÃO DE DIREÇÃO EM “CANA”**

“Cana” busca a criação do cinema de horror a partir de um ambiente majoritariamente naturalista, fugindo de estereótipos e de uma estética exaustivamente reproduzida pelo gênero. O filme procura sua identidade aterrorizante ao contar uma crônica sobre a desatenção, usando elementos desse gênero para intensificar a história. Tal identidade fica a cargo da narrativa audiovisual e de elementos pontuais que fazem referência ao horror contido na história e não a um visual estereotipado – escuro, frio, asqueroso e explicitamente violento. A estética, que procura valorizar aspectos pouco utilizados em narrativas de horror, como o bucolismo, o ambiente diurno e o clima quente, no entanto, não é gratuita e fundamenta-se tendência narrativa do horror no Brasil.

O curta-metragem dialoga com uma onda de produções de filmes de horror brasileiros, na qual cineastas renegam o uso do gênero como rótulo e o enxergam como forma de potencializar suas narrativas, estabelecendo “experiências limítrofes” entre determinados gêneros cinematográficos (SILVA, 2015). Como exemplo dessa tendência podemos citar dois filmes de Marco Dutra – “Trabalhar Cansa” (2011), junto de Juliana Rojas, e “Quando Eu Era Vivo” (2014). Encontramos, em ambos os filmes, a presença incisiva do extraordinário, não como algo incomum, mas como um elemento que congrega a realidade de suas personagens.

Em “Trabalhar Cansa”, Dutra e Rojas discutem a luta de classes inserindo elementos de horror em sua narrativa. Somos apresentados a elementos assombrosos que se tornam mais um entre os vários problemas do dia a dia daquelas pessoas do que um mal personificado. Nas palavras de Silva, “o medo no filme está muito mais no natural, nas relações pessoais e na venda da força trabalho do que na emanção do monstro que salta da parede” (2015; p.68). Já em “Quando Eu Era Vivo”, o elemento sobrenatural parte de um fato ocorrido na história pregressa do protagonista, um trauma escondido durante anos e revelado por uma fita de vídeo (SILVA, 2015; p.60), tornando-se uma obsessão para ele. Aqui as personagens incorporam o sobrenatural e o abraçam como parte delas.

A história de “Cana” não explora o fantástico como algo banal e aceito pelas personagens, mas usa uma estética naturalista como pano de fundo de uma trama que evidencia o fato mostrado como algo extraordinário ainda que corriqueiro – como um acidente inesperado. O naturalismo presente em “Cana” serve como catalizador para a subversão do contraste entre banal e extraordinário, levando o público à sensação incômoda de uma perturbação sufocada pela normalidade. Como sublinha Todorov: o fantástico, em essência, é “a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural” (1981; p. 16). Como em “Cana” colocamos as crianças em um canavial onde mora um monstro que não é mostrado fisicamente, damos ao público a liberdade de imaginar como essa criatura se parece ou se, de fato, seria uma criatura extraordinária. Quando Beto e os outros pais não encontram as crianças no campo, eles não transmitem sentimentos de pavor, mas de estranhamento e dúvida, o que coloca “Cana” em uma camada do horror, que, seguindo as ideias de Todorov (1981), não chega a abraçar o “fantástico-maravilhoso” no qual a maioria das histórias do gênero se desenvolve (CARROLL, 1996), mas esbarra na distorção incômoda da realidade implicada pelo “fantástico-estranho”.

### **3. O HORROR**

O horror é brandamente conhecido como um gênero que trabalha o medo. Para Júlio França (2012; p. 1), o medo é inerente à nossa natureza: um dos mecanismos do instinto de sobrevivência, sendo intensificado, no ser humano, pela consciência de sua finitude. Segundo Noel Carroll (1996), o horror surge entre os séculos XVIII e XIX como resposta à crise existencial do homem moderno: ausente da presença de Deus, testemunha dos avanços científicos e da indústria insurgente, refém do tempo e de sua finitude. O gênero, analisado a partir de sua perspectiva, define-se como um tipo de história fantástico-maravilhosa na qual a existência e ação cruel de forças não naturais são afirmadas de maneira vívida, afetando negativamente as personagens dessa história. Os monstros são, portanto, essenciais às narrativas de horror; contudo, eles são diferentes daqueles que habitam a fantasia (ou os mitos), pois, no horror, os monstros são encarados como uma perturbação da ordem natural, enquanto na fantasia eles fazem parte do mobiliário cotidiano daquele universo.

Ou seja, nos exemplos do horror, ficaria claro que o monstro é um personagem extraordinário num mundo ordinário, ao passo que, nos contos de fadas e assemelhados, o monstro é uma criatura ordinária num mundo extraordinário (CARROLL, 1996; p. 32).

O gênero horror, seguindo o raciocínio de Carroll, “recebe seu nome da emoção que provoca de modo característico ou, antes, de modo ideal; essa emoção constitui a marca de identidade do horror” (CARROLL, 1996; p. 30). Portanto, as histórias que se enquadram no gênero definem-se pela presença de uma criatura extraordinária e maléfica, e pela intenção de causar impressões desagradáveis nos espectadores – Carroll chama isso de “horror artístico”.

[...] para que o horror artístico se concretize, é necessário que a obra de horror gênero não apenas desafie a percepção do espectador em relação ao mundo “natural”, mas também provoque reações físicas e sensoriais específicas – no caso, arrepios, encolhimento, gritos de susto. Essas reações estão ligadas ao tipo de afeto intenso buscado por essas obras, que procuram reproduzir nos espectadores as sensações características do sentimento de horror. (CÁNEPA, 2008; p. 18)

Como “Cana” pretende uma experiência de horror sem se debruçar em clichês do gênero, visto que a presença do monstro não se evidencia visualmente e não recorre ao uso do apelo escatológico ou violência explícita, o filme recorre a alguns artifícios narrativos para que fique clara a tensão do momento mostrado; um desses artifícios é o suspense como estratégia narrativa.

Um elemento narrativo importante na maior parte das histórias de horror é o suspense [...] Contudo, o suspense não é exclusivo do horror, pois o suspense atravessa gêneros [...] Embora não seja uma característica que diferencie as histórias de horror dos outros tipos, e embora seja uma característica que pode não aparecer em todos os enredos de horror [...], o suspense é um integrante de grande parte do horror [...] a relação entre o horror e o suspense é contingente, mas também inevitavelmente difusa (CARROLL, 1996; p. 185).

Hitchcock aponta que qualquer narrativa pode usar o suspense como ferramenta e que esta é uma das formas mais eficazes de se trabalhar em conjunto com o público (TRUFFAUT, 1983). Da mesma forma, Truffaut salienta que o “suspense é antes de tudo a dramatização do material narrativo de um filme ou ainda a apresentação mais intensa possível de situações dramáticas” (TRUFFAUT, 1983; p. 75). Um elemento que consiste, sobretudo, em contar algo ao público que as personagens do filme não sabem e insinuar que o desfecho da narrativa dependerá totalmente desse desconhecimento.

Hitchcock cita o exemplo da bomba embaixo da mesa, onde estão sentadas pessoas que podemos até não gostar, mas que o fato de nós (o público) sabermos que existe uma bomba implantada há poucos minutos e mais ninguém viu, nos dá a tensão necessária e a vontade de alertar alguém sobre a existência dessa bomba (1983; p. 77). O teórico Hugo Munsterberg, inclusive, nota a eficácia dessa ferramenta nos primeiros anos do cinema: “vemos uma criança alegre e risonha colhendo frutinhas à beira do precipício sem se dar

conta que vai cair” (MUNSTERBERG apud. XAVIER, 2003; p. 52). Todavia, é válido ressaltar que, como já mencionado há pouco, o suspense narrativo não implica o medo, já que ele seria uma consequência da *mise-en-scène* em que o fato ocorre.

#### 4. O PONTO DE VISTA

Para Michael Rabiger, “a comunicação e as experiências humanas sempre envolvem um ponto de vista, e o que é colocado na tela também deveria envolver” (2007; p. 32). Portanto, quando se dirige um filme, um dos principais fatores que determinam a qualidade da história a ser contada é o ponto de vista escolhido. Ele pode partir da visão do próprio protagonista, ser atribuído a uma terceira pessoa ou um ponto de vista onisciente e onipresente (o ponto de vista de Deus) – que permite assistir a vários fatos ao mesmo tempo.

Analisando o roteiro, percebemos que várias tramas se desenvolvem ao mesmo tempo, logo, trata-se de um ponto de vista onisciente e onipresente. Porém, não podemos nos abster só a maneira como o roteiro se desenvolve, é preciso compreender também qual a melhor forma visual de se contar essa história, usando uma perspectiva humana que se relacione com a visão de mundo que melhor dialogue com situação expressada em tela. Como aponta Rabiger:

Por ponto de vista entendo mais que um panorama político ou uma forma de ver influenciada pela filosofia, que podem ser entendidos ou copiados [...] Um ponto de vista é simplesmente uma percepção humana completa, com todas as suas convicções, lealdades e contradições intrínsecas. (RABIGER, 2007; p. 32)

A protagonista de “Cana” é Ana: é ela quem guia a ação da história, apresentando o ambiente do bar e depois o campo de futebol, sendo levada aos dois lugares como uma observadora incomodada. É a partir dos olhos dela que o medo e o mal-estar pretendidos no filme se encontram. Mesmo quando acompanhamos os acontecimentos que rodeiam a menina, sempre voltamos a sua presença, de forma a entendermos que essas histórias paralelas estão direta ou indiretamente relacionadas ao futuro da personagem. O temor e a imaginação de Ana são fatores que definem o tom do filme e seu impacto no público.

#### 5. ESTRATÉGIAS DE ABORDAGEM

Tarkovski diz que “a imagem é uma impressão da verdade, um vislumbre da verdade que nos é permitido em nossa cegueira” (TARKOVSKI, 1990; p.122). Uma verdade que, na visão de Tarkovski, não seria a realidade propriamente dita, mas uma representação da realidade sensível de cada ser humano, um reflexo de nossos sentimentos reproduzido na tela.

O filme, assim, esforça-se em selecionar elementos chave para criar uma verdade específica, que atinge o real sem a necessidade de copiá-lo.

O diretor sempre se defronta com a tarefa de criar o filme a partir de uma série de imagens plasticamente expressivas. A arte do diretor consiste na habilidade de encontrar tais imagens plásticas; na faculdade de criar a partir de planos separados pela montagem, “frases” claras e expressivas, unindo estas frases para formar períodos que afetam vivamente e, a partir deles, construir um filme. (PUDOVKIN apud. XAVIER, 2003; p.71)

A narrativa de “Cana” se desenvolve em uma dicotomia sustentada por dois ambientes bem definidos: o dos adultos e o das crianças. No primeiro temos a dominação de um objeto (a TV) sobre aquelas pessoas, no segundo não; o domínio mostra-se voluntário por parte dos espectadores, entrando em conflito com o ambiente infantil: as crianças jogam futebol, não o assistem, já os adultos assistem, não o jogam. O monstro de que o filme trata não aparece fisicamente: uma criatura que permanece no insólito da mesma forma que a crença de ambiente seguro permanece na mente dos adultos que assistem ao jogo. O fator insólito se repete com sua atuação maligna sobre esses dois núcleos: as crianças são atingidas fisicamente pela criatura, os adultos testemunham o ocorrido tarde de mais. Há, portanto, uma relação de percepção tardia com os adultos na história, sempre informados por um mediador da mensagem e não o acontecimento físico em si (um índice, pode-se dizer), pois da mesma forma que a TV nutre sua percepção sobre o acontecimento de um jogo de futebol, o campo de futebol vazio onde a bola jaz abandonada, informa o desaparecimento das crianças. Tendo essa perspectiva insólita como norteadora, o estranhamento foi um dos recursos usados para que a abordagem horrível e sutil pretendida fosse atingida.

Entende-se por “estranho” (*Unheimliche*, em alemão, sem uma tradução equivalente para o português), segundo Freud, a percepção de algo que nos aterroriza/incomoda pelo simples fato de acontecer ou existir, e citando as palavras de Schelling, o estranho seria “algo que deveria ter permanecido oculto, mas veio à luz” (2010; p.269). Junqueira e Nestarez (2017) resumem a sensação como “quando o nosso pacato entendimento do dia a dia [...] é confrontado pelo surgimento repentino de algo inquietante, estrangeiro, nada familiar”.

A percepção de estranhamento, em “Cana”, acompanha a protagonista desde os primeiros momentos da história: na primeira cena do filme, em meio ao pequeno diálogo entre Beto e Pedro e a interferência no rádio, Ana desloca sua atenção para o canal que se projeta na janela do carro (1 e 2). O incômodo se encontra na relação que se estabelece entre o

plano em movimento do canavial e o chiado do rádio que se mistura ao som do motor do carro.



1 e 2 – Ana olha para o canavial.

O estranhamento se repete instantes depois no bar: quando todos os homens daquele lugar se encontram estáticos em frente à tela. Uma escolha que tateia o absurdo, mas dialoga com a perspectiva infantil de como Ana interpreta a atitude dos adultos. Nesse momento, temos a construção gradativa da percepção da personagem: ela vê que alguns homens estão hipnotizados, depois percebe que todos estão; encerrando a sequência, um plano geral traduz o ambiente mórbido, monótono e entorpecido que aqueles homens frequentam. Boquiabertos olhando para a câmera (um *POV* da TV), somente Ana olha ao redor (3). Nesse plano há uma busca pela distensão temporal: são quase 10 segundos de um plano imóvel que traduzem uma enorme passagem de tempo – a cena se inspira em “A Hora do Lobo” (BERGMAN, 1968), quando o protagonista conta a passagem de um minuto no relógio e compartilha o momento com o público; apesar de ser “apenas” um minuto, esse momento parece durar muito mais. Sobre o assunto, Bordwell e Thompson (2013; p. 339) afirmam que “a duração do plano pode ser tão importante para a imagem quanto o são as qualidades fotográficas e o enquadramento”.

[...] o cinema é uma arte do tempo, assim como do espaço, [...] a mise-en-scène e a modalidade do quadro operam em dimensões temporais assim como em dimensões espaciais. [...] filmes narrativos muitas vezes não permitem uma equivalência simples da duração real e da duração na tela, mesmo dentro de um plano. [...] a duração da história geralmente diferirá consideravelmente da duração [...] na tela (BORDWELL e THOMPSON, 2013; p. 332).

Quando já compreendemos a realidade dos frequentadores do bar, somos surpreendidos pela bola de Pedro que acerta Beto. Nesse instante, quando Beto se encontra decepcionado com seu time, temos o choque entre o ambiente infantil e adulto. A resposta de Beto ao ser atingido pela bola é repreender o filho com o olhar, deixando claro que Pedro (logo as outras crianças também) não pertence àquele ambiente. A busca em se contar uma história de modo visual sem recorrer ao diálogo é nítida: a repreensão é dada pelos olhos do pai, sem falas, os únicos sons que temos são a comemoração dos torcedores do time rival e a



TV. Ao longo de todo o filme, percebemos que os diálogos são “conversa jogada fora”; não existem frases cruciais para o desenvolvimento da trama ou ficamos dependentes delas para compreender a história. Como lembra Mamet:

[...] a finalidade do diálogo não é preencher os buracos na sequência de planos. A finalidade do diálogo não é dar informações sobre o “personagem”. As pessoas só falam por uma única razão: conseguir o que querem. Seja num filme ou na rua, as pessoas que se descrevem para você estão mentindo (MAMET, 1991; p, 101).

São palavras que saem da boca desses atores para se comunicarem naquele mundo que criamos – e não para transmitir informação ao público. As informações, de modo geral, são dadas de forma visual e por meio da ação das personagens, para que o público as interprete e compreenda a história sem explicações por meio dos diálogos.

O cinema pode buscar o diálogo na literatura, mas isso é tudo [...] Uma peça de teatro passa a fazer parte da literatura, pois as ideias e os personagens expressados ao longo de seus diálogos constituem sua essência [...] No cinema, porém, o diálogo é apenas um dos componentes da estrutura material do filme. Por uma questão de princípios, tudo aquilo que tiver pretensão literária no roteiro, deve ser assimilado e adaptado de modo coerente [...], o elemento literário deve ser *filtrado* [...] (TARKOVSKI, 1990; p. 161).



3 – Adultos hipnotizados pela TV.

A ideia de um ambiente que exclui e outro que congrega, também está contida nos movimentos de câmera do bar e do campo de futebol. Quando Ana e Beto entram no bar, temos um movimento panorâmico que resume o ambiente a partir da posição da TV; já no campo, temos o oposto: um plano-sequência que acompanha Pedro em um contorno de 270° tendo ele como o centro do movimento. Essas posições de câmera pretendem colocar o espectador primeiro em uma posição de cerco, depois em um agrupamento. A relação que se estabelece no uso desses planos pode ser vista em “*Moonlight*” (JENKINS, 2017). Contornar o ator com a câmera ou fazer uso panorâmico desta, exprimem momentos de afeto ou conflito, quando o protagonista do filme se encontra ameaçado pelo grupo ou fazendo parte dele (SCREEN PRISM, YouTube; 2017).

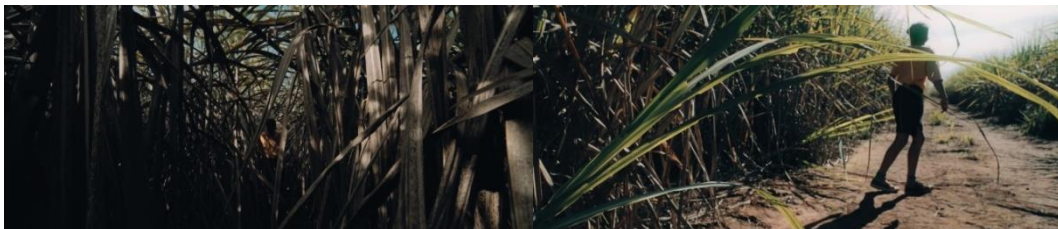


A existência de um mal à espreita é novamente percebida por Ana (a presença, inclusive, já fora percebida num momento anterior, quando ela percebe o canavial se mexer às suas costas, mas é chamada pelo pai). A mescla entre bucolismo e estranhamento completa a *mise-en-scène* pretendida desde o início. Quando Ana se distrai com o canavial que cerca as crianças, o público retoma a noção de um iminente perigo, dado pela união entre *zoom in* e os sons incômodos que nos impedem de ouvir o diálogo das demais crianças (4 e 5).



4 e 5 – Ana olha para o canavial, *Zoom In* e música traduzem o que ela sente.

Ao chutar a bola dentro do canavial, já sabemos que Pedro corre perigo – pois, até esse momento, foram dadas pistas sobre o mistério que o canavial guarda através da percepção de Ana. Pedro, no primeiro plano da cena, encontra-se cercado pelo canavial (6). Algo se move atrás da personagem – como no estacionamento – e, em seguida, mais um plano que ressalta seu isolamento (7).



6 e 7 – Pedro procura pela bola perdida.

O estranhamento retorna nessa sequência, mas não como sensação incômoda, como ação física: alguma coisa joga a bola de volta para Pedro (8). A criação do suspense nessa cena envolve alguns fatores: primeiro, o enredo – o espectador suspeita que exista algo maléfico naquele lugar e imagina possibilidades; segundo, as questões relacionadas ao tempo e ao espaço – a cena caminha de modo lento, com planos longos e movimentos pausados, que enfatizam as impressões de Pedro sobre aquele lugar, contemplam o espaço que nos encontramos; ao valorizar a profundidade de campo, percebemos a vastidão desoladora (7) onde a personagem está.



8 (A, B e C) – Misteriosamente, a bola rola em direção a Pedro.

Ao receber a bola, Pedro olha para o canavial com grande curiosidade e medo – um incômodo realçado pelo *fler* incidente na fotografia. Subitamente, Pedro é puxado e desaparece (9) – a surpresa de Hitchcock (TRUFFAUT, 1983). A quebra do suspense se dá por um elemento que entrega ao público as suas suspeitas – confirmando a periculosidade daquele local. Voltamos para Ana, a única personagem que percebe algo errado; a sensação é traduzida pela união das duas cenas através da música (intensa e dissonante) e pelo movimento de *travelling* e *zoom* aplicado em Ana, que revela o ápice de seu medo (10). Para Bordwell e Thompson (2013; p. 321 e 322), a técnica de *travelling* e *zoom* em direções opostas, afetam profundamente a maneira como percebemos os espaço do quadro dentro e fora de campo – Sam Raimi chama de “câmera deformada”.



9 e 10 – Pedro desaparece, Ana pressente algo errado.

Quando Juca e Mateus procuram Pedro no canavial, um diálogo se estabelece entre as personagens, mostrando que acreditam estar seguras naquele ambiente. Em meio a esse diálogo, a não resposta de Juca a uma pergunta de Mateus, unido a uma montagem de planos e contraplanos, evidencia o sumiço da personagem. Temos o retorno à atmosfera sufocante do momento anterior, ressaltada pelo plano próximo de Mateus e um leve deslocamento de quadro que nos impede de ver o desaparecimento de Juca. Mateus, em busca do amigo perdido, depara-se com algo que o deixa assustado (11), seus olhos ficam arregalados em um leve *contra-plongée* que nos impede de saber o que ele vê; seu horror é acentuado pela música e, logo mais, o plano subjetivo do monstro que se encerra nos olhos amedrontados de Mateus (12). Temos novamente a criação de tensão através de uma questão insólita: não vemos Juca desaparecer, não vemos o que assusta Mateus, mas nos tornamos o “monstro” que o ataca (através do *POV*). A presença da criatura não se evidencia fisicamente, somos testemunhas apenas das consequências de suas ações.



11 e 12 – Reações de Mateus.

A sequência final do filme se inicia com o pôr do sol: uma indicação da passagem de tempo. O ambiente crepuscular da cena, além disso, possibilita a criação de uma atmosfera mais pesada e lisérgica no campo de futebol onde Ana e Flávia brincam (13).



13 – Ana e Flávia brincam.

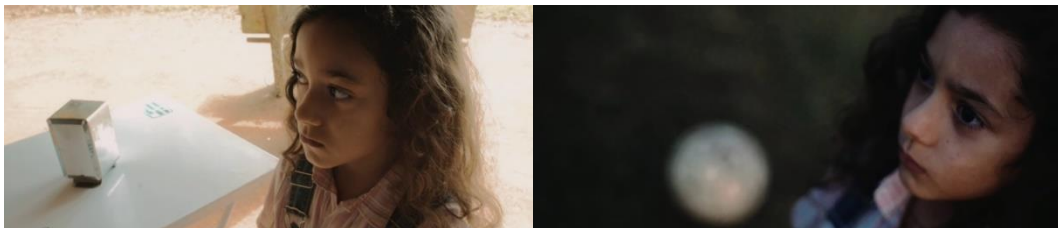
Em contraste ao aparente ambiente de segurança, ouvimos o grito de Mateus; Flávia corre para dentro do canavial e começa uma sequência de planos que intercalam o pavor de Flávia à euforia do fim de jogo no bar (14 a 17). Os planos detalhes quebram a ação da personagem em pequenas fatias, mostrando apenas as respostas intimidadas de seu corpo. O som (música e ambiente) age como unidade enquanto o espaço e a ação são fragmentados – nada é exato, nada é claro, mas sentimos a presença de algo maligno. O contraste entre bar e canavial é novamente evidenciado, agora pela luz, que ilumina o bar de modo agradável enquanto o canavial fica mais escuro e claustrofóbico.



14 a 17 – Montagem final, desaparecimento de Flávia.

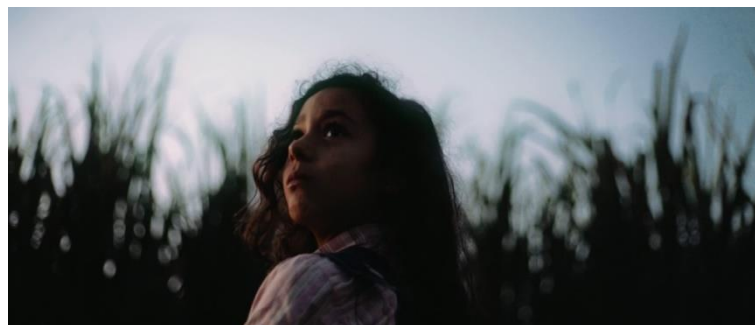


Ana continua a olhar para o canavial com medo enquanto ouve a comemoração dos homens no bar em um plano que remete ao que traduzia seu sentimento de estranheza momentos antes (18). Segundo Bordwell e Thompson (2013; p. 312), a repetição de certos enquadramentos pode ser associada a determinadas situações, tornando-se um motivo que unifica o filme. Motivo que se refere também à música: temos, ao longo do filme, a associação de alguns instrumentos às situações apresentadas em tela. Nota-se, por exemplo, que as cenas em que o canavial representa o medo são abraçadas por um agudo zunido de violinos e berimbau tocado com vara, enquanto a presença do monstro é acentuada por instrumentos diferentes, como algumas percussões e violão tocados de forma mais agressiva.



18 e 19 – Repetição de planos que sugerem o estranhamento da personagem.

Ana está sozinha, o silêncio da solidão é traduzido aqui pela ausência da música e a valorização dos sons ambientes, as distantes vozes no bar. A música volta e estabelece uma base para a construção da cena; enquanto Zé se prepara para soltar um rojão, Ana caminha em direção ao canavial onde o desconhecido guarda seus amigos, os rojões estouram, Ana se assusta, corte seco – não sabemos o destino de Ana (20).



20 – Ana se assusta com os rojões.

Na última cena, o plano-sequência ajuda a suspender a resolução da história e, novamente, faz-se o uso do olhar para contar a história. Beto, caminhando em direção ao campo de futebol, para em silêncio e olha para um lugar incerto, os homens atrás dele executam a mesma ação (21). Quando a trave onde as crianças brincavam é mostrada, temos o vazio sustentado apenas por sons bucólicos que agora possuem o valor inverso ao da paisagem pacífica de antes (22).



21 e 22 – Beto chega ao campo, as crianças sumiram.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Cana” é um filme que se constrói a partir das sutilezas, valorizando, acima de tudo, a linguagem audiovisual como principal condutora da história e criadora de uma atmosfera incômoda. A estratégia de abordagem busca a experiência do horror através de detalhes que transmitam o estranhamento, sem recorrer ao clichê ou ao estereótipo. O curta-metragem traz consigo as características de um filme de horror, como um monstro que age negativamente contra as personagens e a intenção de causar “horror artístico” no espectador (um “paradigma” do horror), mas sua execução foge a abordagem convencional.

Devemos ressaltar seu caráter metafórico também: uma carga significativa que vai além do simples texto, representando medos e receios internos que são esboçados como algo terrível no filme. Há a busca de se contar uma história sobre a desatenção e como ignoramos o ambiente hostil que nos cerca. Tudo isso apresentado ao público através da perspectiva de uma criança que não está confortável naquela situação e que teme o desconhecido. Como afirma Lumet:

Fazer filme sempre gira em torno de contar uma história. Alguns filmes contam uma história e nos deixam com uma impressão. Alguns contam uma história e nos deixam com uma impressão e nos dão uma ideia. Outros contam uma história, nos deixam com uma impressão, nos dão uma ideia e revelam alguma coisa sobre nós mesmos e os outros. E certamente o *modo* como se conta história deve relacionar-se de alguma forma com o que a história é (LUMET, 1995; p. 53).

O horror de “Cana” não se concentra exclusivamente em causar medo, mas na transmissão de uma mensagem através de uma abordagem que, além de tudo, se traduza pelo medo. Da mesma forma que o curta-metragem segue a lógica de filmes de horror contemporâneos na forma de estruturar essa abordagem, ele também pretende colocar signos narrativos que façam com que o texto implícito seja tão incômodo quanto a narrativa propriamente dita, sendo capaz de gerar, dessa forma, diversas interpretações.

---

## REFERÊNCIAS

- BAUDRILLARD, J. **"Brasil é o império das ilusões", diz Jean Baudrillard**, 1992. (Katia Maciel, Entrevistadora); presente em **Folha Ilustrada**:  
<<http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u69174.shtml>>
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A Arte do Cinema**. São Paulo: Edusp, 2013.
- CÁNEPA, L. L. **Medo de quê?** Campinas: Unicamp, 2008.
- CARROLL, N. **A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração**, 1996.
- FRANÇA, J. **Monstros reais, monstros insólitos: aspectos da Literatura do Medo no Brasil**, 1995. *Uerj.Academia.edu*.
- FREUD, S. **História de uma Neurose Infantil ("Homem dos Lobos")**, além do princípio do prazer e outros textos (1917-1920). São Paulo: Schwarcz Ltda, 2010.
- FREUD, S. **O Mal Estar na Civilização**. São Paulo: Pinguin, 2011.
- JUNQUEIRA, Eduardo; NESTAREZ, Oscar. **Horror psicológico: a psicanálise explica nosso fascínio pelo medo**. Disponível em Ravista Galileu:  
<<http://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2017/06/horror-psicologico-psicanalise-explica-nosso-fascinio-pelo-medo>>. Acesso em outubro de 2017.
- LUMET, S. **Fazendo Filmes**. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- MAMET, D. **Sobre Direção de Cinema**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991.
- PRISM, S. (26 de fevereiro de 2017). **Screen Prism**. Disponível em YouTube:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=Ot9DX5S8aHk&t=1s>>. Acesso em 8 Set. de 2017
- RABIGER, M. (2007). **Direção - Técnicas e Estética**. Rio de Janeiro: Elsevier.
- SANTOS, L. O. **O Medo Contemporâneo: Abordando suas Diferentes Dimensões**. *Psicologia, Ciência E Profissão*, 48-55, 2003.
- SILVA, F. B. **Tendências Do Insólito Ficcional No Cinema Brasileiro**. Niterói: UFF, 2015.
- SUPPIA, A. L. **Limite De Alerta! Ficção Científica em Atmosfera Rarefeita**. Campinas: Unicamp, 2007.
- TARKOVSKI, A. **Esculpir o Tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- TRUFFAUT, F. **Hitchcock/Truffaut: entrevistas, edição definitiva**. São Paulo: Companhia das Letras, 1983.
- XAVIER, I. **A Experiência do Cinema**. Rio de Janeiro: Graal Ltda, 2003.



### **FILMES CITADOS:**

A HORA do Lobo (*Vargtimmen*). Direção: Ingmar Bergman, Produção: Lars-Owe Carlberg. Suécia: Svensk Filmindustri, 1968.

*MOONLIGH*. Direção: Barry Jenkins, Produção: Sarah Esberg. Estados Unidos: A24, 2017.

QUANDO Eu Era Vivo. Direção: Marco Dutra, Produção: Cristina Alves. Brasil: RT Features, 2014.

TRABALHAR Cansa. Direção: Marco Dutra e Juliana Rojas, Produção: Sara Silveira. Brasil: Dezenove Som e Imagem, 2011