

**GAROTA SOMBRIA PASSEIA PELA NOITE - ENTRE O FILME DE  
AMIRPOUR E O IMAGINÁRIO DE OTRANTO**

**A GIRL WALKS ALONE IN THE NIGHT – BETWEEN AMIRPOUR’S FILM  
AND OTRANTO’S IMAGINARY**

Maria Cristina Cardoso Ribas<sup>1</sup>  
Fernando Monteiro de Barros<sup>2</sup>

**RESUMO:** Este trabalho apresenta algumas considerações sobre o filme *Garota sombria caminha pela noite* (Ana Lily Amirpour, 2014), baseadas nos conceitos de transposição midiática (Rajewsky, 2012), modernidade e fantasmagoria (Benjamin, 2006) e Gótico (Botting, 2014). As múltiplas referências que se entrecruzam no filme parecem encenar não apenas a justaposição de culturas e mídias, mas também as próprias contingências da modernidade.

**PALAVRAS-CHAVE:** transposição midiática, modernidade e fantasmagoria, gótico, Imaginário de Otranto, Ana Lily Amirpour,

**ABSTRACT:** This paper presents some considerations on the film *Girl walks home alone at night* (Ana Lily Amirpour, 2014), based on the concepts of media transposition (Rajewsky, 2012), modernity and phantasmagorias (Benjamin, 2006) and Gothic (Botting, 2014). Multiple references that criss-cross along the film seem to portray not only the overlapping of cultures and media, but the contingencies of modernity as well.

**KEYWORDS:** media transposition, modernity and phantasmagrias, Gothic, Otranto’s imaginary, Ana Lily Amirpour.

[...] mas ela é, sobretudo, uma harmonia geral, não apenas em seu porte e no movimento de seus membros, mas também [...] nas enormes e rutilantes nuvens de pano em que se envolve e que são como que os atributos e o pedestal de sua divindade. (Baudelaire, 2010, p.68)

**Introdução: uma história “Como se”**

Uma cidade cinzenta, quase vazia, povoada por geringonças similares a gangorras cujo ritmo pendular alude – ilude – marcação sincopada de tempo. Como se fosse um castelo com torres móveis. Mas a verticalidade quase horizontal destes braços maquínicos, como um deus *ex-machina*, aponta para um cenário gris em que, à mercê da fatalidade, as coisas se mexem, as

---

<sup>1</sup> Professora da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Faculdade de Formação de Professores.  
<https://orcid.org/0000-0002-2289-4004>

<sup>2</sup> Professor da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Faculdade de Formação de Professores.  
<https://orcid.org/0000-0001-5677-6834>

peças se escondem e as palavras não dizem. (Fig.1) Ao espectador, nem as batatas. Mais à direita (da tela ou do extremo olho) jaz um lixão quase Hades, a céu aberto, onde corpos inertes são lançados. Como tais carcaças engastam nas beiras irregulares daquela enorme boca cavada no chão, não mergulham no abismo, apenas rolam na superfície da cratera *lixosa*. Numa estranha inversão, as máquinas são seres moventes e os corpos ficam inanimados. Uns e outros, na dinâmica previsível da inércia, dão textura e contraste à paisagem nublada.



Fig. 1

Na sequência, luz e sombra copulam no chão, no céu, *noire*, tornando visíveis as linhas barrocas que as separam. Envolta num véu *dark* que triangula seu rosto de olhos no escuro vértice, uma garota, como se fosse frágil, passeia sozinha pela noite. Sombrias ambas – a noite e ela –, movem-se quase sem se mover, ao som de um rock eletrizante.

Cenário noturno, clima sombrio realçado pela fotografia em preto e branco, a sombra é projetada como num quadro barroco. Vem à tona o goticismo do cenário tangendo a cidade industrial que, desde o século XIX, compõe o *locus horribilis* (Botting, 2014, p. 105) – um dos elementos basilares do Gótico.

A história é (como se fosse) no Irã e a cidade é *Bad City*, reduto de prostitutas, cafetões e traficantes. A locação do filme é em Taft, Califórnia, região famosa pelas atividades de perfuração de petróleo e parcial clima de faroeste, ingredientes bem misturados no prato da Diretora. O movimento pendular das braçadeiras corresponde às atividades de perfuração de poços que são o elo de ligação entre a rocha e a superfície. Pode-se dizer, então, que a ambiência de faroeste, a atividade de perfuração de petróleo e a conexão entre superficialidade e profundidade – da cidade, dos poucos transeuntes e da personagem-título – compõem e mobilizam o cenário cinzento de *Bad City*. Os personagens coadjuvantes que ali transitam, contos de um rosário maldito desfiado pelo espectador, funcionam como personagens-tipo; e, mobilizados por inúmeros clichês de terror e mistério, realçam o caráter de simulacro e fantasmagoria da narrativa.

Lugar estranho, garota estranha com gente esquisita, tempo sem tempo, eis o conjunto tangido por uma trilha sonora que distorce e acolchoa a composição em preto e branco da narrativa – um desenho da modernidade industrial, com suas contiguidades díspares.

Constata-se, na receita da Diretora, a mistura de três códigos: terror e faroeste em branco e preto (filme clássico) – um *vampire western*, como em *Um drink no inferno* (*From Dusk till Dawn*, 1996), de Tarantino –; simulação de cenário iraniano filmado nos EUA, Califórnia (recurso moderno no cinema e recorrente na literatura com seus *topoi* literários sob a égide da emulação); e presença de discurso progressista ao som de rock da década de 2000 (estratégia contemporânea), em que a trilha sonora pop – *indie*<sup>3</sup> – reforça o caráter de simulacro da narrativa, intensifica o caráter fantasmático do cenário, ao mesmo tempo em que contribui para o esvaziamento do sentido, um dos sintomas da condição moderna. Este conjunto, em três

<sup>3</sup> Gênero musical da década de 1980, Reino Unido e E.U.A., enraizado em gêneros anteriores como o rock alternativo, o pós-punk e o *new wave*.

dimensões, constitui narrativa descontínua dentro de uma continuidade mais ou menos possível de ser acessada pelo receptor –seja ele espectador, seja leitor.

Os diálogos são em persa, língua oficial do Irã e do Afeganistão, dentre outros países. A diretora, Ana Lily Amirpour, é iraniana nascida na Inglaterra e imprime ao seu filme a mescla que a constitui em termos culturais e artísticos.

Diante desse mosaico fascinante, nossa proposta tem a fundamentação das Intermedialidades como derivativo da Comparada, com ênfase na subcategoria transposição midiática (Rajewsky, 2012), que se volta mais detidamente para a migração entre as mídias literatura e cinema, num processo de iluminação mútua.

Buscar-se-á empreender uma leitura da protagonista do filme *Garota sombria caminha pela noite* (2014), longa de constituição intermidiática (Rajewsky, 2012) que, conforme citamos, é atravessado por múltiplos códigos. Interessa-nos estudar, através da captação e análise interpretativa das estratégias da narrativa, a composição imagética do filme e a releitura que opera do gótico à luz do imaginário de Otranto. Observar-se-á, dentre outros procedimentos, a identidade da garota sem nome, a configuração da cidade fictícia de Bad City e a justaposição de temporalidades as quais chegam ao receptor através da junção de referências epocais díspares – música, aparelhos, instrumentos, figurinos – que, ao se avizinharem numa estranha e aterrorizante contiguidade, desalojam o receptor do seu conforto usual, ao mesmo tempo que implodem interpretações *a priori*.

### **Do trabalho comparativo: uma descontinuidade contínua**

O esgarçamento do tempo, a câmara atenta e soberana com enquadres teatrais, as referências e combinações entre mídias diversas (filme de animação *Persépolis*, 2007, inspirado no romance gráfico autobiográfico de Marjane Satrapi); Hqs de Frank Miller (adaptadas no filme *Sin City, de volta ao inferno*, 2005, co-direção Tarantino); rock dos anos 2005-2012; clichês de cinema de horror; faroeste à la Tarantino e literatura gótica, em uma montagem que avizinha o díspar sem demanda coesiva e compõe diante de nossos olhos um desconcerto em gerúndio. O espectador estarrecido acompanha as cenas e estranha a superposição espaço-temporal: Irã que é Califórnia mas com diálogos em persa, uma cidade nomeada mas sem nome de rua, sem placas, trilha sonora de rock da primeira década de 2000, objetos de uso como vitrola, isqueiro, fita cassete, discos de vinil, música eletrônica, mulheres de *hijab* ou *chador*... coexistindo com roupas, carros e arquitetura dos anos 50 e 60. Neste território desterritorializado, personagens e espectadores lutam em busca de sentidos, tentando construir, presume-se, a inacessível identidade da vampira *indie* que caminha nesta cidade, “mescla da modernidade pulsante de uma Teerã freada pela Revolução dos Aiatolás com aspecto retrô.” (Broliá, 2015, s.n.)

Composição em palimpsestos, o filme faz um percurso contrário ao que fora feito pelos escritores responsáveis pelos primeiros vampiros da prosa de ficção ocidental, Lord Byron e John Polidori, cujos vampiros Darvell e Lord Ruthven empreendiam uma jornada ao mundo mediterrâneo e ao Oriente (Grécia e Turquia, respectivamente). A primeira vampira da literatura, a *Noiva de Corinto*, da balada de Goethe (1797), também é do mundo mediterrâneo.

No cenário multifacetado, marcado por um tempo que não se pode mensurar, sempre ladeando a garota estranha, transita um jovem iraniano com jeito de James Dean, ícone do cinema americano nos anos cinquenta do século XX. Se o jovem iraniano com quem a garota contracenava, chama-se Arash (por sinal o mesmo nome do ator, Arash Marandi), ela, por sua vez, não tem nome próprio. O par oferece o contraste identitário necessário à presumível atração entre ambos. Ele, duplamente nomeado pelo mesmo, ela, anonimamente constituída, tornam-se, assim, significantes planejados em que a transnacionalidade pode se instalar. Com

identidade singular e papel aparentemente insignificante no início da trama, Arash evoca o rosto, o cabelo, o jeito de andar e fumar do ator James Dean, cujo apelo icônico é ainda presente.



**Fig.2**

Na migração transcultural, a força simbólica de Dean-Arash (Fig.2) pode ser atribuída tanto à recorrente demanda do público por um defensor da geração de sua época - o ‘faça amor, não faça a guerra’ dos anos 60 -, quanto à face andrógina que projetava na tela em sua época áurea. A referência silenciosa ecoa no imaginário do espectador que, mesmo sem perceber, alia a Arash as marcas do ator americano (1931-1955), símbolo da desilusão adolescente e assumidamente exilado no próprio espaço em que vive. A migração transcultural se deixa ler também no sintagma que intitula o filme.

Ao contrário do título em português, que a partir do adjetivo “sombria” reveste o significante “garota” de uma aura gótica/monstruosa, em inglês o título não possui essa adjetivação, e, ao contrário, ao apresentar o adjunto adverbial de lugar “home” – *Girl walks home alone at night* – o título em inglês reveste a personagem principal de um caráter inocente, em polaridade oposta à da mulher monstruosa. Evoca fragilidade feminina, inocência quase pueril da jovem iraniana. Na ficção gótica, os dois personagens femininos principais são a “donzela em apuros”, virtuosa, e a mulher fatal/vampira/bruxa, vilã. Assim, o título em inglês ressalta o caráter ambivalente da personagem: é vampira, mas também “protege e vinga os mais fracos”, vilã e heroína – vingadora como nas Hqs e séries televisivas – ao mesmo tempo.

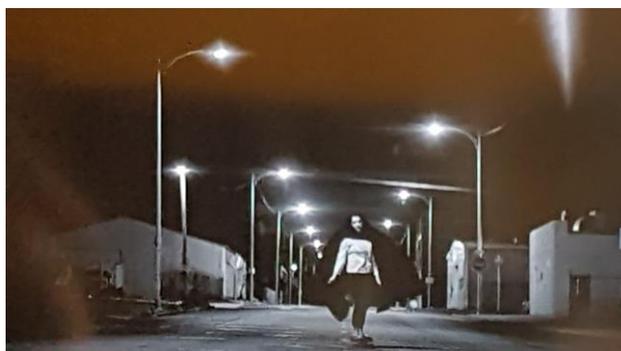
A garota sem nome do longa é uma jovem magra, cabelos escuros na altura dos ombros, de calça jeans e camisa listrada, bem ao modo adolescente, mas que nunca sorri. Admirável andando de skate – nas cenas trata-se da cineasta<sup>4</sup> dublando a atriz –, a garota se desloca numa velocidade incomum à sua imobilidade quase estátua. É quando a conhecida lentidão das narrativas fílmicas iranianas acolhe uma rapidez inusitada na sequência intermitente da garota andando de skate. Como ver?

Para que os efeitos de sentido se desenvolvam, o espectador precisa se deixar atravessar pela potência significativa da imagem, sentir o estranhamento, desfamiliarizar-se, enfim, desautomatizar a própria percepção. Sem ater-se exclusivamente à linguagem poética como a principal propulsora da desfamiliarização (Chklovski, 1978), mas sim explicando a desautomatização da percepção pela condição interativa da leitura (Orlandi, 2009), o processo, então, tende a desencadear uma série de questões vitais à construção da identidade da garota diante dos olhos do espectador, questões estas que talvez nem ela própria, como personagem, saiba responder.

---

<sup>4</sup> A diretora Ana Lily Amirpour, skatista profissional, dubla Sheila Vand nas cenas do skate. E também aparece no filme interpretando uma menina usando camiseta e maquiagem de esqueleto na festa. Chamada "Shirin"; nos créditos aparece como "Skeleton Partygirl".

A sequência da garota andando de skate (Fig.3), filmada frontalmente e centralizada – como na tradição clássica – e chegando delicadamente a um *contra-plongée*<sup>5</sup>, é magnífica. Num vislumbre, ela se agiganta.



**Fig.3**

Nesse instante, a imagem da garota ostenta grandiosidade e simultaneamente carrega para si três conotações simbólicas. O vento lhe enfunda o véu negro que se abre em asas, velas e capa. Sobre o skate adolescente, o chador da garota muçulmana se desvela em outra dinâmica aeroespacial. É quando se torna possível entrever o deslocamento condensado em tríplice dinâmica: são velas de um barco em movimento, asas de morcego se abrindo, capa de super-herói em pleno (e no caso rasteiro) voo. A cena é muito rápida para o olho do espectador e o apelo visual não é apenas intelectual, mas sensível e, se captado, pode promover estranhamento – bastante rentável à leitura – e que, conforme supomos, desdobrar-se-á em múltiplas indagações. Algumas delas: quem é essa menina de aparência frágil e sombria, tímida e destemida, delicada e atenta? A quem ela segue? Por que vigia? Por que não tem nome? Qual a sua função? Em que se transforma? Quem é ela, afinal?

#### **A garota sem nome – entre o chador<sup>6</sup> e a cabeça descoberta**



**Fig. 4**

---

<sup>5</sup> O *Plongée*, que significa mergulho em francês, é também conhecido como **Câmera Alta** – tipo de enquadramento em que a câmera filma o foco principal da cena **de cima para baixo**; já o *Contra-Plongée*, é o plano contrário do citado. Chamado de **Câmera Baixa**, neste enquadramento a câmera filma o foco principal da cena **de baixo par cima**, engrandecendo o personagem na cena em relação ao observador.

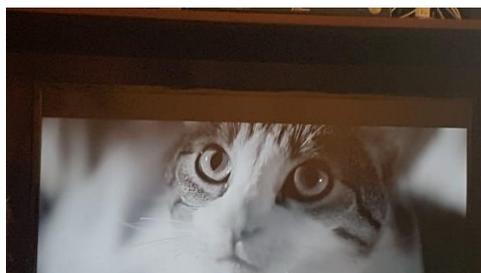
<sup>6</sup> Chador: veste feminina usada no Irã, como um manto negro que cobre todo o corpo, com exceção do rosto.



**Fig.5**

De véu até o chão, sua marca *teen* se camufla nos densos panos pretos que, no voo do skate ou no andar pela noite, lhe imprimem configuração diferente da que ostenta no dia a dia em seu quarto. Como sombra, o véu que seu corpo encobre lhe descobre outra face. Vigilante, torna-se o duplo daquele que vigia, especulando simetricamente seus movimentos. (Fig.5)

Nas primeiras cenas, se vê um jovem, Arash, com um gato que roubou – Masuka – (Fig.6) que ostenta tal expressividade e presença que será partícipe em várias sequências. Embora não estivesse incluído originalmente no roteiro, integra o elenco e aparece nos créditos ao final do filme.



**Fig.6**

Eis que a seguir uma sequência se desenrola: um homem de visual *punk* cobrando favores e extorquindo dinheiro de uma prostituta, dentro de um carro de luxo que já roubara do jovem que aparece no início com o gato. É quando a garota entra em cena de chador, seguindo tenazmente este sujeito que, entre seduzido e interessado em novos lucros, a leva até a casa dele. A esperada sedução se reverte de forma violenta. O homem que sempre dita as regras e joga os dados se vê encantado pela jovem que lhe toma o dedo para languidamente sugar. Súbito o rosto dela se crispa, o olhar se transforma, irrompem caninos em sua boca e se ouve um barulho de ossos se quebrando. O dedo do cafetão é arrancado com voracidade. Entre os gritos do homem caído no chão, ela pula em seu pescoço e completa o serviço vampiresco. A seguir recolhe o relógio dele, alguns CDS e sai.



**Fig.7**

A violência da cena se articula, na memória imediata do espectador, à imagem da garota ‘voando’ no skate com suas asas – véu – de morcego. A dubiedade da imagem captada num

relance condensa formas arquetípicas do vampiro. A garota (Fig.7), mesmo em sua face vampírica, não ostenta o drama da imortalidade nem apresenta as decorrentes angústias da solidão eterna. E, mais ainda: a tradicional mordida que aplacaria a sede de viver não se presta a tal fim. Sua experiência trágica não é a mesma dos fantasmas do Castelo de Otranto. Aqui nada parece acontecer além da morte. Há, porém, uma indiscutível melancolia, e a personagem tem um quê de trágico, como todos os vampiros da tradição literária.

Após a mordida fatal, quando ela chega à porta de saída, defronta-se com o rapaz que era o verdadeiro dono do carro. Eles se olham e nada dizem. O jovem reconhece o veículo estacionado, entra no apartamento de onde a garota saíra e encontra o personagem do cafetão e traficante morto, sangrando. Sem espanto aparente, procura as chaves do seu carro e sai. Não há compaixão, não há discurso moral, nem qualquer envolvimento.

O rapaz é Arash. Provavelmente ele não se chocou com o ‘assassinato’, porque este homem também extorquia dinheiro do seu velho pai após viciá-lo em heroína; mas também não é possível garantir que a razão da indiferença seja esta. Acontece que este mesmo velho, Hossein, pai de Arash, doente e viciado, sem dinheiro para comprar outra quantidade da droga, vai chantagear e viciar a mesma mulher, a prostituta Atti, que fora explorada pelo cafetão, morto pela garota em sua face sombria.

Forte onipresença, a garota vigia Hossein, e o espelha como um duplo, repetindo simetricamente seus movimentos. Na sequência, assiste a mais uma cena da violência e extorsão num quarto privado, especialmente quando o velho injeta a droga em Atti, contra a sua vontade. Quando os dois – Atti e Hossein – desfalecem pelo efeito da heroína, a garota se transfigura e o mata pela mordida, na frente da mulher. As duas, garota e prostituta, se unem para ocultar o fato e desovar o corpo do velho na rua, como indigente. (Figs.8 e 9) Ao voltar para o apartamento da mulher, elas tentam traduzir a cumplicidade estabelecida num diálogo, mas o esforço é interrompido diante da pergunta que a mulher faz à garota: “Você é ladra?” e ela nega. “Então, você é o quê?”



Fig.8



Fig.9

Sem responder, a garota sem nome sai. A pergunta, de acordo com a legenda do filme, a objetifica. Não se trata de “quem” você é, mas “o quê”. Logo a seguir, ela aparece na rua (Fig.10) Como uma sombra, com seu chador, claudicando pelos becos, como se estivesse em súbita crise e precisasse se apoiar nos muros de Bad City.



Fig.10

É quando vê um mendigo. Ela o olha por alguns segundos – a breve duração entre a visão e o gesto – e subitamente se debruça sobre ele, o morde, mata e abandona, deixando o espectador sem tempo para sentir horror diante do grotesco da cena.

Mesmo que de certa forma indolor, esta cena é surpreendente, na medida em que os outros homens que ela mata tinham uma conduta violenta com as mulheres. Neste sentido, ela encarnaria uma vingadora do feminino oprimido durante séculos pelos homens; mas, urge fazer aqui a ressalva de que estes homens se comportavam de maneira contrária, inclusive, aos preceitos muçulmanos. A sua punição pode representar um deslocamento da opressão política sobre os homens da cidade fictícia de Bad City.

Alia-se a esta sequência, a cena em que ela toma o skate de um menino em torno de uns dez anos de idade. Ela se desloca espacialmente por materialização e o ameaça, vociferando em tom diabólico a pergunta, mais de uma vez: “Você é um menino bonzinho?” O diminutivo não traz qualquer resquício de afetividade por conta da virulência da voz. Ela assume uma cara infernal. A cena é estarrecedora, mesmo porque ela deixa a boca com caninos afiados à mostra e bem próximos do rosto do menino. Ele corre e ela o deixa ir, mas fica com o skate. Versão vampírica da Scherezade, a boca que deveria falar para manter vivo o feminino historicamente esmagado pela opressão, aparece como caminho para matar o opressor e eternizar, não a existência, mas a autonomia das mulheres por mil e uma noites sem luz.

A virulência da ameaça que vocifera ao menino ressalta seu papel de vigiar e punir o homem, algo que ela declara de maneira explícita ao menino. A ameaça tem caráter pedagógico e indica correção pelo temor. A promessa de que “ficará de olho” é dramatizada na própria moldura de várias cenas que ostentam, junto ao formato retangular de uma tela, arestas arredondadas, possivelmente aludindo ao formato do olho na captação do foco. A vigilância é perene. Os olhos onipresentes vigiam, a boca vocifera e mata.

### A garota sem nome e Arash - entre máscaras

Há uma sequência em que, num baile de máscaras, melhor dizendo, uma balada fantasmática, os dois jovens, ele vestido de Drácula, marcam encontro (Fig.11). Por um tempo brincam de assumir a máscara como identidade eventual.

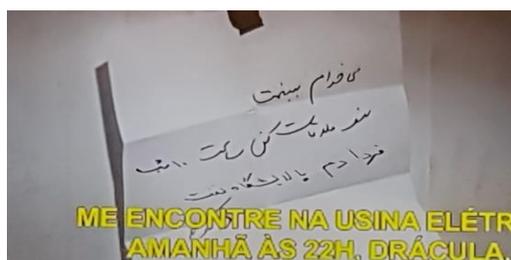


Fig.11

Assiste-se, então, a uma sequência de beleza ímpar durante o baile de máscaras e depois dele. Os dois se olham, dançam, compartilham um alucinógeno, se achegam e vão para o quarto da garota; quarto este com parede repleta de pôsteres desfocados dos álbuns *Music of the Bee Gees*, *Michael Jackson's Thriller* e *Madonna: The First Album*. (Fig.13)

Releituras em cadeia, o estado alterado de consciência, numa festa em que amantes se encontram mantendo a identidade preservada, evoca cena semelhante ao drama shakespeariano *Romeu e Julieta* (Ato I, cena V) –, só que alimentado não pelo Ecstasys, mas pelo sonho e pela rainha das fadas – conforme a fala de Mercutio (Ato I, cena IV).

Já na adaptação de 1996, *Romeu + Julieta*, de Baz Luhrmann, em dois momentos o detonador da cena é também, como no filme de Amirpour, um alucinógeno. No baile de máscaras em que Romeu e Julieta se encontram, tomam uma pílula de ecstasy com diminuto desenho de coração que um *close* da câmara deixa entrever. E, na famosa cena de Mercutio, que na versão de Luhrmann morre em *Verona Beach*, ele é um delegado negro que, após ingerir uma pílula de *Ecstasy*, incorpora a *Drag Queen Mab*, mescla de *Drag* à rainha das fadas do folclore inglês, transfiguração cultural que, por sua vez, alude à memorável *Acid Queen* vivida por Tina Turner na ópera rock do *The Who, Tommy*, década de 1970.

Referências e combinações intermediáticas desfilam em uma espécie de *mise en abyme*, uma cena remetendo a outras cenas, a uma variedade de leituras superpostas, evidenciando o aspecto labiríntico e esvaziado da condição moderna/pós-moderna: o aprisionamento em uma teia de simulacros sem fim. Fantasmagoria.

Voltando ao filme de Ana Lily Amirpour, a bela sequência pós baile de máscaras, é poética e clama por uma leitura sinestésica.

Ao som de *Death*, da Banda *White Lies*, na vitrola, paradoxalmente suturando qualquer possibilidade de sangramento anunciada, assiste-se a um plano-sequência de quase cinco minutos entre os dois. Ela sem o chador, cabeça descoberta, a face adolescente. Ele, entre dormente e adormecido pelo efeito do *ecstasy*. Ambos se deixam levar sob a luz de uma bola de discoteca girando no teto. A sequência tem uma duração que nos (en)leva, evocando a crônica da tragédia anunciada. (Figs.12 e 13)

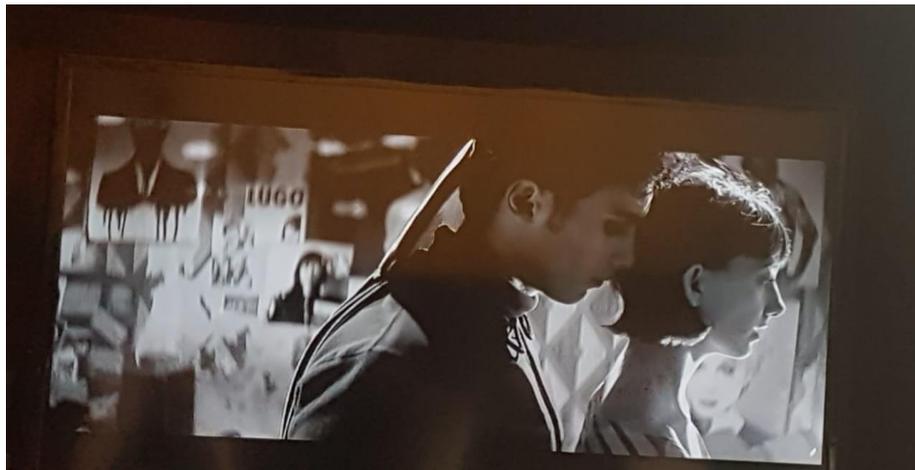


Fig.12



**Fig.13**

Os rostos da garota e de Arash se aproximam em câmera lenta e a boca da garota, em contraluz, vai chegando cada vez mais perto da pele, da cabeça, do pescoço do rapaz iraniano. A sequência tem uma duração suficiente para que o espectador se pergunte, entre curioso e desesperado, o que irá acontecer.

Talvez a cabeça descoberta, na não mais solidão do quarto adolescente, possa sinalizar a redução do conflito entre a vingança, a vigilância e o encontro com o outro e consigo mesma. Mas ainda se entrevê, na breve ambiguidade da sequência, resquícios do seu conflito interno, mobilizado pela função de vingadora. Missão que não vem à tona nesse momento.

Desse encontro nasce o arremate da narrativa. Arash a convida para partirem, juntos, levando Masuka. Ela silencia e mais uma vez se faz sentir o suspense – da resposta e do desfecho. Sem reação ostensiva, a garota arruma suas coisas e simplesmente vai. Entram no carro, a estrada se alonga, estrada vazia e os olhares entre eles se fixam. Param numa bifurcação. (Fig.14)



**Fig.14**

Depois seguem a vida pela estrada afora. Aparentemente sem projetos que não fosse sair, juntos, fora de Bad City. Um final *on the road*.

### **Gótico, distopia & modernidade**

A literatura distópica apresenta um elemento de crítica ao mundo moderno e ao progresso (Cartwright, 2005; Silva, 2018), em narrativas que não necessariamente se passam no futuro.

Os cenários da modernidade são apresentados em um diapasão sombrio, revestidos de lugubridade. A literatura gótica, que no final do século XVIII apresentava como *locus horribilis* – local de medo e terror – um cenário repleto de construções ligadas ao passado pré-moderno, como castelos, conventos, abadias e masmorras, conforme demonstram as obras de Horace Walpole, Ann Radcliffe e Matthew Lewis, a partir do século XIX faz o espaço de medo migrar para os cenários por excelência da modernidade burguesa, como a mansão urbana e a metrópole capitalista. “A cidade moderna – industrial, lúgubre e labiríntica – é o *locus* do horror, da violência e da corrupção”, afirma Fred Botting (2014, p. 105) sobre a literatura gótica dos oitocentos, cujo cenário se espalha até os dias de hoje. Tal representação sinistra e claustrofóbica do espaço urbano converge em cheio com a perspectiva distópica (Cartwright, 2005, p. 2; Silva, 2018, p. 714).

Nesse sentido, o cenário do filme – a fictícia cidade de *Bad City*, que hibridamente reproduz os espaços urbanos norte-americanos ao mesmo tempo em que seus habitantes falam em persa – por seu aspecto inóspito, desértico e ameaçador, apresenta a marca da distopia, realçada pela indeterminação da temporalidade histórica (final do século XX? século XXI?). A fotografia em preto e branco realça a obscuridade do cenário, o que intensifica sua aproximação com o *locus horribilis* do gótico urbano dos séculos XIX, XX e XXI.

“Se um lugar pode se definir como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode se definir nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico definirá um não-lugar”, sentencia Marc Augé (1994, p. 73). Distópico, *Bad City* se configura dessa forma, como um não-lugar. Mas a espectralidade gótica que a reveste é, para alguns, sintoma da condição precípua da própria modernidade.

Fred Botting, no capítulo de seu livro que aborda o Gótico do século XX, alude à “sensação de espectralidade” (Botting, 2014, p. 149) que recobre a cultura ocidental durante o Novecentos e recorre a Walter Benjamin, que, no livro das *Passagens*, associa modernidade à fantasmagoria (Benjamin, 2006, p. 67). Vale lembrar que Benjamin, ao perscrutar tanto o Barroco do século XVII quanto a Paris dos tempos de Baudelaire, o fazia para perscrutar o seu próprio momento histórico, as primeiras décadas do século XX. Diz Benjamin em um trecho do livro das *Passagens*: “Blanqui se preocupa em traçar uma imagem do progresso que – antiguidade imemorial, exibindo-se numa roupagem de última novidade – revela-se como a fantasmagoria da própria história.” (Benjamin, 2006, p. 66) Em seguida, Benjamin cita um trecho do livro de Auguste Blanqui, *A eternidade pelos astros*, de 1872, no qual o autor desmonta a ideia de progresso, que, para ele, é dissolvido na eternidade da repetição:

“... não há progresso... O que chamamos progresso está enclausurado em cada terra e desaparece com ela. Sempre e em todo lugar, no campo terrestre, o mesmo drama, o mesmo cenário, no mesmo palco estreito, uma humanidade barulhenta, enfatuada de sua grandeza, acreditando-se ser o universo e vivendo na sua prisão como numaimensidão, para logo desaparecer com o planeta, que carregou com o mais profundo desprezo o fardo de seu orgulho. Mesma monotonia, mesmo imobilismo nos astros estrangeiros. O universo se repete sem fim e patina no mesmo lugar. A eternidade apresenta imperturbavelmente no infinito o mesmo espetáculo.” (Blanqui *apud* Benjamin, 2006, p. 66-67)

Esta “fantasmagoria do sempre-igual” (Benjamin, 2006, p. 62) assinalada por Walter Benjamin é assim sintetizada por Olgária Matos: “O progresso é o mito sob o qual o mundo moderno esconde sua real natureza, o inferno da repetição” (Matos, 1993, p. 28) E Matos continua:

*Zerfall, Verfall*: ruína e decadência marcam o caráter saturnino do século barroco e da modernidade. [...] Aqui Benjamin encontra a origem do mal. O homem, reduzido ao logos, após ter morto Deus, rebaixou-se à posição das coisas. Se o século barroco mostra as ruínas de tudo o que é “corpóreo, mau, temporal”, o século XIX é o mundo plasmado das coisas, das mercadorias.” (Matos, 1993, p. 24)

Para Walter Benjamin, a corte barroca e a metrópole da era industrial compõem dois espaços infernais da modernidade, (Matos, 1993, p. 26; Benjamin, 2006, p. 20). Esta visão desencantada de Benjamin sobre a modernidade, que ele apresenta em perspectiva crepuscular, saturnina, alinha-se à visão de mundo gótica, que padece do mesmo desencanto. O pensamento benjaminiano, assim, parece estar bastante sintonizado com tal sensibilidade, como, aliás, sustenta Fred Botting, um dos maiores especialistas na área de estudos do Gótico.

O filme, no seu caleidoscópio de referências culturais, de intertextualidades, alude ao caráter fantasmático da modernidade, o que é realçado pelos vários pastiches que ocorrem ao longo da narrativa, pelos personagens-tipo, pelos clichês, pela trilha sonora, tudo contribuindo para a sensação de teatralidade, de simulacro em um mundo desrealizado, “onde tudo que é sólido desmancha no ar” (Berman, 1986, p. 15) Esta tem sido a tendência dos estudos góticos na contemporaneidade, aliada a uma outra tendência, conforme descrita a seguir: o monstro domesticado.

Como afirma Claude Lecouteux (2005, p. 15), “Símbolo da intrusão da morte e do além-túmulo por vias dissimuladas e brutais dentro de um universo que o exclui, o vampiro representa a inquietação que nasce de uma ruptura da ordem, de uma fissura, de um deslocamento, de uma contradição.” Ora, no contexto contemporâneo onde qualquer norma parece ter sido abolida, tal aspecto de estranhamento e alteridade acaba por se anular. Como afirma Fred Botting, neste século o monstro ganha a empatia de ser associado aos grupos marginalizados e excluídos, em uma sociedade pluralizada, multicultural, onde a noção de centro e margem se encontra bastante tênue e fluida e onde ameaças muito mais pungentes parecem obliterar ansiedades tradicionais ligadas à manutenção de determinada ordem ou *status quo*. Dentro deste prisma, a vampira do filme é monstruosa para com os maus, e defensora dos justos e virtuosos. No entanto, o filme não deixa de representar, de encenar, o horror gótico explícito das presas perfurando pescoços e dilacerando corpos. O que contribui para o caráter híbrido, *cross-over* da fita.

## Considerações finais

Conforme diz Baudelaire (2010, p. 17) em *O pintor da vida moderna*: “O belo é constituído por um elemento eterno, invariável, cuja quantidade é excessivamente difícil determinar, e de um elemento relativo, circunstancial, que será, se quisermos, sucessiva ou combinadamente, a época, a moda, a moral, a paixão.” Este “elemento eterno” no filme é a tradição gótica da literatura de vampiros juntamente com o chador e o elemento moderno é a indumentária contemporânea, o skate etc. É importante frisar que, como todos os vampiros e vampiras da tradição literária (dos textos de Goethe, Byron, Keats, Théophile Gautier, Paul Féval, Baudelaire, Sheridan Le Fanu, Bram Stoker) a vampira do filme também é marcada pela solenidade e pela melancolia. Sua expressão é sempre grave, ela jamais ri. É como a vampira de Walter Pater, trágica por carregar em si o fardo da história. Como, aliás, todos os vampiros literários. Há um tom saturnino no filme, ligado ao *spleen* da modernidade.

Tal tradição crepuscular, saturnina da modernidade, tão bem captada por Walter Benjamin, já detecta no Barroco o tema da perda de sentido do mundo. O Barroco se caracteriza por ser um estilo ostensivamente cênico, teatral, evidenciando a condição labiríntica da

modernidade. As alegorias já são representações esvaziadas de sentido. Como disse o poeta Novalis: em um mundo sem deuses, reinam os espectros (Matos, 2010, p. 64).

O filme representa bem essa condição moderna – pensando a modernidade desde o Barroco até a contemporaneidade: pós-modernidade, supramodernidade, modernidade líquida, hipermodernidade, mas, enfim, ainda modernidade, com todo o seu halo fantasmático, espectral, em cuja linhagem e sensibilidade está o Gótico, numa sintomatologia comum. A própria mídia cinematográfica acompanha tal viés: “tudo que é sólido desmancha na tela”<sup>7</sup> (Botting, 2014, p. 149), parafraseando Bermann, inspirado em Marx. Vale lembrar que o cinema descende das “fantasmagorias” do século XVIII, aparições espectrais projetadas pelas “lanternas mágicas”, a “mídia óptica” de então (Andriopoulos, 2014, p. 34). Tal caráter fantasmagórico do cinema, é detalhado por Fred Botting em seu livro sobre o Gótico:

O cinema tornou uma estética literária gótica visível como um teatro de sombras no qual a luz e a escuridão eram os seus motores principais. Um veículo onde coisas irreais podiam acontecer e seres irreais podiam existir, onde os mortos retornavam à vida como imagens moventes. A justaposição de imagens e o excesso de luminosidade realçavam as qualidades alucinatórias da visão cinematográfica; as foto-montagens pelas quais objetos poderiam aparecer e desaparecer, ou a divisão da tela em duas janelas, em que uma mesma figura poderia aparecer duas vezes ao mesmo tempo, tornaram possíveis efeitos de aparições espectrais. [...] Chocando ou aterrorizando o público ao tornar possível a irreabilidade, o cinema também parecia representar os desejos, demônios internos e energias reprimidas da psiquê humana na tela.<sup>8</sup> (Botting, 2014, p. 150)

Entranhada em toda esta composição presidida por contiguidades em princípio inconciliáveis, cenário em que o feminino mais parece representar o cio da ruína, uma garota caminha sozinha pela noite. Sombria é a cidade, aterrorizantes são as paradoxalidades da vida moderna que imprimem à jovem skatista a persona de vingadora do homem violento e opressor. Vigiar e punir, assim, entra como demanda ontológica e torna-se um libelo para quem não sabe exatamente quem – o que – é. Neste caso, vingar o outro pode representar, de alguma forma, a redenção de si mesma.

Assim, em meio a tantas encruzilhadas – culturais, midiáticas, discursivas, textuais – o filme de Ana Lily Amirpour parece nos lembrar por quê manifestações culturais surgidas tanto tempo atrás, na aurora do Romantismo – a ficção gótica e a personagem literária do vampiro – continuam a assombrar e a fascinar todos nós, que, do mesmo modo, continuamos confinados nos labirintos estupefacientes da modernidade.

---

<sup>7</sup> Nossa tradução. No original: All that is solid melts on the screen.

<sup>8</sup> Nossa tradução. No original: Film made a gothic literary aesthetic visible as a shadowplay in which light and darkness were its principal motors. It was a medium in which unreal things could happen and unreal beings could exist, where the dead came back to life as moving images. Double exposures and over-exposure enhanced the hallucinatory qualities of cinematic vision; stop-frame editing in which objects could appear and disappear, or split screens in which one figure could appear twice, enabled apparitional effects. (...) Shocking or terrifying audiences in realising the unreal, cinema was also seen to present the workings of the desires, demons and suppressed energies of the human psyche on screen.

## REFERÊNCIAS

ANDRIOPOULOS, Stefan. *Aparições espectrais: o idealismo alemão, o romance gótico e a mídia óptica*. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

AUGÉ, Marc. *Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Trad. Maria Lúcia Pereira. Campinas, SP: Papirus, 1994.

AUMONT, J.; MARIE, M. *Dicionário Teórico e crítico de cinema*. Trad. Eloísa A. Ribeiro. Campinas: Papirus, 2003.

BAUDELAIRE, Charles. *O pintor da vida moderna*. Trad. e notas Tomas Tadeu. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

BENJAMIN, Walter. *Passagens*. Trad. Irene Aron e Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: Ed. UFMG / São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2006.

BERMAN, Marshall. *Tudo que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade*. Trad. Carlos Felipe Moisés e Ana Maria Ioriatti. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.

BOTTING, Fred. *Gothic*. 2nd edition. New York/London: Routledge, 2014.

BROLIA, Marcos, O despertar da vampira Indie, 2015.

Disponível em: <https://judao.com.br/o-despertar-da-vampira-indie>

Acesso em: 17/09/2019

CARTWRIGHT, Amy. *The future is gothic: elements of gothic in dystopian novels*. University of Glasgow. Faculty of Arts. PHD thesis – Department of English Literature. 2015.

CHKLOVSKI, V., org. A arte como processo. In: *Teoria da Literatura pelos formalistas russos*. Rio de Janeiro: Globo, 1978.

GAROTA sombria caminha pela noite (*A girl walks home alone in the night*). Direção e Produção Ana Lily Amirpour. E.U.A., 2014. (100 min.)

LECOUTEUX, Claude. História dos vampiros: autópsia de um mito. Trad. Álvaro Lorencini. São Paulo: Ed. UNESP, 2005.

MATOS, Olgária Chaim Feres. *Benjaminianas: cultura capitalista e fetichismo contemporâneo*. São Paulo: Ed. UNESP. 2010.

\_\_\_\_\_. *O iluminismo visionário: Benjamin, leitor de Descartes e Kant*. São Paulo: Brasiliense, 1993.

NUNEZ, C.P.F.& RIBAS, M.C.C. Diálogos contemporâneos: da palavra ao écran. *Passages de Paris* 13 (2016) 493-511.

ORLANDI, E. *Discurso e Leitura*. São Paulo: Unicamp e Cortez, 2009.

RAJEWSKY, I. Intermidialidade, intertextualidade e “remediação”: Uma perspectiva literária sobre a Intermidialidade. In: DINIZ, Thaís F. N. Intermidialidade e Estudos Interartes. Belo Horizonte: UFMG, 2018. p.15-45.

SHAKESPEARE. W. *Romeu e Julieta*. Disponível em:

<https://williamshakespearewilliam.blogspot.com/2009/02/romeu-e-julieta-ato-i-cena-v.html>

\_\_\_\_\_, W. Romeo and Juliet. In: \_\_\_\_\_. *The complete Works of William Shakespeare*. London and Glasgow: Collins-Clear Type Press, 1923.pp.1065-1099.

SILVA, Pedro Puro Sasse da. Um vilão chamado progresso: distopia e gótico em *Não verás país nenhum*. In: GARCÍA, Flávio; REIS, Carlos; SANTOS, Ana Cristina dos;

BATALHA, Maria Cristina; FRANÇA, Júlio and MICHELLI, Regina, orgs. *Anais do III Congresso Internacional Vertentes do Insólito Ficcional*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2018.