

A CULTURA DO GÓTICO: PERFORMANCES SOMBRIAS E MODA DARK, DA FICÇÃO ÀS RUAS

Gothic Culture : somber performances and darkwave fashion, from fictional spheres to urban streets

LINHARES, Adriane de Paula Majczak; Universidade do Vale dos Sinos - UNISINOS, adriane@yahoo.com¹
Grupo de Pesquisa em Cultura Pop - CULTPOP²

Resumo: A Estética *Dark*, que flerta com o Sombrio, exerce notável fascínio na contemporaneidade, por meio de seu dramático teor discursivo-visual. Constantemente presentificada ao longo do tempo por sua articulação com a literatura, moda e cinema, o *Dark* e, especificamente, o Gótico, pode ser considerado como um pilar artístico-conceitual na construção da estética ocidental. Esta reflexão propõe um olhar sobre o Gótico como estilo estético e pontuador cultural, baseando-se nas teorias de Moda, por Jeudy e Holzmeister; Performance e Cultura Pop, por Amaral e Polivanov; Estética, Ocwirk; e Cultura, por Canclini, Maffesoli, Bonin e Ballerini.

Palavras-chave: gótico; moda; estética.

Abstract: The Dark Aesthetics, which is connected with the *Sombrio*, or *Somber*, is notoriously regarded as fascinating in the contemporaneity, due to its appealing discourse and visual content. Such Aesthetic style has been constantly present in the media, by its articulation with literature, fashion and cinema. The *Dark Aesthetics* and, most especially, Gothic, can be considered as an artistic and conceptual milestone in the construction of western aesthetics. A reflection is hereby proposed regarding Gothic as a style, as it represents a cultural change and artistic watershed. Such reflection is grounded in theories, namely: Fashion Studies, by Jeudy and Holzmeister; Performance and Pop Culture, by Amaral and Polivanov; Aesthetics, by Ocwirk; and Culture, by Maffesoli, Bonin and Ballerini.

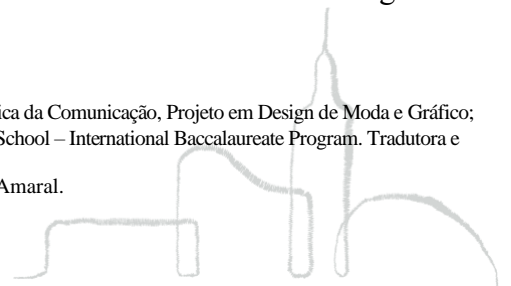
Keywords: gothic; fashion; aesthetics.

1. O Mundo das Sombras no Amanhecer do Mundo Cultural Ocidental: Introdução ao Pensamento Cultural do Gótico

A Estética do Sombrio, também chamada de *Darkwave* ou Estética *Dark*, notadamente exerce grande fascínio e curiosidade no mundo contemporâneo, por meio de seu intrigante teor discursivo e visual ligado ao

¹ Doutoranda em Comunicação pelo PPG em Comunicação e Processos Midiáticos, na UNISINOS; Professora de Estética da Comunicação, Projeto em Design de Moda e Gráfico; Epistemologia da Comunicação; Teorias do Design e das Artes Visuais; Estética da Literatura, no Positivo International School – International Baccalaureate Program. Tradutora e Consultora Visual e Criativa na LIN MKT Digital.

² Integrante pesquisadora do Grupo de Pesquisa CultPop, sob coordenação da Professora Dra. Adriana da Rosa Amaral.



mundo das sombras e seus mistérios. Constantemente presentificada ao longo do tempo, por meio das diversas manifestações culturais que a articulam em histórias literárias, na moda e no cinema, para citar alguns exemplos, o *Dark* pode ser considerado, enfim, como um dos pilares artístico-conceituais na construção do pensamento ocidental. Retrato ou citado em produções culturais, e especialmente como entretenimento, o Gótico e o *Dark* surgem como pontuadores de mudanças sociocomportamentais e científicas. O estilo ligado aos elementos do insólito, do fantástico, do sobrenatural e o enfrentamento dramático do desconhecido, é roteirizado em literaturas e filmes, que ligam o universo fantástico ao contexto dos humanos no mundo real, em seus problemas e questões políticas, sociais e comportamentais, e refletindo medos, desejos de mudança e de escapismo junto à realidade vigente.

Sua relevância cultural propiciou a ebulição necessária para unir pares e fãs de seu apelo dramático e atrativo em torno de referências literárias e proporcionou bases para a criação de parâmetros de estilos visuais, gráficos e em moda, e de novas (ou particulares) noções de beleza. Tal ebulição deu base à formação das subculturas do Gótico.

Este estudo, em formato de artigo para construção de tese, concentra olhares, ouvidos e percepções de pesquisa nos estudos do Gótico em sua herança cultural e sua simbologia estilística a partir da literatura, em um percurso de mediação cultural.

Tendo como base para estudo a chamada Estética *Dark* e seus desdobramentos culturais decorrentes do processo de mediação e hibridização cultural, nos estudos da Pós-modernidade junto ao Gótico em si e suas manifestações subculturais, este artigo une-se à construção de tese sobre a presença do Gótico e sua Estética em ambiente latino-americano, incluindo eventos relativos ao estilo na cidade de Curitiba.

2. A mediação cultural ancestral: o vôo do morcego, ou o gótico *batcave*, dos livros até a humanidade

O século XIX trouxe poetas e escritores que souberam fazer surgir um imaginário que se tornaria essencial ao Gótico e que, em muitas questões, pode ser considerado como parte da herança (sub) cultural do Gótico, em território anglo-saxão, especificamente. O advento, em realidade, inicia-se no século XVIII, tendo a publicação de *O Castelo de Otranto* por Horace Walpole (1763-1764), com uma narrativa de drama de costumes familiares com menção ao sobrenatural (AMARAL, 2006). Foi um marco literário. A corrente literária ou movimento denominado como Romantismo Gótico traz as bases e o gatilho para a construção do imaginário gótico que seria corroborado por publicações posteriores. Títulos como *O Morro dos Ventos Uivantes*, de Emily Brontë, *Jane Eyre* de Charlotte Brontë, *Frankenstein* e *Dracula*, de Bram Stoker foram publicados em uma sequência de obras que, cada uma com características próprias especiais e cuja contribuição cultural é imensurável, certamente possuem

um papel relevante em um processo de mediação cultural e consequente construção estilística do Gótico em processos de atravessamentos, influências e referências culturais na Pós-Modernidade, analisados dentro dos conceitos propostos por Canclini, Bonin e Hall.

Os romances góticos acima citados foram publicados, em sua maioria, em uma época de crescente efervescência científica e no advento da burguesia como classe de poder aquisitivo em ascensão social, não associada à nobreza, que teria tido privilégios irredutíveis, historicamente, até então. Tais romances são, a princípio, centrados na atmosfera romântico-lúgubre das poesias pré-simbolistas de Charles Baudelaire e Arthur Rimbaud (MAJCZAK, 2012), entre outros, de quem “viriam a emprestar seu lirismo e atitude reflexiva” (*idem*). O imaginário fundamentado em cenários noturnos e castelos e apresenta a existência de seres *não viventes*, como vampiros, fantasmas e seres costurados e ressuscitados após o *afterlife*. Este paradigma típico do Romance Gótico traz a noção de que, ficcionalmente, é possível perdurar após a morte de outrem, e espelha, segundo Kilgour (1998, p.40), uma necessidade de provocar uma reação e um questionamento da sociedade real, com seus problemas vigentes, e desafia-la, em metáforas monstruosas, por meio da ficção. O herói gótico, seja vilão ou mocinho, não morre, mas vive e inspira uma vida além da vida, uma vida além da sociedade, que não pode ser resolvida de modo racional, mas que é metaforizada pela fantasia. Para Kilgour (1998, p.39-41), o romance gótico surge em meio à virada dos séculos XVIII e XIX, imbuído de uma intenção crítica ao Iluminismo e sua atitude de fé exclusivista no individualismo, no racionalismo na ciência como solução para todas as questões humanas (KILGOUR, 1998, p.40). A vida não-vivente apresentada pelo gótico pode muito bem representar o drama sensual e subjetivo do Gótico, que revela o enclausuramento de desejos e pulsões inconfessáveis, embora inequívocos, inevitáveis e reais no coração humano (como em Dracula), ou as agruras sociais e a injustiça que condena o oprimido e traz o diferente, o menor ou o marginal como alguém a ser considerado como central, no sentimento de simpatia àquele que sofre ou cujas necessidades não são consideradas essenciais, entre os quais, a mulher.

No caso de Frankenstein, escrito por Mary Shelley, própria autoria do livro foi um processo de ruptura com regras sociais e desencadeador de mudanças para este grupo social, e gênero, pontuando a mesma necessidade de mudança para outros mais: étnicos, de gênero, de orientação sexual enfim, dentro das configurações humanas diversas, como pontua Kilgour (1998, p.42). A reverberação de Frankenstein trouxe, por meio da mediação cultural, que precede a hibridização, como pontua Canclini, meios de reflexão e de mudança social. Canclini argumenta que a mediação cultural é um dos principais impulsionadores da hibridização cultural na sociedade contemporânea. A mediação precede a hibridização, pois a mídia dissemina representações culturais que podem (e são) reinterpretadas pelas pessoas de acordo com suas próprias referências. Com um livro na mão e um ideal de mudança em mente; com um imaginário sobre o fantástico e o insólito e novas percepções de Beleza, de poesia, originou-se um sentimento que seria fundamental ao conceito do Gótico:

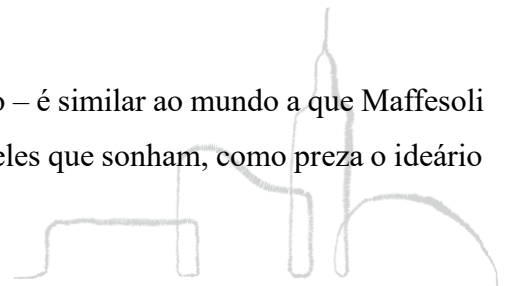
o enternecimento e o sentimento de escapismo às regras do bem-viver, bem-vestir e comportar-se da sociedade pós-revolução Industrial. O ideário Gótico se estabelece e se hibridiza, ao longo do tempo, em obras culturais, no estilo de vestir-se, na música e, sim, na mudança de leis que reestruturariam toda a sociedade ocidental (KIPPER, 2008). E isso começou antes de Shelley: a midiaticização já ocorria por meio de seu próprio ambiente familiar: sua mãe, a avassaladora cientista social Mary Woolstonecraft.

A figura feminina e suas impossibilidades sociais foram especialmente pontuadas neste mesmo período da história por Mary Woolstonecraft em seu *Vindication of the Rights of Men and Women*, o estremeceador documento político de resposta escrito por ela no século XIX em resposta à Declaração dos Direitos dos Homens, publicada na Inglaterra, pois a declaração possuía teor extremamente centrado nos direitos da figura masculina (GORDON, C. 2020). Uma das primeiras cientistas políticas e feministas da História Ocidental, a mãe de Mary Shelley também protegeu as minorias que estavam ao seu alcance, em seu grupo social, em especial, a figura feminina de baixo poder aquisitivo, e, juntamente com esta, todo aquele que era considerado menor aos olhos da sociedade patriarcal conservadora e meritocrata de então (GORDON, C. 2020). Enquanto Woolstonecraft escolheu o estilo documental e de manifesto, sua filha escolheu poetizar a dor do marginal, e trouxe-la por formas descritas de modo vago e fantasmagórico na ficção que mudaria os rumos e o imaginário do gótico romântico, seu gosto por andrajos, sua sensibilização a uma Estética do Não-Belo. O mundo das formas é, aqui, pleno em discurso e nada superficial. O mundo das formas passa a formar um imaginário que viria a ser cultura, moda, poesia.

E este mundo das formas – sejam estas palavras ou imagens – é importante para a formação de subculturas, do mesmo modo que é para a construção de estilos e de movimentos artísticos, pois estes podem ser reconhecidos através de elementos estéticos, sejam estes sons, imagens ou texto. Assim, por meio da teoria de Maffesoli, possuímos o poder de perceber o mundo das formas como cristalização de um ideário único compartilhado culturalmente, especialmente enquanto estamos entre tribos, entre pares, que passam a compartilhar, num sentido de gramática discursiva e visual, de um *mesmo poder simbólico* associado a um estilo, que é então unificado em subcultura ou arte/ forma que os define, em algum grau, enquanto *cultura*:

“O mundo da forma, apanágio do poeta, não faz mais do que cristalizar o que se poderia chamar de desejo de unicidade que anima todas as coisas. Para além da fragmentação, inerente à vida mundana, há uma aspiração à convergência que a exigência poética personifica com perfeição” (MAFFESOLI, 1998, p.111)

O mundo que o citado poeta acalenta – ou, neste caso, o herói gótico – é similar ao mundo a que Maffesoli se refere. Este mundo poderia ser o sonho alimentado pela ficção, para aqueles que sonham, como preza o ideário



gótico, por meio do processo de apego às produções culturais como espaços de resposta e de acolhimento às suas angústias, vividas, em certa forma, em grupo, e experienciadas esteticamente por meio da literatura e da construção de uma cultura atrelada ao gótico. Tal experiência, aliás, se dá junto ao indivíduo, em um processo de vivência da indústria cultural e de suas produções, nos espaços de troca entre seus pares, para a construção de uma subcultura. E o processo de midiaticização, de troca e de transformação prossegue, infinitamente. Viver a mídia, e viver a midiaticização deste estilo significativo e simbólico aos seus membros e simpatizantes, passa a ser algo partilhado e experienciado de modo estético, seja solitariamente, seja nos “espaços de fluxo”, em meio *online* ou *offline*, conforme mencionado por Deuze, Speers e Blank (2010) a partir do pensamento de Arjun Appadurai (1990), onde as mídias consistem em um papel central para a construção de “mundos imaginários (...) por pessoas e grupos espalhados ao redor do globo, e que assim enfatiza a conectividade e a coletividade como os componentes principais da vida midiática, juntamente com a individualização” (APPADURAI apud DEUZE; SPEERS; BLANK, 2010). Bonin (2016) também destaca o fato de que, nas teorias de Sodr e e Silverstone, as “m dias inseriram-se na textura da experi ncia cotidiana” (SILVERSTONE, apud BONIN, 2016). Sendo parte do cotidiano, passam a ocorrer, indissoci veis entre virtualidades e realidades. Para a autora, h  “uma ambi ncia existencial imbricada na realidade social respons vel pela constitui o de *ethos* midiaticizados caracterizados pela constitui o de costumes, condutas, cogni oes, afetos, orienta oes e programa oes marcados por suas l gicas (SODR E apud BONIN, 2016). De fato, tais afetos passam a nortear as a oes e conex es entre os indiv duos de comunidade ou coletividade com interesses em comum. Se antes as pessoas emprestavam livros e contavam hist rias ao redor de uma fogueira em um ritual de dia das Bruxas, o Halloween, hoje elas podem fazer o mesmo via *instagram*, *whatsapp*, ou em outras comunidades coletivas que escolham. Afinal, para Deuze, Speers e Blank, os espa os da vida midi tica *off* ou *online* est o cada vez mais interpenetr veis at  o ponto de n o mais podermos separ -los. Poder amos compartilh -los, viv ncia-los e ressignificar a cultura e seus s mbolos por meio de um v deo de um canal do *YouTube* dentro da categoria est tica com a qual se identifica, como o canal apresentado na Figura 1, Tormento G tico, de um disseminador cultural chamado Alison Padilha, que propaga, comunica e divulga conte dos e eventos do estilo g tico na cidade de Curitiba, e, a partir deste canal, formou uma esp cie de biblioteca digital e folhetim de sons e cultura g tica, ao alcance dos indiv duos que com ele trocam experi ncias e sociabilidades e/ou conhecimentos espec ficos, formando um canal, uma rede, uma coletividade.

Figura 1: Alisson Padilha, idealizador de Tormento G tico, disseminador da Cultura G tica em Curitiba

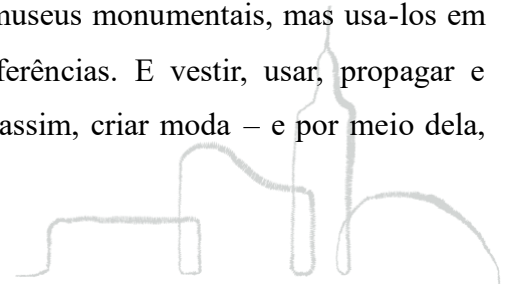




Fonte: foto-frame da autora do canal de YouTube @tormentogotico

O indivíduo, então se fortaleceria, e, poderíamos dizer, não seria mais como um “morcego solitário ao redor da torre de seu castelo”, mas seria ativo na construção do próprio eu, na experiência estética midiática do estilo, e no acolhimento de outros “morcegos”, metaforicamente. Enfim, o ato de encontrar-se de modo afetivo em uma vida midiática legítima, por meio da cultura midiaticizada, o “amor ao outro e o amor a si mesmo”, que passam a “ser a mesma coisa, pois ambos são construídos na mídia” (idem). Assim, a moda e o uso de símbolos, o reconhecimento do Gótico um no outro, cria uma conexão cultural que permite uma conexão, e constrói *identidade*. Ainda que para Hall, identidade seja um conceito um tanto frágil ou provisório na Pós-Modernidade (2004, p.12-13), dado que estamos em um processo de mudança rápida e que os parâmetros de construção desta identidade pareçam móveis e em mutação, e vindo de lógicas e origens diversas, ainda assim, a construção de identidade aparece como algo importante no estilo estudado, e um destes fatores evidencia este fato ainda mais: a construção identitária por meio da indumentária, dos símbolos vestidos, dos ícones gráficos de afeto. Tais fatores são, também, exemplos de elementos de troca e de experiência estética para estes grupos urbanos, que ocupam os espaços de forma inequívoca e perceptível. Visível.

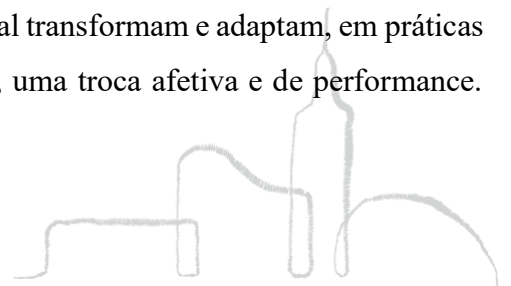
No espaço urbano, tal questão aparece de modo mais sensível. Na cultura híbrida entre as referências de um mundo ancestral de heranças do gótico, e os símbolos e linguagens do devir, há um percurso de troca e práticas sociais, de midiaticização (que precede a hibridização, segundo Canclini, pois a propicia) e de favorecimento, valorização ou escolha de novas estéticas. Existe uma questão mercadológica, naturalmente, onde uma estética está em voga, ou *na moda*. E existem as escolhas que irão transgredir as regras de um estilo que poderia ter-se esgotado, mas não o fez. E assim há convivência e colóquio de elementos hibridizados em uma cultura muito própria, que escolhe não manter seus símbolos de herança fechados em museus monumentais, mas usa-los em conjunto com uma nova iconografia, em novas localidades, novas referências. E vestir, usar, propagar e disseminar estas referências por meio de si mesmo, e para os pares. E, assim, criar moda – e por meio dela,



referir-se à herança do gótico - para que a mídia os siga. Seus símbolos são, pois, *monumentos*, joias a serem exibidas. Tal pensamento pode fazer alusão àquilo que Canclini menciona sobre os monumentos históricos nas cidades em crescimento (2005):

O desenvolvimento moderno tentou distribuir os objetos e os signos em lugares específicos: as mercadorias de uso atual nas lojas, os objetos do passado em museus de história, os que pretendem valer por seu sentido estético em museus de arte. Ao mesmo tempo, as mensagens emitidas pelas mercadorias, pelas obras históricas e artísticas, e que indicam como usá-las, circulam pelas escolas e pelos meios massivos de comunicação. Uma classificação rigorosa das coisas, e das linguagens que falam delas, sustém a organização sistemática dos espaços sociais em que devem ser consumidos. Essa ordem estrutura a vida dos consumidores e prescreve comportamentos e modos de percepção adequados a cada situação. Ser culto em uma cidade moderna consiste em saber distinguir entre o que se compra para usar, o que se rememora e o que se goza simbolicamente. Requer viver o sistema social de forma compartimentada (CANCLINI, 2005)

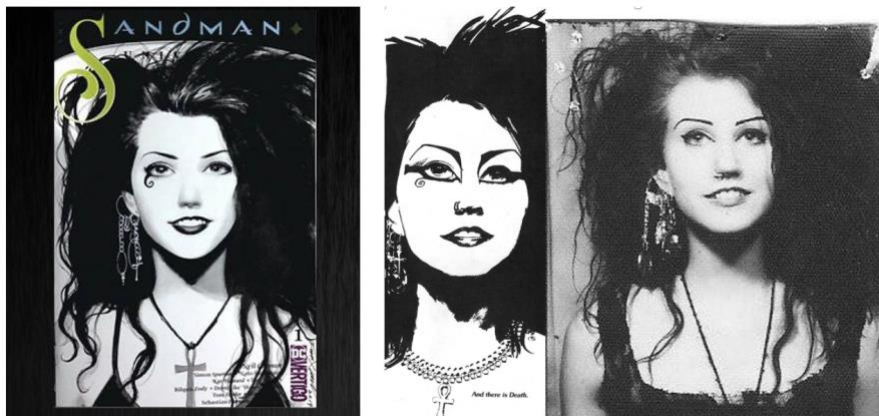
Ser culto ou subcultural, em meio gótico, entretanto, relaciona-se com um repertório e a ostentação de uma linguagem própria, com seus ícones e simbologia. Este conhecimento usualmente ocorre nesta troca ocorrida dos espaços de fluxo (DEUZE, 2010), nas práticas sociais onde estão previstas atuação e ação conjunta por parte de um grupo, e “também os comportamentos ordinários, agrupados ou não em instituições, empregam a ação simulada, a atuação simbólica” (CANCLINI, 1997). Talvez a ação simbólica de que nos fala Canclini esteja ligada, na subcultura em estudo, no processo de construção de sujeitos culturais que se identificam com determinadas correntes de pensamento e de Estéticas, com suas roupas e músicas: isso é, enfim, a cultura pop manifestada, na esteira do pensamento de Amaral, no conceito de transnacionalidade (2021). Hall (2004), que expressa que as identidades são afetadas de modo não unificado, instável e provisório e, com isso, plenas em sentimentos de angústia e instabilidade, e são descentradas, não surgiram de apenas um lugar, não seguirão para um lugar linear (HALL, 2004), funcionando de modo similar a um processo rizomático e irrefreável, como a teoria do rizoma de Deleuze e Guattari (1995), que cresce de modo arborescente mas sem linearidade, e que, por isso, pode alinhar-se com a teoria da efemeridade da cultura pop por Amaral (2021). Em meio urbano, isto parece se intensificar, bem como nos “espaços de fluxo” midiáticos. De acordo com Canclini (1997) a expansão urbana é um gatilho para a midiatização e a consequente formação de culturas híbridas, ou a hibridação em si. Onde há liberdade, há instabilidade e criatividade. Na expansão urbana, muitos morcegos já habitam seus castelos de pedras por meio da experiência cultural da leitura ou do cinema, ao assistir *Nosferatu* ou ler *Dracula*; porém, tais morcegos habitam, em realidade, o espaço das cidades, o *ethos* urbano, o qual transformam e adaptam, em práticas de encontro de vivência da cultura gótica, um espaço de troca e vivência, uma troca afetiva e de performance.



Tais morcegos montam subculturas, como a que lhes denomina, *batcave*, o gótico tradicional, baseado na literária do gótico. E tais morcegos *performam*.

A performance possui a prerrogativa da Estética comunicada, estética performativa, onde há uma expressão visual que mimetiza, em parte, o imaginário do gótico expresso em seu corpo. E este corpo é instrumento de observação e expressão; novamente, expressando-se no âmbito do indivíduo e no âmbito social, o corpo gótico, que, como preconiza a definição de performance de Judy (2002), para o corpo-arte: um corpo-arte se reverbera e se espetaculariza midiaticamente em um modo infinito, de modo a eternizar-se, e, assim, estar vivente entre os seus, e dentro do *ethos*, e constituir uma vida infinda, como o herói gótico acima mencionado, que não morre, mas vive, de algum modo, em sua estética. Pois para o Gótico, a visualidade importa, os símbolos vestidos importam, há drama e há performance, e ela deve ser partilhada. O corpo-arte, para Judy (2002) se transforma em uma espécie de *template*, para que outros possam nele espelhar-se. Sem esquecermo-nos da questão de identidade que este simboliza, com suas joias e condecorações à mostra. O corpo reverberado, e midiaticado, ainda, não morre. A figura abaixo mostra Cinnamon Hadley, musa gótica inglesa que inspirou a literatura gótica de Graphic Novels Sandman, escrita por Neil Gaiman e ilustrada por Dave McKean. Cinnamon era uma frequentadora assídua da cena gótica, e seu estilo e presença marcaram a construção identitária do gótico a tal ponto, que ela foi eternizada como a personagem Death (Morte). Além das *Graphic Novels*, a série Sandman foi filmada pelo Netflix em 2022. Death possuiu diversas reinterpretações, em diferentes biotipos e etnias, mantendo o vestuário em preto, o cabelo alto e os símbolos egípcios, que inclusos na gramática do gótico, como identificadores.

Figura 2: Cinnamon Hadley, fotomontagem de ilustrações das capas de Sandman e foto de arquivo da autora.

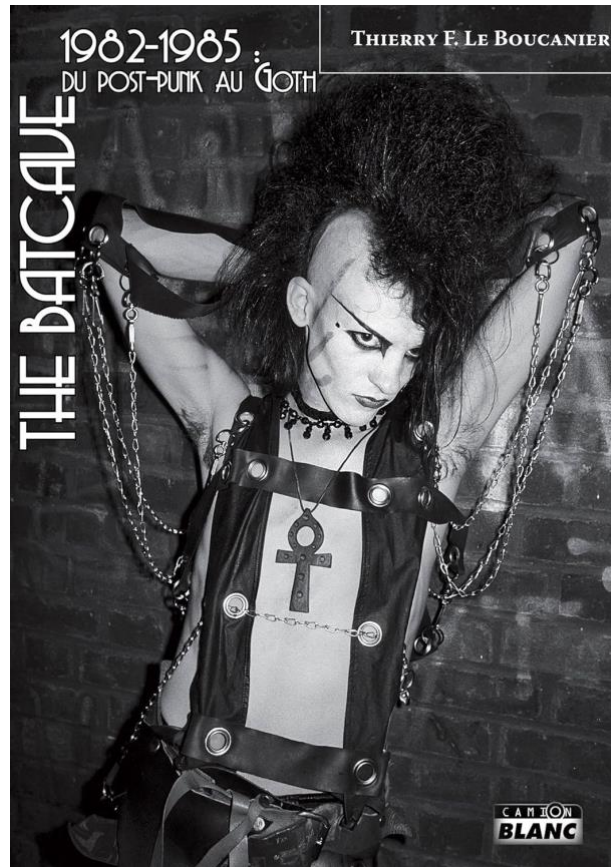


Fonte: <https://deliriumnerd.com/2022/06/30/cinamon-hadley-a-artista-que-inspirou-a-personagem-morte-de-sandman/>

Quando Hall (2004, p.5-8) delinea o conceito de identidade cultural, com relação aos aspectos das identidades que surgem de "pertencimento" ou sentimento de pertença a uma cultura étnica, a parâmetros linguísticos, religiosos e nacionais, convencionou-se de que cultura advém de nossos espaços de família, nascimento e educacionais. Junto ao estudo de um estilo de preferência tão recortado e estrito como o Gótico, percebe-se que o seu sentido é de ruptura cultural até um certo ponto, mas de aceitação pré-concebida de valores simbólicos relativos à herança cultural europeia e, especialmente, anglo-saxã, na descrição do processo de mediação cultural e construção de seu imaginário, conforme explicitado neste artigo. Como se, em sua prática social, o Gótico articulasse uma nação independente, de adesão por livre escolha, com a inclusão e ressignificação simbólica de linguagens originárias de outras nações e tribos, no conceito maffesoliano de agrupamento subcultural. O que nos leva a enxergar como possível o conceito de cultura pop como algo transnacionalista (AMARAL, 2021). Assim, há a formação de subculturas formadas a partir de uma espécie de nave-mãe gótica de referências multiculturais, uma subcultura seminal intitulada como *batcave*, ou caverna do morcego: a tribo clássica da qual outras poderão reverberar novas e/ ou remodeladas práticas sociais, com atuação simbólica e valorização de *monumentos outros* – sejam estes culturais e de cunho literário, musical ou estilístico. Em plena cidade, outros monumentos valem mais. Na corrente de pensamento de Canclini (1997), a cidade grita, com seus *graffitis* e luminosos, e há uma troca de signos e símbolos constante. Tribos e subculturas, rebeldes e replicantes, combatentes do mundo político vigente, recusam os monumentos de heróis históricos e seus cavalos. Ousam usar, em suas indumentárias, os valores e a museologia de seu estilo, em medalhas, cruces, correntes, *bottons* e *badges* de escritores, símbolos de religiões antigas, caveiras, e outros símbolos ligados ao movimento. Dentro do pensamento de estética performativa, isto já é uma performance. Tais símbolos, se lidos, poderia ser reconhecido pelos pares, ou trazer, a si, uma transformação e legitimação dos próprios valores, como preconizou Deuze: uma expressão de amor, a si, ao estilo, ao outro, em um meio midiático – as ruas, offline, as redes, online.

Figura 3: capa do livro *The Batcave*, história e elementos simbólicos clássicos, de Thierry F Le Boucanier





Fonte: <https://www.amazon.com.br/Batcave-1982-1985-post-punk-French-ebook/dp/B00W9Y3L8I>

4. O Batcave: a caverna midiatizada de Frankenstein

Prosseguindo na literatura, e com a obra Frankenstein, em especial, esta passa a ser redistribuída e republicada em edições posteriores com algumas modificações e alterações propostas pela autora, a qual inaugura o papel da mulher como integrante do grupo seleta de escritores *pop*, um mundo predominantemente masculino. Ou seja, Frankenstein, de cerca de 1814 a 1818, datas oficiais de suas publicações até a versão final, passa a ser a primeira obra que poderíamos chamar de Cultura Pop do século XIX, em paralelo com as publicações dos *Penny Dreadful*, revistas de horror, mistério em formato barato e que eram emprestadas e relidas por grupos de amigos (*idem*). Pode-se dizer, portanto, que na cultura do gótico, o papel feminino foi intenso, inequívoco e transformador.

O processo de midiatização cultural que se seguiu foi também intenso: Dracula, de Bram Stoker foi transformado em obra cinematográfica com *Nosferatu* (1922), de F.W.Murnau, com adaptações de nome e de roteiro, por não ter obtido autorização da família de Stoker para a versão fílmica (BALLERINI, 2020, p. 122). O

Expressionismo Alemão surge como movimento de cinema de impacto existencialista, sombrio e de recuperação cultural da arte alemã frente o avanço cultural da França e da Inglaterra, no pós-guerra austro-húngara, e como forma de expressão cultural verdadeiramente genuína e não emprestada de cânones hegemônicos da arte italiana, francesa ou inglesa (BALLERINI, 2020, p.119-121). Obras como *O Gabinete do Dr Caligari* (1927) de Robert Wiene, e *Metropolis* (1927), de Fritz Lang, vêm trazer um outro viés artístico-pop a ser assistido e refletido a respeito, com ares de terror psicológico, lendas ancestrais e futurismo. Inspirados nas artes plásticas com o movimento Expressionista das artes visuais, e motorizado pela literatura do fantástico gótico inglês, o Expressionismo Alemão do cinema traz algumas das primeiras noções visuais de um imaginário que seria adotado pelas subculturas góticas urbanas, juntamente com o Gótico Romântico; e tal imaginário compôs as bases da estética gótica que é vigente até os dias atuais, como pontuado por KIPPER (2008,p.29-31;63-70). Irregularidades, tensão, estética da imperfeição, drama e movimento são a tônica do audiovisual.

Ancorado nas artes plásticas, o movimento Expressionista trouxe uma importante contribuição: a tensão psicológica – e não necessariamente sobrenatural – como algo assustador e metafórico da realidade interna do indivíduo com o entorno. *O Gabinete do Dr. Caligari*, assim como *O Grito*, de Edvard Munchen (BALLERINI, 2020, p.119-122) traz no seu impacto visual uma narrativa sobre um mundo em transe e em desequilíbrio. *Caligari* monta um processo de terror que dará origem, mais tarde, às estratégias do Cinema Noir, ao cinema Burtonesque (MAJCZAK, 2012) e ao imaginário do gótico psicológico. Desta vez, por meio do ser *vivente*, e, desta vez, propulsionado em técnicas psicológicas e ao alcance de uma sonhada ciência, como retratado no movimento *cyberpunk*, com a percepção da alteridade do indivíduo que vive em pacto com a tecnologia e possui um papel de combatente na sociedade em caos.

Em *Caligari*, um autômato, de aspecto fantasmagórico, é dominado por forças psicológicas: fecha-se o ciclo da fundamentação de teor gótico por meio do cinema e da literatura do fantástico e do terror, juntamente com os fantasmas e vampiros expressionistas. A qualidade de todos, em um denominador comum, poderia ser definida por Henderson (1996) como “espectral”. Henderson (1996) descreve tal qualidade espectral como uma espécie de “morte em vida” (1996,p.54), onde “coisas insensatas”, definição que a autora atribui aos entes ou seres que se apresentam de modo irreal e/ou possuidores de natureza extra-humana, manifestam-se como “autômatos ou cadáveres ambulantes”. A ficção, assim, transforma, dentro do estilo, uma intenção de conexão com o leitor / espectador que também possa ter, potencialmente, simpatia por esta alteridade. Em termos de moda e estilo, a expressão de uma indumentária diferente dos padrões estabelecidos. Dos livros, para o cinema. Do cinema, para as ruas, neste caminho descrito que, em estudos mais amplos, incluirá as artes plásticas, o graffiti, os quadrinhos, a tatuagem, os piercings. As vestimentas em preto, ou diáfanas como fantasmas – ou autômatos. O que seria mais assustador, em meio ao caos urbano?

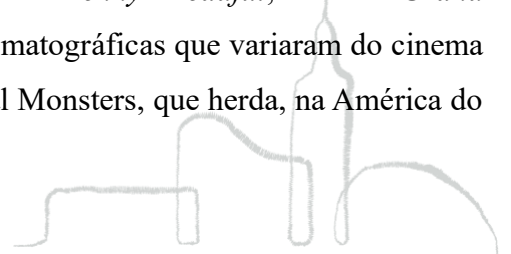
As escolhas são culturais, e não casuais. O sujeito cultural é organizado em meio ao caos criativo da pós modernidade, e sem ter uma identidade fixa ou permanente no mundo, como preconiza Hall (2004), temos a identidade “formada e transformada continuamente em relação às formas que pelas quais somos representados pelos meios culturais que nos rodeiam” (HALL, 2004, p. 12-13). Representados, talvez não de modo fixo ou definitivo, por símbolos e visualidades. Mais recentemente, Caligari emprestou suas referências ao mais recente lançamento do diretor Tim Burton, *Beetlejuice Beetlejuice*, a sequência para a peça audiovisual original de 1987 (figura 4). Novamente, *Caligari* e suas tensões e irregularidade estética, no dramático contraste em branco em preto, se renova em uma peça contemporânea cerca de um século após de seu lançamento. Estes ecos estão no figurino, e trazem o Gótico da Cultura Pop trazendo arte às passarelas, ruas e salas de cinema. O quadriculado e listras em branco e preto se tornou item fashion inspirado nas linhas do cenário e na roupa do personagem de Michael Keaton, *Beetlejuice*, em uma dupla referenciação, dentro do pensamento de pastiche, apontado por Hodkinson (2002) sobre o comportamento estilístico do Gótico, e que também é pontuado pela curadora Jenny He, sobre o processo compositivo do Gótico Burtonesque.

Figura 4: Foto comparativa entre cenário de *Beetlejuice Beetlejuice* (1988) e *O Gabinete do Dr Caligari* (1927)



Fonte: https://www.reddit.com/r/timburton/comments/symc0w/the_cabinet_of_dr_caligari_beetlejuice/

No início do século 20 e juntamente com as reedições de *Frankenstein* e *O Médico e o Monstro* (BALLERINI, 2020, p. 34-36), outras publicações são relevantes. Os folhetins *Penny Dreadful*, o Teatro *Grand Guignol* e os livros das irmãs Brontë se tornaram fontes de produções cinematográficas que variaram do cinema *pop trash* de Horror da produtora Universal Studio, originária da Universal Monsters, que herda, na América do

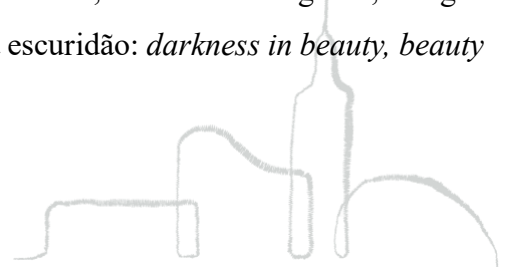


Norte, os talentos do Expressionismo Alemão: cineastas e equipes deixaram a Alemanha no advento da guerra e integraram estúdios americanos em Hollywood para formar o visual que antes não existia: uma múmia, o Frankenstein (diferente do livro, e que marcaria totalmente o imaginário deste personagem gótico), juntamente com zumbis, fantasmas e maldições. O que se tornaria o cinema de terror contemporâneo estava formando cabeças e visões preconcebidas de gerações que iriam ver filmes e ler livros do gênero, e compartilha-lo com os seus pares, refilma-los e reescreve-los, em um *looping* sem fim, até os dias atuais.

O cinema lírico, por sua vez, traz uma primeira filmografia poética por William Wyler para a versão de O Morro dos Ventos Uivantes de Emily Brontë, em 1939. Sua personagem feminina central, Katherine, com seu amante colérico Heathcliff, seria citada como referência por mais de uma artista gótica na contemporaneidade: desde a banda *Evanescence*, cuja vocalista Amy Lee se veste e canta de modo a vocalizar as palavras segundo Kathy, que conheceu por meio da música *Wuthering Heights* de Kate Bush, que traz uma fantasmagórica Katherine vestida em farfalhos e babados em branco, e que também foi a inspiração para a performance digital de Kate Moss no desfile de Alexander McQueen, na coleção gótica *Grotesque Beauty*. Na figura 5, vê-se o painel com as heroínas McQueen baseadas no ideário gótico dos romances góticos e suas figuras femininas centrais. As heroínas materializadas como Katherine também traziam traços de anjos diáfanos e cenários emprestados das obras góticas românticas de Caspar David Friedrich e da mocinha de Gabinete do Dr. Caligari, citado anteriormente, em um conceito de Fantasmagoria.

As artes plásticas em si, tanto no cinema quanto na composição de espaços, indumentárias e editoriais, trouxeram alguns dos cânones que trariam o retrato do gótico clássico. Um dos mais expressivos é o artifício do *chiaroscuro*, técnica de representação pictórica que matiza claros e escuros com maestrias. Dentro do movimento artístico Tenebrismo, o *chiaroscuro* visa maior contraste. Para Ocwirk, o Tenebrismo primou por um exagero proposital da técnica, com exagero no uso dos tons escuros de fundo e dos contrastes intensos de luz à frente – isto lhes conferia um aspecto tenebroso e não-humano, daí o surgimento do apelido Tenebrista para a arte produzida neste estilo, a partir do século XVII (Ocwirk, 2014, p. 154-155). Um de seus mestres mais notórios é o pintor Caravaggio. A técnica inspirou a aplicação de recursos tenebristas no cinema expressionista e é, hoje, um recurso de visagismo para o estilo dentro da indumentária gótica, afeita a fantasmagoria e drama visual.

A tendência à inclinação ao sombrio vem, em realidade, de diversas fontes e origens, em uma colagem que é, de certa forma, um modo democrático de acolher o mundo das sombras e sua beleza, desde que com alguns pilares conceituais estejam afinizados. Lendas aborígenes, espíritos de outras terras, Fantasmas indígenas, mangás de terror oriental. Entre eles, algo em comum: a certeza de que há beleza na escuridão: *darkness in beauty, beauty in darkness*.



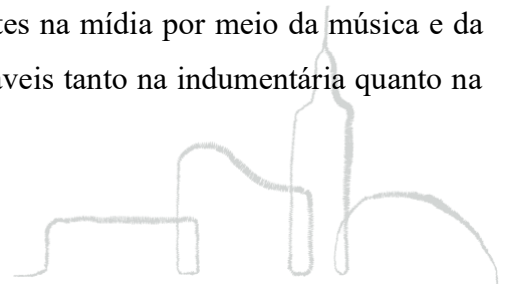
A afirmação de John Hodgkinson, em estudos do Gótico, reforça a questão artística e transdisciplinar do Gótico, para o qual há um guarda-chuvas de referências. O autor refuta a ideia por vezes associada de que subculturas seriam isoladas da cultura popular. Afinal, é certo afirmar que o estilo “tenha continuamente emprestado elementos estéticos componentes de diversos períodos da arte, moda, cinema e música popular, entre outros, e que, da mesma forma, tal subcultura vem desenvolvendo um pastiche de outros estilos associados ao *dark* e oriundos de fontes diversas” (HODKINSON, 2002). Esta pode ser uma forma de estabelecer a ponte, afinal, entre o Gótico e o Terror, como gênero literário e filmico, e entre a fantasia sobrenatural e o *sci-fi*, movimentos e gêneros que possuem complexidade artística e narrativa como característica: tudo isso, embalado em figurinos icônicos e cenários de impacto.

Figura 5: Alexander McQueen – Coleção Grotisque Beauty e suas heroínas góticas: a Cyberpunk, com *wires* e androginia, na primeira imagem; Lucy, a vampira de Bram Stoker, citada na versão filmica de Francis Ford Coppola para Dracula, na segunda imagem, e Katherine, de Morro dos Ventos Uivantes, na terceira imagem.



Fonte: <https://www.pbs.org/newshour/arts/mcqueen>

Tais formações visuais nos fariam acolher a visão da cultura pop ligada à herança do Gótico, de maneira inevitável, por meio do processo de midiatização cultural e hibridização. O ambiente noturno, vestimentas em negro, mistério, o teor de introspecção e isolamento, a subjetividade e diferentes noções de Beleza, no desafio da Estética d’o Belo: todo este compêndio de elementos que compõem o imaginário de características obscuras emprestou sua configuração visual às estéticas góticas e suas derivadas, como o *post punk*, *ethereal goth*, *cyberpunk*, *cybergoth*, *EBM* e *darkwave*, oriundas do gótico e proeminentes na mídia por meio da música e da moda, em especial, em meados dos anos 80. Tais elementos são identificáveis tanto na indumentária quanto na



lógica e no comportamento de tais expressões visuais e discursivas. A poesia, a literatura, o cinema, a moda, e o mundo da música alternativa foram responsáveis por compor uma nova, velha Estética.

Algumas surpresas viriam ao longo do caminho, entretanto, como pontua Canclini: apropriações – ou, especificamente, *apreciações*³³ – são parte do caminho popular da expressão cultural em si especialmente com relação à *Cultura Pop*. Diferentemente do que se entende por cultura popular, que constitui um conjunto de saberes, conhecimentos intrínsecos e de acolhimento quase unânime por parte de um determinado povo, a cultura pop não trata de um diminutivo para o primeiro, pois, segundo Amaral (2021), trata-se de um conceito de acepção da cultura em seu desdobramento, sim, “a partir de termos como cultura de massa e cultura popular, que se desdobram nos anos 1980 e nos anos 1990”, entretanto, sua terminologia como termo de pesquisa aparece de forma mais intensa nos anos 2000, e, ainda pontua que o termo *cultura pop* “define produtos, estéticas, linguagens e processos comunicacionais de alta visibilidade e que são difundidos a partir dos conglomerados midiáticos transnacionais” (AMARAL, 2021). Neste sentido, embora seja uma subcultura alternativa, os estudos do Gótico se inserem nos estudos de Cultura Pop, nesta definição, pois a cultura pop também reflete atitudes e escolhas de afetos e efemeridades, mas sempre em mutação e sempre “em devir” (idem). Assim, em manifestações transnacionais, que podem ser individuais ou coletivas, e que podem apropriar-se, de apegar-se a ou transmutar-se em algo diverso, como pontua Canclini, a cultura pop é tudo menos previsível. Mary Shelley ficaria surpresa ao deparar-se com o poster dos filmes de Frankenstein da *Universal Monsters*, ou *Universal Horror* (ou das caricaturas infantis de *Halloween*, extremamente diversas à figura de seu livro, que originalmente é descrita como criatura, e sem nenhuma das características apresentadas no processo de hibridização cultural que trouxe o Frankenstein literário passar de criatura a monstro pop, em diversas nações e modalidades de produções culturais.

Figura 5: Boris Karloff como Criatura, em A Noiva de Frankenstein (1935) de James Whale, em seu terno estruturado e pesadas correntes, em maquiagem de Jack Pierce.

³³ De acordo com o blog cultural Green Heart, o conceito de apreciação difere do conceito de apropriação. De acordo com a definição, “Appreciation is when someone seeks to understand and learn about another culture in an effort to broaden their perspective and connect with others cross-culturally. Appropriation on the other hand, is simply taking one aspect of a culture that is not your own and using it for your own personal interest.”. em tradução livre, a apreciação busca conhecimento sobre outra cultura de modo a abrir perspectivas e conectar-se com outras de modo cross-cultural, algo comum ao gótico e as subculturas pós-modernas. Apropriação é quando, por outro lado, o ato de meramente utilizar outro aspecto de uma cultura que não lhe pertence e para seu interesse próprio. Como o termo apropriação é citado por vários autores, considerou-se importante salientar o conceito atualizado do Gótico dentro da cultura pop, que é, de forma geral, crossover de culturas de modo a empoderar-se de um conhecimento que abra perspectivas e visões. Fonte: <https://greenheart.org/blog/greenheart-international/cultural-appreciation-vs-cultural-appropriation-why-it-matters/>.



Fonte: <http://www.ftthismovie.net/2016/10/great-horror-performances-boris-karloff.html>

Nunca mais a alusão ao nome *Frankenstein* seria dissociada ao da forma de um homem alto, de semblante grave, rosto verde enquadrado por parafusos e formado por remendos de corpos em um andar pesado e cambaleante. Mesmo que se evite evocar uma imagem estereotipada, a memória simbólica de um ser representado pelos meios midiáticos em desenhos animados, séries de TV, quadrinhos, memes e no cinema, quase sempre se refere à criatura sem nome da obra de Shelley, como Frankenstein, que no livro, dá nome, na verdade, ao cientista que pretende desafiar as normas religiosas e misteriosas que regem a vida humana, ao causar vida por meio de um aparato elétrico enorme. A imagem descrita e montada pela *Universal Monster* tornou-se um sucesso pop, e cunhou todo um processo de estereotipia da criatura de Shelley. E este é um exemplo de troca e reconfiguração de imagens, de negociação com valores e sermos, enfim, uma cultura hiper-pós-moderna onde o pastiche pode ser a regra, e onde cria-se uma nova percepção de acordo com atravessamentos de ideias e de imagens que se relacionam entre si. Aqui, primeiramente o conceito do gótico e sua relação com conceitos profundos sobre opressão, ciência e religião; em seguida, a composição de uma literatura romântico-gótica que possui relação com a figura do oprimido como herói-gótico, sem final feliz nem caminhos para isso, num romance que impacta toda a estrutura sociocultural urbana em pleno século XIX, na Europa Ocidental, devido um processo de rápida midiaticização cultural, para seu tempo (GORDON, 2020), para culminar, finalmente, em uma figura cinematográfica, cujo nome é apropriado de outro personagem, e cuja aparência pode ser representada em desdobramentos estéticos diversos, como cômica ou caricatural, e não trágica ou poética como inicialmente sua trajetória ficcional – e sua autora - sugeria. Neste processo, muitos conhecerão a obra de Shelley de modo diverso daquela que seria sua intenção discursiva.

Se a cultura é viva, a frase de Canclini traz à mente a reflexão sobre o mundo midiático visual pós-modernos das cidades, ao mencionar os monumentos urbanos, estátuas sacrossantas de uma dada história e origem

nacionais: “sem vitrinas nem guardiões que os protejam, os monumentos urbanos estão felizmente expostos a que um grafite ou uma manifestação popular os insira na vida contemporânea” (CANCLINI, 1997). Neste sentido, poderíamos associar que, na cultura gótica, os ditos monumentos culturais seriam os fundamentos do estilo, aqui, a partir da Literatura. Dráculas romantizados, Frankenstein transformados, cruces e vestimentas adaptadas a novas histórias e em diferentes designs: que sejam, afinal, vivos na consideração de que a cultura é viva, a cultura é hibridizável e as identidades de sujeitos culturais, como preconiza Hall (2006) é fragmentada e provisória. Para bem – ou para mal, como alguns pensadores preferam escolher, posto que é fluido e cambiante e irrestrito e não engessável – o gótico se transformará, dentro de seu componente conceitual de base, mas como estilo artístico e afetável pelas trocas culturais e pelas sociabilidades subculturais, o gótico é a prova viva de que a própria arte, como o cinema, literatura, a moda, os quadrinhos, as tradições folclóricas de uma região ou outra - com suas lendas e símbolos - e, por fim, as mídias culturais como um todo, estão vivos dentro da reconfiguração do estilo gótico. Este mediatiza, hibridiza, atravessa-se com, e se rearticula de modo infinito, em um processo que ocorre, sim, especialmente em modo online, mas não somente, mas também em eventos e momentos vivos, ambulantes e interrelacionais entre os convivas que constroem a sua cultura, como as comemorações do Dia de Los Muertos, no México, como os pubs e caves que celebram o sombrio nas pistas de uma cidade qualquer, como no carnaval *Dark* de Curitiba.

5. Artístico irrefreável e vivo, como são as línguas e como são as *linguagens*: o Gótico vive

A produção materializada do Gótico, em suas vertentes cultural e artística e que é presentificada em produções proíficas na Indústria Cultural, em do Gótico na contemporaneidade é uma modalidade de expressão estilística que possui uma gramática visual específica e que possui desdobramentos em subculturas com uma abordagem cultural de mesma origem ou de origem semelhante, porém com suas diferenças e preferências acolhidas em manifestações particulares de uma estética que se ramifica de modo rizomático e com todas as características de pensamento vivo e artístico-cultural.

Parece claro perceber que o processo de troca que ocorre por meio da mediatização cultural trouxe uma série de estabelecimentos inquestionáveis (ainda que possam ser móveis, como toda a hiper-pós-modernidade) dentro do estilo Gótico, na criação de experiências estéticas afinizadas com a temática. Existe escolha deliberada de símbolos vestíveis e mediatizáveis, provavelmente dentro da adaptabilidade com que absorvem, modificam e recriam tais símbolos a partir de signos e imaginários de diversas origens culturais na moda e música e na derivação das subculturas góticas por meio do crescimento exponencial da cena musical alternativa, que lhes dá espaço de performance e troca. Há eco de outras culturalidades à escolha, e muitas destas são originárias deste

berço cultural acima analisado. Nos dias de hoje, em confluência com os temas Góticos da América Latina, em especial, na percepção gótica do sul do Brasil em colóquio entre colonização europeia, entre o berço da nação indígena e da herança cultural anglo-saxã / europeia, novas configurações se fazem presentes e se articulam às subculturas pertinentes.

O gótico é essencialmente imagético. Se por meio de palavras, por meio da música, seu impacto evoca sentimentos que trazem um impacto emocional, de profunda subjetividade. Michel Maffesoli, em sua fala sobre a necessidade de um universo fantástico mais imagético, como mencionado acima, isto ilustra bem o que é a fruição estética deste estilo, nos âmbitos da mobilidade da hibridização cultural e menciona a atividade cultural relativa à produção cultural literária e fílmica e o retorno do apego à imagem na contemporaneidade:

se eu tivesse coragem, chamaria de reimageificação. Algo como uma espécie mágica pode retornar. O sucesso de livros e filmes como Harry Potter são boas evidências disso. O Senhor dos Anéis, O Código da Vinci, o sucesso de Paulo Coelho, são um bom exemplo. Inerentes à modernidade, passamos à racionalização da existência. O século 18, o século 19, e mesmo nos anos 1920, e agora nos vemos voltando a sentir o prazer de vibrar pela imagem. Os grandes encontros musicais, os grandes encontros esportivos, a histeria que há no ar quando um show acontece; e, de certa forma, o retorno da fantasia, da fantasmagoria – eu considero isto como algo importante e ideal profético de Nietzsche, que é o de transformar a vida em uma obra de arte. E todas estas manifestações nada são além de representações desta ideia. Está no ar, na ambiência do tempo, este desejo: de transformar a vida em uma obra de arte. (MAFFESOLI, 2013, acessível em <https://www.youtube.com/watch?v=lcuKuXLYZNU>)

Pela fala de Maffesoli, percebe-se uma trajetória em uma linha do tempo cultural, apontando para o retorno à magia da imagem nos tempos atuais, a partir de momentos breves de racionalização. A citada magia da imagem ou reimageificação, da qual fala o filósofo, é uma expressão da cultura enquanto arte, expressada em meio à vida, seja como espectadores ou como produtores. Transformar a vida em arte, para o autor, é uma expressão do desejo de referir-se à arte, e o autor cita exemplos culturais também ligados ao mundo gótico *pop*, ou gótico midiático para grandes públicos, como a produção de Harry Potter e Paulo Coelho, e os clássicos Senhor dos Anéis. A cultura é um fio condutor e se transforma, reverberando através do tempo e reconstruindo conceitos. A cultura do gótico age também desta forma: por meio de estratégias de encantamento, de fruições estéticas e de momentos midiáticos, para que a vida dos indivíduos que dela fazem parte possa ser, enfim, uma espécie de celebração da imagem e da arte.

6. O Carnaval Dark: bailinhos góticos e arte nas passarelas das ruas



Em Curitiba, na intenção e no sentido de reencantar o mundo - ou, talvez, de reencantar-se com o próprio mundo - três eventos provenientes das Subculturas Góticas ocorrem em pleno carnaval: a *Zombie Walk*, o *Psycho Carnival* e o *Gothic Carnival*.

Figura 6: *template* de imagens de divulgação da *Zombie Walk* de Curitiba, *Psycho Carnival* e *Gothic Carnival*



Fonte: respectivos perfis de Instagram: @zombiewalkcwb_oficial, @psychocarnivalbrasil e @gothiccarnival, em foto-montagem da autora

Cada qual, em sua modalidade e com suas diferenças, tangencia as culturas alternativas da cidade e expõem o imaginário gótico de Curitiba, uma cidade fria e chuvosa no sul do Brasil, cuja cultura é permeada de histórias de fantasmas locais, lendas urbanas e escritores/ produtores culturais de conteúdos sombrios e ou obscuro, como Dalton Trevisan, de *O Vampiro de Curitiba*, e Fulvio Pacheco, de *A Loira Fantasma*, e Paulo Biscaia, produtor da companhia de cineteatro Vigor Mortis. Neste cenário, a paisagem cultural local propicia solo fértil para uma cena local alternativa que tornou expoente uma marcha estilo Halloween em pleno carnaval, onde músicas alternativas embalam um estilo de celebração da cultura de monstros, fantasmas, zumbis e outras criaturas fantásticas de dia, na *Zombie Walk*, e onde as indumentárias são repletas de piercings, tatuagens, cabelos *mohawk* e vestuário gótico embalam a noite em festas do estilo.

O gótico vive. Entrelaça-se com o *rockabilly* e o *psychobilly* em estética *Camp*, *Punk* e *Dark* para músicas fortes, altas, pautadas por contrabaixos chamados de tampa de caixão e letras e indumentárias inspiradas em uma espécie de *Halloween* noturno anos 50, no festival *Psycho Carnival*, que traz bandas do mundo todo e de espaço alternativo, tornou-se um evento massivo e lotado. Saltos altos, coturnos e moicanos mesclam-se a ternos de corte acinturado em cores fluorescente, com elementos como *animal print*, plásticos e vinis são populares ao trazer uma crítica *camp* ao consumismo americano *babyboomer* e o universo de prazeres noturnos e artificiais das cidades. Cinema trash, de Roger Corman, personagens de Tim Burton e a banda The Cramps são populares dentro do festival de bandas alternativas. A música é autoral: letras com poesias sobre o universo do terror e o folclore local, com seus monstros e aparições, são frequentes. Afinal, a loira fantasma que assombrava taxistas e o jacaré

do parque Barigui, ponto de encontro popular de moradores e turistas, pertencem a todos e são patrimônio cultural local. De pequeno evento em um pequeníssimo pub, o *Psycho Carnival* hoje é responsável por fomentar a cultura local e propiciar um desfile de moda *Camp* durante muito mais do que 4 dias de Carnaval; o evento possui, hoje, duas semanas de evento, antecedentes e durante os dias de carnaval, com bandas do mundo todo e um apelo especial ao mundo *psychobilly* – os góticos per se também fazem parte do evento. Em um dos dias, domingo, acontece a marcha *Zombie Walk*, que cede uma espécie de *warm-up* para um dos dias de *Psycho Carnival*.

A *Zombie Walk* traz zumbis e personagens de cultura pop, em mixagens próprias ao universo de terror e como uma espécie de Halloween fora de época, diurno e aberto à família – mas não por isto mais tímido ou menos ousado em termos de alegorias rebuscadas e aterrorizantes. *Cheerleaders* acidentadas se misturam a Orixás adornados em fantasmagoria e Santos metamorfoseados como demônios; personagens de histórias em quadrinhos se misturam com celebridades mortas: o gótico não pede licença e não se importa com tradições religiosas ou folclóricas neste dia, mas as reusa, recicla, reverbera e reestrutura com características mais sombrias. No caso da *Zombie Walk*, a intenção é de carnavalizar a realidade, como apontam os estudos de Bakhtin (TAYLOR, 1995): no carnaval, na festa dos contrários, os papéis se invertem, e sonhos góticos saem do armário, como esqueletos guardados que merecem ser vistos à luz. Um dos conceitos mais fortemente associados ao Gótico, a Assombrologia, toma forma de dia e os monstros saem às ruas. A *Zombie Walk* curitibana começou com 66 pessoas. Hoje, reúne 30 mil pessoas e se tornou um evento máximo de Cultura Pop, com apoio governamental. Estilistas se preparam o ano inteiro para o evento. A cidade se veste de preto, metaforicamente falando.

O *Gothic Carnival* foi o terceiro evento do carnaval *Dark* a ser associado, a pedido de um público especial. Ancorado nas subculturas do Gótico *per se*, o evento traz partícipes da cena alternativa que forma a gramática do estilo em seus subestilos e variáveis, como um movimento estético de alto impacto visual e de relação intensa com a música.

As subculturas do gótico, e, em especial, que integram o *Carnaval Dark* de Curitiba, originam-se, a princípio, do movimento estético que convencionou-se chamar de *Darkwave*. A partir das revoluções contraculturais do *punk* no final dos anos 70, um rumo estético, comercial e comportamental tomou as ruas. A visão da estilista Vivienne Westwood, primando pela atitude de resistência frente ao *modus operandi* político e social na ressaca do movimento hippie, associa a atitude de criar um novo modelo de gerir a moda e, com ele, fazer frente àquilo que se considerava bom, belo, e dentro dos costumes sociais e das oligarquias monetárias do sistema vigente. Em um mundo caótico e pós-guerra, Westwood (ALEXANDER, 2012) afirma não ter encontrado um outro modo de resistir a não ser o de fazer moda, com rasgos, alfinetes, gritos e manifestos, no modelo *Do It Yourself* – DIY, muito mais democrático, mas não menos artesanal e complexo, de construir uma linguagem para vestir e de fazer música: *the punk revolution*.

Westwood ainda salienta que a atitude de posicionamento vinha também dos hippies, e de outras *tribos* alternativas de então (ALEXANDER, 2012) e que esta foi uma forma de marcar o mundo culturalmente por uma atitude não-aceitação que seria mais facilmente ouvida e percebida por meio da música, da moda, da cultura. O *postpunk* surge em seguida, após uma certa ressaca punk, mas enquanto este continua a existir. Em uma espécie de gargalo cultural, a ideia era de partilhar elementos à sua maneira. E via *Do it Yourself* seria uma das formas. Vivienne se tornaria, posteriormente, diretora de uma grande Maison de moda, nunca deixando seus princípios estéticos de rebeldia de lado.

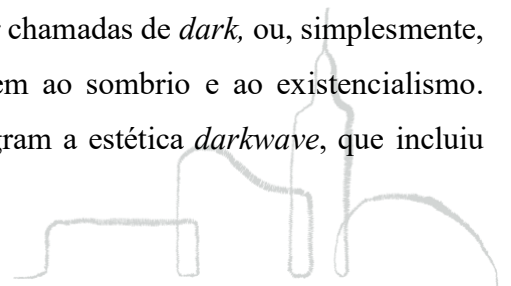
Ao longo dos anos 80, o movimento musical *postpunk* surge e coexiste com o *punk* – posto que não é um movimento que segue após o punk, que permaneceu vivo. O *punk*, coexistente do *postpunk* em seu surgimento, não é suplantado pelo novo movimento cultural, mas coexiste e partilha alguns elementos pertinentes a ambos. Isto pode ser observado em itens de vestuário e adornos, como o cabelo em estilo moicano, o uso de piercings, tachas e rebites e, em muitos dos casos, a maquiagem dramática, com um posicionamento estético que busca oposição ao padrão de perfeição clássico vigente (Holzmeister, 2010), como pode ser observado na figura 7, imagem de arquivo da designer de moda Michelle Tea.

Figura 7: A pesquisadora de Moda Michele Tea e sua Gangue gótica *darkwave*



Fonte: <https://www.harpersbazaar.com/culture/features/a43212213/goth-mom/>

Elementos góticos, seu manancial cultural e simbólico, são incorporados ao *postpunk*. Compõem-se, então, o repertório visual e musical de uma série de bandas que viriam a ser chamadas de *dark*, ou, simplesmente, góticas. Como citado anteriormente, literaturas, filmes e menções aludem ao sombrio e ao existencialismo. Fechando um ciclo que viria a se repetir infinitamente, estas fontes integram a estética *darkwave*, que incluiu



bandas como *Siouxsie & The Banshees*, *The Cure*, *Depeche Mode* e *Joy Division*, entre outras. A *darkwave* envolve música, moda, comportamento, performance e arte, e engloba os talentos literários do romance gótico em liricidades poéticas nas letras de suas músicas, a fatalidade teatral do cinema expressionista e *noir*, com performances em luz e sombra *chiaroscuro* e indumentárias de efeito dramático. A *darkwave* influenciou o surgimento de bandas e subculturas posteriores, como *Lebanon Hanover*, *Twin Tribes* e *Project Pitchfork*, entre outras. No *Gothic Carnival*, a playlist é de extrema importância e novas e velhas vertentes do Gótico, se reúnem, nos trajes de suas subculturas específicas, como o *Trad Goth* (*traditional gothic*), o *Victorian* (Vitoriano), *Cybergoth*, *Industrial Gothic*, e *Death Rocker*, entre outros. O festival se caracteriza como duas noites de “bailinho trevoso, festa *dark*, dança dos vampiros”, entre outros apelidos, em que vestuários, adornos e performances têm palco para aqueles que consideram que a palavra carnaval significa teatralizar a realidade; não porque esta realidade não é uma ficção, mas porque tal realidade, no mundo gótico, é ancorada no ficcional, de onde tirou seu visual e suas gramáticas, por amor às ficções sombrias que lhe são sua inspiração.

6. Conclusão:

O percurso cultural dos morcegos de Bram Stoker e dos castelos de Nosferatu, as criaturas sombrias de Shelley e os fantasmas de Brontë chegaram até Curitiba, a partir do século XIX, para derivar-se em celebrações atuais. A pesquisa de tese em andamento possui bases no percurso midiático cultural desta construção e na estética e simbologia do Gótico no Brasil, entendendo que a cultura é viva e mutável, em uma sociedade fragmentada e em trânsito, em meio ao disparo de imagens, músicas, distrações, e hiperconexão típicos do tempo em que vivemos. Entretanto, as bases conceituais de um movimento artístico como o Gótico não são facilmente esquecidas nem deixadas nos museus ou calabouços da história: sua estética dramática se transforma, de modo surpreendente. De qualquer modo, as referências são vivas, e se perpetuam em novas e velhas referências. Dos sonhos oníricos das baladas *darkwave* de *Siouxsie & the Banshees*, cultuada até os dias de hoje pelas novas gerações do gótico, às profundas reflexões existenciais das poesias simbolistas de Baudelaire e até as estéticas dos novos editoriais de paragens orientais, como Junji Ito, a indumentária se alimenta e se renova, em fontes da Arte, cultuando velhos fantasmas e acolhendo novas referências *dark*. A indumentária *gótica* pode escolher entre *ser suave* ou *nada suave*, citando a antiga expressão para o estilo absorvido nas ruas, em meio às atribuições cotidianas. Afinal, conceitualmente, o Gótico é dramático e de forte impacto e sua mensagem estará presente, em algum grau, e para quem o veste. Seus morcegos e vampiros, enfim, abandonam os castelos romenos e tomam as ruas. E, em especial, em uma dada cidade, em um certo país da América Latina, eles chegam de diversas cores e

em diversos formatos, para expressarem seu estilo junto àqueles que compartilham, enfim, de um encantamento imagético sombrio, em pleno carnaval.

Referências

AMARAL, A. Cyberpunk e Pós-Modernismo. Disponível em:<<http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-posmordenismo.html>>. Acesso em: 21 mai. 2009

BALLERINI, F. A História do Cinema Mundial. São Paulo: Summus Editora, 2020.

BARAJAS, Joshua. How Alexander McQueen's grotesque creations wrecked the runway. Disponível em: <<https://www.pbs.org/newshour/arts/mcqueen>> Acesso em: 20 jul. 2024

BONIN, J. A. Questões metodológicas na construção de pesquisas sobre apropriações midiáticas. In Pesquisa em Comunicação: Metodologias e Práticas Acadêmicas. MOURA, C.P; LOPES, M.I. V. (orgs). Porto Alegre: EDIPUCRS, 2016. ISBN 97885-397-0803-1

BRONTÉ, C. Jane Eyre. Collins Classics, Harper Press, 2010.

BRONTÉ, E. O Morro dos Ventos Uivantes. Porto Alegre: Editora Globo, 1971.

CANCLINI, N.G. Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 1997. p.283350

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia. Vol. 1. São Paulo: Editora 34, 1995. Disponível em:< <https://www.ex-isto.com/2020/07/rizoma-esquizoanalise.html> >: 12 ago. 2024

DEUZE, M; SPEERS, L; BLANK, P. Vida Midiática. REVISTA USP, São Paulo, n.86, p. 139-145, junho/agosto 2010.

GORDON, C. Mary Woolstonecraft & Mary Shelley: Mulheres Extraordinárias. Criadoras e Criatura – Frankenstein. São Paulo: Darkside Books, 2020.

HALL, Stuart. A identidade cultural na Pós-Modernidade. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2004.

HAWKINS, J. The return of the repressed: gothic horror from the Castle of Otranto to Alien. Nova York: State University of New York Press, 1999. EBSCO, The Review of Communication. Acesso em: 2 abr 2009.

HELOISA, M (org). Vitorianas Macabras. São Paulo: Darkside Books, 2020.

KILGOUR, M. Dr. Frankenstein meets Dr. Freud. In: MARTIN, R.K. & SAVOY, E. American gothic: new interventions in a national narrative. Iowa City: University of Iowa Press, 1998.

HODKINSON, Paul. Goth Identity, Style and Subculture. Oxford International Publisher, 2002.

KIPPER, H.A. A happy house in a black planet: Introdução à Subcultura Gótica. Edição do Autor: São Paulo, 2008

LURIE, A. A linguagem das roupas. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

MAFFESOLI, M. Elogio da razão sensível. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

MAFFESOLI, M. O encantamento do mundo. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=lcuKuXLYZNU>> Acesso em: 20 de maio de 2023.

MAJCZAK, A.P. *In the Dark* no cinema de Tim Burton: a construção da personagem gótica e o estilo Burtonesque em Vincent e Edward Mãos-de-Tesoura. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Linguagens. Universidade Tuiuti do Paraná – UTP, 2012.

OCWIRK, O.; STINSON, R. E.; WIGG, P.R.; BONE, R.O. and CLAYTON, D.L. *Fundamentos de Arte – Teoria e Prática*. Bookman and McGraw Hill, 2014.

STEER, E. Marrying monstrosity with sublime beauty': Beetlejuice Beetlejuice and the historic roots of goth. In: BBC Culture. Disponível em: <<https://www.bbc.com/culture/article/20240905-the-historic-roots-of-goth>>. Acesso em: 06 sep. 2024

TEA, M. I am a Goth, and I am a mom, and I am proud. Disponível em:
<<https://www.harpersbazaar.com/culture/features/a43212213/goth-mom/>>. Acesso em: 06 sep. 2024

TAYLOR, B. Bakhtin, Carnival and Comic Theory. University of Nottingham, 1995.

Referências adicionais:

FRANKENSTEIN'S MONSTER – Universal Monsters Wiki: Disponível em:
<[https://horror.fandom.com/wiki/Frankenstein%27s_Monster_\(Universal_Classics\)](https://horror.fandom.com/wiki/Frankenstein%27s_Monster_(Universal_Classics))> Acesso em: 16 ago. 2024

FUNDAÇÃO CULTURAL DE CURITIBA: Disponível em:
<<http://www.fundacaoculturaldecuitiba.com.br>> . Acesso em: 10 ago. 2024

