

GOTHIC IS NOT DEAD: LINGUAGENS DO GÓTICO E SEU IMAGINÁRIO NA AMÉRICA LATINA

Gothic is not Dead: Languages of the Gothic and its Imagery in Latin America

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

RESUMO

Irrefreável e vivo: o sombrio estilo Gótico se reinventa constantemente. De ancestral passou a atemporal e hipermoderno, dada sua popularidade e o surgimento de subculturas a ele afinadas. Na contemporaneidade, é uma expressão estilística com gramática visual e desdobramentos que têm referências anglo-saxãs e europeias. Na América Latina, aparecem manifestações visuais particulares de sua estética *Dark*, que se modifica de modo rizomático e artístico. O presente trabalho traça uma reflexão sobre caminhos visuais do Gótico em Estudos da Estética, por meio de teorias clássicas e contemporâneas. Estudos de Platão, Aristóteles, Ocwirk, Suassuna e Amaral, foram essenciais, entre outros autores.

Palavras-chave: gótico; moda; estética.

Unstoppable and everlastingly alive: Gothic and its dark style seems to be constantly reinvented. From its ancestral origins, it became timeless and hypermodern, given its undeniable popularity, as well as the appeal of the subcultures associated with it. In contemporaneity, it is a stylistic expression whose visual parameters are referenced in Anglo-Saxonist and European roots. In Latin America, some particularities in its Dark Aesthetics have been visually manifested, in a rizomatic and artistic manner. The present study proposes a reflection on the visualities of the Gothic with the Aesthetics Theories as guide and reference. Plato, Aristotle, Ocwirk, Suassuna and Amaral, among other authors, have been immensely unvaluable for this work.

Palavras-chave: gothic; fashion; aesthetics.

1. Introdução: prenúncio gótico

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.

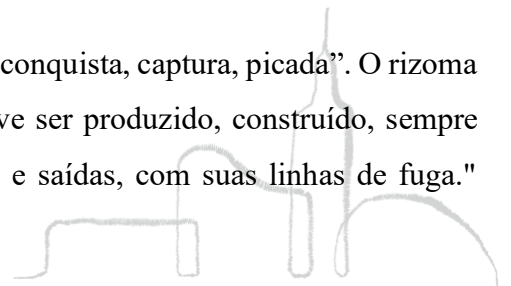


Artístico, irrefreável e vivo: o sombrio estilo Gótico se reinventa constantemente. Materializado em vertentes culturais e artísticas, a Estética Gótica é presente na Indústria Cultural: a literatura, o audiovisual e o cinema, especialmente na construção de personagens e indumentárias, têm trazido referências ao mundo Gótico de outros tempos em suas produções. Games, como *Haunting House*, animes e mangás, como *Ghost in the Shell*, editoriais em quadrinhos, como o celebrado *Sandman*, de Neil Gaiman, que de Graphic Novel dos anos 80 passou a ser série do Netflix, para citar alguns exemplos recentes, são veículos culturais que têm o Gótico como fonte criativa. Esta trajetória trouxe ao Gótico a característica de hipermodernidade e atemporalidade. Afinal, a partir de alguns referências, muitas outras vertentes e subculturas foram a ele associadas e a partir dele se frutificaram. O Gótico, portanto, vive.

Na contemporaneidade, é uma expressão estilística com gramática visual e desdobramentos em subestilos que têm como berço muitas referências anglo-saxãs e europeias. Esta herança se desdobrou em alguns referenciais que trouxeram os pilares estéticos desta cultura. O berço cultural da estética britânica do século XIX, por muitos considerado como o mais reconhecível dentro da estética do Gótico na contemporaneidade, divide espaço com simbologias e visualidades de outros territórios. Folclores longínquos, o mundo celta, os ecos tribais de culturas africanas e a latinidade também possuem referenciais *dark*, como se convencionou chamar a Estética que cultua um certo viés de beleza: a beleza do sombrio.

No caminho de encontrar uma linguagem para se expressar, o olhar sobre o sombrio como o outro lado da vida, os caminhos são recorrentemente interrelacionados e permeáveis, vivos e fluidos. A imagem do rizoma, a partir dos estudos de Deleuze e Guattari (1995), espelha o caminho de contatos e comunicações do mundo da inteligência coletiva, em especial, no mundo online. Como os caminhos da criatividade, que nunca param ao associar-se e estabelecer relações, seleciono esta imagem e esta teoria para refletir sobre os caminhos da Estética, que encontra meios de expressão. A arte é assim, e, nos estudos de Comunicação, segundo Amaral, a Cultura Pop, área dentro da qual os estudos do Gótico se encaixam, é *transnacionalista*, escolhendo símbolos, comportamentos e culturas e práticas de acordo com um outro território, eleito pelo fã, pelo indivíduo afinizado com um dado movimento ou estilo. Com o Gótico, isto acontece com o passeio cultural pelas linguagens várias de outras terras e paragens, outros contos e referentes que trazem a beleza do sombrio como ponto em comum. Além disso, a troca é constante e atual, numa espécie de reboot de ideias que têm como base uma afetividade que une e converge indivíduos em torno de algo em comum, a cultura, e também espalha ideias em um macromundo dark que se reverberará em subculturas e tribos. Um rizoma.

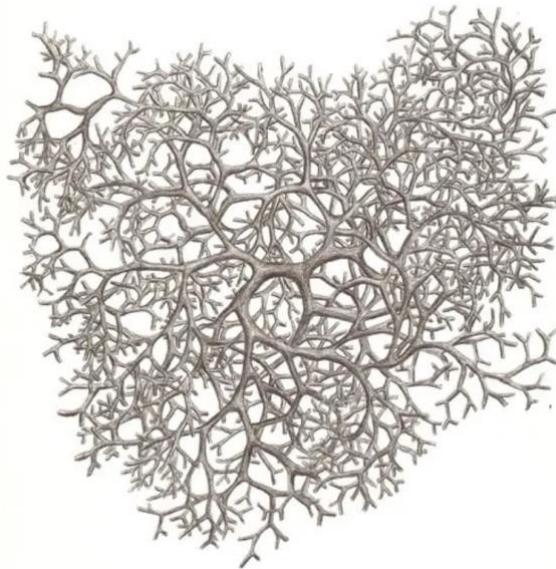
Para Deleuze e Guattari, o “rizoma procede por variação, expansão, conquista, captura, picada”. O rizoma é vivo e espalha-se em referências diversos, e é, pois, um “*mapa* que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga.”



(DELEUZE; GUATTARI, 1995). As linhas de fuga são pontos de contato e de disseminação. E de mudança. De aquisição de conhecimentos e pertencimentos artísticos e comunicacionais, e de transformação destes conteúdos.

Como um caminho rizomático cultural natural, o percurso realizado em literatura e cinema e artes visuais em geral, se estende aos quadrinhos e à cena musical, finalmente, em um desembocar típico dos fenômenos da Cultura Pop, posto que une fãs e semelhantes em torno de um mesmo fim ou culto que lhes é fascinante. No caso do Gótico, a formação da Subcultura Urbana do Gótico é movida por este interesse em comum, movida também pela troca identitária entre pares que se sentem, ainda que por um momento, em contato com aqueles com quem partilham um fenômeno de sociabilidade afetiva, como teorizado por Maffesoli (2013), em seus estudos de sociabilidade e afeto. Pela linguagem, somos, como apregoa Barthes (2012), e somos não antes da própria linguagem, pois esta “não nos precede” (BARTHES, 2012) mas nos explica e nos move. Como tribos, na antiga palavra referida para subculturas, somos linguagem e podemos sê-la de modo menos solitário e, assim, criamos uma força estética: um estilo. Pela linguagem, somos moda.

Figura 1: o rizoma, um coração vivo e pulsante em arte, cultura e estética.



Fonte: <https://www.ex-isto.com/2020/07/rizoma-esquizoanalise.html>

Segundo a pesquisadora da imagem Vera França, *linguagem é narrativa em ação*. A linguagem foi denotativa de conexão teórica e repertorial, em uma abordagem reveladora de contextos e de objetivos, em comum com o meu próprio, ao refletir sobre as questões estéticas do Gótico. Para Barthes, a complexidade da linguagem é desafiadora: para o autor, jamais atingimos um estado em que o homem estivesse realmente separado

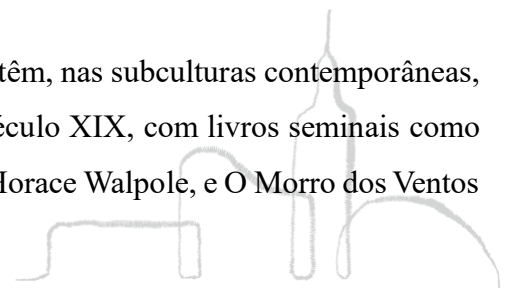
da linguagem, que elaboraria então para “expressir” o que nele esse passasse: mas é a própria linguagem que ensina (ao homem) a definição do homem, não o contrário, ou seja, somos. No caso do Gótico, é possível perceber que, devido sua constante reestruturação e reaparecimento, na cultura pop, na moda, nas estantes e prateleiras de lojas, sejam estas *fast fashion* ou alta-costura, o Gótico é, e parece ser o modo de expressão de indivíduos que se identificam com sua estética e vêem a moda como uma estranha beleza. Beauty in darkness, darkness in Beauty.

Este artigo integra Tese de Doutorado sobre o Gótico na moda, referências culturais e transformação no viés da Estética. A pesquisa de Tese iniciada no Mestrado se desenvolveu a partir de Grupo de Pesquisa em Cultura Pop e em Estética. À pesquisa, somam-se confluências entre o Gótico Latino e o colóquio entre colonização europeia e o berço indígena. A complexidade estilística e conceitual do Gótico, em sua subjetividade poética, traz novas configurações à moda e diferentes facetas do *Dark* por meio da indumentária. O contexto de pesquisa ocorre em Curitiba. Na intenção de transformar a vida em arte, em citação de Nietzsche, o carnaval é celebrado com roupa e um estilo sombrio: o irresistível gótico. São três eventos góticos no Carnaval *Dark: Zombie Walk, Psycho Carnival e Gothic Carnival*. Cada qual tangencia culturas alternativas da cidade e expõe o imaginário gótico de Curitiba, cidade fria e chuvosa no sul do Brasil, cuja cultura é permeada de histórias de fantasmas, lendas urbanas e escritores de ficções obscuras, como Dalton Trevisan, de *O Vampiro de Curitiba*. Na observação de eventos, trajes e características de performance e jogo lúdico, ocorre a contextualização deste estudo, que, em parte, constrói a arqueologia do Gótico aplicado à moda durante o *Carnaval Dark*. As teorias selecionadas incluem: Michel Maffesoli, em subculturas e afetividades sociais; Adriana Amaral, em cultura pop e performance, Silvana Holzmeister e Jeudy, em Corpo e Moda; Henrique Kipper, sobre o Gótico; Platão, Aristóteles e Ariano Suassuna, em Estéticas Clássicas, entre outros, para desvelar o gótico, mais vivo do que nunca, por meio da moda.

2. Heranças: tesouros escondidos no closet do do castelo

mas quem nunca apertou em seus braços um esqueleto,
e se nutriu de coisas sepulcrais?
Charles Baudelaire

A herança do Gótico é especialmente celebrada dentro do estilo, que a têm, nas subculturas contemporâneas, como uma espécie de parâmetro afetivo. Ela inclui a literatura gótica do século XIX, com livros seminais como *Frankenstein*, de Mary Shelley, o romance gótico *O Castelo de Otranto* de Horace Walpole, e *O Morro dos Ventos*



Uivantes, de Emily Brontë, que trouxeram o tom da sobrenaturalidade, da atmosfera lúgubre e das metáforas sociais envolvendo o mundo sobrenatural, a fantasmagoria como sentimento de escapismo, e a simpatia pelo oprimido, pilares conceituais do Gótico ((MAJCZAK, 2012). Todos estes livros, entre outros, trouxeram ao estilo uma estética que liga o sentimento de não-aceitação das normas impostas socialmente, pelos costumes e/ou hábitos patriarcais, e trouxeram a representação da criatura gótica, não-humana e não-pertencente, como uma metáfora de desejos e pulsões internas por mudança (HAWKINS, 1999; KILGOUR, 1998). O cinema Expressionista Alemão, na quase alvorada do século XX, empresta a este cenário imaginado a imagem-em-ação, a linguagem da qual falou Barthes (2012) para estabelecer de modo figurativo o uso de luz e sombra, o *chiaroscuro*, para representar a dramaticidade do estilo em tramas quem envolviam questões políticas, tensões sociais, pressões mentais, com *Metropolis*, *Nosferatu* e *O Gabinete do Dr Caligari* como principais exemplos, em paralelo com o movimento expressionista de arte, com artistas como Edvard Munchen. Este referencial gótico, a principio europeu, foi alinhado esteticamente com o Gótico e seu imaginário, na tríade literatura, cinema e artes plásticas. E isto persiste como um cânone para as gerações contemporâneas, aparecendo como referencia para artes atuais e indumentárias, figurando no *instagram*, sendo citados em desfiles de moda, e inspirando novos partícipes da cena, inclusive no Brasil. Embora possa parecer estranho considerar que, em território latino-americano, e em um local tropical como o Brasil, tais ecos seriam validados. Esta é uma prova da transnacionalidade do Gótico, cuja nação é, também, e adicionalmente, enfim, estético-cultural. Por meio da música e da cultura pop, estes livros e filmes e seus elementos visuais ecoam, e formam os novos parâmetros a serem citados. Muitos anos depois de *Nosferatu*, os castelos passam a ser invadidos por estranhos contos musicais, existencialistas e, como em *Caligari*, tocados por músicos vestidos de preto dos pés à cabeça, com contraste *chiaroscuro* representado em uma maquiagem dramática, em meio aos muros e pubs da cidade: era o movimento *post punk*.

A cena *post punk*, com suas bandas e também os editoriais de quadrinhos e cultura pop a ela alinhados, bem como o cinema de cunho *dark* e gótico, também são e foram mananciais de referências para a construção da subcultura e seus elementos primais. Embora o nome pareça apontar para um movimento posterior ao período do movimento *punk*, a revolução cultural iniciada no Reino Unido ao final da década de 70, o *postpunk*, na realidade, teve o gatilho do movimento *punk*, com o qual coexistiu e coexiste, a partir dos preceitos de alto teor político e da ostentação de uma estética de resistência aos padrões vigentes de conformidade, organização e submissão ao sistema. A tônica cultural do movimento *post punk* iniciou nos anos 80, e foi estilística, musical e em alinhamento com o posicionamento social do *punk*. Sem abandonar preceitos de resistência e de rebeldia estética que eram característicos deste movimento, o *post punk* manteve como inspiração a quebra de paradigmas vigentes, pois o *punk*, afinal, já havia nascido com o propósito de tomar uma atitude contra os acontecimentos

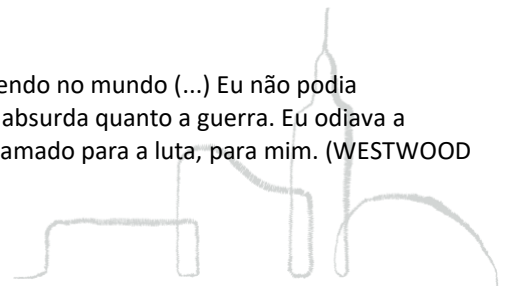
relativos à guerra e injustiças sociais, de acordo com uma de suas idealizadoras dentro da moda, a estilista Vivienne Westwood (WESTWOOD citada por ALEXANDER, 2024).

A *fashion designer* Vivienne afirmou que tornar-se a punk nos anos setenta foi a sua maneira de mudar o mundo (2012). Nas palavras exatas da estilista, em declaração para Alexander (2012): "I was so upset with what was going on in the world," (...) "I just couldn't stand the idea of being people tortured and that we even had such a thing as war. I hated the older generation, who had not done anything about it. Punk was a call-to-arms for me." (WESTWOOD citada por ALEXANDER, 2024).³

Alinhados em itens de vestuário e adornos, ambos *punk* e *post punk* compõe uma indumentária que permite teatralizar ou ficcionalizar a realidade, posto que o Gótico é fundamentado, em grande parte na ficção, conforme citado anteriormente. Uma maquiagem dramática, com um posicionamento estético que busca oposição ao padrão de perfeição clássico vigente (Holzmeister, 2010), como mostra o exemplo da Figura 2, em imagem de arquivo do jornal The Sun, do Reino Unido. O estranho na moda permanece, do *punk*, ao *postpunk*. Este último acolheu, entretanto, o teor gótico da Arte, da Literatura e do Design que era popular neste momento, inclinando-se ao seu viés sombrio e afeito à melancolia. O comportamento expansivo e barulhento do *punk* dá lugar a uma postura mais introspectiva e reflexiva em sua expressão, o que pode ser percebido também nas músicas e na literatura. O estilo adquiriu suas próprias características e foi proeminente, sendo, enfim, nomeadamente o que se convencionou chamar de *Darkwave* a partir dos anos 80 (MAJCZAK, 2012). Associa-se o sentimento de escapismo e sonho à poesia dos livros e filmes, e nasce uma nova expressão: o *dark*, ou *darkwave*. Intitulada por muitos pesquisadores simplesmente como *Dark*, a *darkwave* se refere à onda que reuniu a sobriedade vestida de negro, do movimento *postpunk*, com os elementos estéticos vindos dos pilares culturais do cinema, da poesia simbolista, do cinema. A rebeldia contra o sistema permanecia alinhada com o punk, mas com uma atitude mais poética e, de certa forma, melancólica, de expressão.

A onda dark acolhe a juventude e todos aqueles inclinados a esta estética na cena urbana. Os elementos em comum são notadamente percebidos: o cabelo *mohawk*, o moicano inspirado no penteado indígena de empoderamento do guerreiro que vai à luta, posto que são movimentos de resistência a uma estética de beleza considerada normal ou *establishment*, e correntes, cruces de diversas origens e seitas e/ou religiões, não atreladas, aliás, a uma consideração de fé ou de crença especificamente, como mostra a figura 2. As imagens de figurino, nesta época, mostram numa hibridização entre elementos considerados *punk* e *postpunk*, alguns itens são

³ Tradução livre para o Português: "eu estava muito chateada com o que estava acontecendo no mundo (...) Eu não podia simplesmente aceitar a ideia de que pessoas eram torturadas e que havia uma coisa tão absurda quanto a guerra. Eu odiava a geração mais velha, que não tinha feito nada a respeito disso. E o *Punk* foi, então, um chamado para a luta, para mim. (WESTWOOD citada por ALEXANDER, 2012).



inicialmente associados com o punk, como emblemas e tipografias de manifestos, alfinetes, *spikes* e tachas, uniformes do exército rasgados e customizados, posto que se trata de um outro tipo de agrupamento, com outras lutas em mente. O *post punk* vem unir elementos do imaginário gótico, como as cruzes, a maquiagem tribal de outros folclores, o cabelo hoje apelidado de *Deathhawk*, que foi também inspirado na figura mitológica da Medusa (MAJCZAK, 2012), que paralisa seja sobre sua extrema beleza ou extremamente horrída. Para o Gótico, a aparência é dramática, e paralisante, e de efeito. O mesmo cabelo, o mesmo conjunto visual é ostentado por bandas da época como *The Cure*, *Siouxsie & The Banshees*, cuja vocalista está na figura 3, imagem central, com uma estrela de seis pontas na camiseta, e pelos personagens *Sandman* e Morte (figura 3, terceira imagem), de Neil Gaiman, e Edward Mãos-de-Tesoura, do cineasta americano Tim Burton. Todas as associações são relativas à estética gótica.

Figura 2: Punks reunidos em frente a uma casa de shows, Inglaterra, em imagem de arquivo do jornal The Sun.



Fonte: Disponível em: <https://www.thesun.co.uk/living/2265133/mohicans-safety-pins-rebellion-and-rage-how-the-sex-pistols-turned-punk-into-a-phenomenon-40-years-ago/>, maio de 2024

Cinnamon Hadley, na primeira imagem da figura 3, teve a ilustração da personagem Morte inspirada em seu próprio retrato. Ela foi uma frequentadora da cena gótica e realmente existiu. Designer e musa-inspiração para toda uma cena que viria a seguir de sua passagem, grande parte de sua estética foi moldada no *DIY*, técnica emblemática desenvolvida a partir, especialmente, do punk, e do método de composição de vestuário dos artistas performáticos da contracultura nos anos 60, o *do it yourself*, foi e é um modo de compor arte e moda. A técnica

se tornou um manifesto e possuía a intenção de primar pela originalidade e pelo resultado artístico e lo-fi de suas produções, em uma atitude anti-capitalista e anti *fashion system*.

Figura 3: Foto-montagem de simbologia gótica utilizada por mulheres-ícone do Gótico: Cinnamon Hadley, Siouxsie, da banda Siouxsie & The Banshees, e Morte, a personagem ficcional inspirada em ambas.



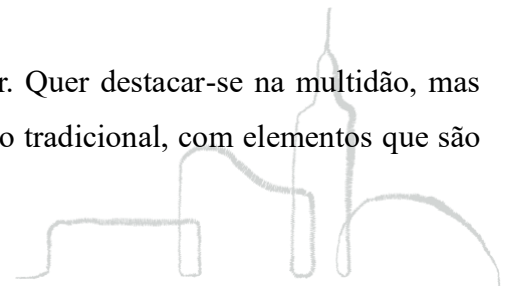
Fonte: Documento da autora a partir de itens colecionáveis da obra de Neil Gaiman, de Sandman e Siouxsie & The Banshees.

Cinnamon faleceu, mas, do mesmo modo que ocorreu com as referências clássicas literárias do Gótico, seu estilo e seu imaginário sobrevive e habita as páginas de Sandman e reverbera nas indumentárias atuais da subcultura gótica, com seu cabelo Medusa e suas cruzes Ankh egípcias e maquiagem inspirada na deusa Ísis. Nesta concepção, ao perceber a influência do gótico em berço anglo-europeu, percebemos também que elementos outrem habitam esse mesmo imaginário, porém oriundos de outras terras.

3. O Gótico Brasileiro: viagens além-mar e suas transversões

No Brasil, a estética compõe-se e recompõe-se de elementos variados e entrelaçados. Na cena de Curitiba, o cenário de pubs específicos e eventos localizados abre espaço para a expressão do Gótico em sua transterritorialidade, por assim dizer. Os elementos prosseguem, e aqui e ali, acrescem-se latinidades e possibilidades. Na variação de subculturas, muitos estilos coexistem e conferem especiarias aos seus trajes e às suas playlists em eventos, posto que a estética da subcultura urbana contemporânea é atrelada à cena musical e à sua experiência.

O Corpo Gótico quer ser visto, e quer ver; quer ouvir, e quer dançar. Quer destacar-se na multidão, mas também quer ter a sua multidão. As tribos derivam-se: *Trad Goth*, o gótico tradicional, com elementos que são



clássicos – a bota alta, a meia três-quartos, cabelos negros, maquiagem pesada, correntes e rendas; O *Victorian Goth*, com detalhes *vamp* e alusão à era vitoriana, com babados, cintas-liga e cabelos longos. O *Cybergoth*, com a crítica ao mesmo tempo aderente à tecnologia, à urbanidade e ao mundo das redes e alusão ao *cyberpunk*: cores fluorescentes, cabos, máscaras de gás, *wires*; *Latin Goth* (ou *Tropical Goth*), com adereços de tropicalismo acrescentados, cores tropicais, *calaveras*, rosas e hibiscos. O *Vaudeville*, que remete ao teatro, aos cabarets e a cultura de New Orleans. Por fim, o *Batcave*, literalmente traduzível por “morcegos da caverna”, traz referências mais diretas ao mundo literário de vampiros, *Dracula* e *Nosferatu*, com elementos associados ao *Trad Goth*.

Há muitos outros, como a derivação que traz o elemento das Lolitas, representações femininas de mulheres joviais, populares especialmente em culturas urbanas orientais, com paleta de cor Candy Colours e Pastel, que remetem à inocência juvenil e à perda desta frente os problemas sociais e a questão da eterna juventude e objetificação feminina. Outros subestilos surgirão. Eventos específicos na cidade de Curitiba, onde a pesquisa sobre o Carnaval Dark, que inspira este artigo para construção é realizada, dão espaço para manifestações performáticas e de cunho dark ou gótico. A cena curitibana acolhe partícipes de outros locais do Brasil e, durante o carnaval da cidade, promove três eventos em especial. A *Zombie Walk*, o *Psycho Carnival* e o *Gothic Carnival*.

Os estudos do Gótico são articulados nas Estéticas Clássicas, delineadas na Filosofia, e, especialmente no Brasil, versadas por Ariano Suassuna (2006) em seus estudos. Em especial, as categorias do Belo, do Sublime, do Trágico e do Grotesco, são, enfim, utilizadas aqui como princípios, para reflexão sobre a sua expressão do estilo aplicada ao mundo das cidades e da expressão subcultural. Na visão de Suassuna, esteta brasileiro, as categorias clássicas tratam do mundo em si pelo viés da experiência da arte e da visão do indivíduo frente às questões, por vezes desafiadoras, do mundo. Ariano Suassuna (2006) define o Belo, em si, como algo harmonioso que, tanto na Natureza quanto na Arte, potencialmente despertará sentimentos serenos no momento de sua experiência, também chamada de *fruição*. O Trágico é ligado à desordem dentro de uma perfeição escapista, que não pode mais acontecer, devido uma perda de parâmetro, como um luto, ou uma desilusão com relação a uma situação que não voltará. O Trágico, intenso e dramático, vem lembrar que o Belo já não pode ser mais adequado.

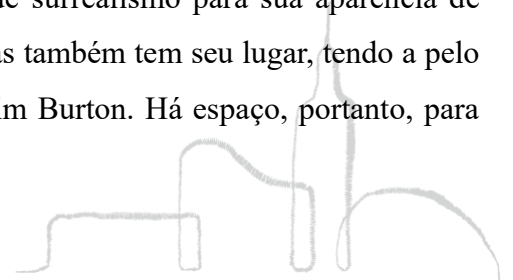
Figura 4 – Cybergótica dark brasileira, com cores fluorescentes e cabelos que remetem aos *wires cyberpunk*, e elementos clássicos, como *spikes* e correntes, em postagem durante o Gothic Carnival em Curitiba.





Fonte: Perfil de Instagram: @dark-camaleoa

Frente à desordem do mundo, o Gótico se utiliza, de certa forma, da dicotomia entre o sonho do Belo e o insuportável Trágico, como forma de denunciar ao mundo uma injustiça social ou coletiva, ou individual, posto que atua como uma espécie de lembrete sobre a sociedade em seu mal funcionamento, como afirma Kilgour (1998). O elemento do Sublime, remete a Beleza das Artes, como afirma Suassuna (2008), e que nos coloca fora da realidade, enquanto mais Belo que o próprio Belo, em um grau de incomodo sobrenatural, como um belo fantasma que, permanecendo jovem e diáfano nas farfalhas de suas vestes, aparece como um anjo que não pode viver entre os vivos, pois está acima da esfera do comum. No Grotesco, o Gótico encontra seu elemento de transgressão, enquanto a categoria do Feio só alude ao que não é Belo. O Grotesco eleva a uma nova potência de imperfeição, sendo descritível para monstros e criaturas, como Frankenstein, com seus membros do corpo costurados, e cadáveres alheios, como os dentes de um vampiro sedento. As Estéticas, dialogáveis em graus e doses em cada figurino, são variáveis e conjugam-se umas às outras. Na figura 5, por exemplo, alguns elementos nos podem remeter ao grotesco, na segunda imagem. Na primeira imagem da figura, por outro lado, a grotesca forma frankensteiniana de Emily é suavizada por uma dose de Belo e de surrealismo para sua aparência de personagem *post-mortem*. Na latinidade, cores fortes e padronagens vividas também tem seu lugar, tendo a pelo azul royal em oposição ao cinza rígido do cadáver na peça original de Tim Burton. Há espaço, portanto, para criatividade e adaptação.



No figurino *psychobilly* das meninas da banda Diabatz, na figura 6, no festival de Psycho Carnival, toques de Halloween e de alusão ao Gótico Trad, com rendas e meias especiais, e moicanos. O Belo entra na maquiagem impecável e no alinhamento de peças e adornos. Nem só de grotescos e rasgos vive o Gótico, mas também de celebração do Belo. O *Camp*, que traz a ideia de distorção do hipersaturado *Kitsch* em exageros de luxo tóxico propositais e/ou relacionados às temáticas noturnas e de Halloween e de vida noturna, também são presentes, com padronagens de oncinhas, botas vinilizadas e sexiness propositais. Cultura mexicana e calaveras aparecem, em meio a cigarros e flores enormes. Tudo é tudo e mais um pouco quando se trata do *Camp* Gótico, desde a decoração dos eventos até a indumentária e os gestuais, e mais passa a ser mais.

Figura 5: Fotomontagem da Zombie Walk de Curitiba, com cosplay de Emily, personagem de O Estranho Mundo de Jack, de Tim Burton, e góticos travestidos de zumbi, no Carnaval Dark de Curitiba.



Fonte: arquivo fotográfico da autora, durante desfile Zombie Walk 2022, na cidade de Curitiba.

Figura 6: banda Diabatz, banda *psychobilly* feminina em estética gótica e *camp*.





Fonte: arquivo fotográfico da autora, durante show do Psycho Carnival em 2020 na cidade de Curitiba.

Considerações

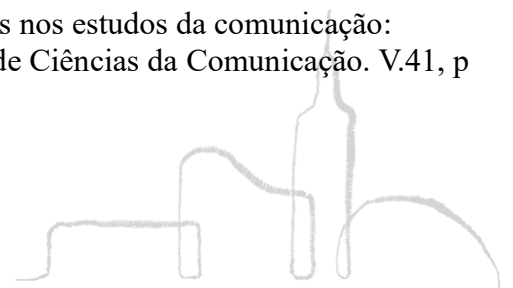
No modo rizomático desta estética, a pluralidade é proveniente de pensamento artístico: são símbolos e signos latino-americanos em coexistência com símbolos da herança europeia. No deliberado uso de símbolos vestíveis, dentro da adaptabilidade com que as estéticas absorvem e se modificam, as subculturas recriam visualidades a partir de imaginários plurais na moda e música. Percebe-se a derivação das subculturas góticas em formatos estéticos diversos. Isto lhes dá espaço de performance e comportamento de partilha de experiências e afetividades, em um fenômeno da *cultura pop*, que se desdobra e reverbera de muitas formas. Isto ocorre no jogo lúdico do Gótico, no vestir e performar. O *corpo* gótico se entrelaça ao latino-gótico, que se avulta. Assim, latinidades, referências britânicas, celtas e de outros *folclores* coabitam, em inusitada confluência, na manifestação visual, poética e corpórea do gótico atual.

Referências :

Porto Alegre: Editora Sulina.

AMARAL, A. CARLOS, Giovana S. Fãs, objetos e materialidades: apontamentos iniciais para pensar em fandoms na cultura digital. A vida secreta dos objetos_v1.indd 43, 2016.

AMARAL, A. SOARES, T. POLIVANOV, B. Disputas sobre performances nos estudos da comunicação: desafios teóricos, derivações metodológicas. Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação. V.41, p 63-79, 2018.



ALEXANDER, Ella. Vivienne Westwood Explains Why She Turned To Punk, 2012. Disponível em <https://www.vogue.co.uk/article/vivienne-westwood-explains-punk-motivations>, acesso 02/ 08/ 2024.

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

BARTHES, R. *O rumor da língua*. Trad. Mário Laranjeira. São Paulo: Brasiliense, 2012.

BARROS, MUNARI, ABRAMOWICZ. Educação, cultura e subjetividade: Deleuze e a Diferença. Revista Eletrônica de Educação. São Carlos (SP): Universidade Federal de São Carlos, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2007.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia. Vol. 1. São Paulo: Editora 34, 1995.

Fonte: <https://www.ex-isto.com/2020/07/rizoma-esquizoanalise.html>

FRANÇA, Vera, Laboratório de Estudos de Imagem e Sociabilidades da UFMG: <https://labconvufmg.wixsite.com/verafranca>

GAIMAN, Neil. Morte. São Paulo: Conrad Editoras – Vertigo, 2006.

GOTHTYPES FANDOM. Disponível em <https://gothtypes.fandom.com/wiki/Deathrocker>, 2019, acesso ago 2024.

HAWKINS, J.. *Resenha crítica de 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, s/p, 2009

HOLZMEISTER, S. *O estranho na moda*. São Paulo. Estação das Letras e das Cores, 2010.

JEUDY, H-P. *O Corpo como Objeto de Arte*. São Paulo: Estação Liberdade, 2000.

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.

MAFFESOLI, M. *O Tempo das Tribos – o Declínio do Individualismo na Sociedade de Massa*. Rio de Janeiro: Editora Saraiva, 2014. Disponível em: http://ccvap.futuro.usp.br/noticiasfiles/15.05.2015_DouglasCalixto_Resenha_OTempodasTribos.pdf, em 25 de julho de 2018.

MAJCZAK, A P. M. *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, Master's Degree, Universidade Tuiuti do Paraná – UTP, 2011.

MAJCZAK, A P. M. *Gótica Nada Suave: um Passeio no Mundo Ancestral Literário frente às inquietações culturais em Pesquisa em Comunicação*. Artigo para disciplina de Mídias e Culturas Digitais, ministrada no âmbito do PPG – Comunicação e Processos Midiáticos, pela Prof. Dra. Jiani Adriana Bonin. Julho, 2023.

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.

SUASSUNA, A.. *Iniciação à Estética*. José Olympio. Rio de Janeiro, 2004.

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

