

CAMILA DIAS BORGES

**BELA LUGOSI'S NOT DEAD:
O DISCURSO E A REPRESENTAÇÃO DE GÓTICOS
NO SITE DE REDE SOCIAL FACEBOOK**

Pelotas
2014

**UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PELOTAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS
DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**

**Bela Lugosi's Not Dead:
O Discurso e a Representação de Góticos
no Site de Rede Social Facebook**

**Por
Camila Dias Borges**

*Dissertação de Mestrado apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em Letras,
área de concentração Linguística Aplicada,
da Universidade Católica de Pelotas, como
requisito parcial à obtenção do título de
Mestre em Letras.*

Orientadora: Profa. Dra. Raquel Recuero (PPGL/UCPEL)
Linha de Pesquisa: Texto, Discurso e Relações Sociais

Pelotas, novembro de 2014.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

B732b Borges, Camila Dias
Bela Lugosi's not dead: o discurso e a representação de Góticos no site de rede social Facebook. / Camila Dias Borges. – Pelotas: UCPEL, 2014.
158f.
Dissertação (mestrado) – Universidade Católica de Pelotas, Programa de Pós-Graduação em Letras, Pelotas, BR-RS, 2014. Orientadora: Raquel Recuero.
1. discurso. 2. representação. 3. subcultura gótica. 4. góticos. 5. sites de redes sociais I. Recuero, Raquel, or. II. Título.

CDD 401.41

AGRADECIMENTOS

A todos do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Católica de Pelotas por terem me acolhido com muito carinho e, principalmente, por terem despertado em mim o interesse pela pesquisa.

A todos os professores que, com dedicação, não somente repassaram conhecimento, mas também instigaram questionamentos que muito me auxiliaram no desenvolvimento pessoal.

À querida orientadora Raquel, que constantemente amparou a minha reflexão sobre a teoria e os dados, esclarecendo com paciência e atenção as dúvidas de pesquisa. E, acima de tudo, muito obrigada por ter acreditado no nosso objeto de estudo e por toda a dedicação.

A todos da minha família, em especial às mulheres da minha vida: minha avó Leia, que durante a minha trajetória se dedicou inteiramente para que eu pudesse crescer como ser humano e me instigou a desenvolver o prazer na busca pelo conhecimento, sempre me proporcionando tudo o que fosse necessário com muito carinho e amor; minha irmã Melissa, que me ofereceu apoio e carinho em todos os momentos; e a memória de minha mãe, Luciléia, que certamente estaria muito orgulhosa deste momento tão importante.

Ao Pablo, por todo companheirismo e amor, além das riquíssimas sugestões e contribuições para a realização deste trabalho. Obrigada também pela expectativa, paciência e por estar sempre presente.

A minha querida amiga Pricilla, que sempre esteve disposta a me ajudar pacientemente com todas as minhas dúvidas. E, por fim, a todos os meus amigos e familiares, que sempre estiveram acompanhando e contribuindo para este momento tão feliz.

Muito obrigada!

RESUMO

O escopo deste estudo é o de investigar de que forma acontece a representação e a manifestação do discurso da subcultura gótica em perfis no site de rede social Facebook. No decorrer da história, o termo gótico esteve atrelado ao específico entrecruzamento de significações discursivas, sendo assim, buscaremos resgatar suas principais contribuições na literatura, no cinema e na música e suas implicações na moda e no estilo visual dos adeptos da subcultura gótica. Para a composição do referencial teórico, nos utilizaremos principalmente dos estudos de Baddeley (2002), Kipper (2008) e Silva (2006). Após assinalarmos os principais elementos que particularizam essa subcultura, buscaremos aporte nas concepções de representação (GOFFMAN, 2013) e discurso (FOUCAULT, 1999). Posteriormente, discutiremos as modificações sofridas pela linguagem e pela representação quando transpostas para o ambiente digital, amparadas principalmente por Hampton (2004), Barnes (2005), Júlio (2005), Recuero (2009) e Hilgert (2006). Por fim, alisaremos os perfis de Facebook de oito indivíduos participantes de grupos góticos, escolhidos arbitrariamente, com a finalidade de identificarmos os traços discursivos peculiares à subcultura gótica, demarcando a sua representação dentro dessa plataforma digital. Considerando características essencialmente físicas, entre elas o uso do corpo com propósitos discursivos, e tendo por base que nos ambientes digitais são suprimidas diversas informações de contexto, analisaremos quais são as estratégias de adaptação utilizadas para a representação mediada pelo computador. No mês de agosto de 2014, foram coletadas as postagens diretamente nos perfis de quatro mulheres e quatro homens, sendo que, dessas postagens, foram analisadas as três primeiras classificadas como góticas ou com temática apropriada pelo usuário com conotações góticas. Em seguida, as postagens foram categorizadas quanto ao seu aspecto semântico, formal e interacional.

Palavras-chave: discurso, representação, subcultura gótica, góticos, sites de redes sociais

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Cronologia do termo gótico. Fonte: Produção do próprio autor.....	13
Figura 2: Cesare, o sonâmbulo do <i>Gabinete do Dr. Caligari</i> . Fonte: web	23
Figura 3: Cena do filme <i>Nosferatu</i> . Fonte: web	24
Figura 4: Representação da Morte no filme <i>O Sétimo Selo</i> . Fonte: web	27
Figura 5: Catherine Deneuve usando o símbolo egípcio: Ankh. Fonte: web.....	30
Figura 6: Edward Mãos de Tesoura. Fonte: web.....	32
Figura 7: Caracterização do personagem de O Corvo. Fonte: web	34
Figura 8: Anna Varney, vocalista da banda Sorpor Aeterus. Fonte: web	40
Figura 9: Siouxsie Sioux, cantora da banda Siouxsie and the Banshees. Fonte: web	42
Figura 10: Cantor Robert Smith, da banda The Cure. Fonte: web	42
Figura 11: Integrantes da banda de EBM Dawn of Ashes. Fonte: web	47
Figura 12: Marilyn Manson e o exagero da categorização gótica. Fonte: web	49
Figura 13: Cibergóticos, o contraste do negro profundo. Fonte: web.....	50
Figura 14: Tirinha da personagem Nemi. Fonte: Facebook.....	61
Figura 15: Exemplo de alongamentos vocálicos	74
Figura 16: Exemplo de endereçamento em comentários do Facebook. Fonte: Facebook.....	77
Figura 17: Exemplo de capital social em uma postagem do Facebook. Fonte: Facebook.....	87
Figura 18: Exemplo de conflito em um comentário no Facebook. Fonte: Facebook.....	88
Figura 19: Exemplo de competição em um comentário no Facebook. Fonte: Facebook	89
Figura 20: Campo destinado ao preenchimento de dados pessoais no Facebook. Fonte: Facebook	93
Figura 21: Exemplo de compartilhamento que critica o conteúdo compartilhado. Fonte: Facebook	95
Figura 22: Foto de perfil utilizada pelo ator 1. Fonte: Facebook	102
Figura 23: Postagem Asylum Party, 03/08/2014. Fonte: Facebook	103
Figura 24: Postagem Lupercais, 19/08/2014. Fonte: Facebook	104
Figura 25: Postagem Última Dança, 23/08/2014. Fonte: Facebook	105
Figura 26: Capa do EP da banda <i>Última Dança</i> . Fonte: Facebook	105
Figura 27: Foto de capa do Ator 2. Fonte: Facebook.....	108
Figura 28: Postagem Mortícia, 02/08/2014. Fonte: Facebook	109
Figura 29: Postagem Fetiche, 02/08/2014. Fonte: Facebook	110
Figura 30: Postagem Estilo, 02/08/2014. Fonte: Facebook.....	112
Figura 31: Postagem Lua, 03/08/2014. Fonte: Facebook.....	115
Figura 32: Imagem da Fan Page Gótica Desanimada. Fonte: Facebook	116
Figura 33: Imagem da fan page: Mundo Gótico. Fonte: Facebook	116
Figura 34: Postagem Blutengel, 03/08/2014. Fonte: Facebook.....	117
Figura 35: Postagem Dança, 03/08/2014. Fonte: Facebook.....	118
Figura 36: Postagem Blondie, 04/08/2014. Fonte: Facebook	120
Figura 37: Mozart, 06/08/2014. Fonte: Facebook	121
Figura 38: Postagem Siouxsie, 07/08/2014. Fonte: Facebook	122
Figura 39: Campo <i>sobre</i> - Ator 5. Fonte: Facebook	125

Figura 40: Foto de capa ator 5. Fonte: Facebook	125
Figura 41: Postagem EBM, 04/08/2014. Fonte: Facebook	126
Figura 42: Postagem BLS, 08/08/2014. Fonte: Facebook	127
Figura 43: Postagem Phosgore, 11/08/2014. Fonte: Facebook	128
Figura 44: Capa do CD da banda <i>Phosgore</i> . Fonte: Facebook	128
Figura 45: Postagem Perfil Ator 6, 01/08/2014. Fonte: Facebook	130
Figura 46: Postagem Selfie, 12/08/2014. Fonte: Facebook.....	132
Figura 47: Postagem Krisiun, 15/08/2014. Fonte: Facebook.....	133
Figura 48: Texto apropriado para a sessão Sobre do Ator 7. Fonte: Facebook.....	136
Figura 49: Postagem Mera Luna, 02/08/2014. Fonte: Facebook.....	137
Figura 50: Postagem Siouxsie, 02/08/2014. Fonte: Facebook	138
Figura 51: Postagem Dark Beauty, 03/08/2014. Fonte: Facebook.....	139
Figura 52: Foto de capa Ator 8. Fonte: Facebook	141
Figura 53: Postagem Diary of Dreams, 02/08/2014. Fonte: Facebook.....	142
Figura 54: Postagem Curtir, 11/08/2014. Fonte: Facebook	143
Figura 55: Postagem Grotesco, 14/08/2014. Fonte: Facebook.....	144

SUMÁRIO

1 SUBCULTURA GÓTICA.....	11
1.1 Atribuições do Termo Gótico	11
1.2 O Gótico na Literatura	13
1.3 O Gótico no Cinema	21
1.4 Conceito de Subcultura	52
1.4.1 Algumas Considerações acerca da Subcultura Gótica Brasileira.....	55
2 REPRESENTAÇÃO E DISCURSO DA SUBCULTURA GÓTICA	58
2.1 Representação	58
2.2 Discurso	63
2.3 Representação e Discurso Góticos.....	66
3 LINGUAGEM E REPRESENTAÇÃO ONLINE	69
3.1 Socialização online	69
3.2 Linguagem e Comunicação Mediada pelo Computador.....	71
3.2.1 Teoria dos Sinais Filtrados e Modelo SIDE.....	78
3.4 Interações em Sites de Redes Sociais	84
3.4.1 Facebook	91
4 ESTUDO DE CASO	97
4.1 Abordagem Metodológica.....	98
4.1.1 Teoria Fundamentada: princípios e métodos	98
4.1.2 Passos Metodológicos	99
4.2 Análise	101
4.3 Análise Geral	146
4.3.1 Discurso e Representação Gótica.....	147
4.3.3 Linguagem e CMC.....	149
4.3.4 Representação, Discurso e Linguagem nos Perfis no Facebook.....	151
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	154
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	156

Introdução

A palavra *gótico* é permeada pelo entrecruzamento de diversos sentidos, podendo ser associada a um estilo arquitetônico, a uma corrente cinematográfica, a um movimento literário, a um estilo musical, a uma manifestação estética e visual da moda e também a um conjunto de símbolos e predileções específicas. Ainda assim, por mais casual que essas relações nos pareçam, elas estão atreladas a uma rede de significações coerentes entre si, característica indicada por Kipper (2008) como a homologia subcultural gótica. Na moda gótica, por exemplo, é possível perceber que o uso de roupas pretas, a maquiagem exagerada e sombria, o uso de colares, pulseiras e tatuagens com símbolos como: crucifixos, anks e morcegos mantêm a unidade simbólica de evocação a sentimentos e estados como melancolia, pessimismo, morbidez, romantismo (termo utilizado no seu sentido associado à escola literária ultrarromântica), monstrosidade e afinidade com o espectral, o sinistro, o vampiresco, próprios desse grupo. Baddeley (2002) nos diz que o gótico é ainda mais do que essa livre associação de ideias e sentidos, considerando-o de certa forma como uma “filosofia de vida”:

Gótico. Essa palavra significa mais do que uma subcultura juvenil, uma estética lúgubre ou um gênero literário. O gótico é uma perspectiva filosófica - uma visão de mundo, nas palavras do romancista irlandês J. Sheridan Le Fanu, refletida “Em um vidro obscurecido”. Esse é o cosmo em negativo, a inversão – o estranho e o sinistro são lugar-comum, enquanto o cotidiano é de certa forma bizarro. Aqui, o obscuro e o ameaçador possuem uma sedução irresistível, enquanto a normalidade e o conforto prometem apenas o tédio e a decadência (BADDELEY, 2002, p. 7).

Silva (2006) realizou um estudo etnográfico com os góticos paulistanos, no qual ela salientou o nomadismo como uma importante característica do grupo. É a partir do percurso pela cidade e através da apropriação de determinados locais que ocorre o que a autora chama de ato político. De tal modo, existe tanto a manutenção de uma subcultura, como também a persistência de determinadas ideias, valores e visual estético que se contrapõem à cultura dominante, fazendo com que ambas coexistam no mesmo espaço.

Outra característica dos góticos, especialmente relevante ao nosso estudo, é a utilização do corpo com finalidades discursivas (KIPPER, 2008). Além das roupas pretas e da maquiagem com efeito dramático - que funcionam tanto para a identificação entre os membros da subcultura gótica, quanto para a diferenciação dos demais membros da sociedade -, os góticos também comunicam através do próprio corpo. É através da postura *camp*, isto é, da intensificação da interpretação, que a identidade do grupo igualmente pode

ser manifestada. O *camp*, para o gótico, diz respeito principalmente ao embate à sociedade tradicional, funcionando como uma afirmação da inadequação dos góticos perante os valores vigentes:

Levado ao seu extremo lógico, o *camp* é uma ridicularização do pensamento convencional, uma sátira sofisticada da virtude e do dever. Em termos de subcultura gótica dos dias de hoje, um interesse no proibido e no arcano, uma tendência à introspecção e à sensibilidade, os hábitos noturnos ou qualquer uma das dezenas de outras características consideradas suspeitas pela sociedade tradicional fazem com que os góticos aceitem de bom grado um exagero teatral extremo. Se as pessoas zombeteiramente o rotulem de vampiro ou bruxa, por que não seguir a maré e adotar o papel com prazer? (BADDELEY, 2002, pp. 11-12).

Considerando tanto o nomadismo com a apropriação do espaço público, quanto o uso do corpo com finalidades discursivas como meios de representação gótica, de que maneira se torna possível a representação quando essas características são eliminadas?

No ciberespaço, muitas das informações de contexto são perdidas (WALTHER, 1995), a presença física do indivíduo, assim como as informações presentes na interação face a face, como a entonação da voz, os gestos e as expressões faciais, são eliminadas no ambiente digital. Dessa maneira, os indivíduos necessitam reconstruir algumas orientações do contexto e desenvolver certas estratégias com a finalidade de tornarem a representação e a interação efetiva no ciberespaço. Sendo assim, Braga (2006, p. 23) coloca que: “(...) a introdução de uma nova tecnologia em dada cultura implica uma reorganização desta nos mais diversos níveis, promovendo novo repertório de palavras, novos protocolos de interação, nova visão de mundo”.

Considerando os argumentos acima expostos, o objetivo deste estudo é investigar quais são as estratégias adotadas pelos góticos para superar as limitações do meio digital e compreender de que forma ocorre a representação e a manifestação do discurso gótico em seus perfis de Facebook.

Poderíamos ter escolhido um site de rede social que fosse dedicado à subcultura gótica, como é o caso do Vampire Freaks¹, por exemplo. No entanto, nosso intuito foi o de compreender quais seriam os meios encontrados por góticos para se representar e sustentar o discurso gótico em um ambiente digital tão amplo e variado, com uma infinidade de grupos sociais coexistindo, como acontece no Facebook. Tendo por base que o foco deste estudo é principalmente o discurso gótico empregado na representação do próprio indivíduo,

¹ <http://vampirefreaks.com>, acessado em 10 de novembro de 2014. Site de rede social voltada para o público gótico e subculturas afins.

escolhemos analisar as postagens do perfil pessoal de góticos e não em um grupo específico dedicado à subcultura gótica.

A metodologia que deu suporte a este trabalho foi principalmente a Teoria Fundamentada, que escolhemos considerando especialmente dois aspectos. O primeiro deles diz respeito à inserção da pesquisadora na subcultura estudada, sendo que a valorização da sensibilidade do pesquisador é um dos princípios desse método. O segundo aspecto está relacionado à grande quantidade e complexidade de dados encontrados; assim, tal método nos orientou para a criação de categorias que organizassem esses dados de modo que pudéssemos complementar as análises a campo com o referencial teórico específico do tema abordado.

O primeiro capítulo foca principalmente na discussão do que é o gótico e substancialmente quais são os elementos que compõe a subcultura gótica. Buscamos referências sobretudo na literatura, no cinema e na música, pois acreditamos que esses domínios serviram de base para a composição do visual e da moda gótica, assim como nutriram um vasto campo de elementos simbólicos e culturais que permeiam o imaginário do grupo.

Logo, no segundo capítulo, apresentaremos rapidamente o conceito de representação trabalhado por Goffman (2013) e de discurso sob a visão de Foucault (1999). Tais noções darão suporte para a compreensão de como os indivíduos representam e, portanto, são concebidos na percepção de Goffman (2013) como atores, utilizando inúmeras estratégias para manipular as impressões alheias com a finalidade de construir a imagem pessoal desejada. Também teremos como aporte teórico a concepção de discurso de Foucault (1999), que nos indicará as regularidades do discurso gótico e como ele funciona como uma prática social, constituindo os atores góticos.

No terceiro capítulo, buscaremos compreender como a socialização e a representação recebem novas configurações ao serem transpostas para o meio digital. Estudaremos quais são as mudanças na socialização online, quais são as linguagens adotadas no meio digital, de que forma acontece a comunicação mediada pelo computador, quais são as formas de representação do *self* online e também abordaremos as redes sociais online, assim como os valores que são construídos neste meio.

Então, no quarto capítulo, partiremos para a apresentação detalhada da metodologia e a análise dos dados coletados. Traremos novamente a teoria para alicerçar os parâmetros trabalhados, dando suporte para a criação das categorias de análises. Após a esquematização dos dados e sua categorização quanto ao aspecto semântico, formal e interacional, serão expostos os resultados obtidos.

1 SUBCULTURA GÓTICA

O gótico, além de ser um campo multifacetado que envolve áreas como literatura, música, cinema, arquitetura, moda, comportamento e estilo de vida, também é uma forma de representação e prática cultural (FARNELL; MERCER, 2014, *online*), apresentando na maioria das vezes regularidade discursiva.

Assim, buscaremos neste capítulo as principais referências que compõem a subcultura gótica, investigando os traços do que culturalmente é conhecido como gótico na literatura, no cinema e na música. Discutiremos também as peculiaridades e o comportamento da subcultura gótica brasileira. Ao final do capítulo, elencaremos as principais características encontradas como formadoras do discurso gótico, que servirão como parâmetro para a realização das análises com o intuito de compreendermos a representação dos atores góticos em seus perfis de Facebook.

1.1 Atribuições do Termo Gótico

Diferentemente da subcultura a qual nos referimos neste trabalho, o termo *gótico* é relacionado originalmente à tribo germânica dos godos (século V), cuja cultura, muito diferente da romana, fez com que o Império Romano a denominasse bárbara. Consequentemente, a palavra *gótico* passou a ser sinônimo de *barbarismo* (BADDELEY, 2002, p. 10), o que explica suas diversas implicações pejorativas no decorrer da história, conforme veremos ao longo deste estudo.

Posteriormente, durante o período conhecido como Renascença (pós-século XIV), na Europa, durante escavações em ruínas, foram encontradas câmaras subterrâneas ornamentadas com a representação de cenários monstruosos e eróticos, repletos de figuras híbridas de homens e animais e de imagens orgânicas exóticas. Esse estilo artístico foi chamado de **grotesco**, relativo à gruta e, em razão de ir contra ao senso estético dos renascentistas, por associação, foi relacionado aos guerreiros bárbaros góticos. Nessa passagem é interessante ressaltarmos o paralelo entre o gótico e o grotesco: ainda que essa associação seja vaga e, de certa forma, arbitrária, a adoração ao grotesco é uma das peculiaridades da subcultura gótica, que veremos mais detalhadamente manifestada nas referências ao longo deste trabalho.

Ainda que esses dois fatos históricos não tenham implicação direta, Baddeley (2002) aponta que, culturalmente, a retomada do gótico (vista a sua associação à barbárie da Idade das Trevas) significava a oposição ao classicismo da Roma Renascentista, constituindo o que o autor define como “uma rebelião tímida contra o bom gosto e o bom senso da época” (BADDELEY, 2002, p. 11). Curiosamente, essa reflexão se aplica ainda hoje, quando consideramos o julgamento e descontentamento nutrido por muitas pessoas com relação aos adeptos da subcultura gótica que transitam pelas cidades.

Durante o século XVII e início do século XIX, aquilo que era considerado gótico estava atrelado à busca pela fantasia e pelo mistério em que o medo e a excitação mórbida se misturavam. Logo, dentro da lúgubre estética gótica, surgiu o Movimento Romântico, no qual o grotesco é associado ao sinistro e ao mesmo tempo àquilo que seduz, ao belo e ao bizarro simultâneo; são contos de horror que fascinam e obras de arte que mesclam o macabro ao extremamente sensível (KAYSER, 2009, p. 54), configurando um mundo onírico que se contrapõe à realidade. Nesse ponto temos novamente a intersecção entre o gótico e o grotesco:

O grotesco é um olhar acusador que penetra as estruturas até um ponto em que descobre a sua fealdade, a sua aspereza. A essa altura, o real antes tido como belo pode começar a fazer caretas, o pesadelo pode tomar o lugar do sonho (SODRÉ, 1992, p. 72).

Contudo, nas últimas décadas do século XIX, houve ainda o nascimento de uma corrente contrária: o Movimento Decadente, que era essencialmente pessimista e hedonista, opondo-se ao Romantismo que ainda carregava a crença na redenção do mundo a partir de seus ideais imaginativos. O decadente deveria abdicar da busca pelo contentamento, que compõe o comportamento padrão, tornando-se “um especialista na própria doença psíquica” (STABLEFORD *apud* BADDELEY, 2002, p. 15), pois, de tal maneira, estaria refletindo também a doença da sociedade na qual está inserido. Convém salientarmos que atribuições como *gótico* e *decadente* eram empregadas como um insulto a um artista e tais títulos eram geralmente rejeitados, visto seu caráter pejorativo (BADDELEY, 2002, p. 15).

Nos anos 1980, surgiu a chamada *cena gótica*, manifestando-se principalmente através de bandas como *Siouxsie and the Banshees* e *The Sister of Mercy* (BADDELEY, 2002, p. 9). Ainda que essa cena cultural tenha se estabelecido a partir da música, absorveu referências literárias e cinematográficas, compondo um novo repertório de símbolos e padrões comportamentais. Abaixo (figura 1) veremos um quadro resumo da cronologia do termo gótico.

Século V	Século XIV	Século XIX (início)	Século XIX (final)	Década de 1980
godos	arte grotesca	movimento romântico	movimento decadente	subcultura gótica
tribos germânicas que invadiram diversas fronteiras do Império Romano	arte encontrada em câmaras subterrâneas. Representação de cenários monstruosos e eróticos. Figuras híbridas de humanos e animais.	oposição ao pensamento racional da época. Valorização da criatividade e individualidade.	movimento mais pessimista e hedonista (em relação ao mov. romântico)	chamada «cena gótica», manifestada principalmente na música através de bandas denominadas «pós punks»

Figura 1: Cronologia do termo gótico. Fonte: Produção do próprio autor.

No entanto, podemos considerar que os traços góticos que sustentam o arcabouço simbólico-cultural da subcultura manifestaram-se mais pungentemente em áreas como a literatura, o cinema e a música, as quais investigaremos mais detalhadamente a seguir.

1.2 O Gótico na Literatura

A literatura sem dúvida ocupa lugar de destaque na subcultura gótica. A partir de contos e romances do gênero, surgiram inúmeras adaptações para o cinema, representando também um campo amplo de inspiração para diversas músicas de bandas góticas.

O nosso intento com este subcapítulo é o de buscar características recorrentes nesse gênero literário que nos permitam, a partir de elementos gerais, definirmos um panorama de conteúdo e estilo na literatura gótica. Não temos a pretensão de elencarmos todos os influentes escritores góticos da história, ao contrário, o intento é apenas de apresentar rapidamente as referências mais frequentes no gênero.

Jardim (2011, p. 5) coloca que a composição da estrutura do romance gótico era feita principalmente através da junção da psicologia do terror aliada ao imaginário sobrenatural: “tendentes a desafiar a razão em face de determinado acontecimento insólito a conduzir o leitor à atmosfera prazerosa de pânico”. Assim, podemos destacar duas características peculiares e recorrentes no gótico: o **sobrenatural** e o **medo como estratégia para causar prazer e excitação** no leitor.

Complementarmente, Lovecraft (1973, p. 1) argumenta que “a emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga do medo é o medo do desconhecido”. Para ele, esse tipo de literatura exige do leitor certa dose de **imaginação** e também, de certa forma, um **desligamento da vida cotidiana**. O autor igualmente coloca que “o mundo do desconhecido será sempre um mundo de ameaças e funestas possibilidades” (LOVECRAFT, 1973, p. 3), sendo assim, aquilo que não conseguimos conhecer e compreender não torna possível ser circundado, afigurando-se como um iminente terror disforme que causa pavor e desamparo e, conseqüentemente, desperta excitação.

Segundo o autor, boa parte da inspiração dos mitos transpostos para a literatura de horror remete a antigas fontes orais (LOVECRAFT, 1973, p. 9). Logo, podemos demarcar que as lendas de vampiros com presas afiadas, demônios perniciosos, fantasmas lamuriantes e vingativos, lobisomens ferozes, mortos que retornam das tumbas frias, monstros e criaturas deformes que se escondem na escuridão da noite compõem o multifacetado domínio da literatura de horror.

Toda a história de terror sobrenatural é marcadamente gótica? Lovecraft (1973), em seu ensaio *O Horror Sobrenatural na Literatura*, trata essas denominações como sinônimos. Contudo, podemos destacar o terror como principal artifício da concepção da escrita gótica.

Segundo Mello (2011, p. 143), a **fantasia** e o **terror** são estratégias recorrentes na narrativa gótica e buscam “mostrar que algumas paixões humanas não podem ser contidas em um discurso racional”. Para a autora, o sublime também aparece como fundamental prática, em que sentimentos como atração e repulsa ocorrem concomitantemente, mostrando que somos seres dicotômicos. Outras características do gênero são: o uso de seres estranhos que desafiam os limites da normalidade, o passado que retorna para assombrar e também as transgressões (MELLO, 2011, p. 143).

Os contos góticos eram chamados de *romance*, termo que se contrapunha às chamadas *novelas*, que eram consideradas de caráter mais instrutivo e realista. O adjetivo *romântico* costumava ser atribuído aos indivíduos atrapalhados e distraídos, logo, tal denominação serviu a uma geração de artistas que “se deleitavam na inconstância melancólica condenada pela sociedade” (BADDELEY, 2002, p. 14). Sendo assim, apenas o sentido conferido ao adjetivo *romântico* já oferece algum subsídio para a percepção do que viria a ser esse gênero literário: obras devaneadoras, que exploravam o **mistério** e a fantasia, absolutamente contrastantes à dureza do pensamento racionalista, característico da era iluminista.

E ainda que esse período pareça tão distante do movimento gótico conforme a cena da década de 1980, podemos perceber traços de um estilo relegado à margem da cultura geral, conferindo proeminente indicativo da composição de uma subcultura.

Cabe ao inglês Horace Walpole o título de criador do gênero literário romance gótico com a obra, datada de 1764, *O Castelo de Otranto*. Essa obra é um enredo de mistério focado no principado de Otranto e nas relações de seus personagens. Manfred corresponde ao tirânico vilão, casado com Hipólita, de personalidade dócil e submissa, com quem teve dois filhos: Matilda, tão submissa quanto a mãe, e Conrad, o filho preferido do pai, porém dotado de saúde frágil. A filha de um marquês, Isabela, fora a escolhida para se casar com Conrad e gerar o herdeiro do trono, no entanto, após o fracasso do casamento, o próprio Manfred passa a desejar um filho com Isabela, cercando, encurralando e tentando violentar a moça. Os traços góticos do romance estão presentes principalmente no clima de mistério e nos acontecimentos sobrenaturais, além da **ambientação decadente**, espectral e aterrorizante do castelo.

Atualmente, esse conto é visto pela crítica como bastante tedioso, contudo, ao ser lançado causou certo impacto inovador graças à compilação de características como “emoções contrastantes de terror e de compaixão” (BADDELEY, 2002, p. 13), que, para Baddeley, é o aspecto principal da arte clássica gótica, assim como a exploração dos polos “luz e escuridão, bem e mal e sexo e morte” (*ibidem*).

No mesmo ano em que era lançada a primeira edição do *Castelo de Otranto*, nascia Ann Radcliffe, que se tornaria uma importante referência para a literatura gótica, ainda que seus romances percam um pouco do impacto devido à obstinação da romancista em desvendar todos os elementos de mistério de seus contos, tornando cada manifestação sobrenatural um fato racional ou absolutamente material. O cenário e a temática dos contos eram bastante repetitivos, praticamente compondo um padrão: **jovens inocentes e vulneráveis em ambientes lúgubres**, como criptas repletas de teias de aranha e castelos sombrios. Os violões já nessa época possuíam estreita **incitação sexual** para o público leitor, o que tem direta relação com temas recorrentes no universo gótico como a tríade **mal/terror/sensualidade** (BADDELEY, 2002, p. 25). Essas mesmas características estão presentes em romances góticos mais contemporâneos como o *Drácula*, de Bram Stoker, e nos vampiros de Anne Rice.

Os castelos góticos da literatura eram marcados por:

(...) lúgubre vetustez, vastas distâncias e labirintos, alas abandonadas ou em ruínas, corredores úmidos, catacumbas, malsãs escondidas e uma procissão de fantasmas e de lendas tenebrosas, como núcleo de suspense e demonismo assustador. Além disso incluía o nobre tirânico e perverso como vilão; a heroína inocente, perseguida e geralmente insípida que é vítima dos principais horrores e serve como ponto de vista e foco das simpatias do leitor; o valente e impoluto herói, sempre de nascimento nobre mas frequentemente em disfarce humilde; a convenção de sonoros nomes estrangeiros, o mais das vezes italianos, para as personagens; e toda uma série de artifícios teatrais entre os quais estranhas luminosidades, alçapões apodrecidos, lâmpadas que não se apagam, manuscritos bolorentos escondidos, gonzos rangentes, cortinas agitadas, e por aí fora (LOVECRAFT, 1973, pp. 14-15).

Sumariamente, Lovecraft compôs o inventário geral das obras de terror que estavam sendo feitas pelos mestres Walpole e Radcliffe e a subsequente linhagem de escritores do gênero.

Por quebrar com a tradição de Radcliffe de explicar os fenômenos sobrenaturais, ampliando assim as possibilidades do romance gótico, foi atribuído a Matthew Gregory Lewis, com a obra *O Monge*, datada de 1776, o apogeu da literatura gótica. Esse romance conta a história de um monge que é seduzido pelo demônio personificado em uma bela mulher e tem de recorrer ao próprio demônio para que este o livre da inquisição (LOVECRAFT, 1973, p. 21). Lovecraft (1973, p. 23) afirma que, logo após esse período, a excessiva e desgastada produção de contos góticos parecia exaurir a escola literária, contudo ainda é possível destacar o trabalho de Maturin, com *Melmoth, O Vagabundo*, lançado em 1820.

O Morro Dos Ventos Uivantes, de Emily Brontë, publicado em 1847, compõe, na concepção de Lovecraft (1973, p. 38), o estilo mais maduro na ficção gótica. O enredo aborda temas como amor não correspondido e vingança, sendo que seus personagens principais, Heathcliff e Catherine, consistem mais em **anti-heróis** do que propriamente em heróis da trama. Seus defeitos são essencialmente humanos, o que se configura como elemento fundamental na literatura gótica.

A trama tem como base o amor não consumado entre Catherine e Heathcliff e o desejo de vingança que este nutre após a morte de sua amada. O livro se desenvolve essencialmente em torno da família Earnshaw e de uma sequência de eventos que determinam o curso da história. O enredo se inicia com o retorno do senhor Earnshaw de uma viagem, trazendo consigo uma criança orfã, Heathcliff. Com o passar do tempo, Heathcliff se apaixona pela sua irmã de criação Catherine, e, graças à atenção e afeição que o senhor Earnshaw a ele destina, também conquista a antipatia e ciúme do filho legítimo Hindley. Após a morte dos pais, Hindley sujeita Heathcliff a diversas humilhações e Catherine, ainda

que também esteja apaixonada por Heathcliff, casa-se com um jovem rico, Edgar Linton. Tais acontecimentos fazem com que Heathcliff abandone o local da família e retorne tempos depois rico e disposto a conquistar sua amada. Contudo, após seu retorno, Catherine vem a falecer e diante do não consumado amor entre eles, Heathcliff alimenta um intenso desejo de vingança. Conforme destaque anterior, esse romance recebe conotações góticas através de seus personagens, que são avessos ao posto de heróis da trama, com defeitos e paixões essencialmente humanas. Outro elemento passível de corresponder às atribuições góticas seria o rompimento do padrão literário que destinava um fechamento feliz aos personagens.

Lovecraft (1973) também destaca o poeta inglês Walter de La Mare por construir com maestria terrores góticos e para quem “um mundo místico e invisível é sempre uma realidade próxima e vital” (LOVECRAFT, 1973, p. 77), no entanto, não temos edições em português da obra desse autor, tornando-o pouco conhecido ou praticamente desconhecido em referências ao universo gótico no Brasil.

É interessante percebermos que escritores eram julgados pela temática de suas obras. Especulações daquela época vinculavam os escritores que se ocupavam com o macabro, como Radcliffe, a possíveis perturbações mentais (BADDELEY, 2002, p. 25). Portanto, o obscuro e o terrível eram renegados, sendo tratados como doentios e não como livre exercício da imaginação de escritores com preferências por retratar o misterioso e o sobrenatural. Era uma forma de explicá-los, ao mesmo tempo em que não aceitavam seus romances como uma manifestação legítima para as fantasias de indivíduos mentalmente sadios.

Além de Radcliffe, podemos citar outras duas escritoras representando o gênero: Victoria Holts e Virginia Andrews, ainda que elas não tenham recebido tanta notoriedade e representado tanto de inspiração para outros escritos como sua predecessora. Ainda assim, foi a partir da mente e das mãos de outra mulher que surgiu umas das histórias de terror que mais estão presentes no imaginário até os dias de hoje. A obra *Frankenstein*, da britânica Mary Shelley, lançada em 1818, despertou diversos debates sobre a relação da ciência perante a religião. A trama conta a história de Victor Frankenstein, jovem cientista obcecado em criar um ser humano a partir de matéria morta. Ao alcançar seu propósito, a criatura era tão monstruosa que Victor Frankenstein fugiu abandonando-a à própria sorte, dessa forma, ela tem de aprender as diversas coisas fundamentais para sua sobrevivência. O **monstro se apresenta como uma figura ambígua**, em quem ora predominam sentimentos bondosos e de necessidade de aceitação, ora predomina o comportamento cruel e vingativo.

Segundo Patrick (2009, p. 140), *Frankenstein*, ou *O Prometeu Moderno* é uma das raras obras literárias que teve seus personagens incorporados à cultura popular. Inúmeras

referências ao monstro criado por Victor Frankenstein são feitas desde então. E assim nos perguntamos: afinal, o que seria mais gótico do que um monstro animado a partir da junção de pedaços de corpos mortos?

O irlandês Sheridan Le Fanu contribui para a literatura gótica principalmente através de sua novela *Carmilla*, na qual a personagem principal é uma vampira com evidentes inclinações homossexuais. A história é narrada pela personagem Laura, que certa noite presenciou um acidente envolvendo uma carruagem em frente ao seu castelo. A suposta mãe de uma jovem que se encontrava na carruagem (Carmilla), pede para que o pai de Laura hospede a moça que está muito debilitada para continuar a viagem. Logo, Carmilla e Laura desenvolvem uma intensa amizade. Paralelamente a isso, algumas moças da região são acometidas por uma estranha doença que as leva à morte, enquanto estranhos pesadelos tomam conta de Laura. Podemos destacar como traço gótico principal nessa novela a **representação lasciva da figura do vampiro**, em contraste com a ingenuidade e impotência humana.

Baddeley (2002, p. 31) afirma que o escritor ficou conhecido como o mestre das histórias de fantasmas da época vitoriana; cenários que comumente eram compostos por criptas, cemitérios e castelos antigos receberam na sua narrativa uma atualização para locais mais corriqueiros. O autor ainda coloca que outro notório elemento do estilo de Le Fanu seriam suas construções ambivalentes, nas quais as manifestações misteriosas tanto poderiam ter caráter sobrenatural quanto serem apenas uma peça pregada pela mente, o que o coloca também como o pai do horror psicológico.

Após 25 anos do lançamento de *Carmilla*, outro irlandês apostou no mito vampírico para composição de sua história. Bram Stoker lança então o romance *Drácula*, que ainda hoje representa a principal referência de vampiro, inclusive para a cultura geral. No romance, Jonathan Harker é um jovem advogado enviado ao castelo do conde Drácula, na Transilvânia. Harker, no entanto, é mantido em cativeiro, ao mesmo tempo em que sua noiva, da mesma forma como acontece com os personagens do romance *Carmilla*, possui uma estranha doença que retira o sangue de suas veias.

Conforme veremos no decorrer deste trabalho, no universo gótico existem inúmeras referências ao escritor Edgar Allan Poe, sendo que seus contos serviram de inspiração para outros autores, para a criação de músicas, nomes de bandas, além de passarem por inúmeras adaptações cinematográficas. Ainda que fosse americano, sua fama foi consolidada inicialmente na França. Patrick (2009, p. 154) traz as palavras de Robert Louis Stevenson para definir a escrita de Poe: “um toque desconcertante, uma nódoa de algo que não

desejamos examinar ou nomear”. Ainda cabe a Poe o título de criador de alguns gêneros literários como a ficção científica, a história de detetives e o terror (PATRICK, 2009, p. 154). Suas construções perturbadoras envolvendo mistérios, mortes, espíritos e terror psicológico constituem-se como uma preciosa fonte de inspirações góticas.

É possível estabelecermos um paralelo entre o estilo de vida (e até mesmo da morte) de Allan Poe com o poeta romântico pelotense Lobo da Costa. Ambos morreram jovens (Allan Poe com 40 anos e Lobo da Costa com 34 anos) e perderam suas amadas para problemas pulmonares. Suas vidas foram financeiramente conturbadas: a principal fonte de renda provinha de publicações em jornais e periódicos. A obra dos dois escritores suscita sentimentos como: **melancolia**, **solidão**, **sensibilidade**, **desajuste** com a sociedade e **morbidez**. Ainda que a razão de suas mortes permaneça obscura, a principal vinculação é relacionada ao alcoolismo, problema que os poetas amargaram durante suas existências.

Em 1857, a coletânea de poemas *As Flores do Mal*, de Charles Baudelaire, causou escândalo e teve seis de seus poemas oficialmente banidos por serem considerados indecentes devido ao ousado tratamento que o poeta concedia ao **sexo** e à **morte**: “Ele usava o modo lírico para explorar o gosto pelo vício e pelo pecado, o sentido exasperado de conflitos existenciais, a depravação da vida parisiense, bem como seus anseios românticos e carnais” (PATRICK, 2009, p. 181). Podemos ressaltar como traços góticos na obra de Baudelaire a combinação dos extremos **sexo** e **morte**, que são elencados por Baddeley como características essencialmente góticas (2002, p. 13), aliados ao tom **decadentista** e, por vezes, **funesto** do autor.

Para Baddeley, o escritor mais influente da ficção gótica do século XX é H. P. Lovecraft, ainda que críticos o acusem de criar personagens fracas com diálogos pouco convincentes e, principalmente, por não ter a habilidade de descrever os climaxes do horror, reduzindo o momento de maior tensão da narrativa em algo fugaz a partir de adjetivos como: “inenarrável, indescritível, sem forma, ou inominável” (BADDELEY, 2002, p. 70). No entanto, Patrick (2009, p. 310) o elege como um dos mais importantes escritores de ficção científica, fantasia e terror do século XX, sendo que suas ideias geralmente eram advindas de pesadelos. O escritor, segundo o autor supracitado, pintava um retrato **pessimista** do futuro com realidades alternativas repletas por **entidades monstruosas** e **demônios**. Baddeley salienta a influência do escritor até os dias atuais:

os ocultistas o retratam como um profeta incoerente de deuses esquecidos; os hippies acolheram seu ‘horror cósmico’ como um protótipo para a psicodelia; bandas de *trash* metal o procuram em busca de uma fonte de novos monstros

‘legais’ com os quais povoam suas letras. No mais novo tributo à influência do autor, “lovecraftiano” é agora um adjetivo estabelecido na cultura gótica para descrever coisas estranhas, como um tratamento psiquiátrico. (BADDELEY, 2002, p. 70).

Stephen King é um dos escritores que não nega a influência exercida por Lovecraft em seu trabalho. King se tornou um ícone do terror com seu romance *Carrie*, lançado em 1974. Sua produção frenética tornou o gênero bastante popular. A principal característica de suas narrativas envolvem **acontecimentos sobrenaturais**, personagens com **poderes paranormais, ambientes macabros** e eventos que suscitam o **medo** no leitor. Mais de 20 de suas histórias tiveram adaptações para o cinema e sua popularidade já lhe rendeu prateleiras particulares em algumas livrarias. No entanto, nos anos de 1980, ocorreu um movimento de repúdio à popularidade incitada pelos livros de Stephen King. Se em 1960, quem lia contos de terror recebia praticamente a conotação de alguém pertencente a uma seita secreta, duas décadas depois, as histórias de terror assumiam um posto de gênero literário específico nas grandes livrarias. Tais leituras tinham uma estreita relação com estarem à margem da sociedade, sendo repletas de **valores avessos** aos demais, portanto, ter a sua “sociedade secreta” transfigurada como produto de massa desagradou inúmeros apreciadores do gênero (BADDELEY, 2002, p. 76).

Em 1976 foi lançado o romance *Entrevista com o Vampiro*, da escritora americana Anne Rice. Esse romance faz parte de uma série de crônicas vampírescas com a figura central do sedutor Lestat, uma das mais importantes referências na cena gótica até os dias atuais. A narrativa se desenvolve a partir da visão de Louis, que se dispõe a contar sua história para um repórter a partir do momento que ele mesmo define como: “nascimento para a escuridão”. A morte de seu irmão, fervoroso devoto a Deus, abala profundamente sua vida fazendo com que Louis sintasse culpado e procure a morte, pois considera que somente ela aplacaria a sua dor. A morte é personificada na figura de Lestat, um vampiro cruel, sádico, mas ao mesmo tempo fascinante. Louis logo passa a odiar sua vida de vampiro, abominando ter que tirar vidas humanas para se alimentar.

É inegável a influência de Anne Rice no cenário gótico, principalmente dos anos 1980 e 1990, sendo que os temas abordados através dos **vampiros melancólicos com anseios humanos**, compondo criaturas pesarosas em lidar com o **fardo da imortalidade** e a **angústia da solidão**, conferiram sensibilidade ao gênero de terror moderno. Os cadáveres animados por sangue recebem tons humanos e, nas próprias palavras da autora, trazidas por Baddeley (2002, p. 77): “Eles [os vampiros] são metáforas óbvias para o estranho, o rejeitado, ou aquela parte de nós que sempre se sente um intruso. Eles também são metáfora para o

predador que existe em todos nós”. Esses sentimentos certamente são latentes em muitos indivíduos, que viram na autora expressiva atração para se ligar ao universo gótico.

Também é pertinente ressaltar a importância de Clive Barker, com sua coletânea de contos, *Livros de Sangue*, que muito influencia e inspira *clubs* góticos com tendências sadomasoquistas, visto que tais contos são recheados de **escatologia, erotismo, sexo, cadáveres e sangue**, muito sangue! (BADDELEY, 2002, p. 81).

Retomando os principais elementos góticos contidos na literatura, salientamos as dicotomias medo/excitação, sexo/morte, bem/mal; valorização da fantasia, imaginação e criatividade com conseqüente fuga da realidade; terror, medo e mistério; ambientação decadente e/ou mórbida; jovens inocentes e vulneráveis em ambientes lúgubres; violões com incitação sexual; personagens com características ambíguas se caracterizando como anti-heróis; representação de vampiros com anseios humanos e melancólicos que consideram a imortalidade como um fardo perante a angústia da solidão; representação lasciva de vampiros e representação ambígua de monstros; presença de entidades demoníacas, espectrais, monstruosas; acontecimentos sobrenaturais, poderes paranormais; melancolia, solidão, sensibilidade, desajuste, morbidez; configuração de valores subversivos. Tais características nos auxiliarão a delinear os traços góticos, identificando quais deles se reaplicam em outras áreas e como eles compõem o imaginário da subcultura.

1.3 O Gótico no Cinema

Muitos personagens dos filmes de horror se tornaram parte da subcultura gótica e, no decorrer deste texto, tentaremos recuperar essas importantes contribuições do cinema para a construção da representação e imaginário do grupo. Evidentemente sabemos que falar sobre cinema exigiria domínio das teorias próprias dessa arte, no entanto, o objetivo deste subcapítulo é tão somente o de apresentar referências importantes ao universo gótico, construídas a partir de filmes.

As origens do cinema gótico estão ligadas a um estilo alemão expressionista de filmes de terror chamado *Schauerfilme* ou filmes arrepiantes, em que eram abordados **contextos, atmosfera, clima e psicológico acima da realidade** (BADDELEY, 2002, p. 43). Esses filmes não somente inspiraram o visual gótico, como serviram de inspiração para a música e nomes de bandas, muitas vezes servindo também para a ambientação de eventos:

Os *schauerfilmes* expressionistas sobrevivem hoje em dia fora do mundo do cinema, na subcultura gótica. Graças ao fato desses filmes não possuírem trilha sonora, eles se provaram populares quando projetados como tela de fundo em *clubs* góticos e apresentações ao vivo (incluindo as da antiga banda da escritora gótica Caitlin Kiernan, Death's Little Sister). Em 1996, a dupla inglesa de som eletrônico gótico In The Nursey lançou disco para acompanhar O Gabinete do Dr. Caligari. (O mesmo filme inspirou a fantasia visual do Bauhaus, que muitos consideram a primeira banda de rock gótico.) O título *Nosferatu* foi adotado pelo mais bem-sucedido grupo gótico do Reino Unido, que utilizou intensamente o melodrama e *samples* de filmes de terror (*samples* estes que, obviamente, não foram extraídos dos *schauerfilmes*, que eram mudos) (BADDELEY, 2002, p. 46).

A **expressividade** como adjetivo evidente do cinema expressionista alemão enfatiza o **exagero** e o **drama**, além da inegável valorização da expressividade dos atores e diretores, que na maioria das vezes eram provenientes do teatro. O movimento expressionista como um todo valoriza as paixões individuais e a expressão do artista, sua subjetividade em **contraposição à objetividade e racionalidade**. Tanto como vimos na literatura gótica, o cinema gótico, em sua forma expressionista, manifesta a crítica ao racionalismo extremo, apreciando o **devaneio**, o **romantismo** e a **fantasia** no seu viés mais **mórbido**.

Dois filmes expressionistas merecem destaque quando falamos em referências ao universo gótico, um deles por trazer o monstruoso e o mitológico e o outro principalmente pela herança que deixou ao senso estético gótico. A lenda de *Golem*, que de acordo com a mitologia judaica seria uma criatura de pedra ou de cera possível de ser despertada por magia e proteger o povo judeu, foi transposta para o cinema em 1915, por Paul Wegener e Henrik Galeen, e novamente em 1920, por Paul Wegener e Carl Boese. Obviamente, no decorrer da história, outras inúmeras adaptações do conto surgiram.

No entanto, possivelmente o filme mais afamado do movimento expressionista no cinema seja *O Gabinete do Dr. Caligari*, dirigido por Robert Wiene e lançado em 1919. Logo nas cenas iniciais, dois personagens conversam, a atmosfera que ali permeia é de sonho e surrealismo, e um deles diz: “Espíritos nos rondam por toda a parte”, conferindo mistério e um tom sobrenatural ao diálogo. O filme conta a história de um hipnotizador, o Dr. Caligari, que solicita autorização para participar da feira da cidade apresentando seu número: um sonâmbulo com o dom de prever o futuro. Posteriormente às funestas previsões, a profecia acaba se concretizando com misteriosos assassinatos.

O clima onírico e de delírio é constantemente reforçado principalmente pelo **cenário tortuoso** no qual as ruas, as casas, as portas e as janelas são marcadas pelas linhas diagonais. Esse ambiente instável está presente durante todo o filme, alavancando a noção de **pesadelo**, o que se torna bastante oportuno se considerarmos que a narrativa gira em torno de um

sonâmbulo cujas ações estão sob o comando de um hipnotizador. A fotografia é essencialmente demarcada pelo **contraste entre preto e branco**, sendo quase inexistentes os meios-tons. E para compensar a ausência de falas, a expressão corporal dos atores é demasiadamente teatral. Assim, principalmente por sua expressividade, caráter de sonho, oposição ao realismo, tom sobrenatural e misterioso somado ao contraste entre o branco e o preto bem marcado, *O Gabinete do Dr. Caligari* tornou-se uma referência importante à subcultura gótica.

O personagem Cesare (figura 2) tornou-se notável influência para jovens góticos dos anos 1980, graças a sua aparência espectral, lábios pintados de negro, olheiras destacadas pela maquiagem, cabelos e roupas pretas em contraste com a face muito pálida. Até mesmo o seu corte de cabelo parece ter sido bastante valorizado entre os membros da subcultura, lembrando o estilo de Robert Smith, da banda *The Cure*, e de Ronny Moorings, da banda *Clan of Xymox*.



Figura 2: Cesare, o sonâmbulo do *Gabinete do Dr. Caligari*. Fonte: web

Em 1922, foi produzido o filme *Nosferatu*, livremente baseado na história do conde Drácula, do escritor irlandês Bram Stoker. Essa versão, independente da história, surgiu após o diretor F. W. Murnau não conseguir os direitos autorais com a viúva de Stoker. O *Nosferatu* de Murnau possui pouca semelhança com seus sucessores. Sua aparência disforme e grotesca lembra mais a de uma ratazana capaz de espalhar a peste do que a figura altiva e lasciva das adaptações seguintes. Nessa produção, o **grotesco** é explorado como elemento gótico

representado na peculiar figura do vampiro que atua como aquilo que é avesso à normalidade e dotado da capacidade de espalhar o terror.

De acordo com Pommer (2008, p. 25), *Drácula* corresponde a um dos textos literários mais adaptados para as telas de cinema. Segundo o autor, o *Drácula* de Murnau recebeu a característica de ser frágil à luz, contrariamente ao *Drácula* literário de Bram Stoker, que apenas tinha seus poderes reduzidos durante o dia, escolhendo, portanto, locomover-se durante a noite. Tal deficiência, no entanto, tornou-se característica essencial dos vampiros em praticamente todos os filmes subsequentes, demonstrando a forte influência que *Nosferatu* exerceu para a representação e construção do mito no cinema.

Tanto no *Gabinete do Dr. Caligari* quanto no filme *Nosferatu*, é concedido às sombras o poder de ação. As cenas de terror são sugeridas algumas vezes pelas sombras dos personagens, isto é, essas atuações não são totalmente explícitas podendo causar ambiguidade (deixando dúvida de a quem a sombra corresponde) ou ainda antecipar o terror, aumentando a expectativa do público.



Figura 3: Cena do filme *Nosferatu*. Fonte: web

Dias (2007, p. 61) aponta como característica do cinema expressionista a sensação de uma ameaça que geralmente vem da cenografia, isto é, do espaço-fundo; comparativamente ao *Gabinete do Dr. Caligari*, em que a ameaça já estava no espaço, em *Nosferatu* era sua chegada que causava assombro, denunciada por sua sombra, conforme comentamos acima. Isso indica maior trabalho com o clima da cena do que propriamente com o conteúdo evidente.

Segundo o autor, ainda em o *Nosferatu*, a luz funciona com uma intensa carga metafórica, no que se segue: “é quando a personagem Nina abre seus braços no ar que o milagre acontece e uma luz irrompe para dissolver o vampiro no ar. Só forças invisíveis do bem (amor/luz) podem vencer forças invisíveis do mal (medo/trevas)” (DIAS, 2007, p. 64).

Essa noção de luta entre bem/mal representada pelo conflito entre luz/escuridão é peculiar aos vampiros e estendida como visível metáfora aos góticos e suas vestes negras.

O primeiro filme norte-americano a ter vampiros como tema foi *Londres Depois da Meia-Noite*, de 1927, dirigido por Tod Browning, cujo título inspirou a criação do nome de uma banda gótica dos anos 1990. Nele, o ator Lon Chaney trabalhou na sua própria caracterização como vampiro, uma vez que ele também havia elaborado sua própria maquiagem dois anos antes para representar *O Fantasma da Opéra*.

O filme *Drácula*, de 1931, com o ator húngaro **Bela Lugosi** causou pavor em seu público, apesar do baixo orçamento despendido em sua produção. A Universal Filmes, a partir do *Drácula*, estabeleceu o gênero “Filmes de Terror” (BADDELEY, 2002, p. 50), o que trouxe o cinema gótico para a América. Célebre na subcultura gótica, o ator Bela Lugosi foi imortalizado como o conde Drácula. Sua identificação com o papel fez com que em sua morte fosse enterrado com a capa do personagem que o tornou tão conhecido e referenciado. Inclusive, ele é a figura central da música da banda gótica *Bauhaus*, *Bela Lugosi's Dead*, considerada por muitos como o *hino gótico*.

Logo, outra história literária recebeu adaptação cinematográfica: *Frankenstein*, cujo maquiador, Jack Pierce, realizou pesquisas sobre medicina cirúrgica, anatomia e criminologia para conceber a aparência do monstro (BADDELEY, 2002, p. 53) interpretado pelo ator Boris Karloff. Segundo Baddeley, a sessão de testes do filme, em 1931, causou gritos e desmaios no público, fazendo com que a produtora realizasse diversos cortes na película. Uma continuação foi feita, em 1935, com o lançamento da *Noiva de Frankenstein*, que, para o autor, é um dos poucos casos no cinema em que a sequência é considerada melhor do que o primeiro filme (*ibidem*).

O autor elucida que, nessa época, o cinema de terror apresentava-se como considerável fonte de dinheiro, o que fez com que diversos filmes do gênero fossem produzidos. Nesse contexto, o diretor Tod Browning sem dúvida tornou-se uma importante figura para o cinema de terror. Após sua contribuição com o *Drácula* (que teve o ator Bela Lugosi no papel do conde), o filme *Monstros*, lançado em 1932, foi apontado como bastante **perturbador**, visto que uma considerável parte do elenco é composta por pessoas com deformidades físicas. O filme apavorou as plateias nas exibições de teste e foi proibido pela MGM, mesmo estúdio que o produziu, sendo banido por 30 anos da Grã-Bretanha (BADDELEY, 2002, p. 54).

Também é importante fazermos referência aos atores Bela Lugosi (*Drácula*) e Boris Karloff (*Frankenstein*), que além de conferirem a seus personagens a aparência e estilo que

conhecemos ainda hoje, imortalizando tais criaturas, também protagonizaram durante a década de 1930 diversos outros papéis em filmes de terror. Karloff atuou no filme *A Múmia*, lançado em 1932, enquanto Lugosi participou da adaptação de uma das histórias de Edgar Allan Poe, *Os Assassínatos na Rua Morgue*, também lançado em 1932. Ambos estiveram lado a lado no filme *O Gato Preto*, de 1934, que ainda que possua o mesmo nome de um conto de Allan Poe, não tem o título justificado pelo roteiro.

Bela Lugosi atuou sob a direção de Tod Browning, em 1935, no filme *A Marca do Vampiro*. Um ano depois foi lançado *A Filha do Drácula*, que não alcançou o mesmo sucesso de *A Noiva de Frankenstein*. Enquanto a sequência de *Frankenstein* manteve o mesmo diretor e o ator Boris Karloff como o monstro, *A Filha do Drácula* tanto não esteve sob a direção de Browning, quanto não contou com a presença marcante do ator Bela Lugosi.

Baddeley coloca que, ao contrário da intensa produção cinematográfica no gênero realizada na década de 1930, em 1940 os filmes de terror sofreram evidente declínio. Na década seguinte, as criaturas sobrenaturais que se escondiam na **escuridão** e em **criptas gélidas** deram espaço aos alienígenas e monstros gerados por mutações radioativas. O autor atribui essa mudança de foco principalmente aos efeitos da Guerra Fria (BADDELEY, 2002, p. 57), que instaurava o clima de medo e insegurança quanto às possibilidades de tecnologias mais avançadas.

Outro fator externo que repercutiu na temática e produção dos filmes foi a criação do *drive in*. Nesse contexto, os filmes exibidos procuravam atender aos jovens que não estavam tão preocupados com sua qualidade, buscando mais a companhia de outros jovens e diversão do que propriamente um bom roteiro ou uma boa produção. Dessa forma, os filmes eram feitos com baixo orçamento e abordavam temas superficiais como “metáforas toscas para angústias adolescentes” (BADDELEY, 2002, p. 58).

O filme sueco *O Sétimo Selo* (1957), de Ingmar Bergman, possui **atmosfera obscura** com destaque para a representação da morte, figura encarnada por um homem de face pálida e vestes pretas. A trama gira em torno de um cavaleiro que retorna das Cruzadas e encontra seu país devastado pela peste negra. A Morte (Figura 4) surge para buscá-lo, no entanto, o personagem recorre a uma alternativa inusitada com o intuito de distraí-la e ganhar algum tempo, convidando-a para uma partida de xadrez cujo acordo consiste em: enquanto o cavaleiro resistir no jogo, a Morte não pode levá-lo e, caso ele consiga sair vencedor, será libertado do seu funesto destino.



Figura 4: Representação da Morte no filme *O Sétimo Selo*. Fonte: web

Em 1958, o filme *The Horror of Dracula* marca o início da dominação do estúdio Hammer sobre cinema de horror até o início dos anos 1970. Essa primeira adaptação em cores deu ênfase ao vermelho do sangue (POMMER, 2008, p. 29), elemento que ainda é indubitavelmente valorizado pela subcultura gótica e representado através da **cor vermelha**, que muitas vezes é integrada ao visual gótico. Essa versão de Drácula trouxe o ator Christopher Lee no papel do conde e atribuiu a ele o *status* de símbolo sexual (BADDELEY, 2002, p. 117).

Estúdios cinematográficos como a Hammer se utilizaram incansavelmente do arquétipo de **Drácula** e do monstro de **Frankenstein** para realizar diversas sequências e adaptações. Pelo estúdio também receberam versões para o cinema histórias como: *O Monstro de Duas Caras*, em 1960, baseado na história *Dr. Jekyll e Mr. Hyde*; *A Maldição do Lobisomem*, em 1961, sobre a lenda do lobisomem; e *O Fantasma da Ópera*, que recebeu sua versão para as telas em 1962 (BADDELEY, 2002, p. 120).

Nos anos 1960, o estúdio Hammer concedeu às mulheres mais poder e sensualidade, passando de vítimas indefesas para protagonistas. A trilogia *Karnestein*, nome que corresponde à personagem de Sheridan Le Fanu, obteve valorização a partir dos filmes *Os Amantes Vampiros* (1970), *Luxúria de Vampiros* (1971) e *As Filhas de Drácula* (1972) (BADDELEY, 2002, p. 122). A polonesa Ingrid Spitt, que assumiu a figura da vampira Carmilla, e a atriz britânica *Barbara Steele* são dignas de destaque como atrizes do cinema de terror.

Mas também é importante enfatizarmos a relação entre o triângulo Vincent Price, Roger Corman e Edgar Allan Poe para o cinema gótico. O diretor Roger Corman foi responsável pela direção de adaptações das histórias de Allan Poe que ficaram conhecidas como o *ciclo Poe*, com a presença do ator Vincent Price (BADDELEY, 2002, p. 111).

Esse chamado *ciclo Poe* não tinha como objetivo a exata transposição dos poemas de Poe para a linguagem cinematográfica, mas sim capturar a essência de seus personagens:

Essa essência se transformou em uma fórmula, onde o coquetel de temas do universo Poe – incesto, insanidade, endogamia, necrofilia, sadismo, doença, decadência e um autêntico esquadrão de malevolentes gatos pretos – caracterizaram o melodrama gótico excessivamente maduro (BADDELEY, 2002, p. 112)

Os filmes que se seguiram: *O Solar Maldito*, de 1960, foi adaptado de *A Queda da Casa Usher*; *A Mansão do Horror*, de 1961, adaptado de *O Poço e o Pêndulo*; *Obsessão Macabra*, em 1962, foi adaptado de *O Sepultamento Prematuro*; *Muralhas do Terror*, de 1962, surgiu do entrecruzamento de *Morela*, *O Gato Preto* (mesclado com *O Barril de Amontilhado*) e *O Caso do Sr. Valdemar*; *O Castelo Assombrado*, de 1963, ainda que o título seja inspirado em um poema de Poe, o roteiro, na verdade, é derivado de uma história de H. P Lovecraft. Em 1964, foi lançado *Orgia da Morte*, surgido das histórias *A Máscara da Morte Rubra* e *Ho Frog*; e, por fim, também em 1964, *O Túmulo Sinistro*, derivado de *Ligéia* (BADDELEY, 2002, pp. 111-114).

O Bêbe de Rosemary, lançado em 1968, dirigido por Roman Polansky, é baseado no romance homônimo de Ira Levin, lançado apenas um ano antes. O filme conta a história de um casal que se muda para um antigo prédio. Seus vizinhos logo tornam-se bastante próximos do casal, principalmente do marido de Rosemary. O comportamento invasivo de tais vizinhos deixa Rosemary insatisfeita e, durante sua gravidez, ela suspeita da conduta daqueles que estão à sua volta. Temas como **bruxaria** e **satanismo** são abordados durante o filme, tornando-o um clássico do gênero terror ainda que não possua cenas de terror explícito. O suspense e o medo sugeridos são as sensações abordadas. O bebê, por exemplo, não é mostrado em nenhum momento, mas sua fisionomia **grotesca** é sugerida pela expressão de assombro de Rosemary quando ela o vê pela primeira vez. Esse filme contribui para o universo gótico por explorar temas como magia negra e adorações demoníacas, além de trazer questões como terror psicológico e paranoia, com a representação da sujeição do bem (na figura de Rosemary) perante o poder do mal.

A caráter de exemplificação, podemos tratar o filme *O Bebê de Rosemary* como o estilo de terror oposto ao do filme *A Morte do Demônio*, de 1981. Enquanto no primeiro temos o terror insinuado, que trabalha com o psicológico dos personagens, o segundo beira à comédia e ao exagero, tratando-se de um **terror puramente violento e explícito**, que causa impacto através do uso de muito **sangue**.

O filme *A Noite dos Mortos Vivos* (1968), dirigido por George Romero, não poderia ser considerado um filme essencialmente gótico, representando inclusive uma quebra no padrão de terror que abordava o espectral; no entanto, é importante trazê-lo para este texto pela sua contribuição ao horror e à **temática zumbi**, que juntamente a outros mitos e construções sobrenaturais, enriquecem o universo de referências para a subcultura. De acordo com Baddeley:

O Massacre da Serra Elétrica, assim como *A Noite dos Mortos Vivos* é considerado um marco, tanto quanto uma nova onda de exploração visual ou uma audaz incursão no coração sangrento das trevas dos Estados Unidos, dependendo da resistência do estômago do espectador (BADDELEY, 2002, p. 130).

De acordo com Russel (*apud* MASSAROLO E GOMES, 2012, p. 2002), esse filme vai além do mero intuito de entretenimento, ele representa uma crítica à sociedade americana e mundial configurada naquela época:

Ao imaginar uma catástrofe apocalíptica de proporções tais que a esperança de regeneração social se mostre impossível, Romero levou seu público numa jornada ao coração negro dos EUA. Enquanto a guerra do Vietnã saía do controle e os sonhadores idealistas da contracultura acordavam de ressaca diante dos assassinatos cometidos por Manson, da violência do festival de Altamont e da vergonha diante do escândalo Watergate, o nihilismo de Romero parecia muito sintonizado com os tempos (RUSSEL, 2007, p. 119).

É possível também destacarmos que, ainda que esse não tenha sido o primeiro filme com a temática *zumbi* em seu roteiro, ele foi o responsável pela forma como percebemos esse subgênero desde aqueles dias até hoje. Brincar com a possibilidade de retornar do mundo dos mortos e a explorar a **aparência grotesca** dos mortos-vivos compõem elementos significativos para a subcultura gótica.

Fome de Viver, de 1983, é um dos filmes clássicos dentro da subcultura gótica, tanto devido à sua **temática vampiresca** e **fotografia sombria**, quanto principalmente pela participação da banda gótica *Bauhaus*, que aparece em uma das cenas realizando um show em uma boate gótica. O filme traz Catherine Deneuve e David Bowie nos papéis do casal de vampiros, em um cenário atual (para a época), o que contrasta com os clássicos do cinema vampírico, cujos mortos-vivos geralmente estavam restritos aos antigos castelos e cenários bucólicos. Segundo Kipper (2008, p. 98), é a primeira vez no cinema que o símbolo ankh² é associado a vampiros, tornando-se um símbolo recorrente para a subcultura gótica após esse filme.

² O ankh, também conhecido como cruz ansata na hieroglífica egípcia, corresponde ao símbolo da vida, também sendo associado à vida eterna ou vida após a morte. Assim, sua relação com entidades vampirescas parece-nos bastante apropriada e até mesmo evidente, visto que o mito prega que os vampiros são criaturas dotadas do poder da vida eterna. O ankh também foi utilizado pela personagem Morte, da história em quadrinhos *Sandman*.

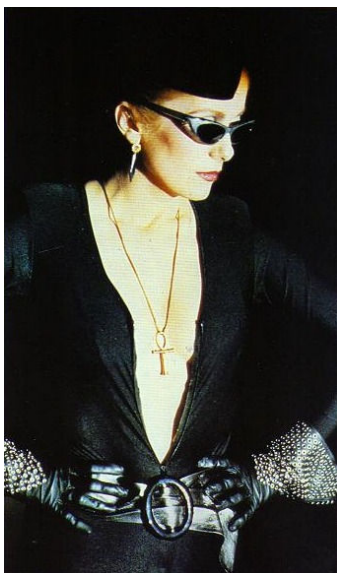


Figura 5: Catherine Deneuve usando o símbolo egípcio: Ankh. Fonte: web

Em 1987, foi lançado *Hellraiser*, baseado no livro de Clive Barker, que também assumiu a direção e o roteiro, cuja temática aborda o prazer através da dor sob a perspectiva de demônios sadomasoquistas. A abordagem BDSM³ constituiu uma forte influência dentro da subcultura gótica, influenciando tanto a moda quanto a música gótica, como veremos mais detalhadamente no decorrer deste trabalho. O filme tornou-se título de uma música da banda de EBM, *Suicide Commando*.

Outro filme que rendeu título de música gótica, neste caso da banda *The 69 Eyes*, *Os Garotos Perdidos* foi lançado em 1987 e dirigido por Joel Schumacher. O tom do filme é basicamente humorístico ao retratar uma pequena cidade aterrorizada por um grupo de vampiros motociclistas. O filme tem em sua trilha sonora a música *People Are Strange*, do *The Doors*, na versão da banda de pós-punk *Echo And The Bunnymen*. O filme atingiu *status* dentro da subcultura gótica principalmente por “(...) criar um bando convincente de vampiros motoqueiros e góticos que se divertem com seus poderes sobrenaturais, o que fez do filme um importante ícone da nascente contracultura vampiresca moderna” (BADDELEY, 2002, p. 172). Assim, o filme sustenta que *ser vampiro é muito legal*.

É necessário que concedamos destaque também ao filme *Elvira, A Rainha das Trevas*, lançado em 1988, dirigido por James Signorelli. O filme é mais um dos integrantes do time

³ BDSM é um acrônimo para a expressão *Bondage, Disciplina, Dominação, Submissão, Sadismo e Masoquismo*, relativo a um grupo com práticas sexuais específicas.

que combina comédia e terror. No filme, percebemos a herança dos **castelos da literatura gótica** representada pela **mansão decadente e sombria** que Elvira herda de sua tia. O roteiro deixa bastante evidente o preconceito que existe com relação àqueles que não correspondem aos considerados padrões normais, nesse caso representado pelo visual exótico e sensual de Elvira. Pelo desenrolar da trama fica claro que conceitos como o *bem* e o *mal* não podem ser deduzidos através das aparências. A atriz Cassandra Peterson até hoje é lembrada pela sua personagem e periodicamente traveste-se de Elvira em feiras e eventos, participando inclusive do clipe da música *Red*, da já citada banda gótica *The 69 Eyes*. De acordo com Baddeley (2002, p. 95): “o traje oficial da Elvira foi a fantasia feminina mais alugada nos Estados Unidos no período do Halloween de 2000, provando que ela é a verdadeira Senhora das Trevas favorita dos americanos”. Elvira representa o visual *femme fatale* mórbida, com referência direta à apresentadora de filmes de horror Vampira, criada pela atriz finlandesa Maila Nurmi.

O diretor de cinema Tim Burton é constantemente lembrado pela combinação entre o gótico e o pop (MAJCZAK, 2010, p. 2). Seu filme *Edward Mãos de Tesoura*, lançado em 1990, traz como protagonista uma figura gótica peculiar vivida pelo ator Johnny Depp. Dotado de **humor** e **melancolia** em alguns momentos, o filme conta a história do solitário Edward (figura 6), criado por um inventor que morreu antes de dar-lhe mãos. O fato de, no lugar das mãos, o personagem ter lâminas afiadas faz com que ele se mantenha afastado do convívio com humanos. Dois pontos principais são entrecruzados por discursos góticos já referenciados: a situação de **um indivíduo criado por outro indivíduo** é retomada do romance *Frankenstein*, de Mary Shelley, e, também, a existência do enigmático **castelo gótico**, que mantém a atmosfera de mistério em meio ao bairro *comum*. A introdução do filme evoca um clima **sombrio** através da trilha sonora e da filmagem de detalhes do **misterioso castelo**.



Figura 6: Edward Mãos de Tesoura. Fonte: web

Dois anos antes, o diretor havia lançado o filme *Os Fantomas se Divertem*, cujo carismático personagem Beetlejuice pode ser considerado um misto de **ironia, sarcasmo, aparência grotesca e humorada depravação**, enquanto a atriz Winona Ryder dá vida ao papel de Lydia, uma jovem gótica. O sucesso do filme o transpôs para um seriado de desenhos animados.

Tim Burton ainda fez uso da estética gótica em outros filmes, como em *O Estranho Mundo de Jack* (1993), *A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça* (1999), *A Noiva Cadáver* (2005), no musical *Sweeney Todd* (2007), em *Sombras da Noite* (2012), *Frankweenie* (2012), com alusão direta ao clássico *Frankenstein*, entre outros.

A Família Addams originalmente foram tiras de Charles Addams, publicadas na revista *New Yorker*, a partir de 1932. O humor desses quadrinhos era considerado indiscutivelmente negro, quase doentio:

Uma família de desviantes góticos servia de foco para piadas horripilantes, eles derramavam óleo fervente sobre corais de cânticos de Natal, atraíam urubus colocando ossos nos alimentadores de passarinhos do jardim e geralmente orientavam o estilo de vida daqueles que se consideravam “saudáveis”. O oposto da família nuclear americana, revelando a miséria, a violência e a morbidez (BADDELEY, 2002, p. 96).

Em 1964, as tiras ganharam forma de programa de televisão, ficando no ar até 1966. Segundo Baddeley, o tema musical fácil de lembrar com o estalar de dedos característico é bem pegajoso. Ele diz que na cena gótica “assoviar o tema é uma maneira *espirituosa* de zombar de qualquer um que esteja vestindo roupas escuras ou góticas” (BADDELEY, 2002,

p. 96). A versão cinematográfica foi surgir apenas em 1991, alcançando instantaneamente recordes de bilheteria (*ibidem*). No filme estão presentes traços góticos refletidos na antiga mansão que comporta um cemitério aos fundos, no clima mórbido, humor negro e comportamento absurdo, nos personagens **grotescos** como o mordomo Tropeço e o Mãozinha (que se trata apenas de uma mão desvinculada do corpo), além, é claro, das figuras de Mortícia e Vandinha, com intenso apelo ao estereótipo gótico.

Tanto o *Drácula de Bram Stoker* (1992) quanto *Frankenstein de Mary Shelley* (1994) foram apostas cinematográficas que buscavam evidenciar a fidelidade às obras literárias. Na adaptação de Francis Ford Coppola, o Drácula recebeu um tom mais romântico, trazendo a atriz Winona Ryder no papel da amada eterna do conde.

Em 1994, outra obra literária vampiresca recebeu adaptação para as telas: *Entrevista com o Vampiro*, da escritora Anne Rice, que trouxe atores inesperados para os papéis dos principais mortos-vivos. Antonio Banderas atuou como líder do Teatro dos Vampiros, na forma do antigo vampiro Armand; Brad Pitt representou o melancólico Louis, enquanto ao ator Tom Cruise foi concedido o papel do sensual e enigmático vampiro Lestat, figura frequentemente referenciada no universo Gótico. O elenco ainda é composto por Kirsten Dunst, no papel de Claudia, a criança vampira. Constituindo-se como evidente referência para vários góticos, *Entrevista com o Vampiro* aborda sentimentos essencialmente humanos como **solidão, culpa, amargura, paixão e remorso** sob a ótica de **vampiros vitorianos**. O **erotismo** e a **sofisticação** são os pontos altos da trama.

O Corvo (1994), adaptado das histórias em quadrinhos homônimas de James O'Barr, traz Brandon Lee como Eric Draven. O enredo trata da história de um casal que foi brutalmente assassinado na noite conhecida como Noite do Demônio, que precede o Halloween. A lenda dizia que àqueles que fossem injustamente assassinados seria concedida a possibilidade de retornar da sepultura e vingar a sua morte com a ajuda de um corvo. A **ambientação obscura** do filme e a **maquiagem** do personagem principal (figura 7) são ainda hoje referências recorrentes na subcultura gótica. Durante o filme, o personagem **Eric recita o poema *O Corvo***, de Edgar Allan Poe. O aspecto misterioso do filme é completado pela morte de Brandon Lee nos *sets* de filmagem. Ainda assim, as gravações seguiram e algumas cenas foram filmadas com um dublê. Sua trilha sonora inclui músicas das bandas *The Cure* e *Nine Inch Nails*, muito apreciadas no universo da subcultura gótica.



Figura 7: Caracterização do personagem de O Corvo. Fonte: web

Segundo Baddeley (2002, p. 131), a criatura que dominou o cinema no final do século XX foi o assassino em série, explorado em filmes como *Psicose*, *Halloween*, *Sexta-feira 13*, e *A Hora do Pesadelo*. Nessas tramas, o terror ficava por conta das perseguições e constantes assassinatos que ocorriam durante os filmes, sendo que a ambientação sobrenatural e o caráter essencialmente espectral são postos em segundo plano.

Anjos da Noite, de 2003, combina ação com terror em **ambientação sombria** com inclusão do **castelo gótico**, onde **vampiros** bebem sangue em taças de cristal – tal cena poderia muito bem ser retirada de algum *club gótico*. O roteiro traça o conflito entre vampiros e lobisomens. A personagem Selene representa a **anti-heroína** que se apaixona por um híbrido de lobisomem e vampiro e fica contra sua própria espécie ao descobrir que o vampiro que considera pai foi o responsável por devastar sua família. Ela **veste couro e sobretudo preto**, com **botas de salto alto plataforma** em contraste com o **pele alva**, caracterizando um **visual gótico bem contemporâneo**. As plataformas, os subsolos e os prédios desocupados e decadentes, aliados à fotografia preto-azulada, conferem o tom gótico à produção.

O Labirinto do Fauno, filme espanhol lançado em 2006, tem como pano de fundo o final da guerra civil espanhola de 1944. A **atmosfera sombria**, repleta de **monstruosas criaturas**, e o **misterioso mundo de fantasia** conferem o tom gótico ao filme. Também em 2006, o jogo para videogame *Silent Hill* recebeu versão para o cinema. O destaque vai para a criação do cenário da cidade deserta tomada por **monstros e névoa**.

Mais um filme que trabalhou efetivamente a ambientação tomada por brumas foi *Os Outros*, de 2001. O cenário isolado, as crianças que sofriam de **fotofobia**, condenando a casa à constante **escuridão**, a interminável espera pelo pai de família que estava na guerra, os **eventos sobrenaturais** e as fotos *post mortem* indicam traços góticos nessa produção.

O filme sueco *Deixe Ela Entrar*, de 2008, tem como ponto central a amizade entre um adolescente e uma vampira também adolescente. **Solidão** e **melancolia** são sentimentos explorados através de um arranjo mais lento, concebendo um ritmo novo ao cenário de filmes de **vampiros** atuais. Logo, em 2011, o filme recebeu uma versão americana sob o título *Deixe-me Entrar* bastante semelhante ao filme anterior.

Em 2012, foi lançado *O Corvo*, cujo roteiro se desenvolve a partir da representação do escritor Edgar Allan Poe na busca por sua noiva sequestrada por um assassino serial, que imita os crimes de seus contos. Sob uma forte estética gótica, a produção é repleta de referências às obras de Poe.

Assim como *Deixe Ela Entrar*, em 2013, outro filme buscou o clima mais moroso para representar a situação dos vampiros. *Os Amantes Eternos* retrata um casal de vampiros que se reencontram. Adam, o vampiro que compõe músicas sombrias e fúnebres, busca o anonimato total, enquanto Eve, uma vampira albina, tenta fazê-lo menos **pessimista** com relação à sociedade. Ambos são bastante **saudosistas**, recordando-se de histórias de tempos passados, inclusive citando a amizade entre Adam e Lord Byron. Allan Poe também é referenciado, assim como outros diversos poetas. A ambientação é feita principalmente em Detroit prestes a se tornar uma cidade fantasma e a poesia das cenas compensa o roteiro apático.

Francis Ford Coppola investe novamente no tema vampírico na produção *Virgínia*, de 2013. Categorizado como *terror gótico*, o filme faz referências à vida e obra de Edgar Allan Poe. Inclusive, este é representado nos sonhos do personagem Baltimore, ajudando-o a lidar com o bloqueio criativo que o romancista está vivendo e precisa romper para que possa finalizar uma nova obra. Virgínia, título do filme, é o mesmo nome da esposa de Allan Poe, que faleceu aos 24 anos de tuberculose; no filme, ela é uma garota fantasma que morreu aos 13 anos, idade em que a Virgínia original se casou com Poe. As cenas dos sonhos são tomadas pelo **clima sombrio com nuances de vermelho sangue**. Destaque para o grupo de jovens góticos vampiros que acampam na cidade.

Alguns filmes como *Crepúsculo*, lançado em 2008, e *Meu Namorado É um Zumbi*, de 2013, ainda que utilizem, respectivamente, a temática vampírica e zumbi, não podem ser considerados góticos, visto que a trama romântica adolescente não possui nenhum elemento

condizente com a estética gótica. Podemos compará-los a um processo semelhante comentado por Baddeley, em que ícones góticos sofrem uma espécie de suavização e vulgarização quando transpostos para a televisão:

Titãs do terror, como o conde Drácula e o Monstro de Frankenstein, tornaram-se heróis *kitsh* para crianças. O vampiro demoníaco de Bram Stoker foi gradualmente transformado no amável conde de espuma que ensina aritmética às crianças na Vila Sésamo. Os pequenos apoquentam seus pais para que eles lhes comprem cereais matinais saturados de açúcar com nomes como “Count Chocula” e “Frankenberry”. Uma transformação tão radical como essa só poderia ter sido atingida pela influência banalizadora da televisão (BADDELEY, 2002, p. 92).

Esses são bons exemplos de que nem sempre a simples inclusão de elementos e ícones góticos é suficiente para tornar algo gótico. Quando são abordados discursos contraditórios à essência gótica, eles não subsistem como tal.

Evidentemente, não foi possível abordar todos os filmes que tenham de alguma forma influenciado ou tenham sido absorvidos como referência à subcultura gótica neste breve subcapítulo. A escassez de bibliografia que ofereça sólidas categorias como subsídio na definição de produções cinematográfica como góticas ou não, não nos permite uma descrição mais clara de quais elementos constitutivos confeririam o título de gótico a determinado filme. Ainda assim podemos destacar alguns traços comuns às produções culturalmente consideradas góticas. Em tais filmes geralmente são recorrentes alguns desses elementos: a presença de personagem monstruoso, grotesco ou fantástico ou ainda caracterizado com o anti-herói da trama; cenários e ambientações obscuras e misteriosas, muitas vezes com a incorporação de castelos góticos, criptas e antigas mansões ou construções decadentes; enredo fantástico com traços macabros, fotografia em tons mais sombrios e evocação de sentimentos como melancolia, ultrarromantismo, pessimismo, saudosismo, terror e sadomasoquismo; utilização de vampiros, zumbis, espectros e referências à bruxaria e satanismo; intensificação do vermelho como simbolismo ao sangue; humor negro, sarcasmo, ironia e depravação, devaneio, romantismo e fantasia com viés mórbido.

A partir dessas considerações acerca dos filmes góticos, buscamos destacar contribuições importantes para o enriquecimento do universo simbólico da subcultura.

1.3 O Gótico na Música

Até então, vimos que tanto a literatura quanto o cinema que servem de inspiração e são apreciados pelos góticos, possuem características muito específicas como **obscuridade** e **valorização do sombrio e macabro**. Com a música gótica não é diferente. Cortés (2009)

defende que a música, mais especificamente o rock gótico, assume o primeiro lugar de importância no chamado movimento gótico, seguido pelo estilo de se vestir e por último, pela literatura.

Assim, a música, que é um meio de expressão humana, em alguns grupos também adquire a função de meio de socialização com o reforço do sistema de identidade (Cortés, 2009). O artigo de Cortés (2009) defende que sem o gênero musical *Gothic Rock*, os góticos não existiriam, pois foi a partir da música e também do estilo de vida que a identidade cultural se formou. Segundo a autora, é através da música que se inicia o processo de identificação e sentimento de pertencimento ao grupo. Sobre música e identidade também temos o trabalho de Amaral (2009), que trata da identidade musical através das *tags* de perfis em sites como *LastFm* e *My Space*, sendo este último capaz de proporcionar laços fortes entre as subculturas (AMARAL, 2009, p. 165).

No entanto, Baddeley (2002) indica que a música gótica não começa exatamente com as bandas pós-punks da década de 1980. Seus primórdios estão relacionados a um específico **estilo sombrio e macabro** desenvolvido por músicos como Jack Sullivan, Willian Allbright e Oliver Messiaen. Este último compôs o sétimo movimento de *Turangalila Synphony* (1946-8), inspirada em *O Poço e o Pêndulo*, de Edgar Allan Poe. Os contos e poemas de Poe também serviram de inspiração para os compositores Sergei Rachmaninoff e Joseph Holbrooke. O seu conto *A Queda da Casa de Usher* foi adaptado para uma ópera por Claude Debussy, em 1920 (BADDELEY, 2002, pp. 159, 160).

Baddeley (2002, p. 161) indica Franz Liszt como merecedor de destaque por suas **composições macabras** e sua fascinação pelo mito medieval de Fausto, que serviu de inspiração para a composição da sinfonia *Fausto* (1861), assim como para três valsas demoníacas denominadas como Valsas de Mefisto, título que mais tarde inspiraria o nome da banda de rock gótico, surgida em 1985, *Mephisto Walz*.

Os compositores de música clássica contemporânea George Crumb e Krzysztof Penderecki tiveram suas obras inseridas na trilha de *O Exorcista*, aclamado filme de terror, de 1973, que trata da possessão de uma menina pelo demônio Pazuzu. Com a combinação dos efeitos sonoros do filme incorporados à própria música, o tema torna-se sombrio e verdadeiro, constituindo um casamento bastante obscuro entre sonoplastia e trilha sonora. Penderecki também teve suas composições em *O iluminado*, de 1980. Outros artistas igualmente compuseram trilhas para filmes, como o *Coil*, para *Hellraiser*, de 1987, e *In The Nursery*, que compôs o tema do trailer de *Entrevista com o Vampiro* e também uma longa

série de álbuns para acompanhar filmes mudos como *O Gabinete do Dr. Caligari*, de 1919 (BADDELEY, 2002, p. 162).

Muitas vezes classificado como *darkwave*, *dark ambiente* ou ainda *dark atmospheric*, o projeto francês *Elend* utiliza elementos da música clássica, como violinos, pianos e vocais líricos, combinados aos da música eletrônica a partir de sintetizadores e em algumas composições insere sons como os de galos cantando para criar melodias bastante soturnas. Genericamente categorizado pelo termo gótico, *Elend* é apenas um dos vários exemplos da junção da música clássica a canções sombrias.

Baddeley (2002, p. 163) elege Jay Hawkins como “o provável progenitor do rock gótico”. Seu single *I Put a Spell on You* é definida pelo autor como uma balada romântica de tons sobrenaturais. Hawkins carregava a estética gótica e a interpretação de horror no palco: acompanhado de um **crânio**, chamado Henry, o cantor ainda utilizava um **caixão** e um **carro fúnebre** no palco. Essa **postura teatral** e **incorporação de elementos sinistros ao espetáculo** dos shows se repetiria, no futuro, em apresentações de artistas como Alice Cooper, Marilyn Manson e *Cradle of Filth*, inclusive na banda *Bauhaus* que, assim como Jay, utilizava um carro fúnebre.

Rolling Stones, *Velvet Underground* e *The Doors*, ainda que não sejam *per se* bandas góticas, se caracterizaram como importantes referências ao que, alguns anos depois, se caracterizaria como o movimento gótico a partir da música. Repletos de postura de **humor negro**, os *Rolling Stones* se configuram como uma banda com traços góticos, na concepção de Baddeley (2002, p. 166). O single *Paint it Black*, de 1966, foi regravado por bandas góticas, como *Inkubus Sukubus* e *Mephisto Walz*. Já a música *Sympathy for the Devil*, de 1968, inspirou um *EP* inteiro de covers da banda de industrial *Laibach* (*ibidem*). A banda *Velvet Underground* contou com a participação da atriz, modelo e cantora alemã Nico, que, segundo o vocalista da banda gótica *Bauhaus*, poderia ser considerada como o gótico verdadeiro e original: “Nico era gótica (...) mas ela era o gótico de *Mary Shelley*, enquanto todos os outros eram o gótico dos filmes de horror da *Hammer*. Ambos fizeram *Frankenstein*, mas Nico era real” (Peter Murphy *apud* BADDELEY, 2002, p. 170). Contudo, Baddeley (*ibidem*, p. 171) elege *The Doors* como a banda protogótica mais influente dos anos 1960.

De acordo com Kipper (2008, p. 75), tanto o *Velvet Underground* quanto o *The Doors* trouxeram inovação ao rock com o estilo de poesia em suas letras. O autor ainda coloca que inúmeras bandas de darkwave e gótico fizeram covers dessas duas bandas (*ibidem*).

Outro artista considerado de vanguarda e que se caracterizou como importante referência ao movimento gótico foi o americano Alice Cooper. Inserido no chamado cenário

glam, ele beirava ao grotesco com suas vestimentas femininas e exageradas, apresentando um pouco de **androgínia** em suas performances repletas de **horror**. Seus shows foram caracterizados por **encenações macabras** e utilização de elementos como camisa de força, cadeira elétrica, forca e guilhotina (BADDELEY, 2002, p. 176). Ainda que em Alice Cooper esses traços sejam escrachados, no gótico, a androgínia e a aproximação ao terror são marcas constantes, sendo, portanto, inegável sua influência. Mais tarde, o uso de elementos não convencionais também fizeram parte do espetáculo das meninas góticas do *Diva Destruction*, que realizam **shows temáticos e teatrais** com a inclusão de **elementos bastante macabros**, tais como: “santuário para suicídios com forcas, bilhetes de suicidas, velas e rosas mortas” (BADDELEY, 2002, p. 257).

David Bowie é outro expoente do *glam* reconhecido como forte influência para o movimento gótico. Bowie, no início dos anos 1970, fazia referência em seu trabalho ao mago das artes negras Aleister Crowley. Baddeley cita a impressão de um crítico da revista Rolling Stone sobre o álbum *Diamond Dogs*, de David Bowie: “a maioria das músicas é um labirinto obscuro de perversão, degradação, medo e comiseração” (BADDELEY, 2002, p. 179). O autor ainda expõe que a música mais gótica desse trabalho é a *We are the Dead* e a compara a uma música saída de um filme de terror. Segundo o historiador Pete Scathe, o próprio Bowie descreve esse álbum como *gótico* (*ibidem*). Mas para Baddeley, o álbum *Heroes* pode ser considerado mais expressivo para os góticos, visto que esse trabalho influenciou diversos artistas de 1980, como *New Order*, Gary Numan e *Depeche Mode*, abrindo caminho para o movimento musical chamado de *synthpop* (BADDELEY, 2002, p. 181), muito aclamado entre diversos góticos.

O estilo musical *synthpop* teve início com o uso de sintetizadores que, antes da música eletrônica pop, estavam presentes apenas nas composições eruditas (KIPPER, 2008, p. 87). De acordo com o site *Synthpop* (2014, *online*), o estilo teve seu auge na década de 1980, contudo enfrentou evidente crise nos anos seguintes em decorrência de questões comerciais impostas pelas gravadoras, que passaram a valorizar principalmente as guitarras. Posteriormente, o estilo se desdobrou no *future pop*, gênero muito popular e apreciado entre diversos membros da subcultura gótica.

Para Kipper, com David Bowie, sobretudo em seu álbum *Low*, nascia “o embrião do gênero que viria a ser conhecido como *cold wave* ou a facção mais sombria, robótica e apocalíptica do pós-punk” (KIPPER, 2008, p. 79). De acordo com o autor, o estilo *cold wave* estaria ligado a um **som mais sombrio** com **base eletrônica minimalista**, sendo intercambiável com os termos *darkwave* e *gótico*. Já o *darkwave* também se aplica, algumas

vezes, ao *ethereal*, que é um estilo caracterizado por “melodias lentas, delicadas e de clima onírico” (KIPPER, 2008, p. 86).

Podemos citar como exemplo de *darkwave* a banda alemã *Sopor Aeternus*, que tem na figura central de sua vocalista, Anna Varney (figura 8), um apelo visual bastante **dramático**, **exagerado** e **grotesco**. O nome da banda significa *sono eterno* em latim e tem como temática em suas letras principalmente a **morte**, além de outras propostas como a sexualidade a partir de uma concepção conturbada, religiosidade pagã, suicídio e sadismo.



Figura 8: Anna Varney, vocalista da banda Sopor Aeternus. Fonte: web

É interessante ressaltarmos a colocação de Kipper de que muitos góticos aplicam o termo *darkwave* a si mesmos para darem o sentido de *góticos verdadeiros*, em oposição aos fãs de Marilyn Manson ou fãs de *gothic metal* (KIPPER, 2008, p. 83).

De acordo com Kipper (2008, p. 78), um dos estilos góticos mais incompreendidos é o *new wave* em razão de sua abrangência. Termo derivado de *French New Wave*, um movimento do cinema francês na década de 1960, cujos filmes costumavam ser **sombrios**, **existenciais** e **irônicos**. Explica o autor que muitas dessas produções eram independentes e como muitas das bandas surgidas nessa época (1970/1980) também possuíam caráter independente, o termo foi atribuído por associação. O autor resume o movimento *new wave* como “um povo com roupa colorida que dançava para sintetizadores” (KIPPER, 2008, p. 79).

Uma das mais importantes influências aos estilos eletrônicos góticos, o *Krautrock*, termo criado para designar um movimento alemão pop (ou *antipop*, segundo Baddeley),

substituía os elementos tecnológicos por sons orgânicos com a base extraída da guitarra (BADDELEY, 2002, p. 181). Segundo Kipper (2008, p. 76), esse estilo foi influente para o *pós-punk*, o *new wave*, o *synthpop*, a *música industrial* e o *EBM*.

Mas certamente foi o movimento *punk* e sua vertente, o *pós-punk*, os estilos que tiveram maior influência para a música gótica. Segundo Kipper (2008, p. 77), em virtude da bandeira de *Faça Você Mesmo* erguida pelo *punk rock*, muitas pessoas se aventuraram a tocar algum instrumento, surgindo assim diversas novas bandas. Durante o período de aproximadamente 1978 a 1982, o gótico era relacionado ao cenário *punk/pós-punk*, consolidando-se como uma subcultura independente apenas a partir de 1983/84. O então chamado movimento *pós-punk*, do qual muitas bandas consideradas góticas surgiram, diferencia-se do *punk* por fazer um estilo de música “mais introspectiva, onírica, sensível e irônica mas sem perder o humor-negro” (KIPPER, 2008, p. 80), ingredientes consistentes e básicos da música gótica *por se*. As músicas contrapunham-se ao agressivo do *punk* a partir de uma postura mais **melancólica e sofisticada**.

O zine *Die Gotik Treffen* (2012, p. 4) ressalta que o gótico é apenas uma vertente dentro do estilo *pós-punk*, sendo caracterizada por “experimentalismo, toques eletrônicos, baixo destacado e bateria quase militar”. A matéria relacionada também indica que os temas mais comumente abordados eram: “morte, melancolia, desespero, abandono, decepções amorosas e falta de perspectivas, abordados de maneira poética, introspectiva, sensível, irônica e fantasiosa”. Conforme indicado nas sessões anteriores, tais abordagens reverberam dentro do imaginário gótico, estando presentes também na literatura e no cinema.

Siouxsie and the Banshees, banda apreciada por muitos góticos, teve seu início marcado pelo *punk*. Sid Vicious, antes de entrar para a aclamada banda de *punk rock* *Sex Pistols*, era baterista dos *Banshees*. Contudo, com o lançamento do álbum *Kaleidoscope*, em 1980, a própria vocalista, Siouxsie Sioux (figura 9), indicou que a banda havia tomado direções góticas, com a inclusão do “exotismo oriental e romantismo sinistro” (BADDELEY, 2002, p. 183). Mas é concedido ao álbum *Hyaena*, de 1984, o “clímax do período gótico dos *Banshees*” (*ibidem* p. 184). Segundo Baddeley (2002, p. 215), Siouxsie Sioux, deu origem ao estereótipo de menina gótica do fim do século XX, sendo a ela dedicado um verbete na enciclopédia *Retro Hell*, que classifica meninas góticas como seus clones: “uma cópia em massa do cabelo longo, frisado e espetado que se tornou marca registrada da cantora, da maquiagem pálida com olhos cobertos por uma pesada camada de lápis preto e da boca severamente contornada à moda dos anos 20”.



Figura 9: Siouxsie Sioux, cantora da banda Siouxsie and the Banshees. Fonte: web

Como contraparte masculina, o cantor Robert Smith (figura 10), da banda *The Cure*, possuía um visual que serviria como expressiva referência aos garotos góticos: “a aparência melancólica do cantor, que mais se assemelhava à de uma marionete – face branca, uma horrível mancha de batom escarlata, uma nuvem cogumelo de cabelos indisciplinados” (BADDELEY, 2002, p. 205). O efeito dramático da maquiagem é uma incursão recorrente no estilo visual gótico, assim como as abordagens andróginas (principalmente para os homens) dentro da subcultura.



Figura 10: Cantor Robert Smith, da banda The Cure. Fonte: web

O *death rock* se apresenta como a variação atribuída ao estilo gótico quando este, inicialmente inglês, apareceu nos EUA, no início dos anos 1980. De acordo com Kipper (2008, p. 85), esse estilo tanto pode pertencer ao gótico quanto pode ser considerado um estilo independente. A relação com **temas mórbidos** e influências do *pós-punk*, *punk* e *glam rock*, que também foram influências para o *rock gótico*, tornam esses estilos, *death rock* e *rock gótico*, próximos e muitas vezes confusos.

Baddeley (2002, p. 188) coloca que os termos *death rock* e *rock góticos* foram e ainda são utilizados praticamente como sinônimos, mas o autor ressalta que as diferenças não estão contidas apenas no nome:

Com características mais americanas, o death rock estava mais em contato com as raízes do rock, ao contrário do estilo alternativo favorecido pelas bandas góticas europeias. O termo 'alternativo' passou a designar todas as bandas que dispensam o estilo do rock tradicional, formado pela guitarra principal baseada no blues, baixo e bateria. Teclados, percussão e instrumentos mais exóticos foram trazidos para o primeiro plano na música alternativa, como também uma gama de influências diferentes do rock. E, ainda, as letras das bandas de death rock eram inspiradas principalmente na cultura trash e nos filmes de horror B, diferentemente do ocultismo e dos filmes de horror mudos vangloriados por sua contraparte gótica (*ibidem*).

Baddeley (2002, pp. 190-191) indica os *Cramps* e os *Misfits* como expoentes do *death rock* influenciados pelo *gótico hollywoodiano*, devendo muito de sua estética e inspiração de composições aos filmes de horror. *Killing Joke*, que na década de 1980 já era conhecida pela sua ligação com o **oculto**, hoje é referida como precursora da moderna música industrial graças à mistura de **humor negro** com obsessão musical. O autor destaca que, ainda que essas bandas não sejam góticas por si mesmas, elas “refletem a melancolia exótica do underground britânico que iria culminar no nascimento da cena” (BADDELEY, 2002, p. 191).

A banda representativa do estilo *death rock*, *Christian Death*, surgiu no ano de 1979, carregada de temática antirreligiosa, com letras fortemente influenciadas pelos poetas Edgar Allan Poe e Baudelaire (BADDELEY, 2002, p. 245). Diversas outras bandas beberam das fontes da literatura gótica: *Mephisto Walz*, por exemplo, teve seu nome inspirado na obra *Fausto*, do escritor alemão Goethe.

Enquanto diversas bandas compunham letras com base no **obscuro** e no **horror**, o *Joy Division*, através das letras de seu vocalista Ian Curtis, centrava-se no **terror da loucura** e na **insanidade**, com caráter fortemente psicológico, ao invés da habitual temática sobrenatural explorada na música gótica (BADDELEY, 2002, pp. 191-193). O suicídio do vocalista,

responsável por conferir vocais melancólicos ao clima dançante da música do Division, concedeu à banda um *status* misterioso e trágico: “Junto com os Banshees, é comumente creditado ao Joy Division o posto de primeira banda pós-punk a atrair o rótulo de gótica, ambas descritas pelo jornalista musical Mari Hannom como gótico do século XX” (BADDELEY, 2002, p. 191).

Contudo, inegavelmente, é creditado ao single *Bela Lugosi's Dead*, do *Bauhaus* o título de primeiro “rock gótico de verdade” (BADDELEY, 2002, p. 194). A inspiração da banda deve muito aos filmes de terror expressionistas, como *O Gabinete do Dr. Caligari*, *Nosferatu* e *O Gato Preto* (*ibidem*, p. 195). O próprio tema-título da música possui referência cinematográfica, sendo Bela Lugosi o ator de diversos filmes de terror, entre eles *Drácula*, de 1931.

Certas características tornariam o estilo musical gótico reconhecível na década de 1980, como “vocais profundos e gélidos, batidas tribais, melodias hipnotizantes” (BADDELEY, 2002, p. 194), mas Baddeley ressalta que mais que os aspectos musicais, o que realmente contava para que uma banda fosse caracterizada como gótica era a temática, a abordagem e o visual adotado. Segundo o autor, bastavam evocar “temas bizarros, melancolia ou clímax macabros” (BADDELEY, 2002, p. 202) para serem classificadas como tal.

Diversas bandas aclamadas entre os góticos e classificadas como tal desprezam o rótulo, dentre elas podemos citar a banda *Sisters of Mercy*, cujo título gótico foi inicialmente conferido como um insulto pela imprensa em virtude da sonoridade **obscura** da banda, do vocal grave de Andrew Eldritch e do uso de casacos pretos, rendas, couros e cabelos compridos e desfiados que compunham o **visual gótico** da banda (Baddeley, 2002, p. 249). Tal veemente negação por parte do cantor ícone do rock gótico influencia alguns integrantes dessa subcultura, como podemos ilustrar com a postagem de um indivíduo no grupo Góticos do Brasil, do site de rede social Facebook: “Dica para os trevosos de plantão... Góticos que são góticos sempre evitam essa nomenclatura.... Rsr”⁴.

Por outro lado, a banda inglesa *Nosferatu*, por exemplo, constitui o clichê gótico tradicional: “temas ligados ao horror clássico da Hammer, imaginário gloriosamente gótico e um som baseado em guitarras, assombrando por *samples* fantasmagóricos” (BADDELEY, 2002, p. 281). Fiéis ao estilo gótico convencional, *Nosferatu* é uma das poucas bandas do gênero a sobreviver até o século XXI.

⁴ https://www.facebook.com/groups/goticosdobrasil/permalink/705460626141955/?stream_ref=2, acessado em 24 de fevereiro de 2014.

Um elemento que fazia com que a cena gótica custasse a ser reconhecida e bem aceita pela imprensa era a atitude comum de desmerecimento de bandas que viessem de outras regiões que não Londres, e as bandas góticas que então surgiram geralmente vinham da região central e norte do Reino Unido. Assim, o que possibilitou que as bandas independentes recebessem visibilidade foi a criação do primeiro *club* gótico, o londrino *BatCave*, que teve caráter primordial na divulgação e propagação da subcultura gótica (BADDELEY, 2002, p. 202).

O vocalista da banda *Specimen* encontrou o lugar, em funcionamento desde 1927. Durante o dia, era um bar de *strip* e, durante as noites de quartas-feiras, se tornaria o *BatCave* (BADDELEY, 2002, p. 204). Baddeley traz uma citação de Laurie Vanian na qual ela conta que o *Batcave* era frequentado inicialmente por uma mistura de “punk, neo-românticos, curiosos, desalojados. Aos poucos eles se tornaram cada vez mais gótico” (BADDELEY, 2002, p. 218).

Assim, a subcultura gótica contou com mais do que referências e manifestações isoladas. Sua consistência e solidez se estabeleceram a partir de um espaço físico, que tornou possível além da divulgação de bandas emergentes no gênero, também um lugar para convivência, inspirando a sociabilidade entre os góticos e a manifestação do seu estilo. Silva (2006) realizou um estudo etnográfico com os góticos da cidade de São Paulo e sua relação com a casa noturna Madame Satã. É importante que percebamos que esse espaço físico se constitui também como uma importante ferramenta para propagação e surgimento de bandas do estilo gótico responsáveis por manter vivo o movimento. Com uma abordagem tão segmentada e pouca visibilidade na mídia tradicional e massiva, tais áreas destinadas aos góticos são fundamentais para a sobrevivência da cena.

O ano de 1983, auge do *club BatCave*, foi descrito por Mark Almond, vocalista da dupla de *synthpop* *Soft Cell*, em sua autobiografia, como a temporada da moda gótica: “roupas pretas, batom preto, renda preta, cabelo preto -, você podia incluir qualquer coisa, contanto que fosse preta. Rostos pálidos, bijuterias imitando ossos – qualquer coisa relacionada com a morte estava na ordem do dia” (BADDELEY, 2002, p. 209). Dessa forma, temos o indicativo do visual lúgubre acentuado pela característica cor preta como consistente discurso subcultural.

No final dos anos 1990, os *samplers* e sintetizadores já haviam substituído guitarras e baterias dentro do cenário gótico. No início dessa mesma década, a banda de Trent Reznor, o *Nine Inch Nails*, utilizando-se da tecnologia computadorizada firmou o chamado estilo industrial. A primeira manifestação do gênero ocorreu décadas antes, mais precisamente em

1969, com a banda *Throbbing Gristle*, cujos shows eram repletos de discursos e sons caóticos formando composições provocativas (BADDELEY, 2002, p 262). O selo criado pela banda, o *Industrial Records*, seria o responsável pelo termo *industrial* (*ibidem*, p. 258). O estilo industrial consistia em fazer música sem necessariamente incorporar instrumentos musicais, que poderiam ceder lugar a objetos cotidianos ou industrializados, resultando em composições muitas vezes perturbadoras e agressivas (KIPPER, 2008, p. 81).

Baddeley (2002, p. 281) faz dois paralelos entre o estilo gótico e o industrial. Para o autor, enquanto o gótico expressa a **nostalgia com relação ao passado**, a música industrial revela **pessimismo em relação ao presente e ao futuro**. Outra perspectiva é a de que o industrial representa o masculino, enquanto o gótico representa o feminino. Pereira (2007, p. 374) nos diz que o lado masculino dos góticos é “sensível” e sofisticado quanto aos seus gostos, sendo que, por exemplo, a figura ambígua dos vampiros é apreciada e idolatrada. Assim, as associações são de agressividade *versus* sensibilidade.

O industrial é um estilo com raízes próximas ao EBM, portanto, frequentemente são estilos que podem se confundir. O *E.B.M.*, abreviação de *Electronic Body Music*, é a fusão de “timbres eletrônicos e sintetizados do *synthpop* com as batidas distorcidas e o som metálico do industrial”⁵. É comum a utilização de serras elétricas, furadeiras, discursos famosos totalitários, diálogos de filmes, além de outros elementos na composição das músicas.

Podemos destacar a música *Helpless*, da banda *Dioxyde*, que utiliza um trecho de diálogo do filme *21 Gramas*; a música *Proprioception*, da banda *Eden Synthetic Corps (ESC)* que utiliza na sua introdução a fala: “*I don't believe in heaven. I believe in pain. I believe in fear. I believe in death*”, retirada do filme *Max Payne*; a música *Abyss*, do *Dawn of Ashes*, com a enigmática inquisição: “*What inside me? What a fucking inside me? There is a monster in your chest*”, do filme *Alien: Resurrection*; a música *Dead or Alive*, do *Amduscia*, teve a inserção de uma fala do *Clube da Luta*, enquanto a música *Torture Device*, do *Dawn Of Ashes*, reproduz um fragmento de discurso do filme *O Albergue 1*. É importante ressaltarmos que esse intercâmbio nem sempre é evidente, sendo que nem mesmo no título ou letra da música são feitas referência ao filme do qual o trecho foi retirado. Esses diálogos podem ser utilizados de forma crua (originais) ou, como de fato acontece na maioria das vezes, receber alguma distorção e mixagem para se adequar à música.

Algumas bandas de EBM possuem tendências à caracterização militar, enquanto outra vertente costuma investir em um visual bastante elaborado para representar o clima de

⁵ <http://mundosonoro00.wordpress.com/2010/05/22/ebm-eletronic-body-music/>, acessado em 24 de fevereiro de 2014.

tortura, sadismo, pavor, descrença, como se os integrantes das bandas fossem personagens doentios e sanguinários saídos de filmes de terror. A sonoridade explorada nessa vertente é bem **agressiva** se comparada à conhecida melancolia do rock gótico tradicional.



Figura 11: Integrantes da banda de EBM Dawn of Ashes. Fonte: web

Houve a tentativa de instauração de subgêneros com a finalidade de melhor definir a vertente mais agressiva e com temática de horror do E.B.M. como: *Terror E.B.M.*, *Harsh E.B.M* e *Aggrotech*. No entanto, diversos fãs do estilo negam essas subdivisões. Na própria descrição das comunidades “EBM”⁶ e EBM/Industrial.music.br⁷, do site de rede social Orkut, estão contidas as seguintes observações: “1 - Não existe TERROR E.B.M. /2 - Não existe AGGROTECH/ 3 - Não existe HARSH E.B.M”. Provavelmente a partir de tal incisiva orientação, os usuários não sintam-se incentivados a debater sobre essas subcategorias.

Outra nomenclatura polêmica é a de metal gótico, comumente referenciada através de sua versão em inglês: *Gothic Metal*. O metal gótico aparece no início dos anos 1990 com as bandas *Anathema*, *Paradise Lost* e *My Dying Bride* (BADDELEY, 2002, p. 266), que aliavam melodias melancólicas ao som pesado do metal. Mais tarde, tais bandas receberiam o rótulo de *Doom Metal*. Adeptos mais puristas da subcultura renegam a aliança entre o gótico e o metal. O metal possui inúmeras variações sendo as mais conhecidas o: *Metal Industrial*, *Black Metal*, *Death Metal*, *Thrash Metal*, *Metal Sinfônico*, *Progressivo*, *Heavy Metal* e até

⁶ <http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=13500>, acessado em 24 de fevereiro de 2014.

⁷ <http://orkut.google.com/Main#Community?cmm=14946794>, acessado em 24 de fevereiro de 2014.

mesmo o controverso *Gothic Metal*. Temos exemplos de várias bandas que estão entre o metal e o gótico, podendo citar *The Gathering* e *Lacuna Coil*, ambas com vocalistas mulheres que originalmente eram adeptas do estilo *death metal*.

Diversos blogs e fóruns dedicados à subcultura gótica reafirmam que o *gothic Metal* não é gótico⁸, rejeitando esse estilo. Ainda que a base musical tenha raízes no *heavy metal*, provavelmente a associação do *gothic metal* ao estilo gótico aconteça principalmente pelo clima da melodia ser denso e mais arrastado, com **letras poéticas**. Em algumas bandas ainda existe a presença de vocais femininos líricos, em contraposição ao vocal masculino, que pode ser grave e/ou gutural, gerando possíveis metáforas da presença demoníaca em contraste a delicadeza e ingenuidade representada pelos vocais femininos. Como já indicamos anteriormente na seção relativa às referências literárias do gênero gótico, a impotência da inocência frente ao mal e terror são estratégias adotadas em alguns contos góticos.

Contudo, algumas ligações do metal ao gótico são mais aceitas pelos membros da subcultura, como acontece no caso da banda *Type O' Negative*, cujo hino gótico *Black n°1* faz referência à cor de tinta de cabelo preferida pelos góticos (BADDELEY, 2002, p. 270). Outra banda ligada ao metal (no caso o *black metal*) com fortes tendências góticas é a inglesa *Cradle of Filth*, que, de acordo com Baddeley (2002, p. 268), utiliza como referência escritores góticos, tais como: Lorde Byron, J. Sheridan Le Fanu, Bram Stoker e Charles Baudelaire. O **vampirismo** é também um componente presente no trabalho da banda com constantes referências ao mito da condessa de sangue, Elizabeth Báthory.

Assim, após essas incisivas tentativas de demarcação e afirmação do estilo de música gótica, vamos ao encontro da constatação de Baddeley (2002, p. 271) de que a música, que deveria ser o fator de junção entre os góticos, muitas vezes é o causador da segregação, visto que existe essa constante busca pela definição daquilo que é ou não autenticamente gótico. O autor indica *Marilyn Manson* como um exemplo dessa incongruência. A banda e especialmente seu vocalista, Brian Warner (que adotou o nome da banda como seu nome artístico), é constantemente representado pela mídia de massa como “o astro gótico”, enquanto na verdade é renegado por muitos membros da subcultura.

Marilyn Manson (figura 12), cujo nome deriva da combinação de Marilyn Monroe e do *serial killer* Charles Manson, investe na estética exageradamente gótica, principalmente na figura andrógina do vocalista, e nas letras influenciadas por *Aleister Crowley*. O grupo

⁸ Para que possamos citar um exemplo temos esse fórum no site de rede social Orkut: <http://www.orkut.com.br/Main#CommMsgs?cmm=15874833&tid=5541217766220132946>, acessado em 27 de agosto de 2014.

regravou sucessos *synthpop* dos anos 1980, como *Tainted Love*, que ficou famoso em 1981, na regravação do *Soft Cell*; *Personal Jesus*, do *Depeche Mode*, e *Sweet Dreams*, do *Eurythmics*. Baddeley (2002, p. 272) comenta que essa rejeição ao Marilyn Manson ocorreu principalmente pela sua aparição em capas de revista, inserção de *clips* na MTV e a sonoridade das músicas com estreitas relações ao heavy metal. O autor argumenta que, em geral, subcultura gótica busca fugir daquilo que é considerado muito popular, ou seja, o denominado *mainstream*, sendo uma forma de se diferenciar da cultura massiva.



Figura 12: Marilyn Manson e o exagero da categorização gótica. Fonte: web

A coletânea de músicas *electro goth F**k The Mainstream*, realizada pelo site de relacionamentos *VampireFreaks*, reflete através do título o desejo e a busca pelo *underground*, afinal o gótico sempre esteve ligado a um caráter subversivo, se desenvolvendo na *contramão* da cultura geral.

O *electro goth* possui estreitas relações com o E.B.M e demais estilos góticos eletrônicos, sendo bastante apreciado pela vertente gótica chamada de *cibergótico*. Baddeley (2002, p. 281) indica as tendências de surgimento do *cibergótico* ao interesse pela cultura *ciber*, característica do final do milênio. De acordo com a definição proposta pelo site *nexus*, trazida pelo autor:

Os ideais que cercaram o *cibergótico* e seu fascínio por temas como computadores, internet, tecnologia, a ampliação da cibernética, da biônica e da inteligência artificial estão ligados à cultura *ciber*. (...) da cultura gótica o movimento *cibergótico* pegou emprestado o senso de apatia (em sua maior parte relacionado com questões que enfureciam os *ciberpunks*), o questionamento da mortalidade, com especial estima pela automação e a inteligência artificial, sendo assim não se

trata da clássica obsessão gótica pela morte, tendo mais a ver com a discussão sobre aquilo que constitui a vida (*ibidem*).

Os *cibergóticos* possuem o visual bastante diferente dos adeptos do *gótico tradicional*. O uso de máscaras de gás, *dread falls*⁹, cores fluorescentes e *radioativas*, especialmente rosa, laranja e verde, sapatos com plataformas altas e utilização de lentes de contato coloridas ou com diversos padrões são elementos que compõem a aparência cibergóticas. A principal inspiração estética advém da ficção científica e do futurismo, evocando sentidos pós-apocalípticos com enfoque em elementos radioativos, manifestados muitas vezes pelo símbolo *biohazard*.



Figura 13: Cibergóticos, o contraste do negro profundo. Fonte: web

No cenário nacional, tivemos durante três anos uma coluna fixa dedicada exclusivamente à subcultura gótica na revista Rock Hard-Valhalla. Da revista surgiu uma compilação intitulada *Retratos Subterrâneos*, que reúne dezoito bandas góticas brasileiras. Segundo o site *Whiplash* (2007, *online*), dentre os destaques da coletânea está o grupo de EBM *Pecadores*, que lançou o seu primeiro trabalho por uma gravadora alemã, indicando a possível falta de incentivo de selos nacionais ao estilo. Com letras carregadas de fortes

⁹ Dread falls, ciber falls e ciberlox são apliques sintéticos que imitam os dreadlocks sem, no entanto, utilizar o cabelo. Os ciberlocks, por exemplo, são feitos de crinolina tubular com a possibilidade de utilização de outros materiais cujo intuito seja o de dar efeito colorido e luminoso, alguns inclusive brilham no escuro., enquanto os dreadfalls são feitos de cabelo sintético ou lã.

críticas religiosas, a dupla sob os codinomes *Apostle Niwt* e *Dark Messenger* sustenta a biografia fictícia de que no passado eram, respectivamente, padre e pastor que perderam a fé.

A coletânea também conta com as bandas *Elegia* e *Plastique Noir*, que fizeram parte do festival de música gótica, o *Wave Gothic Treffen*, realizado anualmente na Alemanha. De acordo com o site, muitas bandas participantes gravaram exclusivamente para coletânea, como no caso do *Sunseth Midnight*, *Zigurate*, *A Industry* e *Necropolis*, enquanto outros grupos prepararam *remixes* exclusivos de suas músicas, como *Laudany*, *The Downward Path*, *Seduced By Suicide* e *Scarlet Leaves*.

A banda *Elegia*, formada em 1989, se define como:

São José dos Campos, antes uma estância para recuperação de tuberculosos devido ao seu clima ameno e nebuloso, depois uma cidade industrial, clima alterado pela poluição, desemprego e poucas perspectivas. Nesse cenário nasce o *Elegia*, refletindo as influências do post punk rock, com os sentimentos sombrios da realidade opressora, o apito melancólico das fábricas e trens ecoando na frieza dos tijolos das chaminés. Talvez esses sejam os ítems (*sic*) que formam a síntese de nosso som¹⁰.

Nesta seção, buscamos apresentar alguns aspectos pertinentes à música gótica. Foi possível perceber que muitas vezes são empregados elementos cênicos mórbidos para a composição de shows, tais como: carros fúnebres, caixão, rosas mortas, velas, bilhetes suicidas, crânios, assim como muitos artistas góticos assumem uma postura teatral no palco. Elementos como humor negro, grotesco, exagero/*camp*, androginia, pessimismo e romantismo sinistro são recorrentes nas abordagens de músicas góticas, como também estiveram presentes na literatura e no cinema. Temas mórbidos, sombrios, melancólicos ou bizarros, por vezes relacionados à loucura também compõem o vasto campo da música gótica.

Podemos destacar como importantes influências para a música gótica: algumas composições de música clássica, a faceta mais sombria do rock de bandas como *Rolling Stones*, *Velvet Underground* e *The Doors*, o movimento *new wave*, o *krautrock* e o *punk*. Retomando alguns dos estilos apreciados pelos góticos e trazidos neste capítulo, indicamos: o *synthpop*, o *future pop*, o *electro goth*, o *darkwave* e *cold wave*, o *ethereal*, o *pós-punk*, o *gothic rock*, o *death rock*, o *industrial* e o *EBM*. Logicamente, esses não constituem todo o arcabouço musical da subcultura e até mesmo existem subgêneros que recebem novas denominações. No entanto, esses estilos podem nos oferecer o subsídio para compreensão do estilo musical da subcultura.

¹⁰ Fonte: Paulo Gotoh: <http://www.overmundo.com.br/overblog/elegia-desao-jose-dos-campos-a-leipzig>, acessado em 12 de setembro de 2014.

É interessante ressaltar como peculiaridade dentro da música gótica que muitas delas parecem trilhas de filmes de terror (e, de fato, algumas fazem parte da trilha sonora de filmes) e muito da estética de algumas bandas lembram filmes antigos de horror. Também muitas são as composições góticas que buscaram inspiração em poetas românticos e em contos de horror góticos. Assim, podemos perceber que essas três partes: literatura, cinema e música não podem ser vistas como sistemas isolados, sendo totalmente inter-relacionados. Essas áreas se constituem como domínios que se alimentam, se referenciam e se sustentam mutuamente, enriquecendo o imaginário simbólico que compõe a subcultura gótica.

1.4 Conceito de Subcultura

De acordo com Barros (2007, p. 2), a motivação inicial dos estudos subculturais buscava compreender a delinquência juvenil. Dois autores fundamentais aos estudos da teoria subcultural britânica desenvolveram suas teorias com base na biologia, apoiados em Darwin (Cyril Burt) para explicar os desvios comportamentais, e também na psicanálise (John Bowlby), fundamentando pesquisas centradas no princípio da “socialização inadequada” para explicar as subculturas (BARROS, 2007, p. 2).

Barros também coloca que na década de 1950, os estudos relacionavam a juventude pobre inglesa às formações subculturais sob o prisma das privações emocionais e intelectuais dos sujeitos, solidificado na inadequação dos jovens da classe operária para se integrar à sociedade (BARROS, 2007, p. 3). Assim, temos por base que os primórdios dos estudos subculturais associavam essas formações sociais à inadequação, à delinquência, a algo contrário e subversivo à ordem natural da cultura.

O prefixo *sub* também poderia nos levar a acreditar que as subculturas são inferiores à cultura geral, no entanto, para Vila Nova (2009, p. 61), o significado de subcultura não está relacionado a algo inferior e sim à parte constituinte de uma cultura:

Uma subcultura é antes constituída de valores, crenças, normas e padrões de comportamento, ou seja, de um modo de vida próprio, compartilhados por uma parte da população total de uma sociedade. O que distingue uma subcultura é o fato de as crenças, os valores, as normas e os padrões de comportamento que ela implica são exclusivos dela. Ao mesmo tempo, sendo parte de uma cultura total, uma subcultura participa do modo de vida comum da cultura total, o que equivale a dizer de todas as outras subculturas. Podemos, assim, definir subcultura como parte de uma cultura, porém distinta dessa última pela posse de crenças, valores e padrões de comportamento exclusivos, mas dependente do todo através da participação de elementos culturais comuns ao todo (*ibidem*).

A cultura de sociedades mais rudimentares tende a ser mais homogênea no padrão de comportamento e de preferência de seus integrantes, possuindo um ritmo mais lento de mudança, diferentemente das sociedades mais complexas, em que a cultura é fortemente heterogênea, diversificada e composta por múltiplas subculturas (VILA NOVA, 2009, p. 61). Por tal motivo, é reducionista e de certa forma até mesmo intransigente relegar as subculturas a algo menos importante que a cultura total, visto que sua formação é um fenômeno natural em meio ao desenvolvimento de sociedades heterogêneas.

De acordo com Vila Nova, a subcultura não é necessariamente uma região (VILA NOVA, 2009, p. 61), até porque seria incongruente e até mesmo ingênuo pensarmos que as regiões podem ser isoladas dos efeitos da globalização e da comunicação de massa. O autor, portanto, sugere que as subculturas sejam etárias, profissionais, religiosas e de classe (*ibidem*, p. 62). Também podemos acrescentar a essa lista proposta por Vila Nova, subculturas que podem se formar a partir de afinidades como os interesses políticos, sociais, condutas específicas, práticas de esportes, paixão por determinada atividade, preferências musicais e de moda, como no caso das subculturas anarquistas, punks, hippies, skinheads, surfistas, motociclistas, skatista e góticos.

É importante ressaltar que os parâmetros de distinção de uma subcultura são os da própria cultura na qual ela está inserida: “A genealogia das subculturas encontra abrigo na pesquisa científica como disciplina voltada à interpretação das atuações dos sujeitos que se distinguem mas se relacionam com a cultura dominante” (BLACKMAN apud BARROS, 2007, p. 2). Em uma cultura predominantemente cristã, por exemplo, aqueles que praticam o budismo fazem parte de uma subcultura. Os códigos gerais daquela cultura continuarão compartilhados tanto pelos cristãos quanto pelos budistas, mas parte do comportamento, dos valores e padrões acarretados pela escolha religiosa será divergente para ambos.

Segundo o autor, “o que torna possível a integração da cultura de uma sociedade complexa é a existência de elementos culturais comuns ao todo, os chamados universais da cultura” (VILA NOVA, 2009, p. 61). Esse aspecto é importante para que consigamos entender por qual motivo subculturas tão ricas e completas não se tornam independentes da cultura total. Vila Nova destaca esses elementos como: “idioma comum, os mesmos princípios éticos básicos, uma tradição histórica compartilhada e sentimentos de participação dessa tradição e da totalidade da cultura” (*ibidem*).

Kipper (2008, p. 11) comenta o conceito de bricolagem a partir de Levi-Strauss, se tratando de um termo utilizado para explicar como uma cultura ou subcultura se apropria de

símbolos disponíveis em outras culturas ou elementos pré-existentes para compor seu próprio sistema simbólico. O autor destaca que a apropriação de determinado elemento simbólico não necessariamente mantém as características e significações simbólicas originais. Por exemplo, o coturno que muitos góticos vestem não possui a mesma carga simbólica dos coturnos utilizados pelos militares. Enquanto para os militares o coturno possui princípio utilitarista de um calçado próprio para as atividades e treinos específicos, para os góticos sua função é discursiva e estética. Também podemos destacar esse aspecto quando ocorre o processo inverso, no qual elementos próprios de uma dada subcultura (ou de várias) são absorvidos pela cultura geral através da moda. Como exemplo podemos citar as caveiras, que são próprias de determinadas subculturas, mas que foram incorporadas pela moda, estampando diversas roupas, calçados e artefatos decorativos.

É próprio das subculturas preservar a homologia entre seus símbolos, isso quer dizer que existirá uma coerência entre os elementos subculturais (KIPPER, 2008, p. 12). Citando novamente os góticos, percebemos que o uso de roupas pretas, maquiagem exagerada e sombria, o uso de colares, pulseiras e tatuagens com símbolos como: crucifixos, ankhs e morcegos mantêm a unidade simbólica de evocação de sentimentos como a melancolia e estados como o sobrenatural, o sombrio e o macabro, próprios desse grupo.

A adoção de um conjunto de sistemas que faz com que o indivíduo se identifique através de determinada subcultura constitui, de certa forma, sua identidade: “símbolos, rituais, objetos, comportamentos, vocabulário, etc, constroem um tipo de mito ou sistema através do qual o membro da subcultura se vê no mundo e vê o mundo como imagina” (KIPPER, 2008, p. 12). Essa identificação com a subcultura faz com que o indivíduo possa se expressar a partir dos elementos próprios de um grupo, assegurando e dando suporte às suas escolhas e preferências. Ainda assim, Kipper (2008, p. 16) defende que as subculturas não podem ser um substituto da identidade do indivíduo, devendo ser apenas um complemento a ela.

Kipper (2008, p. 15) também comenta que, muitas vezes, as subculturas (entre elas a gótica) são associadas a uma fase da adolescência. Para ele, muitos adolescentes acabam procurando nas subculturas uma identidade alternativa à de *filho*, ou ainda se aproximam de determinados grupos com o intuito de fazer amigos, contudo, são aqueles que de fato se identificam com os elementos e seus significados que seguirão como góticos. O autor ainda coloca que devido ao fato de subculturas como os *skinheads*, *Metal* e a *Gótica* já durarem mais de trinta anos, o pertencimento a essas subculturas não é apenas um fenômeno juvenil,

sendo que nesse meio é possível encontrarmos sujeitos entre 15 anos e 40 anos, o que se caracteriza um fenômeno transgeracional (KIPPER, 2008, p. 26).

A partir dessa seção, foi possível definir o que é subcultura para que possamos compreender de que forma referências, predileções e valores tão específicos se relacionam com a cultura geral. Também foi possível constatar que os primórdios dos estudos subculturais associavam essas formações sociais principalmente à inadequação e à delinquência. Isso explicaria porque ainda uma parcela da população apresenta-se intolerante com determinadas subculturas – como é o caso dos góticos, identificado por Silva (2006) -, ainda que Vila Nova (2009, p. 61) as considere como um processo natural em meio à complexidade das sociedades atuais.

1.4.1 Algumas Considerações acerca da Subcultura Gótica Brasileira

No decorrer deste capítulo, buscamos elencar quais traços góticos estiveram presentes em áreas como a literatura, o cinema e a música, com o intuito de identificarmos a regularidade do discurso gótico. Contudo, ainda resta-nos fazer alguns acréscimos acerca das concepções que o gótico assumiu no Brasil.

Silva (2006) realizou um estudo etnográfico com os góticos da cidade de São Paulo e sua relação com o espaço urbano, principalmente com a casa noturna *Madame Satã*. Ela aponta que a subcultura gótica teve advento no país ao final da década de 1970, início dos anos 1980, principalmente através da música. O movimento conhecido como *pós-punk* trouxe bandas como *The Mission*, *Siouxsie and the Banshees* e *The Cure*, que, além do visual carregado, possuíam uma sonoridade obscura com valorização dos timbres do baixo e da bateria sobre a guitarra (SILVA, 2006, p. 89).

Ainda que o aparecimento do gótico no Brasil estivesse atrelado às representações musicais, o movimento possuía um caráter de manifestação da liberdade jovem e revolucionária, tendo como base a repressão a qual o brasileiro esteve sujeito no período da ditadura (SILVA, 2006, p. 35). Contudo, a intensa exposição midiática levou o movimento ao retraimento, ressurgindo, na década de 1990, com o advento de romances vampirescos e filmes de vampiros, além da popularização dos jogos de RPG (SILVA, 2006, p. 69).

Inicialmente no Brasil, os góticos eram chamados de *darks*, termo utilizado pela primeira vez pelo jornalista Pepe Escobar. Silva (2006, p. 24) demarca a diferença entre as duas atribuições, *góticos* e *darks*, a partir da percepção dos adeptos do movimento. Os *darks*

seriam os pré-adolescentes que gostariam de fazer parte do grupo, podendo adotar um estilo que seja temporário ou não. Trata-se de uma espécie de iniciação enquanto o jovem (geralmente entre 13 e 16 anos) veste-se de preto, mas ainda não é considerado gótico. É, portanto, a fase em que o sujeito estará mais envolvido no processo de autoafirmação, com grandes questionamentos e manifestações de seu gosto pela subcultura. Já os góticos são aqueles que fazem do movimento um *estilo de vida*, portanto, eles não necessariamente tentam *comprovar* o seu gosto para os outros adeptos da subcultura (SILVA, 2006, pp. 89-90). A autora, através de entrevistas e depoimentos, comprovou que os *góticos* não aceitavam encaixarem-se em rótulos, no entanto, afirmavam tal identificação através de respostas camufladas, como "eu gosto do lado sombrio da vida".

O gótico é atravessado por diversas simbologias, sendo que é de suma importância entender que elas estão relacionadas principalmente à “simbologia da noite, da morte e da monstruosidade” (SILVA, 2006, p. 42). Complementando o imaginário gótico, Kipper (2008, p. 64) também ressalta os seguintes símbolos, que se repetem no discurso gótico:

lua, prata, água/mar, noite, outono e inverno, sensualidade, mistério, decadência, expressionismo, feminilidade (no caso das mulheres), a alma (parte feminina do homem), onírico, surrealismo, dionisíaco, intuição, androginia, drama, anti-racionalismo, expressão da emotividade, lirismo, serpente, vampiro, bruxa, feiticeira e magia, ennuí, spleen, horror com humor, obscuridade, paixão, anjos caídos, urbanidade problemática/cidades vazias, romantismo, seasonal, cíclico, hedonismo (*ibidem*).

A androginia presente na subcultura gótica envolve a capacidade de “demonstrar o melhor do feminino e o melhor do masculino em uma só pessoa” (SILVA, 2006, p. 116). Pereira, quanto à aproximação da aparência entre os sexos, aponta:

Apesar do peculiar *ethos* de seus membros, que abrange desde a leitura de poesias até um estilo musical eclético, mas fundamentalmente agressivo, com inspirações no punk rock, o lado masculino dos góticos é, como disse, “sensível” e sofisticado em seus gostos, em que, por exemplo, a figura ambígua dos vampiros é apreciada e idolatrada (PEREIRA, 2007, p. 374).

A autora ainda atribui à busca por corpos de aparência frágil e sem muita distinção de traços demarcativos de gênero - como maquiagem para mulheres (homens góticos também se maquam) - e diferenças no vestuário, o papel de caracterização de aspecto andrógino entre os góticos: “Tipicamente, sua aparência física é identificada com o uso de vestuário e acessórios pretos que, associados a cabelos escuros, à pele muito branca, a rostos maquiados em preto e branco, além de corpos frágeis, tornam as diferenças entre os gêneros muito sutis” (PEREIRA, 2007, p. 374). É importante ressaltarmos que a androginia presente na subcultura

gótica não é indicativo de homossexualidade, visto que a primeira representa uma opção estética, enquanto a segunda trata-se de uma opção sexual.

Silva (2006, p. 69), a partir dos relatos oferecidos durante seu estudo, pôde concluir que o gótico considera que *nasce assim*, negando que seja possível alguém *se tornar* gótico. Assim, faz da subcultura um estilo para toda a vida. Sobre estilo de vida, Giddens (2002, *apud* PEREIRA, 2007, p. 366) diz que: “pode ser definido como um conjunto mais ou menos integrado de práticas que um indivíduo abraça, não só porque essas práticas preenchem necessidades utilitárias, mas porque dão forma material a uma narrativa particular de auto-identidade”. Dessa forma, podemos concluir que o estilo de vida é composto pelo discurso adotado e incorporado pelo ator social que o torna parte integrante de sua representação.

Assim, recapitulando as principais características evidenciadas nesse capítulo:

- Melancolia;
- Pessimismo;
- Humor negro;
- Morbidez;
- Adoração ao macabro-sombrio-monstruoso;
- Grotesco;
- Inclinação ao noturno;
- Misticismo espectral;
- Morte como uma categoria enigmática (algo afastado, diferentemente de tendências suicidas como falsamente poderia se supor);
- Androginia (com valorização do feminino);
- Sensualidade – erotismo – fetiche;
- Subversão contracultural;
- Nomadismo – apropriação de espaços urbanos (Silva, 2006);
- Teatralidade – «camp» – uso do corpo (BADDELEY, 2002; KIPPER, 2008).

2 REPRESENTAÇÃO E DISCURSO DA SUBCULTURA GÓTICA

Conforme evidenciado anteriormente, o objetivo deste trabalho será principalmente o de identificar de que forma o discurso gótico ocorre em sites de rede social, através da representação de indivíduos góticos em seus perfis no Facebook.

É importante ressaltar que não nos aprofundaremos em realizar uma análise do discurso a partir dos enunciados proferidos, mas sim compreenderemos esse discurso como uma prática social tanto manifestada quanto constituinte da representação do indivíduo. Utilizaremos como aporte teórico a concepção de discurso de Foucault (1999) e a de representação de Goffman (2013). Enquanto o primeiro nos oferece subsídios para que possamos compreender a regularidade que o discurso gótico mantém apesar de suas variadas formas, o segundo contribui, a partir da compreensão de que todos os indivíduos realizam jogos de representações sociais, que servem para a construção da percepção de sua imagem.

O gótico é uma perspectiva filosófica, uma visão de mundo (BADDELEY, 2002), um estilo de vida (SILVA, 2006), uma forma de representação e prática cultural (FARNELL; MERCER, *online*, 2014), tendo se manifestado em diversos cenários artísticos, principalmente através de um viés mórbido e por vezes subversivo. Assim, trabalhamos com a noção de que entre todas as manifestações góticas presentes nas mais variadas áreas, consiste a regularidade discursiva que opera como prática social em diversos indivíduos que com ela se identificam, fazendo com que esses indivíduos assumam o discurso gótico como representação social. Dessa forma, outro motivo pelo qual escolhemos trabalhar com Foucault (1999) é que este autor parte da concepção de que não devemos tentar compreender o que está oculto no discurso gótico, mas sim devemos estar atentos ao papel que tal discurso desempenha no mundo.

2.1 Representação

Goffman (2013) propõe uma metáfora das concepções básicas da dramaturgia para a compreensão das representações sociais. De tal modo, o autor utiliza termos próprios da linguagem teatral, tais como: atores, equipe, plateia, palco, bastidores, cenários e etc, para estabelecer os paralelos necessários com a vida em sociedade.

Destacaremos os conceitos mais relevantes para a nossa análise, dando principal ênfase à noção ator social. Os atores sociais são todos os indivíduos de uma sociedade que desempenham determinados papéis sociais e representam perante uma plateia, procurando manipular a impressão por ele sustentada.

Na vida cotidiana, existe uma clara compreensão de que as primeiras impressões são importantes (GOFFMAN, 2013, p. 23) e tal fato explicaria o esforço que os indivíduos investem na manipulação das circunstâncias de sua representação. É corriqueiro o exemplo de entrevistas de emprego, nas quais os atores buscam estar de acordo com o que *entendem* compor as expectativas dos entrevistadores e que muitas vezes vão de encontro às suas habituais representações.

De acordo com Goffman (2013, p. 15), o indivíduo terá em mente regular a conduta dos outros, em especial a forma como o tratam. Assim, inúmeras estratégias são articuladas em função dessa regulação, entre elas, podemos pensar que muitos atores assumem, ao lidar com outros, as maneiras que condizem com o seu próprio desejo de tratamento. Por exemplo, um ator que deseja ser tratado com delicadeza e gentileza provavelmente irá suscitar tais tratamentos antecipadamente, tratando aqueles com quem interage com delicadeza e gentileza. Em contrapartida, dependendo das circunstâncias, o oposto também poderá funcionar com essa finalidade, como nos casos em que padrões assumem posturas rígidas e autoritárias com o intuito de incitar tratamento respeitoso por parte de seus funcionários.

Complementarmente, Goffman também coloca que: “quando um indivíduo desempenha um papel, implicitamente solicita de seus observadores que levem à sério a impressão sustentada perante eles” (GOFFMAN, 2013, p. 29). Agora transpondo ao nosso objeto de análise, imaginemos que todo o indivíduo que se autodenomine gótico solicita de seus observadores que o percebam como tal, caso contrário sua representação estaria ameaçada. Caso o indivíduo em questão acredite ser realmente gótico, ele será denominado *sincero*, caso ele não se considere gótico, mas sustente tal representação receberá o adjetivo *cínico*, de acordo com as noções trabalhadas por Goffman (2013, p. 30).

É importante ressaltar que sempre os observadores buscarão interpretar a representação do ator. Sobre isso:

Se o indivíduo lhes for desconhecido, os observadores podem obter, a partir de sua conduta e aparência, indicações que lhes permitam utilizar a experiência anterior que tenham tido com indivíduos aproximadamente parecidos com este que está diante deles ou, o que é mais importante, aplicar-lhe estereótipos não comprovados (GOFFMAN, 2013, p. 13).

O autor também nos diz que além de contar com aquilo que pode ser visto, o ator deverá levar em consideração a informação que o público já possui a seu respeito (GOFFMAN, 2013, p. 239). Assim, o ator não precisa verbalmente se apresentar como gótico perante seus observadores; ainda que ele não fale nenhuma palavra, outra forma de discurso entrará em questão. Suas roupas pretas, possivelmente algum acessório com símbolo recorrente na subcultura gótica, sua aparência física (dentre outras coisas) oferecerão subsídios para que os observadores compreendam a representação através de um conhecimento prévio que já possuam sobre os códigos da subcultura. Nesse caso, entra a concepção de fachada pessoal.

Goffman (2013, p. 36) identifica como *fachada pessoal* atributos como: vestuário, sexo, idade, características raciais, altura e aparência; atitudes, padrões de linguagem, expressões faciais, gestos corporais e coisas semelhantes. Logicamente, alguns desses atributos são fixos enquanto outros são transitórios. A aparência é o que oferece indícios sobre o status social do ator e, no caso dos góticos, o que o identifica com a subcultura, enquanto a maneira diz respeito a atitudes como, por exemplo, maneira agressiva, arrogantes e etc.

Indivíduos situados num dado grupo devem e por vezes são obrigados a manter a mesma fachada social apesar de suas diferenças (GOFFMAN, 2013, p. 39). Por exemplo, em um grande festival gótico que reúna diversos góticos de várias regiões distintas, o restante da sociedade, ao observá-los, não perceberá as diferenças regionais, sociais ou até mesmo estilísticas (referente ao grande número de estilos diferentes que existem dentro da própria subcultura gótica); aos olhos dos observadores leigos, os atores formam uma unidade gótica, nos levando ao conceito de equipe.

Goffman (2013, p. 92) utiliza o termo *equipe* (um resumo de equipe de representação) para se referir a qualquer grupo de indivíduos que cooperam na encenação de uma rotina particular. Os góticos, quando interagem em grupo, acabam formando uma equipe com seus respectivos discursos e representações, em oposição aos demais indivíduos da sociedade que, por conseguinte, podem formar outra equipe. Goffman (2013, p. 229) nomeia de lealdade dramática o fato de a equipe seguir a mesma linha de ação.

Abaixo, a tirinha (figura 14) demonstra um grupo de amigos que estão sorrindo e divertindo-se e que transfiguram para uma expressão séria à frente de uma câmera fotográfica. A impressão que eles desejam sustentar é a de indivíduos taciturnos, em contraposição à animação que manifestam quando não estão sob os julgamentos da plateia. A tirinha também faz jogo de sentido brincando com o fato de que geralmente as pessoas

sorriem para fotografias. As tirinhas da personagem Nemi¹¹ costumam satirizar o universo subcultural gótico. Nesse quadrinho em questão, podemos ver representada a concepção de fachada e equipe discutida acima. A imagem, embora diferente da realidade, é sustentada por todos do grupo, constituindo o que Goffman (2013) concebeu como lealdade dramaturgica.

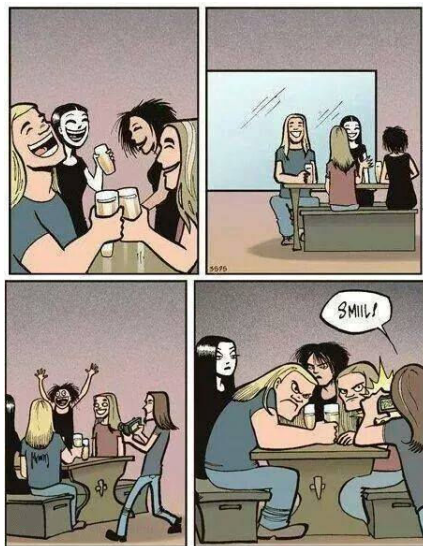


Figura 14: Tirinha da personagem Nemi. Fonte: Facebook.

Outro conceito relevante ao nosso estudo é o de *consumo secreto*. Goffman (2013, p. 54) denomina *consumo secreto* o comportamento específico no qual a pessoa aparenta gostar e consumir determinada coisa, mas em *segredo* acaba consumindo algo não condizente com a predileção sustentada. Nesse caso, podemos imaginar uma situação na qual o ator gótico diga gostar de ler *Anne Rice*, ainda que *secretamente* ele prefira ler romances ao estilo de *Crepúsculo*.

De acordo com Goffman (2013, p. 71), muitos atores possuem ampla capacidade e motivos para realizar uma representação falsa e, segundo o autor, somente a vergonha, a culpa ou o medo os impedem de fazê-lo. Na internet, devido à ausência da presença física do ator, torna-se ainda mais fácil o empreendimento de uma representação falsa. Goffman (2013, p. 75) ainda nos diz que algumas técnicas de comunicação, tais como a insinuação, a ambiguidade estratégica e as omissões essenciais, permitem ao informante enganador aproveitar-se da mentira sem tecnicamente dizer nenhuma.

¹¹ <https://www.facebook.com/NemiMontoya?fref=ts>, acessado em 13 de novembro de 2014.

Segundo o autor, ser determinado tipo de pessoa não significa apenas ter os atributos necessários, mas também manter os padrões de conduta e aparência que o grupo social associa a ela (GOFFMAN, 2013, p. 88). Assim, podemos considerar a importância dos códigos visuais para os góticos que, de acordo com Kipper (2008), tanto servem como fator de identificação entre os membros da subcultura como também servem como fator de diferenciação do restante da sociedade.

Quando existe um conflito na representação perante públicos distintos, os atores utilizam como estratégia a divisão de público. Goffman (2013, p. 152) coloca que os atores podem dividir seu público de modo que os indivíduos que os assistem em um de seus papéis não sejam os mesmos que o observem em outro. Podemos visualizar uma situação na qual um ator gótico utilizaria uniforme corporativo para trabalhar e consideraria que sua representação no ambiente de trabalho poderia ficar desacreditada caso fosse visto utilizando roupas condizentes com a representação da subcultura gótica. Nos finais de semana, em eventos próprios, ele poderia utilizar roupas pretas, acessórios góticos e até mesmo maquiagem, pois existiriam dois públicos distintos e assim, duas representações distintas. No entanto, no Facebook, uma dessas representações terá de se sobrepor à outra, ou então deverá existir um equilíbrio entre elas, visto que ao adicionar à sua rede de contatos tanto seus colegas de trabalho quanto seus amigos góticos, não será possível separar a representação de um público para outro como acontece na vida off-line.

Goffman também trabalha com o conceito de *região*, que diz respeito a qualquer lugar que seja limitado de algum modo por barreiras à percepção. Já o conceito de *região de fachada* se refere ao lugar onde a representação é executada (GOFFMAN, 2013, pp. 120 - 121). No nosso trabalho serão analisados os perfis no Facebook como região de fachada. O autor também propõe o conceito de *região de fundo* ou *bastidores*, que seria o local onde os fatos suprimidos aparecem: “quando a atividade de alguém se passa na presença de outras pessoas, alguns aspectos da atividade são expressivamente acentuados e outros, que poderiam desacreditar a impressão incentivada, são suprimidos” (GOFFMAN, 2013, p. 126). Por exemplo, podemos considerar um ator que no seu perfil de Facebook apela para uma intensa representação gótica, mas evita expor que frequenta festas de outras subculturas (ou ainda, da cultura *geral*) tendo em vista não colocar em risco a sua representação gótica.

O ator deverá agir sempre com expressiva responsabilidade, visto que muitas ações insignificantes e inadvertidas podem, às vezes, transmitir impressões inapropriadas ao momento. Esses movimentos foram chamados de *gestos involuntários* (GOFFMAN, 2013, p. 225) e representam ameaça à representação sustentada. Como exemplo, imaginemos dois

indivíduos conversando, o ator tem por interesse manter uma representação atenta ao seu interlocutor, mas em algum momento pode olhar para o relógio distraidamente ou ainda fazer alguma expressão de descontentamento, indicando que, na verdade, ele não está considerando aquele momento realmente interessante.

De acordo com Goffman (2013, p. 83), temos a tendência a acreditar que as representações verdadeiras são coisas não organizadas propositadamente, sendo produto não intencional da resposta inconsciente do indivíduo aos fatos. Mas como já vimos, toda a atuação do ator tende a regular a percepção de seus observadores, sendo assim, o ator utilizará todas as estratégias necessárias para que sua representação esteja de acordo com a versão idealizada que ele faz de si mesmo.

Muitos dos casos trazidos por Goffman (2013) estavam sob a influência de uma época com fortes imperativos relativos às etiquetas sociais, sendo que muitos deles ou perderam significação na contemporaneidade, ou assumiram novas conotações, ou ainda foram substituídos por novos valores sociais. Ainda assim, entendemos que a base da necessidade de representação e manipulação de impressões mantém-se vigente e intensificada pela era da exposição pessoal, principalmente em sites de redes sociais. Logo, esse estudo da representação oferece grande contribuição para que consigamos compreender como os atores se representam em seus perfis no Facebook.

2.2 Discurso

Foucault (1999, p.9) coloca que em toda a sociedade, a produção do discurso é controlada, organizada e redistribuída através de métodos como a exclusão e a interdição, que buscam conter seus poderes e perigos, dominar seu acontecimento aleatório e evitar sua materialidade. Essa preocupação em conter o discurso já indica a força que ele representa. Assim, podemos perceber que o discurso tanto pode servir para criar a ordem, mantê-la, representá-la ou ainda subvertê-la.

O discurso torna-se uma realidade material quando algo é escrito ou pronunciado e sempre é carregado de poder (FOUCAULT, 1999, pp. 8, 13). O poder aqui está relacionado ao fato de que quando um discurso é dominante, outros são silenciados. De tal modo, podemos estabelecer um paralelo entre a cultura hegemônica e as subculturas. O discurso da cultura hegemônica privilegia determinados valores e práticas em detrimento de outras. O conceito de boa aparência, por exemplo, está ligado a um conjunto de predefinições que

regulam a percepção dos sujeitos. O estilo gótico, dentro dessa perspectiva, pode ser visto como em desacordo com a noção de boa aparência, configurando-se como um discurso subversivo.

Foucault (1999) diferencia o papel do *autor*, como princípio de agrupamento do discurso, como unidade e origem de suas significações; o papel dos *comentários*, que constituem a categoria da massa de textos que comentam, glossam e se repetem; e o papel da *disciplina*, que é um princípio de controle de produção, sendo que o *status* de verdadeiro recebe conotações de acordo com os métodos e verdade por ela estabelecidos. Esses papéis agem como funções restritivas e coercitivas na criação dos discursos. Para o autor, o primeiro grupo é responsável pelo poder do discurso, o segundo, por regular sua aparição, enquanto o terceiro determina as condições de seu funcionamento.

Foucault (1999, p. 22) também nos fala no imperativo do discurso verdadeiro. Baseados na *verdade* absoluta, surgem os discursos institucionalizados, ou seja, fórmulas, textos, regras que, conforme determinadas circunstâncias, são ditos e se repetem, como os discursos religiosos, jurídicos, alguns literários e, por vezes, os científicos:

o discurso nada mais é do que a reverberação de uma própria verdade nascendo diante de seus próprios olhos; e, quando tudo pode, enfim tomar a forma de discurso, quando tudo pode ser dito e o discurso pode ser dito à propósito de tudo, isso se dá porque todas as coisas, tendo manifestado e intercambiado seu sentido, podem voltar à interioridade silenciosa da consciência de si (FOUCAULT, 1999, p. 49).

Novamente pensando no nosso objeto de estudo, existem pseudoverdades *institucionalizadas* a respeito dos góticos, baseadas principalmente em estereótipos e preconceitos. Kipper (2008, p. 61) trabalha em seu livro com uma seção destinada a esclarecer *cinco coisas que os góticos não são*, atribuindo principalmente à mídia o papel de divulgação desses estereótipos e caricaturas. Relativo às falsas características dos membros da subcultura, o autor cita que os góticos são vistos como: “deprimidos, mal-humorados, suicidas, vândalos de cemitérios, pessoas que só gostam de sofrer” (*ibidem*), ou ainda que classificam a identificação com a subcultura como apenas *uma fase difícil*. É um discurso formado e repetido que orienta a maneira como os membros dessa subcultura são percebidos por parte da sociedade.

Interessa-nos substancialmente os princípios que regem os discursos, considerando os princípios da inversão, da descontinuidade, da especificidade e da exterioridade. O princípio da inversão trata de desconstruir a ideia de discurso como uma instância fundamental e criadora; o caráter da descontinuidade do discurso propõe percebê-lo como

práticas descontínuas; a especificidade coloca o discurso como prática e não como um jogo de significações prévias que deveriam ser decifradas; complementarmente, a exterioridade propõe não procurar por um núcleo de sentido escondido no discurso, mas sim concentrar-se em compreender o que o discurso representa em sua exterioridade, ou seja, qual o seu papel no mundo (FOUCAULT, 1999).

De tal modo, Foucault (1999, p. 57) indica como princípios reguladores de análise a noção de acontecimento, em oposição à de criação; a noção de série, em oposição à de unidade; a noção de regularidade, em oposição à de originalidade; e por fim, a noção de condição de possibilidade, em oposição à de significação. De acordo com essa proposta, o autor coloca que os discursos devem ser tratados como acontecimentos discursivos.

Aplicando essas noções, devemos estar cientes de que o discurso gótico não é uma força criativa e original de cada sujeito, com significados emblemáticos que precisam ser decifrados. O discurso gótico, assim como qualquer outro discurso, apresenta regularidades e representa determinadas práticas sociais e culturais.

Se pensarmos na produção de textos góticos, a escolha lexical representa um papel fundamental para a evocação dos sentimentos e estados próprios desse estilo. Da mesma forma, as imagens, os textos, a música, a dança, a moda, a arte, os sujeitos são dotados de linguagem própria capaz de remeter ao mesmo efeito discursivo.

Mais importante do que o conteúdo do discurso é o papel que ele desempenha no mundo e na ordenação, se relacionando intrinsecamente com o poder e até mesmo com a violência, no sentido de que existe um discurso que impera e constringe outros. Interessa-nos identificar de que forma os membros da subcultura gótica reproduzem o discurso gótico e a regularidade que esse mesmo discurso mantém em manifestações literárias, cinematográficas e musicais.

Foucault (*apud* FISCHER, 2001, p. 198) propõe a não simplificação dos discursos à antiga ideia de que eles são apenas um conjunto associado aos signos linguísticos e suas significações, fechados em determinados significados. Isso quer dizer que ao identificarmos o discurso gótico, não tentaremos buscar nenhum sentido oculto, capaz de revelar o que de tão misterioso estaria contido na constituição daquilo que é gótico. E sim, compreender como de fato esse discurso serve para a representação dos sujeitos, tendo por base que esses sujeitos são constituídos por discursos.

2.3 Representação e Discurso Góticos

Consideramos arriscado dissociar o conceito de discurso (FOUCAULT, 1999) do conceito de representação (GOFFMAN, 2013). Tendo por base que os indivíduos são constituídos pelos discursos, é inegável que esses discursos tomem forma na representação dos atores sociais.

Sendo assim, nesta seção, buscaremos retomar as características do gótico encontradas na literatura, no cinema, na música e também nos indivíduos góticos enquanto grupo formador da subcultura, apontando de que maneira elas estão presentes nas práticas sociais dos atores, além de compor todo um arcabouço subcultural próprio.

Vimos que a melancolia é uma das características presentes nas manifestações do gótico. Nesse ponto, é imprescindível demarcarmos que a melancolia é diferente da depressão (KIPPER, 2008, p. 61). Enquanto a primeira está mais relacionada à maneira específica de ver e sentir a vida, aliada às propensões introspectivas e sensíveis dos góticos, a segunda é um distúrbio biológico, ou seja, uma doença. Portanto, o fato da melancolia estar presente na subcultura não faz com que os góticos sejam necessariamente depressivos.

O pessimismo é uma marca encontrada em alguns romances e poemas, filmes e músicas góticas cuja descrença em um *futuro melhor* impera. Já o humor negro consiste em acrescentar toques macabros ou mórbidos em situações cômicas (ZILLES, 2003), estilo principal da *Família Addams* e evidentemente presente em muitas bandas pós-punks.

Assim como o sombrio, obscuro e o macabro, que são os elementos essenciais nessa subcultura (KIPPER, 2008, p. 46), a morbidez possivelmente é a característica mais acentuadamente gótica, pois está discursivamente presente nas roupas pretas e na maquiagem *pesada* dos góticos. Frequente em quase todas as esferas do gótico, a melancolia é o elemento agregador das demais características.

O grotesco se alia ao caráter subversivo e perturbador do gótico. É aquilo que confunde os sentidos e retira o observador de suas certezas, alterando as concepções de belo e monstruoso. Manifestado em personagens e mitos, como o vampiro, o Frankenstein, os zumbis, os fantasmas, é aquilo que não está nem vivo, nem morto (KIPPER, 2008, p. 73). O grotesco também está ligado à manifestação da criatividade (RADHE, 2007) e ao caráter onírico que a subcultura recebe.

A inclinação ao noturno está diretamente relacionada às características do sombrio, obscuro e macabro acima abordadas. Tem relação também com o mito do vampiro, que a partir de *Nosferatu* (1922) recebeu a ligação ao quase exclusivamente noturno, representando metaforicamente aqueles que são renegados pela luz e condenados à escuridão. Estendido à subcultura gótica, Silva (2006) salienta os hábitos notívagos dentro das práticas do grupo.

O misticismo espectral, além de ser um dos componentes das histórias de terror góticas, também é uma forma de negação da realidade racional. Logo, a morte é muitas vezes personificada dentro das ocorrências do gótico. No entanto, devemos considerá-la mais como uma reflexão sobre o existencialismo, ou como Kipper (2008, p. 17) coloca: “lembrar da morte e do *carpe diem*”. Como o autor ainda salienta, não se trata de pessimismo puro, mas sim de uma forma de não ignorar algo inevitável.

A androginia (com favorecimento do feminino) está diretamente associada à valorização de características comportamentais e estéticas socialmente consideradas do feminino, além da já citada capacidade de “demonstrar o melhor do feminino e o melhor do masculino em uma só pessoa” (SILVA, 2006, p. 116). Assim, muitos homens na subcultura gótica utilizam inúmeros acessórios, maquiagens e cabelos compridos como forma de explorar as características femininas e brincar com os parâmetros impostos pela cultura tradicional.

Como vimos anteriormente, os polos sexo e morte são considerados por Baddeley (2002) essencialmente góticos. Assim, a sensualidade e o erotismo estão ligados também ao mito vampírico e podem estar relacionados ao fetiche e algumas manifestações BDSM, que muitas vezes compõem o visual gótico como uma expressão contracultural e estética.

A subversão contracultural diz respeito principalmente à inadequação a alguns valores e práticas da sociedade e cultura geral. Diferentemente do punk rock, que foi um movimento musical com teor mais anárquico, acreditamos que o gótico não proponha novas configurações políticas para a sociedade. Assim, a subversão contracultural está mais ligada à expressão da inadequação dos góticos através de práticas sociais e culturais próprias. São inúmeras características consideradas suspeitas pela sociedade tradicional (BADDELEY, 2002, p. 12), o que fez com o gótico se configurasse como uma manifestação avessa aos padrões culturais e assumisse de bom grado um termo que teve implicações pejorativas durante a sua representação histórica, acontecendo o que Baddeley apontou como: “Se as pessoas zombeteiramente o rotulem de vampiro ou bruxa, por que não seguir a maré e adotar o papel com prazer?” (BADDELEY, 2002, p. 12).

Silva (2006) identificou o nomadismo, com a apropriação de espaços públicos como uma das características do grupo. De tal modo, os góticos percorrem as cidades sustentando um visual que, como já dissemos anteriormente, funciona como discurso gótico, se contrapondo ao restante da sociedade. Essa manifestação visual muitas vezes pode assumir um caráter exagerado e teatral, levando ao conceito de *camp*, trabalhado por Baddeley (2002) e também por Kipper (2008). O *camp* é a representação elevada ao seu nível extremo, tendo por base que Goffman (2013) coloca que todos os indivíduos da sociedade representam e, portanto, são atores desempenhando papéis sociais. O *camp* acaba sendo um deboche à constante negação de que estamos atuando em oposição à ideia vigente de que ações e reações são espontâneas.

Obviamente, existem inúmeras outras características peculiares aos góticos, contudo, buscamos fazer um apanhado geral dos elementos mais proeminentes. Também é importante ressaltarmos que nem todas essas qualidades estão concomitantemente presentes em todas as vertentes dos góticos.

Acreditamos que tais abordagens nos darão subsídios para a compreensão do discurso manifestado e para a representação sustentada nas postagens de membros da subcultura gótica em seus perfis de Facebook. Sendo assim, no próximo capítulo, buscaremos compreender quais são as alterações que a linguagem e a representação sofrem ao serem transpostas para o meio digital.

3 LINGUAGEM E REPRESENTAÇÃO ONLINE

Quando passamos do ambiente off-line para o ambiente online, muitas informações sofrem alterações ou, ainda, são perdidas, necessitando de novos meios para tornar a representação efetiva. A seguir, buscaremos compreender de que forma acontece a socialização online, quais são as modificações que a comunicação sofre quando mediada pelo computador, quais são as estratégias para reconstrução do contexto e representação do *self* no ciberespaço. Tais discussões nos possibilitam investigar a forma como os góticos se representam em seus perfis no Facebook.

3.1 Socialização online

Para Hampton (2004), o crescimento dos computadores e da internet nas casas fez com que também aumentasse o debate sobre a natureza da comunicação e como a comunicação mediada pelo computador tem influência sobre as relações humanas. De acordo com o autor, quando tudo é online, as pessoas rejeitam os locais físicos, que estão em evidente decadência no último quarto de século. Dentre os principais motivos para essa decadência, podemos destacar a violência das cidades, a demanda de tempo na correria cotidiana, o dispêndio financeiro quando os espaços de socialização são privados, e também a arquitetura das cidades, que são projetadas sem áreas públicas destinadas para a prática social e nas quais a área residencial está isolada tanto dos locais de trabalho quanto dos espaços públicos próprios para a interação social, os chamados terceiros lugares (OLDENBURG, 1997). Sendo assim, Hampton (2004) indica que a internet aparece como uma alternativa que substitui os antigos espaços públicos de socialização.

Putman (*apud* HAMPTON, 2004) diz que os indivíduos estão passando menos tempo com os amigos, os parentes e os vizinhos devido a alguns fatores como suburbanização, globalização, mudança na estrutura familiar, pressões financeiras e temporais, mas principalmente por causa da televisão. Para o autor, o declínio da socialização em lugares públicos ocorreu antes da internet, pois, segundo ele, as pessoas tendem a socializar mais em pequenos grupos privados do que em grandes grupos em espaços públicos.

Para Hampton (2004), as pessoas aceitaram o não-envolvimento, a impessoalidade e a indiferença na vida urbana, fazendo com que compartilhassem interesses comuns e

identificação, mas não necessariamente o mesmo espaço físico. Assim, o autor acredita que a internet rapidamente nos conecta com pessoas de interesses comuns, nos oferecendo um *lugar* para sociabilizarmos e manifestarmos tanto a nossa individualidade quanto a nossa pertença a grupos.

Complementarmente a essa ideia, Meyrowitz (*apud* BARNES, 2005) afirma que as mídias eletrônicas foram responsáveis pelo desaparecimento da noção de espaço. Isso quer dizer que muitas vezes conhecemos virtualmente inúmeros lugares que podem estar bem distantes fisicamente, e também quer dizer que o espaço físico não precisa existir para que as pessoas sintam-se próximas umas das outras. Familiares distantes, amigos que mudaram de cidade, pessoas que conhecemos através da internet, todos eles não partilham do mesmo espaço físico, mas ainda assim podem estar conectados conosco no ambiente online, diminuindo, dessa forma, a sensação de distância e possibilitando a manutenção de laços sociais.

A internet, ainda que, segundo alguns autores, possa reduzir nosso contato em comunidades físicas, possui um importante papel para a formação de novas amizades. Tendo em vista que dentro do ambiente virtual é possível encontrarmos qualquer (ou quase qualquer) grupo de interesse e as pessoas tendem a formar laços com aqueles com quem se identificam, muitas das relações originadas na internet podem se mover para o mundo off-line (HAMPTON, 2004). No grupo do Facebook Subcultura Gótica no Século XXI¹², existe um tópico sob o título “[DE ONDE VOCÊ É] diga sua cidade e estado e encontre góticos na sua região”¹³. Essa referência à localidade não teria outro propósito senão o de estreitar laços off-line, fazendo com que as pessoas procurem pela companhia física de outros góticos além do contato virtual já possibilitado pela rede.

Barnes (2005) partilha da ideia de que a internet criou um novo tipo de ambiente social no qual as pessoas podem se conhecer e interagir. É possível fazermos um paralelo com centros de convivência, praças e demais ambientes públicos, festas, além de outros eventos em que efetivamente as amizades eram iniciadas. Logo, a autora acredita que a internet surgiu para somar a esses espaços quanto à possibilidade de conhecer pessoas.

De acordo com Recuero (2009, p. 138), é no ciberespaço que as relações são prioritariamente construídas, através da interação mediada por computador. Muitos acreditam

¹² <https://www.facebook.com/groups/subculturagotica21st/>, acessado em setembro de 2014.

¹³ <https://www.facebook.com/groups/subculturagotica21st/permalink/252053224905034/>, acessado em setembro de 2014.

que a mediação pelo computador, inclusive, facilita para que os atores demonstrem intimidade e proximidade nas relações sociais.

A internet também criou a percepção de espaço imaginário compartilhado (BARNES, 2005, p. 67), dessa forma o indivíduo não precisa estar no mesmo ambiente físico para se sentir próximo de outros com quem interage e/ou tem afinidades. Pensando nos góticos, que são o nosso objeto de estudo, os indivíduos que se encontram em cidades nas quais a cena gótica é pouco evidente podem utilizar o ciberespaço para socializar e trocar informações com outros góticos. Como vimos no primeiro capítulo, antes da popularização da internet, esses espaços físicos de fato existiam e possuíam caráter fundamental para a propagação da subcultura, como foi o caso do *club* londrino *BatCave*, responsável pela chamada geração *Batcave*¹⁴, o *club* norte-americano *Fetish* e, no Brasil, a casa noturna *Madame Satã*.

É evidente que a internet tornou-se o escapismo para a falta de tempo e espaço para a socialização, sendo um espaço de convivência acessível em qualquer lugar. Ainda que seja um ambiente virtual, através dele torna-se possível facilmente conhecer pessoas novas, inserir-se em grupos de interesse/discussão e fazer com que essas amizades migrem para a socialização off-line, como já foi dito anteriormente.

3.2 Linguagem e Comunicação Mediada pelo Computador

Quando um ator 1 está em seu quarto e, através do seu computador, se conecta a um chat e interage com um ator 2, que está na sua casa, conectado a partir de seu computador, onde de fato estão esses atores? Esse ambiente virtual que se forma sem um espaço físico comum é chamado de ciberespaço.

De acordo com Lemos (*online*), o termo *cyberspace* foi inventado pelo escritor *ciberpunk* de ficção científica William Gibson em seu livro de 1984, *Neuromancer*: “para Gibson, o ciberespaço é um espaço não físico ou territorial, que se compõe de um conjunto de redes de computadores através das quais todas as informações (sob as suas mais diversas formas) circulam” (LEMOS, *online*). Contudo, o autor coloca que o conceito de ciberespaço é visto atualmente a partir de duas perspectivas: como o lugar onde estamos quando entramos num ambiente virtual (realidade virtual) e como o conjunto de redes de computadores, interligadas ou não, em todo o planeta (BBS, videotextos, Internet...). Esse ambiente então

¹⁴ <http://www.modanamusica.com/2011/04/geracao-batcave.html>, acessado em setembro de 2014.

surgido possui características específicas que se diferenciam do espaço físico. Conseqüentemente, a comunicação utilizada para interação no ciberespaço possui caráter dessemelhante daquele utilizado pelas pessoas durante as interações face a face.

Walther (1995) aponta que a comunicação mediada pelo computador (CMC), em suas variadas formas, é parte integrante da iniciação, desenvolvimento e manutenção das relações interpessoais. Portanto, é de fundamental importância entender de que forma a comunicação sofre mudanças ao ser transposta para o meio digital. Por definição, o discurso¹⁵ mediado pelo computador é a comunicação produzida quando pessoas interagem umas com as outras através da transmissão de mensagens via uma rede de computadores. É um estudo interdisciplinar focado na linguagem e na linguagem em uso nos ambientes virtuais de rede de computadores (HERRING, *online*, p. 1).

Existe uma visão recorrente de que a linguagem na comunicação mediada pelo computador é menos correta, pouco complexa e coerentemente inferior à linguagem escrita padrão. Mas ainda que a linguagem mediada pelo computador frequentemente se utilize de recursos considerados não-padrão, uma pequena porcentagem desses erros acontece por falta de atenção ou falta de conhecimento da forma padrão de linguagem. Na maioria das vezes, tais recursos são escolhas deliberadas feitas pelos usuários para economizar esforço na escrita, para imitar os recursos da linguagem falada ou ainda para se expressarem criativamente (HERRING, *online*, p. 5).

Herring (*online*, p. 6) explica que e-mails, por exemplo, com características informais costumam utilizar atributos da linguagem informal, tais como: contrações, abreviações, uso de letra minúscula ao invés de letra maiúscula, omissão de pontuação e de algumas palavras com funções gramaticais. Como já foi dito anteriormente, tais usos em desacordo com a linguagem padrão refletem um comportamento que busca adaptação ao meio, e não desconhecimento das normas linguísticas.

Deste modo, segundo Herring (*online*, pp. 2, 3), as características do meio têm conseqüências fundamentais para o entendimento da natureza da linguagem mediada pelo computador. A autora coloca que frequentemente a rede de computadores é considerada um meio de comunicação distinto da fala e da escrita, mas, por vezes, também se configura como uma mistura dos dois. Em geral, a linguagem no meio digital costuma ser mais rápida que a linguagem escrita, mas ainda assim mais lenta do que a fala.

¹⁵ Paralelamente, estamos trabalhando com o conceito de discurso a partir da visão de Foucault (1999), sendo de fundamental importância não confundirmos com o sentido de discurso utilizado por Herring. Decidimos manter o termo *discurso* por ela utilizado, mas, no decorrer do trabalho, abordaremos como *linguagem* para demarcarmos a diferença com o conceito de discurso como prática social, anteriormente exposto.

Hilgert (2006) faz contrapontos entre a comunicação face a face (CFF) e a comunicação na internet (CINT)¹⁶. Ele nos diz que, ainda que as pessoas escrevam durante a interação através do computador, elas se sentem falando, fazendo com que ocorra a construção de texto *falado* por escrito, que chamaremos de *escrita oralizada*.

Segundo Hilgert, a escrita, juntamente com as características de produção da conversação pela internet, assumirá particularidades próprias. Os autores trazidos por Hilgert, Koch e Oesterreicher (1994, 1990 e 1985, *apud* HILGERT, 2006, p. 2) distinguem os termos de fala e escrita a partir da abordagem do meio, cujas principais características seriam: enquanto a fala compreende a manifestação fônica, a escrita corresponde à manifestação gráfica. Já a concepção de texto tem a ver com a sua intenção e formulação: o texto falado tem alto grau de intimidade, privacidade, envolvimento emocional e espontaneidade entre os interlocutores.

O texto falado também é fortemente marcado por fatores não linguísticos, “teria pouco ou nenhum planejamento prévio, fato que lhe daria um caráter essencialmente processual e provisório; apresentaria uma estruturação sintática extensiva, linear e agregativa e uma densidade informacional diluída” (HILBERT, 2006, p. 3). Por tais características, o autor salienta que textos escritos e falados não são tão antagônicos como poderíamos supor.

Abordando a conversação mediada pelo computador a partir dos suportes de e-mails e as mensagens online, o autor concluiu que a interação acontece a partir de mensagem escrita por força do meio eletrônico, contudo os usuários sentem-se em uma interação falada, pois, ainda que a interação seja escrita, ela apresenta essência dialogal. Dessa forma, é possível perceber que a divisão entre fala e escrita são classificações fluídas, apresentando uma forte relação com a formalidade empregada e a proximidade entre os interlocutores.

As características da conversação por telefone são próximas de cartas e bilhetes, que possuem um todo de sentido independente; já a CINT funciona por turnos, construindo o sentido a partir da interação. E, ao contrário de uma carta ou bilhete que é endereçada a alguém conhecido, a conversação em salas de bate-papos, por exemplo, pode ser dirigida a pessoas desconhecidas ou escondidas atrás de apelidos (HILBERT, 2006). Complementando essa ideia, Herring nos diz que, na comunicação mediada pelo computador, a audiência é invisível e frequentemente desconhecida. Ora, se considerarmos o estudo da representação realizado por Goffman (2013), perceberemos que esse desconhecimento da audiência pode ser um empecilho no processo de representação, visto que o ator sempre leva em

¹⁶ A CINT pode ser diretamente relacionada ao termo que estamos tratando por CMC, no entanto, preferimos manter a terminologia utilizada pelo autor.

Sobre a troca de turnos, Herring (*online*, p. 6), explica que duas propriedades do computador como meio de comunicação podem gerar obstáculos à gestão de interação. Um deles diz respeito ao discurso interrompido, no sentido de que as mensagens são postadas na ordem recebida pelo sistema, sem levar em conta ao que exatamente essa mensagem responde. O outro problema seria a falta de *feedback* causada pelas pistas audiovisuais. Se pensarmos numa conversa face a face, temos diversas pistas gestuais que indicam a continuação do assunto que estamos tratando. Na CMC, essas pistas são perdidas e a conversa poderá passar de um assunto para outro sem que uma das partes concorde totalmente com essa mudança.

Hilgert (2006) defende que a sobreposição de turno inexistente na internet por imposição do sistema que organiza as mensagens sempre uma acima da outra, no entanto, é comum vermos enunciados inacabados que a pessoa envia antes de completar o seu sentido. Ainda é possível que o interlocutor, na ânsia de *falar*, envie mensagens sem ler as que lhe estão sendo dirigidas, resultando no estabelecimento de uma conversa deslocada em relação aos assuntos, ainda que isso possa ocorrer por um breve período.

Ainda sobre os turnos, Hilgert (2006) coloca que eles costumam ser mais curtos, primando pela dinâmica pergunta-resposta, cumprimento-cumprimento, favorecendo a **objetividade**. Também por não termos a presença do interlocutor, nem mesmo sua voz (como em uma conversa telefônica), e assim não lhe darmos nenhum *feedback* linguístico (certo, concordo, sei, isso aí, de fato), paralinguístico (mhm, ahã) ou extralinguístico (gestos, mímicas, sorrisos)¹⁷ quanto ao interesse que suas considerações estão despertando, os turnos tendem a ser mais curtos (HILGERT, 2006, p. 22).

O autor coloca que o fato de as pessoas não se conhecerem quando conversam na internet dispensa a hierarquia de quem sabe mais sobre determinado assunto. No entanto, essa teoria não se aplica a todos os casos de CINT, visto que muitas pessoas que se conhecem no mundo online também possuem alguma relação no mundo off-line.

Recuero (2009b, p. 119), com base nas características da teoria da conversação, trabalhada por Marcuschi (2006), coloca como pontos cruciais para caracterizar uma conversação:

- (a) interação entre pelo menos dois falantes; (b) ocorrência de pelo menos uma troca de falantes; (c) presença de uma sequência de ações coordenadas; (d) execução em uma identidade temporal; (e) envolvimento numa interação ‘centrada’ (RECUERO, 2009b, p. 119).

¹⁷ Os exemplos utilizados nesse parágrafo são próprios do autor.

A autora, no entanto, aponta alguns diferenciais quando a conversação é transposta para o ciberespaço e mediada pelo computador. A comunicação mediada pelo computador **privilegia o anonimato** em detrimento da identificação, ela também é caracterizada pelo **distanciamento físico dos interlocutores**, possui **persistência no tempo**, ou seja, as conversas podem ser acessadas em datas diferentes de sua ocorrência, e **favorecimento do texto**, ao invés de som e vídeo. Outro fenômeno característico da CMC seria o **espalhamento**, isto é, as conversas mediadas pelo computador tendem a espalhar-se por diversas ferramentas e sistemas (RECUERO, 2009b, p. 119). Por exemplo, duas pessoas que se conhecem em uma sala de *chat* na qual impera a conversa coletiva, podem almejar um estreitamento de laços sociais e optarem por uma conversa privada em outra ferramenta, como o Skype. Posteriormente, eles podem se tornar *amigos* no Facebook e também *seguidores* um do outro no Twitter, isto é, a interação não precisa necessariamente ficar restrita a apenas uma ferramenta de comunicação, podendo se espalhar por outras plataformas.

A comunicação mediada pelo computador pode ser principalmente de dois tipos: síncrona ou assíncrona. O tipo de comunicação síncrona ou assíncrona tem a ver com a expectativa de resposta: enquanto na conversa síncrona espera-se que a resposta seja imediata, visto que os atores estão online ao mesmo tempo (como no caso de bate-papos), na comunicação assíncrona, a expectativa é de que a mensagem não tenha retorno instantâneo (como quando enviamos um e-mail ou comentamos no weblog de alguém, por exemplo) (RECUERO, 2009, p. 32). É claro que esses domínios se confundem quando pensamos em apropriações distintas dos meios como, por exemplo, pessoas que respondem a e-mails de forma síncrona, sendo que esse meio tem características próprias da função assíncrona.

Sobre as características específicas das mensagens, é importante salientar que as mensagens síncronas permitem um pouco mais de planejamento do que a mensagem falada, mas ainda assim exigem maior rapidez de resposta, contrastando com a forma assíncrona, na qual a pessoa pode planejar a mensagem e editá-la (HERRING, *online*, p. 6). Júlio (2005, p. 4) cita que no IRC, por exemplo, a rapidez de resposta e conseqüentemente de raciocínio são tão essenciais quanto numa conversa face a face. Isso tem a ver com a sincronicidade do meio. Mas mesmo assim, são estabelecidos alguns códigos tácitos de conduta e etiqueta no ciberespaço. Por exemplo, ainda que saibamos que o e-mail é uma ferramenta de utilização assíncrona, caso o destinatário leve muito tempo para retornar é provável que busquemos formas síncronas como o Skype ou um telefone, por exemplo, com a impressão de que o e-mail não funciona plenamente como ferramenta de comunicação para aquele sujeito.

O **endereçamento** aparece como uma estratégia utilizada pelos participantes de *chats* síncronos com várias pessoas para manter a coerência da conversa (HERRING, *online*, p. 7). Endereçar a mensagem significa colocar o nome da pessoa com quem se quer falar. Isso acontece também no Facebook, quando muitas pessoas comentam uma postagem, como podemos ver exemplificado abaixo.



Figura 16: Exemplo de endereçamento em comentários do Facebook. Fonte: Facebook

Júlio (2005) explica que a ausência física da fonte torna possível que ocorram deformações na comunicação. O que seria grosseiro na comunicação face a face, como não responder a alguém, torna-se uma alternativa no meio digital. Ainda assim, é importante que tenhamos em mente que as pessoas *representam*, buscando formar, reforçar ou manter uma imagem de si mesmos no ambiente online tanto quanto no mundo off-line, portanto, é pouco provável que alguém queira para si a imagem de displicente ou grosseiro.

Barnes (2005, p. 62) aborda as contribuições do sociólogo Goffman, que dividiu o comportamento social em duas grandes categorias: *back region (backstage)*, que se relacionaria às pessoas quando essas estão por *trás do palco*, e *front region (on stage)*, que estaria ligado às pessoas *no palco*. Baseado na proposta de Goffman, as pessoas que estão *no palco* costumam ser educadas, polidas e respeitáveis, em contraste com momentos em que estão *atrás do palco* e costumam reclamar e criticar os outros. Comumente no cotidiano são percebidos esses tipos de comportamentos em que as pessoas procuram ser agradáveis na presença de outros, mas, ao estarem em companhia de pessoas mais próximas e íntimas, abandonam certos preceitos de amabilidade. Ele ainda nos diz que pessoas no palco apresentam dois tipos de informações, as que são deliberadamente comunicadas através da linguagem e aquelas informações que *escapam* através de gestos, tom de voz e aparência. Tais significações, com relação às informações fornecidas durante a interação, dão suporte à chamada *Teoria dos Sinais Filtrados*.

3.2.1 Teoria dos Sinais Filtrados e Modelo SIDE

A teoria dos sinais filtrados, cujo termo, cunhado por Culnan e Markus (1987), descreve um grupo de teorias que compartilham a premissa de que a CMC é caracterizada pela ausência de pistas não verbais, e essa ausência obstrui o cumprimento das funções sociais que normalmente envolvem tais pistas. Short, Williams, e Christie's (1976), citados por Walther, dizem que formas não verbais de comunicação são adicionadas ao conteúdo verbal, oferecendo assim sinais de contextos. A falta desse contexto, ou seja, de sinais não verbais, deixa o indivíduo resistente à influência do outro, desinibido e beligerante (WALTHER, 1995).

Isso explicaria muitas discussões que acontecem no ambiente online iniciadas pela interpretação errônea de uma (ou mais) das partes envolvidas na mensagem. Considerando que o indivíduo não possui pistas sobre o contexto, o tom da mensagem é aquele que ele lhe confere, isto é, um enunciado que a princípio deveria ser tomado como irônico, pela ausência de pistas, como, por exemplo, a entonação da voz (que muitas vezes é responsável pelo tom irônico), poderá ser tomado como agressivo e incitar uma discussão.

As pistas não filtradas deixadas na comunicação face a face estão ausentes na CMC e precisam ser substituídas por uma nova construção de contexto. Sendo assim, a CMC consiste numa tarefa comunicativa que exige mais esforço do sujeito em relação à conversação face a face (WALTHER, 1995).

Como já dissemos, as expressões faciais são muito importantes durante a conversação face a face; em razão da sua ausência no ambiente virtual, uma das formas de reconstrução de contexto consiste na simulação de expressões através de ícones chamados de *emoticons*, que procuram oferecer o contexto de emoções apesar da evidente limitação do meio (JÚLIO, 2005, p. 7).

Desde a introdução do uso do e-mail, as pessoas têm alterado as formas textuais, adicionando sinais não verbais em sua escrita, buscando compensar essa falta de contexto. De acordo com Barnes, brincar com a linguagem alterando as estruturas simbólicas e verbais adiciona informação emocional à mensagem, algo próximo da comunicação face a face (BARNES, 2005, p. 65).

Em *chats*, como o IRC, também foram estudadas as estratégias acerca da reconstrução de contexto:

não existindo expressões sociais, tom de voz, linguagem corporal, vestuário, ambiente físico comum ou quaisquer outras percepções contextuais indicadoras da presença física dos participantes num grupo social, os entusiastas da IRC servem-se de palavras para reconstruírem o contexto à sua imagem (RHEINGOLD, 1996, p. 200, *apud* JÚLIO, 2005, p. 4).

Judith Donath (1999, *apud* RECUERO, 2009, p. 28) sustenta que a percepção do outro é essencial para a interação humana. Ela mostra que, no ciberespaço, pela ausência de informações que geralmente permeiam a comunicação face a face, as pessoas são julgadas e percebidas por suas palavras. Essas palavras, constituídas como expressões de alguém, legitimadas pelos grupos sociais, constroem as percepções que os indivíduos têm dos atores sociais. É preciso, assim, colocar rostos, informações que gerem individualidade e empatia, na informação geralmente anônima do ciberespaço. Esse requisito é fundamental para que a comunicação possa ser estruturada.

Já o modelo SIDE (modelo de identidade social e de efeitos de desindividualização) considera a ausência de sinais não verbais no CMC como um impedimento da personalização e da expressão da individualidade no desenvolvimento de relações interpessoais online. Esse modelo prevê que a CMC mude os usuários em direção a uma forma diferente de relações sociais com base na autocategorização social. Tal teoria especifica dois fatores que direcionam o comportamento online: o primeiro é o anonimato visual - o modelo original argumenta que esse fator leva à **desindividualização**; o segundo fator diz respeito aos usuários que se orientam para alguma categoria social ou formação/integração a um **grupo** (WALTHER, 1995).

Assim, o modelo prevê que o sujeito seja orientado ao pertencimento de grupo em detrimento da manifestação da sua individualidade. Esse é um ponto interessante a ser ressaltado, pois, durante a análise dos perfis de góticos no Facebook, estará entre os objetivos da pesquisa perceber como essa identidade do grupo (a subcultura gótica) é manifestada através de perfis pessoais. Quais serão as formas de representar a unidade grupal, dentro de um perfil que expressa o individual? Essa questão será respondida na análise, por ora, consideramos conveniente apenas chamar atenção a esse tópico.

3.3 Representação na Internet

Barnes (2005) coloca que, diferentemente da comunicação face a face, na internet não temos como facilmente comprovar se as pessoas que interagem conosco são quem elas

dizem que são. Ainda que saibamos que na interação face a face o interlocutor também pode manipular a verdade, a ausência da presença física deste interlocutor na internet dificulta ainda mais tal tarefa de reconhecimento.

Indo ao encontro dessa ideia, Júlio (2005, p. 3) indica que a principal causa das deformações nas comunicações, a tendência para assumir papéis diferentes ou ainda a construção de identidades alternativas mediadas pelo computador, são ocasionadas pela ausência da fonte. No contexto da internet, as pessoas têm a possibilidade de criar versões idealizadas de si mesmas ou criar uma nova persona. É comum vermos na internet alterações de biótipos (por exemplo, pessoas gordinhas que se descrevem como magras), de idade e até mesmo de gênero; as pessoas também podem mentir sobre sua origem, sua ocupação, ou seja, sobre quaisquer coisas com finalidade diversas, entre elas, a de seduzir, passar o tempo, enganar com objetivos secundários, persuadir e etc (BARNES, 2005).

Essa separação do corpo do processo de comunicação iniciou novas questões acerca da identidade e representação na internet, incluindo questões como a emergência do *ciberself*, personalidades idealizadas, presença na net e autorrepresentação (BARNES, 2005, p. 59). Pois, conforme abordado no parágrafo anterior, tal separação do corpo físico permite que as pessoas possam explorar seus melhores ângulos e suas melhores características para impressionar outras pessoas. O *ciberself* designa o *eu* que aflora no ambiente virtual (WASKUL E DOUGLAS, 1997, *apud* BARNES, 2005, p. 69). Essas relações acontecem entre sujeitos sem corpo, deslocados, anônimos, múltiplos-simultâneos e sem face. Barnes (2005, p. 77) apresenta duas principais vantagens do anonimato no ambiente virtual: uma se relaciona com a livre expressão do indivíduo e a outra está ligada à ilusão da criação de uma persona online.

Mas também são colocadas duas importantes implicações na apresentação social do *eu*: as pessoas querem criar impressões sociais significativas quando estão interagindo com outros; e, na comunicação face a face, as pessoas comunicam tanto através da informação compartilhada pela fala quanto através de gestos, expressões corporais e etc. Contudo, como dissemos anteriormente, em ambientes mediados essas informações são perdidas (BARNES, 2005).

Mead (*apud* BARNES, 2005) diz que a concepção de *eu* se originou da interação social com objetos e outras pessoas. Consequentemente, a consciência de si e dos outros leva à formação da identidade. Complementarmente a essa ideia, Júlio (2005, p. 9) coloca que nos mundos mediados por computador encontram-se personagens que nos fazem estabelecer uma nova relação com a nossa identidade.

Turkle (*apud* JÚLIO, 2005, p. 8) defende que os computadores podem expandir a presença física de um indivíduo. Quando um indivíduo cria um perfil no Facebook, por exemplo, sua representação torna-se presente naquele espaço; quando ele curte o comentário de um amigo, está se fazendo presente; quando ele comenta e interage com outros, também torna-se presente. São as interações no ciberespaço que alimentam a noção de presença do indivíduo.

Barnes (2005, p. 73) coloca que as pessoas podem se apresentar de inúmeras formas na internet, incluindo a personalização através do próprio endereço de e-mail, da criação de apelidos, perfis pessoais e linhas de assinatura. Essas intervenções buscam dar um tom pessoal a um sistema (sistema no sentido de que é praticamente igual a todos), modificar uma estrutura *à priori* dura, conferindo-lhe aspectos típicos da identidade do usuário.

De acordo com Döring, Lemos e Sibila, autores abordados por Recuero (2009, p. 26), a construção e expressão da identidade por parte dos atores no ciberespaço é um processo permanente. Conjuntamente, Júlio (2005, p. 6) explica que a construção de identidade no ciberespaço é um ato inconsciente e inevitável do qual os utilizadores não conseguem escapar. Considerando o sujeito fragmentado abordado por Hall (2006) e tomando como exemplo o perfil de uma pessoa no Facebook, esse sujeito poderá salientar características suas que considere mais interessantes e atraentes e mascarar outras, dando-lhe mais controle sobre sua representação no mundo online do que no mundo off-line, visto que muitas vezes nossos gestos e expressões faciais traem a representação que estamos tentando sustentar, como já foi discutido no tópico que apresenta a teoria dos sinais filtrados.

A internet vai ao encontro da teoria de que o *eu* é composto por um conjunto de *eus*, visto que ela possibilita que as pessoas assumam diferentes identidades (BARNES, 2005). Novamente utilizando como exemplo um perfil do Facebook, o indivíduo, por pertencer a diversos grupos sociais distintos, recriará vários *eus* diferentes em seu perfil para contemplar cada *eu* fragmentado. Assim, por exemplo, uma jornalista, que gosta de música erudita e pratica natação, em determinados momentos representará o seu *eu* jornalista, em outros, o seu *eu* apreciador de música clássica e ainda em outros, poderá favorecer a prevalência do seu *eu* esportista, que gosta de natação.

De acordo com Turkle (1995, *apud* BARNES, 2005, p. 68), a internet influencia positivamente as pessoas. Sua pesquisa de formação de identidade comprova que a comunicação mediada pelo computador pode ser benéfica para o desenvolvimento do indivíduo, pois em ambientes virtuais jovens podem experimentar as regras sociais, relacionamentos, sexo virtual sem, no entanto, ter que encarar as consequências do mundo

face a face. Esse ambiente é favorável sobretudo aos adolescentes, que podem experimentar uma variedade de diferentes *eus* manifestados nesse período. Contudo, também devemos refletir se isso não acabaria gerando certa irresponsabilidade e falta de discernimento nesses jovens, visto que quase toda liberdade lhes é dada no mundo virtual, fazendo com que desconheçam certos limites.

Poster (1990, *apud* BARNES, 2005, p. 69) fez três observações sobre o impacto da internet na representação do *eu*: (1) novas possibilidades de brincar com as identidades são possíveis; (2) sinais de gêneros são removidos para permitir que as pessoas divirtam-se com as regras de gênero; e o (3) sujeito apresenta-se deslocado do espaço e do tempo. Principalmente os aspectos (1) e (3) são relevantes ao nosso estudo. Consideremos o seguinte exemplo, um indivíduo que ainda não está ambientado na subcultura gótica, recém está conhecendo alguns elementos dessa subcultura que chamam a sua atenção sem, no entanto, fazer com ele se sinta plenamente confortável em incorporar o estilo a sua rotina diária, ainda assim, através de um perfil em site de rede social, ele poderá experimentar essa representação com mais intensidade sem necessariamente corresponder a ela diariamente por sentir-se inseguro em sustentar o estilo no seu cotidiano. No aspecto que corresponde ao deslocamento do espaço e do tempo, podemos ressaltar duas características indicadas por Silva (2006, pp. 39, 43 e 53) como próprias da subcultura gótica paulistana: o nomadismo e os hábitos notívagos.

O nomadismo é um ponto importante para o nosso trabalho, pois é a partir do percurso pela cidade e através da adoção de determinados locais, que ocorre uma espécie de ato político (SILVA, 2006, p. 43). No entanto, no ambiente virtual não existe apropriação do espaço público, o que faz com que a presença de góticos possa ser filtrada.

Outra tipicidade desse grupo, que recebe configurações alternativas no ciberespaço, é a de notívago. Nas cidades, sua principal associação é relativa ao período posterior ao pôr do sol, constituindo até mesmo o imaginário do grupo (SILVA, 2006, p. 43). No entanto, a internet pode oferecer novas configurações para a noção de tempo. Sendo assim, ainda que o gótico interaja durante a noite, essa interação recebe o caráter temporal de quem lê a sua postagem, que pode ser no mesmo instante, no dia seguinte, ou ainda vários dias depois - portanto, dissociando a sua imagem daquilo que é exclusivamente noturno. Pois, como já dissemos anteriormente, a representação na internet não torna necessária a presença física do sujeito.

Duas posições antagônicas surgiram com relação à identidade no ciberespaço: uma na qual a simulação constitui-se como um problema, visto que a possibilidade de simulação

entra em conflito com as noções de *realidade* e *verdade*; e a outra na qual a simulação aparece como solução às questões de identidade. Os adeptos dessa última posição seriam chamados de ciber-libertários, que percebem o mundo off-line como o espaço e o tempo em que estamos amarrados ao que realmente se é, em termos de preconceitos, pressões e hierarquias, principalmente devido à corporificação (SERRA, 2005, p. 130). Dessa forma, para os ciber-libertários, a internet seria vista como um ambiente de liberdade de expressão e até mesmo de manifestação das diversas identidades que constituem o indivíduo.

Serra (2005, p. 129) destaca o caráter interativo da internet, em que as relações são circulares entre usuário e usuário, usuário e documentos e também entre usuário e sistema. Para o autor, dessa forma, o usuário é tanto receptor quanto produtor e a identidade do sujeito é dependente das relações interativas que ali são estabelecidas. Como essas identidades são dependentes da rede de interações não somente humanas, mas também mecânicas, de acordo com o autor, fora do contexto das máquinas, a identidade não seria a mesma.

No ciberespaço, as interações se dão principalmente através de texto, ao invés da utilização de voz e imagens (SERRA, 2005, p. 30), assim, a *performance* acontece principalmente através daquilo que o sujeito escreve, construindo sua identidade a partir da premissa: “Você é o que você escreve”¹⁸. De tal modo, podemos esperar que a representação dos sujeitos, nos seus perfis de Facebook, acontecerá principalmente a partir da linguagem textual, na qual ele se utilizará de meios linguísticos para firmar sua identidade.

Mas não somente a linguagem em uso será totalmente responsável pela construção do *eu* no ciberespaço. Estudos em *chats*, por exemplo, demonstram formas de construção de uma identidade, não somente através do uso de palavras do ator, mas também de cores nas falas e do uso de *nicknames* que expressem alguns aspectos do *eu* (RECUERO, 2009, p. 29).

Para Serra (2005, pp. 117-118), a internet apresenta duas principais proposições com relação à identidade; uma é a de que ela serve ao chamado “jogo de identidades” e a outra, contrariamente, é a de que a internet é um meio de manutenção, reforço e aprofundamento das identidades off-line: “Esse caráter bipolar da internet é, simultaneamente, causa e efeito da natureza bipolar da sociedade a que Castells chama ‘sociedade em rede’, oscilando entre o global e o local, o universal e o particular, a humanidade e o eu” (SERRA, 2005, p. 117). Assim, o autor defende que existe uma complementaridade entre os domínios online e off-line. E, a partir do seu enunciado, podemos concluir que a fragmentação da identidade tem

¹⁸ “You are what you type” – nota do autor: “Cf. Don Slater, “Social Relationships and Identity Online and Offline” in Lievrow, Livingstone (org.), *The Handbook of New Media. Social Shapping and Consequences of ITCs*, p. 536.

mais a ver com a época histórica em que vivemos do que propriamente com a possibilidade de exploração de inúmeros *eus* que os meios digitais nos oferecem.

Júlio (2005, p. 14), baseado nos estudos de Turkle, identifica que possuímos inúmeras facetas do nosso caráter que se sobressaem umas às outras conforme a necessidade, tal conceito é aplicado à *saturação do eu*. O *eu saturado* de Sherry Turkle é diferente do eu múltiplo por ser muito mais fluido, no qual várias das facetas na nossa personalidade acabam por se sobrepor num jogo de forças conforme as situações. Essa ideia contempla a noção de uma mente coletiva, construída a partir de outros, em que os mundos são construídos por palavras ou interfaces gráficas (JÚLIO, 2005, p. 16). Para ele, a chave para a sobrevivência em sociedade é sermos múltiplos e coerentes, o que quer dizer que, ainda que possamos ser vários, é necessária uma harmonia entre esses diferentes *eus*.

Como vimos nesta seção, o indivíduo no ciberespaço é dissociado do seu corpo físico, fazendo com que ele recorra a inúmeras estratégias com o intuito de se representar.

3.4 Interações em Sites de Redes Sociais

Tendo como pano de fundo a chamada *Guerra Fria*, foi criado um departamento de defesa nos EUA, o Advanced Research Project Agency (ARPA). Com o intuito de facilitar e tornar mais ágil a troca de informações e dados entre as equipes do projeto, surgiu a necessidade da criação de uma rede entre os computadores. Assim, em dezembro de 1969, nascia a ARPANET. Inicialmente, as atividades na comunidade virtual da ARPANET consistiam em correio eletrônico, discussões online e troca de mensagens entre os cientistas (ALMEIDA, 2005). Mas foi somente no final dos anos 1980, com o surgimento da Web (World Wide Web), um sistema subconjunto das informações disponíveis na internet, organizadas em documentos interligados por hiperlinks (FRAGOSO *et al*, 2011, p. 236), e com a criação de softwares, chamados de navegadores (ou browsers, como NetScape Navigator e Internet Explorer), que permitissem acessar esse sistema, que se tornou possível que a Internet, até então restrita ao meio militar e acadêmico, se tornasse acessível de forma privada. Júlio (2005, p. 11) também concede destaque nesse processo a Jeff Raskin por sua criação, em 1984, do primeiro Macintosh, cuja interface gráfica se utilizava da metáfora de um escritório e atividades de uma secretária para tornar a usabilidade de computadores algo mais amigável.

Entre as diversas mudanças que a internet trouxe para a sociedade, podemos citar a possibilidade de socialização e expressão através das ferramentas de comunicação mediada pelo computador (RECUERO, 2009, p. 24). Como os sites de redes sociais, por exemplo, que procuram dar suporte à metáfora das redes sociais, no ciberespaço.

É importante que tenhamos claro que sites como Facebook, por exemplo, não são exatamente uma rede social, mas sim uma plataforma que permite que a rede social ali se represente. Por definição, a rede social é, basicamente, uma estrutura formada pelos atores e suas conexões. Nesse contexto, os atores podem ser: pessoas, instituições ou grupos que formam os nós da rede, enquanto as conexões são as interações ou os laços sociais. De acordo com Recuero (2009, p. 24), a rede é “uma metáfora para observar os padrões de conexão de um grupo social, a partir das conexões estabelecidas entre os diversos atores”. De tal modo, no estudo das redes sociais, nem os atores, nem as suas conexões podem ser isolados, pois o foco está na estrutura social.

De acordo com a autora, os atores são o primeiro elemento da rede social, sendo representados por nós (ou nodos). Nas redes sociais off-line, eles moldam as estruturas sociais através das interações e dos laços sociais. Já nas redes sociais na internet, os atores não são totalmente discerníveis devido à distância entre os envolvidos, o que é uma das características da comunicação mediada pelo computador (RECUERO, 2009, p. 25).

Recuero (2009, p. 25) explica que, por esse motivo, trabalha-se com as representações dos atores ou com construções identitárias no ciberespaço: “são espaços de interação, lugares de fala, construídos pelos atores de forma a expressar elementos de sua personalidade ou individualidade” (RECUERO, 2009, pp. 24, 25). No nosso caso, essa representação será acessível a partir de perfis no Facebook. O perfil criado no site de rede social não é o sujeito em si, mas sim a sua representação no ciberespaço.

Já as conexões de rede social são constituídas dos laços sociais formados através da interação social dos atores. Tais interações são percebidas graças à possibilidade de manter os rastros dos atores na internet (RECUERO, 2009, 30). Os rastros na internet são uma espécie de *pegada* que o ator deixa, sendo possível identificá-lo através delas. Um comentário não anônimo em uma página ou weblog, por exemplo, torna possível rastrear o autor do comentário, configurando-se assim como seu rastro na internet.

De acordo com Recuero (2009, p. 39), a interação mediada pelo computador é geradora de relações sociais que, por sua vez, vão gerar os laços sociais. No entanto, o laço social pode não ser totalmente dependente da interação. Podemos destacar dois tipos de laços sociais trabalhados por Recuero (2009): os laços sociais relacionais e os laços sociais

associativos. A autora explica que os laços relacionais são constituídos através de relações sociais, portanto, acontecendo através da interação entre os vários atores de uma rede social; enquanto os laços de associação são independentes da interação, existindo apenas a partir da inserção do sujeito em determinado local, instituição ou grupo. A autora ainda destaca que existem autores que entendem todo o laço relacional como também associativo (RECUERO, 2009, p. 40). Dessa forma, podemos pensar que os góticos que pertencem a algum grupo de discussão relativo à subcultura gótica no Facebook, por exemplo, possuem laços associativos apenas por fazerem parte desse grupo. Esse laço se tornará interativo no momento que um ator responder a outro, configurando uma interação.

Os laços também podem variar entre fortes e fracos, sendo que os laços fortes se caracterizam pela intimidade, proximidade e pela intencionalidade em criar e manter uma conexão entre duas pessoas. Já os laços fracos têm como característica as relações mais esparsas, com pouca proximidade e intimidade (RECUERO, 2009, p. 41). Granovetter, de acordo com Recuero (2009, p. 62), diz que os laços sociais fracos são mais importantes do que os laços fortes para as redes sociais, pois conectariam diversos grupos sociais, aumentando expressivamente as ligações da rede. Obviamente, estamos tratando dos laços sociais na internet isoladamente apenas por questões práticas, visto que o ambiente virtual é nosso foco de estudo. Ainda assim, é importante ressaltar que muitos desses laços extrapolam os limites do ciberespaço, como nos indica a autora:

A comunicação mediada por computador corresponde a uma forma prática e muito utilizada para estabelecer laços sociais, mas isso não quer dizer necessariamente que tais laços sejam unicamente mantidos no ciberespaço. A redução da interação ao ciberespaço, portanto, serve apenas para fins de estudo, já que se pressupõe que uma grande parte dela acontece principalmente através da mediação pelo computador (RECUERO, 2009, p. 144).

Também podemos falar em laços multiplexos, que são aqueles caracterizados por diversos tipos de relacionamentos (RECUERO, 2009, p. 41). Por exemplo, um adolescente gótico que possui laços sociais com outro gótico que, além de pertencer a mesma subcultura, também é seu colega de escola e de um curso de idiomas. Dessa forma, eles dividem o grupo social de amigos, festas, escola e curso, assinalando que eles possuem mais do que apenas um tipo de laço social.

Para a autora os laços mediados pelo computador tendem a ser multiplexos, pois refletem interações que acontecem em diversos espaços e sistemas. A multiplexidade tem a ver com os diferentes tipos de relação social que existe em determinada rede social, sendo

assim, conforme Recuero (2009, p. 77), a diversificação de plataformas utilizada entre os atores poderia ser um indicativo da multiplexidade da rede.

Das relações e laços sociais pode surgir uma espécie de valor construído entre os atores sociais denominado de capital social (RECUERO, 2009, p. 45). Para Bourdieu (1983, *apud* RECUERO, 2009 p. 47), o capital social está ligado aos interesses individuais, visto que as relações sociais dão a determinados atores certas vantagens.

Bertolini e Bravo (2001, *apud* RECUERO, 2009, pp. 51, 52), a partir de uma tentativa de operacionalizar o conceito de capital social e percebê-lo nas redes sociais, formulam categorias que podem ser entendidas como os recursos que os indivíduos têm acesso nas redes sociais:

a) relacional que compreenderia a soma das relações, laços e trocas que conectam os indivíduos de uma determinada rede; b) normativo – que compreenderia as normas de comportamento de um determinado grupo e os valores deste grupo; c) cognitivo – que compreenderia a soma do conhecimento e das informações colocadas em comum por um determinado grupo; d) confiança no ambiente social – que compreenderia a confiança no comportamento de indivíduos em um determinado ambiente; e) institucional – que incluiria as instituições formais e informais, que se constituem na estruturação geral dos grupos, onde é possível conhecer as “regras” da interação social, e onde o nível de cooperação e coordenação é bastante alto (RECUERO, 2009, pp. 51-52).

De certa forma, podemos encontrar em uma única postagem mais de uma categoria do capital social, conforme a abordagem dos autores.

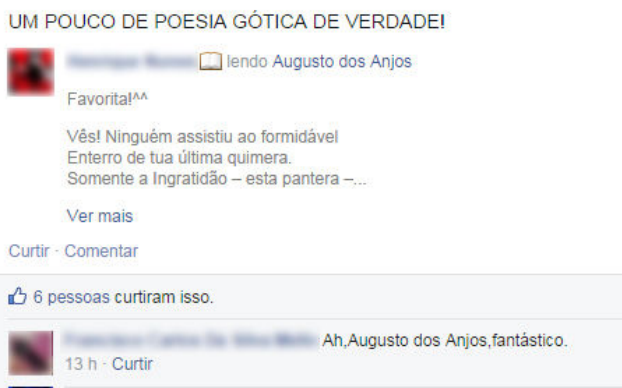


Figura 17: Exemplo de capital social em uma postagem do Facebook. Fonte: Facebook

O exemplo (figura 17) foi retirado do grupo Góticos do Brasil¹⁹, em que um dos membros compartilhou um status do seu próprio perfil no grupo. Poderíamos classificar essa postagem como capital social **cognitivo**, visto que compartilha de um conhecimento próprio

¹⁹ <https://www.facebook.com/groups/goticosdobrasil/permalink/815606308460719/>, acessado em 29 de setembro de 2014.

da subcultura, isto é, um poema de Augusto dos Anjos, apreciado por diversos góticos e classificado como *poeta gótico*. No entanto, a demarcação *de verdade* no texto que acompanha o compartilhamento também, de certa maneira, faz funcionar o capital social **normativo**, indicando que aquele é um elemento que deve ser reconhecido como gótico. Por outro lado, essa imposição assinala que já foram postadas no grupo outras poesias que não podem ser consideradas góticas *de verdade*. Ainda que o texto possa ser encarado como uma crítica, visto que, como dito anteriormente, sugere que foram postadas poesias que não são góticas *de verdade*, o ator confiou no seu ambiente social e acreditou que receberia apoio de outros membros do grupo. Tal aprovação ficou evidente através das seis *curtidas* e pela resposta elogiosa de outro membro, configurando o capital **confiança no ambiente social**. Como essa postagem recebeu uma resposta, isto é, um comentário, também contempla o **capital social relacional**.

Primo (2003, *apud* RECUERO, 2009, p. 32) classifica as interações em mútuas ou reativas, sendo que a primeira trata-se de uma construção de mesmo esforço por parte dos interagentes, enquanto na segunda a interação está mais vinculada ao comportamento estímulo-resposta. Essas concepções são importantes para que possamos entender como se formam as redes sociais no ciberespaço. De acordo com Boyd & Ellison (2008, p. 213), em alguns sites de rede social, não é necessária a aprovação bidirecional para que um ator faça parte da rede de outros atores. É o que acontece no Twitter, por exemplo, em que o ator 1 pode seguir o ator 2, sem que seja necessário o consentimento ou retribuição do ator 2.

É importante ressaltar que uma rede social é sempre o conjunto de atores e suas relações. Como a rede é relacionada à interação dos atores, ela se torna dinâmica. O conceito de emergência numa rede social diz respeito a comportamentos coletivos não centralizados. Assim, Recuero (2009, p. 80) nos diz que todo processo dinâmico será considerado como emergente. Dentre os processos que alteram a estrutura da rede, a autora destaca que as interações podem ser: de cooperação, que se configura como um processo formador das estruturas sociais; de conflito, carregado de hostilidade, desgaste e com tendência à ruptura social; e por fim, de competição, que compreende o processo de luta, porém sem a hostilidade peculiar no conflito (RECUERO, 2009, pp. 80, 81).

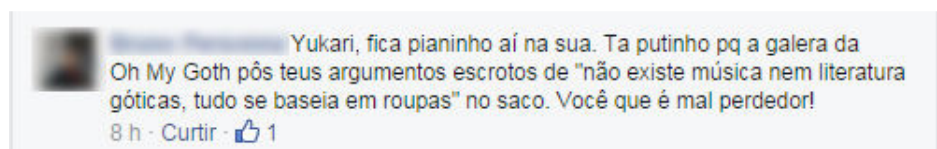


Figura 18: Exemplo de conflito em um comentário no Facebook. Fonte: Facebook

Na figura 18, temos um exemplo de conflito. O indivíduo dirige sua mensagem a outro ator em específico, acusando-o diretamente e se utilizando de adjetivos pouco amigáveis tais como: *escroto* e *mal perdedor*. Já na imagem abaixo (figura 19), o indivíduo ironiza o comentário de outro ator, competindo por quem sabe mais a respeito do assunto em questão.

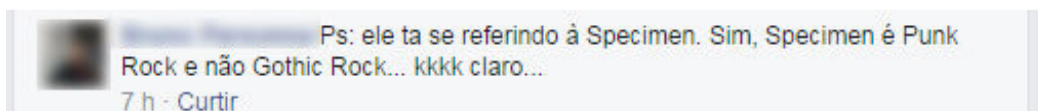


Figura 19: Exemplo de competição em um comentário no Facebook. Fonte: Facebook

As redes sociais analisadas na Internet podem ser de dois tipos: as redes emergentes e as redes de filiação ou redes de associação. As redes emergentes são aquelas expressas a partir da interação entre os atores sociais. Elas emergem através das trocas sociais realizadas pela interação social e pela conversação mediada pelo computador – são mais conectadas e menores por exigirem mais esforço do usuário para mantê-las. Já as redes de filiação têm a ver com o pertencimento a grupos. Na internet, elas são manifestadas nas relações estáticas e reativas, desta forma, não pressupõem interação do tipo mútuo, visto que não se faz necessária a interação para que a conexão seja estabelecida, sendo, portanto, menos custosas aos indivíduos (RECUERO, 2009, pp. 94-99). Com relação a um mesmo grupo destinado à discussão sobre a subcultura gótica, podemos pensar nos atores que ingressam no grupo sem aproveitar o espaço para interagirem com demais membros, caracterizando uma rede de filiação; ou ainda podemos pensar em outros atores que se apropriam do espaço com finalidades interativas, para divulgação de eventos, marcar encontros e festas, etc, caracterizando uma rede emergente.

Por descrição, os sites de redes sociais são os espaços utilizados para a expressão das redes sociais na internet (RECUERO, 2009, p. 102):

Sites de redes sociais foram definidos por Boyd & Ellison (2007) como aqueles sistemas que permitem i) a construção de uma persona através de um perfil ou página pessoal; ii) a interação através de comentários; e iii) a exposição pública da rede social de cada ator. Os sites de redes sociais seriam uma categoria do grupo de softwares sociais, que seriam softwares com aplicação direta para a comunicação mediada por computador (RECUERO, 2009, pp. 102, 103).

Existem inúmeros sites de redes sociais. Enquanto alguns buscam oferecer uma plataforma para a manutenção de laços pré-existentes no mundo off-line, outros têm como objetivo conectar desconhecidos com base no compartilhamento de interesses, visões políticas ou atividades (BOYD; ELLISON, 2008, p. 210). Boyd & Ellison (2008, p. 213) explicam as ações que o sujeito realiza quando cria um perfil em uma rede social. Depois de se cadastrar no site de rede social (SRS), o usuário responde a uma série de questões como idade, localização, interesses, além de preencher o campo *sobre mim*, área destinada a uma descrição pessoal do sujeito. Muitos sites também encorajam os atores a carregarem uma foto sua. Logo após ter seu perfil gerado com base nessas informações fornecidas, o usuário identificará dentro do próprio sistema outros usuários com quem ele tem relação. De acordo com as autoras, dependendo do SRS, o termo para esse relacionamento poderá variar entre: *amigos, contatos e fãs*.

As autoras indicam como um ponto crucial dos SRS a exposição da rede social do ator. Salvo algumas exceções, SRSs costumam mostrar no perfil do usuário uma lista com seus contatos, juntamente com um link que torna possível acessar o perfil dessas pessoas. Alguns sistemas também possibilitam que os atores enviem mensagens para o perfil de seus amigos e comentários em suas páginas. Além disso, muitos SRS dispõem de um sistema que possibilita o envio de mensagens privadas, em um processo parecido com o webmail (BOYD; ELLISON, 2008, p. 210).

Sites de redes sociais propriamente ditos são aqueles que compreendem a categoria dos sistemas focados em expor e publicar as redes sociais dos atores. São sites cujo foco principal está na exposição pública das redes conectadas aos atores. Em contrapartida, sites de redes sociais apropriados são aqueles sistemas que, a princípio, não foram destinados para evidenciar as redes sociais, mas que são apropriados pelos atores com esta finalidade, sem dispor de um espaço específico para criação de perfil ou para tornar públicas as conexões. É o caso do Fotolog, dos weblogs, do Twitter, etc. (RECUERO, 2009, p. 104).

Recuero (2009, pp. 108, 109) discute em seu trabalho alguns valores adquiridos nos sites de redes sociais. Primeiramente, ela trata do conceito de *visibilidade*, que está ligado ao fato dos atores sociais estarem mais conectados, aumentando assim a sua visibilidade e tornando mais acessíveis valores como suporte social e acesso a informações. Outro valor abordado é o da *reputação*, que é um elemento surgido a partir da percepção da trílice: *eu, outro, eu + outro*. Segundo Recuero (2009, p. 109), os sites de redes sociais auxiliam na construção da reputação, pois os atores têm maior controle sobre as informações que são emitidas e dadas. O terceiro valor seria a *popularidade*, que infere sobre a posição do ator

dentro de sua rede social. Um ator será mais popular se estiver mais centralizado na rede, fazendo com que mais pessoas se conectem a ele e assim, exerça maior influência do que outros. Por fim, o quarto elemento seria a *autoridade*, que tem a ver com a influência de determinado nó na rede social.

Recuero (2009, p. 116) coloca como característico das redes sociais a capacidade de difusão de informações através das conexões existentes entre os atores. Barabási (2003, *apud* RECUERO, 2009, p. 117) credita a difusão viral de algumas informações observada na Web como consequência da existência de conectores, ou seja, indivíduos extremamente bem conectados em uma ou várias redes sociais.

3.4.1 Facebook

O Facebook pode ser considerado um site de rede social propriamente dito, de acordo com a classificação de Recuero (2009), pois além de ter sido criado com essa finalidade, sua estrutura possibilita a exibição das conexões dos atores.

De acordo com Recuero (2009, p. 171), o Facebook é visto por muitos como um sistema mais privado que os outros SRS, pois apenas usuários que fazem parte da mesma rede podem ver os perfis uns dos outros.

A história do Facebook começou nos Estados Unidos, em 2004, quando o estudante de ciência da computação de Harvard Mark Zuckerberg desenvolveu um site de rede social cujo foco era o de promover a interação entre os alunos de Harvard: o theFacebook.com.

Antes o Facebook, Zuckerberg já havia criado outras ferramentas sociais com o objetivo de integrar os estudantes dentro da universidade, com destaque para o *Course Math*, uma espécie de rede social com foco nas matérias e cursos de cada semestre, e o *Facemash*, software com o objetivo de eleger a pessoa mais atraente do campus. Assim, o Facebook, quando surgiu, aliou elementos desses dois sistemas, incluindo ainda elementos de uma rede social popular nos EUA, o *Friendster*, que permitia criar um perfil com dados sobre preferências, passatempos e informações pessoais: “Nesses serviços, as pessoas relacionavam seus próprios perfis aos dos amigos, identificando assim sua própria rede social” (KIRKPATRICK, 2010, p. 30).

O nome Facebook tem origem nas fotos dos alunos de graduação de Harvard: “Eram fotos dos calouros tiradas no dia de sua chegada à universidade para identificação – o tipo de foto desajeitada e apressada que quase todos prefeririam renegar” (KIRKPATRICK, 2010, p.

27). Aproveitando-se da pressão que os alunos de Harvard faziam para que existisse um Facebook online, Zuckerberg criou o sistema baseado no sistema de site de rede social e permitiu que os alunos carregassem as próprias imagens e informações, eliminando o problema das estigmatizadas fotos tiradas pelos fotógrafos da universidade e dando controle ao sujeito sobre as informações que ele gostaria de veicular.

O sistema inicialmente foi hospedado no Manage.com, um servidor externo a Harvard e, em sua tela inicial, o Facebook continha a seguinte apresentação:

O TheFacebook é um diretório on-line que conecta pessoas por meio de redes sociais nas faculdades. Abrimos o TheFacebook para uso popular na Universidade de Harvard. Você pode usar o TheFacebook para: procurar pessoas na sua faculdade; descobrir quem está nos mesmos cursos que você; procurar amigos dos seus amigos; ver uma representação visual da sua rede social (KIRKPATRICK, 2010, p. 33).

De acordo com Kirkpatrick (2010), para se inscrever, o usuário precisaria ter um e-mail Harvard.edu (e posteriormente, quando aberto às outras universidades, um e-mail oficial desta universidade associada), e o cadastro também só seria possível se o usuário fornecesse o seu nome real. Para o autor, essas duas características conferiam ao Facebook o status de exclusivo e verdadeiro, já que existia, a partir dessas estratégias, a garantia de que o perfil pertenceria a uma pessoa real. O usuário poderia criar um perfil com algumas informações pessoais e carregar para o sistema uma foto sua:

Era possível indicar seu status de relacionamento escolhendo no menu: solteiro, em um relacionamento ou em um relacionamento aberto. Podia-se incluir o número de telefone, nome de usuário do AIM e endereço de e-mail; indicar os cursos que estava fazendo (uma característica inspirada pelo Course Match); livros, filmes e música favoritos; os clubes aos quais pertencia; filiação política (muito liberal/liberal/moderado/conservador/muito conservador/indiferente); e uma frase favorita. O TheFacebook não tinha nenhum conteúdo próprio. Era meramente um software – uma plataforma para o conteúdo criado por seus usuários (KIRKPATRICK, 2010, p. 33).

Algumas pessoas passaram a ver uma função prática no site, como criar grupos de estudos, organizar encontros de clubes e divulgar festas: “O TheFacebook era uma ferramenta de autoexpressão e, mesmo naquela fase inicial de seu desenvolvimento, as pessoas estavam começando a reconhecer muitas facetas do seu *eu* que poderiam ser projetadas na tela” (KIRKPATRICK, 2010, p. 34). De acordo com o autor, com apenas um mês, o Facebook já contava com 10 mil usuários ativos e não estava mais restrito aos limites de Harvard. Atualmente, 10 anos depois de seu lançamento, o sistema mantém-se ativo com

1,23 bilhão de usuários ativos, que utilizam a rede social ao menos uma vez ao mês²⁰, e ocupa o primeiro lugar como rede social mais acessada no Brasil²¹.

Ao se cadastrar no sistema, o usuário pode carregar uma foto sua para representar o seu perfil e também personalizar a sua foto de capa. Alterações de cores e de layout no sistema não são possíveis. O usuário também pode fornecer inúmeras informações pessoais e controlar quem tem acesso a elas, ou seja, se serão públicas, privadas somente para amigos ou semi-privadas, para amigos de amigos.

No campo *Sobre*, é possível preencher diversas informações referentes a: *Trabalho e Educação, Locais onde você morou, Informações básicas e de contato, Família e relacionamentos, Detalhes sobre você, Acontecimentos*, que tem sido apropriado pelos sujeitos para posicionarem em suas linhas do tempo eventos como “Ator 1 parou de fumar” ou “Ator 2 tornou-se vegano”. Além desses, o primeiro campo da aba *Sobre* oferece uma visão geral, que resume as informações postadas nos outros campos. De tal forma, o Facebook indica grupos referentes ao pertencimento a instituições de ensino, locais de trabalho e locais geográficos. Recentemente, o Facebook liberou possibilidade de gênero além do masculino e feminino, configurando mais de 50 opções de escolha de gênero²². No momento, essa possibilidade só está habilitada para aqueles que utilizam a plataforma em Inglês.



Figura 20: Campo destinado ao preenchimento de dados pessoais no Facebook. Fonte: Facebook

²⁰ Dados publicados pelo site UOL: <http://noticias.bol.uol.com.br/ultimas-noticias/tecnologia/2014/02/03/Facebook-em-numeros.htm>, acessado em 30 de setembro de 2014.

²¹ Dados do ComScore - <https://www.comscore.com/por/Insights/Press-Releases/2014/5/Estudo-da-comScore-Brazil-Digital-Future-in-Focus-2014-esta-disponivel>, acessado em 30 de setembro de 2014.

²² Fonte: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/02/Facebook-libera-usuario-para-definir-genero-alem-de-masculino-e-feminino.html>, acessado em 30 de setembro de 2014.

O site possui diversas funcionalidades, dentre elas a de criar listas com contatos específicos e posteriormente compartilhar determinados conteúdos apenas com essas pessoas ou verificar as *novidades* apenas de quem compõe a lista; criar grupos de interesse e de discussão; criar e gerenciar *Fan Pages* com o intuito de promover uma empresa, uma instituição, um local, uma marca ou serviço, um artista, banda ou figura pública, entretenimento, causa ou comunidade; também é possível criar eventos e convidar amigos para participar desses eventos.

O Facebook é usado para a manutenção e solidificação das relações off-line, ao invés da finalidade de conhecer novas pessoas (BOYD; ELLISON, 2008). Dessa forma, com o intuito de reduzir o número de pessoas que adicionam outros usuários deliberadamente sem conhecê-los, o Facebook avisa de um possível bloqueio desse usuário quando muitas pessoas recusam o seu pedido de amizade. Ainda assim, o site possui um campo não fixo de *Pessoas que você talvez conheça*, que sugere novos contatos ao usuário com base nas suas conexões.

O ator poderá interagir com outros atores da sua rede de diversas formas, como por exemplo, deixando-lhe uma mensagem pública no seu mural, enviando-lhe uma mensagem privada através do sistema de chat (que também funciona de forma assíncrona), curtindo alguma postagem desse ator, comentando uma postagem (um nível de interação bem maior que o curtir, que pode apresentar caráter quase impessoal) e ainda, com maior comprometimento, assumir o discurso de outro como seu e compartilhá-lo.

O botão *curtir* parece exigir um envolvimento mínimo por parte dos atores na interação. É uma forma de tomar parte da conversa sem precisar elaborar uma resposta, sendo também uma maneira de apoiar e concordar com o enunciado, operando como uma forma de legitimação. Já o *compartilhar* tem a intenção de dar visibilidade, ampliando o alcance da mensagem. É um valor tanto para quem compartilha quanto para quem é compartilhado. Por fim, os *comentários* são as práticas mais conversacionais e com participação mais efetiva, acontecendo quando os usuários têm algo a dizer sobre o assunto (RECUERO, 2014, p. 119).

É interessante ressaltar que dentre as possibilidades do compartilhamento também ocorre a refutação do discurso compartilhado, em que o ator compartilha o texto, link, vídeo ou imagem, seguido de um texto que precede esse compartilhamento e o contradiz ou o critica, como é possível exemplificar na imagem abaixo (figura 21).



Figura 21: Exemplo de compartilhamento que critica o conteúdo compartilhado. Fonte: Facebook

A sociedade atual é repleta do “imperativo da visibilidade”, ou seja, a necessidade constante de exposição pessoal (SIBILA, 2003 *apud* RECUERO, 2009, p. 27), assim, as pessoas procuram informar a todos sobre suas ações e preferências. Desde postagens no Facebook, por exemplo, que indicam atividades cotidianas que o indivíduo está realizando, até mesmo posicionamentos acerca de quaisquer eventos polêmicos, os atores constantemente sentem-se impelidos a manifestarem-se no ciberespaço.

Como formas de exposição e manifestação do *eu*, o ator também pode postar textos, imagens e vídeos e compartilhar conteúdos com as quais se identifica, os quais ficarão visíveis em sua linha do tempo, e assim, construir sua imagem nesse site de rede social. Essa possibilidade de comunicação através de diversas formas combinadas como, por exemplo: vídeo e texto, imagem e texto, link e texto e etc, recebe o nome de multimodalidade. Esse termo é comumente chamado de mídia rica (WALTHER, 1995, p. 448).

Neste capítulo, abordamos a socialização online, buscando identificar por quais motivos os atores recorrem ao ciberespaço para interagir com demais indivíduos; também indicamos quais são as principais alterações que a linguagem e a comunicação sofrem ao serem mediadas pelo computador, em oposição à comunicação face a face; buscamos apresentar de que forma a falta de pistas não filtradas interferem na interpretação de contexto e quais são os recursos explorados para recriar o contexto; apresentamos de que maneira costuma ocorrer a representação no ciberespaço; e, por fim, discutimos a interação nas redes

sociais e apresentamos os recursos e as possibilidades de interação no Facebook, que é o site de rede social que estudaremos.

Tendo por base que o objetivo deste estudo é a compreensão das estratégias de representação adotadas pelos membros da subcultura gótica em seus perfis pessoais no Facebook, os elementos acima trabalhados nos oferecerão subsídio para identificarmos quais são os recursos empregados no ciberespaço com finalidade de representação do *eu*.

4 ESTUDO DE CASO

Nesta etapa, passaremos para o nosso estudo de caso. Tendo em vista que o objetivo deste trabalho é o de compreender como os membros da subcultura gótica manifestam o discurso gótico e se representam em seus perfis no Facebook, fomos a campo, em busca de indivíduos que se autodefinissem como góticos. Durante um período de 10 meses (de outubro de 2013 até setembro de 2014), observamos as interações e representações ocorridas nos seguintes grupos de Facebook: Subcultura Gótica do Século XXI e Góticos do Brasil. Em abril de 2014, foi aplicado um questionário exploratório para alguns indivíduos do grupo Subcultura Gótica do Século XXI. Aqueles que se consideravam góticos e manifestaram interesse em participar de pesquisas futuras foram novamente abordados, no final de setembro de 2014, com o intuito de apresentação desta pesquisa e obtenção de autorização para a coleta de dados em seus perfis. Considerando que já havíamos estipulado o número de oito atores totais, sendo quatro mulheres e quatro homens, e tendo por base que alguns indivíduos se recusaram a participar, abordamos alguns indivíduos do grupo Góticos do Brasil.

Decidimos coletar os dados de período retroativo para que o fato de os atores estarem cientes da pesquisa não influenciasse as suas representações. O mês de agosto foi escolhido aleatoriamente, não tendo, portanto, nenhuma significação específica.

É importante também ressaltarmos que, antes mesmo de abordarmos os indivíduos, o projeto de pesquisa foi submetido ao conselho de ética da Universidade Católica de Pelotas, recebendo aprovação em setembro de 2014. No momento do convite para participação da pesquisa, foi encaminhado um termo de consentimento livre e esclarecido. Visando manter a privacidade dos atores envolvidos, todos os dados foram anonimizados²³.

Recorrendo ao método da teoria fundamentada, buscamos organizar os dados em categorias, com a finalidade de alcançarmos a resposta para o nosso problema de pesquisa. Foram criadas três grandes categorias que classificaram as postagens quanto ao seu aspecto semântico, quanto ao aspecto formal e, por fim, quanto ao aspecto interacional.

²³ Exceto algumas fotos do ator 6 que, além de consentir que utilizássemos suas fotos sem torná-las anônimas, fez questão de que suas fotos pessoais fossem utilizadas para a análise.

4.1 Abordagem Metodológica

Como dito anteriormente, no momento em que fomos a campo, nos vimos diante de uma profusão de postagens. Considerando a limitação de tempo para realizarmos essa pesquisa e considerando também que já havíamos estipulado que trabalharíamos com oito atores para que pudéssemos ter uma visão mais ampla sobre a ocorrência e generalidade do discurso e representação góticos, optamos por analisar apenas três postagens de cada ator, nos oferecendo um número total de vinte e quatro postagens. Para que essas postagens não fossem escolhidas arbitrariamente, estipulamos agosto como o mês das postagens que seriam coletadas e, cronologicamente, analisamos as três primeiras postagens de caráter gótico ou de caráter apropriado.

A metodologia que nos deu suporte para a organização desses dados foi a teoria fundamentada, cuja proposta de trabalho será mais bem discutida a seguir.

4.1.1 Teoria Fundamentada: princípios e métodos

A teoria fundamentada, ou *Grounded Theory*, é um método que propõe que a teoria insurja dos dados. Tal método valoriza a experiência do pesquisador: “construindo suas percepções através da análise e reflexão sistemática dos dados encontrados em campo” (FRAGOSO *et al*, 2013, p. 87).

A proposta da teoria fundamentada (TF) surgiu no livro *The Discovery of Grounded Theory*, em 1967, por Glaser e Strauss, buscando resolver a divisão entre teoria e dados. Nela, a teorização e observação empírica andam juntas. Dessa forma, fomos a campo livres de predefinições e hipóteses e, a partir da observação dos dados, fomos construindo o nosso referencial teórico. Com o decorrer do tempo, após divergências entre seus dois teóricos originais, surgiram duas principais vertentes da teoria fundamentada. Optamos por seguir com a vertente *glaseriana*, isto é, baseadas nas proposições de Glaser, visto que suas proposições são menos estruturalistas e menos complexas, ainda valorizando a criatividade, com relação às propostas de Strauss.

O método consiste em sistemática observação dos dados, comparação, classificação e análise de similaridades e dissimilaridades (FRAGOSO *et al*, 2013, p. 83); de tal forma, encontra-se plenamente de acordo com a proposta deste trabalho. Como passo inicial, o método sugere aproximação com os dados; como já foi dito anteriormente, a pesquisadora já esteve previamente inserida na subcultura gótica, tendo assim: “os dois autores [Glaser e

Strauss] acreditam que o background do pesquisador é fundamental para o processo de interpretação dos dados” (FRAGOSO *et al*, 2013, p. 90). Durante todo o processo de coleta de dados e análise sistemática, se fez necessário uma espécie de *sensibilidade* para perceber o que poderia ser considerado gótico e principalmente quais elementos que fariam surgir as categorias de caráter apropriado pelos sujeitos.

4.1.2 Passos Metodológicos

O Facebook²⁴ foi a ferramenta escolhida, por este ser considerado o site de rede social mais acessado no Brasil e também por ter intensiva visibilidade e possibilidade de expressão do usuário através de postagens e compartilhamentos. O Facebook permite ao sujeito criar um perfil pessoal, informando inúmeros dados pessoais. Ele também possibilita que o usuário controle as configurações de privacidade, escolhendo quem poderá ter acesso às postagens e dados informados. O ator pode completar o seu perfil acrescentando fotos, além de personalizar a foto de capa e de perfil. Por fim, podemos dizer que é um site que explicita a rede social dos atores e permite interações entre essa rede social através de curtidas, comentários e compartilhamentos, além das citações, que são estratégias de endereçamento de postagens e comentários.

Os dados foram coletados manualmente, seguindo principalmente três critérios: deveriam ser postados no mês de agosto de 2014, seguiriam a ordem cronológica das postagens e, por fim, deveriam ser consideradas góticas e/ou apropriadas. Partindo para o processo de codificação dos dados, as três primeiras postagens e/ou compartilhamentos considerados góticos ou apropriados com conotações góticas, realizados pelos atores nesse mês, foram analisados e divididos em três grandes categorias que se relacionam aos aspectos: semântico, formal e interacional.

Dentro do **aspecto semântico**, foram criadas outras três categorias com o objetivo de relacionar o conteúdo e o sentido das postagens aos elementos elencados no primeiro capítulo, que dizem respeito ao conjunto simbólico e cultural da subcultura gótica. Dessa forma, as postagens e compartilhamentos foram divididas em: **universo simbólico**, isto é, as postagens de caráter literário, cinematográfico, musical, simbólico, estético/visual e filosófico, essencialmente identificadas como góticas; **apropriação**, ou seja, elementos que não são góticos *per se*, mas são apropriados pelo ator com essa intenção e passam a

²⁴ <http://blogs.estadao.com.br/link/facebook-e-rede-social-mais-acessada-no-brasil/>, acessado em 25 de novembro, 2013.

comunicar como tal; e, por fim, também relacionaremos as postagens e compartilhamentos que não dizem respeito ao universo gótico na categoria **outros**. Neste último grupo, não nos deteremos em especificar e analisar seu conteúdo e significado, visto que não compõe o objetivo deste estudo.

Durante o levantamento bibliográfico, percebemos que a moda e o visual estético e simbólico da subcultura possuem raízes principalmente na literatura, no cinema e na música. Destas três grandes áreas surgiram referências que contemplam as demais manifestações góticas dos atores. Não criamos uma seção específica para explicar a moda e o visual gótico, pois, como dito anteriormente, ele está imerso nas manifestações literárias, cinematográficas e musicais da subcultura. Por exemplo, as roupas pretas funcionam como o discurso que evoca sentimentos como melancolia e morbidez, que esteve presente nas manifestações góticas explicitadas. Também não nos detivemos em criar uma seção específica para explicarmos as postagens apropriadas, vista a profusão de possibilidades e sua imersão nas demais seções. Por exemplo, determinados estilos de música que não são próprios da subcultura gótica, mas ainda assim apresentam certa proximidade, recebendo conotações góticas quando compartilhados por um ator gótico, estão imersos na seção referente à música gótica.

Logo, classificaremos a postagem quanto ao **aspecto formal**, isto é, se a representação se dá através de textos, imagens, vídeos, links, ou ainda de forma multimodal, ou seja, através da combinação de texto e imagem ou texto e link e assim por diante. Também é importante que tenhamos em mente a diferença se o conteúdo expresso pelo ator foi postado ou compartilhado; se ele buscou o conteúdo e publicou no Facebook, sugere maior envolvimento e motivação; se ele compartilhou esse conteúdo de algum outro ator ou Fan Page, indica que existe mais alguém que se identifica com aquela ideia e dá suporte para que o ator se aproprie e a transforme em um discurso seu também, com o qual ele concorda ou o divulga, justamente para dar contexto a alguma crítica, como expusemos no capítulo anterior.

Por fim, indicaremos o **aspecto interacional**, no qual apontaremos a quantidade de curtidas, ou seja, quantos atores concordaram com aquela postagem/compartilhamento; quantos comentários, isto é, quantos atores interagiram com aquele conteúdo, e por fim, se esse conteúdo foi compartilhado e apropriado por outros atores. Também é relevante nesse aspecto identificarmos quando ocorre uma citação, o que aponta que determinado ator convocou outro ator a conferir aquela postagem ou o convidou a participar de determinada conversa. É importante ressaltarmos que, conforme exposto no capítulo referente às interações e conversação mediada pelo computador, não nos interessa em números quantas

curtidas determinada postagem recebeu, e sim que isso se configura como uma interação e, portanto, uma conversação.

Além de recorrermos aos atores próprios da teoria gótica, também buscamos em Goffman (2013) as noções necessárias para compreendermos como os atores visam manipular as impressões com o objetivo de sustentar sua representação gótica, em seus perfis no Facebook. Também trouxemos o conceito de discurso a partir de Foucault (1999), com o intuito de apresentar de que forma o ator manifesta o discurso gótico para expressar sua afinidade com essa subcultura.

4.2 Análise

Neste estágio, apresentaremos individualmente os atores, com sua respectiva ficha descrita e categorização das postagens conforme sistematização apresenta na seção anterior (4.1). Nosso objetivo é o de retornar com os conceitos teóricos que nos dão subsídio para compreender as manifestações discursivas e a representação dos atores góticos em seus perfis no Facebook.

4.2.1.1 Ficha Descritiva

Ator: 1

Sexo: Feminino

Idade: Não informada

Cidade Natal: Não informada

Cidade Atual: Não informada

Indícios de traços góticos no perfil: O ator utiliza como foto de perfil²⁵ uma imagem em preto e branco da personagem matriarca da Família Addams: Mortícia Addams, vivida no cinema pela atriz Anjelica Huston. Como indicamos no capítulo 1, que trata dos elementos culturais do universo gótico, essa personagem, assim como os demais personagens da Família Addams, é comumente referenciada pelos góticos. Essa informação é bastante interessante para nosso estudo dado o caráter pessoal e identitário do espaço destinado à foto de perfil no Facebook. Dessa forma, o ator se apropriou de um elemento comum à subcultura gótica para

²⁵ No momento em que os dados foram coletados, outubro de 2014.

se representar e expressar sua identidade, o que reflete a intensa identificação com a personagem em questão.

Goffman (2013, p. 23) coloca que existe uma clara compreensão de que as primeiras impressões são importantes; tendo por base essa concepção, percebemos que a foto de perfil de um ator é a representação na rede. É responsável pela expressão de sua representação e associação a determinado grupo e/ou subcultura. Ao mesmo tempo em que funciona como uma representação, também opera como uma prática social, como o discurso que vincula aquela representação a determinada forma de pensar e conjunto de predileções.

Assim, ao colocar como foto de perfil um ícone associado à subcultura gótica, o ator solicita que os observadores, a partir de um conhecimento prévio que possuem dos códigos dessa subcultura, o considerem gótico (GOFFMAN, 2013, p. 29).

O perfil do ator 1 não fornece demais informações pessoais como idade, trabalho e educação e etc.



Figura 22: Foto de perfil utilizada pelo ator 1. Fonte: Facebook

4.2.1.2 Descrição das postagens

A primeira publicação de agosto foi realizada no dia 3, em que o ator postou um vídeo hospedado no site Youtube.com da banda *Asylum Party*. A banda, de origem francesa, formada em 1985, recebe as seguintes *tags* no site de compartilhamento de gostos musicais Last FM: *cold wave*, *post-punk*, *new wave*, *80s*, *french cold wave* – estilos elencados no nosso primeiro capítulo como muito apreciados entre os membros da subcultura gótica. O

videoclipe basicamente é uma filmagem, ora em cores, ora em preto e branco, da banda enquanto esta executa sua *performance* musical.

O ator se apropriou de um trecho da música, postando-o como texto acima do link que direciona para o vídeo, conforme vemos exemplificado na imagem abaixo:



Figura 23: Postagem Asylum Party, 03/08/2014. Fonte: Facebook.

Esse destaque feito pelo ator demonstra a sua identificação com esse fragmento da música em especial. Sentimentos evocados, tais como desânimo e pessimismo, também já foram identificados como característicos da subcultura.

Essa postagem recebeu sete curtidas, o que reflete que sete pessoas concordam com o trecho selecionado pelo ator ou apenas curtiram o vídeo e a música, em específico. Infelizmente, o sistema *curtir* não especifica qual parte exata da postagem motivou a curtida; aqueles que curtiram podem tê-lo feito apenas pelo comentário do ator, por apreciarem a banda, ou ainda por ambas as circunstâncias. De acordo com Recuero (2014, p. 119), o botão *curtir* parece exigir um envolvimento mínimo por parte dos atores na interação, pois é uma forma de tomar parte na conversa sem precisar elaborar uma resposta, sendo também uma forma de concordância e apoio ao enunciado, assim operando como um sistema de legitimação, conforme já havíamos indicado no capítulo 3, referente às interações no Facebook.



Figura 24: Postagem Lupercalis, 19/08/2014. Fonte: Facebook

Após um grande intervalo de tempo, o ator publicou no Facebook novamente somente em 19 de agosto. A estrutura de postagem replica o modelo anterior: link de vídeo de uma banda, com apropriação de um trecho da música. Dessa vez, foi escolhida a banda de rock gótico nacional *Lupercalis*. O videoclipe foi montado por um fã com cenas dos filmes de terror *Drácula*, de 1931, e *Nosferatu*, de 1922, combinadas às cenas de filmagens de shows da banda.

A passagem adotada pelo ator foi: “*A morte nos abandonou / Em nosso momento mais triste. / A quem iremos recorrer / Agora que nosso irmão não mais existe? / Nos tornamos espectros, mortos vivos / Não podemos em jazigo algum descansar / É que Deus não nos tem como filhos / E o Demônio não quer nos adotar*”. O fragmento acima destacado tem como interpretação possível a exaltação ao mito vampírico, ao mesmo tempo em que reflete a descrença e o abandono de seres desprezados pela morte, por Deus e pelo Demônio. Essa temática é comumente encontrada na subcultura gótica; como já dissemos, o mito do vampiro sempre esteve presente na literatura, no cinema e nas composições de músicas góticas, permeando o imaginário subcultural:

o vampiro continua sendo um símbolo tradicional na subcultura gótica. Junto a outros como os zumbis, Frankenstein e fantasmas, também o Vampiro não está nem morto, nem vivo, levando a um questionamento do que exatamente significa estar vivo e viver (KIPPER, 2008, p. 73)

Deus e o Demônio não são vistos no seu caráter religioso, mas sim como categorias enigmáticas que por eles (os sujeitos a quem a canção se refere) não se interessam. A Morte aparece personificada, como também acontece no filme *O Sétimo Selo* (que destacamos no

subcapítulo que trata das referências cinematográficas da subcultura). Ela é dotada da capacidade de ação, neste caso, abandonar. Essa postagem recebeu duas curtidas.

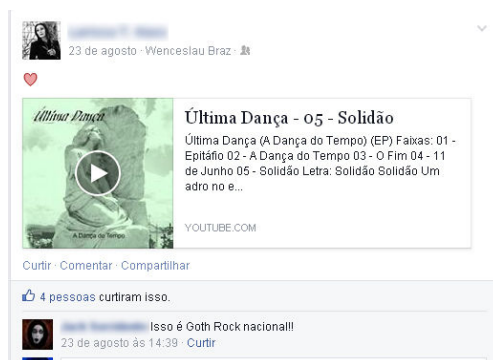


Figura 25: Postagem Última Dança, 23/08/2014. Fonte: Facebook

Em 23 de agosto, foi sustentado o padrão das postagens anteriores. Novamente foi escolhida uma banda nacional, desta vez, *Última Dança*, com a faixa *Solidão*, do EP denominado: *Dança do Tempo*. O vídeo basicamente serve para divulgar a música, não apresentando captação de imagem. O artifício visual utilizado para acompanhar a música é somente o uso da figura estática da capa do EP em questão, na qual está representada uma estátua sepulcral com o olhar direcionado aos céus, conforme podemos ver abaixo.

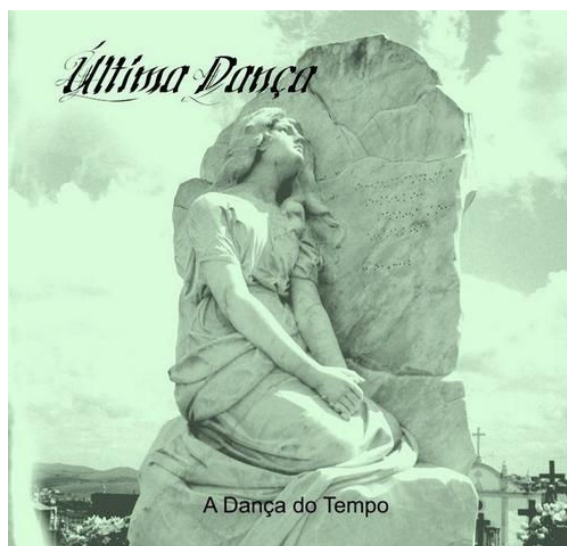


Figura 26: Capa do EP da banda Última Dança. Fonte: Facebook

Dessa vez, o ator não destacou nenhuma passagem da música, mas incorporou à sua publicação um *emoticon* representando um coração, o que comunica que o ator *ama* essa banda (ou essa música em específico). Conforme abordado anteriormente, trata-se de uma estratégia para dar informações de contexto ou expressar sentimentos do ator com relação àquela postagem.

Essa postagem recebeu quatro curtidas e o comentário de um ator que legitima a escolha da banda através do discurso: “Isso é Goth Rock nacional!!”. As exclamações ao final indicam exaltação, que podemos interpretar como orgulho do fato da subcultura gótica ter um representante brasileiro no âmbito musical. Relacionando tal comentário ao conceito de discurso de Foucault (1999), o ator, através do enunciado, apresenta o discurso que o identifica com a subcultura gótica ao mesmo tempo em que ideologicamente posiciona a banda em questão no cenário nacional. Os comentários são as práticas mais conversacionais, que exigem uma participação mais efetiva e acontecem quando os usuários têm algo a dizer sobre o assunto (RECUERO, 2014). E assim, a demonstração de conhecimento da banda apontada auxilia na representação do ator que comentou na postagem (GOFFMAN, 2013) como também pertencente à subcultura gótica e conhecedor de seus códigos culturais.

4.2.1.3 Categorização das Postagens

A seguir, veremos os quadros-resumos que classificam as postagens.

Número total de postagens:		
Góticas	Apropriadas	Outras
8	1	3

Quanto ao aspecto semântico:

Universo Simbólico:

Postagem	Data	Góticos	Apropriados
Asylum Party	03/08	Música	x
Lupercais	19/08	Música	x
Última Dança	23/09	Música	x

Quanto ao aspecto Formal:

Texto	Imagem	Vídeo	Link	Multimodal
x	x	x	x	Asylum Party
x	x	x	x	Lupercais
x	x	x	x	Última Dança

Quanto ao aspecto interacional:

Postagem	Citações	Curtidas	Comentários	Compartilhamentos
Asylum Party	x	7	x	x
Lupercais	x	2	x	x
Última Dança	x	4	1	x

4.2.2.1 Ficha descritiva**Ator:** 2**Sexo:** Feminino**Idade informada:** 19 anos**Cidade natal:** Cotia, SP**Cidade atual:** Carapicuíba, SP

Indícios de traços góticos no perfil: O ator utiliza como imagem de perfil²⁶ uma fotografia pessoal. É possível perceber que o ator veste roupas pretas e possui dois piercings no lábio e uma gargantilha de spike. A gargantilha de spike, geralmente chamada de *coleira*, é um dos acessórios góticos ligados ao estilo *bondage*, cuja relação será mais bem explicada na análise de uma das postagens.

O Facebook permite que o ator preencha campos respectivos aos locais de trabalho e educação. Nesse caso, o ator completou a área destinada ao seu local de trabalho como: **Góticos de São Paulo**. Dessa forma, acontece uma espécie de apropriação de um espaço reservado para informar determinada ocupação como uma manifestação de sua representação gótica. Assim, podemos recorrer novamente ao conceito de discurso trabalhado por Foucault. O ator manifesta na sua fachada de representação (GOFFMAN, 2013) a identificação com a subcultura gótica, posicionando-a numa região específica do cenário nacional e

²⁶ No momento em que os dados foram coletados, outubro de 2014.

ideologicamente assumindo-a como um discurso seu, como se o ator estivesse a serviço da subcultura, sendo essa a sua ocupação.

Outra manifestação da representação gótica entre os dados pessoais do ator está relacionada ao fato de que, ainda que o ator utilize-se de seu nome original, o Facebook permite informar um segundo nome, que neste caso o ator completa com: Nefilin, que tanto pode se referir à lenda de povos gigantes que supostamente habitaram a Terra, quanto também pode ser uma referência direta à banda gótica *Fields of the Nephilim*, cuja origem do nome, segundo o site Whiplash²⁷, se relaciona a uma espécie de inferno mitológico.

A imagem de capa no Facebook é também uma foto pessoal do ator, cuja estética funciona como discurso: as roupas pretas, o corselet e a gargantilha em estilo gótico, aliados aos cabelos coloridos, comunicam a representação gótica do ator, posicionando-o na subcultura. O ambiente da foto também é bastante obscuro, possivelmente o cenário de algum evento gótico, como podemos perceber melhor na imagem abaixo.



Figura 27: Foto de capa do Ator 2. Fonte: Facebook

²⁷ <http://whiplash.net/materias/curiosidades/004909.html>, acessado em 22 de outubro de 2014.

4.2.2.2 Descrição das Postagens



Figura 28: Postagem Mortícia, 02/08/2014. Fonte: Facebook

No dia 2 de agosto, o ator compartilhou uma imagem da página de humor “Mortícia estressada” na qual a matriarca da família Addams, interpretada no cinema pela atriz Anjelica Huston, é associada a um discurso de humor negro. O humor negro é a principal abordagem da família Addams, beirando quase o doentio (BADDELEY, 2002, p. 96). Podemos acrescentar ao estilo de humor dos Addams recursos como o sarcasmo e a acidez.

Contudo, houve uma apropriação da imagem de uma personagem gótica, vinculando-a a um texto que não é de sua autoria, sendo associado, nesse caso, a uma prática bastante comum em ferramentas de redes sociais como o Facebook: postar indiretas. A indireta trabalha com um texto subentendido, que não cita nenhum sujeito em específico, mas ainda assim, alguns indivíduos podem interpretar essa mensagem como a eles direcionada devido a algumas informações próprias de contexto ali contidas. Tendo por base que a ordem pressupõe um bom relacionamento sem causar *briga e discórdia*, quando nos deparamos com esse discurso cuja intenção da personagem é justamente a de quebrar a ordem causando a briga e a discórdia, acontece o humor, nesse caso, pelo inesperado e pelo inusitado, o que ao mesmo tempo confere o tom subversivo ao texto.

A história da família Addams tem como base questionar o politicamente correto, os valores de certo e errado e também os princípios familiares²⁸. Os Addams são considerados por Baddeley (2002, p. 96) como uma família de desviantes góticos. Mortícia, especialmente,

²⁸ <http://www.girlswithstyle.com.br/divas-das-trevas/>, acessado em 04 de novembro de 2014.

é dotada de acentuado apelo estético gótico, sendo um ícone recorrente na subcultura: longos e lisos cabelos negros, face cadavérica, vestido longo, bem ajustado ao corpo, com decote em estilo “V”, mangas pendentes e esvoaçantes e uma cauda que se assemelha a tentáculos - concedendo efeito lânguido e animalesco à medida que a personagem caminhava -, as unhas longas e geralmente pintadas de vermelho sangue são elementos bastante característicos.

A composição da personagem Mortícia para os cinemas, de acordo com Kipper (2008, p. 103), buscou inspiração na Vampira, personagem criada pela finlandesa Maila Nurmi. Maila Nurmi se configurou como uma importante referência para a subcultura gótica, tendo servido de base também para a criação de Elvira, a simpática e atrapalhada protagonista do filme *Elvira, a Rainha das Trevas*.

A Vampira de Maila Nurmi foi criada para a apresentação da sessão de filmes de terror do canal californiano KABC-TV. Dotada de intenso apelo erótico, a personagem era repleta de uma espécie de “sexualidade necrófila” (BADDELEY, 2002, p. 94). Mas parece que não somente Maila serviu de inspiração para a Mortícia, como também esta última inspirou Maila: “A entrada de Maila Nurmi em sua eterna festa de Halloween teve início com toda a publicidade possível em um baile à fantasia em 1953, onde ela ganhou o primeiro prêmio por seu traje. Estava vestida de Mortícia, personagem das populares tiras de Charles Addams (...)” (BADDELEY, 2002, p. 94).



Figura 29: Postagem Fetiche, 02/08/2014. Fonte: Facebook

Também no dia 2 de agosto, o ator compartilhou uma imagem da Fan Page Amor Gótico, cuja descrição: “Literatura. Poesia gótica. Poesia crítica. Poesia de amor. Poesia que é música. Música que é poesia. Amor que é música. Música que é crítica” ressalta os atributos góticos aos quais se dedica, sugerindo que o discurso gótico abordado é repleto de lirismo, sendo passível de ser denominado como poético.

Na imagem em questão, podemos visualizar uma representação fetichista associada ao gótico, na qual uma modelo, cujo rosto está fora dos limites da fotografia, veste roupas sensuais de vinil negro. Baddeley (2002, pp. 227, 228) explica que o estilo de algumas musas protogóticas, como Siouxsie Sue e Lydia Lunch, fundia o underground pós-punk ao submundo sexual. Esse estilo abrigava espartilhos, visual *bondage* e couro preto, que, de acordo com o autor, tornaram-se as roupas de noite favoritas das mulheres góticas. Sobre o fetiche, o autor ainda nos diz:

Fetichismo – o termo mais comumente utilizado nos dias de hoje para denotar desvio sexual – deriva do termo religioso ‘fetiche’, que significa o culto a um objeto como personificação do sagrado ou do divino. Portanto o fetichismo sexual pode ser explicado como o ato de encontrar estimulação sexual em algo que possui poucos atrativos sexuais para a maioria das pessoas, se é que realmente possui algum. [...] entretanto, nos dias de hoje, o termo não é mais adotado por aqueles que eram considerados obcecados, mas sim por aventureiros sexuais ou mesmo frequentadores de *clubs* noturnos que gostam de se vestir de couro e látex como uniforme clichê (BADDELEY, 2002, p. 228).

A personagem Vampira, citada na análise da postagem anterior, de acordo com Baddeley (2002, p. 94), antecipou em três décadas a adoção do vestuário fetichista como uma tendência da subcultura.

Com isso, podemos perceber mais uma vez a relação do gótico tanto com a sexualidade quanto com o caráter subversivo associado ao fetichismo, o que também pode ser considerado um discurso, visto que posiciona o ator como uma corrente contrária à normalidade, subvertendo-a. Ainda que o fetiche não seja regra a todos os subgêneros do gótico, ele é uma evidente vertente, inclusive reafirmada como discurso gótico pela postagem da Fan Page Amor Gótico, confirmada pelas curtidas que recebeu e pelo compartilhamento de outros atores, inclusive do ator que estamos estudando.



Figura 30: Postagem Estilo, 02/08/2014. Fonte: Facebook

Na mesma data da postagem anterior, o ator realizou outro compartilhamento da Fan Page Amor Gótico. Nessa imagem, podemos perceber as roupas de negro absoluto, sendo que na parte superior do vestido há uma estampa que simula um esqueleto. Além da roupa totalmente preta, a modelo utiliza como acessórios um chapéu que simula rosas negras e um colar também com pedras negras. A cintura e os seios são modelados, provavelmente por um corselet, para acentuar as formas femininas.

A vestimenta e a maquiagem funcionam como discurso e forma de comunicação públicos (KIPPER, 2008, p. 47). O contraste entre a palidez mortuária da modelo e as roupas totalmente pretas adquire um efeito dramático, além de comunicar seu pertencimento à subcultura gótica, refletindo através da composição visual valores próprios dos góticos, como o sombrio e o macabro. Esses itens fariam parte do conceito de fachada pessoal (GOFFMAN, 2013) abordado no capítulo 2 e que considera uma série de atributos como forma de identificação dos atores a determinado status social ou, como no nosso estudo, à determinada subcultura.

O ator analisado manifestou, nas três postagens analisadas, mais interesse às referências estéticas relacionadas à moda e ao estilo gótico. Sua representação se deu principalmente através de imagens que identificavam seu pertencimento/admiração pelo estilo da subcultura. No momento da coleta de dados, também foi possível perceber que o

ator postou, no decorrer do mês de agosto, diversas fotos pessoais nas quais adotava a estética gótica, representando-o através da fachada pessoal e comunicando a sua relação com a subcultura. Assim, as imagens compartilhadas também serviam como uma reafirmação do seu estilo pessoal e discurso gótico.

Foi possível perceber nas postagens analisadas que o ator pouco se apropriou dos compartilhamentos, não se posicionando a respeito deles, ocorrendo tal ação apenas no compartilhamento da “Mortícia”, na qual o ator concordou com o tom humorístico proposto pela imagem, simulando risadas através do texto “kkkkk”.

4.2.2.3 Categorização das Postagens

A seguir, veremos os quadros-resumos que classificam as postagens.

Número total de postagens:		
Góticas	Apropriadas	Outras
50	10	39

Quanto ao aspecto semântico:

Universo Simbólico:

Postagem	Data	Góticos	Apropriados
Mortícia	02/08	Cinema	x
Fetichê	02/08	Moda/estilo	x
Estilo	02/08	Moda/estilo	x

Quanto ao aspecto Formal:

Texto	Imagem	Vídeo	Link	Multimodal
x	x	x	x	Mortícia
x	Fetichê	x	x	x
x	Estilo	x	x	x
x	x	x	x	x
x	x	x	x	x

Quanto ao aspecto interacional:

Postagem	Citações	Curtidas	Comentários	Compartilhamentos
Mortícia	x	3	x	x
Fetichê	x	4	x	x
Estilo	x	2	x	x

4.2.3.1 Ficha Descritiva**Ator: 3****Sexo:** Feminino**Idade:** 19 anos**Cidade natal:** Niterói, RJ**Cidade atual:** Itaboraí, RJ

Indícios de traços góticos no perfil: O ator utiliza como foto de perfil a marca de uma associação de Tao Zhanshi, que não será analisada por não apresentar relação com a subcultura gótica. Sua imagem de capa é a representação de um colorido jardim japonês, também não oferecendo indícios de sua relação com a subcultura gótica. Portanto, além do discurso relacionado à subcultura gótica, podemos perceber que o ator sustenta o discurso de outra subcultura.

No item *Sobre*, o ator utiliza uma citação de Maquiavel para se descrever: “Todos vêem o que você parece ser, mas poucos sabem o que você realmente é”. Ainda que essa frase não seja considerada gótica, podemos interpretá-la como um apelo constante da subcultura gótica pela essencialidade e pela percepção além das aparências evidentes. Essa busca pela *essência* é uma forma de contraposição aos valores materialistas e utilitaristas vigentes na sociedade. Silva coloca que o gótico tem como característica a busca pela essência humana (SILVA, 2006, p. 38); é aquele que não se contenta com o vazio, procura questionar as razões do ser humano e suas motivações; representando simbolicamente, através da sua estética e do seu discurso, a morte, vivenciando “o luto, a melancolia e a depressão” (SILVA, 2006, p. 47). Portanto, ainda que o discurso empregado não seja próprio da subcultura gótica, pode ser considerado gótico por ser apropriado no sentido de que manifesta valores próprios desse grupo.

4.2.3.2 Descrição das Postagens



Figura 31: Postagem Lua, 03/08/2014. Fonte: Facebook

A primeira postagem foi categorizada como apropriação. Conforme explicado anteriormente, serão incluídas nessa categoria postagens e compartilhamentos que, a princípio, não seriam consideradas góticas, porém, recebem conotações góticas pelo fato de ter sido postada por um gótico e também por recorrer a determinadas características que remetem ao universo cultural gótico sem, no entanto, tão obviamente aludir à subcultura.

No dia 3 de agosto, o ator postou uma notícia da página Espaço Astronômico que divulgava a data da *super lua*, um evento em que a lua fica mais próxima da Terra e aparenta estar maior e mais brilhante do que as demais vezes em que ocorre a lua cheia no ano. Talvez essa postagem não fosse considerada gótica caso tivesse sido compartilhada por pessoas de outros grupos sociais, no entanto, a lua é um dos elementos elencados por Kipper (2008, p. 64) como muito apreciado e recorrente em letras de músicas, roupas, imagens e acessórios ligados à subcultura gótica.

Também é evidente a predileção de góticos pela noite em detrimento do dia, afinal, como comentamos nos capítulos anteriores, faz parte do imaginário de grupo os seus hábitos notívagos (SILVA, 2006). Também podemos conceder um importante papel ao luar nas

histórias de terror, tanto na literatura quanto no cinema, que confere tom misterioso à narrativa. Assim, a lua está entre os elementos que permeiam o imaginário gótico.

O ator postou mais duas informações/curiosidades sobre a lua no decorrer do mês de agosto. Além disso, também foram postadas outras duas imagens que confirmam o discurso apropriado pelos góticos com relação à lua, como as que vemos abaixo, das Fan Pages Gótica Desanimada e Mundo Gótico.



Figura 32: Imagem da Fan Page Gótica Desanimada. Fonte: Facebook



Figura 33: Imagem da fan page: Mundo Gótico. Fonte: Facebook



Figura 34: Postagem Blutengel, 03/08/2014. Fonte: Facebook

Logo, no dia 3 de agosto, foram compartilhadas imagens de fan art²⁹ da banda alemã de *futurepop* de estilo gótico *Blutengel*, nas quais os integrantes da banda aparecem em situações fantásticas e cenários obscuros. O *Blutengel* é um grupo alemão que associa vocais femininos e o vocal grave de Chris Pohl a elementos eletrônicos, ainda assim mantendo a veia soturna nas composições, estando de acordo com o que Kipper (2008, p. 47) propõe como adjetivos à música gótica: *escura, profunda e sombria*, ainda que o estilo da banda seja dançante.

O vampirismo é um tema recorrente nas composições da banda, inclusive, Chris Pohl, seu vocalista, costuma se representar como um vampiro. A sensualidade é outra característica marcante e intensamente associada ao vampirismo, e, ainda que não sejam tão óbvias, essas relações estão presentes nesse fan art compartilhado. Em uma das imagens, podemos ver uma ilustração do cantor Chris Pohl com representações de asas, possivelmente aludindo ao

²⁹ Fan Art é o termo aplicado a obras de artes realizadas por fãs tendo como objeto personagens literários, cinematográficos, bandas ou artistas em geral.

significado do nome da banda: Anjo de Sangue, que também faz direta relação ao vampirismo.



Figura 35: Postagem Dança, 03/08/2014. Fonte: Facebook

Outra postagem do dia 3 de agosto diz respeito a uma foto da categoria da moda gótica, voltada ao estilo específico de dança do ventre que alia elementos góticos. Esse estilo combina os sons orientais aos de bandas góticas como: *Dead Can Dance*, *Sisters of Mercy*, *Faith and the Muse*, *This Mortal Coil* e *Diary of Dreams*.

Com inspiração no vampirismo, na literatura do período medieval, no encantamento, no mistério e na sedução, a dança do ventre de caráter gótico remete diretamente à essência do movimento gótico inglês dos anos 1980. O figurino costuma ser composto por espartilhos, acessórios metálicos e de couro; tecidos de renda, cetim, veludo, tule, vinil, látex e PVC; coturnos, luvas, meias e cores essencialmente escuras tendendo para o vermelho, vinho e roxo³⁰. Muitas dessas apresentações de dança acontecem em eventos góticos.

Dessa forma, existe uma apropriação tanto da música quanto da moda gótica para ser incorporada a outro estilo cultural completamente diferente, a dança do ventre, que, por se

³⁰ <http://danca-do-ventre.info/estilos-da-danca/estilo-gotico.html>, acessado em 20 de outubro de 2014.

diluir nessa variante que adota um discurso mais sombrio, acaba sendo trazida para o seio da subcultura gótica, recebendo novas significações e abordagens.

4.2.3.3 Categorização das Postagens

Góticas	Apropriadas	Outros
21	26	75

Quanto ao aspecto semântico:

Universo Simbólico:

Postagem	Data	Góticos	Apropriados
Lua	03/08	x	Simbologia
blutengel	03/08	Música	x
Dança	03/08	Moda	x

Quanto ao aspecto Formal:

Texto	Imagem	Vídeo	Link	Multimodal
x	x	x	x	Lua
x	Blutengel	x	x	x
x	Dança	x	x	x

Quanto ao aspecto interacional:

Postagem	Citações	Curtidas	Comentários	Compartilhamentos
Lua	x	6	4	x
Blutengel	x	1	x	x
Dança	x	5	x	x

4.2.4.1 Ficha Descritiva

Ator: 4

Sexo: Feminino

Idade: Não informada

Cidade Natal: Não informada

Cidade Atual: Marau, RS

Indícios de traços góticos no perfil: Ainda que o ator utilize seu nome verdadeiro no perfil de Facebook, o endereço para acessar seu perfil é: *gothmorphine*, assim esse codinome oferece pistas sobre sua ligação com a subcultura gótica.

O ator possui uma foto pessoal como foto de perfil. Através desta foto, podemos ver que os cabelos são vermelhos e que o ator veste blusa rendada preta, mas pouca ou nenhuma maquiagem, ou ainda uso de algum outro símbolo que possa identificá-lo com a subcultura gótica. A foto de capa é uma imagem em preto e branco do casal Bogie & Bacall, famosos pela atuação conjunta em diversos filmes, entre eles, *Casablanca*, de 1942.

Assim, nesses aparatos iniciais, podemos dizer que o ator não intensifica sua fachada pessoal voltada para a representação gótica, ainda que o discurso gótico esteja presente em seu nome de Facebook.

4.2.4.2 Descrição das Postagens



Figura 36: Postagem Blondie, 04/08/2014. Fonte: Facebook

A primeira postagem foi considerada apropriada. O ator compartilhou, no dia 4 de agosto, um videoclipe da banda *Blondie*. Ainda que não seja classificado como um grupo essencialmente gótico, é considerado um dos pioneiros dos gêneros musicais *new wave* e *punk rock*, que, como vimos no capítulo referente à música na subcultura gótica, possui estreita relação com o gótico.

De acordo com Kipper (2008, p. 84), o *new wave* é um rótulo pouco compreendido por ser abrangente demais, utilizado para nomear novos estilos que surgiram e se propagaram depois do punk e de todo o experimentalismo dos anos 1970 e que rejeitavam antigas receitas

musicais. O autor ainda cita *Blondie* entre uma lista de bandas que receberam a denominação *new wave* com o intuito de demarcar a música pop do final dos anos 1970/início dos anos 1980, que começaram com um estilo punk, mas logo seguiram um caminho mais experimental.

Os rótulos musicais muitas vezes são bastante flexíveis, ainda mais quando consideramos os estilos apreciados e associados aos góticos. É importante ressaltar que as bandas não costumam ter um rótulo único, sendo que geralmente mais de um título é aplicado à mesma banda (KIPPER, 2008, p. 74). É o que acontece com o *Blondie*, que além do *new wave*, também se encontra relacionado ao *punk* e ao *pós-punk*.



Figura 37: Mozart, 06/08/2014. Fonte: Facebook

No dia 6 de agosto, o ator compartilhou um vídeo que serve de plataforma para a Sinfonia nº 40 em Sol Menor do compositor austríaco Wolfgang Amadeus Mozart. Como indicamos anteriormente, a música clássica tanto serviu de influência para a música gótica como também muitos compositores clássicos se utilizaram de temas sombrios e referências a autores como Edgar Alan Poe (BADDELEY, 2002, p. 160) para a composição de melodias sombrias e macabras.

Além disso, segundo Kipper (2008, p. 56), os góticos colocam a *cultura* como um valor importante e também como uma forma de diferenciação ao *gosto popular e mundano*: “aparentemente estes gostos dos Góticos procuram exatamente demarcar uma fronteira em relação a uma sociedade dominante em que o lírico e tudo que não é prático ficam em último lugar” (*ibidem*). Dessa forma, podemos perceber que as manifestações culturais como poesia, música erudita, artes, demarcam um posicionamento *cult* perante os demais, fazendo com que os gostos do ator sejam mais do que propriamente estilos apreciados, passando a representá-lo. Novamente podemos evocar Foucault (1999), que diz que os sujeitos são constituídos

pelos discursos; assim, o discurso que o ator sustenta faz parte de sua representação e demarca o seu posicionamento perante os demais membros da sociedade. É uma prática social de diferenciação de algumas pessoas e ao mesmo tempo de identificação com outras pessoas.

Assim, o fato de compartilhar uma música clássica, ainda que não seja sombria ou essencialmente gótica, demarca dois principais posicionamentos: um está relacionado ao fator de representação como uma figura que valoriza o erudito; o outro está relacionado ao fator de diferenciação, a construção da imagem de alguém que não compartilha de códigos ditos populares.



Figura 38: Postagem Siouxsie, 07/08/2014. Fonte: Facebook

A terceira postagem foi realizada no dia 7 de agosto, na qual o ator compartilhou o clipe da banda de *pós-punk* *Siouxsie and The Banshees*, com a música *Arabian Knights* – um videoclipe para promover o single de 1981, *Juju*. Conforme elencamos no capítulo relativo à música gótica, é concedido à banda *Siouxsie and The Banshees* o posto de uma das primeiras bandas góticas. Lembrando que, juntamente ao *Joy Division*, é creditado ao *Siouxsie and the Banshees* o posto de primeira banda *pós-punk* a atrair o rótulo de gótica, com sonoridades mais sombrias, melancólicas e menos anárquicas em relação ao punk (BADDELEY, 2002, p. 191).

De acordo com Baddeley (2002), o músico Paul Woods descreveu o som do início da carreira dos Banshees, para a revista especializada em música *Rolling Stone*, como:

Caracterizado pela guitarra ressoante e metálica de John Mackey e os toques surdos e quase militares da bateria de Kenny Morris – com os miados que lembravam gatos no cio de Siouxsie por cima de tudo. Era diferente de qualquer outra coisa da época, inclusive do punk, que não tinha nenhum elemento de blues discernível e chegava perto do que podemos chamar de som ‘industrial’, com uma formação baseada em guitarra, baixo e bateria (...) fãs de rock mais velhos os consideravam

completamente desagradáveis e opressivos (WOODS *apud* BADDELEY, 2002, p. 183)

Os Banshes também não possuem apenas um rótulo musical aplicável, sendo ligados geralmente aos estilos: punk, pós-punk, *new wave*, cold wave, rock gótico e rock alternativo. De acordo com Kipper (2008, p. 94), a parte Banshees do nome da banda faz referência ao filme *Cry of the Banshee*, de 1970, inspirado em um conto de Edgar Allan Poe. Banshee, de acordo com o autor, é um espírito do folclore irlandês que anuncia a chegada da morte.

Ressaltando mais uma vez as influências da literatura na música gótica, *Siouxsie and the Banshees* possui uma música chamada *Premature Burial*, que é baseada no conto homônimo de Edgar Allan Poe (KIPPER, 2008, p. 31).

A relação do ator com o gótico é essencialmente musical, sendo que ele não se detém somente em músicas que sejam obviamente ligadas ao movimento. Possivelmente um leigo que assista ao clipe de *Blondie* não perceba as referências implícitas ao movimento gótico.

Ainda que o fato de ter seu endereço de Facebook que remete diretamente à subcultura, o ator possui uma representação gótica mais sutil, valorizando mais em suas postagens estrelas do cinema, como Lauren Bacall. Talvez aqui tenhamos um exemplo da diferenciação que Silva (2006) realizou entre *darks* e *góticos*. Para a autora, os *darks* por estarem em um estágio de adaptação e aprendizagem dos símbolos da subcultura, intensificariam sua representação; no lado oposto, os *góticos* por terem segurança da sua representação não buscariam comprovar sua identificação gótica o tempo todo.

4.2.4.3 Categorização das Postagens

Góticas	Apropriadas	Outros
2	5	41

Quanto ao aspecto semântico:

Universo Simbólico:

Postagem	Data	Góticos	Apropriados
Blondie	04/08	x	Música
Mozart	06/08	x	Música

Siouxsie	07/08	Música	x
----------	-------	--------	---

Quanto ao aspecto formal:

Texto	Imagem	Vídeo	Link	Multimodal
x	x	x	Blondie	x
x	x	x	Mozart	x
x	x	x	Siouxsie	x

Quanto ao aspecto interacional:

Postagem	Citações	Curtidas	Comentários	Compartilhamentos
Blondie	x	6	x	x
Mozart	x	3	x	x
Siouxsie	x	2	x	x

4.2.5.1 Ficha Descritiva

Ator: 5

Sexo: Masculino

Idade: 24 anos

Cidade Natal: Rio de Janeiro

Cidade Atual: Duque de Caxias, RJ

Indícios de traços góticos no perfil: A imagem de perfil é uma foto pessoal monocromática com tonalidade de azul, o ator possui cabelos compridos e veste roupas pretas, coturnos e luvas de esqueleto. Como é possível perceber em fotos de vários góticos, o ator não sorri, apresentando, nesse caso, uma postura séria.

Nas informações pessoais, é possível perceber que tanto o endereço de Facebook quanto o de e-mail do indivíduo é composto pelo seu nome seguido pela palavra *ciber*. Conforme apontamos no capítulo anterior, Barnes (2005, p. 73) estudou o processo de construção da representação na internet, e além da criação do perfil pessoal, também é possível que o ator personalize o seu endereço de e-mail de forma a reforçar a sua representação. Neste caso, a palavra *ciber* delimita e identifica o estilo musical que o ator aprecia.

Na parte *Sobre*, o ator coloca que se considera igual a qualquer pessoa, porém é dotado de “um gosto fora do comum”, como podemos ver melhor explicitado na imagem abaixo (figura 38). Essa reafirmação do gosto não condizente com o gosto considerado padrão é uma estratégia da subcultura gótica de diferenciar-se da cultura hegemônica.

SOBRE

Sou como um ser humano qualquer um ,mas eu tem um gosto fora do comum para muitos ;o mais importante para min e ser o que sou mesmo com defeitos e qualidades ,eu só gosto de falar a verdade e sou sincero com todos :3

Figura 39: Campo *sobre* - Ator 5. Fonte: Facebook

A imagem que o ator utiliza como capa do seu perfil é uma ilustração que lembra traços de mangá. Outras postagens do ator no decorrer do mês de agosto demonstram sua afeição pela cultura japonesa. A personagem representada na imagem parece ter referências da subcultura *cibergoth*, em que as cores brilhantes, geralmente em tons flúor, como o verde limão, o pink e o laranja, costumam compor o visual. As plumas e as roupas rasgadas também ajudam a formar o arcabouço estético do cibergótico, que geralmente beira o exagero nas sobreposições e texturas. Nas palavras de Kipper (2008, p. 62), o cibergótico “se parece com um visual death rock com elementos futuristas”. Ainda assim, o cenário é obscuro e sinistro, base da composição gótica.



Figura 40: Foto de capa ator 5. Fonte: Facebook

4.2.5.2 Descrição das Postagens



Figura 41: Postagem EBM, 04/08/2014. Fonte: Facebook

A primeira postagem considerada gótica foi realizada no dia 4 de agosto. Refere-se a um compartilhamento da página **EBM depressão**, dedicada ao estilo de música muito apreciado por alguns góticos. A imagem parece receber conotações políticas, cuja ilustração remete a soldados e evoca noções como militarismo e força. É possível ver a ilustração de um homem e uma mulher, denotando que a mulher possui igual representação dentro desse estilo.

O EBM, ou *Electro Body Music*, possui estreita relação com demais estilos que têm por base a composição eletrônica, por vezes se confundindo com o industrial. Geralmente as músicas desse estilo possuem frases curtas, como slogans políticos, trechos de discursos distópicos ou passagens de filmes, se configurando a partir de intrincado apelo interdiscursivo, como mais detalhadamente indicamos no capítulo referente à música gótica.

No entanto, o EBM pode ser um rótulo abrangente demais, pois contém desde vertentes extremamente agressivas até outras em que existe um forte flerte com o trance, voltado à subcultura *rave*. Por isso existiu a tentativa de categorizar o estilo atribuindo outros títulos, com o objetivo de segregação em estilos mais específicos, como por exemplo: *EBM old school*, *Anhalt EBM*, *harsh EBM*, *terror EBM* e etc. No entanto, muitas dessas

subdivisões causam polêmicas entre os membros da subcultura, fato que também melhor exploramos no capítulo anterior.

Na imagem analisada, a bandeira aparece simbolicamente como uma ideia a ser levada/pregada e o slogan **EBM United** solicita que todos aqueles que gostam desse estilo de música se unam. O texto que acompanha a imagem, *Espalhe essa ideia*, reafirma o convite para a propagação da música que assume uma postura de certa forma ideológica. Assim, temos a propagação do discurso em sua faceta ligada à prática social do ator (FOUCAULT, 1999).



Figura 42: Postagem BLS, 08/08/2014. Fonte: Facebook

Dia 8 de agosto o ator postou fotos referentes ao show da banda de metal *Black Label Society*. Classificamos tal postagem como apropriada, pois embora não seja essencialmente gótico, já foi identificada a aproximação de alguns membros da subcultura gótica com a subcultura metal. Diferentemente de outra banda de metal que o ator referenciou no mês de agosto, o *Stone Sour*, que possui temática e abordagens muito diferentes do gótico, a banda *Black Label Society* mantém um teor mais sombrio, portanto, não entrando em conflito com a representação gótica do ator.



Figura 43: Postagem Phosgore, 11/08/2014. Fonte: Facebook

Na postagem do dia 11 de agosto, o ator associa o ato de escutar EBM a se sentir mais animado e diz que tal estilo de música afasta sentimentos ruins. Essa postagem, além de demonstrar que o ator é constituído pelo discurso subcultural do EBM, também faz com que ele se represente através do estilo de música que aprecia. O ator inclui nessa postagem um link para o vídeo da banda *Phosgore*.

O vídeo que oferece suporte para a música é composto apenas por uma imagem estática da capa do CD, na qual podemos perceber referências ao estilo *cibergótico*, como a máscara de gás e o símbolo de risco de radiação. Além do próprio nome do CD da banda, que significa ogiva – referente às ogivas nucleares. O nome *Bloodbath* (título da música) também faz alusão a um elemento muito rico na subcultura gótica: o sangue.

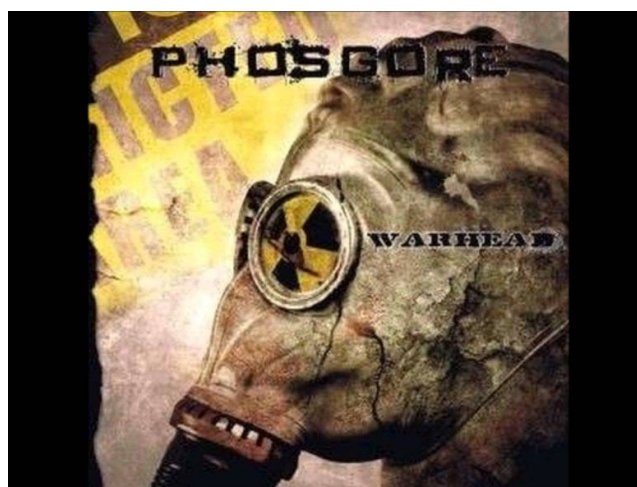


Figura 44: Capa do CD da banda *Phosgore*. Fonte: Facebook

O *emoticon* de coração aqui aparece com o intuito de revelar o quanto o ator gosta dessa banda. Assim como os *emoticons* que simulam um sorriso largo que completam o

sentido de animação ao escutar tal música. Nessa postagem, o EBM aparece como a solução para o sentimento depressivo do indivíduo, tal escolha é coerente se levarmos em consideração que o EBM é possivelmente o estilo mais agitado entre os estilos apreciados pelos góticos.

4.2.1.3 Categorização das Postagens

Góticas	Apropriadas	Outras
5	4	8

Quanto ao aspecto semântico:

Universo Simbólico:

Postagem	Data	Góticos	Apropriados
EBM	04/08	Música	x
BLS	08/08	x	Música
Phosgore	11/08	Música	x

Quanto ao aspecto Formal:

Texto	Imagem	Vídeo	Link	Multimodal
x	x	x	x	EBM
x	x	x	x	BLS
x	x	x	x	Phosgore

Quanto ao aspecto interacional:

Postagem	Citações	Curtidas	Comentários	Compartilhamentos
EBM	x	3	x	x
BLS	x	8	1	x
Phosgore	x	6	x	x

4.2.6.1 Ficha Descritiva

Ator: 6

Sexo: Masculino

Idade: 21 anos

Cidade Natal: Não informada

Cidade Atual: São Bernardo do Campo, SP

Indícios de traços góticos no perfil: Na foto de perfil, o ator possui intensa representação gótica, que melhor analisaremos na forma de postagem. O ator indica como segundo nome: Xymox, que faz referência direta à banda *dark wave*, *Clan of Xymox*.

É relevante destacarmos também que ao falar sobre si mesmo, o ator coloca: “Eu não sigo a sociedade. E sim, meus próprios conceitos”. Os góticos, segundo Silva (2006, p. 68), questionam os padrões aceitos pela sociedade, valorizam o obscuro e o misterioso em contraste ao que é claro e conhecido e sua suposta falsidade. Essa dissociação da cultura hegemônica é uma das mais importantes características da subcultura e também já elencamos que o comportamento e afinidades avessos às normas sociais são duas das principais peculiaridades da subcultura gótica.

Na imagem de capa, o ator também utiliza uma foto pessoal, na qual podemos ver suas roupas como forte indicativo da postura gótica: roupas totalmente negras, luvas e, como acessório, um colar de crucifixo. O ator, assim como o Ator 5, também possui cabelos compridos.

4.2.6.2 Descrição das Postagens

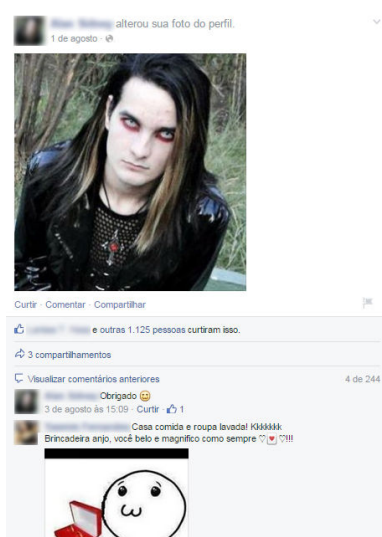


Figura 45: Postagem Perfil Ator 6, 01/08/2014. Fonte: Facebook

No dia primeiro de agosto, o ator alterou sua foto de perfil. A imagem que vemos possui estreita identificação com o estilo gótico. O ator veste roupas pretas, possui cabelos compridos e utiliza como acessório um crucifixo com pedra vermelha. A palidez do rosto é ressaltada por maquiagem. De acordo com Kipper (2008, p. 69), o branco na maquiagem gótica “simboliza uma expressão dramática ou catártica, ou ainda o caráter do Impuro do Vampiro, ou ainda da palidez da morte como questão existencial”. A aparência espectral é reforçada pelo uso de lentes de contato e por maquiagem vermelha ao redor dos olhos.

Diversos comentários nessa postagem, como o que podemos ver na imagem acima, aprovam esse estilo e o consideram atraente. Tal aceitação já foi abordada por Kipper (2008, p. 51): “Um homem considerado *efeminado* pelo padrão estético da cultura dominante ou mesmo em outras subculturas, provavelmente teria vantagens na cena gótica”. Ainda assim, o autor resalta que essa aproximação com a estética considerada feminina não indica o padrão sexual do indivíduo, existindo, portanto, uma dissociação entre o papel social/comportamental e a opção sexual (KIPPER, 2008, p. 51).

O crucifixo que é perceptível como acessório na composição do visual do ator, de acordo com Kipper (2008, pp. 20-21) é adotado pela subcultura como elemento simbólico desde os anos 1980. Para o autor, no sistema simbólico do gótico, a cruz vai remeter a sentimentos que ela remete para toda a sociedade ocidental: “sofrimento do inocente, paixão de cristo (no sentido stigmata mártir), morte, cemitérios” (*ibidem*). Ainda assim, o gótico não é considerado cristão por utilizar uma cruz. Esse símbolo, ainda que evoque sentidos originais e tradicionais à cultura geral, recebe significações ligadas ao existencialismo dentro da subcultura gótica.

No entanto, podemos estender essa significação como uma espécie de brincadeira com a percepção geral: existe uma composição de visual mórbido que contrasta com a apropriação de um símbolo cristão, confundindo concepções simplistas e rasas que tentem encaixar góticos em alguma categoria religiosa.

Na imagem, podemos perceber que o ator utiliza uma camisa perfurada que, através do efeito de transparência, mostra parte de seu corpo, e também utiliza um casaco com corte clássico e efeito de vinil brilhante. Ou seja, seu visual gótico é bastante elaborado:

(...) na vestimenta vemos uma grande tendência à fuga ao utilitarismo e rejeição ao pragmatismo: as peças de vestuário mais típicas dos góticos primam pelo excesso, por adereços inúteis, seja na sobreposição de um visual pós-punk ou no rococó de um visual neo-vitoriano. Em ambos os casos temos um afastamento do funcional, do prático e do natural. É uma busca do artifício, do artificial e do artístico (KIPPER, 2008, p. 57).

É bastante importante ressaltar o número de interações que o ator recebe em suas postagens, em comparação aos outros atores analisados. Isso é um indicativo do capital social, que são os valores associados ao pertencer a uma rede social (RECUERO, 2014), que o ator possui em sua rede social expressa no perfil de Facebook. Sua representação estética é legitimada constantemente por meio dessas interações.



Figura 46: Postagem Selfie, 12/08/2014. Fonte: Facebook

No dia 12 de agosto, o ator postou uma foto sua em frente a um espelho. Novamente, seu corpo e suas roupas servem de discurso gótico, inclusive, o ator veste uma camiseta da banda gótica *Clan Of Xymox*:

A cena gótica continental há muito tem sido dominada pela banda holandesa Clan of Xymox – uma adesão tardia ao selo inglês 4AD, cujo rol de contratos é bastante favorável a grupos de Ethereal e ambiente. As várias aventuras pop-góticas do Xymox rumo à escuridão – que evocam Cure tão constantemente quanto seu colega de selo – servem de refúgio para uma existência amarga tanto para a banda quanto para seu público. “tento escapar da realidade o máximo possível. Eu realmente não gosto da realidade”, admitiu o fundador e único membro permanente da banda, Ronny Morrings. “Eu simplesmente gosto de músicas com esse clima sombrio”. (BADDELEY, 2002, p. 277).

Sobre a evocação à fantasia e escapismo citados por Baddeley como abordagem da banda *Clan of Xymox*, podemos fazer um paralelo aos primórdios dos romances góticos que se contrapunham principalmente ao pensamento racionalista da época, com expressivo apelo à criatividade e ao pensamento individual. Assim, existe uma negação à monotonia característica da realidade, cujo discurso que impera é o da fantasia com tons sombrios e de mistério.

As roupas totalmente pretas, mas incorporadas em um visual mais discreto, são características de góticos do estilo *coldwave/dakwave* (KIPPER, 2008, p. 62), mesmo rótulo musical atribuído à banda comentada acima, o que indica influência do estilo musical sobre o estilo de se vestir do ator em questão.

Através dessa foto, também pudemos perceber que o ator possui tatuagens no braço. A expressão séria também é recorrente nessa imagem.



Figura 47: Postagem Krixiun, 15/08/2014. Fonte: Facebook

No dia 15 de agosto, o ator realizou uma postagem, na qual ele questiona sobre quem vai comparecer ao show da banda de *death metal Krixiun*. Essa postagem, além de interagir com outros que supostamente irão comparecer ao show, também serve como um convite para que compareçam ao evento, ao mesmo tempo em que serve para o ator informar e reafirmar que não gosta dessa banda, mas que gostaria de rever seus amigos e *curtir* o show. Ou ainda, poderia ser considerado o que Goffman (2013) denomina de consumo secreto, ou seja, embora o ator publicamente afirme não gostar dessa banda, quando não está se preocupando com a representação gótica, de fato aprecia *Krixiun*.

De acordo com Baddeley (2002, p. 229), os membros da subcultura gótica sentem-se superiores aos fãs do estilo metal, assim, o texto dessa postagem, ainda que se refira a uma banda gaúcha do estilo musical metal, também serve como reforço da representação do ator como não fã dessa banda. Existe, assim, uma representação antecipada, visto que o ator pressupõe o que sua audiência poderia interpretar e explica previamente essa antecipação interpretativa, tendo por base que sua associação a uma banda de metal poderia entrar em conflito com sua representação gótica.

4.2.6.3 Categorização das Postagens

Góticas	Apropriadas	Outras
3	1	0

Quanto ao aspecto semântico:

Universo Simbólico:

Postagem	Data	Góticos	Apropriados
Perfil	1/08	Moda/estilo	x
Selfie	12/08	Moda/estilo	
Krisiun	15/08	x	Música

Quanto ao aspecto Formal:

Texto	Imagem	Vídeo	Link	Multimodal
x	Perfil	x	x	x
x	x	x	x	Selfie
Krisiun	x	x	x	x

Quanto ao aspecto interacional:

Postagem	Citações	Curtidas	Comentários	Compartilhamentos
Perfil	x	1126	248	3
Selfie	x	554	108	1
Krisiun	x	37	22	1

4.2.7.1 Ficha Descritiva

Ator: 7

Sexo: Masculino

Idade: 37 anos

Cidade Natal: Belo Horizonte, MG

Cidade Atual: Belo Horizonte, MG

Indícios de traços góticos no perfil: Na foto de perfil, o ator possui intensa representação gótica: roupas pretas, quepe preto, maquiagem – olhos escurecidos para simular olheiras, simulação de cicatriz (sangue) no rosto, unhas esmaltadas de preto, além de um colar com pingente composto por dois morcegos. Tanto o discurso quanto a representação góticos são assumidos nessa foto de perfil, sendo que esta é a primeira impressão que os observadores têm quando acessam ao seu perfil no Facebook. Tendo por base que as primeiras impressões são muito importantes, os atores buscam manipulá-las com o intuito de torná-las condizentes com a representação por eles sustentada (GOFFMAN, 2013). Assim, o ator busca manifestar o discurso gótico diretamente em sua foto de perfil com o intuito de representá-lo.

O endereço de Facebook é composto pelo nome próprio do sujeito acrescido do adjetivo *synthgoth*, que faz alusão ao estilo *synthpop*. O *synthpop* é o rótulo atribuído ao estilo musical com forte influência do *Krautrock* alemão, que utiliza sintetizadores em sua composição. Bandas como *Depeche Mode*, *New Order* e *Soft Cell* são comumente lembradas como exemplo desse estilo.

O ator informa que trabalha como **DJ residente no evento *Gothic Rave***, na empresa **DJ na cena gótica de Belo Horizonte**, indicando a atuação do sujeito no cenário gótico de sua região. Assim, além de o indivíduo se representar como gótico, ele também já deixa evidente no seu perfil que sua posição dentro do cenário gótico é um lugar de atuação e não somente de apreciação do estilo.

Na sessão *Sobre* do seu perfil, o ator utiliza uma citação de Francisco Candido Xavier.

SOBRE

Amanhecer

Quero nascer de novo em cada dia que nasce.

Quero ser outra vez novo, puro, cristalino.

Quero lavar-me, cada manhã, do homem velho, da poeira velha,
das palavras gastas, dos gestos rituais.

Quero reviver a primeira manhã da criação, o primeiro abrir dos olhos para a vida.

Quero que cada manhã, a alma desabroche do sono como a rosa do botão, e surja,
como a aurora do oceano, ao sorriso dos teus lábios, ao gesto de tua mão.

Quero me engrinaldar para a festa renovada com que cada dia nos convidas e
desdobrar as asas como a águia em demanda do sol.

Quero crer, a cada nova aurora, que esta é a definitiva, a do encontro com a felicidade,
a da permanência assegurada, a de teu sim definitivo.

"O bem que praticares em algum lugar é teu advogado em toda parte."
(Francisco Cândido Xavier)

Figura 48: Texto apropriado para a sessão Sobre do Ator 7. Fonte: Facebook

De acordo com Kipper (2008, p. 71), a subcultura gótica é laica e tolerante às escolhas religiosas individuais de cada ator gótico. Isso quer dizer que a citação trazida pelo ator 7, do médium conhecido como Chico Xavier, não entra em contradição com a representação gótica por ele sustentada.

Ainda podemos ressaltar que os espíritos, seja como categoria simbólica ou até mesmo alegórica, estão presentes no imaginário do grupo, embora tal presença não seja dogmática, pois, como já foi visto, a subcultura gótica em si não possui pertencimento ou inclinação a nenhuma religião específica, portanto não desaprova as escolhas pessoais dos indivíduos. Inclusive, existe uma infinidade de vertentes dentro da subcultura ligadas às mais diversas manifestações religiosas, ou até mesmo contrárias à religião, como é o caso do paganismo, como podemos ver expresso na banda alemã *Faun*, que se utiliza da cultura folclórica pagã para construir a temática da banda.

4.2.7.2 Descrição das Postagens



Figura 49: Postagem Mera Luna, 02/08/2014. Fonte: Facebook

No dia 2 de agosto, o ator compartilhou uma postagem que divulga o festival *Mera Luna*, considerado um dos mais importantes eventos europeus da música gótica. Nesse caso, o ator se apropria do compartilhamento, complementando-o com um discurso próprio em que solicita a divulgação por parte de seus contatos e destaca o sorteio relacionado ao evento. O caráter informacional e impessoal do texto com poucos traços de emoção por parte do ator (ele poderia manifestar interesse em ir ao festival, por exemplo) faz parecer que o indivíduo está inserido na organização e promoção oficial do espetáculo.

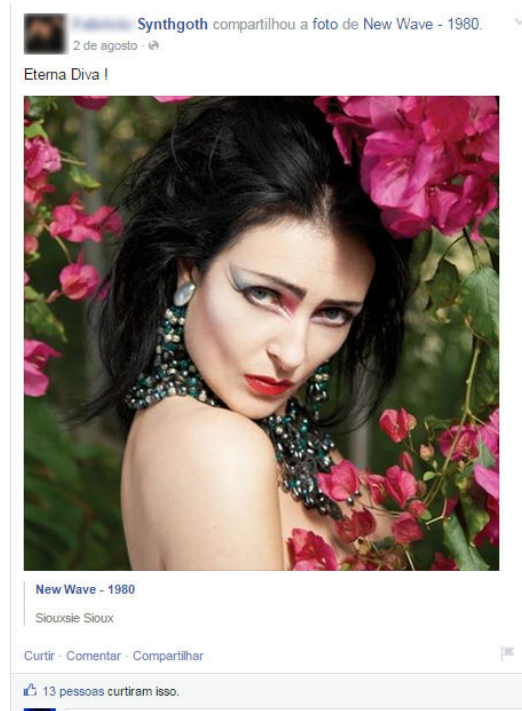


Figura 50: Postagem Siouxsie, 02/08/2014. Fonte: Facebook

No dia 2 de agosto, o ator realizou um compartilhamento da *Fan Page* New Wave – 1980, divulgando uma foto da vocalista da banda *Siouxsie and the Banshees*, Siouxsie Sioux.

Como já foi abordado no capítulo referente à música, Siouxsie é considerada a musa protogótica que deu origem ao estereótipo da garota gótica (BADDELEY, 2002, p. 215). Sua influência é tão acentuada dentro da subcultura que constitui um estilo próprio denominado **Diva**.

O estilo **Diva** é independente de rótulo musical, estando mais ligado ao enaltecimento do feminino, da valorização da mulher como uma figura ativa dentro da subcultura gótica. Além de roupas evidentemente femininas e do uso de muitos acessórios, a maquiagem costuma ser bastante carregada, podendo também ser temática; entre os temas recorrentes estão os com influência do estilo egípcio, que também aparece manifestado na foto compartilhada de Siouxsie. Curiosamente, o estilo **Diva** não é exclusividade das mulheres no meio gótico: homens também podem adotar esse visual, caracterizando-se como algo próximo do estilo *Drag-Queen*³¹.

O discurso proferido pelo ator: “*Eterna Diva*”, coloca Siouxsie como uma posição não perene dentro da subcultura. Uma diva costuma ser uma mulher inspiradora, assim o ator

³¹ <https://sites.google.com/site/darknessandcarpenoitem/estilos-g>, acessado em 4 de novembro de 2014.

assume o quanto a vocalista dos Banshees é importante para os góticos. É interessante também pensarmos que atualmente, considerando a cultura hegemônica ocidental, o rótulo de diva costuma ser atribuído às cantoras pops. Dessa forma, existe um posicionamento por parte do ator em identificar uma cantora gótica dentre o repertório de mulheres consideradas divas.



Figura 51: Postagem Dark Beauty, 03/08/2014. Fonte: Facebook

No dia 3 de agosto, o ator compartilhou uma imagem da página Dark Beauty, na qual podemos ver uma figura feminina com trajes vitorianos góticos em uma atmosfera sombria. O ator coloca que: “*A inspiração rebuscada dos sentimentos suaves e profundos*”, expressando o caráter inspirador despertado pela imagem. O seu enunciado é composto, de certa forma, por um lirismo que pode ser associado à linguagem poética. Tal posicionamento também pode ser relacionado à diferenciação: “aparentemente estes gostos dos Góticos procuram exatamente demarcar uma fronteira em relação a uma sociedade dominante em que o lírico e tudo que não é prático ficam em último lugar” (KIPPER, 2008, p. 57).

Na imagem em questão, também existe a exaltação do feminino associado ao sombrio, que, conforme já comentamos, permeia o imaginário da subcultura. A névoa escura também presente na imagem não parece assombrar a figura feminina, que sustenta um

semblante tranquilo. Essa imagem se configura como uma arte inspirada em valores góticos e com uso do imaginário da subcultura.

4.2.7.3 Categorização das Postagens

Góticas	Apropriadas	Outras
13	2	1

Quanto ao aspecto semântico:

Universo Simbólico:

Postagem	Data	Góticos	Apropriados
Mera Luna	02/08	Evento	x
Siousxie	02/08	Música	x
Dark Beauty	03/08	Imaginário	x

Quanto ao aspecto Formal:

Texto	Imagem	Vídeo	Link	Multimodal
x	x	x	x	Mera Luna
x	x	x	x	Siousxie
x	x	x	x	Dark Beauty

Quanto ao aspecto interacional:

Postagem	Citações	Curtidas	Comentários	Compartilhamentos
Mera Luna	x	x	x	x
Siousxie	x	13	x	x
Dark Beauty	x	4	x	x

4.2.8.1 Ficha Descritiva

Ator: 8

Sexo: Masculino

Idade: Não informada

Cidade Natal: Villa Inferno, Itália

Cidade Atual: Cianorte

Indícios de traços góticos no perfil: Como foto de perfil, o ator possui uma foto pessoal na qual podemos ver que ele veste roupas pretas e um chapéu preto. Possui cabelos compridos e usa maquiagem com reforço da palidez e olhos marcadamente pretos. Segundo Kipper (2008, p. 65), desde a virada dos anos 1970 para os anos 1980, a subcultura gótica teve entre as suas características diferenciais tanto o uso da maquiagem teatral quanto uma postura mais andrógina. É importante ressaltarmos mais uma vez que a postura andrógina é independente das opções sexuais do indivíduo.

O ator não utiliza seu próprio nome, e sim o codinome *Corvo*, que tanto pode se referir ao pássaro mais intrinsecamente ligado à morte e ao obscuro quanto também ao personagem da história em quadrinhos de James O'Barr, que recebeu uma versão cinematográfica em 1994. Os elementos da narrativa de *O Corvo* são comumente referenciados entre os góticos, tais como: o retorno do mundo dos mortos em busca de vingança, o tom trágico e o espírito de vingança que permeia a narrativa, o caráter anti-herói do personagem e sua maquiagem característica.

Sua foto de capa é um arco ogival, elemento característico do estilo de arquitetura das catedrais góticas. A imagem é ainda bastante obscura e com intensificação do vermelho, cuja relação com o sangue é evidente.

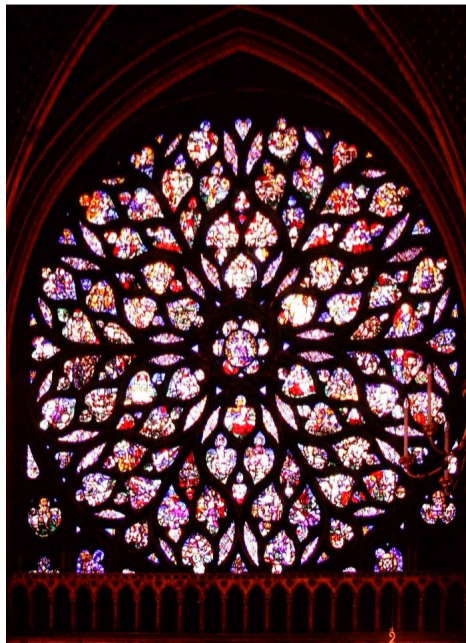


Figura 52: Foto de capa Ator 8. Fonte: Facebook

4.2.8.2 Descrição das Postagens



Figura 53: Postagem Diary of Dreams, 02/08/2014. Fonte: Facebook

No dia 2 de agosto, o ator compartilhou um vídeo do projeto musical alemão de *darkwave/electrogoth* *Diary of Dreams*. A melodia arrastada com sonoridade soturna combina elementos eletrônicos ao vocal grave e penetrante de Adrian Hates. É interessante ressaltar que, ainda que a música possua uma base eletrônica, o tom melancólico e sombrio se mantém constante. O ator recebeu como confirmação de sua representação o comentário de outro ator que elogia a banda/música em questão. Retomando a noção de comentário trabalhado por Foucault (1999), o comentarista é limitado ao tema estabelecido pelo autor (nesse caso o ator 8), assim, aquele que realiza um comentário não possui autonomia para guiar o tom da conversa, ficando ao encargo da proposta do autor. Desta forma, ambos (o autor/ator e o comentarista) ao mesmo tempo em que posicionam-se discursivamente como apreciadores da banda/música em questão, acabam revelando sua representação gótica.



Figura 54: Postagem Curtir, 11/08/2014. Fonte: Facebook

No dia 11 de agosto, o ator postou uma imagem que foi categorizada como apropriada, visto que já foi identificado o humor negro como um elemento característico de membros da subcultura gótica. A imagem em questão recorre ao contexto de um fato acontecido em agosto de 2014, em que um garoto teve seu braço amputado por um tigre em um zoológico. A imagem recorre ao conhecimento de contexto desse fato e também estabelece um paralelo com o símbolo de *Curtir* do Facebook.

De acordo com Zilles (2003, p. 83), humor negro é a expressão que designa o tipo de humor que choca por utilizar elementos mórbidos e/ou macabros em situações cômicas. O humor negro dentro da subcultura gótica é uma herança principalmente do *punk*, mas também está relacionado ao caráter subversivo, ao fato de brincar com temas que poderiam ser considerados de mau-gosto. No entanto, é relevante ressaltarmos que o toque *negro* do humor para a subcultura gótica diz mais respeito aos temas mórbidos do que preconceituosos ou politicamente incorretos, como também poderiam ser categorizados dentro desse subgênero do humor.

Fazer uma piada com um acontecimento trágico reafirma a postura controversa da subcultura perante a sociedade geral e sua identificação com o discurso gótico e seu caráter desviante. Entre os comentários podemos destacar um em específico que diz: “*ai corvo!*”,

com evidente tom de reprovção. É importante lembrar que no Facebook, o ator provavelmente não possui em sua rede social somente amigos góticos, sendo assim, nem todos compreenderão todas as facetas de sua representação. Sobre isso, Recuero (2014, p. 121) explica que a aproximação gerada pelas práticas de ampliação das conexões associativas coloca grupos diferentes em contato direto, fazendo com que contextos diferentes colidam na conversação. E, claro, também nem todos os góticos podem concordar com as estratégias do humor negro.



Figura 55: Postagem Grotesco, 14/08/2014. Fonte: Facebook

A postagem acima foi classificada com apelo grotesco não somente por ter sido compartilhada a partir de uma Fan Page dedicada ao tema, mas também por confundir os domínios, característica essencial ao grotesco. Na imagem, é possível perceber que são concedidos aos animais (gatos) e a um objeto (uma boneca) ações humanas, como brincar de pular corda. Essa confusão de domínios subverte a ordem natural das coisas e recebe uma conotação surreal. A imagem também recebe tratamento preto e branco que remete ao sombrio, além de podermos ver um fundo negro que parece *engolir* os elementos da composição.

No surrealismo, muitos artistas se baseavam em Freud e Jung para inspiração e representação da chamada surrealidade, que seria a solução da aparente contradição entre o sonho e a realidade. O grotesco, embora não fosse o efeito pretendido pelos artistas surrealistas, com frequência manifestava-se na fusão do humano com objetos, visto que era característica desse movimento a representação do fantástico e do impossível. (KAYSER, 2009). Para Rahde (2007, p. 2): “o imaginário sempre comunicou o estético na exploração das imagens dos sonhos, dos mitos, pelos processos criativos, assim como possibilitou o encontro de caminhos para a fantasia e o fantástico”. O fantástico aqui aparece relacionado ao potencial máximo da imaginação e criatividade humana e, desta forma, o grotesco associa-se diretamente à criatividade e ao poder de concepção de um mundo fantástico, ainda que ele seja disforme ou com mais proximidade de pesadelos ao invés de sonhos.

É no período denominado Romantismo que o grotesco é associado ao sinistro e ao mesmo tempo àquilo que seduz, ao belo e bizarro simultâneo, em contos de horror que fascinam e quadros que mesclam o macabro ao extremamente sensível (KAYSER, 2009, p. 54). É um mundo onírico contrapondo-se à realidade. Aqui temos a intersecção entre o gótico e o grotesco:

O grotesco é um olhar acusador que penetra as estruturas até um ponto em que descobre a sua fealdade, a sua aspereza. A essa altura, o real antes tido como belo pode começar a fazer caretas, o pesadelo pode tomar o lugar do sonho (SODRÉ, 1992, p. 72).

O grotesco estaria presente como um “estado segundo de consciência, essencialmente crítico” (ONIMUS *apud* SODRÉ, 1992, p. 72), que seria responsável por traçar o contraposto entre a superficialidade das coisas e a sua essência.

4.2.8.3 Categorização das Postagens

Góticas	Apropriadas	Outras
4	1	1

Quanto ao aspecto semântico:

Universo Simbólico:

Postagem	Data	Góticos	Apropriados
Diary of Dreams	02/08	Música	x
Curtir	11/08	x	Humor negro

Grotesco	14/08	Grotesco	x
----------	-------	----------	---

Quanto ao aspecto Formal:

Texto	Imagem	Vídeo	Link	Multimodal
x	x	x	x	Diary of Dreams
x	Curtir	x	x	x
x	x	x	x	Grotesco

Quanto ao aspecto interacional:

Postagem	Citações	Curtidas	Comentários	Compartilhamentos
Diary of Dreams	x	9	1	x
Curtir	x	34	6	1
Grotesco	x	11	x	x

4.3 Análise Geral

A seguir, vamos estabelecer um quadro comparativo identificando as atuações dos oito atores analisados, buscando encontrar um parâmetro geral das categorias trabalhadas. Logo, identificaremos quais foram os elementos encontrados referentes à representação, ao discurso e à linguagem nos perfis no Facebook.

Quanto ao número total de postagens no mês de agosto

Ator	Góticas	Apropriadas	Outras
1	8	1	3
2	50	10	39
3	21	26	75
4	2	5	41
5	5	4	8
6	3	1	0
7	13	2	1
8	4	1	1

Quanto ao aspecto semântico

Ator	Góticas				Apropriadas
	Literatura	Cinema	Música	Moda/estilo	
1	x	x	3	x	x
2	x	1	x	2	x
3	x	x	1	1	1

4	x	x	1	x	2
5	x	x	2	x	1
6	x	x	x	2	1
7	x	x	2	1	x
8	x	x	1	1	1

Quanto ao aspecto formal

Ator	Texto	Imagem	Vídeo	Link	Multimodal
1	x	x	x	x	3
2	x	2	x	x	1
3	x	2	x	x	1
4	x	x	x	3	x
5	x	x	x	x	3
6	1	1	x	x	1
7	x	x	x	x	3
8	x	1	x	x	2

Quanto ao aspecto interacional

Ator	Citações	Curtidas	Comentários	Compartilhamentos
1	x	13	1	x
2	x	9	x	x
3	x	12	4	x
4	x	11	x	x
5	x	17	1	x
6	x	1717	378	5
7	x	17	x	x
8	x	54	7	1

4.3.1 Discurso e Representação Gótica

Optamos por trabalhar conjuntamente a identificação do discurso e da representação gótica, visto que o discurso constitui os sujeitos (FOUCAULT, 1999), sendo empregado como forma de identificação e filiação à subcultura, portanto, estabelecendo a representação dos atores (GOFFMAN, 2013).

Dos oito atores analisados, considerando as postagens góticas acrescidas das postagens classificadas como apropriadas, podemos perceber que a maioria (75%, N=6) intensificou sua representação gótica por meio das postagens. Considerando o *camp* (BADDELEY, 2002) e o exagero (KIPPER, 2008) como características do grupo, identificamos que quando os góticos analisados estão em um ambiente com limitações de contexto, como é o caso do Facebook, eles recorrerem a outras formas de representação que não somente o seu corpo. Isso explicaria a intensidade de postagens de caráter gótico ou apropriado.

Tendo por base que no ciberespaço os atores não possuem o seu corpo, que é um importante elemento discursivo, e tendo em vista que isso poderia ameaçar a sua

representação gótica, eles recorrem às postagens que apresentam o discurso gótico em sua essência para manifestar a sua identificação com a subcultura. Relembrando as características dos góticos, elencadas no primeiro capítulo, apontaremos em quais momentos elas estiveram presentes nas postagens analisadas dos atores participantes dessa pesquisa.

Melancolia: a melancolia pode ser encontrada nas três postagens do ator 1: Asylum Party, Lupercais e Última Dança; também foi encontrada na postagem Dark Beauty, do ator 7, e na postagem Diary of Dreams, do ator 8.

Pessimismo: encontramos pessimismo principalmente na postagem Asylum Party, do ator 1.

Humor negro: o humor negro esteve presente na postagem Mortícia, do ator 2, e na postagem Curtir, do ator 8.

Morbidez: podemos encontrar elementos mórbidos na postagem Lupercais, do ator 1.

Adoração ao macabro-sombrio-monstruoso: esses elementos foram encontrados na postagem Blutengel e Dança do Ventre, do ator 3; nas postagens Foto de Perfil e Selfie, do ator 6; na postagem Dark Beauty, do ator 7 e na postagem Grotesco, do ator 8.

Grotesco: na postagem Grotesco, do ator 8.

Inclinação ao noturno: na postagem Lua, do ator 3.

Misticismo espectral: na postagem Lupercais, do ator 1.

Morte como uma categoria enigmática: na postagem Lupercais, do ator 1.

Androginia: nas postagens Foto de Perfil e Selfie, do ator 6.

Sensualidade – erotismo – fetiche: na postagem Fetiche, do ator 2; Blutengel e Dança do Ventre, do ator 3.

Subversão contracultural: todas as postagens analisadas de certa forma subvertiam os padrões e normas da cultura hegemônica, pois iam de encontro ao discurso da sociedade tradicional.

Dos quatro atores homens analisados, três deles (75%) possuem cabelos compridos e também três dos quatro atores analisados utilizam maquiagem na sua foto de perfil. Como já foi amplamente discutido ao longo deste trabalho, na subcultura gótica existe predileção por valores considerados socialmente femininos (KIPPER, 2008), com forte apelo à adoção de um visual andrógino por parte dos homens góticos (SILVA, 2006; PEREIRA, 2007). Mais uma vez, devemos ressaltar que a escolha por um estilo que valoriza o feminino não necessariamente reflete as opções sexuais dos indivíduos. Desses quatro atores analisados, dois deles informaram em seus dados pessoais estarem em um relacionamento sério com uma pessoa do sexo oposto.

Também nos chamou a atenção o fato de que dos seis atores que utilizam imagens pessoais como foto de perfil, era possível perceber que todos eles (100%) apresentavam uma expressão séria ou ainda levemente irônica, mas nenhum deles estava sorrindo na imagem de perfil. Para muitos leigos, góticos são pessoas depressivas com tendências ao sofrimento. Ainda que esses atributos já tenham sido desmistificados por muitos góticos³², parecem fazer parte do imaginário do grupo; e considerando que sorrir nas fotos de perfil é uma maneira de expressar simpatia adotada por muitas pessoas, não sorrir e sustentar uma expressão séria também serve como estratégia de diferenciação, além de intensificar a representação esperada pela plateia (GOFFMAN, 2013). Devemos recordar da tirinha Nemi, inserida no capítulo 2, que satiriza o fato de góticos não sorrirem em fotos, ao mesmo tempo reafirmando e comprovando essa representação como uma prática social recorrente na subcultura.

A maquiagem dramática e o contraste entre a palidez intensificada pela maquiagem e as roupas escuras remetem aos filmes expressionistas como *O Gabinete do Dr. Caligari*, assumindo um efeito teatral e exagerado (KIPPER, 2008).

4.3.3 Linguagem e CMC

Um das estratégias de representação, que demonstra as alterações sofridas em função do meio digital, utilizada por três dos oito atores, foi o de acrescentar no endereço do e-mail e/ou do Facebook algum adjetivo passível de identificação entre os góticos: um dos atores femininos optou por construir seu endereço de Facebook como **Gothmorphine**, enquanto dois atores masculinos utilizaram seu nome próprio seguindo de um indicativo de estilo musical, no caso **synthgoth** e **ciber**. Contudo, é importante ressaltar que o ator 4, que utilizou o endereço: “Gothmorphine” foi o que menos realizou postagens e compartilhamentos de caráter gótico, privilegiando postagens com conteúdos diversos. O que pode indicar uma espécie de autoconfiança e segurança na imagem construída sem constante preocupação em realizar manutenção de sua representação gótica (SILVA, 2006), no Facebook. Outra possibilidade a ser considerada é a de que ainda que o ator se considere gótico, esta é apenas uma faceta de sua personalidade que convive com demais representações por ele sustentada. E tendo por base que redes de conexões associativas ampliam a aproximação e o contato direto de grupos sociais diferentes (RECUERO, 2014, p. 121), o ator não privilegia a sua

³² Kipper (2008) trabalhou em seu livro um tópico relativo a cinco coisas que os góticos não são (mas que comumente têm sua imagem associada), entre eles estava a ideia errônea de que góticos são depressivos.

representação gótica para não entrar em conflito com os demais grupos que fazem parte de sua rede social.

Além da personalização de endereços de e-mail/Facebook, também foi encontrado um ator que utilizava o codinome **Corvo**, com três possíveis associações dentro da subcultura: o corvo de Edgar Allan Poe, o corvo personagem da história em quadrinhos com adaptação para o cinema, e por fim, o corvo em si, como a ave ligada simbolicamente ao sinistro e ao mórbido. Outro ator inclusive adotou como foto de perfil uma imagem da matriarca da família Addams, Mortícia, que representa um ícone dentro da subcultura gótica.

Outro recurso explorado pelos atores foi o de apropriação do espaço destinado a informar onde o indivíduo trabalha, disponível no preenchimento de perfil do Facebook. O ator 2 se apropriou desse espaço para indicar que *trabalha* na *empresa* Góticos de São Paulo, enquanto o ator 7 o preencheu como *DJ na festa Gothic Rave*, na empresa *cena gótica de Belo Horizonte*.

Também foram encontrados indicativos não diretos à representação gótica no campo *Sobre* de alguns atores, que colocavam frases originais ou citações que remetem à sua forma de pensar avessa aos padrões e normas impostos por algumas camadas da sociedade.

Quanto ao aspecto formal, pudemos perceber que as representações aconteceram principalmente através de postagens e compartilhamentos multimodais. Essa é uma característica peculiar aos meios digitais, caracterizado por Walther (1995) como a mídia rica, visto que a mesma unidade de postagem pode suportar modalidades diferentes, como links e textos, vídeos e textos, imagens e textos e quaisquer demais combinações possíveis. É interessante pensarmos que no mundo off-line, conseqüentemente na comunicação face a face, o ator não poderia se representar exibindo uma imagem de um estilo que ele considera interessante e aprazível, contudo, no meio digital isso é possível e muito comum. Quando um ator compartilha uma imagem de uma roupa que ele considera interessante, ele não precisa vestir aquela roupa para ser associado a ela, o simples ato de compartilhar ou postar a imagem já indica sua relação com tal item. É uma forma de se representar, de dizer: “eu gosto disso”, “eu sou isso”. Na comunicação off-line, o ator pode falar para seu interlocutor sobre uma determinada banda, comentar sobre ela, mas no meio digital ele simplesmente pode postar um link que direcione até uma plataforma que dê suporte para aquele conteúdo e a sua rede de contatos terá acesso instantâneo à música em questão.

Surpreendentemente, ocorreram poucas postagens puramente textuais. Isso possivelmente se explica pelas possibilidades do meio, que faz com os atores analisados deem preferências para as outras formas de mensagens, favorecendo as imagens e vídeos

(links) em detrimento às postagens puramente textuais. Talvez, seja mais fácil ao ator evocar o discurso gótico através de fotografias e músicas do que falando sobre o estilo gótico.

Nas postagens Última Dança (ator 1), BLS e Phosgore (ator 5), Selfie e Krisiun (ator 6), foram utilizados *emoticons*. Nas postagens Última Dança, BLS e Phosgore foi empregado um símbolo de coração, expressando o quanto os atores apreciam o conteúdo publicado; nas postagens Phosgore, Selfie e Krisiun, foram utilizados *emoticons* simulam expressões faciais. Conforme discutimos no capítulo 3, as expressões faciais assumem fundamental importância no processo de conversação e devido a sua ausência no meio digital, os atores acabam recorrendo aos ícones com o intuito de oferecer as devidas informações de contexto (JÚLIO, 2005).

Também foi possível observar o processo de oralização da escrita (HILGERT, 2006) na postagem Mortícia (ator 2), na qual o autor utiliza “Kkkkk” para simular uma risada.

Identificamos também certo padrão nas postagens de cada ator individualmente. Enquanto o ator 1 realizava compartilhamento de links de vídeos de músicas geralmente selecionando um trecho da música e o postando juntamente com o link, o ator 2 tinha como prática usual apenas compartilhar as postagens sem acrescentar informações a ela.

Quanto ao aspecto interacional, a maioria das postagens góticas analisadas recebia alguma forma de legitimação, o que indica a presença de outros góticos ou de apreciadores do estilo na rede social dos atores estudados. É interessante também ressaltarmos que a única postagem que recebeu crítica, foi a postagem Curtir, do ator 8, que possui teor de humor negro e recebeu um comentário em tom de desaprovação. O que nos leva a crer que o humor negro é uma das características expressas pelos atores góticos que mais perturba a sua plateia (GOFFMAN, 2013). Isso faz com que entremos na próxima questão. Ainda assim, o fato de alguns atores postarem conteúdos de caráter gótico, sem, no entanto, explicá-los reflete a confiança na audiência (GOFFMAN, 2013) em compreender tais formas de representação.

4.3.4 Representação, Discurso e Linguagem nos Perfis no Facebook.

Nas seções anteriores (4.3.2 e 4.3.3), tentamos esquematizar as informações encontradas de forma a identificarmos como aconteceu o discurso e a representação, e também quais foram os elementos que são específicos da linguagem e interação mediada pelo computador. No entanto, existem regularidades que permeiam essas relações, sendo, portanto, impraticável pensarmos tais categorias separadamente.

Considerando o aspecto semântico das postagens e compartilhamentos analisados, foi possível identificar a forte ligação da subcultura com a música gótica e a moda específica desse estilo. Isso vai ao encontro do estudo realizado por Cortés (2009), que indicou a música gótica, seguida da maneira de se vestir, como os itens mais relevantes ao moderno movimento gótico. No desenvolvimento do nosso referencial teórico também pudemos perceber que tanto a música quanto a moda gótica são o produto das demais manifestações do gótico na literatura e no cinema. Existe um sistema de realimentação que envolve todas as áreas do gótico, sendo que a literatura influencia o cinema, o cinema e a literatura influenciam a música e todos eles oferecem contribuições para a moda gótica e conjunto simbólico da subcultura. Logicamente, esse não é um sistema estanque, sendo que quaisquer áreas podem sofrer e exercer domínios mutuamente. Apenas destacamos o que apresentou maior regularidade (FOUCAULT, 1999) no desenvolvimento histórico do termo gótico.

Considerando esses mesmos atores que utilizam foto pessoal como imagem de perfil, ainda que alguns intensifiquem a representação através do visual como discurso gótico mais do que outros, todos eles estavam vestindo roupas pretas. As roupas pretas funcionam como o discurso principal da subcultura para comunicarem sua identificação interna e diferenciação externa. As cores escuras refletem valores apreciados pelos góticos tais como: morbidez, melancolia, teatralidade com efeitos dramáticos, pessimismo, rejeição de padrões sociais e caráter subversivo.

Determinadas representações comuns aos atores analisados, tais como roupas pretas, uso de maquiagem também pelos atores masculinos, expressão séria ou levemente irônica na foto de perfil, além de evidenciarem a regularidade discursiva (FOUCAULT, 1999) do gótico, também estabelecem o imaginário do grupo. E ainda que os atores não se conheçam, permeia uma concepção de equipe (GOFFMAN, 2013) que sustenta a fachada (GOFFMAN, 2013) gótica frente aos demais membros da sociedade tradicional, apesar das peculiaridades características de cada ator gótico. Por exemplo, enquanto o ator 7 apresentava um discurso mais voltado ao lirismo poético, o ator 8 parecia assumir uma representação mais zombeteira com estreita relação ao humor negro.

Retomando as estratégias de representação gótica alteradas pelo meio, vimos que os atores, além de se manifestarem em suas postagens e através de compartilhamentos, também se apropriam dos campos: endereço de e-mail, endereço de Facebook, foto de perfil, foto de capa, nome de Facebook e área destinada a fornecer informação sobre o local de trabalho. Ainda que não tenha sido feita uma relação direta, o campo *Sobre* também ofereceu

indicativos da afinidade dos atores ao *modo de pensar* gótico, refletindo o discurso (FOUCAULT, 1999) que atravessa a subcultura.

Infelizmente, devido às limitações de tempo para realização dessa pesquisa, não conseguimos abranger as demais possibilidades de representação que o perfil dos usuários no Facebook nos oferecia para amplo campo de análise. Em pesquisas futuras, gostaríamos de aprofundar o tema, analisando o que seriam essas *outras* postagens, qual o seu caráter semântico e se poderiam ocasionar oposições e conflitos à representação gótica dos atores. Contudo, tendo por base Goffman (2013), que aponta que os atores buscam manipular as impressões para que essas não entrem em conflito com a representação sustentada, acreditamos que a postagem *outras*, ainda que possua conteúdos variados não pertinentes à subcultura gótica, não apresentará oposição ao discurso gótico.

Também seria interessante nos atermos às análises de fotos pessoais dos álbuns no Facebook, além de outras informações como: eventos que o ator comparece (ou melhor, informa comparecer), *Fan Pages* que ele *curte*, pessoas inspiradoras, páginas relacionadas e etc, que acreditamos que dariam subsídio para o empreendimento de uma análise mais abrangente. Ainda assim, as postagens dos atores analisados possuíam certas regularidades que indicam que o discurso gótico também é regular (FOUCAULT, 1999) e se faz presente na representação dos atores da subcultura.

Assim, existem alterações substanciais na forma de representação dos atores em ambientes digitais, que podem apropriar textos, imagens, letras de música, videoclipes de bandas para exercerem sua representação gótica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As implicações do *gótico* no decorrer da história tiveram conotações daquilo que é avesso e subversivo à cultura tradicional. Algo que provoca os códigos estéticos e desafia os cânones sociais. No entanto, existe uma subcultura que abraçou o termo pejorativo, incorporando o discurso gótico em sua representação.

São pessoas que vestem o preto como fachada pessoal, refletindo suas inclinações ao obscuro e sinistro. Comunicam através da sua representação o discurso gótico que reverbera na literatura, no cinema, na música e em diversas outras manifestações artísticas, que infelizmente, não demos conta neste trabalho.

Buscamos, inicialmente, aporte nas manifestações mais evidentes do gótico para elencarmos as suas principais peculiaridades. A partir da realização de uma pesquisa preliminar, decidimos privilegiar a inserção do discurso gótico na literatura, logo, no cinema e, por fim, na música, sendo possível constatar que, apesar das modificações ocorridas em função da linguagem (literária, cinematográfica, musical) utilizada, existe a regularidade desse discurso nessas expressões artísticas, o que possivelmente ocorre nas demais formas que o gótico pode apresentar.

Logo, recorremos aos estudos de Goffman (2013) sobre a representação, nos quais o autor percebe os indivíduos como atores sociais, utilizando-se da metáfora da dramaturgia para explicar a vida cotidiana e demonstrar que os atores sociais buscam manipular as impressões dos observadores com o intuito de sustentar a sua representação. Também recorremos ao conceito de discurso de Foucault (1999) para compreendermos como o discurso gótico apresenta regularidade histórica e constitui os atores pertencentes à subcultura gótica, e também para que possamos compreender de que forma esse discurso opera como práticas sociais na vida desses indivíduos.

No entanto, a subcultura gótica seria analisada sob o prisma da mediação pelo computador. Sendo assim, trouxemos no capítulo 3 conceitos que nos auxiliaram a compreender as alterações que a linguagem, a socialização, as interações e, principalmente, a representação sofrem ao serem transpostas para o meio digital.

No capítulo 4, partimos para as análises das postagens dos atores góticos selecionados. Amparados pela Teoria Fundamentada, investigamos como acontece a representação dos góticos no site de rede social Facebook. Foi possível perceber que os atores da subcultura empregam o discurso gótico como forma de representação, principalmente

através de vídeos (que são plataformas de músicas góticas) e imagens, especialmente referentes ao estilo da subcultura. Ainda encontramos manifestações e apropriações possibilitadas pelo site, tais como: a aplicação de algum termo que remeta à subcultura conjuntamente ao endereço de e-mail ou de Facebook, indicações sutis no campo *Sobre*, utilização de algum nome que remeta aos elementos simbólicos góticos e, a adequação do campo destinado às informações profissionais para a manifestação da identificação e pertencimento à subcultura gótica.

Assim, podemos ver que *Bela Lugosi's Not Dead!* E não estamos nos referindo ao ator húngaro, interprete de Drácula. O título deste trabalho é uma adaptação do *hino gótico* do *Bauhaus*, empregado metaforicamente ao movimento gótico em todas as suas facetas: “a estética gótica pode transformar-se e evoluir, mas o amor pelo mistério e pelo grotesco permanecerá em sua essência sombria” (BADDELEY, 2002, p. 285). Sendo desta forma, não devemos acreditar que as cores vivas e brilhantes do cibergótico, por exemplo, são uma afronta ao negro absoluto do gótico tradicional, mas podemos encará-las como uma das adaptações possíveis que tudo que é vivo sofre. O que queremos dizer com isso é que a subcultura gótica está presente no Facebook e encontrou formas de adaptação e meios para sustentar a representação e manifestar o discurso gótico, apesar das limitações do meio digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, José Maria Fernandes de. **Breve História da Internet**. Universidade do Minho: 2005. Disponível em: <<http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/3396>> acessado em 2014.
- AMARAL, Adriana. **Plataformas de música online: Práticas de comunicação e consumo através dos perfis**. In: Revista CONTRACAMPO, Niterói, nº 20, agosto de 2009, pp. 147-170.
- BADDELEY, Gavin. **Goth Chic: Um guia para a cultura dark**. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.
- BARNES, Susan. **Presentation of the self: theory and methods**. In: BRAGA, A. (org.) CMC. **Identities e Gênero**. Portugal: Ed. LABCOM, 2005. Disponível em: <http://www.labcom.ubi.pt/livroslabcom/fichas/ficha_adrianabraga_cmc.html> acessado em 2014.
- BARROS, Lydia Gomes de. **Subculturas, um conceito em construção**. In: XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Santos – 29 de agosto a 2 de setembro de 2007, pp. 01-14.
- BOYD, Danah.; ELLISON, Nicole. **Social network sites: Definition, history, and scholarship**. Journal of Computer-Mediated Communication, 13(1), 2008, pp. 210-230. Disponível em: <<http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>> acessado em 2014.
- BRAGA, Adriana Andrade. **Interação Social e Apresentação do Self nos Weblogs**. Mediação, v. 5, 2006, pp. 19-31.
- CORTÉS, Tania Arce. **El gothic rock como conformador y formador de los góticos: la música generando un estilo de vida**. In: XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires, 2009. Disponível em: <http://www.aacademica.com/000-062/1790.pdf> acessado em 2014.
- DIAS, Fernando Paulo Rosa. **O expressionismo no cinema**. In: As artes visuais e as outras artes. Lisboa, 2007, pp. 55-67.
- FARNELL, Lorna Piatti; MERCER, Erin. **Gothic: New Directions in Media and Popular Culture**. In: M/C Journal, Vol. 17, No. 4, 2014. Disponível em: <<http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/viewArticle/880>> acessado em 2014.
- FISCHER, Rosa Maria Bueno. **Foucault e a análise do discurso em educação**. Cadernos de Pesquisa, São Paulo: Fundação Carlos Chagas/Editores Associados, nº 1, julho de 2001, pp. 197-223.
- FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. Aula Inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. São Paulo: Edições Loyola, 5ª edição, 1999.
- GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 2013.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11 Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- HAMPTON, K. **Networked sociability online, off-line**. 2004. Disponível em: <<http://socium.ge/downloads/komunikaciisteoria/eng/Castells%20Manuel%20The%20Network%20Society.pdf#page=238>> acessado em 2014.
- HERRING, S. **Computer Mediated Discourse**. Disponível em: <<http://www.let.rug.nl/redeker/herring.pdf>> acessado em 2014.
- HILGERT, José Gaston. **A construção do texto “falado” por escrito: a conversação na**

- internet. 2006. Disponível em: http://www.mackenzie.br/fileadmin/Pos_Graduacao/Doutorado/Letras/Publicacoes/gastontexto01.pdf acessado em 2014.
- JARDIM, Matheus Chaves. **Gótico: o gênero do terror e da morte**. In: Magis Cultura Mineira. Março de 2011.
- JÚLIO, Bruno Gonçalo de Oliveira. **Identidade e interação social em comunicação mediada por Computador**. 2005. Disponível em: <<http://www.bocc.uff.br/pag/julio-bruno-identidade-interacao-social.pdf>> acessado em 2014.
- KAYSER, Wolfgang. **O Grotesco**. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- KIPPER, H.A. **A happy house in a black planet: introdução à subcultura gótica**. São Paulo: edição do autor, 2008.
- KIRKPATRICK, David. **O Efeito Facebook: os bastidores da história da empresa que conecta o mundo**. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2010.
- LEMONS, André. **As estruturas antropológicas do ciberespaço**. Disponível em: <<http://www.institutodofuturo.com.br/CIBER.html>> acessado em 2014.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. **O Horror Sobrenatural em Literatura**. Tradução: João Guilherme Linke. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora S.A, 1973.
- MAJCZAK, Adriane de Paula. **A subversão dark: Burton em vídeo**. In: CoMtempo, Revista Eletrônica do Programa de Pós-graduação da Faculdade Cásper Líbero São Paulo, volume 2, número 1, jun.2010/nov.2010, pp. 1-16
- MASSAROLO E GOMES, João Carlos e Paula. **Um estudo sobre construção de mundos no cinema de terror: representações das multidões nos filmes de zumbi** In: Revista do programa de pós-graduação da escola de comunicação da UFRJ ISSN 21758689 dossiê: Imaginando o real: novos realismos, volume 15 número 03, 2012.
- MELLO, Camila. **Literatura gótica e cinema: narrativas sobre famílias**. In: Todas as musas, Ano 02 Número 02 Jan-Jun 2011, pp. 142-155.
- OLDENBURG, Ray. **Our vanishing third places**, 1997. Disponível em: <<http://walimemon.com/wp-content/uploads/2010/09/Olden-Burg.pdf>> acessado em 2014.
- PATRICK, Julian. **501 Grandes Escritores**. Rio de Janeiro: Sextante, 2009.
- PEREIRA, Cláudia da Silva. **Os wannabees e suas tribos: adolescência e distinção na Internet**. In: Estudos Feministas, Florianópolis, 15(2): 240, maio-agosto, 2007, pp. 357- 382.
- POMMER, Mauro Eduardo. **Mutações de Drácula no cinema**. In: Estudos de Cinema Socine, vol. IX, S. Paulo, Annablume, 2008, pp. 25-32.
- RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- _____. **Diga-me com quem falas e dir-te-ei quem és: a conversação mediada pelo computador e as redes sociais na internet**. In: Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº 38, abril de 2009b. pp. 118-128.
- _____. **Curtir, compartilhar, comentar: trabalho de face, conversação e redes sociais no Facebook**. In: Revista Verso e Reverso, XXVIII(68), maio-agosto 2014, pp. 114-124.
- SERRA, Paulo. **On-line e Off-line: concordâncias, oposições e complementaridades**. In: BRAGA, A. (org.) CMC. Identidades e Gênero. Portugal: Ed. LABCOM, 2005. Disponível em: <http://www.labcom.ubi.pt/livroslabcom/fichas/ficha_adrianabraga_cmc.html> acessado em 2014.
- SILVA, Wilma Regina Alves da. **Relatos Etnográficos à Meia-Noite: O Universo Estético dos Góticos na Cidade de São Paulo**. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Pontifícia Universidade Católica (PUC SP), São Paulo, 2006.
- SODRÉ, Muniz. **A Comunicação do Grotesco**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1992.
- VILA NOVA, Sebastião. **Introdução à Sociologia**. São Paulo: Editora Atlas S.A., 2009.

WALTHER, Joseph B. **Theories of Computer Mediated Communication**. In: Computer-Mediated Communication and Interpersonal Relations. 1995. pp. 243-479. Disponível em: <http://wiki.commres.org/pds/TheoriesInNewMedia/42241_14.pdf> acessado em 2014.

ZINE DIE GOTIK TREFFEN MAGAZINE. Porto Alegre, edição 1, abril de 2012.