

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL DOUTORADO

STELLA MENDONÇA CAETANO

**DARKPOP!: : A ARQUEOLOGIA DOS ESPECTROS E AS ENCARNAÇÕES
DOS FANTASMAS DO GÓTICO NA CULTURA POP**

São Leopoldo

2025

Stella Mendonça Caetano

**DARKPOP!: A ARQUEOLOGIA DOS ESPECTROS E AS ENCARNAÇÕES
DOS FANTASMAS DO GÓTICO NA CULTURA POP**

Tese de doutorado apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos — UNISINOS.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer
Coorientadora: Adriana da Rosa Amaral

São Leopoldo

2025

C128d

Caetano, Stella Mendonça.

Darkpop! : a arqueologia dos espectros e as encarnações dos fantasmas do gótico na cultura pop / Stella Mendonça Caetano. – 2025.

157 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, 2025.

“Orientador: Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer

Coorientadora: Profa. Dra. Adriana da Rosa Amaral”

1. Assombrologia. 2. Cultura pop. 3. Darkpop. 4. Estudos de circulação. 5. Gótico. I. Título.

CDU 659.3

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Bibliotecária: Silvana Dornelles Studzinski – CRB 10/2524)

STELLA MENDONÇA CAETANO

**DARKPOP!: OS FANTASMAS DO GÓTICO NA CULTURA
POP E SUAS ENCARNAÇÕES**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutor, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

APROVADA EM 23 DE JUNHO de 2025.

BANCA EXAMINADORA

**PROF. DRA. LAURA LOGUERCIO CÁNEPA – UNIP
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. THIAGO SOARES – UFPE
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DRA. BEATRIZ BRANDÃO POLIVANOV - UFF
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. RONALDO CESÁR HENN - UNISINOS
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DRA. ADRIANA AMARAL – COORIENTADORA
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. GUSTAVO DAUDT FISCHER – ORIENTADOR
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

O presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior — Brasil (CAPES) — Código de Financiamento 001.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Adriane e Robert, que em toda a minha caminhada me cercaram com amor e compreensão incondicionais; ao meu querido parceiro, Thiago, que segurou a minha mão e me ofereceu palavras de incentivo, cuidado e amor;

À professora Adriana Amaral, minha coorientadora, que me incentivou a pesquisar, escrever e desenvolver habilidades desde sua participação em minha banca de defesa de dissertação;

Ao professor Gustavo Fischer, que ao enfrentarmos as dificuldades do encerramento do PPGC, recebeu a mim e à minha pesquisa como orientador; por todo suporte, atenção, cuidado e incentivo;

Aos colegas do Laboratório de Pesquisa Cultpop, por me inspirarem com suas palavras, ações, pesquisas e personalidades; por criarem um espaço de acolhimento e crescimento coletivo;

Aos professores e funcionários do PPGCC que durante esses anos sempre foram solícitos e ofereceram seu apoio.

A todos os familiares, amigos e colegas que não seguem as trilhas da vida acadêmica, mas que sempre ouviram com carinho acerca dessa minha jornada, e através de conversas me deram suporte e incentivo.

RESUMO

Esta tese investiga como o gótico, compreendido como um espectro estético persistente, se atualiza na cultura pop contemporânea. Para analisar os fenômenos híbridos que emergem na interseção entre o gótico e a cultura de massa — uma lacuna nos estudos de comunicação —, a pesquisa propõe o conceito de **Darkpop**. A fundamentação teórica parte da Assombrologia (Derrida, 1994; Fisher, 2012, 2022) para explorar a persistência (des)cronológica e repetitiva do gótico, argumentando que este opera como um espectro e um ecossistema autofágico. Metodologicamente, propõe-se a **Arqueologia dos Espectros**, um método qualitativo que articula a Assombrologia com a Arqueologia das Mídias (Fischer, 2013; Zielinski, 2006; Ernst, 2001, 2013) para escavar os "fantasmas" (manifestações contemporâneas) e suas encarnações passadas no arquivo digital. O método é aplicado no mapeamento de fenômenos *Darkpop* (2020–2024) e em um estudo de caso da série *Wandinha* (Netflix, 2022), analisada a partir de suas camadas históricas, impacto cultural e sua relação com o capitalismo artista (Lipovetsky; Serroy, 2015). Conclui-se que o gótico se atualiza através do *Darkpop* por ser um ecossistema assombrado e autofágico, nutrido pelas tensões entre *underground* e *mainstream*. As principais contribuições da tese são, portanto, o conceito de *Darkpop* e a metodologia da Arqueologia dos Espectros como ferramentas para a análise de fenômenos culturais espectrais na comunicação.

Palavras-chave: gótico; assombrologia; estudos de circulação; cultura pop; Darkpop.

ABSTRACT

This thesis investigates how the Gothic, understood as a persistent aesthetic specter, updates itself within contemporary pop culture. To analyze the hybrid phenomena emerging at the intersection of the Gothic and mass culture—a noted gap in communication studies—this research proposes the concept of **Darkpop**.

The theoretical framework is grounded in **Hauntology** (Derrida, 1994; Fisher, 2012, 2022) to explore the (dys)chronological and repetitive persistence of the Gothic, arguing that it operates as a specter and an autophagic ecosystem. Methodologically, the study puts forward the **Archaeology of Specters**, a qualitative method that articulates Hauntology with **Media Archaeology** (Fischer, 2013; Zielinski, 2006; Ernst, 2001, 2013). This approach serves to excavate the "ghosts" (contemporary manifestations) and their past incarnations from the digital archive.

The method is applied through the mapping of *Darkpop* phenomena (2020–2024) and an in-depth case study of the series *Wednesday* (Netflix, 2022), which is analyzed through its historical layers, cultural impact, and its relationship with **aesthetic capitalism** (Lipovetsky & Serroy, 2015).

The thesis concludes that the Gothic persists and updates itself through *Darkpop* by functioning as a haunted, autophagic ecosystem, fueled by the tensions between the underground and the mainstream. Its main contributions are, therefore, the concept of *Darkpop* and the methodology of the Archaeology of Specters as tools for the analysis of spectral cultural phenomena in communication studies.

Keywords: Gothic; Hauntology; Circulation Studies; Pop Culture; Darkpop.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Arqueologia dos Espectros	84
Figura 2 - Mapa Mental 1	89
Figura 3 - Mapa Mental 2	90
Figura 4 - Mapa mental de fantasmas de Wandinha na cultura pop	100
Figura 5 - Charles Addams e a Família Addams	104
Figura 6 - A Família Addams na televisão (1964)	105
Figura 7 - Animação "A Família Addams" (1973)	106
Figura 8 - Apresentação de Teatro das Crianças Addams, em "A Família Addams" (1991)	108
Figura 9 - Apresentação de Teatro das Crianças Addams, em "A Família Addams 2" (1993)	109
Figura 10 - Apresentação de Teatro das Crianças Addams, em "A Família Addams 2" (1993)	110
Figura 11 - Apresentação de Teatro das Crianças Addams, em "A Família Addams 2" (1993)	110
Figura 12 - Cartazes das adaptações estadunidense e brasileira	111
Figura 13 - Posters de Divulgação dos Filmes "A Família Addams" 1 e 2 (2019 - 2021)	112
Figura 14 - Alunos da Escola Nevermore (Wandinha, 2022)	113
Figura 15 - Diretor Tim Burton	114
Figura 16 - Representações de Wandinha na Cultura Pop	115
Figura 17 - Vestido Wandinha na moda alternativa "kinderwhore" e gótica	123
Figura 18 - "Vandinha" no Teatro Miguel Fallabela, Rio de Janeiro (2023)	125
Figura 19 – Bonecas não licenciadas inspiradas em Wandinha	126
Figura 20 - Wandinha no natal e na páscoa da marca Kopenhagen	127
Figura 21 - Família Addams como tema do Halloween de 2024 do Burger King	127
Figura 22 - A icônica dança de Wandinha	128
Figura 23 - O vestido de festa de Wandinha na série e nas lojas de departamento	129
Figura 24 - Relação Dialética entre Subcultura Gótica e Cultura Pop	135
Figura 25 - Representação do Ecossistema Gótico Assombrado	139
Figura 26 - Representação das Dinâmicas do Darkpop	141

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Fenômenos Principais	92
Quadro 2 - Fenômenos Decorrentes	95
Quadro 3 - Ficha de informações da série Wandinha (2022)	99
Quadro 4 - Identificando e caracterizando fantasmas	101

GLOSSÁRIO

Agir Arqueológico: Postura investigativa da Arqueologia das Mídias, focada na escavação de camadas e vestígios midiáticos (conforme Fischer, 2013).

Arqueologia das Mídias: Abordagem metodológica que investiga a história das mídias focando em suas materialidades, condições técnicas e discursivas, buscando narrativas alternativas e não lineares (conforme Zielinski, 2006; Ernst, 2001, 2013; Parikka, 2012).

Arqueologia dos Espectros: Metodologia proposta nesta tese, combinando Assombrologia e Arqueologia das Mídias para analisar fenômenos Darkpop.

Assombrologia (*Hauntology*): Conceito filosófico (originado em Derrida, 1994 e expandido por Fisher, 2012, 2022) que trata da persistência do passado (e futuros perdidos) no presente, de forma não linear e espectral.

Autofágico / Cadáver (uso metafórico): Termos usados para descrever a dinâmica do gótico que consome e recria a si mesmo a partir de suas manifestações passadas, garantindo sua persistência.

Capitalismo Artista: Conceito (Lipovetsky & Serroy, 2015) que descreve a fase do capitalismo onde o valor econômico é gerado pela mobilização de dimensões estéticas, criativas e emocionais.

Dark Music: Termo genérico frequentemente usado para englobar diversos subgêneros musicais associados à subcultura gótica (como pós-punk, darkwave, gothic rock, etc.).

Darkpop: Conceito central proposto nesta tese para designar a manifestação cultural híbrida na interseção entre a estética gótica e a cultura pop midiática massiva, resultante das tensões entre underground e mainstream no contexto do capitalismo estetizado.

Darkwave: Subgênero musical derivado do pós-punk, frequentemente associado à subcultura gótica, caracterizado por sonoridades mais eletrônicas e atmosféricas.

Discronia: Desajuste, perturbação ou ausência de linearidade na organização cronológica do tempo; coexistência de diferentes temporalidades, central na Assombrologia.

Espectro (no sentido assombrológico/hauntológico): A ideia, conceito ou entidade abstrata (como o "gótico") que é invisível, mas persiste e retorna, manifestando-se através de "fantasmas".

Estetização: Processo de conversão de elementos da vida cotidiana, objetos ou experiências em algo passível de apreciação estética; aplicado ao modo como o gótico se torna uma categoria estética reconhecível.

Fantasma (no sentido assombrológico): A manifestação material e concreta, ou um fenômeno cultural, produto midiático como o Darkpop, de um "espectro" abstrato.

Folk Horror: Subgênero do horror (literário e cinematográfico) que frequentemente explora o choque entre o passado rural/pagão/folclórico e o presente moderno, muitas vezes distorcendo a linearidade temporal (associado a M.R. James).

Futuros Perdidos: Conceito da Assombrologia, presente na obra de Fisher, referente às potencialidades futuras imaginadas em épocas passadas que não se concretizaram, mas cuja ausência, ou "fantasma", continua a influenciar o presente.

Gótico vs. Goth: Distinção entre o termo *gothic* (inglês), referindo-se à estética ampla, histórica e cultural, e *goth* (inglês), referindo-se especificamente à subcultura e seus membros.

Hiper-realidade: Conceito de Baudrillard (1991), que descreve a condição social na qual as simulações, signos e modelos midiáticos se tornam mais reais, indistinguíveis da "realidade" que deveriam apenas representar.

Kinderwhore: Estilo de moda associado a certas bandas de rock alternativo dos anos 90, caracterizado pela justaposição de roupas de aparência infantil, como vestidos curtos, muitas vezes com golas Peter Pan, com uma estética desgastada ou transgressora.

Mainstream vs. Underground: Oposição e relação dialética entre a cultura dominante, massiva e comercial (*mainstream*) e os circuitos culturais alternativos, de nicho, independentes ou contra-hegemônicos (*underground*).

Menininha Assustadora (*Creepy Little Girl*): Tropo narrativo, comum no gótico e no horror, que subverte a inocência infantil ao apresentar personagens femininas jovens com características perturbadoras, macabras ou sobrenaturais (Macfarlane, 2023).

Outro (*The Other*): Tropo cultural e literário que representa figuras ou grupos percebidos como diferentes, marginais, desviantes ou ameaçadores em relação à norma social dominante; frequentemente explorado no gótico.

Pós-punk: Gênero musical surgido no final dos anos 70, derivado do punk rock mas com maior experimentação sonora e abordagens temáticas mais introspectivas ou sombrias; base para a música gótica.

Realismo Capitalista: Conceito de Fisher (2020), que descreve a sensação generalizada de que não há alternativa viável ao capitalismo, limitando o imaginário político e cultural.

Retro Capitalismo Cultural: Termo cunhado por Fisher (2020), descreve a condição cultural contemporânea marcada pela nostalgia e pela constante reciclagem e comercialização de estilos e referências do passado, em detrimento da inovação radical.

Revenant: Termo usado por Derrida (1994) se referir ao espectro enquanto "aquele que retorna", enfatizando sua natureza recorrente e inevitável.

Rizoma: Conceito filosófico de Deleuze e Guattari (1997) que descreve sistemas de conexões não hierárquicas, acêntricas e multidirecionais, aplicado na tese à análise cultural e à metodologia.

Simulacro: Conceito filosófico de Baudrillard (1991), também presente em Derrida (1994), referente a uma cópia ou representação que não possui um original real ou que precede a própria realidade que simula.

Singularização: Conceito de Guattari e Rolnik (1986) que descreve processos de criação de subjetividades e referências próprias como forma de resistência à massificação e à subjetividade capitalista dominante.

Subcultura Gótica: Movimento sociocultural que emergiu nos anos 1980 a partir da cena pós-punk, caracterizado por uma estética visual sombria, gosto por gêneros musicais específicos (*dark music*), e interesses temáticos ligados à melancolia, ao macabro e ao romantismo sombrio.

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	6
RESUMO	7
LISTA DE FIGURAS	9
GLOSSÁRIO	11
SUMÁRIO	13
1 INTRODUÇÃO	17
2 RASGANDO O VÉU: DESVENDANDO O GÓTICO	25
2.1. SOMBRAS PALPÁVEIS: ABORDAGENS ACERCA DO GÓTICO	25
2.2. PEQUENO GRIMÓRIO DOS MORTOS VIVOS	30
2.2.1. Investigando o gótico: um estado da arte	33
2.2.2. Esconjuro: o que dizem as vozes do gótico na ciência	40
2.3. O GÓTICO, A SUBCULTURA E A ESTÉTICA: DINÂMICAS DAS APROPRIAÇÕES ESTÉTICAS DO GÓTICO	42
2.4 DARKPOP!	49
3 MORTO, PORÉM VIVO: O ESPECTRO DO GÓTICO E SEUS FANTASMAS NA DOBRA NO TEMPO	57
3.1. PRÉ-ASSOMBROLOGIA: FANTASMAS VICTORIANOS, O ESTRANHO DE FREUD E O TEMPO	57
3.2. “EU ACREDITO QUE FANTASMAS FAZEM PARTE DO FUTURO”: A ASSOMBROLOGIA EM JAQUES DERRIDA	63
3.3. FANTASMAS SOBRE A CULTURA POP: A DISCRONIA EM MARK FISHER	67
3.4. ENTRE ESPECTROS E SIMULACROS, A ASSOMBROLOGIA E O GÓTICO	72
4. POR UMA ARQUEOLOGIA DOS ESPECTROS	76
4.1. DISSECANDO FANTASMAS E SEUS CORPOS PROSTÉTICOS	80
4.1.1. Caça-fantasmas: identificando o objeto	80
4.1.2. Escavando tumbas: o fenômeno e os fantasmas passados	81
4.1.3. História assombrada: análise e construção narrativa do fenômeno estudado	83
5. DARKPOP PHENOMENON: A ARQUEOLOGIA DOS ESPECTROS APLICADA AO GÓTICO NA CULTURA POP	85
5.1. SAINDO DO “FLAT FIELD”: EXPLORANDO O LADO <i>DARK</i> DA CULTURA POP	88

5.2.	ARQUEOLOGIA DO ESPECTRO GÓTICO E OS FANTASMAS EM FORMA WANDINHA	98
5.3.	UMA NARRATIVA DO GÓTICO ASSOMBRADO PELOS FANTASMAS DE WANDINHA	102
6.	NESSA TESE ENCARNAREI NO SEU CADÁVER: CONSIDERAÇÕES SOBRE O GÓTICO, A ASSOMBROLOGIA E A CULTURA POP	133
	REFERÊNCIAS	149

1 INTRODUÇÃO

Assim como muitos agraciados estranhos que amam o sombrio, o macabro e tudo aquilo que prospera no esquife do gótico, eu também não sei afirmar, com certeza, de quando toda a dramaticidade sombria do gótico se tornou tão presente no meu dia a dia. Deixando de lado a pomposidade performática das metáforas fúnebres — que, não se preocupe, voltarão a aparecer ao longo desta tese —, abro este prelúdio para contar um pouco da minha vivência com o gótico. Faço isso, em especial, porque enquanto participe da subcultura gótica, foi inevitável que meu eu se manifestasse no processo de construção desta tese, desde o interesse pelo tema, passando pela abordagem metodológica, até o encerramento com as considerações.

Eu poderia afirmar que o meu primeiro contato com o gótico foi por meio da subcultura gótica, através da música da banda *The Cure*. As portas da melancolia, antes abertas pelo *heavy metal* e *nu metal* nos anos 2000, foram escancaradas pela *dark music* na minha adolescência. O recém descoberto repertório de bandas e músicas dos gêneros pós-punk e *darkwave*, passaram a fazer parte da minha vida, me convidando a participar de uma cena musical quarentenária, a cena gótica, e logo estava imersa, também, na subcultura gótica. Mas será mesmo que esse foi o meu primeiro contato com o gótico?

Quando reflito sobre a presença do gótico na minha vida entendo que, muito mais do que uma descoberta juvenil, ele se faz presente em lembranças de infância: Maga Patalógica, Penadinho, bruxas e monstros sempre estiveram presentes. O gótico estava lá quando entrei na sala da minha madrinha e, sem querer, vi uma cena do Teatro dos Vampiros no filme *Entrevista com Vampiro* (1994), e não só nunca a esqueci, como a revisei tantas e tantas vezes ao reassistir o filme quando mais velha.

O gótico, porém, se tornou meu interesse de pesquisa científica na pós-graduação, após uma ruptura. Após concluir minha graduação no curso de Direito da Universidade Federal Fluminense, insisti nos estudos de Direitos Culturais e Patrimônio Cultural, os quais eram meu escape da rigidez jurídica da legislação pura e meu ponto de contato com algo que, de fato, me movia naquele universo. A insistência, porém, se tornou inquietação, e essa em descontentamento. Pensei comigo: já não gosto do que estou fazendo; se eu não passar no próximo exame da Ordem dos Advogados do Brasil vou buscar algo que eu realmente goste para estudar. Não passei. Pensei naquilo que eu mais me identificava no momento, que pessoalmente buscava, a subcultura gótica. Escrevi um projeto que ao longo dos anos de mestrado se tornou minha dissertação e que abriu minha mente para

possibilidades de pesquisa e estudos que não imaginava serem possíveis, aceitos e levados à sério.

O gótico, na minha vida acadêmica, portanto foi um ponto de virada e me identificar com a subcultura incentivo para prosseguir. A subcultura, portanto, esteve no foco das minhas pesquisas. Como funciona a cena da cidade? Como é dinâmica de capital simbólico? Como o aspecto urbano interfere na fruição da cena? Como a música e a imagem influenciam a moda subcultural? Como o consumo subcultural impacta na longevidade da subcultura? Muitas perguntas para as quais busquei explicações, mas todas relativas ao aspecto subcultural do gótico. Por isso, quando propus meu projeto de tese ele girava em torno da circulação e produção musical da música gótica, diretamente conectado à fruição subcultural. No entanto, ao ingressar no doutorado na Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), meu contato com o universo dos estudos de mídia, tecnologia, plataformas e estudos de fãs, intensificou a minha percepção de que a subcultura é apenas uma parcela do gótico e que há muito o que explorar acerca do mesmo.

Com seus fantasmas, o gótico sempre me assombrou; hoje, guiam meu eu pesquisadora nesta tese que busca tratar o tema com respeito e seriedade, esperando contribuir para a ciência, a subcultura e os amantes do gótico. Reconheço, portanto, minha qualidade de participante da subcultura e pesquisadora afetivamente ligada ao tema. Contudo, busco no processo científico de estudo e escrita, o equilíbrio entre a subjetividade e o rigor científico, conforme discutido por Piaget (1999), Sodré (2006) e Martino (2018). Na busca pelo equilíbrio ancorei meus passos no método intuitivo proposto por Deleuze (2004), a partir da teoria filosófica de Bergson, que permeia todo processo metodológico desta pesquisa na medida em que, desde a formulação de seu problema, implica na contemplação do gótico com um olhar científico que não exclui a contribuição das impressões, emoções e *insights* subjetivos que surgem na observação das materialidades. Assim, foi preciso dar um passo para trás e olhar para o meu velho conhecido gótico, transformar as minhas preconcepções e castelos assombrados em escombros para, por fim, fazer uma nova abordagem do gótico a partir de uma lente mais ampla e calcada na cultura pop.

O movimento que fiz foi de olhar para o gótico como uma entidade incorpórea que paira sobre a cultura popular e, por isso, pode ser encontrada nos mais diversos lugares, dos mais inusitados aos quais é dita pertencer — como a subcultura —, sem que para vê-lo seja necessário ter uma “sensibilidade para o sombrio”. Pensando na presença

do gótico na vida cultural, a conexão dele com a cultura pop se deu automaticamente na minha linha de raciocínio. Nesse contexto, os estudos são a porta pela qual atravessei ao me juntar ao no Laboratório de Pesquisa Cultura Pop, Comunicação e Tecnologias (CULTPOP) e tive espaço e apoio para explorar como o gótico se manifesta na cultura pop.

Nesse sentido, as sombras do gótico se estendem muito além das páginas de romances vitorianos ou das masmorras de castelos medievais; elas permeiam, de forma insistente e multifacetada, a urdidura da cultura contemporânea, manifestando-se com particular intensidade no vibrante e onipresente universo da cultura pop. Essa persistência espectral, que desafia a linearidade do tempo e as fronteiras entre o *underground* e o *mainstream*, está no centro da investigação que se desdobra nas páginas seguintes.

Minha tese, nesse contexto, emerge da inquietação em compreender não apenas se, mas como o gótico, essa entidade incorpórea que paira sobre a cultura popular, se repete e atualiza na cultura pop, por meio de estratégias de consumo midiático de produtos inseridos no cotidiano, gerando novos fenômenos. A escolha de abordar o gótico por meio de sua estética veio do anseio de discutir sua presença na esfera de circulação midiática massiva e em convergência da cultura pop, diferenciando-a da compreensão estritamente subcultural, ainda que reconhecendo a subcultura gótica como engrenagem fundamental na circulação dessa estética. Assim, o problema de pesquisa sobre o qual me debruço nessa empreitada é: “como o gótico se atualiza na cultura pop por meio do Darkpop, considerando estratégias de consumo midiático de produtos inseridos no cotidiano gerando novos fenômenos?”. Para responder a esta questão e compreender esses mecanismos, esta tese propõe e desenvolve o conceito de Darkpop, cuja caracterização no contexto da cultura pop e dos processos midiáticos é um objetivo fundamental. Ressalto, ainda, que para essa investigação será utilizada a perspectiva da circulação comunicacional, entendida como um *locus* epistemológico (Grohmann, 2020) para analisar esses fluxos e transformações de sentidos. Nesta esteira, o objetivo geral consiste em investigar essa dinâmica de repetição e atualização, buscando entender os mecanismos pelos quais o gótico assombra e se reconfigura no cenário cultural pop atual por meio do conceito de Darkpop. A fim de alcançar o objetivo geral da pesquisa são estabelecidos os objetivos específicos a seguir:

- 1) Propor e caracterizar o conceito de Darkpop como manifestação cultural híbrida emergente na interseção entre o gótico e a cultura pop midiática contemporânea;
- 2) Explorar o conceito de gótico enquanto subcultura e estética;

- 3) Compreender as relações entre o gótico, a cultura pop e o consumo em um contexto midiático;
- 4) Investigar as dinâmicas culturais, sociais e temporais que marcam a insistente permanência do gótico na cultura pop;
- 5) Mapear e catalogar os fenômenos góticos da cultura pop entre os anos de 2020 e 2024 e, a partir deles, compreender as atualizações do gótico.

Para navegar por este território sombrio, proponho o conceito central de Darkpop, entendido, inicialmente, como o espaço híbrido onde o gótico encontra a cultura pop midiática contemporânea. Conforme esse entendimento, os fenômenos Darkpop são, as materializações — os fantasmas — desse encontro entre esferas culturais. A análise dos produtos deste encontro, e fantasmas do gótico, será guiada pela lente teórica da Assombrologia (*Hauntology*), de Jacques Derrida e Mark Fisher, para compreender a persistência do passado e a natureza discrônica dessa presença fantasmagórica. Metodologicamente, a investigação adota uma abordagem qualitativa e exploratória, sob a forma de processo metodológico próprio nomeado nessa tese como Arqueologia dos Espectros, um agir arqueológico (Fischer, 2013), que combina Assombrologia e Arqueologia das Mídias para escavar e analisar as camadas temporais e midiáticas dos fenômenos Darkpop.

A cultura pop tem um impacto significativo em nossas vidas, influenciando nossa maneira de pensar, agir e até mesmo nossas preferências estéticas. Dentro desse vasto universo, fenômenos identificados como góticos têm se destacado, conquistando uma legião de fãs ao redor do mundo, como a série "Wandinha" e seus remixes viralizados nas redes sociais, cujo resultado pode ser visto nas materialidades. A personagem Wandinha, é um exemplo emblemático dessa influência cultural gótica na cultura pop. Sua personalidade sombria e peculiar, combinada com um senso de humor ácido, conquistou uma legião de fãs de todas as idades e tornou-se um ícone pop midiático que gerou demanda por produtos relacionados ao seu universo, como brinquedos, roupas, acessórios e até mesmo decoração para o quarto.

O exemplo de Wandinha ilustra como Darkpop não se limita aos âmbitos virtual e midiático, mas, transcende o mundo das telas e ganham vida no cotidiano das pessoas. Através do consumo de produtos relacionados, do engajamento nas redes sociais e da participação em eventos e shows, essas manifestações culturais se tornam parte integrante da realidade.

Para explorar o Darkpop e as dinâmicas do gótico em contato com a cultura pop, estruturamos esta tese em cinco capítulos, apresentados a seguir.

O Capítulo 2 “*Rasgando O Véu: Desvendando O Gótico*”, subdivide-se em: 2.1. *Sombras Palpáveis: Abordagens Acerca Do Gótico*; 2.2. *Pequeno Grimório Dos Mortos Vivos*; 2.2.1. *Investigando o gótico: um estado da arte*; 2.2.2. *Esconjuro: o que dizem as vozes do gótico na ciência*; 2.3. *O Gótico, A Subcultura E A Estética: Dinâmicas Das Apropriações Estéticas Do Gótico*; (2.4.) *DARKPOP!*. Em “*Rasgando o véu*” desvendamos o gótico e apresentamos a forma como o mesmo será abordado durante todo o desenrolar da pesquisa, por meio da distinção entre os verbetes *gothic* (estético) e *goth* (subcultural), e apresentando o gótico como um termo “espectral” e multifacetado. Na sequência em “*Sombras Palpáveis*”, abordo sua construção histórica e estética, desde as origens literárias até a subcultura pós-punk, seguido de uma revisão bibliográfica, no capítulo 1.2, mapeando o estado da arte da pesquisa sobre o gótico subcultural (Hodkinson, 2002; Brill, 2007; Spracklen & Spracklen, 2018; Abramo, 1994; Delgado, 2018; Amaral, 2019; Caetano, 2020) e identificando lacunas, especialmente na sua relação com a cultura pop. No subcapítulo 1.3, são analisadas as dinâmicas de apropriação estética, identidade e consumo subcultural (1.3), explorando conceitos de Hall (2004), Deleuze e Guattari (1997) e Guattari e Rolnik (1986). Finalmente, em 1.4. “*DARKPOP!*”, introduzo o conceito de Darkpop, localizando-o na interseção entre gótico e cultura pop midiática sob a influência do capitalismo artista (Lipovetsky; Serroy, 2015).

O Capítulo 3 *Morto, Porém Vivo: O Espectro Do Gótico E Seus Fantasmas Na Dobra No Tempo*, subdivide-se em: 3.1. *Pré-assombrologia: fantasmas vitorianos, o Estranho de Freud e o tempo*; 3.2. “*Eu acredito que fantasmas fazem parte do futuro*”: *a assombrologia em Jaques Derrida*; 3.3. *Fantasmas sobre a cultura pop: a discronia em Mark Fisher*; 3.4. *Entre espectros e simulacros, a assombrologia e o gótico*. Este capítulo apresenta e aprofunda a Assombrologia (Hauntology) como lente teórica, iniciando esse processo com uma caminhada pela “pré-assombrologia”, rastreando precursores como Dickens, o Fantasma de Pepper, Vernon Lee, Arthur Machen, o Unheimlich de Freud (2019) e M. R. James. Na sequência, adentra a formulação de Derrida (1994) acerca da assombrologia em Espectros de Marx, focando na figura do espectro (*revenant*) que desestabiliza a linearidade temporal e na persistência do passado e de futuros perdidos no presente. Mark Fisher (2012, 2022), reúne-se à Derrida na ampliação da compreensão da Assombrologia nesta tese a partir da identificação de uma estagnação cultural, a nostalgia, o “retro capitalismo cultural” e o impacto das tecnologias na percepção temporal. Na parte

final deste capítulo, conecto a assombrologia ao gótico, argumentando que este, por ser uma construção sem original (Spooner, 2012), opera como um simulacro na hiper-realidade (Baudrillard, 1991), funcionando de forma intrinsecamente *hauntológica*.

O quarto capítulo, “*Por Uma Arqueologia Dos Espectros*”, apresenta a proposta metodológica desse estudo nos seguintes subitens: 4.1. *Dissecando fantasmas e seus corpos prostéticos*; 4.1.1. *Caça fantasmas: identificando o objeto*; 4.1.2. *Escavando tumbas: o fenômeno e os fantasmas passados*; 4.1.3. *História assombrada: análise e construção narrativa do fenômeno estudado*. Conforme indicado há pouco, aqui, delineamos a proposta metodológica da Arqueologia dos Espectros, vez que entendo que a análise da permanência e atualização do gótico (espectro) na cultura pop através de suas manifestações (fantasmas Darkpop) se beneficia do processo que une a perspectiva assombrológica ao "agir arqueológico" da Arqueologia das Mídias (Fischer, 2013). Inspirados em Zielinski (2006), Manovich (2001) e Ernst (2001), propomos ver a web como sítio arqueológico digital para "dissecar fantasmas e seus corpos prostéticos".

O capítulo seguinte, Capítulo 5: “*Darkpop Phenomenon: A Arqueologia Dos Espectros Aplicada Ao Gótico Na Cultura Pop*”, se organiza em: 5.1. *Saindo do “Flat Field”*: *explorando o lado dark da cultura pop*; 5.2. *Arqueologia do Espectro Gótico e os fantasmas em forma Wandinha*; 5.3. *Uma narrativa histórica do gótico assombrada pelos fantasmas de Wandinha*. Este capítulo aplica a Arqueologia dos Espectros e começa refletindo sobre o processo de identificação dos fenômenos Darkpop, ancorado no método intuitivo (Deleuze, 2004) e na observação do campo digital (*TikTok, Instagram, YouTube*) entre 2021 e 2024, os quais reuni e apresento ao leitor em quadros com fenômenos principais e decorrentes. Dentre os fenômenos Darkpop, maiores e menores, escolhemos a série *Wandinha* (Netflix, 2022) como estudo de caso, devido ao seu alcance e complexidade. Aplicamos sobre *Wandinha*, portanto, o processo de Arqueologia dos Espectros, começando pela escavação arqueológica, identificando suas características (direção de Tim Burton) e rastreando seus "fantasmas" anteriores, desde os quadrinhos de Charles Addams de 1938. Analisamos a evolução da personagem, suas representações visuais e conexões com tropos góticos como o Outro e a bruxa (Federici, 2019; Macfarlane, 2023). Por fim, teci e apresento uma "narrativa do gótico assombrada pelos fantasmas de Wandinha", discutindo seu impacto cultural e como ela exemplifica a lógica autofágica e discrônica do Darkpop e do espectro gótico.

Após concluir a jornada dos capítulos anteriores, retomamos o conceito de Darkpop. O capítulo 6. “*...Até Que meus Lábios Caiam; De Volta Ao Darkpop*”, é um

retorno ao ponto de partida, agora munidos das descobertas da jornada, para sedimentar a compreensão do Darkpop e responder à questão central da tese. Retomamos a diferenciação crucial entre o gótico enquanto espectro estético complexo e a subcultura gótica, reafirmando o primeiro como o foco que permitiu analisar a circulação massiva e a convergência com a cultura pop. A subcultura, contudo, é reconhecida como engrenagem fundamental, operando em uma relação dialética com o mainstream, onde seu desprezo por este (Spracklen & Spracklen, 2018) e seus processos de singularização (Guattari & Rolnik, 1986) ajudam a definir tanto o underground quanto a própria estética gótica que circula e é reapropriada.

Revisitamos a Assombrologia (Derrida, 1994; Fisher, 2012, 2022), destacando a discronia e a repetição como elementos inerentes ao funcionamento do gótico. O gótico, como um espectro que se manifesta em fantasmas (o Darkpop), reproduz o ciclo assombrológico que embaralha a temporalidade, sendo passado, presente e futuro simultaneamente. Chegamos, então, à resposta para a pergunta norteadora desta tese: o gótico se atualiza na cultura pop devido à sua estruturação dinâmica como ecossistema assombrado e autofágico, o qual sobrevive do consumo e recriação de seu próprio cadáver. Sua longevidade e capacidade de adaptação residem nessa dinâmica *hauntológica* e autorreferencial.

Neste ponto, consolidamos o conceito proposto: o Darkpop é uma manifestação cultural com origem nas tensões e trocas culturais entre o gótico e a cultura pop, perpassado pelas dinâmicas de consumo subcultural e de massas no contexto capitalista estetizado (Lipovetsky; Serroy, 2015). Ele manifesta materialmente a estética gótica com todas as suas referências históricas e culturais, reflete demandas socioculturais contemporâneas em diversas áreas (audiovisual, música, moda, etc.), e sua produção visa o consumo e a fruição do maior número possível de pessoas, funcionando como uma democratização do acesso ao gótico, ainda que mediada pelo complexo econômico-estético. A análise do Darkpop, portanto, exige o devir arqueológico proposto pela Arqueologia dos Espectros, método que busca resgatar as múltiplas camadas temporais e simbólicas contidas em seus fenômenos-fantasma. A aplicação à Wandinha demonstrou a operacionalidade desse método e a riqueza analítica que emerge ao considerar o gótico como espectro persistente.

Conforme o título do capítulo final, "Nessa tese encarnarei no seu cadáver", busco refletir a própria natureza da investigação: ao analisar o gótico, a tese se insere em sua contínua e espectral vida pós-morte.

Com seus fantasmas o gótico sempre me assombrou. Símbolos, arquétipos, imagens e imaginário me acompanharam até chegar à música e à subcultura e, hoje, guiam meu eu pesquisadora na escrita desta tese que busca tratar o gótico com respeito, afeto e a seriedade do método científico, sem perder o bom humor. Espero que seja uma contribuição para a ciência, para a subcultura, para os amantes e desconhecidos do gótico. Que os fantasmas se divirtam (e nós também)!

2 RASGANDO O VÉU: DESVENDANDO O GÓTICO

Para começar esta jornada pelas florestas escuras do gótico, é preciso ouvir as vozes que falam dentre as árvores. Neste primeiro capítulo, será apresentado um panorama do gótico que compreende uma projeção de seu “conceito”, explora suas principais materializações, oferece uma revisão bibliográfica narrativa acerca da abordagem acadêmica sobre o gótico e traça as diretrizes para como o mesmo será tratado nesta pesquisa.

2.1. SOMBRAS PALPÁVEIS: ABORDAGENS ACERCA DO GÓTICO

Um bom primeiro passo para começar a explorar o gótico é pensar na palavra em si, suas origens, variações e usos. Na língua inglesa, existem duas palavras que se traduzem para o português como gótico(a): *gothic* e *goth*. Com usos distintos, *goth* e *gothic* servem como ferramenta para construirmos a compreensão de gótico que será utilizada neste estudo. Entre eles, *gothic* é o termo mais abrangente, uma vez que se refere ao gótico de modo geral, ou seja, abarca a constelação de símbolos e sentidos, formada a partir das características sombrias reunidas pela literatura gótica e fantástica no século XVIII, que insistem em aparecer e reaparecer das mais diversas formas e interpretações, que conferem materialidade ao gótico. *Goth*, por sua vez, diz respeito, exclusivamente, à subcultura gótica que se formou na década de 1980 e aos góticos, pessoas que adotam a subcultura gótica como estilo de vida.

Na língua portuguesa não há essa variação, *gótico* ou *gótica* são adjetivos conferidos tanto a aspectos estéticos de alguma coisa quanto às pessoas e seu estilo de vida, o que pode causar confusões. Dessa forma, compreendo que o gótico funciona como um termo espectral, dentro dele, podemos pensar desde literatura e demais símbolos às práticas sociais e culturais. Por isso, faz sentido imergir um tanto mais em seus pântanos.

Acredito que para romper o véu entre o mundo dos vivos e dos mortos e encontrar os fantasmas que buscamos nessa jornada filosófica e arqueológica pela cultura pop, é necessário entender o que é esse tal de gótico do qual estamos tratando. Inicialmente cabe ressaltar que tentar firmar uma definição para o termo gótico pode ser uma armadilha, sendo mais interessante olhar para ele como um termo “espectral”, que abrange desde a literatura fantástica do século XVIII aos espectros permanentes que assombram à cultura

pop, a música, a arte e às vidas de pessoas cujo estilo de vida, logo hábitos de consumo, materializam uma ou mais das tantas faces do gótico.

Não há forma exata, não há um elemento sozinho que dê conta de significar o gótico. A construção de uma ideia de gótico passa pelo processo de conversão em estética, ou estetização. De maneira simplificada, a estética é uma abordagem filosófica que explora as artes, a ideia de beleza e emoções que elas despertam, logo a conversão em estética em fazer com que elementos da vida cotidiana, como objetos, espaços e experiências sensoriais, passem a ser passíveis de apreciação estética. É como se o gótico fosse um espectro, uma entidade sem corpo, que paira sobre a humanidade e sob seu nome conjuga sentimentos, emoções, sensações, atmosferas, paisagens, imagens, símbolos, signos, cores, saturações e formas que possuem uma estética visual e sonora distinta e inconfundivelmente sombria que foram se acumulando, relacionando, desdobrando e reinventando ao longo da história. Esses elementos conjugados são elementos estéticos que provocam respostas emocionais e sensoriais, são passíveis de observação e busca por beleza e sentido, e estão salpicados sobre as mais diversas manifestações artísticas e culturais.

Os elementos estéticos que compõem o gótico podem ser diferentes entre si em suas formas, mas possuem um ponto de conexão essencial que os organiza como constelação simbólica do gótico: todos evocam sentimentos, emoções e sensoriais ligados ao sombrio, ao insólito, à melancolia, ao sobrenatural, aos medos e ansiedades, a claustrofobia, escuridão e mistério. Essas emoções são manejadas de forma que podem ser conduzidas por sentidos distintos, que desaguam em narrativas literárias, audiovisuais e artísticas de romance, terror ou comédia, por exemplo. A construção do gótico enquanto essa ideia sombria que paira sobre a cultura pop, por sua vez, pode ser mapeada de maneira cronológica por meio de momentos importantes e de materializações do mesmo. Por isso, mesmo que não o façamos de maneira extensa, vamos recordar alguns desses momentos de forte presença da estética gótica nas artes e na cultura.

O primeiro desses momentos, remonta aos primeiros usos da palavra gótico para se referir a algo, no caso, povos germânicos, godos e visigodos, vikings, “bárbaros”, do século V d.C., que conquistaram e derrubaram as estruturas culturais do império romano, e, embora atualmente dificilmente gótico seja usado para se referir a esses povos, há uma compreensão de que, no fundo, habita a ideia de que o gótico é como uma apaixonada subversão da razão (Spooner, 2006).

Subversão e paixão aparecem novamente no segundo momento, quando no século XVIII a literatura fantástica gótica se estabelece enquanto um gênero que desafia a racionalidade Iluminista, tirando esqueletos do armário, suscitando medos, lançando melancolicamente os leitores na escuridão com seus próprios demônios, mistérios e monstros à espreita. A literatura romântica fantástica do século XVIII estabeleceu as bases do que pode ser identificado como gótico até os dias atuais: o estranho, o sobrenatural, o misterioso, o abjeto e o assombrado, são exemplos.

Para além do fantástico, a literatura gótica lançou um olhar sombrio sobre amor ao explorar o tema a partir da concepção de que o amor seria um desejo que não se realiza em vida, mas, sim, através da morte. Juntam-se à tragicidade romântica o sobrenatural e o mistério que envolvem as estranhas histórias contadas, assim como a melancolia. Sendo a melancolia uma categoria existencial e social, uma sensibilidade centrada na experiência do indivíduo e sua relação com a passagem do tempo, as perdas e a morte, que está sempre próxima (Dumont, 1985). A sensibilidade melancólica, que gera subjetividades melancólicas, tem no centro o sujeito que, entre a exaltação e a depressão, a alegria e a dor, busca pelo amor e pela beleza e deles necessita (Guardini, 1992),

Além da sensibilidade melancólica, o romance gótico compreende ainda os gêneros de ficção científica e horror, escrevendo em suas páginas mocinhos, donzelas, monstros — o Outro —, e monstruosidades, apresentados como alegorias, mimeses da violência que ocorria fora das histórias. Violência, morte, monstros, assombrações, corpos em decomposição, todos esses elementos do horror que integram o quadro simbólico do gótico, despertavam e continuam a despertar a atenção de leitores, uma vez que são representações horrorosas realistas que provocam o pensamento do “e se” esses acontecimentos fossem reais, “e se acontecessem comigo”, sem, no entanto, deixar o leitor esquecer que se trata de ficção (Caetano, 2022).

As alegorias do gótico não tratam apenas do sombrio, da morte e da violência, mas tratam também do Outro, que nas histórias góticas fantásticas, dantescas, de ficção científica ou de horror, é extirpado para fora de nós como um Outro monstruoso, talvez sedutor e belo, por vezes grotesco e violento, mas sempre uma representação do que é reprimido ou oprimido. Esse Outro, nas histórias, aparecia, e aparece ainda hoje, na figura de mulheres, do proletariado, outras culturas, grupos étnicos, ideologias alternativas ou sistemas políticos, crianças e sujeitos que pudessem apresentar o que o “normal” considerar como desvios das normas sexuais (Caetano, 2022).

É também na literatura gótica do século XVIII que o gótico se aproxima da moda. Era comum o destaque a peças de vestuário que conferiam teatralidade, tais quais os disfarces e fantasias, máscaras e véus. A predominância da cor preta nas vestimentas se relacionava com o ritual de luto vitoriano do século XVII no qual todas as peças de roupa, dos véus aos sapatos, deveriam ser pretas, de forma que, do contexto das histórias, o preto se fixou no imaginário popular como a cor mais associada à morte, o perigo e o mal, mas também ao mistério, a elegância e ao erotismo (Steele, 2008).

A descrição das personagens e suas roupas, os elementos fantasiosos, ambientação sombria, a narrativa melancólica, foram fundamentais na criação de uma estética que viria a inspirar designers ao longo das décadas e que ganharia a juventude e as ruas na década de 1980, quando o gótico se torna uma subcultura, gênero musical e moda (Spooner, 2006). Logo, para continuar nossa empreitada em busca do gótico que reconhecemos de modo tão presente nos mais diversos setores das artes e da mídia, remontamos ao início da subcultura gótica.

Vale ressaltar que a ideia não é contar, outra de tantas vezes, uma história da subcultura em detalhes, como já fiz anteriormente (Caetano, 2021), mas ressaltar e compreender o quão relevante foi esse momento para o gótico. Desde meados dos anos 70 que bandas como Siouxsie and The Banshees e Joy Division, inspirados pelo *Do It Yourself* do movimento punk, trouxeram o experimentalismo para suas músicas, acrescentando ao punk rock influências do *reggae*, *ska*, *dub*, bossa nova e os mais diversos estilos musicais, lançando as bases do que seria o gênero musical pós-punk (Reynolds, 2009; Thompson, 2002). No entanto, para autores como Catherine Spooner (2012), com a qual me alinho, o que dá início à subcultura gótica é o lançamento do single “Bela Lugosi’s Dead” da banda Bauhaus, no qual são condensados e cristalizados os elementos subculturais do gótico sendo, ainda, considerado o “momento no qual as táticas de choque do punk se viram em direção ao macabro, de sua agressão estudada para a performatividade autoconsciente” (Spooner, 2012).

Na música, o gótico não ficou restrito ao pós-punk, seu caráter experimentalista viabilizou o desenvolvimento de subgêneros diversos como *darkwave*, *gothic rock*, *death rock*, *eletronic body music* (EBM), *coldwave*, *cybergoth*, *gothabilly*, *gothic metal*, *black metal* e outros (Kuhnle, 1999; Mueller, 2008), que compartilham, tanto da melancolia e do sombrio, como o horror e o medo presentes em uma intensidade visceral, de forma que visam tanto podem expurgar demônios interiores ou expressar as mais intensas paixões

(Mueller, 2008), quanto marcar a qualidade sombria distintiva presente no timbre das vozes dos intérpretes (Van Elferen, 2018).

O pós-punk e o *gothic rock* marcaram o início de uma expansão e desenvolvimento musical que culminou na inclusão de diversos outros gêneros musicais à subcultura gótica, compondo a gama chamada de *dark music*, ou, simplesmente, música gótica. Para Van Elferen (2017; 2018), quando acadêmicos, jornalistas e participantes da subcultura definem sua música como *dark*, mesmo que de maneira imprecisa, falam sobre um aspecto muito específico desse som, o timbre. O timbre é crucial para a percepção estética da música e está presente tanto nos vocais quanto no instrumental da *dark music*, exemplos de sua presença nas vozes das canções são as vozes atormentadas, distorcidas, ocas e bombásticas que estão presentes nas diversas produções musicais do gênero e subgêneros (Van Elferen, 2018).

Para além dos desdobramentos estéticos musicais, o movimento subcultural gótico é crucial, pois converte o gótico — no sentido mais amplo —, em um estilo de vida que passa pela moda, música, decoração, atividades sociais como ir a clubes, shows, festas, piqueniques no cemitério, ou até mesmo assistir filmes de terror. Conforme Spooner (2012), apesar de existirem diferenças e preferências de consumo entre os góticos, é certo que eles permanecem instantaneamente reconhecíveis por seu visual. As roupas pretas, pele pálida, maquiagem, acessórios e penteados elaborados são marcas visuais da estética gótica.

A subcultura gótica, portanto, pode ser entendida como o ponto no qual os símbolos que fluíam pelos espaços das artes e literatura são conectados em uma rede que se materializa na vida prática e social dos sujeitos, gerando efeitos em suas escolhas de vida e consumo, bem como em suas ações, interações, compreensão e representação de si mesmos, de suas identidades. O gótico alcança novos territórios culturais, sociais, artísticos e midiáticos pela prolífica e representativa produção musical e artística da subcultura gótica que, pela invocação da comunicação de massas, se torna conhecida nas décadas de 1980 e 1990. Desde então, o gótico se tornou um recurso estético na cultura pop utilizado na criação de personagens e histórias que buscam pelas estrelas que sua constelação pode oferecer, ou seja, usando suas complexas camadas sensoriais e imagéticas para comunicar algo ao interlocutor. Fora do circuito massivo, o gótico continuou circulando entre cenas e pelas muitas mãos da subcultura que não permitiram que esse fantasma fosse exorcizado, mas que resistisse ao teste do tempo e, aqui e ali, encarnasse em alguma forma.

Mais uma vez, não é possível cravar uma conceituação fechada e definitiva do que é o gótico, mas podemos traçar delimitadores para prosseguir na nossa exploração. Há, porém, a latência do aspecto estético durante todo esse processo histórico, de forma que as características, símbolos, práticas, ideologias, imagens e imaginário do gótico que foram reunidos pela literatura no século XVIII — e que continuam presentes nas histórias contadas de lá para cá —, formam uma estética possível de ser reconhecida nos livros, filmes, séries, novelas, música, personagens, artes plásticas e outras diversas áreas e produtos de mídia. Porém, a transposição da constelação simbólica gótica do texto escrito para o mundo real foi marcadamente realizada pelos góticos, que adotaram a estética gótica como uma constante em seu estilo de vida, irradiando de seus hábitos de consumo sobre seu processo de criação de identidade.

Para esta tese, a abordagem do gótico enquanto categoria estética que se materializa nos produtos, bens de consumo, objetos, e criações diversas, é central ao localizar o gótico na cultura pop. No entanto, o fator “subcultura gótica” não pode ser ignorado, afinal, a comunidade em torno da estética gótica e do estilo de vida por ela permeado tem grande participação na popularização da estética, gerando encantamento e horror. Além disso, a abordagem subcultural é a mais popular alternativa à abordagem literária, ainda que em comparação a essa última tenha menor contingente de produção; também por isso, dedicamos o subcapítulo seguinte ao aprofundamento no estado da arte das pesquisas sobre o gótico.

2.2. PEQUENO GRIMÓRIO DOS MORTOS VIVOS

Nas últimas quatro décadas desde seu surgimento, a subcultura tem incitado adeptos, admiradores, *haters*, bem como debates acerca da melancolia, morte, e sentimentos, além de inspirar a música, a moda e os mais diversos produtos de mídia criados, embora com seus altos e baixos midiáticos. Para além destes efeitos, a subcultura gótica e a crescente presença de góticos no meio acadêmico resultaram no aumento das pesquisas acerca do gótico, em especial na Europa, mas também fora dela, como abordaremos a seguir.

Ainda que, conforme aponta Spooner (2012), pesquisadores do gótico tenham feito aumentar a quantidade de pesquisas acerca do assunto na academia, trabalhos acadêmicos acerca do gótico enquanto subcultura e cena musical ainda não possuem um grande contingente quando comparados ao volume de décadas de pesquisa no escopo

literário. No entanto, conforme relatam Spracklen e Spracklen (2018), os trabalhos existentes são bastante significativos em questão de conteúdo.

Na busca por esses trabalhos, realizei pesquisas para localizar livros, artigos, ensaios, teses e dissertações científicas, na base de dados *EBSCOhost*, privilegiando as produções publicadas entre os anos 2016 e 2021, sem filtro de idioma. Posteriormente, para melhor captação, diversidade e filtro de dados, foram realizadas pesquisas na base Google Acadêmico. Nesse segundo momento, atualizei a demarcação temporal para abranger publicações entre os anos de 2016 e 2024, somente no idioma português — incluindo o português de Portugal —, a fim de verificar como está o estudo acerca do tema na esfera mais próxima desta produção científica.

As primeiras pesquisas foram realizadas na plataforma *EBSCOhost*. Inicialmente, a combinação de palavras-chave escolhidas para a busca foi “*brazilian goth music*”, e nenhum resultado foi encontrado. Foram sugeridos, no entanto, 108 textos que relacionaram *goth* e *music*, os quais, após análise de seus resumos, foram descartados por não abordarem o tema investigado. Na segunda tentativa foi usada a combinação de palavras “*brazilian goth*”, e, mais uma vez, a busca inicial não obteve resultados válidos; foram apresentados 2 artigos, que contém o vocábulo *brazilian*, que não se relacionam com o tema. Utilizando operadores booleanos a busca seguiu com as combinações: “(*Brazil AND goth*) AND *music*”, que não obteve resultados — sendo sugeridos, novamente, 108 publicações que relacionam *goth* e *music*; “*goth AND scene AND Brazil*”, também não obteve resultados – as sugestões foram de 17 publicações, entre artigos e livros, com base na combinação *goth* e *scene*, as quais tratam de cenas góticas locais gregas, europeias, de cenas musicais *white power*, estudos sobre dança, D.I.Y. no underground, temas diversos que não correspondem à proposta desta revisão.

Diante da dificuldade de encontrar material acerca da cena musical gótica brasileira, optei por continuar as buscas nessa plataforma, *EBSCOhost*, excluindo as palavras *Brazil* e *Brazilian*. Essa decisão foi feita a fim de obter material científico acerca da cena e música gótica, sem especificação de localidade, que pudesse contribuir para a construção da narrativa histórica desta revisão. Nesta nova configuração foram utilizadas as palavras chaves e operadores booleanos: “*goth scene*” e os operadores booleanos “*goth AND scene*” e “(*goth AND scene*) AND *music*”; outro conjunto de combinações foi “*goth subculture*”, “*goth music*”, “*goth AND music*” e “*goth music scene*”. Os resultados da busca estão elencados na tabela abaixo.

Tabela 1. Resultados das pesquisas na Plataforma EBSCOhost (2015-2021/Inglês).

	Subcultura	Literatura	Moda	Música	Saúde/Psicologia	Outros	TOTAL
“Goth Scene”	4	0	1	0	0	3	8
“Goth AND Scene”	5	2	0	6	0	9	22
“(goth AND scene) AND music”	0	0	0	0	0	0	0
“Goth Subculture”	2	1	2	1	2	2	10
“Goth Music”	6	0	0	2	5	2	15
“Goth AND Music”	7	2	1	14	9	33	65
“Goth Music Scene”	0	0	0	0	0	0	0

Fonte: Tabela elaborada pela autora.

No portal *ECBSCOhost* foram feitas pesquisas com as palavras chave, também, em português, utilizando os seguintes operadores: “cena gótica” e “cena AND gótica” não obtiveram resultados; “gótica AND música”, “música AND gótica”, ambas apresentaram o mesmo resultado, que não se encaixa no tema aqui proposto; “gótica AND subcultura” não apresentou resultados; “gótico AND Brasil”, obteve 11 resultados, excluídas 4 repetições, que tinham como tema a literatura gótica, não à subcultura e suas cenas musicais; “subcultura gótica, “cena musical gótica” não obtiveram resultados.

Buscando por palavras-chave em português, e aplicando o filtro temporal 2016-2024, e idioma Português, novas buscas foram realizadas na plataforma Google Acadêmico com as palavras-chave: “subcultura gótica”, “cena musical gótica” e “música gótica”. Os resultados apresentados no quadro abaixo excluem repetições de publicação em uma mesma categoria, bem como textos que não possuem as palavras-chave, mas constaram entre os resultados da busca.

Tabela 2. Resultados das pesquisas na Plataforma Google Acadêmico (2016-2024/Português).

	Subcultura/ Cena	Literatura	Moda	Música	Saúde/ Psicologia	Outras Menções	Cultura Pop	TOTAL
Subcultura Gótica	14	17	2	8	6	18	6	71
Cena Musical Gótica	0	1	0	0	0	0	0	1
Música Gótica	1	4	1	3	2	14	2	27

Fonte: Tabela elaborada pela autora.

Diante da variedade de assuntos emergentes na busca, foram estabelecidos três filtros antes de prosseguir para a revisão: somente artigos das categorias Subcultura/Cena e Música foram considerados; todas as repetições foram desconsideradas e todas as publicações cujas palavras-chave não aparecem também foram descartadas. Dos artigos restantes, somente foi utilizado material que guarda relação com o tema desta revisão, qual seja, subcultura e cenas musicais góticas e *dark music* no Brasil, bem como aqueles que forneçam informações que deem suporte à construção da narrativa. Ainda, foram utilizados artigos e livros complementares, sem delimitações temporais de publicação ou idioma, para apresentar a seguir o panorama do estado da arte da pesquisa científica acerca do gótico e manifestações culturais.

2.2.1. Investigando o gótico: um estado da arte

São três dos principais trabalhos acerca da subcultura gótica: *Goth: Identity, Style and Subculture*, de Paul Hodkinson (2002), livro baseado em sua tese de doutorado que apresenta uma etnografia da identidade e estilo da subcultura gótica a partir de observações participantes e questionários aplicados a respondentes no Reino Unido e online, submetidos à análise de conteúdo. O autor situa o gótico como emergente da cena musical pós-punk e mostra como a subcultura é uma rede global de cenas locais, conectada pelo negócio de gravadoras *underground*, músicos, promotores, jornalistas, publicações na internet e fãs; *Goth Culture: Gender, Sexuality and Style*, de Dunja Brill (2007), no qual a autora faz uma etnografia baseada em observação participante, fotografia e entrevistas, e discute sobre a moda, a maquiagem e as formas de vestir dentro da subcultura bem como performance de gênero e as construções de masculinidade e feminilidade na subcultura; *Goth Music: From Sound to Subculture*, de Isabella Van Elferen e Andrew Weinstock (2015), no qual os autores inserem a musicologia em suas

análises, destacando a ausência de uma abordagem mais profunda acerca da música nos estudos anteriores, e fazem um mapeamento da história da subcultura, desde seu início, passando por seus desenvolvimentos e sua relação com a cultura digital. Para coletar informações os autores utilizaram as respostas aos questionários aplicados no festival de música *Whitby Goth Weekend*, em North Yorkshire, Reino Unido.

Explorando outras possibilidades epistemológicas dentro da subcultura gótica, Kevin Healey e Leigh Fraser (2017), realizaram um trabalho etnográfico acerca do que chamaram de “espiritualidade na pista de dança”, alimentando o debate acerca da espiritualidade, religiosidade e psicologia dentro da cena musical gótica do nordeste dos Estados Unidos, intitulado *A common darkness: Style and spirituality in Goth subculture* (2017).

No livro *The Evolution of Goth Culture: The origins and deeds of the new goths* (2018), de Beverly Spracklen e Karl Spracklen, publicado em 2018, os autores percorrem a história da subcultura e, conseqüentemente, por sua música, seguindo um direcionamento diverso daquele presente nas pesquisas britânicas anteriores. Os autores buscam construir uma narrativa crítica que explora a subcultura e as cenas góticas dentro do contexto social, midiático e tecnológico que afetam suas dinâmicas, estruturas e relações internas diante da apropriação e acionamento de elementos do gótico pela indústria cultural e, pelo próprio capitalismo. Os autores encerram sua exposição com o alerta para a necessidade de retornar às raízes políticas radicais e transgressoras da subcultura como meio de sobrevivência cultural e preservação das cenas como espaços seguros para todos os participantes.

Outras publicações não acadêmicas também possuem papel significativo na construção de uma narrativa histórica da subcultura gótica, como os livros *Gothic Rock: All You Ever Wanted to Know...But Were Afraid to Ask*, *Hex Files: The Goth Bible*, *Twenty-First century Goth* e *Music to Die For: The International Guide to Today's Extreme Music Scene*, de Mick Mercer (1991; 1997; 2002; 2009), *Goth Chic: A Connoisseur's Guide to Dark Culture*, de Gavin Baddeley (2002), *The Dark Reign of Gothic Rock: In the Reptile House with the Sisters of Mercy, Bauhaus and The Cure*, de David Thompson (2007) e *Worldwide Gothic: A Chronicle of a Tribe*, de Natasha Scharf (2011).

Todo o material acima apresentado tem sua importância nas pesquisas acerca da subcultura e das cenas góticas, uma vez que traçam uma linha histórica narrativa que se ramifica em pesquisas que visam explorar aspectos diversos da subcultura e da *dark music*, bem como suas articulações com o mundo exterior a ela e cenas locais que estão no

mesmo território no qual a subcultura surgiu. Esse último aspecto, no entanto, deve ser destacado uma vez que, assim como uma ideia viajante, a subcultura gótica, inserida em um contexto de mundo globalizado, se desloca entre situações, pessoas, culturas e períodos diferentes entre si, rumo a novas condições, em novos territórios, contextos e condições de aceitação parcial ou completa de si ou, até mesmo, de resistências (Said, 1983).

Nesse sentido, trabalhos acadêmicos acerca da subcultura e das cenas góticas ao redor do globo, utilizam as referências anteriores para construir um novo conhecimento do gótico, que longe de sua terra natal, é um híbrido dotado de características próprias e que se articula por meio outros e distintos agenciamentos. Esse é o caso das pesquisas: *Performing Irony on the Dance Floor: The Many Faces of Goth Irony in the Athenian Goth Scene* e *Goth YouTubers and the informal mentoring of young goths: peer support and solidarity in the Greek goth scene*, de Panas Karampampas (2017; 2020), que aborda a subcultura a partir de sua cena local em Atenas e das dinâmicas online da subcultura na Grécia; também na pesquisa de Yvone Niekrens (2018), *Boys in black, girls in punk: Gender performances in the Goth and hardcore punk scenes in Northern Germany*, que trata da relação entre as subculturas e cenas musicais gótica e punk no norte da Alemanha; ainda, em Portugal, Manuel Soares (2021) explora a relação entre a subcultura, suas dinâmicas de capital e pertencimento, e a cidade de Leiria a partir do festival de música gótica Entremuralhas, no artigo *Eventos Subculturais e a Cidade: Estratégia para a Economia Simbólica ou Meio Integrador de uma Cultura Alternativa? O Caso do Festival Gótico “Entremuralhas” em Leiria*; na Espanha, Eduardo Leste e Fernán del Val (2019) constroem uma narrativa histórica da subcultura gótica ainda na década de 1980 em duas cidades em *Más allá del postpunk. New romantics y góticos entre Madrid y Valencia en los años ochenta*; na América Latina, o trabalho recente de Diana Carrillo (2017) conta a história da subcultura gótica na cidade de Toluca, no México, explorando o processo de formação de identidade e a composição do imaginário social acerca dos góticos da cidade, em sua tese *Imaginario Social y Construcción de Identidad en el Caso del Movimiento Gótico en Toluca*.

Assim como os agenciamentos são diversos e distintos entre a subcultura e as cenas góticas na Grécia, Alemanha, Portugal, Espanha e México, também o é no Brasil. Ao chegar em território nacional, o gótico inglês encontra um contexto muito diverso daquele no qual teve origem. Enquanto na Inglaterra a desilusão com os contornos da humanidade se refletiu na melancolia e no pessimismo do gótico, no Brasil da década de

1980 a juventude vivia sob o regime autoritário da Ditadura Militar, ainda que em seus momentos derradeiros. Nesse contexto o gótico se depara com pontos de aderência e de conflito que o colocam em processo de ressignificação e transformação constantes.

Um dos primeiros trabalhos acadêmicos nacionais a tratar da subcultura gótica, juntamente com o punk, foi o livro *Cenas Juvenis: punks e darks no espetáculo urbano*, de Helena Abramo (1994), no qual a autora destaca que, no Brasil, acontecimentos da década de 1970 foram essenciais para o desenvolvimento das subculturas, ou culturas juvenis, como chama a autora:

Nos anos 70, a vida cultural dos setores que não se identificavam com o regime militar instaurado em 1964 foi marcada pela busca de uma produção alternativa, que lograsse se efetivar apesar e em contraposição ao “sistema” — e, aqui, o sistema significava tanto o regime político quanto a estrutura da indústria cultural e dos meios de comunicação de massa, que apareciam imediata e intimamente ligados ao regime (Abramo, 1994, p.75)

Na minha dissertação de mestrado (Caetano, 2020), apresentei uma narrativa histórica acerca da subcultura e do circuito de festas góticas na cidade do Rio de Janeiro desde a década de 1980 até 2019, através de pesquisa documental realizada nos acervos dos jornais cariocas *O Globo* e *Jornal do Brasil*, observação participante e entrevistas com DJ'S e produtores das principais festas da cidade entre 2015 e 2019. A partir da pesquisa documental, identifiquei que os *darks* foram parte dessa resistência e contracultura que tomou forma na década de 1980. Sim, *darks*, uma vez que, no Brasil, o termo gótico, apesar de ter sido utilizado ainda em 1986 pela jornalista Helena Carrone, em matéria no *Jornal do Brasil*, se popularizou somente na década de 1990, quando a subcultura gótica foi cooptada pela grande mídia e o gótico Reginaldo, interpretado por Eri Johnson, aparecia nas telas das televisões brasileiras na novela *De Corpo e Alma* (Caetano, 2020). As maiores diferenças entre *darks* e góticos, no Rio de Janeiro, se encontram na vinculação veemente do *dark* com a década de 80, a vida noturna, a casa Crepúsculo de Cubatão e seus frequentadores, enquanto o gótico encontra aderência na moda, na música e nas artes, como a literatura, dando um caráter mais romântico à subcultura no imaginário popular.

Na cidade de São Paulo, Douglas Delgado (2018), em consonância com Abramo (1994), identifica que os *darks* paulistanos

[...] eram jovens universitários e colegiais que compartilhavam de gostos musicais, estilos visuais, comportamentos e interesses artísticos e intelectuais. Jovens de classe média, de maneira geral, sensibilizados pelo comportamento

dos punks em São Paulo, que por sua vez, eram formados por jovens de classe operária que residiam nas periferias e nos subúrbios da região do ABC paulista e que circulavam pelo centro da cidade com seus estilos visuais, com uma postura muito ativa em relação às suas expressões identitárias e com seus posicionamentos críticos, o que agenciava uma fronteira simbólica entre eles e os demais jovens da época (Delgado, 2018, pp. 17-18).

O viés social e econômico é um fator em comum entre os *darks* do eixo Rio de Janeiro x São Paulo, e lembrado por Amaral, Barbosa e Polivanov (2015) como gerador de uma visão excludente da subcultura que é associada à preconceção de que essa seria uma subcultura de classe-média voltada para subjetividades e estética, e, por isso, não seria tão autêntica, impactando, inclusive, no interesse da academia em estudá-la. Em consonância, anteriormente, Steele e Park (2008), já associavam essa dinâmica socioeconômica ao reconhecimento de que a subcultura gótica não havia alcançado o respeito e reconhecimento como outras subculturas, tais quais a *punk* e a *rave*.

O impacto dessa preconceção nas pesquisas acadêmicas acerca da subcultura e das cenas góticas se expressa no baixo quantitativo de pesquisas encontrado sobre o tema. Ainda que, não se possa ignorar que todas as subculturas, cenas e grupamentos, são dotados de aspectos políticos e de resistência em vários de seus níveis. Alegar o contrário é não compreender seu processo de formação, existência e resistência. Para Amaral, Barbosa e Polivanov (2015, p. 6), “essas disputas e contradições fazem parte das narrativas e da própria forma como a mídia representa os participantes das subculturas”.

Fora da esfera da pesquisa científica, livros como *Happy House in a Black Planet: uma introdução à subcultura gótica*, volumes 1 e 2, de Henrique Antônio Kipper (2008; 2018), e a revista especializada *Gothic Station: Estilo & Cultura*, idealizada, também, por Kipper e lançada em 2017, são fontes de informação acerca da subcultura de maneira geral e suas dinâmicas no Brasil.

As pesquisas científicas brasileiras acerca do tema reproduzem o mesmo padrão identificado por Spracklen e Spracklen (2018) no Reino Unido e Estados Unidos, ou seja, lançam seu foco sobre partes, articulações, relações, localidades específicas do fenômeno gótico, acionando com frequência autores e conceitos da Teoria Cultural na abordagem das práticas cotidianas da subcultura e suas cenas.

Nos últimos oito anos destacam-se as pesquisas etnográficas de Douglas Delgado junto à comunidade gótica da cidade de São Paulo: *Sobre o circuito de festas e a noção de Cena: reflexões sobre um trabalho etnográfico com os góticos em São Paulo* (2016); *Gerações, elitismo e identidades esvaziadas: uma etnografia das lutas identitárias entre*

os góticos em São Paulo (2018) e *Lutas simbólicas, práticas juvenis e sociabilidade urbana: notas etnográficas sobre a cultura cidadina gótica de São Paulo* (2018). Também a pesquisa de Sandra Holanda Ponte Ribeiro acerca das relações entre a cena gótica, a cidade e as festas na cidade de Fortaleza, intitulado *Cartografias do sombrio: festa, cidade e alteridade no universo gótico de Fortaleza* (2018); e a dissertação de Stella Caetano acerca do circuito de festas góticas na cidade do Rio de Janeiro: *Nas vias do underground: o circuito de festas góticas da cidade do Rio de Janeiro* (2020).

O ensaio *A Indumentária, pertencimento e diferenciação: o papel das roupas na construção de uma identidade coletiva gótica* (Caetano, 2020), também explora a relação entre a moda gótica e a construção de identidade. Na esteira das investigações acerca de identidade, explorei, também, a influência dos videocliques na formação de uma identidade visual coletiva gótica tradicional em *A influência dos videocliques da música pós-punk oitentista na construção de uma identidade visual subcultural gótica tradicional* (Caetano, 2018).

Ainda, investigando a possibilidade de uma categoria de consumo subcultural gótico, alimentado pelas relações de identidade, pertencimento e afeto que movimentam uma micro economia gótica que auxilia na subsistência da subcultura, realizei a reflexão teórica intitulada *O consumo subcultural à luz da Teoria Cultural e da Filosofia da Diferença: a identidade e a identificação na esfera micro do gótico* (Caetano, 2020). Nessa mesma linha, *Consumo subcultural: identidade, pertencimento e resistência da subcultura gótica brasileira nas mídias digitais* (Caetano, 2018), explora as dinâmicas de consumo subcultural entre as marcas alternativas brasileiras especializadas em moda gótica com os usuários da mídia social *Instagram*, a partir dos blocos funcionais da identidade, relacionamento e reputação.

Ainda, entre 2016 e 2021, foram publicados artigos voltados especificamente para a música gótica, analisando seu aspecto sombrio de suas letras e conexões com a literatura gótica, como o artigo *Considerações sobre o caráter sombrio na música* (2018), de Gandhi Martinez e Acácio Piedade, e o trabalho de conclusão de curso de Jessica Amaral de Abreu, intitulado *As letras do mal: ecos da tradição gótica na contemporaneidade* (2017).

Entre 2022 e 2024 houve uma tímida expansão do escopo das pesquisas que se voltaram para discutir gênero e performance de gênero sob as lentes da subcultura e música gótica, e, ainda, uma entrada segura na seara da cultura pop por meio de obras literárias mais recentes e diversas. Em *Gótico & Queer: uma análise de Lost Souls, de*

Poppy Z. Brite (2022), de Andrio de Jesus Rosa dos Santos, explora o romance *Lost Souls* e a presença da subcultura no texto em paralelo à teoria de gênero de Judith Butler.

Outras produções científicas acerca da subcultura e cenas góticas anteriores, abordam outras facetas, e foram realizadas antes do período entre 2016 e 2024, são fontes de informação e, por isso, serão lembradas a seguir.

Ainda em 2006, a antropóloga Wilma Regina da Silva, apresentou seus *Relatos etnográficos à meia-noite: o universo estético dos góticos na cidade de São Paulo* (2006), nos quais explora o imaginário ao redor dos jovens góticos da cidade de São Paulo, à época, bem como sua estética expressa nos locais de convivência e circulação na cidade.

Em 2010 Lucas Fernando Braga da Silva abordou os estereótipos negativos atribuídos aos góticos, que favorecem uma percepção negativa e preconceituosa acerca da subcultura e seus participantes, em sua pesquisa *Movimento Gótico: revelando preconceitos e estereótipos* (2010).

Em *Metáforas da morte entre pós-punks: passos para uma teoria da ação de Bateson* (2013), de Carusa Biliatto, a autora explora ruídos e códigos de comunicação em homologia a padrões de ações de fazeres musicais e reflexividade no *II Festival Woodgothic*, em São Tomé das Letras, Minas Gerais.

No Rio de Janeiro, Thiago Monteiro Costa realizou uma pesquisa acerca da música gótica no Rio de Janeiro entre os anos de 2003 e 2015, em sua monografia no ano de 2015. Costa busca investigar a relação entre a cena gótica carioca, sua música e o uso de Tecnologias de Informação e Comunicação nos processos de produção e consumo de conteúdo artístico sob o título *A música gótica carioca no período de 2003-2015 e as Multiplataformas de comunicação* (2015).

Deslocando a subcultura gótica das cenas locais, Adriana Amaral, Camila Barbosa e Beatriz Polivanov, debateram acerca da apresentação/reapresentação da subcultura gótica, a partir da noção de autoironia, na página de Facebook Gótica Desanimada, no artigo *Subculturas, re(a)apresentação e autoironia em sites de rede social: o caso da fanpage “Gótica Desanimada” no Facebook* (2015).

Adriana Amaral, em 2019, faz uma nova abordagem da subcultura gótica no Brasil em *Children of the dark in a tropical country: Media archeology of Brazilian goth subculture and its transformations* (2019), publicado no livro *Brazilian Youth: global trends and local perspectives*, no qual discute, por meio de uma arqueologia das mídias, as transformações do gótico desde a década de 1990 até a década de 2010, abordando

suas práticas e representações de idade, gênero e raça, dentro de suas condições pós-coloniais.

2.2.2. Esconjuro: o que dizem as vozes do gótico na ciência

Através dos resultados das buscas por material, foi possível constatar que o período que concentra o maior número de publicações a respeito do tema, nos últimos oito anos, é dos anos 2017, 2018, e 2020 a 2022. Também foi possível perceber que a maior parte das pesquisas consistem em etnografias com observação participante do pesquisador e aplicação de questionários ou realização de entrevistas com membros da cena gótica local estudada. A localidade, inclusive é um elemento muito presente nas pesquisas encontradas, uma vez que, são realizadas a partir de cenas estabelecidas em limites territoriais citadinos, ou festivais musicais que são em espaços físicos com suas materialidades — com exceção das pesquisas que exploram a subcultura e as cenas góticas nas redes sociais e plataformas digitais.

Independentemente de sua nacionalidade, foi identificada uma narrativa histórica majoritária, compartilhada pelos autores e presente em todas as pesquisas que abordaram, de maneira breve ou extensa, a história de origem da subcultura gótica. As origens, firmadas no meio da cena musical punk inglesa, fortemente influenciadas por sua ideologia e estruturada, inicialmente, em torno da cena musical pós-punk, aparece nas pesquisas majoritariamente como uma origem cultural que influencia o comportamento independente e contracultural dos góticos, sem entrar no campo do político. Por outro lado, autores como Spracklen e Spracklen (2018) destacam que o gótico possui em suas raízes políticas radicais que, apesar de enfraquecidas pelo tempo e atravessamentos sociais, são fundamentais à ideologia da subcultura, sendo elas a diversidade e a liberdade.

Os estudos britânicos e estadunidenses oferecem um bom material para a narrativa histórica da subcultura, mas são marcados pela sua territorialidade. A territorialidade, conforme exposto, é uma característica que marca o cenário das pesquisas acerca da subcultura gótica e suas cenas, inclusive as pesquisas realizadas fora dos territórios europeu e estadunidense. O caráter etnográfico que predomina nas pesquisas elencadas, confirmam a tese de Spracklen e Spracklen (2018) acerca do padrão de pesquisas sobre o gótico, qual seja: essas pesquisas costumam lançar seu foco sobre pequenas partes, articulações, relações e localidades específicas do fenômeno gótico, acionando com

frequência autores e conceitos da Teoria Cultural na abordagem das práticas cotidianas da subcultura e suas cenas.

No entanto, o gótico é um fenômeno social rico e não isolado, mantendo relações e apropriações, reapropriações, ressignificações e transformações de acordo com os contextos de sua existência e coexistência com o hegemônico dentro de uma sociedade capitalista globalizada e mediatizada. Assim, pesquisas que explorem as representações e processos de produção e consumo, material e imaterial, *on* e *offline*, ganham relevância e constituem parte importante das investigações acerca da subcultura gótica na contemporaneidade.

No Brasil, os estudos acerca da subcultura gótica e cenas musicais coletados, compõem um quadro abrangente e diverso que caminha na direção de explorar a subcultura enquanto um híbrido brasileiro, dotado de brasilidades, características nacionais e locais que tornam cada cena local única, sem perder de vista que essas não estão isoladas do circuito de cenas góticas existentes e que se comunica, em especial, pela internet. As pesquisas brasileiras buscam nos jornais locais, revistas, registros audiovisuais, falas e memórias dos próprios góticos, elementos distintivos das cenas estudadas, originando epistemologias mais diversas e afastadas da visão europeia acerca do que é o gótico, incluindo a compreensão do que é a música gótica.

O número de pesquisas acerca do tema no Brasil ainda é pequeno, mas conforme foi possível conhecer a partir desta revisão bibliográfica narrativa, o que há hoje, possui grande relevância científica para os campos da Ciência da Comunicação, das Ciências Sociais, dos Estudos Culturais, da Sociologia e Antropologia, abrindo o leque de discussões, presentes e futuras, possíveis que podem adquirir contornos mais decoloniais e transepistemológicos.

Novas práticas, atividades, relações e processos, por exemplo, podem surgir e, nesse sentido, entendo que o avanço do gótico enquanto campo e interesse de pesquisa científica, em especial no Brasil, podem, e devem, se debruçar sobre recortes de tempo e espaço ainda não explorados, além de registrar, por meio de narrativas científicas, suas memórias. Nesse sentido, também, meu ímpeto de explorar o gótico para além da subcultura se reforça nesta tese, visto que bordar o gótico enquanto um espectro que engloba, também, a subcultura gótica e está em convergência com a cultura pop é um caminho ainda não explorado e sistematizado em pesquisas científicas. Afinal, em consonância com Spracklen e Spracklen (2018), entendo que o estudo da subcultura e

suas dinâmicas buscam por atribuir sentidos às práticas cotidianas do gótico, as quais são parte do todo que é o fenômeno gótico.

2.3. O GÓTICO, A SUBCULTURA E A ESTÉTICA: DINÂMICAS DAS APROPRIAÇÕES ESTÉTICAS DO GÓTICO

Remontando à narrativa acerca do gótico enquanto subcultura que começamos no início do capítulo, ao ouvir a palavra gótico/a são acionados diversos referenciais que remetem à literatura, arquitetura, arte, cinema e “pessoas tristes”, por exemplo. No entanto, quando o assunto é subcultura gótica, trata-se de um estilo de vida que busca se contrapor ao dominante por meio da combinação de novas maneiras de se comportar socialmente, atitudes e valores que se somam ao radicalismo contra o que está hegemonicamente estabelecido, conectada ao consumo de música (Amaral; Govari, 2021; Napolitano, 2002). Na verdade, o gótico é uma subcultura musical, originária dos sons que preencheram a *Batcave* em Soho, Londres, entre 1982 e 1985, especialmente o pós-punk, que, por sua vez, tem suas raízes na subcultura punk, na ideologia *Do It Yourself* (D.I.Y.) e no experimentalismo.

A música gótica investiu na mistura de ritmos e gêneros para criar algo novo, como, por exemplo, incorporar as guitarras do *reggae* e do *ska* — músicas negras —, a fim de dar mais espaço à bateria e ao contrabaixo, influências de *dub*, bossa nova brasileira e *disco music* (Reynolds, 2009; Thompson, 2002). Essas influências externas tão diversas se relacionam com o contexto social, político e econômico de imigração de mão-de-obra vinda das colônias inglesas, especialmente Jamaica, na década de 1970, quando o desemprego e a recessão econômica, provocados pela crise do capitalismo estavam latentes (Oliveira, 2019). Ao serem deslocados de seu território, os imigrantes levaram consigo sua cultura, sua música, como, por exemplo, o *reggae*, que se tornou muito popular na Inglaterra, na década de 1970, devido à gravadora *Island Records*, fundada na Jamaica e realocada em terras britânicas (Shirley, 1994). Spracklen e Spracklen (2018), no entanto, apontam que foi a banda *Sisters of Mercy*, que popularizou o que o gótico foi e se tornou:

[...] políticas radicais; um desprezo pelo mainstream; roupas pretas; cabelo preto; mercadoria preta; anfetaminas; baterias eletrônicas e grandes linhas de baixo; gelo seco; guitarras estridentes; acordes menores e vozes tristes e profundas; letras profundas e significativas (Spracklen; Spracklen, 2018. p. 193).

As bases musicais da subcultura góticas se apropriam de diversas referências e as reorganiza dentro de sua estética própria. A sonoridade experimental, criativa e rica, pode estar envolta por uma roupagem agradável aos ouvidos, mas o elemento gótico se apresenta nas emoções evocadas pela apropriação dos elementos pelo espectro gótico. A estética sonora e narrativa musical podem causar o desconforto e o estranhamento típicos do gótico, ao mesmo tempo, em que desperta a curiosidade e atenção por essas mesmas provocações. Ainda que aponte de maneira palatável e, até mesmo prazerosa, questões políticas e sociais, o gótico apresenta outros questionamentos, e faz suas críticas por meio de uma estrutura narrativa incômoda, desafiando àqueles que estão fora da cena a questionar a si mesmos, seus sentimentos e conhecimentos prévios (Laing, 1985).

Leituras acerca das subculturas, incluindo a gótica, começam com a identificação das mesmas como novas maneiras de comportar socialmente, atitudes e valores sexuais que, somados ao radicalismo contra o que está hegemonicamente estabelecido, estão conectados ao consumo de música (Napolitano, 2002). Nesse período, os estudos de subculturas tinham uma preocupação em considerar o fator social de classe, assim se concentravam na esfera operária, bem como o foco sobre a relação entre os sujeitos de maneira desatenta às cidades. A utilização das classes sociais nas análises e pesquisas tinha como objetivo compreender como surgem as subculturas entre a classe trabalhadora e como se dá sua posterior incorporação ao mercado. Em consonância, Carlos e Guelain (2020) apontam que nas subculturas a música e os produtos culturais tendem a estar diretamente ligados a uma classe ou grupo social, carregando, portanto, bagagens sociológica, política e econômica que também estão presentes na sociedade.

Uma noção mais moderna de subculturas as compreende como estilos de vida que buscam se contrapor ao dominante, que preservam a tradição de combinar novas maneiras de se comportar socialmente, atitudes e valores, em conjunto com a postura radicalmente contra o hegemônico, que podem estar conectadas ao consumo de música (Amaral; Govari, 2021; Hall; Jefferson, 1976; Napolitano, 2002). Atualmente, autoras como Adriana Amaral (2008) e Guerra e Quintela (2018), apontam que a noção de subcultura não está, necessariamente, vinculada a práticas ideológicas, de forma que muitos de seus processos anteriormente de resistência, sejam estéticos ou comportamentais, figuram hoje como elementos de identificação.

No lastro da identificação, a popularização da internet, e o aumento de seu uso, trouxe a possibilidade da criação de outros e novos espaços sociais, rompendo os limites territoriais geográficos e oferecendo uma interconexão em rede mundial, possibilitando a

reformulação da vida social em sua dimensão física e virtual. A subcultura gótica, por sua vez, abraça as novas tecnologias e as possibilidades que elas oferecem, criando espaços, como blogs, fóruns de discussão, sites oficiais — ou não — de artistas, perfis, canais, grupos e comunidades nas plataformas de redes sociais *Facebook*, *YouTube*, *Instagram*, *Tumblr*, *TikTok* e *Whatsapp*, novos agenciamentos mediados pela tecnologia e plataformas que proporcionam novos espaços para interação, trocas, divulgação e convivência, independentes dos limites territoriais (Amaral, 2008; Baddeley, 2005).

A concepção de redes de computação como comunidades virtuais foi construída ainda no final da década de 1960 e início da década seguinte, com as publicações contraculturais do *Whole Earth Catalog*, criado por Stuart Brand, no qual foram materializados valores e visões sociotécnicas acerca da tecnologia das redes, que ajudaram a redefinir esses últimos e fabricar uma compreensão da tecnologia como força contracultural. Assim, o consumo de tecnologias e redes deixava de ser condenável ou amedrontador e se apresentava como ferramentas para alcançar maior liberdade criativa. Nesse sentido, para Binkley (2003) e Souza (2014), o estilo de vida, envolto por trocas constantes entre filosofia e história, atribuiu à ideia de consumo uma significância profunda de busca por um meio de ter um estilo de vida mais autêntico, e as tecnologias servem como ferramentas de transformação social.

Na esteira das transformações sociais e retomando à presença dos góticos e a utilização que fazem das redes sociais, compreende-se que as plataformas sociais digitais, hoje, atravessam a experiência humana no tecido social, interferindo e produzindo no mesmo através de múltiplos processos dentro de uma ecologia estruturada das ambiências digitais, o que reforça sua capacidade de intervir nas estruturas sociais (Van Dijck, 2014; 2018).

O estilo de vida compartilhado e alimentado pela subcultura, dentro e fora internet, conserva os temas e motivos sombrios literários e os materializa reproduzindo a estética gótica, na produção e consumo de música, decoração, objetos de casa e até mesmo atividades sociais como assistir a filmes de terror ou se reunir em cemitérios. Este é um processo de apropriação da estética gótica e materialização da mesma ao nível individual por meio da produção e consumo de bens e objetos artísticos que reproduzam a estética gótica. No que diz respeito ao consumo, em primeira instância, este se relaciona com a formação de identidade a partir da diferenciação, própria da lógica subcultural.

No âmbito das investigações sobre formação identitária, destaca-se o conceito de identificação empregado pelo sociólogo Hall (2004). Esse conceito enfatiza o processo

de subjetivação no qual a identidade emerge a partir de elementos compartilhados, como uma origem comum, características reconhecidas em outros grupos sociais ou indivíduos e, até mesmo, ideais partilhados. O processo identitário, conforme argumentado pelo autor, naturalmente resulta na solidariedade e lealdade a um grupo específico. Nesse sentido, podemos compreender que a identidade gótica está alicerçada na fidelização de seus integrantes a partir do compartilhamento desta história narrada em comum da subcultura, mesmos referenciais simbólicos, temáticos e estéticos. Assim, apoiadas no que anteriormente identificamos como estética gótica, podemos tratar de uma identidade coletiva gótica, a qual entra em disputa quando, inserida na realidade macro capitalista, alimenta seu processo de construção através do consumo de bens diferenciados, produtos e estilos de vida que são tomados como uma manifestação massiva de subjetividade e passam a servir como meio de controle social no âmbito do sistema capitalista.

Ainda que a ideia de cooptação e instrumentalização das diferenças pelo sistema capitalista pareça muito dramática, recordemos a ilustração botânica de Deleuze e Guattari (1997): o tecido social funciona como um rizoma, ou seja, como um caule subterrâneo que cresce na horizontal e sem uma direção definida, como a grama, por exemplo, tal disposição favorece a multiplicidade de conexões, emergência e devires. Nesses rizomas, assim como tecido social, podem haver rupturas. As rupturas, porém, não destroem o rizoma, pelo contrário, sua horizontalidade e multiplicidade fazem com que a partir do ponto de ruptura novas ramificações se formem e conduzam o retorno ao rizoma, ou tecido. Quando trazemos esta ilustração para as subculturas, em especial para a subcultura gótica, podemos compreender que enquanto um fenômeno social que afeta aspectos de estilo de vida, classe social, gosto musical e elementos ideológicos e políticos e, por isso, dotado de valor contra cultural (Feixa; Porzio, 2004), o gótico é uma ruptura no tecido social.

Quando há uma ruptura a partir do gótico há também o surgimento de novos múltiplos no tecido, novas possibilidades de processo criativos que deságuam em novas relações, referenciais e significados. Neste momento, há uma desterritorialização, novas possibilidades surgem fora do território do hegemônico e se ramificam. Essas novas multiplicidades diversas que o deslocam são o que diferenciam o gótico. Porém, essas ramificações se dão num tecido social imerso no contexto capitalista e o que ocorre é que as linhas de fuga da ruptura remetem umas às outras e ao próprio tecido, fazendo com que, no fim, a ruptura seja a-significante, ou seja, que a diferença não esteja dentro de um

esquema dual de gótico vs. normal, mas sim que exista, seja prevista e retorne para a hegemonia.

Quando produtos e bens de consumo identificados como gótico aparecem em lojas populares e são vendidos em massa, há o esvaziamento do caráter criativo e disruptivo da subcultura, tornando sua identidade coletiva em produto e tirando de suas mãos o poder sobre a narrativa de si. Assim, a constituição de uma identidade coletiva, na qual diversos indivíduos são levados a aderir ao consumo de bens diferenciados, produtos e estilos de vida no contexto hegemônico, recai na produção massiva de subjetividade que ganham cunho capitalista. Mais uma vez o pessimismo da ausência de alternativas para uma existência não hegemônica.

Na busca por alguma forma de existência que não esteja condenada ao esvaziamento da arte, política e ideologias do gótico e à hegemonia do tecido social, encontramos no pensamento de Guattari e Rolnik (1986) um respiro. Para os filósofos, há um processo ligado à identidade, o qual chamam de singularização, por meio do qual processos internos geram movimentos de protesto inconsciente contra a subjetividade capitalista através de outras maneiras de ser. A partir da singularização é possível que os sujeitos construam seus próprios tipos de referências práticas e teóricas, sem ficar na posição constante de dependência em relação ao poder global aos níveis econômico, do saber, técnico, ao nível das segregações e dos tipos de prestígio que são difundidos nesse contexto (Guattari; Rolnik, 1986).

A recusa da subjetivação massiva capitalista, que marca o processo de singularização, se mostra através da afirmação positiva da criatividade, “por uma vontade de amar, por uma vontade de simplesmente viver ou sobreviver, pela multiplicidade dessas vontades” (Guattari; Rolnik, 1986, p. 47). Atentemos que, ainda assim,

O surgimento de um ponto de singularidade na hegemonia é imediatamente combatido a partir de respostas micropolíticas que normalizam sua existência o asfixiando; pode, ainda, produzir uma resposta que pretenda mudar a situação, inserindo o ponto de singularidade na micropolítica, o transformando, também, em um processo de singularização (Caetano, 2020).

Em escritos anteriores, localizamos o consumo subcultural gótico enquanto uma prática de produção e consumo de bens e produtos que se distinguem por, propositalmente, evocar estranheza, romantismo e pessimismo, tais como os estampados com morcegos, bruxas, teias, símbolos ocultistas e pagãos, confeccionados por lojas ou artesãos especializados e que se identificam como membros da comunidade, recebem uma valorização muito maior dos consumidores góticos, uma vez que seu desejo é por

toda a carga de significados, que passam pelo pertencimento e comunicam sua singularidade (Caetano, 2020). Isso quer dizer que a produção é feita por integrantes da comunidade gótica visando alcançar outros integrantes dessa mesma comunidade, a fim de que todos possam ter acesso à produtos diferenciados “de gótico para gótico”, como que em um sistema de subsistência.

Esse consumo movimenta uma micromídia e um microcomércio subculturais que dão suporte e auxiliam no caráter de resistência e capacidade de subsistência do gótico enquanto uma subcultura materializada em cenas locais e até mesmo nacionais. Assim:

Consumo subcultural gótico, micromídia e microcomércio são, portanto, elementos essenciais para a resistência e sobrevivência da subcultura gótica, que a mantém funcionando a partir do controle social obtido pela aglutinação de subjetividades sob uma única identidade gótica coletiva; ao mesmo tempo, podem ser considerados como elementos de um processo de singularização, uma vez que ao manter esses elementos funcionando e produzindo música, incluindo CD's, DVD's, shows, festas, eventos diversos, moda, livros, filmes, documentários, revistas e todo um estilo de vida é fundamental para a subsistência da subcultura, seu desenvolvimento e crescimento, de forma que a velocidade e mudança compulsória impostas pelo sistema hegemônico não a dissolva, mas, ao contrário, a subcultura e suas cenas sejam renovadas com a adesão de novos membros, mantendo-se como uma ruptura (Caetano, 2020).

Conforme o exposto, toda essa produção de mercadorias-signo na subcultura, por estar em um sistema capitalista de consumo acelerado que segue tendências, não está isenta de absorção, de forma que os símbolos e significados que fazem sentido na esfera subcultural são reproduzidos no mercado de massas e nele podem ser consumidos em larga escala com novas significações, inclusive na cultura pop. No entanto, é tanto recorrendo à identidade coletiva quanto ao processo de singularização de suas micro mídias e comércios que a subcultura gótica se mantém como uma ruptura do tecido social e assim persiste e existe paralelamente ao sistema capitalista hegemônico.

Minha proposta com esta tese, porém, é olhar para além da subcultura e pensar no gótico que é apropriado e reinterpretado pela cultura pop. Assim, peço licença para retornar, mais uma vez, à ilustração do rizoma de Deleuze e Guattari (1997); o gótico existe no tecido social enquanto uma série de rupturas e remendos que se ramificam em outras manifestações do mesmo, dando continuidade à trama do tecido. Nesse sentido, o gótico tem na subcultura e no consumo subcultural pontos de ruptura, que são religados por meio da estética da qual estes se apropriam à grande teia do imaginário gótico, com isso quero dizer que quando os elementos do gótico que são usados para diferenciar a subcultura e seus participantes são absorvidos e reinterpretados em produtos midiáticos,

por exemplo, o que é acionado é, justamente, o imaginário gótico, não necessariamente a subcultura.

Na moda, acredito, essa dinâmica é mais evidente, vez que na esfera da subcultura gótica a moda é um dos pilares de identificação e diferenciação do grupo frente aos demais. A extravagância, dramaticidade e super ornamentação que a indumentária gótica propõe apontam ainda para uma performance identitária que cria ambiências e valores que arrasta consigo (Brandini, 2007; Miller, 1987). As roupas modificam a aparência do corpo que as vestem e a partir delas há uma mediação entre corpo físico e corpo social, há um encontro e produção de sentido na materialidade. Assim, podemos entender que quando góticos se vestem eles acessam a esfera estética do gótico, referenciando os sentimentos e símbolos, reforçam esses símbolos e as dinâmicas sociais na esfera subcultural e performam suas identidades individuais. No entanto, o acesso à constelação simbólica do gótico enquanto estética não é exclusivo dos sujeitos góticos, especialmente quando se trata de moda.

O acionamento do arsenal estético gótico feito por celebridades, por exemplo, impulsiona a moda gótica, criando tendências e alcançando pessoas que estão fora da subcultura, mas que passam a adotar a tendência gótica em suas roupas e fotografias. Essa adesão é motivada pela possibilidade de expressar sentimentos que muitas vezes permanecem ocultos, aprisionados pela pressão social e virtual de ser feliz constantemente. A palavra gótico relacionada à moda se tornou mais relevante, tendo sido amplamente compartilhada por milhares de pessoas, pelas redes sociais, pouco depois do retorno das atividades presenciais após o isolamento necessário ao combate da COVID-19 entre 2020 e 2021 (Caetano, 2021). Nesse contexto, o luto, a tristeza e outros sentimentos mais profundos ganham espaço de ressignificação através da moda gótica, tornando-se uma ferramenta significativa de expressão e afirmação identitária para aqueles que, hoje, escolhem vestir essa estética não apenas para lamentar, mas também para conferir novo sentido às suas experiências emocionais, o que pode contribuir para a aderência marcante que essa estética possui atualmente.

Além da influência dos elementos góticos atualizados nas roupas, é importante destacar que o gótico persiste na moda e é adotado por celebridades como parte da imagem que desejam projetar, transmitindo significados simbólicos através de suas escolhas estéticas. Enquanto a estética glamorosa em *Hollywood* se caracteriza por tons vivos e cabelos loiros, a estética gótica se destaca pelo uso do preto e a incorporação de materiais incomuns em trajes considerados glamorosos, como couro e vinil. Essa estética

evoca uma elegância sombria, vampiresca e misteriosa, conferindo destaque e personalidade a quem a utiliza, desafiando padrões de beleza convencionais.

No entanto, a importância do gótico na moda ultrapassa as suas características estéticas. Essa estética possui uma sensibilidade sombria que permite aos indivíduos entrarem em contato com sentimentos que, culturalmente, foram ensinados a reprimir, ocultar ou lidar em segredo. Assim, ao escolherem adotar a estética gótica para vestir celebridades ou personagens, é possível comunicar não apenas uma aparência estilística, mas também uma conexão com aspectos mais profundos de emoções e subjetividades.

Acionamentos do gótico, como o da moda, da construção de figurinos, caracterização de personagens e ambientação de histórias, são práticas comuns na produção artística que busca nas referências de seu imaginário dar sentido às criações. Criações essas que, dado o alcance das tecnologias contemporâneas, alcançam uma grande massa de interlocutores e consumidores, integrando, assim, a cultura pop.

2.4 DARKPOP!

As investidas científicas no estudo acerca da cultura pop não são algo recente, mas há uma constante nas abordagens no que diz respeito à insistente presença da cultura pop no dia a dia das pessoas. Numa primeira abordagem acerca do tema, Szemen e O'Brien (2017) utilizam a analogia do comum costume de convidar alguém para "tomar um café"; quando o convite para tomar um café é feito ele não significa necessariamente e somente o ato de tomar uma xícara de café, na verdade, o café não precisa nem mesmo estar envolvido na situação. "Tomar um café" é um comportamento social da cultura popular praticado por jovens e adultos das mais diversas idades, origens, profissões, ideologias e em diferentes contextos, tais como pausa no trabalho, encontros, passar tempo junto ou apenas conversar, por exemplo. Assim como esse costume da cultura popular está tão enraizado no cotidiano das pessoas, também está a gama de símbolos, produtos e imagens da cultura pop.

Uma conceituação de cultura pop que nos auxilia na imersão do tema é proposta por Sá, Carreiro e Ferraz (2015), segundo a qual a cultura pop é um:

Termo aglutinador de um campo de ambiguidades, tensões, valores e disputas simbólicas acionado por manifestações culturais populares e midiáticas oriundas do cinema, fotografia, televisão, quadrinhos, música, plataformas digitais, redes sociais, etc. (Sá; Carreiro; Ferraz, 2015, p. 9)

Conforme o indicado pelos autores, podemos compreender que o termo é abrangente, elástico e flexível, por isso, pode conduzir a diversas definições e percepções do que é a cultura pop. Para Soares (2014):

Atribuimos cultura pop ao conjunto de práticas, experiências e produtos norteados pela lógica midiática, que tem como gênese o entretenimento; se ancora, em grande parte, a partir de modos de produção ligados às indústrias da cultura (música, cinema, televisão, editorial, entre outras) e estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante (Soares, 2014, p. 3).

O consumo, o afeto, a identificação, os gostos compartilhados, o pertencimento e a ideia de comunidade, também presentes nas dinâmicas internas da subcultura gótica, retornam na abordagem do autor de forma a recordar o quão intensa e notadamente presente é a cultura pop na sociedade contemporânea. A cultura do consumo, que envolve o espectro em questão, está atrelada a dinâmicas econômicas e comerciais, de mercado, mas também é por meio dela que acontecem os processos de identificação e construção identitária. Assim, para Garcia, Miranda e Castilho (2005, p.29) o consumo de bens simbólicos legitima padrões de comportamento na construção dos discursos, tendo seus significados definidos por consenso social, de modo que:

O significado dos objetos de consumo se move de uma sociedade para outra, conforme o seu contexto social; os significados expressos pelos consumidores refletem pontos de vista culturais. O comportamento de consumo pode ser explicado pela necessidade de expressar estes significados mediante a posse de produtos que comunicam à sociedade como o indivíduo se percebe enquanto interagente com grupos sociais (Garcia; Miranda; Castilho, 2005, p.29).

Segundo Baudrillard (1981), a presença das subjetividades e objetividades do consumo no dia a dia das pessoas demonstra sua relevância para os estudos das relações sociais e para a compreensão da sociedade moderna. Para o autor, o consumo não se caracteriza mais, apenas, pelo consumo de bens, mas sim pelos signos, ou significados fixados nesses. Mercadoria e signo se unem em um híbrido “mercadoria-signo” que carrega em si associações simbólicas e imaginárias que a torna mais atraente para consumidores.

A contemporaneidade, por sua vez implica em novos elementos a serem adicionados aos estudos da cultura pop, tal qual a plataforma dos gostos e afetos e da performance de identidade. Acerca dos gostos e afetos, Amaral (2016) observou que um dos pontos centrais nas análises sobre a cultura pop na pesquisa científica acerca do

tema no Brasil guarda uma relação intrínseca, especialmente, com as manifestações online dos debates sobre eles.

Becko e Amaral (2021) indicam que tanto a ampliação da discussão em âmbito nacional, quanto o aumento do consumo de cultura pop no país, estão ligados às grandes convenções, como a *Comic Con Experience* (CCXP) e eventos menores, mais segmentados, que visam minorias, como a *POC Con*, por exemplo. Consoante apontado pelas autoras: “Os dados referentes ao público desses eventos, para além de questões de ordem econômica, fazem-nos refletir sobre a expressividade do gosto sobre cultura pop no país e na circulação dos sentidos e afetos a partir da formação de bases de fãs” (Becko; Amaral, 2021, p.41).

O gosto, compreendido e instrumentalizado enquanto uma categoria analítica, contribui para investigação das formas de expressão de afetos à cultura pop, ou símbolos da cultura pop, que se dão nas plataformas digitais e através delas. Nessa esteira, Amaral (2016) entende que a definição operatória do gosto serve ao pesquisador para tratar de “articulações e formas de expressão tecnologicamente mediadas”, nas quais a cultura pop é um agente cultural ativo na “produção, buscabilidade e viralização de conteúdos, a partir dos quais emergem algumas importantes disputas e consensos sobre o gosto e de como eles se apresentam” (Amaral, 2016, p. 69).

O consumo e o compartilhamento dos conteúdos de cultura pop que circulam nas plataformas, inflando as relações intermediadas por softwares e tecnologias, transitam, para além do aspecto mercadológico, por questões afetas ao social, político, econômico e ao processo de formação e performance identitárias dentro e fora das redes. Nesta esteira, Soares (2014) pondera que

A questão do sujeito dentro do contexto pop aponta para a definição de que o público interpreta, negocia, se apropria de artefatos e textos culturais, compreendendo-os dentro da sua experiência de vida. A questão que se descortina é a de que produtos da cultura pop ajudam a articular normas de diferenciação dentro dos contextos contemporâneos. Distinções de raça, gênero, faixa etária, entre outros, acabam sendo forjados em função das premissas do capitalismo industrial (Soares, 2014, p. 41).

As postagens, fotos, textos e vídeos publicados nas redes sociais são uma construção discursiva performatizada que tem como interlocutor uma audiência imaginada, portanto, uma autoapresentação que interage com outros e é atravessada pelos seus discursos. Pode-se compreender, assim, que os perfis nas plataformas digitais, são como personas, ou seja, construções elaboradas e reelaboradas de maneira performática, considerando nesses processos os materiais e comportamentos que querem exibir para

causar a impressão e o efeito desejado em seus consumidores, fãs e seguidores — desses três, os fãs são parte importante no debate acerca de cultura pop hoje.

Anteriormente, apresentamos o gótico nesta pesquisa em duas instâncias, como subcultura e como categoria estética, ambas oriundas de um mesmo momento histórico nas artes, no qual o sombrio e o macabro foram reunidos em narrativas fantásticas, sendo décadas depois reconfigurados como estilo de vida pelos góticos. Quando ingressamos na seara da cultura pop, porém, como identificar o gótico?

Catherine Spooner (2006) nos conta que assim como a cultura pop nos cerca e está presente no cotidiano, também está o gótico; a autora considera que coisas que não guardam relação alguma com o gótico, que estão em outros sistemas de significação, podem ser interpretados pelos espectadores como gótico a partir da associação do termo com as imagens sombrias, misteriosas e melancólicas que podem trazer, como abordado anteriormente, conteúdos gráficos, ou não, de violência e horror.

O gótico está na cultura pop desde que sua estética se popularizou e entrou nas casas pelos livros, pela televisão, cinema, fotografia, artes, moda, redes sociais e plataformas digitais, alcançando pessoas das mais diversas origens, nacionalidades, idades, etnias e culturas. A estética gótica circula pelo *underground* e pelo *mainstream* da cultura pop e é um cadáver reanimado a cada apropriação e reapropriação sua, abrindo novos caminhos para novas formas de consumo e autofagia. Personagens, artistas e personalidades transformados em ícone pop; referências às histórias; a música; o jornalismo de cultura pop, digital e de moda, produtos e objetos, estampas, roupas, marcas, quadrinhos, jogos, séries, filmes, os memes, as discussões online, os *fandoms*; tudo isso a ser consumido e re-consumido de maneiras diversas, novas ou não, dentro de uma nova sensibilidade que, conforme nos diz Gomes (2008, p.110), cria “um novo raciocínio, mais estético, mais visual e sonoro, que implicam uma nova forma de percepção do mundo, característica da era audiovisual”.

A disputa acerca de quem ou o que é ou não gótico alcança quem está fora da subcultura por meio do gótico na cultura pop, cenário que retoma à discussão acerca da ruptura no tecido social e da significação no sistema de consumo capitalista, desta vez passando pela relação entre o *mainstream* e o *underground*.

No capítulo anterior, estabelecemos que há uma produção subcultural que retroalimenta a subcultura e a cena góticas ao mesmo tempo, há uma produção em massa de bens e produtos de consumo que utilizam a estética gótica com outras significações.

Essa produção gótica própria pode ser caracterizada como *underground*, ou seja, uma produção independente que, conforme Amaral e Govari (2021)

contempla uma série de princípios de composição de produtos que demanda um repertório mais delimitado para o consumo. A organização de produção e circulação desses produtos se sustentam, quase que constantemente, a partir da negativa do seu outro – no caso, o *mainstream*. O que se aborda, aqui, é um posicionamento valorativo de oposição, em que o positivo se refere a uma divisão segmentada, contrapondo-se ao consumo abundante (Amaral; Govari, 2021).

No *underground* o produto é quase sempre percebido como autêntico, real, que não é comercial nem tem conta com ampla divulgação e circulação, ficando limitadas ao nicho. O *mainstream*, por sua vez, diz respeito à circulação de bens e produtos, no caso góticos, agregada a outros meios de comunicação de massa, tais como a televisão, a internet — incluindo os memes, remixes, reações, paródias e etc. —, filmes, séries e livros. Isso resulta em duas estratégias distintas de consumo: uma voltada para o consumo amplo e *mainstream*, e outra direcionada ao consumo segmentado e *underground*. No entanto, na esfera do gótico, suas referências, representações e produtos maximizados pela cultura pop embaralham as dinâmicas de consumo de forma que góticos consomem do *mainstream* e do *underground* em simultâneo, enquanto não góticos podem chegar ao *underground* por meio do consumo do *mainstream*.

Em entrevista à repórter Emily Steer (2024), da BBC, Paul Hodgkinson, autor do livro *Goth: Identity, Style and Subculture*, aponta que manifestações do gótico na cultura pop são experimentações estéticas que alimentam ambas as partes — *mainstream* e *underground* —, de forma que não é possível isolar o gótico na subcultura, distante da cultura popular.

Conforme abordamos anteriormente, o período da pandemia de COVID-19, a reclusão e o enfrentamento direto da morte, evocou, mais uma vez, o gótico para dar conta de expressar sentimentos. Nessa mesma época, o *Tik Tok* foi inundado por perfis de jovens produzindo conteúdo acerca do gótico, *GothTok*, celebrando a música, a literatura e moda, celebrando a estética gótica e a subcultura gótica. O gótico volta à cultura pop porque a subcultura nunca esteve, de fato, morta, e as redes sociais cumprem um papel crucial ao ajudar gerações mais novas a entrar em contato com o gótico e, assim, o reinterpretar e produzir sob sua influência, viabilizando, também, o retorno do gótico, de tempos em tempos, por meio da arte, da moda, do audiovisual.

Na matéria *Gen Z have brought goth back – and in these spooky times, it’s more politically relevant than ever* (2025), de Ed Power para o jornal *digital Independent UK*, o jornalista destaca a música europeia atual, que se apropria de temáticas e sonoridades góticas produzidas no nascimento da subcultura no final da década de 70 e início dos anos 80, que influencia artistas como a irlandesa Bombie Thug, em sua música *Ouija Pop*, que participou do *Eurovision* em 2024. Para além da música, filmes como *Beetlejuice! Beetlejuice!* (2024), *Nosferatu* (2024) e a série *Wandinha* (2022), impactaram a cultura pop e impulsionaram ainda mais o gótico nas mídias e redes sociais.

O gótico, não surpreendentemente, parece prosperar em tempos conturbados. Quando a subcultura gótica começou a tomar forma na década de 1980, pairava sobre o mundo as sombras da Guerra Fria e, por consequência, a ameaça nuclear do fim do mundo. Hoje, quando experimenta mais um momento de crescimento e popularidade, o mundo assiste às guerras entre Ucrânia e Rússia e entre Israel e Palestina. As sombras da morte e da violência pairam mais uma vez sobre nós e o gótico oferece a oportunidade de confrontarmos o medo, a tristeza, a morte e o luto; e, ao mesmo tempo, escape e realidade, inspiração para encontrar uma beleza fúnebre na vida, apesar de tudo, e inspiração para tirar os monstros do armário, confrontá-los, fazer as pazes com eles e produzir vida, arte, protesto e mudança a partir das ruínas deixadas no caminho. Como escreveu Power (2025): “Talvez a melhor de descrição de gótico seja uma subcultura mórbida que nos faz sentir vivos”. Porém, acredito que é válida uma leitura menos romântica dessa reflexão.

Estamos tratando do gótico enquanto uma categoria estética passível de apropriações e reapropriações, pela subcultura e pela cultura pop, que não está isolada do tecido social, político e econômico, de forma que suas rupturas são parte dessa dinâmica. Localizamos o gótico na cultura pop, portanto, como um fenômeno inserido no contexto capitalista contemporâneo, cujas articulações passam pela estetização do mundo. Nesse cenário, opera o complexo econômico-estético, ao qual aludem Lipovetsky e Serroy (2015), no qual o foco está na diferenciação dos produtos e serviços, aumento na sua variedade e exploração das expectativas emocionais dos consumidores. Para os autores: “[...] um capitalismo centrado na produção foi substituído por um capitalismo de sedução focalizado nos prazeres dos consumidores por meio das imagens e dos sonhos, das formas e dos relatos” (Lipovetsky; Serroy, 2015, p. 42). Logo, entendemos que o aumento nas produções de cultura pop que evocam a estética gótica não são somente meios de dar vazão a sentimentos por meio da arte, mas giram junto às engrenagens do capitalismo artista que (re)afirma as dimensões criativas, imaginárias e estéticas, na medida em que

essas servem aos objetivos do mercado e intensificam a financeirização da vida econômica. Tal dinâmica se alinha diretamente à dimensão da circulação comunicacional do capital (Grohmann, 2020), na qual a comunicação atua como articuladora dos sentidos do capital (Dardot; Laval, 2016). Não há, portanto, uma conversão das dinâmicas do capital ao romantismo ou à salvação das almas aflitas, “ele prossegue irresistivelmente em sua empreitada de mercantilização de todas as coisas, de maximização do lucro, de racionalização das operações econômicas” (Lipovetsky; Serroy, 2015, p. 43).

O capitalismo artista que rege o mercado cultural hoje, cria valor econômico através do valor estético e experiencial do gótico, ao passo em que, em suas operações, mobiliza estilos, imagens, divertimento, afetos, prazeres estéticos, lúdicos e sensíveis dos consumidores. Portanto, nesse sentido, se o gótico prospera na cultura pop em momentos sombrios e difíceis da humanidade moderna, é porque há uma demanda por sua estética, por dar vazão aos sentimentos pelo ato do consumo, por ter e desejar a ideia de gótico, a encarnação da beleza da estética em bens de consumo.

O conflito entre interpretar o gótico como arte puramente emocionada e o enxergar como estética-produto reflete, também, os fluxos e trocas entre o *mainstream* e o *underground*. Os fluxos comunicacionais estabelecidos entre ambos desmistificam a noção de que sejam opostos ou excludentes, vez que, retirando o olhar romântico, entendemos que a subcultura gótica, enquanto parte componente do gótico, também se encontra imersa nesse contexto dinâmico e diversificado do complexo econômico-estético pelo qual circulam os produtos. Ainda assim, em virtude de sua emergência na cultura pop, surgem conflitos de natureza identitária e de legitimação. Os fenômenos do gótico na cultura popular desafiam a compreensão de seu significado e relevância para aqueles que já fazem parte da subcultura, bem como para os recém-chegados. Esses conflitos podem gerar resistência ou confronto diante das transformações culturais e da disseminação da estética gótica em âmbitos mais amplos. Para superar esses desafios, é essencial adotar uma abordagem proativa.

Nesse sentido, surge a necessidade de desenvolver uma pedagogia subcultural que ofereça aos sujeitos subculturais, provenientes da cultura pop, um olhar aprofundado sobre a riqueza histórica do gótico nas artes, música, literatura, moda e estilo de vida. Essa pedagogia, além de propiciar um entendimento mais completo da subcultura gótica, pode facilitar o processo de acolhimento e integração desses novos membros. Ao invés de lançar foco sobre confrontos entre pessoas ou entre diferentes visões da estética gótica, a pedagogia subcultural busca fomentar a compreensão mútua e o diálogo construtivo.

Dessa forma, os elementos de identidade e legitimação se tornam pontos de convergência, criando um espaço mais aberto para a expressão e apreciação da diversidade que permeia a subcultura gótica. Assim, a superação dos conflitos gerados pela entrada do gótico na cultura pop demanda uma postura ativa de educação e esclarecimento. Esse processo de desenvolvimento de uma pedagogia subcultural, que abraça a multiplicidade de perspectivas, pode potencializar a coesão e a vitalidade da subcultura gótica, ao mesmo tempo, amplia seu alcance e reconhecimento em diferentes esferas da sociedade contemporânea.

A inevitabilidade das trocas entre o gótico e cultura pop geram fenômenos que estão entre um e outro, entre o *underground* e o *mainstream*. À ideia desse gótico que é pop, presente e onipresente, proponho o nome de DARKPOP, que figura, ainda, como temática condutora da tese. Neste sentido, o Darkpop pode ser entendido como uma manifestação do gótico profundamente entrelaçada à cultura pop por meio da fusão de elementos góticos, sombrios e melancólicos, com a cultura popular contemporânea, manifestando-se em diversos aspectos da sociedade, como arte, música, literatura, moda e estilo de vida.

O Darkpop, tal qual o próprio gótico, é um conceito abstrato, mas que se manifesta materialmente nos produtos de mídia que circulam na cultura pop, arrastando consigo o gótico em qualquer de suas formas fenomenológicas fundamentais. Os fenômenos, entendidos como acontecimentos de amplo alcance, destaque e repercussão para além de fronteiras, por sua vez, são como matrizes que se multiplicam em fenômenos menores altamente infecciosos, são os virais, os memes, as repercussões nas redes sociais, plataformas e mídias; esses fenômenos menores podem se encontrar e gerar novos acontecimentos híbridos, ou não, mas seu poder de penetração faz com que eventos ocorram no mundo fora, porém, atravessados pelas mídias. Os efeitos de sua popularidade inflam outros fenômenos Darkpop, alimentando uns aos outros e alimentando o próprio gótico enquanto estética e subcultura. (Re)interpretações e novos referenciais, além de alimentar com neófitos as cenas musicais locais, despertam o interesse de pessoas que estão fora da subcultura, mas pelo contato com o Darkpop podem desenvolver o interesse de se tornarem góticos, adotando o estilo de vida, consumo e também produção. São essas pessoas, ainda que indiretamente, que podem criar novos produtos de mídia góticos que, talvez, não circulem pelo Darkpop de imediato, mas podem chegar lá um dia.

O Darkpop é uma expressão da riqueza histórica do gótico nas artes, na literatura e na cultura, mas também é tudo isso sob a influência da cultura pop na disseminação e

transformação desses elementos, se (re)adaptando ao contexto midiático contemporâneo, reconhecendo que sua influência se espalha por meio da própria cultura pop, formando uma interseção entre o *mainstream* e o *underground*, entre o pop e o sub.

3 MORTO, PORÉM VIVO: O ESPECTRO DO GÓTICO E SEUS FANTASMAS NA DOBRA NO TEMPO

A jornada em busca de compreender como o gótico permanece e se atualiza na cultura pop por meio do consumo de diversos produtos de mídia exige uma abordagem histórica que ofereça não só um contexto contemporâneo para situar a discussão, mas também uma bagagem histórica que permita compreender camadas e complexidades acerca do gótico. Anteriormente, aponte para a dificuldade de conceituar o gótico como uma categoria una, simples e fechada, tratando o mesmo como um ente incorpóreo. Essa ideia de ausência de forma que traduza em matéria todos os elementos, símbolos, signos, ícones e ideias que se identificam sob a alcunha de gótico me aproximou da assombrologia. Afinal, parece adequado que o gótico se manifeste como uma de suas próprias criaturas, o fantasma.

A fim de lançar sobre o gótico a lente teórica da assombrologia e explorar a possibilidade de que ele seja um fantasma que insistentemente assombra a cultura pop, este capítulo é dedicado a apresentar a lente filosófica da assombrologia por meio de uma linha histórica e, então, uma aproximação entre ela e o gótico.

3.1. PRÉ-ASSOMBROLOGIA: FANTASMAS VITORIANOS, O ESTRANHO DE FREUD E O TEMPO

A assombrologia¹, do original *hauntology*, é um conceito filosófico desenvolvido pelo filósofo francês Jacques Derrida. O termo *hauntology* é uma combinação das palavras "*haunting*" (assombração) e "*ontology*" (ontologia). Derrida introduziu esse conceito em seu livro "Espectros de Marx", publicado em 1994, cujo título se inspira e evoca a frase de Marx e Engels nas primeiras linhas do Manifesto Comunista de 1848: "Um espectro ronda a Europa — o espectro do comunismo" (MARX; ENGELS, 2017). O marxismo é, então, crucial para a construção da ideia de assombrologia em Derrida, uma vez que por meio dele o autor desenvolve a ideia paradoxal de que ser e não ser,

¹ Tradução de Guilherme Ziggy para o termo *hauntology* para a versão brasileira de 2022 do livro *Fantasma da minha vida: escritos sobre depressão, assombrologia e futuros perdidos*, de Mark Fisher.

assombrar, estão entrelaçados, nesse caso tratando da ideia de um futuro que não se concretizou, mas que assombra e invade os mais diversos aspectos da vida humana, passando pela política e alcançando as esferas cultural, social e tecnológica, por exemplo.

A assombrologia trata primordialmente da permanência de algo no tempo, ou seja, da existência, do ser, no tempo de maneira insistente mesmo que seu tempo já tenha passado ou que não tenha existido, tal qual um fantasma que existe e não existe, que pertence e não pertence ao passado, ao presente ao futuro ao mesmo tempo; mas vamos com calma. Antes de Derrida adotar o fantasma em seus escritos, a questão da existência/permanência e do tempo já assombrava outras mentes pensantes.

Coverley (2020), em *Hauntology: ghosts of futures past*, traça presenças de precursores da assombrologia que datam desde 1848, o ano que o autor caracteriza como de “revoluções quase perdidas” (p. 3, 2020), em referência ao próprio Manifesto Comunista e sua proposta revolucionária. É época na qual, também, os efeitos da Revolução Industrial eram sentidos na Inglaterra e emergia a corrente Espiritualista e, ambos atravessavam os medos e anseios sociais. O terreno fértil para o sobrenatural alimentou os romances góticos, mas os fantasmas da vida real eram “as vozes sem corpos ao telefone, a velocidade sobre-humana das linhas ferroviárias, a comunicação quase instantânea das redes de telégrafos” (Coverley, 2020), ou seja, o sobrenatural do mundo real eram as transformações tecnológicas e comunicacionais que afetaram e alteraram o dia-a-dia das pessoas e a forma como as ações são realizadas. Na cultura popular, envolta pelo espiritualismo da época, os fenômenos tecnológicos foram travestidos de forças ocultas de forma que o medo do sobrenatural causava o receio quanto às novas tecnologias, mas provocava, também, o desejo de tê-las como manifestações de algo além do alcance do humano, algo “superior”, que detinha o poder de interferir e transformar a própria realidade (Coverley, 2020; Bown, Burdett, Thurschwell, 2004).

Dentre os fantasmas percussores de Coverley (2020), estão os fantasmas do autor de *Um Cântico de Natal e Outras Histórias*, do original *A Christmas Carol* (1848), de Charles Dickens (1812 - 1870). A história acompanha Ebenezer Scrooge, um velho avarento que recebe a visita dos fantasmas do Natal passado, presente e futuro e por meio dessa assombração confronta seu próprio passado, suas circunstâncias presentes e o seu futuro possível, situação que transforma o personagem e sua visão acerca de si mesmo, do mundo e do Natal. Nesta obra, Dickens explorou a profunda influência do passado no presente, a natureza espectral da memória e a complexa relação do ser humano com o tempo, que ressoam com a ideia de assombrologia que Derrida viria a desenvolver.

A presença de fantasmas e assombrações na obra de Dickens se manifesta em diferentes níveis, desde as aparições literais em contos até as assombrações metafóricas de memórias e arrependimentos. Os fantasmas de Dickens, em suas diversas formas, representam a persistência do passado e sua influência na construção do presente e do futuro.

Outro fantasma precursor é o Fantasma de Pepper, uma ilusão teatral criada no século XIX que revolucionou a representação de fantasmas nos palcos. Desenvolvida por Henry Dircks e popularizada por John Henry Pepper, utilizava uma técnica óptica engenhosa para projetar a imagem de uma pessoa ou objeto no palco, criando a ilusão de uma aparição fantasmagórica. Essa inovação cênica, inicialmente concebida como um avanço científico na mecânica dos palcos, rapidamente conquistou o público vitoriano, fascinado pela possibilidade de vivenciar o sobrenatural em pleno teatro (Coverley, 2020). O sucesso da ilusão foi tamanho que o próprio termo "Fantasma de Pepper" se tornou sinônimo de aparição fantasmagórica, e sua influência se estendeu para além dos palcos, impactando a cultura popular e a percepção da realidade na era vitoriana. A ilusão foi utilizada em uma adaptação para o teatro do conto de Charles Dickens, *O Homem Assombrado* (1848), materializando o fantasma da história de forma convincente e contribuindo para o sucesso da produção.

Coverley (2020) argumenta que o Fantasma de Pepper contribuiu para a percepção da modernidade como uma modernidade assombrada por espectros. De acordo com o autor, o declínio do uso da ilusão nos palcos, o vidro, elemento central no Fantasma de Pepper, encontrou um novo espaço na modernidade: as vitrines das lojas e as janelas dos meios de transporte. As superfícies reflexivas passaram a ocupar um lugar significativo na paisagem urbana, contribuindo para a sensação de habitarmos um mundo em constante transformação, assombrado pelas incertezas do futuro e pela persistência do passado nas imagens refletidas.

O tempo, como podemos compreender, é um dos elementos centrais da assombrologia, e nela é pesado de maneira desconjuntada, e com isso quero dizer que o tempo cronologicamente organizado como é habitual pensar, nela é bagunçado, não linear. Uma antecipação desta ideia pode ser encontrada na obra de Vernon Lee, pseudônimo de Violet Paget (1856 - 1935). Lee foi autora de contos góticos e ensaios sobre estética e história cujos contos sobrenaturais, como *Dionea*, *A Wicked Voice* e *Amour Dure*, publicados na coletânea *Hauntings* (1890), retratam a influência do passado

distante, em especial o tempo mítico das divindades pagãs, no presente, criando narrativas em que a realidade é perturbada pelo retorno do que parecia estar esquecido.

O conto *A Wicked Voice*, por exemplo, apresenta um compositor assombrado pela voz de um cantor do século XVIII. A voz o aprisiona em um ciclo de repetição e o impede de criar sua própria música. A música, então, se torna um meio assombrado no qual o compositor está aprisionado em um ciclo de repetição do passado que o impede de criar no presente e para o futuro, não havendo, portanto, uma linearidade do tempo dado a intrusão do passado (Coverley, 2020). Neste sentido, na obra de Lee, a experiência humana é intimamente tocada pelo passado que, por meio da memória e da imaginação, persiste no presente.

A percepção de que o tempo não funciona de maneira linear e é desconjuntado persiste ao final do século XIX na produção cultural da época. As ficções de Arthur Machen (1863 - 1947), traziam a ideia de um tempo profundo, no qual a vastidão do passado pré-histórico irrompe no presente em suas narrativas. Para Coverley (2020), a obra de Machen se encaixa na segunda onda da tradição literária gótica, que floresceu no final da Era Vitoriana, e que explorava os medos e ansiedades da época. Machen trabalhou com a degeneração e o horror cósmico frente à teoria da evolução de Darwin e o surgimento da arqueologia e da antropologia, propondo um mundo ficcional no qual a evolução humana poderia resultar em criaturas monstruosas e híbridas ao adicionar ao quadro seres mitológicos desse tempo profundo do passado fantástico. No entanto, Machen é considerado por Coverley (2020) como um dos precursores da assombrologia por popularizar com suas histórias a ideia de que existe um passado ancestral que nunca desapareceu e que coexiste com o presente, impossibilitando que o passado seja encaixado na perspectiva de tempo linear e progressivo.

“*Before hauntology there was the uncanny*”, ou “Antes da assombrologia havia o estranho”, afirmou Coverley (2020). A presença do sobrenatural e dos fantasmas do tempo nos diferentes meios da sociedade vitoriana alcançaram nomes como Freud (1856 - 1939), que em seu ensaio *O Estranho* (1919), busca desvendar a natureza complexa do *unheimlich*² (estranho), explorando suas nuances semânticas e manifestações na literatura e na experiência humana.

² Do original “Das Unheimliche” já foi traduzido no Brasil como “O estranho”, “O inquietante” e “O Infamiliar”. Em outros idiomas as traduções tiveram equivalentes a “A inquietante estranheza”, “O inquietante familiar”, “O sinistro”, “O ominoso” e “O perturbador”. Existe uma dificuldade de traduzir definitivamente a ideia do *unheimlich* Freudiano, de forma que a adoção da tradução “O estranho” nesta

Explorando o aspecto semântico do termo estranho — e seus sinônimos sinistro e inabitual —, Freud reconhece que este nem sempre é usado sob definição clara e, por isso, se confunde com a ideia de algo que desperta medo (Freud, 2019). A partir disso, o autor busca explorar o que faz do estranho algo que vai além do assustador, que faz dele também familiar.

Estudiosos da obra de Freud, porém, indicam que na obra *O Estranho* (1919), é possível verificar traços típicos de textos de ficção, como, por exemplo, os papéis desempenhados por Freud ao longo da narrativa. Ora, Freud escreve como protagonista, ou seja, um investigador/herói que está desvendando um mistério psicanalítico, ora faz as vezes de um narrador não confiável, que abre espaço para questionamentos à sua análise (Coverley, 2020). A solução do mistério do estranho, proposta pelo psicanalista, é de que o "*unheimlich*" está relacionado à ansiedade de castração social. Tal solução, porém, encontrou resistências na medida em que não foi totalmente satisfatória e caracterizada como reducionista pelos críticos e estudiosos. Apesar disso, *O Estranho* impactou de maneira significativa diversas áreas do pensamento e da expressão cultural como a literatura, a arte, o cinema e a música, escapando, assim, dos limites da proposta inicial freudiana.

Ao longo de sua obra, Freud apresenta uma visão do futuro constantemente assombrado por traumas não resolvidos do passado. Em *Luto e Melancolia* (1917), por exemplo, o luto representa a resposta natural diante da morte, enquanto a melancolia se diferencia por não possuir um objeto definido da perda, ou seja, há um sentimento de perda constante que não se finda, pois não é possível processar o luto de algo que é impactante por ser tão próximo, familiar, e, ainda assim, desconhecido. Posteriormente, *Moisés e o Monoteísmo* (1939), faz uma reinterpretação da história bíblica de Moisés, argumentando que seu assassinato gerou uma culpa herdada através das gerações. Ambos os textos freudianos giram em torno de algo familiar que foi recalcado retorna à consciência. Esse algo familiar é o estranho, e o momento do retorno pode ser entendido como uma forma de assombração psíquica, onde elementos do passado ou do inconsciente "assombram" o presente.

Por fim, um último antecessor da assombrologia é o conjunto de histórias de fantasmas de Montague Rhodes James (1862 – 1936), ou M. R. James. Suas histórias se tornaram referência na literatura de horror por trazer essas criaturas fantásticas do etéreo

tese é feita de forma deliberada, ainda que a tradução mais recente seja "O Infamiliar", que dá título à edição brasileira utilizada como fonte bibliográfica.

para o palpável, ou seja, seus fantasmas são criaturas cuja aparência não é espectral, mas sim familiar e ao alcance dos dedos (Braithe, 2019). Corpóreas deslocadas temporalmente, as criaturas vindas de um passado distante para assombrar o presente, criam uma constelação de diferentes eras nas mesmas figuras e paisagens.

O destaque da obra de James, em toda sua extensão, é, porém, o contraste entre as paisagens internas e externas. Mark Fisher, em *The Weird and the Eerie* (2016), pondera que o exterior, na obra de James, é codificado como hostil e, até mesmo, demoníaco, enquanto o interior é familiar. As nuances e tensões, porém, se apresentam na medida em que o conforto da familiaridade do interior é, também, claustrofóbico e os perigosos vislumbres da exterioridade um convite às aventuras.

No ano de 1957, Jacques Tourneur adaptou para os cinemas o conto *Casting the Runes* (1911), de M. R. James, sob o título *Night of the Demon*, ou *A Noite do Demônio* (1957). O filme, além de resgatar a história escrita por James, deu início à tradição de *folk horror*, que nas décadas seguintes se tornaria uma tendência no cinema de horror. Para (Coverley, 2020), é possível atribuir à M. R. James o título de progenitor do gênero de horror folclórico, pois suas histórias, assim como as outras produções do gênero até os dias atuais, distorcem as dinâmicas de tempo linear com a qual estamos acostumados. O horror “do povo”, *folk horror*, faz o movimento de olhar para trás, para o passado e, ao fazer isso, mistura passado e presente, fazendo emergir o horror dos anacronismos do choque de eras. Os momentos históricos e a temporalidade estão conectados por eventos que repetem sombras do passado que começam a acontecer novamente. Assim, a obra de James, e o *folk horror* com o qual está associado, estão fora do tempo e dentro do tempo. O Horror Folclórico, o horror do 'povo', está fora do tempo e dentro do tempo, com estranhos na paisagem que sobreviveram às devastações da modernidade.

A estrutura narrativa e as características das histórias de fantasmas de James, há mais de um século, permanecem inspirando novas assombrações na literatura, artes e cultura pop, de forma que continua assombrológica, com seus mortos ressurgidos em um tempo fora dos eixos (Miéville, tradução nossa, 2011).

Nosso passeio histórico pelas presenças fantasmagóricas teve a intenção de nos encaminhar para a discussão acerca do conceito de assombrologia, inaugurado por Derrida e levado à cultura pop por Fisher. As narrativas fantasmagóricas de Charles Dickens, exploram a influência do passado no presente e a natureza espectral da memória. O Fantasma de Pepper, por sua vez, materializou a ideia de assombração na cultura popular, contribuindo para a percepção de uma modernidade assombrada por espectros.

Vernon Lee antecipou a noção de tempo desconjuntado, central à assombrologia, ao retratar em suas obras a persistência do passado no presente. Arthur Machen expandiu essa ideia ao popularizar o conceito de um passado ancestral que coexiste com o presente, desafiando a linearidade temporal. Freud, com seu ensaio *O Estranho*, forneceu uma base psicanalítica para a compreensão do familiar que se torna inquietante, e, em suas obras posteriores, *Luto e Melancolia*", explorou a ideia de um passado que assombra o presente, seja através de traumas não resolvidos ou culpas herdadas. Por fim, M. R. James, com suas histórias de fantasmas corpóreos e deslocados temporalmente, contribuiu para a noção de temporalidade distorcida, característica do horror folclórico e da própria assombrologia.

Essas contribuições diversas oferecem bases culturais que estão presentes na formulação da ideia de assombrologia, antecipando a percepção da persistência do passado, a natureza espectral da existência e a complexidade do tempo, elementos que se tornaram centrais nessa abordagem filosófica

3.2. "EU ACREDITO QUE FANTASMAS FAZEM PARTE DO FUTURO": A ASSOMBROLOGIA EM JAQUES DERRIDA

Tendo explorado os precursores da assombrologia, desde os fantasmas vitorianos até as reflexões de Freud sobre *O Estranho*, chegamos ao ponto de inflexão onde o conceito ganha forma e nome. A frase "Eu acredito que fantasmas fazem parte do futuro", atribuída a Jacques Derrida (1983), serve como um portal para adentrarmos o universo da assombrologia enquanto campo de estudo, reflexão e possibilidades. Neste capítulo, mergulharemos nas ideias de Derrida e na subsequente expansão e aplicação do conceito por Mark Fisher, explorando como a assombrologia se tornou uma lente filosófica para compreender não apenas o passado que assombra o presente, mas também os futuros que nunca chegaram a se materializar. Vamos, portanto, abordar como a assombrologia se desenvolveu de um conceito filosófico abstrato para uma ferramenta de análise cultural, capaz de auxiliar na compreensão das relações complexas entre tempo, memória e expectativa na sociedade contemporânea.

Em 1983 o filme *Ghost Dance*, dirigido por Ken McMullen, se propôs a explorar as diversas e complexas concepções de fantasmas, memória e passado, a partir da vivência e experiências de duas mulheres em Paris e em Londres e do pensamento de Jaques Derrida. A participação de Derrida está não só na influência de seus pensamentos na

construção da obra e roteiro, mas, também, nas filmagens do próprio filósofo. Derrida então dispara: “Eu acredito que fantasmas fazem parte do futuro” (1983), dando indícios do assombro que fariam os fantasmas no futuro de sua obra com a publicação do livro *Espectros de Marx* em 1993, na qual o modo como Derrida entende e caracteriza os fantasmas começa a tomar forma como assombrologia.

Assim, em *Espectros de Marx*, publicado em 1993, onde explorou as implicações políticas e filosóficas da ideia de assombração. O lançamento desta obra de Derrida se deu em um contexto histórico e político marcado por profundas transformações globais que se deram com o fim da Guerra Fria e a queda do Muro de Berlim, em 1989.

Após a Segunda Guerra Mundial (1939 - 1945), teve início o período de tensão geopolítica conhecido como Guerra Fria, marcado pela rivalidade entre os Estados Unidos e a União Soviética, que acabou por dividir, simbolicamente, o mundo em dois blocos ideológicos e econômicos: o capitalismo ocidental e o comunismo soviético. O símbolo mais emblemático desta divisão foi o Muro de Berlim, construído em 1961 para separar a Berlim Ocidental da Alemanha Oriental comunista, cuja queda, em 1989, simbolizou o fim da Guerra Fria e o colapso do bloco soviético, uma vez que este evento histórico foi seguido pela dissolução da União Soviética em 1991.

Diante dos desdobramentos históricos, intelectuais e líderes políticos ocidentais declararam a "vitória" do capitalismo e da democracia liberal sobre o comunismo, causando uma atmosfera de euforia capitalista. Neste contexto, Francis Fukuyama publicou, em 1992, o influente livro *O Fim da História e o Último Homem*, no qual argumentava que a democracia liberal representava o ponto final tanto da evolução ideológica da humanidade quanto de governo humano. Fukuyama (1992) proclamava o triunfo definitivo do liberalismo ocidental, sugerindo que não haveriam mais alternativas viáveis ao capitalismo e à democracia liberal. Enquanto o “fim da história”, o fim do socialismo, o enterro do comunismo e a morte dos rivais ideológicos do capitalismo liberal fervilhavam nas cabeças de pensadores como Fukuyama, Jaques Derrida, não ironicamente, lança *Espectros de Marx* (1993).

Espectros de Marx (1993) evoca a frase de abertura do *Manifesto Comunista* de 1848, de Marx e Engels: "Um espectro ronda a Europa — o espectro do comunismo". O livro de Derrida pode ser visto tanto como uma resposta crítica a esta narrativa triunfalista capitalista, quanto uma tentativa de reafirmar a relevância contínua do pensamento marxista. Afinal, longe de estar "morto", o espectro de Marx continua a assombrar o presente. Derrida desafia a noção de que o marxismo tenha sido definitivamente superado,

argumentando que a ótica crítica sobre o capitalismo e a injustiça social permanecem relevantes e, potencialmente, disruptivas para a ordem estabelecida. Ao fazer isso, o filósofo não está defendendo um retorno simples ao marxismo ortodoxo, mas sim propondo uma releitura crítica de Marx que possa continuar a contribuir para a compreensão do presente e projeções para o futuro. O "espectro" de Marx, ou seja, suas ideias e críticas, continuará a "assombrar" o capitalismo triunfante e seus discursos ao recordar e apontar, constantemente, as contradições e injustiças inerentes ao sistema. As questões levantadas por Marx sobre desigualdade, exploração e alienação, portanto, continuam relevantes, e o pensamento marxista permanece central na crítica ao capitalismo contemporâneo e na imaginação de futuros alternativos.

Se através dos *Espectros de Marx* somos introduzidos à filosofia dos fantasmas de Derrida, é através de Hamlet, de William Shakespeare que o autor explora os efeitos das assombrações sobre o tempo. Na peça shakespeariana a história começa com uma atmosfera de tensão e mistério no Castelo de Elsinore, na Dinamarca, onde guardas reais relatam ter visto o fantasma do falecido Rei Hamlet vagando pelas muralhas do castelo. Essa aparição sobrenatural é o catalisador que desencadeia toda a trama, uma vez que o Príncipe Hamlet é informado sobre o fantasma de seu pai e decide vê-lo pessoalmente. Durante este encontro, o espectro revela uma verdade chocante: ele foi assassinado por seu próprio irmão, Cláudio, que agora ocupa o trono e se casou com a rainha Gertrudes, mãe de Hamlet.

O fantasma do Rei traz o passado à baila, inserindo-o no presente, perturbando a ordem estabelecida, influenciando ações e resoluções. O Rei Hamlet e o espectro do comunismo, o Príncipe Hamlet e o *Manifesto Comunista*, Shakespeare e Marx: todos são elementos correspondentes que expõem a natureza dos espectros como, essencialmente, aquilo que retorna. A natureza atemporal do fantasma, seja ele o pai de Hamlet ou a ideologia comunista, desafia a compreensão linear do tempo. A ideia de que o tempo está "fora dos eixos" (Shakespeare, 2006), se deve à presença do *revenant*, ou seja, por causa do retornante³, uma entidade que, por definição, está destinada a reaparecer, transcendendo as barreiras convencionais do tempo e da realidade.

³ A tradução de *revenant* para "retornante" é mais adequada na medida em que corresponde mais precisamente ao significado original do termo em francês, que em tradução literal significa "aquele que retorna". "Retornante" preserva, ainda, a conotação de algo ou alguém que volta do mundo dos mortos, característica central do conceito de *revenant* no folclore e na cultura popular.

Um paradoxo, porém, se manifesta na ideia do retorno do passado para assombrar o presente em ambas as obras. Tanto *Hamlet* (2020), quanto o *Manifesto Comunista* (2017), antecipam o retorno de algo que ainda não se materializou. No caso de Marx, o espectro do comunismo é invocado como uma presença que assombra a Europa antes mesmo de sua concretização histórica. O fantasma de Hamlet, por sua vez, representa não apenas o rei morto, mas também a justiça ainda não realizada em face de seu assassinato e a ordem política corrompida que precisa ser restaurada. Nesta esteira, o espectro no *Manifesto* e o fantasma em *Hamlet* representam algo que não se concretizou plenamente — seja vingança ou justiça — mas que exerce sua influência no presente, criando uma tensão entre o que é e o que poderia, ou deveria, ser.

O retorno das coisas que foram e das coisas que não foram é característica essencial da natureza atemporal dos fantasmas. Derrida (1994) argumenta que essas entidades espectrais, embora possam parecer efêmeras, são, na verdade, eternas. Elas são o passado que força o presente a um confronto e, por consequência, a uma nova acomodação deste passado na realidade do agora, tornando impossível relegar o passado à obsolescência. O pensamento de Derrida desafia as noções de temporalidade e existência ao forçar as margens da binariedade entre passado e futuro, presença e ausência. Afinal, para o filósofo “os espectros estão sempre presentes, mesmo que não existam, mesmo que não sejam mais, mesmo que ainda não sejam” (Derrida, 1994), articulando a onipresença paradoxal destes seres liminares. Esta afirmação desafia nossas noções convencionais de existência e temporalidade, sugerindo uma forma de ser que transcende as categorias binárias de presença e ausência, passado e futuro.

Esse exercício filosófico acerca do tempo e da existência, mediado pelos espectros, deu origem a uma filosofia dos fantasmas que Derrida chamou de assombrologia. O termo assombrologia⁴ é uma tradução do original *hauntology*, que, por sua vez, é uma combinação, em inglês, das palavras “*haunting*” (assombração) e “*ontology*” (ontologia). Embora apresentado em *Espectros de Marx*, o termo assombrologia é mencionado apenas três vezes pelo autor, que, naquele momento, optou por priorizar questões mais amplas referentes à discussão marxiana. No entanto, em cada uma de suas aparições a assombrologia ganha mais camadas, aumentando seu escopo no decorrer do texto e permeando todas as categorias conceituais tratadas por Derrida. A assombrologia passa de uma nota discreta a uma característica da paisagem midiática,

⁴ Tradução de Guilherme Ziggy para o termo *hauntology* para a versão brasileira de 2022 do livro *Fantasma da minha vida: escritos sobre depressão, assombrologia e futuros perdidos*, de Mark Fisher.

interpretada pelas lentes teológica e ontológicas, e, ao final do escrito, contamina outros conceitos, de forma que se torna presente em todas as esferas, lugares e tempos (Coverley, 2020).

O tempo é o elemento-chave para compreender a lógica assombrológica. Esta trata, primordialmente, da permanência de algo no tempo, ou seja, da existência, do ser, no tempo, de maneira insistente, mesmo que seu tempo já tenha passado ou que não tenha existido. Nesse contexto, Derrida utiliza o fantasma como recurso conceitual para desconstruir a percepção linear do tempo, uma vez que este é uma entidade paradoxal que desafia as categorias temporais tradicionais. À primeira vista, o fantasma aparenta ser uma entidade que pertence ao passado que se desloca para o presente, no entanto, sua natureza espectral não permite que pertença a nenhum desses tempos, embora sua influência nas ações presentes gere consequências para o futuro. Nesse sentido, é importante perceber que o fantasma, na assombrologia, não é uma memória do passado, ele é uma entidade, ideia ou evento, que evoca o passado, afeta o presente e prefigura possibilidades para o futuro.

Essa dualidade temporal constitui a essência da "lógica da assombração" derridiana. Ela sugere que nossa experiência do presente é constantemente moldada e perturbada não apenas por um passado que se recusa a ser completamente esquecido, mas também pela promessa de futuros potenciais que, embora não concretizado, continuam a nos assombrar com sua possibilidade. Passado, presente e futuro, portanto, não são momentos distintos em uma linha reta temporal estática; eles são e contêm uns aos outros, pois sobre o tempo fora dos eixos pairam as assombrações.

3.3.FANTASMAS SOBRE A CULTURA POP: A DISCRONIA EM MARK FISHER

É importante ressaltar que a teoria de Derrida não é absoluta, e seu grau de subjetividade e abstração pode gerar desconforto, insatisfação e desconfiança em leitores e estudiosos. Apesar dessas ressalvas, a premissa de que o passado (concretizado ou não) e os futuros possíveis interferem no presente pode ter efeitos reais. Em outras palavras, conceitos abstratos, por vezes considerados distantes ou intangíveis efetivamente moldam a realidade. O abraço fantasmagórico da assombrologia sugere que, constantemente, as pessoas são influenciadas por forças do passado que persistem no presente e moldam suas ações, convicções, ideologias, criação de identidade, hábitos de consumo e inúmeras outras frentes.

Nos anos 2000, a assombrologia ganhou sua “segunda (não)vida” (Fisher, p.16, 2012). O uso do termo por jornalistas e críticos musicais para se referir ao som de bandas de gravadoras como a *Ghost Box Label* e de artistas como *The Caretaker* foi motivado pela sensação pungente de que, em meados daquela década, a música eletrônica, que desde o fim da Segunda Guerra estava na vanguarda, já não produzia nenhum som novo (Fisher, 2012). Essa ausência de inovação, a falta do que poderia ser ouvido como “o som do futuro”, foi compreendida como um sintoma da incapacidade de imaginar novos futuros que não apenas reproduzissem o passado. A “morte” do futurismo na música levou Mark Fisher (2012) a pensar sobre o impasse que é estar diante de futuros fracassados. O título do álbum Leyland James Kirby (The Caretaker), *Sadly, The Future Is No Longer What It Was* (2019), sintetiza o pensamento que dominava o circuito cultural da época, em especial no Reino Unido.

Na percepção de Mark Fisher, a crescente nostalgia, somada aos cenários de estagnação criativa na cultura e música, aprofundava a reiteração de aspectos do passado e o pastiche. A repetição acrítica de uma obra artística, sinalizava que o tempo cultural havia desacelerado e entrado em retrocesso, sobrecarregado por artefatos da cultura pop do passado recente. O “fracasso do futuro”, diagnosticado por Fisher, indicava não apenas a incapacidade de imaginar novos futuros, mas também um movimento de retorno obsessivo ao passado por meio da nostalgia. Essa nostalgia, porém, não figura apenas como preferência estética, mas denuncia uma condição cultural mais ampla: a incapacidade do presente de gerar formas culturais próprias, distintas, inovadoras (Coverley, 2020; Fisher, 2012).

A nostalgia, conforme analisada por Boym (2001) em *The Future of Nostalgia*, passou por transformações ao longo do tempo: brotou como o sentimento de saudade e contemplação da terra natal, por exemplo, e evoluiu para o desejo que retornar a, ou restaurar, uma época anterior que está associada à memória. A passagem da saudade idealizadora para o desejo de tornar o passado real marca a era contemporânea, na qual não há apenas a rejeição do presente, mas um processo de negociação entre esse passado e as projeções de futuro. Mark Fisher argumenta que a nostalgia se tornou tão universal que é tomada como certa, perdendo, assim, seu significado por não ter mais um contraponto contra o qual possa ser medida (Fisher, 2022). Afinal, pode algo ser nostálgico quando todo o seu processo de produção e existência, bem como seus arredores e pares, também operam com a saudade ou a restituição do passado, em invés de se basearem no próprio presente?

Nostalgia e assombrologia são lentes distintas. A nostalgia expressa a ação voluntária de buscar o passado e o acomodar no presente, a assombrologia trata do passado como algo inevitável. Desejáveis ou não, os fantasmas do passado assombram a vida e a cultura. Dessa forma, as referidas abordagens sobre a presença do passado no não são antagônicas e não se anulam, pelo contrário, se complementam, pois se os fantasmas do passado nos assombram, por vezes somos nós que os caçamos.

Mark Fisher (2022) adota a assombrologia de Derrida e a utiliza como uma lente para analisar a cultura contemporânea e as condições do capitalismo tardio em sua obra *Fantasmas da minha vida: escritos sobre depressão, assombrologia e futuros perdidos* (2022). Para Fisher (2022), a assombrologia está relacionada à sensação de perda e falta que permeia a sociedade atual. O autor argumenta que vivemos em uma era onde o futuro parece bloqueado e as possibilidades de mudança social e política estão estagnadas. A sensação de falta é agravada pela nostalgia e pelo apego ao passado que resulta, o que resulta no que o autor chama de “retro capitalismo cultural”, no qual sempre se recorre a referências e estilos do passado, em vez de buscar novas formas de expressão. Assim, o passado é constantemente revivido e comercializado, sem espaço para uma verdadeira inovação.

Tanto na abordagem de Derrida quanto na de Fisher, a assombrologia tem como elemento crucial o tempo. O retorno e a repetição do passado no presente, na teoria de Derrida (1994), se manifestam através da figura do fantasma, aquilo que retorna sempre como se fosse a primeira vez, imutável e insistente, exigindo um acerto de contas por uma mensagem que não foi ouvida ou foi ignorada. Na visão de Fisher (2022), existem duas correntes temporais opostas que constituem a assombrologia: o “não mais é” e o “ainda não é”. Inspirado em Hägglund (2008), Mark Fisher interpreta os espectros não como uma presença sobrenatural, mas como a agência do virtual, de algo que age sem existir materialmente. Nesse sentido, aquilo que “não mais é” corresponde a algo que existiu materialmente, se extinguiu, mas permanece virtualmente, gerando efeitos em sua ausência. Por outro lado, aquilo que “ainda não é” sequer existiu na realidade, mas virtualmente gera efeitos como antecipação modeladora das ações no presente (Hägglund, 2008; Fisher, 2022).

Assim, a assombrologia está relacionada à sensação de perda e falta, à ausência de algo, que permeia a sociedade atual. Retomando a abordagem marxista dos espectros de Derrida, o fracasso do futuro apontado por Fisher é também o fracasso do imaginário político. Objetivamente, há um sentimento generalizado de que não há alternativa ao

sistema capitalista e suas mazelas. Nesse sistema, o neoliberalismo se fortaleceu o suficiente para impor um tipo de realidade que é moldado por práticas e pressupostos que são originárias do mundo dos negócios e que se expandem para diversas esferas da vida social (Fisher, 2020). A esse sentimento, Fisher deu o nome de Realismo Capitalista, conceituando-o como um sistema social que, por meio da hegemonia, freia a capacidade imaginativa do coletivo no que diz respeito a criar alternativas ao capitalismo. Não se trata de reconhecer o capitalismo como um sistema livre de falhas, mas de aceitar suas injustiças, pois “É mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?” (Fisher, 2020).

O futuro parece bloqueado e as possibilidades de mudança social e política estão estagnadas. Essa sensação de falta é agravada pela nostalgia e pelo apego ao passado. Esse apego ao passado resulta no que o autor chama de “retro capitalismo cultural”, no qual sempre se recorre a referências e estilos do passado, em vez de buscar novas formas de expressão, e, assim, passado é constantemente revivido e comercializado, sem espaço para uma verdadeira inovação. No entanto, o autor pondera: “O espectro não permitirá que nos acomodemos pelas satisfações medíocres de que podemos colher em um mundo governado pelo realismo capitalista” (Fisher, 2022, p. 42). A melancolia do fracasso do futuro e do acachapante sistema capitalista, porém, é uma melancolia assombrológica baseada não na resignação, na “[...] recusa a se ajustar ao que as condições atuais chamam de “realidade” – mesmo que o custo dessa recusa seja que você se sinta desajustado em seu próprio tempo...” (Fisher, 2022, p. 44).

A tecnologia também não escapou dos braços dos fantasmas. Ainda em *Espectros de Marx*, as tecnologias de mídias desempenham um papel crucial na concepção de assombrologia desenvolvida por Jacques Derrida. Tecnologias de comunicação, como a televisão e as telecomunicações, criam uma sensação de presença virtual que borra as distinções entre presença e ausência, presente e passado (Derrida, 1994). Não estando vivo nem morto, presente nem ausente, esses elementos de comunicação se espectralizam. Ou seja, as mídias modernas criam um tipo de existência que não é nem totalmente presente nem totalmente ausente, mas sim espectral, desafiando as noções convencionais de tempo e existência.

Entendemos que tanto Derrida quanto Fisher concebem a história como um processo marcado por repetições e rupturas, no qual o passado invade de maneira recorrente o presente, forçando a reavaliação de eventos e ideias que pareciam passadas que pareciam superadas. Mark Fisher, porém, amplia essa reflexão ao propor uma leitura

na qual as últimas décadas do século XX foram o momento em que o tempo cultural entrou no estado de estagnação como consequência do excesso de história. Nesse sentido, o fracasso do futuro enquanto algo novo e imaginativo se dá porque a presença do passado é tão persistente que se torna onipresente, dificultando a progressão cultural. O excesso de passado é agravado pelas novas configurações sociais de arquivo e memória possibilitadas pelas mídias digitais e a internet, de forma que a proliferação dessas tecnologias intensificou os efeitos assombrológicos na cultura.

As tecnologias digitais, ao contrário das analógicas, mostram poucos sinais de desgaste ou envelhecimento e quando isso ocorre outra tecnologia emerge rapidamente como um avanço. Isso cria uma sensação de atemporalidade que contribui para a confusão entre passado e presente, afetando o modo de experienciar o tempo. Diante disso, as tecnologias criam um presente perpétuo, onde o passado está sempre acessível e o futuro parece bloqueado ou inacessível, paralisando o tempo. A ideia de temporalidade estagnada de Fisher provoca a sensação de que o tempo cultural parece se dobrar sobre si mesmo, se repetindo sem progredir. Essa estagnação o aproximando ainda mais da percepção assombrológica derrideriana de que passado, presente e futuro (co)existem fora dos eixos de uma linha temporal inflexível.

A internet e o digital aproximam espaço e tempo, permitindo que um vasto arquivo de informações históricas se tornasse instantaneamente disponível e acessível. Os meios digitais disponibilizam um acervo aparentemente infinito de tempo registrado e arquivado, de memória materializada, no qual até os detalhes mais triviais do passado persistem. Conforme observa Coverley (2020), Derrida não viveu para ver o culminar desse processo, pois a dominação global do digital viu o arquivo do passado registrado crescer exponencialmente e o consumo da "memória materializada" aumentar na mesma medida.

A internet, os meios de comunicação — e à lista acrescento a plataformização das relações — mudaram a textura das experiências do dia a dia de tal forma que a cultura não mais consegue se agarrar ao presente e se articular em torno dele, ou adotando a dramaticidade de Mark Fisher (2022), pode ser que não exista um presente ao qual a cultura possa se agarrar. O que há é uma acomodação do passado no tempo presente, como se anos, décadas e séculos, pudessem existir simultaneamente, misturados diante de nós em uma tela acesa, enquanto o futuro que imaginamos retrata também o passado. O que resta ao futuro senão o próprio passado, quando a obsessão por escavar e examinar o detrito cultural do passado recente parece sempre aumentar?

3.4.ENTRE ESPECTROS E SIMULACROS, A ASSOMBROLOGIA E O GÓTICO

Este subcapítulo propõe-se a explorar como o gótico, enquanto manifestação cultural, opera em um espaço liminar entre realidade e simulação, ecoando tanto os conceitos de Derrida sobre espectralidade quanto as noções de Baudrillard sobre hiper-realidade. Partindo da análise de Catherine Spooner em *Contemporary Gothic* (2006), examinaremos como o gótico contemporâneo funciona como um simulacro — uma representação sem original que precede e define nossa percepção do que é "gótico". Esta abordagem nos permitirá investigar como o gótico, assim como os espectros da assombrologia, habita um espaço entre presença e ausência, autenticidade e artificialidade, desafiando noções convencionais de temporalidade e realidade. Mas, antes, vamos tomar um café?

Anteriormente, quando traçamos a relação do gótico com a cultura pop, entendemos que não há uma forma material única que represente o gótico, assim como também não existe um conceito fechado que o defina. O gótico é essa “coisa” que reúne elementos estéticos sombrios que remontam aos medos, anseios e às sombras da própria humanidade e suas (in)certezas. Esses elementos estéticos, por sua vez, evocam sentimentos, emoções, sensações, atmosferas, paisagens, imagens, símbolos, signos, cores, saturações e formas que possuem uma estética visual e sonora distinta e inconfundivelmente sombria com as quais foram se acumulando, relacionando, desdobrando e reinventando ao longo da história. Assim, quando confrontados por imagens, símbolos, ícones ou que quer que os olhos vejam e o cérebro interprete como gótico, percebemos que estamos cercados por ele. Sim, este parágrafo é uma repetição de ideias que já foram estabelecidas ao longo da leitura deste texto acerca do gótico. Porém, para além de recordar a abordagem do gótico adotada nesta tese, ele foi escrito para intencionalmente causar a sensação de repetição, pois é através da repetição que começaremos o entrelace entre o gótico e a assombrologia.

Inicialmente, voltamos à Derrida, à sua filosofia dos fantasmas e à obra que lhe deu início. Apesar da marcante imagem dos fantasmas, o termo mais utilizado por Derrida, em *Espectros de Marx*, é espectro, emprestada do Manifesto Comunista e utilizada no título de seu livro. Nas palavras de Derrida (1994, p.22) o espectro é “esta Coisa [o espectro] que não é uma coisa, essa Coisa invisível entre seus aparecimentos, não a veremos mais em carne e osso quando ela reaparecer”.

Ainda, para o autor, o espectro, como seu nome o indica, é a frequência de uma certa visibilidade.

Mas a visibilidade do invisível. E a visibilidade, por essência, não se vê, por isso é que ela continua *epekeina tes ousias*, para além do fenômeno ou do ente. O espectro é, também, entre outras coisas, o que se imagina, o que se acredita ver e que é projetado sobre uma tela imaginária, aí onde não há nada para se ver. [...] o espectro primeiramente nos vê (Derrida, 1994, p.138).

O espectro, portanto, é uma coisa que não é coisa. Ele está presente, mas não tem corpo, não é visível, mas está desenhado no imaginário. O espectro é o assombro “[...] que não permitirá que nos acomodemos” (Fisher, 2022, p. 42), pois ele é um retornante que repetidamente volta à cena e não pode ter controladas suas idas e vindas (Derrida, 1994). Se o espectro é uma entidade invisível, o fantasma é sua manifestação concreta. Derrida (1994) afirma que para que haja um fantasma é necessário o retorno do espectro ao corpo, mas a um corpo que é, paradoxalmente, mais abstrato do que nunca. Tal ideia propõe que o corpo no qual o espectro se materializa enquanto fantasma é um corpo protético, ou seja, não é corpo do qual são retiradas as ideias e pensamentos, mas sim um receptáculo abstrato para eles, que nunca se manifestam de forma idêntica. Nesse sentido, podemos inferir que os espectros nos assombram de maneira invisível e tomam forma como fantasmas sob invólucros artificiais que substituem o “corpo vivo” (Derrida, 1994, p. 170), e nessas encarnações produzem, novamente, ideias — ou espectros.

Nesse jogo de espectros e fantasmas, a repetição do devir-espectro a cada materialização é, ao mesmo tempo, a primeira e a segunda vez que o fantasma aparece. Logo as aparições são repetições que causam a discronia, embaralhando a percepção e o tempo. A inevitável repetição do *revenat* está no centro da spectralidade, e a palavra “simulacro” aparece em *Espectros de Marx* para transmitir a visão de Derrida segundo a qual todo signo já é sempre um simulacro, uma vez que está inserido em uma cadeia de significação sem início ou fim definidos. Para o autor, o espectro é uma herança sujeita a reinterpretações e reapropriações, e cada encarnação fantasmagórica é um simulacro que preserva e, ao mesmo tempo, transforma o original.

Entre espectros, fantasmas, repetições e simulacros, recorremos a Spooner (2012) para situar o gótico nesta discussão. Conforme afirmado no primeiro capítulo de nossa incursão pelos territórios sombrios, o gótico não é uma entidade moderna, mas sim um acumulado de ressurgências e camadas sobrepostas, que “[...] toma forma de uma série de *revivals*, cada um baseado em uma ideia fantasiada do anterior” (Spooner, 2012, p.32).

O gótico se preocupa com o passado e busca nele referências para o presente e para o futuro, seja por meio da reencenação de cenários, acontecimentos e personagens históricos, seja por meio da repetição de sonoridades e estilos musicais, ou por meio de interrupções narrativas do passado no presente. A marcante presença do passado no centro do espectro gótico pode ser identificada nas suas bases literárias fundantes, como *O castelo de Otranto* (1764), de Horace Walpole, considerada a obra inaugural do gênero. O livro de Walpole foi, inicialmente, apresentado pelo autor como a tradução de um manuscrito medieval italiano. Posteriormente Walpole assumiu que a obra era de sua autoria. Os cenários, castelos e locações medievais descritos na história não correspondem os itens originais da época, são imagens imaginadas a partir de ruínas e ilustrações de livros.

Para Hogle (2012), os textos góticos inaugurais do gênero sequer imitam em suas representações o que seria original dos tempos medievais, mas sim as representações da Era Medieval feitas no período da Renascença. O gótico, desde o início, é assombrado pelo fantasma de um passado espectral e pela reformulação de algo que já era falso (Hogle, 2012), ele recria e reimagina elementos do passado. Logo, não há um gótico original. Como afirma Spooner (2012, p. 35): “o gótico nunca foi real”. Nesse sentido, tudo que é conhecido como gótico, que está dentro da esfera geral do mesmo, é produto de seguidas repetições e reimaginações de uma reimaginação, é um simulacro.

Como abordado anteriormente, Derrida entendia que as imagens, ou as imaginações das coisas, são simulacros, ou seja, estão em uma cadeia de repetições que não possui início nem fim, assim como o gótico, segundo Catherine Spooner (2012). Tal continuidade relaciona-se diretamente com a repetição fantasmagórica acumulativa dos espectros que, enquanto simulacros, possuem grandes semelhanças com a realidade, mas não têm lastro no mundo real. Spooner (2012), nesse sentido, ao afirmar que o gótico nunca foi real, situa suas manifestações imagéticas, midiáticas e materiais como simulacros e recorre ao filósofo Jean Baudrillard para colocar o gótico no nível da hiper-realidade.

Na visão de Baudrillard (1991), na hiper-realidade os limites entre o real e o imaginado são indistinguíveis, de modo que os simulacros precedem e definem a realidade. O gótico, na esfera do hiper-real, opera como um simulacro, ou seja, ele não é apenas uma representação de uma realidade, ele é a sucessiva reinterpretação de elementos do que se imagina ser real, mas não tem lastro na realidade. Assim, o gótico

pode ser entendido como uma construção cultural que precede e define nossa percepção do que é "gótico".

A lógica de operação do gótico por meio de simulacros é semelhante à dinâmica entre espectros e fantasmas proposta por Derrida. Esta tese, ao lançar a lente teórica assombrológica sobre o gótico e seus fenômenos Darkpop culmina na proposição de que o gótico é um espectro, e o Darkpop, seus fantasmas.

Cavando mais à fundo a cova do gótico usando as lentes assombrológicas — e continuando com lúdicas e divertidas analogias insólitas —, podemos conceber o espectro do gótico pairando e assombrando o dia a dia e a cultura pop. Esse espectro é o gótico sem original, formado pela união de fragmentos da realidade com a imaginação. O gótico que paira, eventual e inevitavelmente, encarna em objetos, músicas, personagens, obras de arte, roupas, imagens em geral, como fantasma possuindo corpos artificiais que existem, daquela mesma forma, pela primeira e última vez no momento da possessão. A pilha de corpos artificiais que se acumula sob o espectro do gótico o alimenta com a particularidade que os diferenciam uns dos outros, assim como cada produção atribuída ao gótico alimenta a compreensão e o imaginário do que ele é, ao mesmo tempo em que o repete seus antecessores. O espectro se materializa através dos fantasmas, que por sua vez o alimentam, o definindo e precedendo as novas formas sob as quais os próximos fantasmas se materializarão.

Repetições. Sim, de novo. Pois com tantas repetições, e impossibilidade de se livrar do passado, no presente e no futuro, é de se questionar qual é o sentido do gótico. O que ele é, senão o acúmulo sem sentido de camadas de sentido? Esse questionamento pode levar ao esvaziamento do gótico — afinal, o que tudo é não é nada. No entanto, penso que justamente por não ter o compromisso temporal e espacial com a realidade, por ser atravessado pela imaginação e pelas subjetividades, o gótico possui sua própria carga de significado e uma potência criativa, estética e política que está além da nostalgia. O poder de longevidade do gótico reside na superação da mera contemplação representativa do passado. Sob a lógica assombrológica, o gótico cria e recria a si mesmo a todo momento, se adapta.

O gótico reproduz o ciclo de repetição assombrológica que embaralha a temporalidade: ele é passado, presente e futuro, imaginados e materializados ao mesmo tempo, tanto no que ele é (espectro), tanto nas suas materializações e fenômenos Darkpop (fantasmas). Em minha percepção, o gótico é subsiste por se desenrolar em um ecossistema assombrado e autofágico, que sobrevive do consumo e recriação de seu

próprio cadáver. Assim, entendo que ao buscar entender como o gótico permanece e se atualiza na cultura pop devo considerar que os fenômenos a serem analisados não são apenas manifestações contemporâneas. Esses fenômenos são a manifestação de todos os referenciais do gótico, sem amarras de tempo e espaço, que materialmente vão deixar de existir, mas já são parte que foi, é e será o gótico. Dessa forma, podemos inferir, inicialmente, que o gótico, se repete e atualiza na cultura pop sob uma perspectiva assombrológica e autofágica, norteadas pela repetição do passado inerente ao conceito de gótico. Os romances do século XVIII, as obras que seguiram sendo produzidas dentro do gênero, a subcultura gótica e a música que se autorreferenciam a todo momento em estética, moda, comportamento e sonoridades, sendo materialidades assombradas pelos fantasmas do espectro do gótico.

Diante das complexidades dos movimentos do ecossistema gótico autofágico e autorreferencial, foi crucial buscar por uma metodologia que me permitisse realizar uma análise mais completa e complexa dos fenômenos. Assim, optei por me desafiar e traçar o processo metodológico desta tese a partir da lente teórica da Assombrologia em conjunto com o método de Arqueologia das Mídias, a fim de explorar de modo mais profundo o Darkpop, tanto nas dimensões maiores quanto menores.

4. POR UMA ARQUEOLOGIA DOS ESPECTROS

Ao compreendermos que o Darkpop é um fantasma encarnado em certa forma e em certo momento, ao submetê-lo à autópsia, revelamos não só a presença do gótico na cultura pop contemporânea, mas também outros momentos nos quais esse encontro aconteceu: o produto das hibridizações, as mudanças e reimaginações, nuances, narrativas, formas, sensibilidades e, ainda, mídias para as quais foi produzido, expresso, compartilhado, consumido e colocado em circulação. A autópsia do Darkpop deve possuir, portanto, um devir arqueológico, ou seja, o ímpeto de resgatar, através dos fenômenos, outras materialidades e explorar como os registros midiáticos do gótico pop fazem parte de processos culturais mais amplos.

A Arqueologia das Mídias é uma abordagem metodológica que se apresenta como uma contraproposta à historiografia de narrativa linear tradicional dos meios de comunicação. Ela visa ser uma alternativa às narrativas históricas que são, além de lineares, progressivas, nas quais a sucessão cronologicamente ordena dos acontecimentos

leva inevitavelmente ao momento, ou à tecnologia atual (Zielinski, 2006; Telles, 2017). Nesse sentido, através da arqueologia das mídias buscamos descobrir histórias alternativas para, como aponta Telles (2017), criar ruídos nas narrativas do processo. Além disso, o método arqueológico objetiva investigar as condições materiais, tecnológicas, discursivas e epistemológicas que possibilitam e configuram os próprios meios (Parikka, 2012; Ernst, 2013).

A escavação, no processo arqueológico digital, tem início com a identificação dos registros midiáticos relevantes para a pesquisa, cuja busca se dá *online* em bancos de dados, arquivos digitais, redes sociais, sites diversos. Manovich (2001) nos orienta a ir além da coleta de conteúdo e analisar as interfaces, os *softwares*, os metadados, os vestígios de tecnologias obsoletas e as próprias plataformas sítios arqueológicos (Fischer, 2013), buscando fragmentos, ou seja, padrões, discursos, interações, materialidades e significados. Adotando a perspectiva de Ernst (2013; 2016), a própria mídia digital é um arquivo ativo, pois possui uma forma específica de processar, armazenar e manipular o tempo, criando "curtos-circuitos" entre passados e presentes (Telles, 2017, p. 11), desordenando o tempo.

Os fragmentos escavados devem, então, passar por interpretação e contextualização, a fim de compreender o significado e a relevância desses registros midiáticos para o contexto histórico, cultural e tecnológico. Nesse sentido, o agir arqueológico e a ação do pesquisador devem alcançar a compreensão não apenas do significado cultural dos achados, mas também o "momento tecno-epistemológico" (Ernst, 2001, p. 253), ou seja, como as condições técnicas moldam o próprio saber e a experiência.

Dentro do contexto contemporâneo, a internet tem um papel central nesse processo, uma vez que a internet se tornou um vasto repositório de registros e artefatos midiáticos que podem ser explorados e analisados através de uma abordagem arqueológica. Textos, imagens, vídeos, áudios e interações sociais ampliam as possibilidades de pesquisa e análise. A internet, portanto, sintetiza uma diversidade de mídias em uma "monomídia" (Zielinski, 2006), ideia corroborada por Manovich (2001), que define as "interfaces culturais" como as interações humano-computador, onde a tecnologia distribui e armazena a cultura, permitindo o acesso a todas as mídias através de uma única "máquina universal de mídia". Assim, a interface humano-computador se expande para a interface humano-computador-cultura, na qual a produção, distribuição e recepção de conteúdo é mediada por *softwares*. Nessa mesma linha, Ernst (2001, p. 253)

considera que a arqueologia das mídias permite expor “a tecnicidade da mídia não para reduzir a cultura a uma questão tecnológica, mas para revelar o momento tecno-epistemológico da própria cultura”.

É nesse cenário que esta tese busca, na aproximação com a arqueologia das mídias, o “agir arqueológico” a que alude Gustavo Fischer (2013). O autor propõe um método de pesquisa que investiga fragmentos da internet, considerando a web um sítio arqueológico onde o pesquisador busca pistas para compreender determinados comportamentos. Investigar fragmentos da internet, coletar e “escavar” informações na rede servem de base para estabelecer um método de pesquisa que defina aproximações possíveis acerca das observações encontradas. Conforme o “agir arqueológico”, é necessário “pensar sobre os percursos feitos e os processos de escavação, partindo da premissa de que estamos agindo arqueologicamente” (Fischer, 2013, p.11).

A arqueologia da mídia na internet pode ser considerada um processo essencial para o entendimento e aprofundamento das características, evoluções e inúmeras utilizações das mídias digitais na contemporaneidade. Compreender o comportamento desse campo é de suma importância. Fischer e Grebin (2012, p. 10) destacam que o exercício de resgate e recuperação, como metodologia para estudar sites e *softwares* na internet, por meio de elementos levantados em investigações, rastreamentos e “escavações”, permite “um acompanhamento progressivo e resgate de vestígios e um diálogo sobre as características das mídias, na evolução das interfaces culturais, com a contribuição de uma reflexão influenciada pelo conceito de arqueologia das mídias”.

Finalmente, as teses de Telles (2017) incitam a ir além: a escavar as materialidades, as variações e usos não previstos ou esquecidos dos fragmentos, a analisar as fantasias e expectativas projetadas pelo imaginário em relação ao objeto e a considerar a lógica dos algoritmos e protocolos de circulação e arquivamento nos sítios digitais. É com essa complexidade em mente que a análise do *Darkpop* será conduzida.

O processo de escavação arqueológica é fundamental na busca por narrativas, fragmentos e lógicas subjacentes aos fenômenos Darkpop. Ele permite desenterrar o que não está evidente na superfície, explorando camadas simbólicas, materiais e (des)cronológicas para compor um quadro complexo da interseção entre o gótico e a cultura pop (Lopes; Fischer, 2020). Esta abordagem plural, que reconhece as “arqueologias” (Telles, 2017, p. 3), é particularmente potente para lidar com os “fantasmas” do Darkpop. Além disso, está alinhado à perspectiva da circulação midiática, adotada nesta tese.

O processo de escavação da arqueologia das mídias é, assim, fundamental na busca por narrativas, fragmentos ou lógicas subjacentes, que possam não estar evidentes ao primeiro olhar lançado aos objetos midiáticos, ou seja, aos fenômenos Darkpop. Por meio da análise e exploração das camadas, nos aspectos simbólico e (des)cronológico dos objetos, é possível compor um quadro geral do objeto em movimento que está na interseção entre o gótico e a cultura pop (Lopes; Fischer, 2020). Desta forma, o que faremos nesta tese é utilizar a lente da assombrologia ao assumir um “agir arqueológico” multifacetado para escavar, no campo digital, os fenômenos Darkpop — ou os fantasmas encarnados do espectro gótico na cultura pop, para usar a terminologia assombrológica.

Os fragmentos escavados, sejam eles discursivos, imagéticos, técnicos ou obsoletos, permitem construir uma narrativa que considere os múltiplos contextos sociais, culturais e tecnológicos (Vries, 2015; Zielinski, 2006). Assim, é possível rastrear sentidos discursivos, culturais e afetivos e, através dos fragmentos e vestígios (Grohmann, 2020) deixados pelos fantasmas em diferentes materialidades midiáticas, para compor uma "história assombrada" e não linear que represente a complexidade real dos fluxos circulatórios, — com suas rupturas, descontinuidades e múltiplos pontos de contato — inerente à natureza não linear e discrônica da circulação do próprio gótico.

Essa narrativa construída a partir do agir arqueológico, portanto, não busca apenas a origem, mas as variações, as condições técnicas de existência e as ressonâncias espectrais dos fenômenos assombrológicos.

A Arqueologia das Mídias, ao complexificar a busca pelas origens e enfatizar descontinuidades, variações (Zielinski, 2006), se aproxima da perspectiva assombrológica. O passado investigado não explica apenas o presente; ele revela espectros persistentes de tecnologias e discursos latentes, futuros não realizados, e outras recorrências (Huhtamo; Parikka, 2011), que continuam a assombrar a cultura pop. O "agir arqueológico", então, é uma forma de “sintonizar” com essas assombrações, compreendendo o Darkpop não como mero produto, mas como sintoma ativo dessa spectralidade gótica no ecossistema midiático contemporâneo.

Ao aplicarmos a lente assombrológica, entendemos que a investigação do passado não oferece somente uma explicação para a existência de certo objeto, nem apenas analisa a ação do tempo e do contexto sobre ele, mas nos dá pistas acerca de materialidades que ainda estão por vir, de espectros persistentes que pairam sobre a cultura pop. No caso desta tese, o espectro é o gótico e os fantasma são o que denominamos de Darkpop, mas a proposta de uma arqueologia assombrada pode ser aplicada a outras categorias estéticas

e subculturais cuja prolífica geração de materialidades sustenta o ecossistema de seus espectros funcionando e assombrando. A partir desses movimentos e da aproximação entre a Arqueologia das Mídias e a Assombrologia, propomos uma arqueologia assombrada: a Arqueologia dos Espectros.

A fim de traçar diretrizes que guiem nossa Arqueologia dos Espectros, estabelecemos etapas de escavação cuja narrativa resultante siga a natureza rizomática dos fragmentos (Pires, 2020). Isso significa que eles se ligam uns aos outros sem ordem preestabelecida, compondo um tecido que conecta continuidades e rupturas para comunicar o que são os objetos Darkpop em seus próprios termos tecno-culturais.

4.1. DISSECANDO FANTASMAS E SEUS CORPOS PROSTÉTICOS

A proposta de pensar a Arqueologia dos Espectros tem como intuito escavar materialidades de ideias que se manifestam em produtos midiáticos do cotidiano que podem dar origem a outras manifestações. Tenho, portanto, dois objetivos: primeiro, entender como um objeto específico se formou a partir de uma ideia geral (o espectro); segundo, compreender como esse mesmo objeto, ao existir, passa a redefinir e a compor essa ideia, tornando-se um referencial tanto para o presente quanto para futuras manifestações. Nos termos assombrológicos: entendemos as imaterialidades estéticas e sensoriais do espectro por meio de suas encarnações fantasmagóricas, de forma que os fantasmas representam, simultaneamente, o espectro hoje, sua herança histórica e vislumbres de seus fantasmas futuros.

4.1.1. Caça-fantasmas: identificando o objeto

De acordo com a lente teórica da assombrologia de Derrida, os fantasmas são manifestações de espectros que pairam sobre nossas cabeças, nos assombrando. Os espectros, por sua vez, podem ser compreendidos como ideias abstratas que se recusam a desaparecer e, por isso, inevitavelmente, retornam ao “mundo real” por meio dos fantasmas.

A Arqueologia das mídias, por sua vez, tem como objetos de interesse meios que se tornaram obsoletos ou foram esquecidos com o tempo. Nesse sentido, a escavação visa narrar a história desses meios — ou narrar uma história alternativa —, a partir de fragmentos de discurso encontrados no “sítio arqueológico”.

Na Arqueologia dos Espectros, o objeto a ser submetido à análise deve ser um fantasma cujo espectro persiste em assombrar a cultura pop por meio de produtos midiáticos circulantes. Esses fantasmas materializados devem ser escavados com as preocupações herdadas da Arqueologia das Mídias e do “agir arqueológico” tratado anteriormente. Isso significa que, além de identificar espectro, fantasma e suas manifestações anteriores, os achados devem ser contextualizados em termos de cultura, sociedade, momento histórico e política, quando essas categorias forem aplicáveis, de modo a observar o objeto da maneira mais holística possível.

Uma vez definidas as diretrizes que irão guiar o agir arqueológico assombrado, é preciso, de fato, identificar um objeto. O primeiro passo é buscar esse objeto na cultura pop, visto que a proposta da Arqueologia dos Espectros é servir de ferramenta para pesquisadores da área. Perguntas que podem ajudar a encontrar o objeto são: Qual ideia se repete, sob diversas formas, em produtos de mídia “x”, “y”, “z”? Qual estética é conhecida, mas parece ir e vir? Existe alguma tendência que se repete e se infiltra nas mais diversas formas de expressão e circulação midiáticas? A resposta a estas perguntas pode dar nome ao espectro, enquanto as materialidades que denunciam sua presença na cultura pop são seus fantasmas.

Os fantasmas devem ser materialidades contemporâneas que repetem outras materialidades passadas, seja da mesma forma, seja por meio de reinterpretações. A escolha de qual fantasma explorar pode ser influenciada pela subjetividade do pesquisador. No entanto, recomenda-se que se dê preferência a materialidades de grande alcance, circulação e mobilização de consumo nas mídias, tradicionais ou não, bem como nas plataformas digitais e redes sociais. O ideal, portanto, é que sejam fenômenos de ampla capilaridade social, presentes no cotidiano por meio das mídias.

4.1.2. Escavando tumbas: o fenômeno e os fantasmas passados

Uma vez escolhido o fenômeno que será trabalhado, a escavação começa na busca pela história já conhecida e tipicamente contada dele. Nessa etapa, as primeiras perguntas devem ser: O que é esse fenômeno? É um personagem, série, filme ou música, por exemplo? Quando, como e onde surgiu? Quem o produziu? Qual sua aparência? Por quais mídias foi lançado e por onde ele circula?

A partir das respostas a essas perguntas, o pesquisador consegue caracterizar o fenômeno, explicando do que se trata o objeto que será analisado, e coleta os primeiros

fragmentos e pistas sobre a história que o conecta à teia fantasmagórica do espectro. Por exemplo, saber se o fantasma encarnou em uma música atual é um indício de que isso já aconteceu anteriormente; portanto, características sonoras, atmosféricas e temáticas são pistas para encontrar outros fantasmas do espectro estudado. No caso de um personagem, seu criador, suas formas, cores, figurino, narrativa e personalidade são as pistas que levam a novos caminhos de exploração.

O movimento retroativo de busca pelos fantasmas anteriores de um espectro deve ser feito em um sítio arqueológico delimitado que, hoje, pode ser acessado por meio da internet. É nesse contexto que Fischer (2013) aborda a arqueologia da mídia, investigando fragmentos da internet, coletando e “escavando” informações na rede para estabelecer aproximações possíveis acerca das observações encontradas. Ele enfatiza que, ao pesquisar artefatos digitais online, a *web* pode ser considerada um sítio arqueológico, onde o pesquisador busca pistas para compreender determinados comportamentos dentro de uma mídia digital, de forma que a internet pode ser vista como um arquivo digital infinito de possibilidades arqueológicas, em especial pela capacidade de armazenamento e memória. No entanto, Fischer (2012, p. 47) pondera que “não há um sistema coerente de estocagem das páginas, não há bibliotecários oferecendo uma ficha catalográfica ou um índice baseado em conteúdos”, o que reflete na organização do pesquisador em relação ao processo de escavação. Fischer e Grebin (2012, p. 10), destacam que o exercício de resgate e recuperação da arqueologia, como metodologia para estudar sites, plataformas e *softwares* na internet, por meio de elementos levantados em investigações, rastreamentos e “escavações”, permite “um acompanhamento progressivo e resgate de vestígios”.

Entendo que a busca por informações online, utilizando plataformas e suas ferramentas, é o movimento dentro do agir arqueológico que permite encontrar a maior quantidade de informações sobre materialidades pregressas de ideias que se repetem na cultura pop. No entanto, informações encontradas fora das redes, como em revistas, zines e arquivos de fãs, também podem e devem ser utilizadas para compor a narrativa histórica do objeto explorado.

Os fantasmas desencarnados encontrados na escavação devem, também, ser identificados, ou seja: O que são? De quando são? Como se parecem? E, mais importante, o que há em comum entre eles e o fenômeno contemporâneo escavado? Quais são as estrelas que figuram no imaginário acerca do espectro que colocam todos esses fantasmas na mesma constelação simbólica?

4.1.3. História assombrada: análise e construção narrativa do fenômeno estudado

Após a coleta, esquematização e apresentação das informações dos fenômenos e seus antecessores, é chegado o momento de montar o quebra-cabeças do espectro. O pesquisador deve organizar os fragmentos em uma narrativa crítica e histórica que apresente uma história possível de como a ideia estudada permanece e se repete na cultura pop, por meio de fenômenos de midiáticos escavados que atualizam suas características e símbolos em materialidades que reimaginam umas às outras. Existe, portanto, um grau de subjetividade no processo de escrita da narrativa histórica do espectro, seja ele intencional ou não, uma vez que, no processo arqueológico, é possível que fragmentos de narrativas não sejam encontrados naquele momento, permanecendo perdidos no extenso sítio arqueológico das redes digitais.

As informações coletadas no movimento de escavação, porém, levam umas às outras, como uma bola de neve que aumenta de volume conforme rola e agrega mais matéria. A ideia, conforme descreve Walter Benjamin (2009), é descobrir nos pequenos momentos e fragmentos, os cristais do acontecimento total. No entanto, ainda que o intuito seja mostrar as peças coletas no rolar da bola de neve, fragmentos fora de seu caminho estarão ausentes. Por isso ao organizar e analisar aqueles que foram recolhidos, não há como fugir das ausências, da subjetividade das escolhas e da linha imaginativa que conecta os pontos.

Ao utilizarmos a assombrologia como lente epistemológica, entendemos que as materialidades existem da maneira que são porque representam o conjunto de referências do passado que se atualizam no presente. Dessa forma, já existe nos objetos — nos fantasmas — uma seleção de símbolos, significados e práticas que integram sua formação narrativa, assim como outros elementos do espectro podem estar ausentes, minimizados, reinterpretados ou manipulados (Pollack, 1992). Destacar a possibilidade das ausências é compreender que, ao compor uma narrativa histórica acerca de um fenômeno da cultura pop, haverá falhas e incompletudes no produto final (Nora, 1993), especialmente quando o fenômeno estudado decorre de um espectro insistente e que perdura por muito tempo na cultura pop, os quais são de particular interesse para a Arqueologia dos Espectros.

Assim como nas origens do espectro gótico em *O Castelo de Otranto*, os escritos da história hoje atuam como interpretações do passado, mas este passado não pode ser plenamente reconstruído e, por isso, demanda que tanto os autores quanto os leitores

preencham suas lacunas com conhecimentos, saberes, e textos de seu próprio repertório científico, cultural e histórico.

Figura 1 - Arqueologia dos Espectros



Fonte: Elaborado pela autora.

5. DARKPOP PHENOMENON: A ARQUEOLOGIA DOS ESPECTROS APLICADA AO GÓTICO NA CULTURA POP

Uma vez apresentados os elementos teóricos que fundamentam este estudo e que atuam como elementos-guia da discussão, é necessário fazer uma pausa para pensar em métodos e articulações que ajudem na caminhada em busca do objetivo de entender como o gótico se atualiza na cultura pop.

No início desta leitura, compartilhei um pouco sobre meu eu em relação ao gótico, enquanto pessoa inserida na subcultura e enquanto pesquisadora do tema. Minha relação com o gótico é pessoal e profissional de forma que é impossível me excluir da narrativa desta exploração científica. Nesse sentido, entendo que a pesquisa é uma atividade que aciona a subjetividade do pesquisador: são nossas inquietações, curiosidades e questionamentos que nos aproximam dos objetos que queremos conhecer e entender em nossos trabalhos. Martino (2018) também compreende que os temas, problematizações e nuances das pesquisas estão atrelados à subjetividade de seus autores, de forma que os trabalhos, em especial nas ciências humanas, carregam em si o próprio pesquisador (Barbosa; Hess, 2010).

Adentrando a esfera da subjetividade, compreendo que o afeto é um elemento crucial e muito presente nas pesquisas em cultura pop, ainda que, muitas vezes, seja visto como oposição à cientificidade. Para Sodré (2006), o isolamento da afetividade na produção científica é sistemático, com a finalidade de priorizar uma lógica “pura”, o que, ao final, resulta na dependência do conhecimento frente ao capital. Na mesma linha de raciocínio, o colombiano Restrepo (2001) reforça a necessidade de reconhecermos a dimensão fundante do afetivo, uma vez que a neutralidade sem emoções pode conduzir à ideia de obter um domínio absoluto sobre o objeto estudado. Em harmonia com os autores, defendo o afeto como elemento motivador da pesquisa científica e acredito que a rigidez argumentativa da ciência pode conter vitalidade afetiva. Assim, a vida afetiva e a vida intelectual são adaptações contínuas interdependentes, uma vez que os sentimentos têm a capacidade de expressar os interesses e valores de ações cujas estruturas são constituídas pela inteligência (Piaget, 1999).

Não podemos, porém, ignorar que, no âmbito da pesquisa científica, o afeto deve ser contraposto à racionalidade prática, de forma que o pesquisador não seja movido somente pela emoção e caia nas armadilhas do apego a determinadas concepções, pontos de vista e referenciais, nem manipule os processos metodológicos a fim de alcançar um resultado predeterminado. Em consideração a isso, ainda que razão científica e afeto não

sejam excludentes, entre pesquisador e pesquisa deve haver um distanciamento no que diz respeito a destacar as características do campo científico enquanto espaço autônomo (Martino, 2018). Tal distanciamento é também um princípio epistemológico que fundamenta decisões éticas, metodológicas e conceituais. Cabe ao pesquisador, na busca pelo equilíbrio, não anular seus sentimentos e subjetividades, mas exercitar a autocrítica e reconhecer, no processo epistemológico, que está suscetível aos erros e às ilusões de suas crenças, doutrinas e teorias (Morin, 2011).

É possível, portanto, realizar uma pesquisa que seja guiada pelos afetos do pesquisador sem deixar a seriedade científica de lado, explorando temas e objetos de maneira ética e coerente com a metodologia, os conceitos acionados e o problema de pesquisa. É isto que busco nesta tese: um equilíbrio entre meu afeto e experiências com o gótico e a minha relação de pesquisadora com esse universo complexo e sombrio. Situar minha presença, relação e afeto com a tese que apresento ao leitor é crucial para que o caminho metodológico trilhado não cause estranheza e não pare a sensação de que as coisas “saíram do nada para o nada”.

Na busca pelo equilíbrio, ancorei meus passos no método intuitivo proposto por Deleuze (1999), a partir da teoria filosófica de Bergson. Esse, método permeia todo o processo metodológico desta pesquisa na medida em que, desde a formulação de seu problema, implica a contemplação do gótico com um olhar científico que não exclui a contribuição das impressões, emoções e *insights* subjetivos que surgem na observação das materialidades. Assim, foi preciso dar um passo para trás e olhar para o meu velho conhecido gótico, transformar as minhas preconcepções e castelos assombrados em escombros para, por fim, fazer uma outra abordagem do gótico a partir de uma lente mais ampla e calcada na cultura pop.

Sob o novo olhar, percebi que o gótico, de tempos em tempos, ganha destaque na cultura pop. Nas atuais condições de produção, distribuição e, principalmente de consumo, impulsionadas pelas múltiplas plataformas e pela internet, tal cenário criou um ecossistema no qual fenômenos góticos alcançam repercussão e alcance internacionais, capilarizando-se em extensões de consumo, identidade, criação de subjetividades, cultura de fãs, subculturas e tendências de moda. Pensando sobre esses fenômenos, em conjunto com minha nova abordagem científica do gótico, busquei convergir linhas teóricas de forma interdisciplinar para dar a eles um nome e uma conceituação que pudesse ser utilizados nesta e em outras pesquisas. Surgiu, assim, o Darkpop, conceito que proponho para tratar especificamente de fenômenos do gótico na cultura pop, ou seja, dos produtos

de mídia que estão na interseção entre o gótico e a cultura pop, onde fenômenos midiáticos incorporam os elementos essenciais do gótico e se manifestam nos produtos de cultura pop.

Tendo o Darkpop para me guiar na identificação de objetos de pesquisa, busquei o equilíbrio a que alude Deleuze (2004) na metodologia intuitiva, entre o virtual e o atual, na formulação do problema de pesquisa. Conforme a proposição do autor, o virtual está relacionado ao tempo, à duração, sendo um modo de ser das coisas ou objetos, ao passo que o atual está ligado ao espaço, ao modo como as coisas e os objetos se materializam (Deleuze, 2004). Assim, o problema de pesquisa sobre o qual me debruço nessa empreitada é: “como o gótico se atualiza na cultura pop por meio do Darkpop, levando em consideração estratégias de consumo midiático de produtos inseridos no cotidiano que geram novos fenômenos?”. Ressalto que entender como esse processo se dá é também o objetivo geral deste estudo. De maneira auxiliar, resgato os objetivos específicos anteriormente apresentados, com destaque para os de caráter metodológico: investigar as dinâmicas culturais, sociais e temporais que marcam a insistente permanência do gótico na cultura pop; e mapear e catalogar os fenômenos Darkpop entre os anos de 2020 e 2024 para, a partir deles, compreender as atualizações do gótico.

Determinados o problema da pesquisa e seus objetivos, o processo de construção da metodologia desta tese se abriu para abordagens metodológicas que pudessem oferecer o melhor suporte para a produção de conhecimento científico fundamentado. Foram realizadas pesquisas bibliográficas e bibliométricas que permitiram compor o panorama da pesquisa científica sobre o gótico, apresentando o estado da arte acerca do tema na academia. O material teórico coletado, permitiu apresentar ao leitor em diferentes facetas e possibilidades do gótico, bem como deu pistas epistêmicas que contribuiriam para a abordagem adotada neste texto. O material bibliográfico e teórico ainda forneceu as bases para localizar o gótico no âmbito da cultura pop e suas dinâmicas de funcionamento e consumo. E, por fim, a lente teórica da Assombrologia (Derrida, 1994; Fisher, 2012; 2022), me permitiu abordar esse objeto com a complexidade com que o real e o virtual (Deleuze, 2004), ou seja, sua temporalidade e materialidade, se manifestam e contribuem tanto para a explosão dos fenômenos Darkpop, quanto para a longevidade do gótico na cultura pop.

Convido o leitor, enfim, a me acompanhar nas trilhas do meu processo metodológico de descoberta e análise dos fenômenos Darkpop.

5.1.SAINDO DO “FLAT FIELD”⁵: EXPLORANDO O LADO *DARK* DA CULTURA POP

Estabelecidas as bases da pesquisa e o conceito de Darkpop, o próximo passo do processo de construção desta pesquisa foi identificar os fenômenos que se enquadram nessa definição e que estão no entrelugar do gótico na cultura pop. Dediquei o período desde o segundo semestre de 2021 ao primeiro semestre de 2024, à busca e organização desses fenômenos — séries, filmes, músicas, memes e remixes, celebridades da e na internet —, que se apresentam como um híbrido de cultura pop e gótico. Ou seja, são produtos cujo alcance é massivo e, portanto, sua circulação está para além do circuito de trocas comunicacionais da subcultura gótica. Faço essa observação acerca do alcance pois, como explicitarei anteriormente, tenho uma relação de afeto com o gótico e com a subcultura gótica, de forma que, por vezes, tive dificuldade de diferenciar um fenômeno extraordinário — de massa — de fenômenos “ordinários”, menores, inseridos no circuito gótico das plataformas multimídia.

Meu primeiro passo na identificação dos fenômenos foi reconhecer meu envolvimento pessoal com eles e observar meus próprios hábitos de consumo de conteúdo digital. Identifiquei, sem surpresas, a presença do gótico e da maior parte dos fenômenos que serão apresentados no meu próprio dia a dia *online*. Considerando o papel central dos fluxos de consumo e comunicação online na explosão de fenômenos hoje, concentrei minhas buscas nas plataformas digitais mais utilizadas: *TikTok*, *Instagram* e *YouTube*. Nessas redes, acompanhei páginas e canais de influenciadores góticos (inseridos na subcultura), de memes góticos (que brincam com a subcultura e a música góticas), de influenciadores de beleza, decoração e *lifestyle* (que não estão atrelados à subcultura, mas usam a estética gótica em seus conteúdos), páginas e canais de fotografia, lojas de moda gótica e/ou alternativa e *hashtags* como *#goth*, *#gothic*, *#halloween* e *#horror*, por exemplo.

Esta primeira observação foi importante para me encontrar em meu campo e entender que, como pesquisadora *insider*, meus interesses e os conteúdos digitais que consumo são digeridos pelo algoritmo, que, cada vez mais, faz chegar até mim materiais relacionados à estética gótica, à subcultura gótica ou a pessoas góticas nas redes sociais. Tal situação faz com que tomar conhecimento dos fenômenos a serem explorados, em parte, acontecesse de maneira natural. Ou seja, minha incursão exploratória começou por

⁵ Título inspirado na música *In The Flat Field*, da banda de pós-punk *Bauhaus*.

lugares conhecidos e familiares, de forma que, ao me deparar com objetos que se destacassem pelo engajamento, alcance ou destaque midiático, eu pudesse identificar um fenômeno.

Figura 2 - Mapa Mental 1



Fonte: Elaborado pela autora.

A partir dos estranhamentos, cheguei a novos caminhos e a pequenos fenômenos que me fizeram transitar entre as redes sociais com mais curiosidade e foco, encontrando no gótico aquilo que não chegou “naturalmente” até mim pela força do algoritmo. Foi o caso, por exemplo, do vídeo sobre *Goth Rap* (ou Rap Gótico) publicado no *YouTube* em novembro de 2021, no canal da influenciadora gótica Angela Benedict⁶. No vídeo, Angela fala sobre a confusão entre gótico como estética e gótico como subcultura, argumentando que o rap gótico não é uma expressão musical da subcultura gótica, mas se utiliza da estética gótica, em especial na moda, e, por isso se caracteriza como “gótico”. A crítica central da influenciadora gira em torno da fetichização de mulheres góticas, cujo estilo de vida e formas de vestir são hiper-sexualizados.

Desse vídeo no *YouTube*, fui para o *TikTok* observar o fenômeno usando a hashtag *#gothrap*. A partir desta busca, percebi que o *TikTok* ainda era um território pouco explorado por mim e que poderia me levar a materialidades mais diversas. Assim, elegi a rede social como um dos meus principais campos de pesquisa. Ainda sobre o *TikTok*, com base em uma classificação elaborada a partir de informações da *DataReportal (2025)*, o Brasil, em janeiro de 2025, contava com 91,7 milhões de usuários ativos na plataforma, o que o coloca em terceiro lugar em número de usuários no *ranking* global sendo, portanto, uma plataforma muito ativa na qual conteúdo digital é produzido, remixado, parodiado e redistribuído. A busca na plataforma pelas hashtags *#goth*, *#gothic*, *#gothsubculture*, *#gothcore*, *#gotico*, *#subculturagotica*, *#gothicaesthetic*, *#gothicmusic*, *#darkwave* e *#gothicmemes*, me abriu o acesso a outros criadores e conteúdos, bem como às sugestões direcionadas pelo algoritmo.

Observei que os vídeos curtos aos quais eu tinha acesso prévio no *Instagram*, os *Reels*, eram, em sua maioria, reproduções ou remixes dos conteúdos publicados no *TikTok*, mas alguns não se repetiam, bem como as páginas e perfis também se diferenciavam em dinâmica e apresentação. Por isso, de maneira complementar, adotei o *Instagram* como campo a ser explorado de maneira conjunta ao *TikTok*.

Figura 3 - Mapa Mental 2

⁶ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=mUcp6LlGGyc&ab_channel=AngelaBenedict



Fonte: elaborado pela autora.

Vale destacar que as *hashtags* utilizadas, tanto no *TikTok* quanto no *Instagram*, são as mesmas e propositalmente generalistas. A ideia é que o fluxo de conteúdo relacionado ao gótico seja amplo e diverso, para que, dentro de uma amostra generosa, possam ser pinçados os fenômenos que, de fato, se destacam nas redes e se lançam para além das telas. Esse movimento criado pelas dinâmicas dos usuários e da circulação de conteúdo

entre as redes sociais funciona como um circuito — conceito que tomo emprestado de Magnani (2002) e adapto para este estudo —, no qual as plataformas são locais de sociabilização conectados e reconhecidos como um conjunto pelos usuários. As redes sociais, embora compartilhem a mesma tela, são instâncias “flutuantes”, incorpóreas, que se tornam um circuito reconhecido na medida em que o uso pelos seus usuários as conecta. Esse é o caso do *TikTok* e do *Instagram*, nos quais concentrei a busca por fenômenos que tensionam sentidos compartilhados no imaginário gótico.

Dada a capilaridade dos fenômenos e seus desdobramentos *online* e *offline*, elaborei uma classificação em duas frentes: fenômenos principais e fenômenos decorrentes. Os fenômenos principais são aqueles cuja dimensão é maior. Os decorrentes, por sua vez, são aqueles que surgem a partir dos desdobramentos culturais, sociais, de consumo, de circulação gerados pelos fenômenos principais. Divididos em dois quadros de acordo com a categorização principais e decorrentes, apresento os fenômenos a seguir:

Quadro 1 - Fenômenos Principais

FENÔMENO	PERÍODO	PLATAFORMA	CAPILARIDADE
Wandinha	2022	Netflix	Memes, remixes e virais nas redes sociais; infiltrada na moda de rua, design e fantasia; linha de chocolates; evento de experiência;
Sudno - Molchat Doma	2020	TIK TOK	Memes, remixes e virais nas redes sociais; aumento de seguidores e fãs; turnê mundial da banda com shows cheios; novos projetos; tendência na música gótica; atraiu pessoas para a música e cenas góticas;
Beetlejuice	2024	Cinema	Memes, remixes e virais nas redes sociais; linha de chocolates no halloween;

			movimentação de influenciadores digitais de beleza, maquiagem, góticos, do terror, da literatura e outros campos em torno do fenômeno.
Nosferatu	2024 -2025	Cinema	Memes, remixes, virais em redes sociais; resgate do interesse pela literatura gótica e de horror; resgate do vampiro na cultura pop; movimentação de influenciadores digitais de beleza, maquiagem, góticos, do terror, da literatura e outros campos em torno do fenômeno.
Halloween	Anual	TIKTOK/Instagram/YouTube/ Plataformas tradicionais de audiovisual como televisão e cinema, incluindo <i>streamings</i> .	Memes, remixes, virais em redes sociais; celebrações anuais em festas, encontros e convenções; celebrações midiáticas anuais com programação especial em canais de televisão aberta, fechada e <i>streaming</i> ; mudanças no <i>styling</i> , <i>layout</i> e caracterização de personagens em jogos das mais diversas plataformas; movimentação de influenciadores digitais de beleza, maquiagem,

			góticos, do terror, da literatura e outros campos em torno do fenômeno.
Gothic Baby	2022 -	TIK TOK/Instagram	Viral nas redes sociais; aparições na televisão; participação em feiras de exposição (<i>cons</i>); atraiu pessoas para o gótico, de maneira geral; publicação de um livro inspirado no viral “A Day in the life of Gothic Baby”
Gothic Dad	2022 -	TIK TOK/Instagram	Viral nas redes sociais; atraiu pessoas para a música e cenas góticas; criou uma comunidade online de góticos e influenciadores do gênero; resultou na banda Vision Video; impulsionou a criação do festival local <i>Southern Gothic Festival, Athens, Georgia, EUA.</i>
<i>2 Shadows</i>	2021-	TIKTOK/Instagram	Viral nas redes sociais; atraiu pessoas para a música e cenas góticas; resultou na série de esquetes de comédia <i>Goths in ungothly places.</i>

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 2 - Fenômenos Decorrentes

FENÔMENOS DECORRENTES	MATERIALIDADES
<p>Moda, moda de celebridades, jornalismo de moda e <i>street style</i></p>	<p>Kourtney Kardashian Is a Goth Queen [...]: https://www.harpersbazaar.com/celebrity/latest/a40556367/kourtney-kardashian-feathered-cape-dress/</p> <p>Goth is Going Mainstream: https://fashionmagazine.com/style/goth/</p> <p>Gothcore Is Fashion's Sexy, Spooky Response to Dressing Like a Prairie Girl: https://www.instyle.com/fashion/clothing/gothcore-fashion-trend</p> <p>Glamour gótico! Cleo rouba a cena em <i>red carpet</i> de série em Londres: https://vogue.globo.com/celebridade/noticia/2022/08/glamour-gotico-cleo-rouba-cena-em-premier-de-serie-em-londres.html</p>
<p>Podcasts sobre cena, subcultura e músicas góticas</p>	<p>Sounds and Shadows: https://tunein.com/podcasts/p2163579/?topicId=200898362</p> <p>Podcast GothPrise: https://open.spotify.com/show/1wyLKZ237oG9Vvb1ThYSIM</p>
<p>Novas bandas e lançamentos de discos</p>	<p>Escrito Urubu: https://open.spotify.com/intl-pt/artist/0LkPJ8EKFTiow09RnsyPRs?si=b7uBfSELSGX0KgkR6kyKQ</p> <p>Permaneço Deitada: https://open.spotify.com/intl-pt/artist/6OYUHoJPG0ULzuk7pd6nt8?si=4P1k5-jGRBO8LP_CM4Zm7Q</p> <p>Misfortune Deep: https://open.spotify.com/intl-pt/artist/65nzoCs9ushrdf3qAsefpE?si=C3w4fmp3Qzmv75Gbdecu4Q</p> <p>Gótia: https://open.spotify.com/intl-pt/artist/5X244DZCYJZ6TOYIhbum7J?si=THJFSk_TSR6bzIRJgaxrw</p> <p>Moon Vampire: https://open.spotify.com/intl-pt/artist/4Fu7HwkDJZ4NFpmefid5TA?si=TlaNdd9sRtmlKeKLERqljw</p> <p>Calabrese: https://open.spotify.com/intl-pt/artist/6mPxn8ImLflIQ8bYihQMFp?si=R5-P6dOhS4m1M7y9xA4zdg</p> <p>The Haxans: https://open.spotify.com/intl-pt/artist/4fKo0wI6HTsNHdy7R7TbKI?si=BOKwojeEQH22NjUIt5ZWMg</p> <p>Twin Tribes: https://open.spotify.com/intl-pt/artist/7wxXs62y8Gjf6c6pxrnWII?si=BABKVsKhQzSa4phPXDURrw</p> <p>Traits: https://open.spotify.com/intl-pt/artist/3r7VhSKMedZrOa3zCD3e7X?si=6JpBk_-yQo6BXicTJ50YRQ</p> <p>Male Tears: https://open.spotify.com/intl-pt/artist/4URGzwxOCq4ASrH5QINqa?si=UJ1rngCZQxquUTX-tc5QtA</p>

	<p>Vision Video: https://open.spotify.com/intl-pt/artist/4svQNinzRKM2BbuPjVXRJF?si=Tcx3nzz3Qu2qkGcGaJfUw</p> <p>ULTRA SUNN: https://open.spotify.com/intl-pt/artist/6urohrV2xk0fQGPknaw7dx?si=QJf9ZGSfTYmLjh2AChM8QQ</p>
<p>Popularização de influenciadores digitais e perfis góticos brasileiros</p>	<p>Darkzeir0: https://www.instagram.com/darkzeir0/</p> <p>Tayse Fernandes: https://www.instagram.com/mistressatana/</p> <p>Piter Salvatore: https://www.instagram.com/pitersalvatoreautor/</p> <p>Amanda Muniz: https://www.instagram.com/matintaofficial/</p> <p>Oh My Goth BR: https://www.instagram.com/ohmygoth_br/</p> <p>Goth Videos: https://www.instagram.com/goth_videos/</p> <p>Mafe: https://www.instagram.com/mafeweber/</p> <p>Alexia Raupp: https://www.instagram.com/tsukuyomiii/</p> <p>Ingrid Rivarolo: https://www.instagram.com/ingrid_rivarolo/</p> <p>Laura Machado: https://www.instagram.com/juonlaura/</p> <p>Luara Reisinger: https://www.instagram.com/luara.reisinger/</p>
<p>Crescimento de marcas e confecções de moda gótica brasileiras</p>	<p>Loja Reversa: https://lojareversa.com.br/</p> <p>Sweet Sam: https://www.lojasweetsam.com.br/</p> <p>Spookies: https://www.spookies.com.br/</p> <p>Gargulia: https://www.gargulia.com/</p> <p>Lua Ateliê: https://www.instagram.com/luaateliebr/</p> <p>Obscurium Store: https://obscurium.lojavirtualnuvem.com.br/</p> <p>KSCHEPIS Store: https://www.kschepistore.com.br/</p> <p>Dark Alien: https://darkalien.com.br/</p> <p>Jack Abóbora: https://jacksabobora.lojavirtualnuvem.com.br/</p> <p>Dark Sabbath: https://www.lojadarksabbath.com.br/</p> <p>Loja Black Masses: https://www.instagram.com/lojablackmasses/</p> <p>Dark Fashion: https://www.lojadarkfashion.com.br/</p> <p>Casa de Nevora: https://casadenevora.com.br/</p> <p>Auxtera Dark Store: https://www.instagram.com/auxteradarkstore/</p> <p>Eskrota Store: https://www.instagram.com/eskrotastore/</p> <p>November Wind: https://shopee.com.br/thaiseduardagonzales</p>
<p>“Retorno” e aumento das festas e shows góticos no eixo Rio X São Paulo</p>	<p>Darkwave Brasil: https://www.instagram.com/darkwave.brasil/</p> <p>Desolate Party: https://www.instagram.com/desolateparty/</p> <p>Onda Escura: https://www.instagram.com/ondaescurabrasil/</p> <p>Goth Box: https://www.instagram.com/festa_goth_box/</p>

	<p>Bauhaus Post Punk Party: https://www.instagram.com/collegerockparty/ Spirits Garden: https://www.instagram.com/spirits_garden/ Madame: https://www.instagram.com/madameclub/ Projeto Via Underground: https://www.instagram.com/projetoviaunderground/ Deathcave: https://www.facebook.com/deathcavetributo?locale=pt_BR Festa Subterrânea: https://www.instagram.com/subterranea festa/ Necromancia: https://www.instagram.com/necromanciaclub/</p>
<p>Festivais de música gótica e oitentista ou que incluem bandas do gênero</p>	<p><i>M'era Luna</i> (DE): https://meraluna.de/de/ <i>Cruel Word Iest</i> (EUA): https://cruelworldfest.com/ <i>Darker Waves</i> (EUA): https://www.darkerwavesfest.com/ <i>Sick New World</i> (EUA): https://www.sicknewworldfest.com/ <i>Primavera Sound</i> (BR): https://www.primaverasound.com/pt/sao-paulo <i>Wave Festival</i> (BR): http://www.waverecordsmusic.com/wave-festival.html <i>WoodGothic</i> (BR): https://www.festivalwoodgothic.com/ <i>Lokerse Feesten</i> (BE): https://www.lokersefeesten.be/nl/line-up/ Entremuralhas (PT): https://fadeinaacultural.com/entremuralhas-2/extramuralhas-2023/bilhetes-alinhamento-horarios-tickets-line-up-schedule-2/ <i>The Unconvention</i> (EUA): https://www.theunconventionnj.com/</p>

Fonte: Elaborado pela autora.

Ao olhar para a diversidade e variação dos fenômenos colecionados, seja por seus formatos ou alcances, entendi que para viabilizar a existência da tese de maneira não só satisfatória, mas com qualidade, era necessário focar nos fenômenos que estivessem em consonância com o caráter massivo do Darkpop, conceito que proponho. Assim, entre os fenômenos principais (Quadro 1), selecionei aqueles que apresentavam o maior alcance, capilaridade e desdobramentos. Destacando-se por sua complexidade e riqueza de articulações e desdobramentos, o fenômeno com maior potencial exploratório na busca por compreender o Darkpop é a série Wandinha (2022).

Ademais, antes de começar a desbravar o lado sombrio da cultura pop através desse fenômeno, é importante lembrar que um fenômeno Darkpop circula pelos ambientes digitais, transcende as telas e ganha vida em outros aspectos do cotidiano das pessoas. Seja através do consumo de produtos relacionados, do engajamento nas redes

sociais ou da participação em eventos e shows, ele gera efeitos para além do ambiente online. Outra observação válida é que, por exploramos um circuito, os fenômenos podem se conectar uns com os outros, gerar novos fenômenos e se desdobrar em formas distintas de reprodução de maneira transmidiática.

5.2. ARQUEOLOGIA DO ESPECTRO GÓTICO E OS FANTASMAS EM FORMA WANDINHA

A série de comédia de terror *Wandinha* (*Wednesday*), permeada por elementos de mistério e sobrenaturalidade, foi lançada em novembro de 2022 pela plataforma de *streaming Netflix*. *Wandinha* é, também, nosso primeiro fenômeno Darkpop identificado, conforme indicado no Quadro 1, cujas capilaridades serão apresentadas em conjunto com a escavação. A trama se inicia com a transferência da personagem principal para a Escola Nunca Mais (*Nevermore Academy*). O motivo é sua retaliação a um episódio de *bullying* sofrido por seu irmão: Wandinha joga piranhas na piscina do antigo colégio onde estavam os agressores.

Figura 3. Wandinha, a série (2022)



Fonte: Netflix, 2022.

Ao se mudar para esse novo ambiente, que, de acordo com as expectativas de sua família, deveria ser mais adequado às suas características peculiares, Wandinha se

empenha em aprimorar suas habilidades psíquicas. Simultaneamente, ela se envolve na resolução de uma série de crimes brutais que assolam a cidade e que parecem ter uma origem sobrenatural. Além disso, a protagonista busca desvendar o mistério que envolveu seus pais há 25 anos na mesma escola. A trama também aborda os complexos relacionamentos interpessoais que Wandinha precisa enfrentar enquanto vive em *Nevermore*.

Quadro 3 - Ficha de informações da série Wandinha (2022)

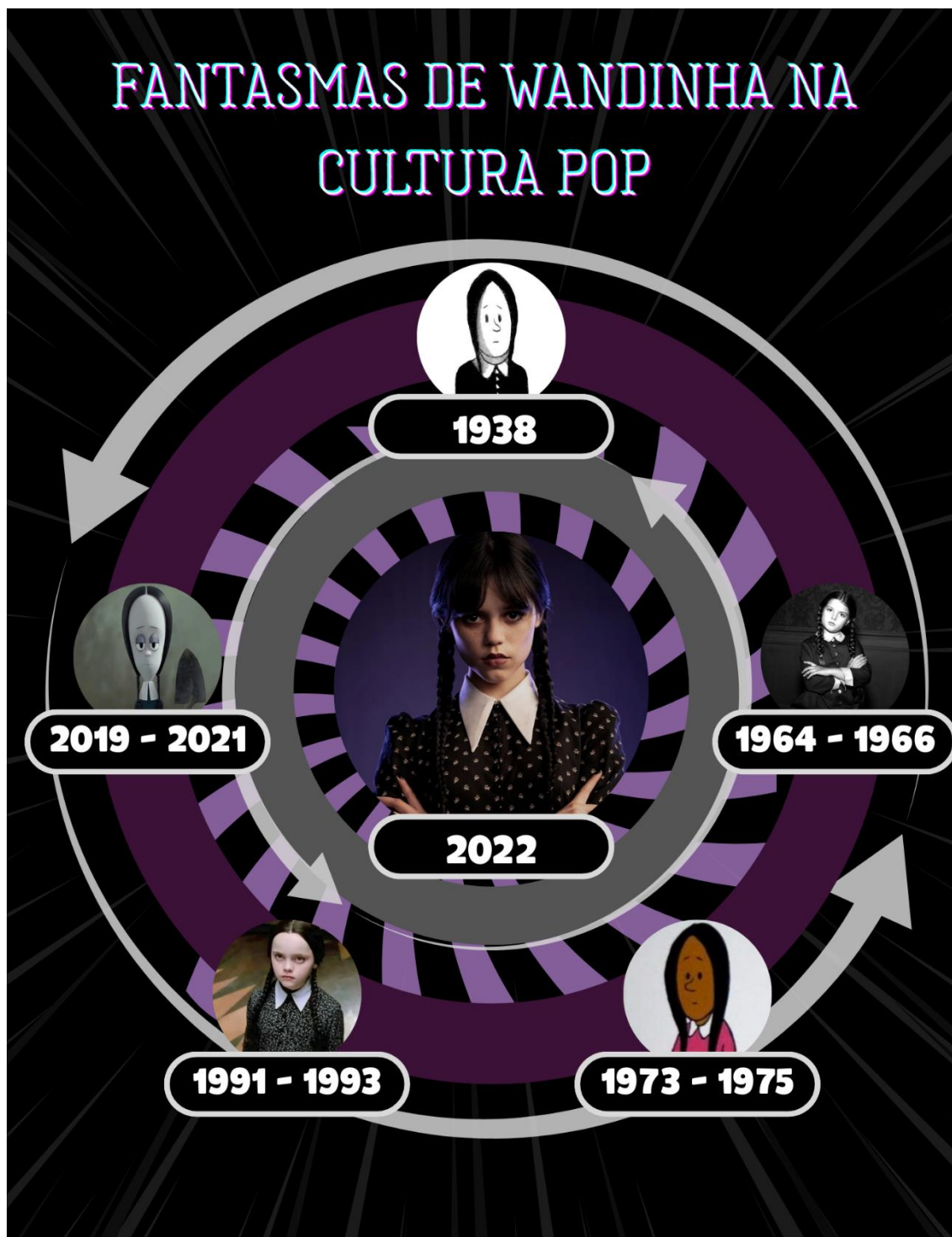
WANDINHA	
Diretor/Autor:	Tim Burton; Gandja Monteiro
Ano de lançamento	2022
Temporadas	1-
Distribuição	Netflix (<i>streaming</i>)
Gênero	Série de comédia de terror; fantasia; infanto-juvenil.

Fonte: elaborado pela autora.

A partir dessas primeiras informações, começamos o processo de escavação. Como anteriormente estabelecido, buscamos, neste primeiro momento, os fantasmas anteriores, ou seja, por outras aparições de Wandinha na cultura pop.

O primeiro lastro que seguimos é o conhecimento notório de que Wandinha não é uma personagem nova na cultura pop. Na verdade, suas histórias, aparência e personalidade, bem como as de sua família, são revisitadas de tempos em tempos em produtos da mídia literária e audiovisual. Sua primeira aparição foi em 1938, com a publicação de uma charge de Charles Addams que retratava a “Família Addams”, da qual a personagem é a filha mais velha. A Família ressurgiu na cultura pop por meio de uma série televisiva que foi exibida entre os anos de 1964 e 1966. Wandinha volta às telas, junto com sua família, em 1973 na série animada *A Família Addams*. Duas décadas depois, em 1991 e 1993, a personagem ganha destaque em uma sequência de filmes intitulados *A Família Addams 1* e *A Família Addams 2*. Novas adaptações para o cinema ocorreram em 2019 e 2021, desta vez no formato de filmes de animação que, mais uma vez, retratavam Wandinha e sua família. Por fim, o fenômeno do qual partimos, a série *Wandinha* (2022), coloca a menina Addams em destaque como personagem principal da história.

Figura 4 - Mapa mental de fantasmas de Wandinha na cultura pop



Fonte: elaborado pela autora.

A figura acima representa o mapa mental que conecta as encarnações de Wandinha a partir de sua repetição mais imediata: própria imagem da personagem. A partir dela, procedemos à escavação das camadas contidas em suas roupas, cor de pele e idade, uma

vez que essas características, repetidas com variações em cada fantasma, nos oferecem fragmentos de narrativa que podem ser articulados para contar a história da personagem e, também, do gótico. Além da imagem, os fantasmas de Wandinha encarnam em meio às narrativas de cada produto de mídia no qual se manifestam. Os quadrinhos originais apresentam traços da personalidade incomum de Wandinha que são aprofundados nas adaptações seguintes, destacando-se sua qualidade de *outsider*, ou de “menina estranha”, que serve como ponto de partida para as histórias contadas sobre ela nas animações e filmes.

É importante ressaltar que, assim como em uma teia de aranha os fios se conectam para formar o todo, o mesmo também ocorre com as escolhas tomadas pelo cartunista e pelos diretores que adaptaram a personagem ao longo das décadas. Uma vez que os símbolos, signos e cores escolhidos para compor sua imagem expressam visualmente a personalidade e as narrativas que lhe são atribuídas, esses criadores também serão considerados na escavação.

Por fim, na preparação para elaboração da narrativa histórica sobre Wandinha, consideramos ainda as relações das características dos fantasmas com o espectro do gótico, conforme o quadro abaixo:

Quadro 4 - Identificando e caracterizando fantasmas

OS FANTASMAS E O ESPECTRO			
FANTASMA	REPETIÇÕES	DIFERENÇAS	RELAÇÃO COM O ESPECTRO
A Família Addams (Quadrinhos)	-	-	Presença do macabro e da violência; atmosfera sombria; o Outro monstruoso.
A Família Addams (Série televisiva)	Caracterização e figurino; personagem infantil; integra o núcleo familiar;	Etnia caucasiana; desenvolvimento da personalidade pela fala e atuação possibilitada pelo formato.	Atmosfera sombria; o Outro monstruoso.
A Família Addams (Animação infantil)	Caracterização e figurino; personagem infantil; integra o núcleo familiar;	Etnia latina com mudança no tom de pele da personagem; vestido rosa ou azul.	Outro monstruoso; criaturas fantásticas; símbolos referentes ao macabro e o romântico.
A Família Addams 1 e 2 (Filmes)	Caracterização e figurino; integra o núcleo familiar;	Etnia caucasiana; a personagem está	Presença do macabro e da violência; comédia de

		entrando na adolescência; personalidade mais sóbria, irônica e forte; o vestido preto ganha estampas e as unhas esmaltes.	horror; o Outro monstruoso; inadequação.
A Família Addams 1 e 2 (Filmes de animação)	Caracterização e figurino.	Personagem ganha protagonismo; etnia indefinida (pele cinza); personalidade em formação, busca por integração e identificação; relação da personagem com a bruxaria.	Integração dos símbolos do gótico, do macabro e das criaturas no cotidiano, com ênfase nas relações entre o estranho e o “normal”.
Wandinha (Série em <i>streaming</i>)	Caracterização.	Personagem ganha protagonismo; etnia latina; personagem adolescente; o vestido preto ganha nova estampa e texturas e varrições entre uniformes e roupas de festa; alergia a cores; explícita relação da personagem com a figura da bruxa; poderes psíquicos;	Presença do macabro; o Outro monstruoso; ambientação de conto de fadas de terror com influências medievais e vitorianas; cores, texturas e variações estéticas.

Fonte: elaborado pela autora.

A partir das narrativas insurgentes desses fragmentos coletados, será possível elaborar uma narrativa que considere as nuances e camadas das conexões entre os fantasmas que compõem a personagem Wandinha e o espectro gótico, o que faremos no item a seguir.

5.3. UMA NARRATIVA DO GÓTICO ASSOMBRADO PELOS FANTASMAS DE WANDINHA

A Família Addams é um conjunto de personagens criados por Charles Addams (1912 – 1988), autor e cartunista conhecido por seu estilo de vida, na época considerado excêntrico, mas que hoje podemos identificar como gótico. Na infância, Charles gostava de entrar em casas abandonadas, consideradas macabras e assombradas, e visitar cemitérios. Quando adulto, se formou em artes pela *Grand Central School of Art*, em Nova York, e pouco depois iniciou uma parceria de quase seis décadas com a revista *The*

New Yorker. Na revista, foram publicadas suas histórias em quadrinhos, que se tornaram populares pelo tom sombrio e elementos de horror.

Embora boa parte do trabalho de Addams não tenha esse tom sombrio, o conjunto de suas publicações mais sinistras e sombrias, em associação com sua imagem pública, impulsionou sua fama de “Van Gogh dos Ghouls”, “Bela Lugosi dos Cartunistas”, “guru dos cemitérios” e “catalisador do Gótico Americano” (Davis, 2021). O estilo de vida gótico de Charles Addams era conhecido por suas excentricidades, tais como a decoração gótica de sua casa — com puxadores em formato de morcegos, teias de aranha decorando as paredes, crânios e armaduras — e, ainda, seu terceiro casamento, celebrado em um cemitério de animais próximo à sua casa, onde o casal também fazia frequentes piqueniques (Davis, 2021).

O peculiar estilo de vida gótico de Charles Addams, porém, não ficou restrito às fofocas e biografias, sua forma de viver se traduziu em seu trabalho, em especial com *A Família Addams*. Os Addams são personagens que, inicialmente, Charles criou de forma separada e que apareciam em suas charges sem nomes ou desenvolvimento de personalidades. A primeira foi uma mulher pálida, magra, com longos cabelos pretos assim como seu vestido. Outros personagens foram criados aos poucos, em quadrinhos diferentes e, em 1938, o primeiro quadrinho os retratando em conjunto, como uma família, foi publicado. O sucesso que se seguiu pode levar a crer que a família foi a maior publicação de Addams mas, na verdade, em quantidade, apenas 150 de suas aproximadamente 1300 charges retratam esses personagens.

Figura 5 - Charles Addams e a Família Addams



Fonte: Macabra, 2021.

O horror e o gótico na obra e vida de Charles Addams ganham popularidade nos anos 1930 e retornam aos holofotes da cultura popular em 1964, com uma adaptação para a televisão. Produzida por David Levy e transmitida pela emissora estadunidense ABC, a série foi ao ar entre 1964 e 1966 e contou com o acompanhamento próximo do próprio Charles Addams. Nesse momento, ele deu à família o seu sobrenome, para que os telespectadores pudessem identificar que aqueles na televisão eram os personagens que há mais de vinte anos apareciam em seus quadrinhos. Foi também na criação da série que os personagens receberam seus nomes e as características gerais de suas personalidades.

Gomez, o pai multimilionário de olhos sombrios e aparência boba; Morticia, sua esposa, uma bruxa atraente, mas de semblante severo e distante. Ambos se amam apaixonadamente, chamando um ao outro de "*cara mia*" (italiano para "meu amor"). A filha deles, Vandinha (Wednesday), e o filho, Feioso (Pugsley), são crianças que frequentemente se torturam e matam um ao outro, mas sem causar danos permanentes. Funéreo (Uncle Fester), é um bicho-papão que gosta de ser torturado e consegue gerar energia elétrica colocando uma lâmpada na boca. Para a série, o cartunista mudou o conceito do Mãozinha (Thing), que, passou de uma criatura horrenda demais para ser vista, e que, por isso, os leitores conseguiam enxergar apenas uma de suas mãos, para

uma mão desmembrada. Já o Primo Itt (Cousin Itt), foi criado pelo produtor David Levy para a série, tornou-se parte do cânone da família nas adaptações seguintes.

Figura 6 - A Família Addams na televisão (1964)



Fonte: Compilação da autora.

O seriado televisivo *A Família Addams* desfrutou de sucesso durante um breve período, estendendo-se ao longo de duas temporadas. O programa se destacou significativamente em relação às demais comédias televisivas da época, as quais frequentemente retratavam famílias convencionais, enfatizando um humor mais leve e a promoção de valores sentimentais. Em contraste, *A Família Addams* se concentrou na dinâmica peculiar de um grupo de parentes que, de forma macabra, demonstravam seu afeto ao torturar uns aos outros. Tal comportamento, que em circunstâncias usuais seria alvo de desaprovação por parte de pais e censores, na série escapou das críticas e cativou o público. O programa ganhou notoriedade entre o público jovem, que o acolheu com entusiasmo por seu senso de humor mórbido e surreal, além de seus personagens excêntricos, que não buscavam dar lições de moral no espectador. A icônica música-tema, composta por Vic Mizzy, contribuiu para a atmosfera cativante da série e foi reproduzida e atualizada nas adaptações seguintes.

Os Addams foram retratados como indivíduos frequentemente considerados estranhos e amedrontadores por seus vizinhos e visitantes, o que acrescentava um elemento de atração para os telespectadores que também se sentiam marginalizados. Apesar de sua natureza aparentemente assustadora, excêntrica, misteriosa, assustadora e totalmente esquisita, os membros dessa família fictícia eram personagens amigáveis e cativantes que sequer percebiam a própria estranheza. Além disso, o núcleo familiar era caracterizado por laços estreitos, sendo que Gomez e Morticia demonstravam uma

sensualidade mais evidente em seu casamento em comparação com a maioria dos casais de séries televisivas da época nos Estados Unidos. Eles também se defendiam mutuamente e protegiam seus filhos. Esses elementos, em especial a ênfase nas relações familiares e as reprises dos episódios após o fim da série, contribuíram significativamente para a duradoura presença da Família Addams na consciência pública e na cultura popular.

Na década seguinte, em 1973, o estúdio de desenhos animados *Hanna-Barbera* produziu uma nova adaptação da família. Após aparecerem como participações especiais em um episódio da animação *Scooby-Doo*, a Família Addams se tornou uma demanda do público e ganhou uma série animada própria, transmitida nas manhãs de sábado de 1973 a 1975 na *NBC*. Em contraponto à série original, que se passava majoritariamente na mansão dos Addams, essa animação os levou para a estrada, em uma jornada pelos Estados Unidos a bordo de seu sinistro trailer de estilo vitoriano — muito semelhante à mansão da família. Ao longo do caminho, eles fazem paradas e, por causa de seus interesses peculiares e maneirismos incomuns, causam tumultos por onde passam. Os episódios também retratam a família como ingênua, sempre disposta a confiar em pessoas que não são confiáveis, o que frequentemente os envolve, sem que percebam, em esquemas criminosos. Ocasionalmente, porém, eles também ajudam aqueles que realmente precisam e que cruzam seu caminho.

Figura 7 - Animação "A Família Addams" (1973)



Fonte: Compilação da autora.

A Família Addams foi adaptada para o cinema em 1991, em filme homônimo. Para Miserocchi (2021), o longa dirigido por Barry Sonnenfeld e com Charles Addams como um dos roteiristas, foi um sucesso tão estrondoso que reviveu a família para toda uma nova geração que se encantou com sua estranheza. Na trama, a história começa quando

um advogado ganancioso, chamado Tully Alford, e sua cúmplice, Abigail Craven, chegam à mansão dos Addams alegando que o tio Funéreo, irmão desaparecido de Gomez, está vivo e precisa ser encontrado para reivindicar sua herança. No entanto, o suposto Funéreo não se lembra de sua vida passada e se adapta bem à dinâmica da família, o que levanta suspeitas sobre suas verdadeiras intenções. Conforme a trama se desenrola, Gomez e Morticia tentam se adaptar e acolher o irmão, mesmo quando suspeitam das intenções do advogado Tully e de Abigail. O filme culmina em uma emocionante e engraçada resolução que reafirma o amor e a lealdade dentro da família. *A Família Addams* (1991), é conhecido por seu humor sombrio, estilo visual gótico e um elenco talentoso que inclui Raul Julia como Gomez, Anjelica Huston como Morticia, e Christopher Lloyd como Funéreo. O filme captura a essência da série original e dos quadrinhos, celebrando a estranheza e a excentricidade da família de maneira divertida e cativante.

O foco do filme está sobre os irmãos e na relação de Funéreo com os outros membros da família, especialmente Gomez. No entanto, é a partir dessa adaptação que a personagem Wandinha ganha maior destaque, devido às suas cenas marcantes. Nesse filme, Wandinha Addams, interpretada por Christina Ricci, prepara um esquete com Feioso, para apresentar no teatro da escola. Na cena, os dois, vestidos de piratas, encenam uma luta de espadas. Conforme se atacam, falsas feridas começam a jorrar sangue sobre o palco e a plateia. A cena termina com a falsa morte de Wandinha, cuja garganta foi cortada, e com os aplausos entusiasmados da família Addams, enquanto os demais pais presentes assistem a tudo, perplexos e sujos de sangue falso.

Figura 8 - Apresentação de Teatro das Crianças Addams, em "A Família Addams" (1991)



Fonte: extraído do filme A Família Addams (1991) pela autora.

A personalidade excêntrica e sombria da personagem, que assustou professores e alunos, retorna na continuação do filme. Lançado em 1993, *A Família Addams 2* (ou *The Addams Family Values*), conta a história de Debbie Jellinsky, uma assassina em série de maridos que se infiltra na mansão dos Addams como babá para seduzir Gomez, matá-lo e ficar com toda a herança. Sem sucesso em sua empreitada para seduzir o patriarca, Debbie se volta para Funéreo, com quem se casa e planeja o assassinato.

Em paralelo à trama principal, os pré-adolescentes Wandinha e Feioso são enviados para um acampamento de verão por influência de Debbie, e lá se unem com um grupo de crianças desajustadas, excluídas pelas crianças “modelo”. O grupo de desajustados é composto por personagens que representam, de modo estereotipado, *nerds*, imigrantes, adolescentes gordos e fora do padrão social. No filme, eles fazem ao grupo de adolescentes sorridentes, loiros e entusiasmados que são os “modelos” ideais. Wandinha lidera o grupo em um plano de vingança contra os outros adolescentes e os monitores do acampamento, que culmina em uma revolta durante a apresentação de uma peça de teatro.

Figura 9 - Apresentação de Teatro das Crianças Addams, em "A Família Addams 2" (1993)



Fonte: extraído do filme A Família Addams 2 (1993) pela autora.

A peça buscava retratar, de maneira insensível e colonizadora, a história do Dia de Ação de Graças, demonstrando a “bondade” e “boa vontade” dos colonizadores em receber e “perdoar” os indígenas após os conflitos que os fizeram perder suas terras e família. As crianças "padrão" do acampamento interpretam os colonos, enquanto o grupo dos excluídos, do qual os Addams fazem parte, é escalado para o papel dos indígenas.

Figura 10 - Apresentação de Teatro das Crianças Addams, em "A Família Addams 2" (1993)



Fonte: extraído do filme A Família Addams 2 (1993) pela autora.

Em um monólogo crítico sobre a peça, Wandinha destaca as consequências que a colonização impôs aos povos indígenas estadunidenses e se recusa a sentar e a participar do banquete cenográfico. Em vez disso, ela lidera uma revolução. Os excluídos ateiam fogo ao cenário, amarram os monitores e as crianças "padrão" e, por fim, tomam para si a mesa do banquete, enquanto os "colonizadores" assistem a tudo, amordaçados.

Figura 11 - Apresentação de Teatro das Crianças Addams, em "A Família Addams 2" (1993)



Fonte: extraído do filme A Família Addams 2 (1993) pela autora.

Na dupla de filmes noventistas, a personagem Wandinha ganha maior destaque e caracterização, com atributos de personalidade que viriam a inspirar as adaptações

futuras. A personalidade sombria, sádica, sagaz e quase apática da menina Addams fez dela um ícone tanto da cultura pop quanto da cultura gótica. A menina que não sorri, na verdade, esboça pequenos e sarcásticos sorrisos cada vez que uma de suas armações homicidas e incendiárias funcionam.

No ano de 2010, a Família Addams foi adaptada novamente, mas, desta vez para o formato de musical. Em abril daquele ano, estreou, no tradicional palco da Broadway, em Nova York, a peça *The Addams Family: A New Musical*, que posteriormente foi filmada com seu elenco original e lançada em DVD no dia 8 de junho de 2010. A peça percorreu o território estadunidense no ano de 2011 e, em 2013, estreou em Sydney, na Austrália. No Brasil, o musical ganhou uma adaptação que estreou em março de 2012, na cidade de São Paulo.

Figura 12 - Cartazes das adaptações estadunidense e brasileira



Fonte: Imagens de divulgação.

A adaptação musical brasileira trouxe uma história original na qual Wandinha se apaixona por um garoto “comum”, Lucas, e o leva, junto com seus pais, para um jantar na mansão Addams. A história explora, como de costume, o contraste da sombria família frente às famílias tradicionais, as relações de amor e companheirismo entre seus membros e o crescimento e amadurecimento dos filhos.

Novas adaptações da Família Addams aconteceram nos anos 2019 e 2021, no formato de longa-metragem de animação. O filme de 2019 foca na relação entre Wandinha e Morticia, enquanto explora a ideia de diversidade e diferença em uma cidade fictícia na qual todas as casas e todos os moradores devem ser e se comportar da mesma maneira. Nesse filme, Wandinha torna-se amiga de Parker, uma menina que sofre *bullying* no colégio e, a partir dessa amizade, ambas exploram o universo uma da outra.

Figura 13 - Posters de Divulgação dos Filmes "A Família Addams" 1 e 2 (2019 - 2021)



Fonte: Imagens de divulgação, Universal Studios.

As produções cinematográficas foram sucessos de bilheteria, angariando legiões de fãs apaixonados pela família. Com o alcance nacional e internacional, os membros da família, tanto coletivamente quanto individualmente, expandiram seus horizontes comerciais, licenciando produtos que variavam desde perfumes e serviços de telefonia internacional e revistas e uísque japonês (Miserocchi, 2021, p.16). No entanto, foi a série

Wandinha (2022) que não apenas renovou o interesse pela família, mas renovou o público e a *fanbase* dos Addams e da própria personagem.

A narrativa da série desloca a abordagem dada tanto a Wandinha, quanto aos demais personagens de Charles Addams, que até então atendiam à dinâmica de serem os estranhos, os Outros, em meio a pessoas comuns que os tratavam com. Na série televisiva, Wandinha vai para um local no qual outros “Outros” estão reunidos por suas excepcionalidades, sejam elas poderes místicos e sobrenaturais ou sua natureza monstruosa de lobisomem, vampiro, sereia ou gárgula. Como visto anteriormente, o Outro e os monstros são alegorias nas histórias góticas, de ficção científica ou de horror, que compõem uma manifestação simbólica do que é reprimido ou marginalizado pela sociedade. O "Outro" é frequentemente personificado por figuras que representam grupos sociais ou indivíduos considerados fora do padrão ou desviantes em relação à norma social dominante.

Figura 14 - Alunos da Escola Nevermore (*Wandinha*, 2022)



Fonte: Vlad Cioplea, 2022.

Narrativas e representações do “Outro” são recorrentes na obra de Tim Burton, sendo a série seu primeiro projeto televisivo, no qual ele desenvolve o conceito e dirige quatro dos oito episódios da primeira temporada. Os demais episódios são dirigidos por James Marshall e Gandja Monteiro. Assim como Charles Addams, o estilo de vida e os gostos de Tim Burton influenciam e se expressam nas escolhas estéticas e narrativas de

sua obra; sua estética distinta é identificada como estética “burtonesca”. Para Carla Soares (2008), essa denominação própria é aplicável, uma vez que a filmografia de Burton forma um conjunto coeso que compartilha marcas estéticas, temáticas e narrativas.

Figura 15 - Diretor Tim Burton



Fonte: Tim Burton por Amy Sussman, 2022.

Timothy Walter Burton ou Tim Burton (1958 -) foi uma criança introspectiva, enfrentando, por consequência, obstáculos nas interações sociais. Sua busca por escapar da realidade cotidiana desaguou em hábitos de leitura de ficção gótica e contos de fadas, bem como do consumo de filmes de ficção científica e de terror de baixo orçamento — elementos que exerceram substancial influência sobre seu processo criativo e estética. Sua vida pessoal não é tão exposta como foi a de Charles Addams, no entanto, sua figura pública e midiática é fortemente associada à sua estética gótica. A obra de Tim Burton remonta ao contexto de século XX pintado por Carla Soares (2008): um mundo cheio de paradoxos no qual a internet, enquanto “aldeia global”, possibilita ampliar relações ao mesmo tempo em que há um crescente sentimento de solidão individual e ausência de privacidade, no qual o gótico prospera ao expressar esteticamente tais anseios.

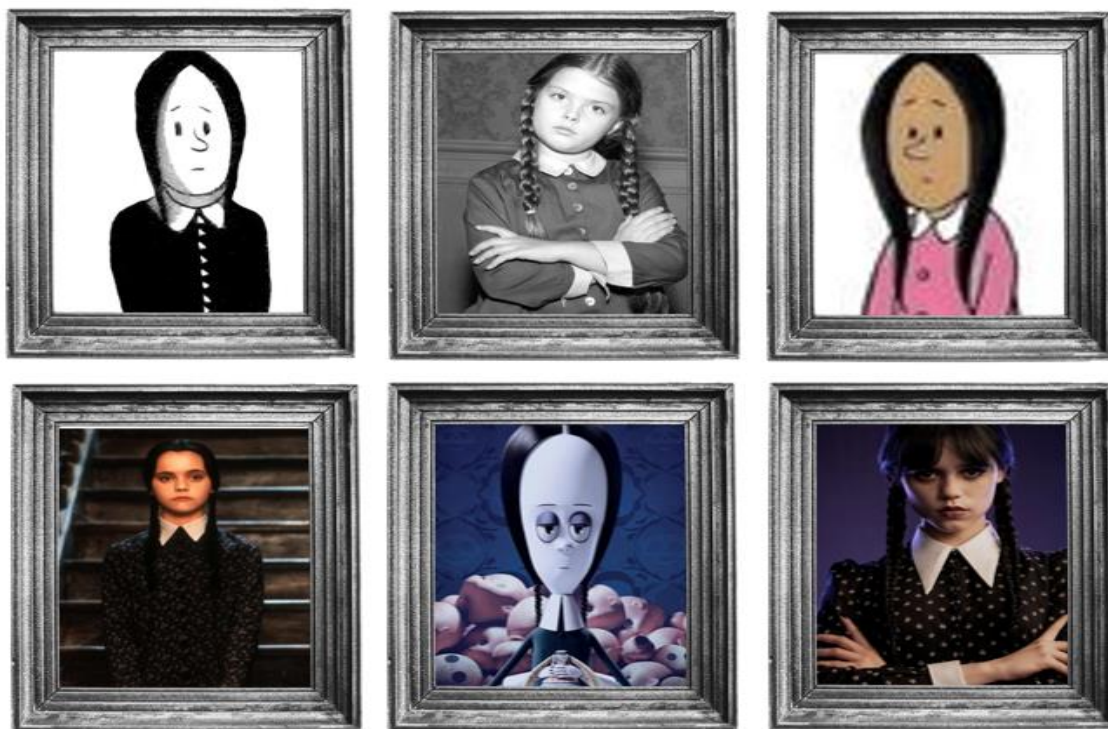
O cinema de Tim Burton se apresenta, então, como um conjunto de obras cujos referenciais estão imagetivamente reproduzindo, criando e ressignificando os símbolos

góticos. Ao mesmo tempo, suas narrativas e personagens existem em mundos góticos criados para eles, e em seu dia a dia, em suas vidas e formas de viver, estão condensados esses mesmos elementos.

Tanto a Família Addams quanto as obras e a estética de Tim Burton fazem parte de uma extensa e complexa rede de representações audiovisuais do gótico na cultura pop ao longo dos anos. Ambas as produções compartilham uma estética singular que celebra o estranho, o sombrio e o excêntrico, ao explorar o lado sombrio e, muitas vezes, humorístico da vida e abordar questões de identidade, aceitação e a relação entre o indivíduo e a sociedade. Essas representações góticas não apenas cativam o público, mas também permitem uma reflexão mais profunda sobre a complexidade da experiência humana e as margens da normalidade. É o que acontece em *Wandinha*.

Wandinha é uma personagem presente na cultura pop há pelo menos oitenta e cinco anos, desde a publicação do primeiro quadrinho que reuniu a família Addams. Nesses anos, apareceu como personagem de quadrinhos, animações, charges, filmes e série televisiva. Cada adaptação representou uma atualização da personagem, tanto para o formato de mídia quanto para os tempos nas quais as produções foram idealizadas e realizadas.

Figura 16 - Representações de Wandinha na Cultura Pop



Fonte: Compilação da autora.

Ao olharmos para as representações de Wandinha lado a lado, conseguimos encontrar os elementos estéticos que fazem com que a personagem seja lida como gótica. Isso somente é possível porque ela é uma criação de Charles Addams, um cartunista que extraiu humor e reflexão do sombrio e do macabro, dando seu toque pessoal aos personagens. Não se sabe ao certo se Addams já vivia com “excentricidade” antes de criar a popular família, mas seu estilo de vida — seus hábitos, suas preferências estéticas na moda e decoração — era muito semelhante ao de seus personagens. Charles Addams condensava os elementos estéticos do gótico, seus símbolos, signos e significados, em sua vida e em seu dia a dia antes mesmo que a subcultura gótica se organizasse como movimento social e cultural.

Recordamos que em nossa reflexão, o gótico aparece em três categorias: estética, subcultural e personificada. Tratamos, portanto, da constelação simbólica que identifica o que é gótico, do estilo de vida que se desenvolve a partir da ressignificação desses símbolos na esfera social e dos sujeitos que adotam esse estilo e formam uma comunidade. Nessa esteira, podemos inferir que Charles Addams foi um gótico, que viveu um estilo de vida subcultural e, tanto seu trabalho quanto em sua própria autoexpressão, manifestava a estética gótica. Trata-se de um sistema de retroalimentação e autofagia que a personagem Wandinha passa a representar, especialmente a partir dos filmes da década de 1990 e da série de 2022. Da mesma forma, quando Tim Burton assume a direção criativa do projeto, o gótico de sua obra — já reconhecido por críticos, estudiosos, público e subcultura — acrescenta novas camadas estéticas à criação de Addams e atualiza Wandinha para os anos 2020.

A comédia de terror apresenta a estética gótica de “conto de fadas macabro burtoniano”, com cenários que remetem à arquitetura gótica e vitoriana, mas com uma protagonista moderna: uma jovem mulher, empoderada, corajosa e segura de si. Wandinha, interpretada por Jena Ortega, atende a dois tropos das narrativas ficcionais modernas e do terror: a “mulher moderna além dos padrões” e a “menininha assustadora”. Na narrativa de Wandinha, ambos caminham juntos. Ao contrário das contradições da “criança má”, cuja presença gera destruição, ou da “criança monstruosa”, que representa perigo, a menina assustadora desempenha um papel específico no contexto gótico: ela é a figura por meio da qual a narrativa é perturbada e o elemento gótico se manifesta. Esse tropo surge em personagens femininas que, embora pequenas e jovens, desestabilizam o

que é familiar e doméstico, servindo como base para o desconforto que evocam (Macfarlane, 2023).

O apelo que a menina Addams tem para o público feminino, adolescente e adulto, vem desse papel disruptivo que a personagem desempenha desde as adaptações cinematográficas dos anos 1990. Wandinha quebra a expectativa do que se espera de meninas e mulheres ao se recusar a sorrir e por ser intransigente, tudo isso misturado ao humor do absurdo revestido do sombrio que a cerca. Essas características ressoam com mulheres e meninas na medida em que, na tecitura da narrativa da vida, mulheres são frequentemente vistas como o Outro — e o outro é diferente, assustador e, por vezes, monstruoso, mas também é o que se destaca.

Discutimos anteriormente que o gótico é uma ruptura que se ramifica em múltiplas manifestações, mas cujas linhas de fuga remetem umas às outras e ao próprio tecido social, fazendo com que a diferença não esteja dentro de um esquema paradoxal de gótico vs. normal, mas sim que exista, seja prevista e retorne para a hegemonia. A diferença que faz o Outro ser o Outro, portanto, gera efeitos diversos que podem ser instrumentalizados para abastecer narrativas. Trazendo para a série que estamos explorando, o gótico que torna Wandinha o Outro — assustadora, *outcast*, macabra — é o mesmo que suscita o mistério e o poder das criaturas da noite. Assim, Wandinha cativa o público feminino por ser irreduzível e autêntica, ainda que nos exageros da ficção, emanando uma aura de autoridade e estranheza. A personagem é, ainda, retratada na série como “o Outro do Outro”: de origem latina, alérgica a cores e a mais estranha entre os estranhos. Excluída pelos excluídos, na sua singularidade, Wandinha é a protagonista.

Para além de ser o Outro, a imagem forte de Wandinha, sedimentada na cultura por meio de seu vestido, apresenta camadas de significado que relacionam a personagem à história e à experiência feminina, em especial ao imaginário da bruxa e da bruxaria. Em sua primeira aparição nos quadrinhos, Wandinha era uma criança de cabelos lisos presos em duas tranças, rosto esguio e pálido, vestido preto com gola “*Peter Pan*” e botões brancos, meias e calçados pretos. Quando a personagem reaparece na série televisiva, interpretada por Lisa Loring, o figurino replicava esses elementos. Nas adaptações seguintes houve variações desse mesmo figurino: na série animada de 1973, Wandinha aparece, pela primeira e última vez, com um vestido cor de rosa, com meias brancas e sapatilhas ao invés de botas; nos filmes de 1991 e 1993, o vestido todo preto ganha textura por meio de uma estampa discreta de bolinhas e os punhos brancos não aparecem; nos

longas animados de 2019 e 2021, as tranças da personagem formam uma força caindo por seus ombros, as meias voltam a ser brancas e as botas ganham mais altura em seus canos.

Na série *Wandinha* (2022), a personagem passa por trocas de figurino que deixam de ser apenas variações de suas antecessoras. O traje tradicional ganha uma modelagem mais reta, menos infantil — afinal, na série, Wandinha é uma adolescente —, e a estampa sobre o vestido preto ganha mais destaque para criar textura e contraste. O tradicional vestido de gola se alterna com o uniforme da escola a qual a personagem frequenta, que atendendo à sua condição de alérgica a cores, consiste em um conjunto de saia colegial e blazer listrados em preto e cinza que sobrepõem uma blusa branca com gola e punhos à mostra, gravata, meias pretas e um sapato que remonta ao lançamento de 2021 da marca Prada, o sapato *Monolith*. Outro figurino marcante da personagem na série foi o seu vestido de baile, um design da grife *Aiala*, usado no episódio 4 da primeira temporada, intitulado "*Ai, Que Noite*". Entre as transparências e babados o vestido conta, também, com a gola marcante do figurino tradicional, desta vez, na cor preta.

Apesar das variações ao longo dos anos, o visual-assinatura da personagem permanece sendo o vestido preto na altura dos joelhos, de mangas compridas, gola branca, botões, meia-calça preta, botas de cano baixo, cabelos pretos divididos em duas tranças laterais e rosto pálido. Para além de um visual bem demarcado e consagrado na iconografia da cultura pop, o figurino de Wandinha, em consonância com os estudos de Scholl, Del-Vechio e Wendt (2009) e Costa (2002), é uma composição que conta a história da personagem, comunicando ao público, através de uma narrativa de moda, quem é Wandinha.

Para além de comunicar quem é Wandinha, seu vestido comunica também sobre a história da moda e das mulheres. A gola branca, em contraste com o vestidinho infantil na cor preta, remete à gola Peter Pan que se popularizou e tornou padrão nos vestidos de meninas dos anos 1920, criando uma associação de inocência que persiste até hoje. Na década de 1930, o estilo se tornou popular em casamentos, dessa vez nos vestidos das noivas adultas, complementando vestidos de cetim branco. Apesar de nas décadas posteriores ter aparecido nas diversas formas e complementando estilos como *mod*, *pinup* e gótico, a gola Peter Pan seguiu como um ícone que evoca as ideias de infância, inocência e pureza (Felsenthal, 2012; Khairunnisa, 2014).

Diante deste cenário é possível apontar que Charles Addams, ao criar Wandinha, buscou referências que lembrassem a pureza e a inocência da infância, dando a ela uma roupa popular entre crianças e reforçando a ideia de que ela é apenas uma menina. No

entanto, o elemento perturbador da ordem usado por Addams para lançar sombras sobre a infância e subverter a imagem da uma típica criança de uma família estadunidense da época, reside no limiar entre a bruta realidade e o fantástico sobrenatural no qual estão as bruxas. A subversão da criança enquanto um ser inocente, expressa no vestido de Wandinha, portanto, tem relação com um outro aspecto da história da gola nas roupas femininas estadunidenses, a caça às bruxas nas sociedades puritanas dos Estados Unidos da América.

As mulheres acusadas de bruxaria em Salém foram mulheres vítimas de violência, tratadas e retratadas como selvagens, burras, fracas fisicamente, mentalmente e espiritualmente, sexualmente promíscuas e insaciáveis, rebeldes, insubmissas, sem capacidade de controlar a si mesmas. Essa descrição canônica e bestial contrasta com a domesticação da figura da mulher puritana e com o papel esperado das mulheres a partir do século XVIII naquela região. A construção de uma nova ordem patriarcal exigia mulheres que, por meio da passividade, anulação de seus desejos sexuais e obediência, pudessem servir aos homens, até mesmo como bússola moral (Federici, 2019). Mulheres seguiam no papel de servas da força de trabalho masculina, os corpos femininos passaram a ser controlados não somente pelo medo do fogo, mas também por um ideal de domesticidade.

A caça às bruxas chegou ao fim, mas o mito em torno da figura da bruxa continuou assombrando o imaginário de homens e mulheres pelo globo. Federici (2017), relata que após esse período, muitas mulheres encontraram no resíduo da mística sobrenatural da bruxa uma forma de continuar se sustentando, oferecendo serviços de vidência, encantamentos, venda de poções mágicas e outras formas de magia.

O conceito de bruxaria, e a ideia de bruxa, conforme Russell e Alexander (2008), remonta a um contexto histórico, político e social complexo. Na mistura de folclore com crenças pagãs e cristãs, a heresia surge como elemento essencial na caracterização do que pode ser entendido como bruxaria, prevalecendo a ideia de que, simbolicamente, a bruxaria e as bruxas estariam diretamente ligadas ao Diabo.

O caráter herético e demoníaco das bruxas continuou a ser replicado na cultura popular, estando presente em contos infantis, filmes, histórias em quadrinhos, livros e outros produtos culturais. Tsugami (2019) aponta que foi somente na década de 1960 que um conjunto de situações levou à reinterpretação da figura da bruxa e de sua construção no imaginário popular. Com os movimentos *New Age* e *hippie*, que surgiram nos anos 60 e ganharam força nas décadas seguintes, o misticismo e o esoterismo se popularizaram e

conferiram à ideia de bruxaria um caráter de prática e vivência espiritual adotada por pessoas que estariam trilhando caminhos opostos ao cristianismo (Tsugami, 2019).

Na década de 1970, o movimento feminista buscou na imagem da bruxa uma representação da força feminina, antagonista à estrutura patriarcal, e não mais uma figura vilanizada e condenada. A bruxa ganhou contornos positivos e, desde então, continua a ser um símbolo da luta feminista por sua história, existência e dignidade. Nesse sentido, foram resgatadas como positivas as características que antes condenaram mulheres à tortura e à morte como a sabedoria popular (a "mulher de conhecimentos") e as práticas de cura (a "curandeira") (Federici, 2019).

Acompanhando a crescente difusão cultural da bruxaria, a cobertura midiática de crimes trágicos passou a atribuir à bruxaria e ao (neo)paganismo a pecha de fonte de motivação dos acontecimentos sangrentos. Esses movimentos, em terras estadunidenses, deram origem ao que ficou conhecido como *Satanic Panic* (ou Pânico Satânico), um episódio de pânico moral que marcou a década de 1980 com inúmeras denúncias de supostos cultos satânicos que estariam cometendo crimes violentos em adoração ao Diabo.

Outro movimento, porém, pode ser observado na cultura pop. O pânico moral incitou o interesse geral sobre o tema, que logo começou a aparecer em filmes, séries, músicas e outras produções audiovisuais. No entanto, o que se observa é que a retratação da figura da bruxa e da bruxaria tomou caminhos menos demoníacos — mas não menos hereges. Sob uma perspectiva mais moderna e alinhada à bruxaria como prática espiritual, as bruxas começaram a ser retratadas como mulheres jovens, sem verrugas ou marcas no corpo que sinalizassem seu pacto, e cujos objetivos giravam em torno de combater o mal.

Nessa esteira, os fluxos da bruxaria que vinham permeando a cultura pop desde os anos 1960, culminaram em um interesse acentuado pela temática, que se tornou central para a indústria do entretenimento nos anos 1990. Os filmes, séries, livros, músicas, videoclipes, quadrinhos e tantos outros produtos de mídia produzidos em torno das bruxas — como os filmes *The Craft* (1996) e *Practical Magic* (1998) e a série *Charmed* (1998) — ajudaram a difundir e popularizar, de maneira global, essa nova imagem da bruxa e moderna (Russel; Alexander, 2008; Tsugami, 2019). Desde então, as representações de bruxas oscilam entre o monstruoso e o feminino mágico e empoderado moderno.

Dentro das possibilidades de abordagem, cabe apontar que a imagem demonizada de mulheres vitimadas pela caça às bruxas, porém, ainda é frequentemente explorada na cultura pop, bem como sua relação com a sexualidade e domínio de corpos femininos.

Não é incomum que, em narrativas ficcionais pop, a mulher bruxa perca suas roupas ao longo de seu percurso de acusação, linchamento, julgamento e morte. Perdendo ou tendo arrancadas de si as camadas de roupas que cobrem seu corpo, ora sua pele queima nua em chamas, ora seu corpo nu se junta ao sabá das bruxas em deleite, como acontece na série *Salem* (2014) e no filme *A Bruxa* (2015), por exemplo.

No entanto, Wandinha e seu vestido se encontram em uma interseção entre moda, história e cultura pop que se alinha mais à construção da imagem da “bruxa moderna” oriunda da década de 1990. Ela segue o lastro de produções como os filmes *As Bruxas de Eastwick* (1987), *The Craft* (1996), a saga *Harry Potter* (2001 – 2011), e *A Bruxa do Amor* (2016); bem como séries, tais quais *Sabrina, Aprendiz de Feiticeira* (1996), *O Mundo Sombrio de Sabrina* (2018) e a própria *Wandinha* (2022).

Wandinha, trajada em seu clássico vestido, cria uma imagem que não é apenas um elemento visual, mas salta aos olhos como um poderoso catalisador de emoções que ressoam com o público contemporâneo. A dualidade presente na personagem e seu vestido — inocência infantil e sombria subversão — evoca sentimentos complexos e conflitantes nos espectadores, gerando reações comportamentais que vão desde a repulsa à identificação. A imagem de Wandinha tem o poder de despertar emoções viscerais, comportamentais e reflexivas (Norman, 2008). No nível visceral, o contraste entre a gola branca e o tecido preto cria uma tensão visual imediata. No nível comportamental, o figurino comunica a natureza paradoxal da personagem e a narrativa histórica da moda contida nele. No nível reflexivo, o vestido é um convite para que o espectador mergulhe nas camadas de significados históricos e culturais que ele incorpora.

A “menininha assustadora” desempenha um papel específico: ela é a figura por meio da qual a narrativa é perturbada. Esse tropo se manifesta em personagens femininas que reproduzem a feminilidade, são pequenas e jovens, mas cuja presença nas narrativas góticas contemporâneas desestabiliza o que é familiar, doméstico e fofo, servindo como a base para o desconforto que ela evoca (MacFarlane, 2023).

O apelo que a menina Addams com mulheres adolescentes e adultas de desse papel disruptivo que a personagem desempenha desde as adaptações cinematográficas de 1991 e 1993. Wandinha quebra a expectativa do que se espera de meninas e mulheres ao se recusar a sorrir e por ser intransigente.

Para Mulvey-Roberts (2016), assim como na literatura gótica e adulta, os monstros e personagens monstruosos, aparecem para expressar medos e ansiedades sociais, expondo pontos críticos na cultura e relações. Nas literatura infantil, essa

monstruosidade destaca as “crises culturais” nas quais as crianças estão situadas, como a compreensão de quem são, formação da personalidade, a identificação de diferenças, as mudanças fisiológicas do crescimento e o desafio de se encaixar, ou não, no papel que se espera que uma criança desempenhe ao crescer.

A narrativa de *outcast* apresentada pela personagem, em especial na série de 2022, utiliza o figurino como ferramenta para transmitir visualmente sua mensagem e identificar o lugar que ela ocupa na história, sem deixar de gerar identificação com o público. No caso de Wandinha, essa identificação se deu, majoritariamente, com o público jovem feminino, uma vez que a personagem apresenta um visual que, apesar de infantil, distorce a própria imagem de criança ao trazer, através do gótico e de suas referências, um ar de estranheza. Tal conjunto de elementos estéticos formam a imagem-ícone de Wandinha no imaginário popular e na cultura pop, de forma que as camadas da personagem, hoje, podem ser compreendidas quase que de imediato ao simples vislumbre de seu tradicional “vestidinho”.

Essa ressonância emocional, particularmente forte entre o público feminino jovem, manteve o “vestido Wandinha” um item popular na moda alternativa e muito presente nos guarda-roupas de mulheres góticas ao redor do mundo, que encontram no figurino da personagem uma expressão tangível de suas próprias experiências de não-conformidade e busca por identidade. Se, após o retorno da personagem aos holofotes, por meio do sucesso da série em 2022, seu figurino tradicional se tornou fantasia de carnaval, antes disso ele já vestia incontáveis mulheres de estilos alternativos, identidades subculturais e “bruxas modernas” que, sem precisar emitir palavras para expressar suas identidades, usaram a moda para se expressar com o corpo todo. O “vestido Wandinha” é, portanto, tanto no *underground* quanto no *mainstream*, um símbolo de rebeldia contra expectativas sociais restritivas, evocando sentimentos de empoderamento e identificação.

Figura 17 - Vestido Wandinha na moda alternativa "*kinderwhore*" e gótica

Fonte: Courtney Love por Jeffrey Thurnher, 1994; Killstar, 2023

Essa relação da peça com as (sub)culturas e a moda alternativa está relacionada com o movimento assíncrono dos microcomércios em relação à indústria massiva da moda, que ocorre por meio do consumo subcultural. Na subcultura gótica, por exemplo, a produção das peças é feita por integrantes da comunidade gótica, ou outra subcultura, visando alcançar outros integrantes da mesma comunidade, ou pessoas que circulam pela moda alternativa, a fim de que todos possam ter acesso a produtos diferenciados “de gótico para gótico”, ou “de alternativo para alternativo” (Caetano, 2020b). Esse movimento está em consonância com a ideia de *slow fashion*, uma vez que o consumo deixa de ser rápido e descartável diante da relação que se estabelece entre o usuário, sua identidade e a peça consumida (Fletcher, 2010).

Outro papel relevante que o circuito da moda alternativa desempenha em relação ao vestido Wandinha é o de ser crucial na longevidade e relevância da peça no imaginário popular. O figurino de Wandinha, com sua estética atemporal e rica em significados, demonstra como uma peça de vestuário pode resistir às tendências efêmeras. Sua persistência através de várias décadas e adaptações da personagem demonstra como a moda pode ser um veículo de memória cultural e continuidade histórica.

Para além das dinâmicas comerciais, no âmbito da vivência, expressão e identificação subcultural, o vestido Wandinha movimenta as cordas da identidade e da diferença na construção de identidades pessoais e coletivas, integrando o processo de formação de comunidade a partir do reconhecimento entre os indivíduos. É um recurso de moda e design que destaca e afirma o pertencimento ao grupo por meio de elementos e símbolos compartilhados, incluindo códigos de vestimenta (Caetano, 2020; Miller, 1987; Silvano, 2021).

A heresia do vestido Wandinha não está somente na contaminação da infância com símbolos de bruxaria, mas também na forma como, nas atualizações da cultura pop estadunidense, a indumentária puritana perde camadas e comprimento, ganha cores e profana a modéstia em uma quebra de regras empoderadora. A gola alta e pontuda da indumentária puritana não cumpre mais a função de cobrir pescoços, mas de adornar os vestidos das bruxas e perturbar o julgamento acerca de sua profanação ou inocência. A indumentária puritana se torna o vestido das “bruxas não queimadas”, dentro de uma abordagem crítica da história da caça às bruxas nos EUA.

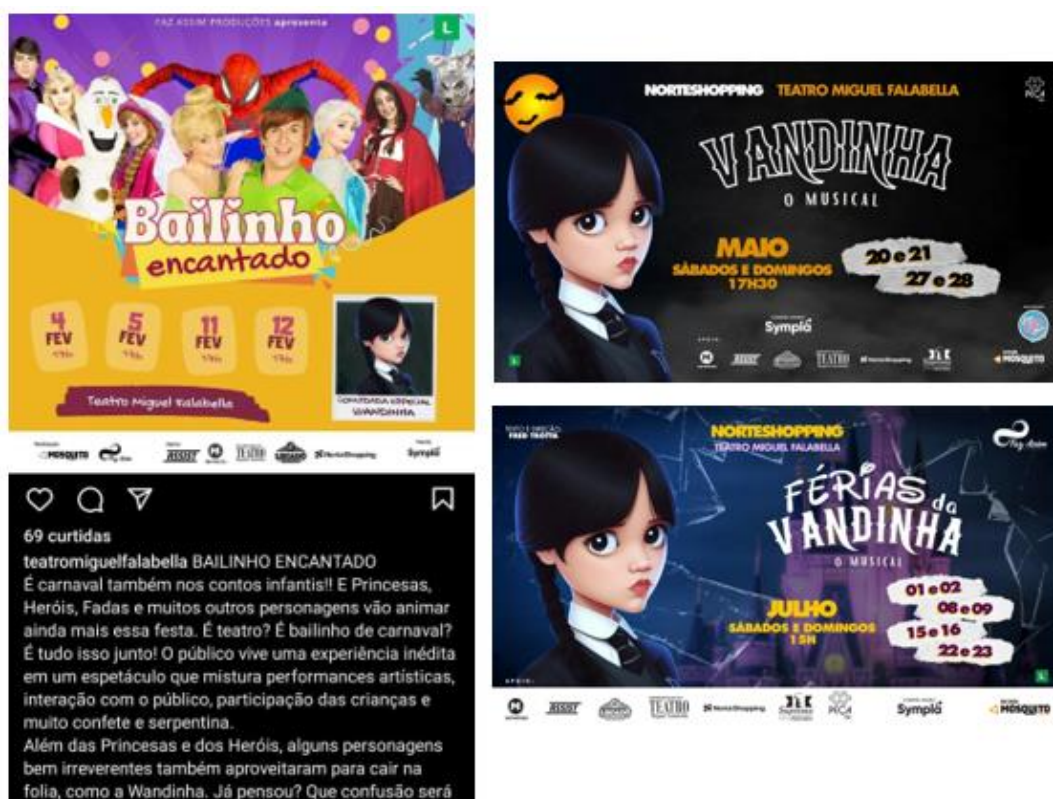
O figurino, portanto, caminha em harmonia com o texto das representações audiovisuais da personagem desde sua criação na década de 1930. Em um mundo contemporâneo marcado pela volatilidade das imagens e pela rapidez das mudanças culturais, o "vestido Wandinha" oferece um ponto de ancoragem, um objeto de significado duradouro que resiste à efemeridade, ao passo em que encapsula o paradoxo da hipermodernidade: a busca incessante pelo novo e efêmero e o desejo de retornar às raízes em busca de autenticidade (Lipovetsky, 2006; 2020). Ele é, ao mesmo tempo, um ícone pop contemporâneo e uma peça que evoca uma longa história cultural, da moda puritana às releituras feministas da figura da bruxa.

A roupa escolhida por Charles Addams para vestir sua menina estranha é pioneira na herética subversão da indumentária puritana na cultura pop e, até os dias atuais, entre reinterpretações, veste tantas outras jovens bruxas na cultura pop e mulheres alternativas pelas ruas.

O “efeito Wandinha” tomou as ruas do Rio de Janeiro no carnaval de 2023. No bloco *Marcha Nerd*, dezenas de “Wandinhas” pularam carnaval ao som de versões em samba de trilhas sonoras de jogos, séries e filmes. Nas ruas da zona norte da cidade — onde moro e circulo —, camelôs vendiam os vestidinhos pretos de gola branca em todos os tamanhos, além de toalhas, canecas e estojos infantis estampados com a foto promocional da série. Me vi diante de um fenômeno do fenômeno: Wandinha, agora, era

amada pelas crianças. Ainda no carnaval de 2023, Wandinha foi “convidada especial” do Bailinho Infantil do teatro Miguel Fallabela, no qual os musicais *Vandinha* e *Férias da Vandinha* também entraram em cartaz, nos meses de maio e julho, respectivamente, como foco no público infantil.

Figura 18 - “Vandinha” no Teatro Miguel Fallabela, Rio de Janeiro (2023)



Fonte: Compilação e captura de tela da autora.

Acredito que o apelo da personagem para com as crianças esteja relacionado à ideia de transgressão sem consequências. Afinal, Wandinha é “má” e confronta pessoas, mas ela é diferente, divertida, e o público gosta dela. Além disso, a presença de monstros e monstruosidades em produtos direcionados ao público infantil tem antecedentes na cultura pop, desde os fantasmas, dementadores, lobisomens, bruxas e bruxos de *Harry Potter*, passando pelo desenho animado e bonecas *Monster High*, até os simpáticos monstros da série de filmes infantis *Hotel Transilvânia*, personagens como Wandinha estão presentes nas narrativas literárias e audiovisuais infantis. Para Mulvey-Roberts (2016), como vimos, a monstruosidade nas narrativas infantis representa as “crises culturais” nas quais as crianças estão situadas.

O efeito do apelo junto às audiências infantis, porém, impactou o mercado de produção e consumo de roupas e brinquedos. Wandinha foi reinterpretada e ganhou nomes como “Vavazinha” e “Bravezinha”, em bonecas cuja aparência se assemelha à da personagem, mas cujos fabricantes não possuem os direitos de imagem.

Figura 19 – Bonecas não licenciadas inspiradas em Wandinha



Fonte: captura de tela e fotos pela autora.

Apesar de compartilhar essa primeira intuição a respeito do assunto, não vou me aprofundar na problemática, uma vez que compreender esse fenômeno em específico exigiria toda uma nova pesquisa. Para mim, no que tange ao Darkpop, o fato de Wandinha ter se tornado um produto infantil — sem que esse fosse seu público-alvo inicial — é um desdobramento do fenômeno principal que gera efeitos no mundo fora das telas.

Para além, do setor infantil, o apelo e popularidade da personagem foi utilizado pela marca de biscoitos *Oreo*, que, no Brasil lançou a promoção "Viagem no Modo Wandinha", que foi válida de 1º de junho a 30 de agosto de 2024. Anteriormente, no setor alimentício, imagens da personagem e série Wandinha também foram utilizadas para ilustrar a campanha de halloween do ano de 2023 da loja de chocolates Kopenhagen, que no ano seguinte, 2024, anunciou ovos de páscoa inspirados na personagem.

Figura 20 - Wandinha no natal e na páscoa da marca Kopenhagen



Fonte: captura de tela pela autora.

No halloween de 2024, a rede de lanchonetes Burger King adotou a Família Addams como tema dos brinquedos em seus lanches infantis, desta vez com Wandinha em sua versão dos filmes de animação de 2019 e 2021.

Figura 21 - Família Addams como tema do Halloween de 2024 do Burger King



Fonte: fotos da autora.

A utilização da personagem em campanhas de marcas consolidadas no mercado nacional é, ao mesmo tempo, resultado e sintoma da popularidade e poder de capilarização do fenômeno Wandinha e seu histórico de fantasmas, A busca pelo licenciamento de figuras da cultura pop, como aponta Santaella (2008), reflete o anseio

da empresa de associar sua marca a objetos com amplo potencial de viralização. Wandinha leva às marcas toda a sua bagagem de encarnações passadas e do espectro gótico, bem como seu apelo com o público infanto-juvenil e feminino. Isso resulta no estabelecimento de uma conexão emocional com os consumidores que se tornam mais empáticos com a marca e, por isso, inclinados a consumir seus produtos (Montigneaux, 2003).

Outro desdobramento do fenômeno Darkpop Wandinha, foi a viralização da cena de dança que foi ao ar no quarto episódio da série, intitulado "Ai, Que Noite". Nele os estudantes da Academia *Nevermore*, a escola para excluídos, participam da festa *Rave 'N' Dance*. Wandinha comparece relutantemente com Tyler Galpin (Hunter Doohan). Enquanto "*Goo Goo Muck*" da banda *The Cramps* toca, Wandinha vai para a pista e faz uma rotina de dança coreografada pela própria atriz, Jena Ortega. A atriz afirmou na rede social *Twitter* que seus movimentos de dança foram inspirados por muitas pessoas, incluindo Siouxsie Sioux, a dança *Rich Man's Frug* de Bob Fosse, Lisa Loring, Lene Lovich, Denis Lavant e imagens de arquivo de góticos dançando em clubes nos anos 1980. O gótico, aqui, aparece também em sua face subcultural e personificada, dado que parte da inspiração para coreografar a cena veio diretamente da cena musical gótica e dos trejeitos e dramaticidade dos movimentos de *Siouxsie Sioux*, considerada um dos maiores nomes da música pós-punk e precursora da moda gótica.

Figura 22 - A icônica dança de Wandinha



Fonte: extraído, pela autora, do episódio 4 da série Wandinha (2022).

O que fez a cena da dança se tornar um fenômeno dentro do fenômeno foi a sua viralização nas redes sociais. A reprodução da cena em vídeos curtos publicados no *TikTok* e no *Instagram* logo se tornou alvo de remixes, e as redes se encheram de adultos e crianças reproduzindo os passos de dança da personagem ao som de "*Goo Goo Muck*". De acordo com o site da *Billboard*⁷, que mede a audiência das músicas, a faixa teve um

⁷ Disponível em: <https://www.billboard.com/pro/netflix-wednesday-dance-scene-goo-goo-muck-synch-worth/>

aumento exponencial de alcance, e no *Spotify* a canção já ultrapassava 70 milhões de reproduções⁸, número muito superior ao de outras músicas da banda *The Cramps* na plataforma. Neste ínterim, a cultura do remix nas redes fez viralizar a mesma cena de dança, porém com o áudio da música *Bloody Mary*, de *Lady Gaga*, que, em setembro de 2023, quase um ano após o lançamento da série, contava com mais de 407 milhões de reproduções⁹.

Além dos efeitos no consumo musical, a viralização da dança de Wandinha causou impacto também na moda. O vestido clássico da personagem, um modelo popular na moda alternativa gótica e *kinderwhore*, que circulava fora do *mainstream* há muitos anos, foi colocado novamente nos holofotes. Com variações, ele influenciou não apenas a moda feminina adulta, mas também a infantil, ainda que nesta última tenha se infiltrado principalmente como fantasia. O vestido usado na cena da dança — uma adaptação de seu visual clássico para o contexto de festa, com mais babados e transparências — inspirou *designs* que foram parar nas araras de lojas de departamento, de moda alternativa e infantis.

Figura 23 - O vestido de festa de Wandinha na série e nas lojas de departamento



Fonte: fotos da autora.

⁸ Verificado pela autora em outubro de 2023 na página da banda *The Cramps* na plataforma de streaming *Spotify*

⁹ Verificado pela autora em outubro de 2023 na página da cantora *Lady Gaga* na plataforma de streaming *Spotify*

Retornando à origem da personagem, conforme a narrativa aqui construída, Wandinha é uma criação de Charles Addams, estadunidense considerado excêntrico por seu estilo de vida que, hoje, pode ser chamado de gótico. O gótico que assombrou a vida de Addams marcou seu trabalho enquanto artista e, através de sua criação, a cultura pop. Wandinha, junto com a Família Addams, foi uma das primeiras manifestações do gótico na cultura popular do século XX e trouxe o sombrio para as relações familiares de forma bem-humorada, ao imaginar uma família oposta ao ideal estadunidense de *traditional american way of life*, característica que acompanha as histórias das personagens até os dias atuais.

Nos anos 1990, os filmes não apenas reforçaram a popularidade da personagem, mas também a adaptaram para um público mais amplo, introduzindo elementos góticos em um contexto ainda mais *mainstream*. A estética gótica da família Addams, com sua paixão pelo sombrio e pelo macabro, refletia a fascinação da sociedade com o sobrenatural e o fantasmagórico, temas que ainda assombram a cultura pop.

Recentemente, a série *Wednesday* (2022) trouxe a personagem de volta ao centro das atenções reinterpretando-a em um contexto contemporâneo e explorando temas psicológicos e sociais. A popularidade da série reflete como o gótico continua a ser uma força cultural relevante, influenciando a moda, a música e outras formas de expressão artística. A adaptação de Wandinha para diferentes mídias ao longo do tempo é um exemplo claro de como o gótico assombra a cultura popular: cada encarnação da personagem reflete e influencia os contextos sociais e culturais de sua época, desde a crítica social dos anos 1960 até a exploração de temas psicológicos contemporâneos que se relacionam com a infância e adolescência.

A adaptação e releitura da personagem e seu universo para diferentes mídias, dos jornais ao *streaming*, fortalece sua capacidade de influenciar o presente de maneira espectral, o que é central para a compreensão de como o gótico assombra a cultura contemporânea. A magnitude da influência e do fenômeno da série *Wandinha* (2022), no entanto, não teve precedentes e tomou de assalto o universo gótico, que prontamente colheu os frutos dessa encarnação bem-sucedida. O amplo alcance da série e a sucessão de fenômenos menores que dele derivaram foram possibilitados pelo cenário de convergência midiática, no qual os espectadores são ativos no processo de reinterpretar o produto por meio da produção e do compartilhamento de conteúdo em outras mídias e plataformas.

Os usos das tecnologias, plataformas digitais e os efeitos da convergência das mídias desenterram os corpos desencarnados de Wandinha, que passam a circular novamente pelas redes e a ser revisitados por veículos de mídia diversos. Os quadrinhos, filmes e animações são resgatadas e deixam de estar em um tempo passado, coexistindo com a encarnação mais recente. Através de uma leitura assombrológica, pode-se dizer que o espectro gótico é persistente o suficiente para, através de Wandinha, desorientar o tempo, uma vez que a personagem passa a ser lida enquanto a partir da coexistência de todas as suas versões. “Trocando em miúdos”, Wandinha é a criança dos quadrinhos e das séries de televisão, a adolescente dos filmes e do *streaming* e, o é, em sua forma animada ou interpretada por atrizes. Todas essas imagens são Wandinha, e Wandinha é todas elas ao mesmo tempo. De igual sorte, Wandinha é um fantasma gótico encarnado, enquanto o gótico agrega o imaginário completo e as materialidades de Wandinha. A personagem encarna a continuidade e as transformações do gótico, demonstrando como ideias e estéticas podem se perpetuar e recriar ao longo do tempo.

A internet, como um vasto repositório de artefatos midiáticos, desempenha um papel central na disseminação e reinterpretação de Wandinha, permitindo que sua imagem e narrativa sejam constantemente reimaginadas e compartilhadas. E foi através da exploração de registros midiáticos online, por meio da Arqueologia dos que se tornou possível observar como Wandinha se tornou referência da estética gótica na cultura contemporânea. Suas diversas adaptações permitem observar como o espectro do gótico assombra a cultura pop, representando a persistência de temas e símbolos que continuam a despertar o fascínio e a identificação do público.

Wandinha é um exemplo particularmente elucidativo do conceito de Darkpop — essa zona de interseção onde o espectro gótico encontra e se hibridiza com a cultura pop midiática contemporânea, somente possível pela configuração e dinâmicas tecno-midiáticas atuais. A explosão midiática observada a partir do lançamento da série da Netflix em 2022, foi avassaladora, rapidamente se tornando um acontecimento de amplo alcance e capilaridade social. Colocada no centro das atenções da cultura pop, Wandinha não ficou imune aos efeitos do capital e da lógica do "capitalismo artista" descrito por Lipovetsky e Serroy (2015). A série mobilizou a potente estética gótica — com sua carga de estranheza, melancolia e transgressão — e a reinterpretou e rerepresentou de forma aprazível para o consumo massivo, especialmente junto ao público jovem.

A viralização de elementos da série, como a icônica cena de dança, é um sinal de sua potência, força e apelo cultural, mas, também, é combustível para a roda do capital

artista, uma vez que a circulação de conteúdo relacionado à série e à personagem impulsionou o consumo de músicas associadas, gerou incontáveis remixes e conteúdos derivados, e solidificou a personagem como um ícone pop cujos signos puderam e são mercantilizados. Essa mercantilização se manifestou de forma explícita na explosão de produtos relacionados como roupas, brinquedos, chocolates e fantasias, e no licenciamento da imagem de Wandinha por grandes marcas como *Oreo*, *Kopenhagen* e *Burger King*, que buscaram atrelar seus produtos ao capital simbólico e à conexão emocional que o fenômeno estabeleceu com os consumidores (Santaella, 2008; Montigneaux, 2003), transformando a personagem e sua estética em rentáveis "mercadorias-signo" (Baudrillard, 1981). A intensidade do fenômeno, portanto, está ligada à sua capacidade de gerar valor econômico dentro desse complexo econômico-estético que rege a cultura pop no *mainstream*.

No entanto, assim como tendências vem e vão, o fenômeno Wandinha, aos poucos, saiu do foco do *mainstream* dando espaço a outros produtos de interesse do público e do mercado. Contudo, a partir da proposta assombrológica desta tese, entendo que Wandinha perdura no ecossistema cultural e midiático. Entendo, ainda, que essa capacidade de perdurar está menos alinhada a uma circulação estratégica e contínua promovida pelo capital, e mais conectada às dinâmicas espectrais da Assombrologia.

Nesse sentido, Wandinha — e os fenômenos Darkpop — não simplesmente desaparecem. A materialidade do produto é como o corpo prostético desencarnado que sobra como resíduo, enquanto a ideia que continha se junta ao espectro gótico. Assim, a sobrevivida após o auge do fenômeno está nos fragmentos: memes antigos, vídeos de dança replicados, discussões em fóruns, artigos de época, imagens de produtos licenciados, vestígios dispersos que circulam desordenados e em discronia no "sítio arqueológico" da internet, como proposto por Gustavo Fischer (2013). A persistência, aqui, não é a da visibilidade constante do *mainstream*, mas a da latência assombrológica na qual esses fragmentos coexistem de forma discrônica com as versões anteriores que o próprio fenômeno ajudou a "desenterrar" e trazer para a circulação digital e midiática atual. Encontrar e dar sentido a essa persistência fragmentada exige, portanto, o "agir arqueológico": uma escavação ativa desses detritos culturais para reconstruir a "história assombrada" do fenômeno e compreender como ele alimenta o ciclo autofágico do gótico, esse ecossistema que sobrevive consumindo e recriando suas próprias manifestações passadas. Wandinha ilustra o ciclo completo do Darkpop: a intensa capitalização inicial

seguida por sua absorção no arquivo espectral do gótico, onde perdura não como estratégia de mercado, mas como um fantasma à espera de ser revisitado ou reencarnado.

6. NESSA TESE ENCARNAREI NO SEU CADÁVER: CONSIDERAÇÕES SOBRE O GÓTICO, A ASSOMBROLOGIA E A CULTURA POP

Começamos nossa jornada nesta tese pelo gótico e, com ele, também iniciamos essa seção de “pré-encerramento”, uma vez que, para falar sobre o Darkpop, é necessário sedimentar a ideia revisitando e tensionando os achados teóricos desta pesquisa. Portanto, façamos esse movimento.

Enquanto participante da subcultura, senti a necessidade de fazer a de diferenciar a compreensão subcultural do gótico da compreensão de que o gótico é um espectro complexo, anterior, contemporâneo e sobrevivente ao cenário de fim da subcultura. O gótico é um espectro que reúne múltiplos ícones, referenciais, adjetivos, símbolos e signos que estão em constantes fluxos de trocas culturais, midiáticas e artísticas. A escolha, portanto, de abordar o gótico por meio de sua estética veio do anseio de discutir na esfera de circulação midiática massiva e convergente da cultura pop. Nesse sentido, evocamos imagens, sentimentos, sensações e desejos de representação que bebem da estética gótica para se expressar nos produtos de mídia que circulam pelas plataformas nos mais diversos formatos.

A abordagem estético-artística do gótico permitiu que a exploração científica aqui realizada contribuísse com abertura de outro caminho possível de estudo sobre o tema na Comunicação, uma vez que pontua as disputas ideológicas subculturais, mas se desprende dos debates acerca do juízo de legitimidade, baseando-se na ideia de que o gótico é um fenômeno em órbita, que por vezes se encontra marcadamente presente nas tendências midiáticas, mas que permanece sempre em circulação no âmbito subcultural.

A subcultura gótica aparece nesta tese como uma engrenagem fundamental no funcionamento de todo o aparato assombrado gótico, uma vez que, ao tratar a estética gótica como identidade, a faz circular. O desprezo pelo *mainstream* que está em suas raízes (Spracklen; Spracklen, 2018), faz com que a subcultura se localize no *underground*; ou seja, a produção e circulação de seus produtos se dão a partir da diferenciação daquilo que é de consumo abundante, de massas, *mainstream*, como é a própria cultura pop.

Conforme afirmado anteriormente, não descartamos a faceta subcultural do gótico, não só porque ela é parte integrante espectro, mas também porque o processo de

singularização das ações de consumo e fruição subculturais fazem parte da relação dialética que se desenha entre a subcultura e a cultura pop, entre o *underground* e o *mainstream*, entre o “autêntico” e o “plástico”. Entendo essa relação como dialética justamente por estarem ideologicamente tensionados, de forma que a subcultura funciona como um filtro de autenticidade, determinando, dentro de seu domínio, quais manifestações da cultura pop podem ser consideradas góticas ou não e isso influencia a corrente do fluxo entre subcultura e espectro góticos. Assim, a rejeição do *mainstream* pauta também o que o é *underground* e o que a partir das (re)apropriações subculturais, também é compreendido como estética gótica. O resultado desse movimento é o surgimento novos tensionamentos que podem dar origem a novas materializações do gótico, tanto na cultura pop quanto na subcultura. Nesse sentido, os fluxos dos campos convergem, e o contraponto que um faz ao outro é fundamental para a longevidade e desenvolvimento do gótico, em termos de diversificação e alcance, seja como subcultura, seja como estética.

Figura 24 - Relação Dialética entre Subcultura Gótica e Cultura Pop



Fonte: elaborado pela autora.

Minha proposta conceitual e, também, objeto dessa tese, o Darkpop, foi inicialmente sintetizado como a manifestação do gótico profundamente entrelaçada à cultura pop por meio da fusão de elementos góticos, sombrios e melancólicos com a cultura popular contemporânea, manifestando-se em diversos aspectos da sociedade,

como arte, música, literatura, moda e estilo de vida. Segundo esse pensamento, o Darkpop é a estética gótica sob a influência da cultura pop na disseminação e transformação desses elementos, se (re)adaptando ao contexto midiático contemporâneo, reconhecendo que sua influência se espalha por meio da própria cultura pop, formando uma interseção entre o *mainstream* e o *underground*, entre o pop e o sub. Nesse sentido, desta mesma camada deriva a compreensão de que o Darkpop é, também, produto das tensões entre o gótico e a cultura pop, perpassado pelas dinâmicas de consumo subcultural e de massas no contexto do capitalismo contemporâneo.

Entendo que, além de estar localizado no entrelugar, o Darkpop se manifesta em diversos aspectos da sociedade, como arte, música, literatura, moda e estilo de vida, todos inseridos no contexto capitalista contemporâneo que está em processo de estetização. O gótico está inserido no complexo econômico-estético do capitalismo artista, o qual está atento para, constantemente, moldar suas produções com o objetivo de provocar prazer, emoções, desejos e sonhos nos consumidores, espectadores e interlocutores. Assim como o Darkpop é a ponte entre o gótico e a cultura pop, o capitalismo artista é o que “[...] liga o econômico à sensibilidade e ao imaginário; ele se baseia na interconexão do cálculo e do intuitivo, do racional e do emocional, do financeiro e do artístico.” (Lipovetsky; Serroy, 2015, p. 43).

O movimento de elaboração e consumo de produtos midiáticos no capitalismo artista motiva a cultura pop a acessar e se apropriar do gótico em suas narrativas, produtos, imagens e etc. As demandas mercadológicas midiáticas dentro do sistema de produção e consumo que buscam botar em circulação bens e produtos que proporcionem atrativas experiências emocionais. Nesse sentido, a apropriação da estética gótica na criação de produtos de mídia híbridos — Darkpop — é também resultado desse movimento estético-capitalista, que alia a arte à indústria com o objetivo de divertimento e entretenimento do maior número possível de pessoas. Assim, outro aspecto inerente ao Darkpop é o de democratização do acesso ao gótico de maneira palatável e prazerosa para o público geral, ou seja, a estética gótica direcionada para o consumo de massas.

Nesse cenário, se retornarmos à ilustração do Rizoma de Deleuze, podemos inferir que a estética gótica, ao ser apropriada pela subcultura, cria rupturas no tecido social. Quando há uma ruptura a partir do gótico, há também o surgimento novos múltiplos no tecido, novas possibilidades de processo criativos que desaguam em novas relações, referenciais e significados. Essas possibilidades circulam entre *underground* e *mainstream*, e, quando o Darkpop é lançado nessa equação, ele se torna a mais

proeminente dessas linhas, pois, apesar de se comunicar com as outras rupturas góticas, conecta-se intimamente ao tecido social e cultural hegemônico por ser, também, parte cultura pop.

No entanto, apenas explicações de movimentos externos não são suficientes para responder ao nosso problema de pesquisa. O gótico é um fenômeno complexo. Por isso, coube lançar sobre ele a lente teórica e filosófica da Assombrologia, conforme proposta por Derrida e desenvolvida por Mark Fisher. Isso porque a assombrologia permite explorar fenômenos espectrais, ou seja, coisas que foram e não existem, coisas que nunca existiram, coisas abstratas, ideias insistentes, como é o gótico.

A Assombrologia, coloca em destaque dois elementos inerentes a sua linha de raciocínio que são também inerentes ao próprio gótico: a discronia e a repetição. A discronia é a ausência de organização cronológica, ou seja, o passado, o presente e o futuro acontecem ao mesmo tempo, uma vez que o passado não acaba, mas permanece interferindo no presente e influenciando o futuro. Entender que o tempo está “fora dos eixos” é parte da “lógica da assombração” e, com isso, quero dizer que passado, presente e futuro, portanto, não são momentos distintos em uma linha reta temporal estática, eles são e contém uns aos outros, pois sobre o tempo fora dos eixos pairam as assombrações e os fantasmas que não estão presos a tempo algum. Por sua vez, a repetição é a constante presença do espectro e seus fantasmas.

Recordando o que investigamos o espectro é um ente invisível que assombra em idas e vindas, e o fantasma é sua manifestação concreta, que encarna em "corpos prostéticos" as ideias oriundas do espectro. Os espectros nos assombra de maneira invisível e tomam corpo enquanto fantasmas sob formas artificiais que substituem o “corpo vivo” (Derrida, 1994, p. 170), e nessas encarnações produzem, novamente, ideias — ou espectros. A proposição central desta tese é: o objetivo de lançar a lente assombrológica sobre o gótico e seus fenômenos Darkpop culmina no entendimento de que o gótico é um espectro, e o Darkpop, um de seus fantasmas.

O gótico reproduz o ciclo de repetição assombrológica que embaralha a temporalidade: ele é passado, presente e futuro, imaginados e materializados ao mesmo tempo, tanto no que ele é (espectro), tanto nas suas materializações e fenômenos Darkpop (fantasmas). Em minha percepção, o gótico subsiste por se desenrolar em um ecossistema assombrado e autofágico, que sobrevive do consumo e recriação de seu próprio cadáver. Assim, para entender como o gótico permanece e se atualiza na cultura pop, devo considerar que os fenômenos analisados não são apenas manifestações contemporâneas,

são manifestações de todos os referenciais do gótico, sem amarras de tempo e espaço, que materialmente podem deixar de existir, mas já são parte que foi, é, e será o gótico. Dessa forma, podemos inferir que o gótico, se repete e atualiza na cultura pop sob uma perspectiva assombrológica e autofágica, norteadas pela repetição do passado inerente ao conceito de gótico. Os romances do século XVII e as obras que seguiram sendo produzidas dentro do gênero até os dias de hoje, a subcultura gótica e a música que se autorreferenciam a todo momento desde a estética, a moda, comportamento, sonoridades, linhas instrumentais, timbres e performance, são materialidades assombradas pelos fantasmas do espectro do gótico.

Figura 25 - Representação do Ecossistema Gótico Assombrado



Fonte: Elaborado pela autora.

Através do ciclo assombrológico, o gótico existe no passado, presente e futuro, — imaginados e materializados ao mesmo tempo em seu espectro (o que entendemos como gótico) e em seus fantasmas (suas materializações). A resposta ao nosso problema de pesquisa, portanto, vai no sentido de que o gótico é um ecossistema assombrado e

autofágico que sobrevive do consumo e recriação de seu próprio cadáver. Os fenômenos, portanto, não se resumem a manifestações contemporâneas; eles são manifestações de todos os referenciais do gótico, independentemente de tempo e espaço. Materialmente, eles podem deixar de existir, mas já são parte daquilo que entendemos ter sido, ser e vir a ser o gótico.

O Darkpop, nessa esteira, é o fantasma encarnado do momento que, ao ser submetido à necrópsia, revela não só a presença do gótico na cultura pop, mas também os outros momentos nos quais esse encontro aconteceu: o produto das hibridizações, as mudanças e reimaginações, nuances, narrativas, formas, sensibilidades e, ainda, mídias nas quais foi produzido, expresso, compartilhado, consumido e colocado em circulação.

Tenho apontado ao longo das minhas considerações que o Darkpop é “também alguma coisa”, mas chegou o momento de o propor como o conceito que reúne as ideias e lentes trabalhadas ao longo desta tese. Entendo, portanto, que o Darkpop é uma manifestação cultural que tem origem nas tensões e trocas culturais entre o gótico e a cultura pop, perpassada pelas dinâmicas de consumo subcultural e de massas no contexto capitalista estetizado. Ele manifesta materialmente a estética gótica, com todas as suas referências históricas e culturais, ao mesmo tempo em que reflete as demandas socioculturais contemporâneas em diversas áreas, como audiovisual, música, literatura, moda e estilo de vida, com uma produção voltada para o consumo e a fruição do maior número de pessoas possível.

Essa articulação entre estética, mídia e mercado configura uma faceta central da circulação comunicacional do capital (Grohmann, 2020), uma dimensão onde os próprios sentidos culturais góticos, ao serem mediados e reconfigurados como Darkpop, entram nos circuitos econômicos e circulam como "mercadorias-signo" (Baudrillard, 1981). O Darkpop, assim, não apenas resulta da circulação de sentidos entre o *underground* e o *mainstream*, mas participa ativamente da circulação do capital ao transformar a estética gótica em uma experiência de consumo desejável e rentável para um público ampliado.

Figura 26 - Representação das Dinâmicas do Darkpop



Fonte: elaborado pela autora.

A necrópsia do Darkpop exige, portanto, um devir arqueológico, ou seja, o ímpeto de resgatar através dos fenômenos outras materialidades e explorar como os registros midiáticos do gótico pop fazem parte de processos culturais e midiáticos, vez que nele estão contidos passado, presente e futuro e a carga simbólica e imagética do espectro

gótico e fantasmas anteriores. Assim, a Arqueologia das Mídias contribui com seu arcabouço teórico, científico e prático para os movimentos que foram realizados no processo metodológico da Arqueologia dos Espectros.

É importante recordar que o primeiro movimento metodológico realizado foi o de colecionar fenômenos híbridos do gótico com a cultura pop, de forma que atendessem à primeira camada do Darkpop. A partir dessa diretriz e adotando um devir também arqueológico, reuni, nos quadros apresentados anteriormente, fenômenos Darkpop de ampla circulação nas mídias e plataformas, sendo os principais aqueles que extrapolaram a esfera midiática e se tornaram produtos a serem comercializados para o grande público. Dentre eles, a série *Wandinha* (2022) é, sem dúvidas, o fenômeno Darkpop mais abrangente, complexo e representativo da ideia de Darkpop que proponho, e por isso foi escolhida para a escavação.

A Arqueologia das Mídias apareceu no processo metodológico, não somente por meio do agir arqueológico, mas também por meio da ferramenta da escavação. Na Arqueologia dos Espectros, entendemos que o objeto de análise deve ser um fantasma cujo espectro persiste em assombrar a cultura pop por meio de produtos de midiáticos circulantes. Assim, em três passos, identificamos o objeto a ser submetidos à escavação, o caracterizamos por meio do resgate de suas materialidades e, por fim, construímos uma narrativa arqueológica acerca dos detritos encontrados, considerando seus movimentos e circulação entre mídias, plataformas e formas culturais.

Durante a escrita desta tese — e também a leitura —, alguns temas se repetiram de maneira insistente. Assim como a teimosia do gótico assombra a cultura pop, ela paira sobre os escritos dessas folhas. Tomo a liberdade para utilizar mais uma metáfora gótica, talvez a última. Ao tecer suas teias, a aranha lança os fios ao vento até que se fixem em uma superfície. Então, ela caminha sobre o fio, o reforçando, revisitando, fortificando. Uma vez que tem um fio condutor sólido, ela puxa uma de suas fibras em direção a outra superfície, iniciando a formação de uma rede.

Entre idas, vindas, e puxões a aranha tece sua teia. Da mesma forma, nesta tese, lançamos nossos fios investigativos sobre o gótico e sobre a cultura pop e os revisitamos, fortalecendo a conexão entre esses universos, explorando suas interrelações com os processos de identificação, subjetivação e consumo dentro do contexto sócio-político e cultural contemporâneos. Estabelecida essa primeira conexão e reforço, puxamos os fios em direção ao Darkpop e à assombrologia, tecendo e tensionando os fios para construir nossa teia.

A jornada de artesanaria na qual embarquei, e convidei os leitores a embarcarem comigo, teve como bússola a minha inquietação em compreender como o gótico, essa assombração que me acompanha há tantos anos de forma pessoal e acadêmica, permanece e se atualiza na cultura pop contemporânea. Como o gótico, essa entidade fluida e espectral, se modifica, se adapta e persiste em meio aos fluxos midiáticos e às lógicas de consumo que marcam nosso tempo? O desafio inicial, como explicitado na Introdução, foi transcender o foco predominante nos estudos subculturais, onde minha própria trajetória de pesquisa começou, e ousar olhar para o gótico em sua dimensão mais ampla: como um espectro estético complexo, que reúne múltiplos referenciais, símbolos e sensibilidades em constantes trocas culturais, midiáticas e artísticas. Foi necessário, portanto, desconstruir concepções e revisitar o gótico a partir de uma lente mais abrangente, baseada na sua presença na cultura pop e nas dinâmicas de circulação que os cercam.

Nesta tese, portanto, busquei trilhar um caminho diferente daquele que me era familiar, explorando as manifestações do gótico para além do nicho subcultural, dando atenção em sua presença na esfera de circulação midiática massiva. Para isso, senti a necessidade de oferecer um panorama geral do gótico, distinguindo seus braços estético e subcultural, e analisar as dinâmicas desse espectro dentro da realidade de consumo e do capitalismo artista em que ele existe, assombra, encarna, circula e volta a assombrar.

Neste contexto, o Darkpop foi idealizado e aplicado como ferramenta central para nomear e analisar os fenômenos resultantes da convergência entre o gótico e a cultura pop. A investigação do Darkpop teve como guia a lente teórica da Assombrologia, que permitiu compreender a natureza fantasmagórica e discrônica da persistência gótica, enquanto o processo metodológico de Arqueologia dos Espectros foi desenvolvido para escavar os vestígios dessas manifestações no ambiente digital.

Nas considerações finais, fazemos o movimento de retornar ao percurso realizado em cada capítulo, sintetizando os resultados das reflexões e consolidando a resposta à questão central: como o gótico sobrevive e se atualiza na cultura pop? A resposta, como vimos, reside na própria natureza espectral e autofágica do gótico, um ciclo que estas páginas buscaram desvendar, ciente de que, ao fazê-lo, esta própria tese se inscreve na longa linhagem de assombrações góticas, encarnando em seu cadáver para, talvez, uma nova sobrevivida.

O Capítulo 2, "*Rasgando o Véu: Desvendando o Gótico*", foi fundamental para estabelecer as bases conceituais e as bases contextuais da pesquisa. O primeiro resultado

significativo foi a delimitação do conceito de gótico adotado. Propus o desmembramento entre o *gothic*, entendido como a categoria estética ampla, espectral, um termo “espectral” que agrega elementos sombrios diversos ao longo da história, e o *goth*, referente específico à subcultura surgida nos anos 1980. Essa distinção foi crucial para direcionar o foco da análise para além das fronteiras subculturais, permitindo investigar o gótico enquanto fenômeno estético que circula e se materializa na cultura pop de massa. Ainda, assim, a subcultura não é descartada em nossa análise, vez que está inserida no espectro gótico e desempenha papel fundamental na manutenção e circulação da estética gótica; o espectro gótico, porém, a transcende, manifestando-se em produtos e práticas que não se restringem ao universo underground.

Ainda nesse capítulo, o mapeamento do estado da arte das pesquisas sobre o gótico, realizado através de uma revisão bibliográfica narrativa foram contribuições relevantes, vez que por meio desse foi possível perceber a predominância de estudos focados na literatura gótica clássica e, mais recentemente, na subcultura gótica, como trabalhos fundamentais de Hodkinson (2002), Brill (2007), Van Elferen e Weinstock (2015), Spracklen e Spracklen (2018), e contribuições de pesquisadores brasileiros como Abramo (1994), Delgado (2018), Amaral (2019) e Caetano (2020). Essa revisão permitiu, ainda, identificar uma lacuna significativa no que tange à análise da intersecção entre o gótico e a cultura pop contemporânea, especialmente considerando as dinâmicas das mídias digitais e plataformas. Enquanto pesquisadora Insider ressalto, porém, que embora exista essa lacuna nas investigações científico-acadêmicas, a discussão acerca do gótico na cultura pop ocorre entre os pesquisadores do gótico através de textos informais e considerações feitas ao responder entrevistas para veículos de comunicação nos últimos anos.

Ainda, a análise das dinâmicas de apropriação estética, identidade (Hall, 2004) e consumo dentro da subcultura (Deleuze; Guattari, 1997; Guattari; Rolnik, 1986) forneceu subsídios para compreender os processos de resistência e singularização, mas também preparou o terreno para a introdução do conceito de Darkpop. Darkpop, este, que foi proposto como a categoria analítica para dar conta dos fenômenos que emergem justamente nesse entrelugar, onde a estética gótica é apropriada e ressignificada pelas lógicas da cultura pop e do capitalismo artista (Lipovetsky; Serroy, 2015), voltada para um consumo massivo.

No Capítulo 3, "*Morto, Porém Vivo: O Espectro do Gótico e Seus Fantasmas na Dobra no Tempo*", aprofundamos a lente teórica da Assombrologia. Iniciamos a imersão

na filosofia dos fantasmas com uma "pré-assombrologia", identificando ecos passados em figuras e conceitos precursores da Assombrologia, dos fantasmas temporais de Dickens, à ilusão do Fantasma de Pepper, passando pela temporalidade fragmentada em Vernon Lee e Arthur Machen, até o conceito de *Unheimlich* (Estranho) de Freud (2019) e os fantasmas corpóreos de M.R. James. Na sequência, adentramos ao processo de formulação da filosofia assombrada de Derrida (1994) em *Espectros de Marx*, enfatizando como a figura do espectro desafia a ontologia tradicional e a linearidade temporal, colocando o tempo "fora dos eixos" e evidenciando a persistência do passado e a pressão dos futuros perdidos sobre o presente. Após, caminhamos pela expansão do conceito feita por Mark Fisher (2012; 2022), a qual foi crucial para conectar a Assombrologia à cultura pop contemporânea, analisando a estagnação cultural, a onipresença da nostalgia, o "retro capitalismo cultural" e o papel das tecnologias digitais na criação de um presente sem fim e discrônico.

Para encerrar o terceiro capítulo, adentrei ao que considero ser o principal ganho e função desta tese: estabelecer a conexão intrínseca entre a lógica assombrológica e a própria natureza do gótico. Para construir essa ponte, tomei por base os escritos de Spooner (2006; 2012) e Baudrillard (1991), argumentando que o gótico, por sua constituição histórica como uma série de *revivals* baseados em ideias fantasiadas do passado e por sua natureza de simulacro — afinal, "o gótico nunca foi real" —, opera de forma eminentemente assombrológica. Ele — o gótico —, é um espectro que retorna incessantemente em novas formas (fantasmas), assombrando a cultura pop através da repetição, da desordem temporal que causa e de sua dinâmica autofágica de consumo e recriação de seus próprios referenciais passados. A assombrologia, portanto, não foi apenas uma lente aplicada externamente, mas cumpriu o papel de ferramenta epistemológica singularmente adequada para capturar a essência espectral e temporalmente complexa do gótico em suas manifestações culturais.

Com bases teóricas e epistemológicas em mãos, segui para o Capítulo 4, "*Por Uma Arqueologia dos Espectros*", no qual apresentei uma proposta metodológica desenvolvida especificamente para esta tese, que acaba por ser seu principal resultado em termos de método. Diante da natureza espectral, fragmentada e temporalmente difusa do gótico e de suas manifestações Darkpop, propusemos a Arqueologia dos Espectros. Este método articula a lente teórica da Assombrologia com o "agir arqueológico" da Arqueologia das Mídias (Fischer, 2013), inspirando-se em autores como Zielinski (2006), Manovich (2001) e Ernst (2001). O resultado foi a definição de um processo

metodológico em três etapas, projetado para "dissecar fantasmas e seus corpos prostéticos": (1) "*Caça fantasmas*", que consiste na identificação de fenômenos Darkpop contemporâneos relevantes, que funcionam como pontos de entrada para a investigação do espectro; (2) "*Escavando tumbas*", etapa de investigação retroativa que busca, principalmente no vasto e caótico arquivo da web, aqui entendida como sítio arqueológico, as manifestações anteriores, outros fantasmas já desencarnados, e os fragmentos discursivos que conectam essas diferentes encarnações ao espectro gótico; e (3) "*História assombrada*", a construção de uma narrativa crítica que organiza os fragmentos escavados de forma não linear e rizomática (Pires, 2019), contextualizando estes fragmentos nas esferas social, cultural e tecnológica, e reconhecendo as inevitáveis lacunas e a subjetividade do pesquisador (Pollack, 1992; Nora, 1993). A Arqueologia dos Espectros, portanto, é um método para investigar a circulação e persistência de ideias espectrais através de seus rastros midiáticos fragmentados.

A aplicação prática da Arqueologia dos Espectros foi realizada no Capítulo 5, "*Darkpop Phenomenon: A Arqueologia dos Espectros Aplicada ao Gótico na Cultura Pop*". Primeiramente, foi demonstrado o processo de mapeamento e identificação de fenômenos Darkpop no recorte temporal proposto, qual seja os anos entre 2021 e 2024, utilizando as plataformas *TikTok* e *Instagram* como campos de observação, sem ignorar a influência dos algoritmos. Uma vez mapeados, foi apresentado o panorama desses fenômenos, os quais foram categorizados como principais e decorrentes, dada a diversidade das manifestações contemporâneas do gótico na cultura pop.

O que compreendo ser o ponto central deste capítulo, porém, é a aplicação da metodologia ao estudo de caso da série *Wandinha* (Netflix, 2022). A escavação arqueológica deste fenômeno permitiu rastrear seus fantasmas anteriores, desde os quadrinhos originais de Charles Addams (1938), passando pela série de TV dos anos 60, os filmes dos anos 90, até as animações recentes. A análise da evolução da personagem, de seu icônico figurino — o "vestido Wandinha" e suas variações —, e de sua conexão com tropos góticos — o Outro, a "menininha assustadora" e a bruxa (Federici, 2019; Macfarlane, 2023) —, inserida na estética "burtonesca", permitiu construir uma narrativa assombrada que demonstrou que o método proposto é possível de ser usado e operacionalizado.

Através da aplicação da Arqueologia dos Espectros ao estudo do caso *Wandinha* (2022), foi possível apreender que a personagem, bem como a série, não apenas reflete, mas também alimenta o espectro gótico, e como seu impacto cultural massivo, funciona

conforme a lógica do Darkpop e do capitalismo artista. A análise realizada, revelou a natureza assombrológica do fenômeno, com isso me refiro à forma como a série reativou e fez coexistir suas encarnações passadas no presente digital e como, após seu pico de popularidade, seus vestígios se incorporam ao arquivo espectral do gótico, ilustrando o ciclo autofágico e discrônico proposto teoricamente.

Finalmente, chegamos ao Capítulo 6, intitulado “*Nessa tese encarnarei no seu cadáver: considerações sobre o gótico, a assombrologia e a cultura pop*”, que contém a elaboração da síntese final e consolidação dos argumentos desenvolvidos ao longo da tese. Assim, nas presentes considerações finais retomamos, mais uma vez, a jornada percorrida.

Reafirmo, nessa conclusão, a importância de abordar o gótico como um espectro estético complexo, que, embora intrinsecamente ligado à sua manifestação subcultural, a transcende, circulando de forma ampla na cultura pop. Reconheço, novamente, a subcultura gótica como uma "engrenagem fundamental", cujo desprezo pelo mainstream (Spracklen; Spracklen, 2018) e processos de singularização (Guattari; Rolnik, 1986) participam da relação dialética com a cultura pop, definindo fronteiras e alimentando fluxos em ambas as direções. Ao revisitar a Assombrologia, a discronia e a repetição ganham destaque como características centrais do funcionamento do gótico, que reproduz o ciclo espectral de morte e retorno em looping. Nesta esteira, busco sintetizar a resposta à questão norteadora da pesquisa de maneira mais explícita: o gótico se atualiza na cultura pop por meio do Darkpop, por ser um ecossistema assombrado e autofágico que sobrevive do consumo e recriação de seu próprio cadáver. A longevidade e capacidade de adaptação do espectro gótico não residem em uma essência imutável, mas, precisamente, na dinâmica assombrológica, autorreferencial, ligada à repetição do passado. Os fenômenos Darkpop são, assim, as encarnações momentâneas e os motores desse ciclo de assombração e canibalização cultural.

Nesse espaço de considerações finais, reapresento e consolido a proposta conceitual do Darkpop, oferecendo sua definição mais completa: o Darkpop é uma manifestação cultural que tem origem nas tensões e trocas culturais entre o gótico e a cultura pop, perpassado pelas dinâmicas de consumo subcultural e de massas no contexto capitalista estetizado, que manifesta materialmente a estética gótica, com todas as suas referências históricas e culturais, bem como reflete as demandas socioculturais contemporâneas, em diversas áreas e produtos artísticos como audiovisual, música, literatura, moda e estilo de vida, cuja produção está voltada para o consumo e a fruição

do maior número de pessoas possível. Ele representa, assim, uma forma de democratização do acesso ao gótico, mediada pelas lógicas do complexo econômico-estético e pelos processos midiáticos contemporâneos.

A análise do Darkpop, como demonstrou a aplicação da Arqueologia dos Espectros ao caso Wandinha, exige esse devir arqueológico capaz de resgatar as múltiplas camadas temporais e simbólicas contidas nos seus fantasmas-fenômeno. A operacionalidade do método proposto e a riqueza analítica que emerge ao considerar o gótico como espectro persistente constituem, portanto, contribuições metodológicas e teóricas desta tese. Ao percorrer este caminho, desde a desconstrução do gótico até a análise de suas encarnações Darkpop, sob a lente da Assombrologia e da Arqueologia dos Espectros, buscamos oferecer uma nova/outra perspectiva para compreender a vitalidade sombria e a complexa circulação do gótico na paisagem midiática contemporânea.

Por fim, compreendo que toda pesquisa deve encontrar seus limites e deve haver o momento no qual o pesquisador cessa de se alongar dado a imensidão do inesgotável arquivo digital e a subjetividade da escavação, aqui, inerente ao método proposto. Este é o momento no qual eu pararei de escavar essa tese. No entanto, acredito que o presente estudo pode ser aprofundado, lapidado e trabalhado em investigações futuras, vez que o quadro traçado e os conceitos desenvolvidos abrem caminhos tratar sobre outros fenômenos espectrais na cultura pop.

O título deste capítulo final, “*Nessa tese encarnarei no seu cadáver: considerações sobre o gótico, a assombrologia e a cultura pop*”, propositalmente, evoca a imagem da encarnação no cadáver, mantendo a temática fúnebre, mas, em última instância, reconhecendo que esta própria escrita se insere na longa e fantasmagórica tradição do gótico: ao dissecá-lo, inevitavelmente, nos tornamos parte de sua contínua e espectral vida pós-morte. Que os fantasmas, portanto, continuem a sua dança discrônica, e que nós, pesquisadores, sigamos atentos aos seus rastros.

REFERÊNCIAS

- ABRAMO, Helena Wendel. **Cenas Juvenis**: punks e darks no espetáculo urbano. São Paulo: Scritta, 1994.
- ABREU, Jéssica Cleofer. **As letras do mal**: ecos da tradição gótica na contemporaneidade. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras - Língua Portuguesa) - Universidade do Estado do Amazonas, 2017. Disponível em: <https://ri.uea.edu.br/handle/riuea/96>. Acesso em: 28 de mar. 2024.
- AMARAL, Adriana. Subculturas e cibercultura (s): para uma genealogia das identidades de um campo. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, n. 37, p. 38-44, 2008.
- AMARAL, Adriana; BARBOSA, Camila; POLIVANOV, Beatriz. Subculturas, re(a) apresentação e autoironia em sites de rede social: o caso da fãpage “Gótica Desanimada” no Facebook. **Lumina**, v. 9, n. 2, 2015.
- AMARAL, Adriana. Cultura pop digital brasileira. Em busca de rastros político-identitários em redes. **Revista ECO-PÓS**, UFRJ, Rio de Janeiro, v.19, n.03, dez de 2016.
- AMARAL, Adriana. “Children of the dark in a tropical country”: Media archeology of Brazilian goth subculture and its transformations 1. In: **Brazilian Youth**: global trends and local perspectives. Routledge, 2019. p. 141-155.
- AMARAL, Adriana; GOVARI, Caroline. Dos fluxos midiáticos entre o mainstream e o underground: os encontros e desencontros de Madonna e as subculturas. **LÍBERO**, n. 47, p. 228-244, 2021.
- BAUDRILLARD, Jean. **El sistema de los objetos**. Madrid: Siglo xxi, 1981.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Tradução de Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BADDELEY, Gavin. **Goth chic**: a connoisseur's guide to dark culture. Medford: Plexus Publishing, 2002.
- BARBOSA, Joaquim Gonçalves; HESS, Remi. **Diário de pesquisa**: o estudante universitário e seu processo formativo. Brasília: Liber Livros, 2010.
- BECKO, Larissa Tamborindenguy; AMARAL, Adriana. “Don’t panic!”: pistas e problematizações para pensar as lacunas conceituais nas (in) definições de cultura pop. **Cult de Cultura**, v. 1, n. 01, p. 37-51, 2021.
- BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte: Ed. da UFMG/Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2009.
- BILIATTO, Carusa Gabriela. Metáforas da Morte Entre Pós-Punks: passos para uma Teoria da Ação Desde Bateson. **Mediações**, v. 18, n. 2, p. 187-209, 2013.
- BINKLEY, Sam. The seers of Menlo Park: the discourse of heroic consumption in the “Whole Earth Catalog”. **Journal of Consumer Culture**, v. 3, n. 3, p. 283-313, 2003.

BOWN, Nicola; BURDETT, Carolyn; THURSCHELL, Pamela (Ed.). **The Victorian Supernatural**. Cambridge University Press, 2004.

BOYM, Svetlana. **The Future of nostalgia**. New York: Basic Books, 2001.

BRAITE, Fernanda. *O fantasma em narrativas de horror da literatura brasileira*. 147 fls. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Literatura e Crítica Literária. Pontifícia Universidade Católica. São Paulo, 2019. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/PUC_SP-1_a511008ca901a1030768291c581fc59604 Acesso em 04 jul. 2021.

BRANDINI, Valéria. Vestindo a rua: moda, comunicação & metrópole. **Fronteiras-estudos midiáticos**, v. 9, n. 1, p. 23-33, 2007.

BRILL, Dunja. Gender, status and subcultural capital in the goth scene In. **Youth cultures: Scenes, subcultures and tribes**, v. 10, p. 111, 2007.

CAETANO, Stella Mendonça. Horror, halloween e a narrativa monstruosa de moda da coleção primavera/verão+ resort 2020 da MOSCHINO. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**, v. 6, n. 3, p. 1-14, 2022.

CAETANO, Stella Mendonça. A influência dos videoclipes da música pós-punk oitentista na construção de uma identidade visual subcultural gótica tradicional. XV Seminário de alunos de pós-graduação em comunicação da puc-Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Puc-Rio, 2018. Disponível em: <http://poscom.com.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=5&sid=7> Acesso em: 04 jul. 2021.

CAETANO, Stella Mendonça. Consumo subcultural: identidade, pertencimento e resistência da subcultura gótica brasileira nas mídias digitais. Comunicon - Congresso internacional de comunicação e consumo, São Paulo. **Anais eletrônicos [...]** São Paulo: ESPM, 2018. Disponível em: http://anais-comunicon.espm.br/GTs/GTPOS/GT2/GT02_CAETANO.pdf Acesso em: 04 jul. 2021.

CAETANO, Stella Mendonça. O consumo subcultural à luz da Teoria Cultural e da Filosofia da Diferença: a identidade e a identificação na esfera micro do gótico. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 8, 2020.

CAETANO, Stella Mendonça. **Nas vias do underground**: o circuito de festas góticas da cidade do Rio de Janeiro. Niterói: UFF, 2020. Dissertação (Mestrado em Cultura e Territorialidades) - Programa de Pós-Graduação em Cultura e Territorialidades, Instituto de Artes e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2020.

CAETANO, Stella Mendonça. Indumentária, pertencimento e diferenciação: o papel das roupas na construção de uma identidade coletiva gótica. **Revista Ensaios**, v. 16, p. 176-192, 2020.

CARLOS, Giovana Santana; GELAIN, Gabriela. Subcultura ou Fandom? Apontamentos introdutórios para início de pesquisa. **Temática**, v. 16, n. 8, 2020.

CARRILLO, Diana Alicia Garduño. **Imaginario social y construcción de identidad en el caso del movimiento gótico en Toluca**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Sociologia) - Universidad Autónoma del Estado de México, Toluca, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11799/68376>. Acesso em: 28 de mar. 2023.

COSTA, Thiago Ricardo Monteiro. **A música gótica carioca no período de 2003-2015 e as Multiplataformas de comunicação**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) - Faculdades Integradas Hélio Alonso – FACHA, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <https://academico.facha.edu.br/pdf/monografias/20121106.pdf>. Acesso em 28 de mar. 2023.

COSTA, Francisco Araujo da. O figurino como elemento essencial da narrativa. **Sessões do imaginário**, v. 7, n. 8, 2002.

COVERLEY, Merlin. **Hauntology: Ghosts of futures past**. St Albans: Oldcastle Books Ltd, 2020.

DATAREPORTAL. **Digital 2024: Global Overview Report**. 2024. Disponível em: <https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report>. Acesso em: 25 mar. 2025.

DARDOT, Pierre; LAVAL, Christian. **A nova razão do mundo**. São Paulo: Boitempo, 2016.

DAVIS, Linda. **Chas Addams: a cartoonist's life**. Nashville: Turne Publishing Company, 2021.

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Ed. 34, 2004.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**, vol. 4. Trad. Suely Rolnik - Rio de Janeiro: Editora, v. 34, 1997.

DELGADO, Douglas. Sobre o circuito de festas e a noção de Cena: reflexões sobre um trabalho etnográfico com os góticos em São Paulo. **Cadernos de Campo**, n. 21, 2016.

DELGADO, Douglas. **Gerações, elitismo e identidades esvaziadas: uma etnografia das lutas identitárias entre os góticos em São Paulo**. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, 2018.

DERRIDA, Jacques. **Espectros de Marx: o estado da dívida, o trabalho do luto e a nova Internacional**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1994.

DUMONT, Louis. **O Individualismo**. Rio de Janeiro: Rocco, 1985.

ERNST, Wolfgang. **Digital Memory and the Archive**. Edited by Jussi Parikka. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013.

ERNST, Wolfgang. Arqueografia da mídia: Método e máquina versus história e narrativa da mídia. **Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, São Paulo, n. 14, p. 42-62, jul.-dez. 2016.

FELSENTHAL, Julia. **Where the Peter Pan Collar Came From—and Why It's Back**. *Brow Beat*, Slate. 20 de jan. de 2012.

FISCHER, Gustavo Daudt. I don't wanna be buried in an app cemetery: reflexões sobre arqueologia da mídia online entre histórias de aplicativos derrotados. In: FERNÁNDEZ, Adrián José Padilla; MALDONADO, Alberto Efendy; VELA, Norah S. Gamboa. (Org.). **Procesos Comunicacionales Educación y Ciudadanía en las Luchas de los Pueblos**. Caracas: Fondo Editorial CEPAP-UNESR, 2015.

FISCHER, Gustavo Daut. Desencavando Interfaces: Reflexões Sobre Arqueologia da Mídia e Procedimentos de Resgate de páginas web. In: BENEVENUTO JR, Álvaro; STEFFEN, César. (Org.). **Tecnologia, pra quê?** Os impactos dos dispositivos 278 tecnológicos no campo da comunicação. 1ed. Porto Alegre: Armazém Digital, 2012. pp. 37-52.

FISCHER, Gustavo D.; GREBIN, Bárbara. Interfaces culturais e agir arqueológico: reflexões teórico-metodológicas para dissecar websites e softwares que operam pela Internet. I Colóquio Semiótica das Mídias, 2012. Anais do I Colóquio Semiótica das Mídias. vol. 1, nº 1. João Pessoa, PB: UFAL, 2012.

FISHER, Mark. What is hauntology?. **Film Quarterly**, v. 66, n. 1, p. 16-24, 2012.

FISHER, Mark. **Fantasma da minha vida**: escritos sobre depressão, assombrologia e futuros perdidos. Autonomia Literária, São Paulo, 2022.

FLETCHER, Kate. Slow fashion: An invitation for systems change. **Fashion Practice**, v. 2, n. 2, p. 259-265, 2010.

GARCIA, Carol; MIRANDA, Ana Paula de; CASTILHO, Kathia. **Moda é comunicação**: experiências, memórias, vínculos. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2005.

GOMES, Itânia. O Embaralhamento de fronteiras entre informação e entretenimento e a consideração do jornalismo como processo cultural e histórico. In: CASTRO, Maria Lília Dias e DUARTE, Elizabeth Bastos. **Em Torno das Mídias**: Práticas e Ambiências. Porto Alegre: Editora Sulina, 2008. p. 96-112.

GUARDINI, Romano. **De La Mélancolie**. Paris, Seuil, 1992.

GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. **Micropolítica**: cartografias do desejo. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1986.

GUERRA, Paula Maria Tavares; QUINTELA, Pedro. Introdução. O resto ainda é Hebdige. In: Hebdige, D. (Ed.), *Subcultura. O significado do estilo*. Lisboa: Maldoror, Trad. Guerra, P. & Quintela, pp. 5-59, 2018.

GUERRA, Paula Maria Tavares; QUINTELA, Pedro. Introdução. O resto ainda é Hebdige. In: Hebdige, D. (Ed.), *Subcultura. O significado do estilo*. Lisboa: Maldoror, Trad. Guerra, P. & Quintela, pp. 5-59, 2018.

GROHMANN, Rafael. O que é circulação na comunicação? Dimensões epistemológicas. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 27, p. 1-13, e-35881, jan./dez. 2020. Disponível em: <https://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2020.1.35881>. Acesso em 16 mar. 2025.

HÄGGLUND, Martin. **Radical atheism**: Derrida and the time of life. Stanford: Stanford University, 2008.

HALL, Stuart; JEFFERSON, Tony. **Resistance through rituals**: youth subcultures in post-war Britain. London: Hutchinson, 1976.

HEALEY, Kevin; FRASER, Leigh. A common darkness: Style and spirituality in Goth subculture. **Journal of Popular Music Studies**, v. 29, n. 3, p. e12231, 2017.

- HODKINSON, Paul. **Goth**. Identity, style and subculture. Berg Publishers, 2002.
- HOGLE, Jerrold E. The Gothic ghost of the counterfeit and the progress of abjection. **A New Companion to the Gothic**, p. 496-509, 2012.
- HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi. Introduction: An archaeology of media archaeology. In: **Media archaeology**: Approaches, applications, and implications, University of California Press, 2011.
- KARAMPAMPAS, Panas. Performing irony on the dance floor in the athenian goth scene: The many faces of goth irony in the athenian goth scene. In. CHRYSAGIS, Evangelos; KARAMPAMPAS, Panas. **Collaborative Intimacies in Music and Dance: Anthropologies of Sound and Movement**. New York: Berghahn Books, 2017.
- KARAMPAMPAS, Panas. Goth YouTubers and the informal mentoring of young goths: peer support and solidarity in the Greek goth scene. **Journal of Youth Studies**, v. 23, n. 8, pp. 989-1003, 2020.
- KIPPER, Henrique Antônio. **A happy house in a black planet**: Introdução à subcultura gótica, vol 1. São Paulo: ed. do autor, 2008.
- KIPPER, Henrique Antônio. **A happy house in a black planet**: Introdução à subcultura gótica, vol. 2. São Paulo: ed. do autor, 2018.
- KUHNLE, Volkmar. **Gothic-Lexikon**: The Cure, Bauhaus & Co. Berlin: Lexikon Imprint, 1999.
- KHAIRUNNISA, Erika. A Semiotic Analysis of Fashion Domination through Signs in Music Videos. **Passage**, v. 2, n. 1, p. 41-55, 2014.
- LAING, Dave. **One Chord Wonders**: Power and Meaning in Punk Rock. Milton Keynes: Open University Press, 1985.
- LESTE, Eduardo; DEL VAL, Fernán. Más allá del postpunk. New romantics y góticos entre Madrid y Valencia en los años ochenta. **Resonancias**, v.23, n. 45, pp. 215 – 239, 2019.
- LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero**. São Paulo: Cia das Letras, 2006.
- LIPOVETSKY, Gilles. **A sociedade da sedução**: democracia e narcisismo na hipermodernidade liberal. 1. ed. Manole: São Paulo, 2020.
- LOPES, Tiago; FISCHER, Gustavo. Escavações de audiovisualidades em narrativas site-specific. **Comunicação & Informação**, v. 23, 2020.
- MACFARLANE, Karen E. Creepy Little Girl. **Gothic Studies**, v. 25, n. 1, p. 1-19, 2023.
- MAGNANI, José Guilherme Cantor. De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana. **Revista brasileira de ciências sociais**, v. 17, n. 49, p. 11-29, 2002.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.
- MARTINEZ, Gandhi de Oliveira; PIEDADE, Acácio Tadeu de Camargo. Considerações sobre o caráter sombrio na música. **Revista Música**, v. 18, n. 2, p. 66-80, 2018.

- MARTINO, Luis Mauro Sá *et al.* Iniciação científica e epistemologia da comunicação: subjetividade e afetividade na pesquisa. **Revista Observatório**, v. 4, n. 6, p. 574-596, 2018.
- MARX, Karl; ENGELS, Friedrich; LÊNIN, Vladímir I. **Manifesto Comunista/Teses de abril**. Boitempo Editorial, 2017.
- MERCER, Mick. **Gothic Rock: All You Ever Wanted to Know...But Were Afraid to Ask**. 1. ed. Cambridge: Pegasus Publishers, 1991.
- MERCER, Mick. **Hex Files: The Goth Bible**. 1. ed. New York: Overlook Books, 1997.
- MERCER, Mick. **21st Century Goth**. 1.ed. Chicago: Reynolds & Hearn, 2002.
- MERCER, Mick. **Music to Die For: The International Guide to Today's Extreme Music Scene**. 1. ed. Great Malvern: Cherry Red Books, 2009.
- MIÉVILLE, China. MR James and the Quantum Vampire: Weird; Hauntological: Versus and/or and and/or or? **Collapse IV**, p. 105-128, 2011.
- MILLER, Daniel. **Material culture and mass consumption**. Oxford: BasilBlackwell, 1987.
- MISEROCCHI, Kevin. **A Família Addams: Álbum de Família**. DarkSide Books, Rio de Janeiro, 2021.
- MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez, 2011.
- MONTIGNEAUX, Nicolas. **Público-alvo: crianças - a força dos personagens e do marketing para falar com o consumidor infantil**. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2003.
- MUELLER, Charles Allen. **The music of the goth subculture: Postmodernism and aesthetics**. The Florida State University, 2008.
- MULVEY-ROBERTS, Marie. **The handbook of the Gothic**. Berlin: Springer, 2016.
- NAPOLITANO, Marcos. **História e música**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.
- NIEKRENZ, Yvonne. Boys in black, girls in punk: gender performances in the Goth and hardcore punk scenes in Northern Germany. In: GUERRA, Paula; Bennet, Andy. **DIY Cultures and underground music scenes**. London: Routledge, 2018. pp. 63-74.
- NORA, Pierre. *et al.* Entre memória e história: a problemática dos lugares. Projeto História: **Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História**, v. 10, 1993.
- NORMAN, Donald. **Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rocco, 2008.
- OLIVEIRA, Pedro Carvalho. Rock e neofascismos na América Latina. **Revista nustrAmérica**, v. 7, n. 13, p. 126-144, 2019.
- PARIKKA, Jussi. **What is Media Archaeology?** Cambridge, UK: Polity Press, 2012.
- PIAGET, Jean. **Seis estudos em psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 1999.

PIRES, Julherme José. **Imagens da tecnocultura brasileira em Aquarius**. Relatório de Qualificação de Doutorado. São Leopoldo: PPGCC Unisinos, 2019. Disponível em: <https://bit.ly/37A3bH1>. Acesso em: 15 mai. 2024.

PIRES, Julherme José; KILPP, Suzana. Memória tecnocultural em Aquarius. **Lumina**, v. 14, n. 3, p. 77-93, 2020.

POLLACK, Michael. Memória e identidade social. **Revista Estudos Históricos**, Rio Históricos de Janeiro, v. 5, n. 10, 1992.

POWER, Ed. Gen Z have brought goth back – and in these spooky times, it’s more politically relevant than ever. In: INDEPENDENT. United Kingdom, 14 fev. 2025. Disponível em: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/music/features/gen-z-goth-trend-tim-burton-beetlejuice-the-cure-b2698070.html#Echobox=1739344774>. Acesso em: 15 fev. 2025.

RESTREPO, Luis Carlos. **O direito à ternura**. 3ª ed., Petrópolis: Vozes, 2001.

REYNOLDS, Simon. **Rip it Up and Start Again: Post-Punk 1978–1984**. London: Faber, 2009.

RIBEIRO, Sandra Stephanie Holanda Ponte. Cartografias do sombrio: festa, cidade e alteridade no universo gótico de Fortaleza. Ponto Urbe. **Revista do núcleo de antropologia urbana da USP**, n. 23, 2018.

RUSSEL, Jeffrey; ALEXANDER, Brooks. **História da Bruxaria**. São Paulo: Aleph, 2008.

SÁ, Simone pereira de. As cenas, as redes e o ciberespaço: Sobre a (in)validade da utilização da noção de cena musical virtual. In: JANOTTI JR., Jeder. **Comunicações e territorialidades: Cenas Musicais**. Guararema, SP: Anadarco, 2013.

SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRAZ. **Cultura Pop**. Salvador: EDUFBA, 2015.

SAID, Edward. **The World, the Text, and the Critic**. Cambridge: Harvard University Press, 1983.

SANTAELLA, Lucia. A estética das linguagens líquidas. In: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila. (Org.) **Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: Educ, 2008.

SILVA, Wilma Regina Alves da. **Relatos etnográficos à meia-noite: o universo estético dos góticos na cidade de São Paulo**. 2006.

SILVA, Lucas Fernando Braga. Movimento Gótico: revelando preconceitos e estereótipos. **Perspectiva Sociológica**, v. 1, n. 5, 2010.

SILVANO, Filomena. **Antropologia da Moda**. Lisboa: Documenta, 2021.

SOARES, Carla Marina Simões. **O imaginário fantástico de Tim Burton: exemplos de gótico moderno**. Dissertação (Mestrado em Estudos Americanos), Universidade Aberta, Lisboa, 2008.

SOARES, Thiago. Abordagens teóricas para estudos sobre cultura pop. **Logos**, v. 2, n. 24, 2014.

SOARES, Manuel Pereira. Eventos subculturais e a cidade Estratégia para a economia simbólica ou meio Integrador de uma cultura alternativa? O caso do festival gótico “Entremuralhas” em Leiria. **Sociologia Online**, n. 25, pp. 62-85, abril 2021.

SOUZA, Rosana Vieira de. **Slide to unlock**: um estudo das táticas de resistência cotidiana dos usuários do ecossistema iOS/Apple. 2014. 289 f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Universidade do Vale dos Sinos, São Leopoldo, Rio Grande do Sul, 2014.

SODRÉ, Muniz. **As estratégias sensíveis**: afeto, mídia e política. Petrópolis: Vozes, 2006.

SCHARF, Natasha. **Worldwide gothic**: A chronicle of a tribe. London: Independent Music Press, 2011.

SHAKESPEARE, William. **A tragédia de Hamlet, príncipe da Dinamarca**. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

SHIRLEY, Ian. **Dark Entries**: Bauhaus and Beyond. London: SAF, 2004.

SPOONER, Catherine. **Contemporary gothic**. London: Reaktion Books, 2006.

SPOONER, Catherine. Goth culture. **A new companion to the gothic**, p. 350-365, 2012.

SPRACKLEN, Karl; SPRACKLEN, Beverley. **The evolution of goth culture**: the origins and deeds of the new goths. Bingley: Emerald Publishing Limited, 2018.

STEELE, Valerie *et al.* **Gothic**: dark glamour. New Haven: Yale University Press, 2008.

SZEMAN, Imre; O'BRIEN, Susie. **Popular culture**: A user's guide. Nelson City: Nelson College Indigenous, 2017.

TELLES, Marcio. A(s) Arqueologia(s) das Mídias em Quatro Teses. Anais do Intercom Nacional. **Anais...** In: 40º Congresso brasileiro de ciências da comunicação. Curitiba: 2017. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0084-1.pdf>. Acesso em: 06 fev. 2025.

THOMPSON, Dave. **The Dark Reign of Gothic Rock**: In the Reptile House with The Sisters of Mercy, Bauhaus & The Cure. London: Helter Skelter Publishing, 2002.

TSUGAMI, Susan Sanae. (Neo) Paganismo, Cultura Pop e Mídia. **Sacrilegens**, v. 16, n. 1, p. 06-24, 2019.

VAN DIJCK, José. Datafication, dataism and dataveillance: Big Data between scientific paradigm and ideology. **Surveillance & society**, v. 12, n. 2, p. 197-208, 2014.

VAN DIJCK, José; POELL, Thomas; DE WAAL, Martijn. **The platform society**: Public values in a connective world. Oxford University Press, 2018.

VAN ELFEREN, Isabella; WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. **Goth music**: From sound to subculture. Routledge, 2015.

VAN ELFEREN, Isabella. Dark sound: being and timbre in Gothic. In: INTERNATIONAL GOTHIC ASSOCIATION. Biennial Conference, 13., 2017, Cholula. **Anais...** XIII Biennial Conference of the International Gothic Association: Gothic Traditions and Departures. Cholula: Universidad de las Américas Puebla, 2017.

VAN ELFEREN, Isabella. Dark timbre: the aesthetics of tone colour in goth music. **Popular Music**, v. 37, n. 1, p. 22-39, 2018.

VRIES, Imar. Media Archeology. In: LEHMANN, Ann-Sophie; BOOMEN, Marinne van den; RIJK, Bram de. **Doing new media studies**. Syllabus: University of Utrecht, 2015.

ZIELINSKI, Siegfried. **Arqueologia da mídia**: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir. Tradução Carlos D. Szlak. São Paulo: Annablume, 2006.