



**Universidad Autónoma
del Estado de México**

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

***Identidad e imagen a partir del cuerpo
'goth'.
Tensión a partir de la mercancía.***

ENSAYO

Que para optar por el título de
Licenciada en Comunicación

Presenta
Miriam Paola Saavedra Antonio

Director
Dr. Gustavo Adolfo Garduño Oropeza

Toluca, Estado de México, Noviembre 2024.



Introducción.

Antes del advenimiento de la Ilustración, en la época en la que occidente se regía por el canon de los mitos, lo que hoy se denomina "identidad" estaba estrechamente ligado a perspectivas trascendentes que los grupos humanos sentían en relación con sus creencias; perspectivas en función de las cuáles se construía la consistencia comunitaria a través de ritos y prácticas productoras de sentido.

La tribu, el clan, la población y las culturas llamadas "de la antigüedad" se encontraban estrechamente ligadas a esquemas de sentido y relación que obedecían a toda una serie de prescripciones, rituales que habilitaban su pertenencia y justificaban la identificación del "Yo" frente a "Otros" colectivos¹. El espacio, la familia y el cuerpo mismo, en cada individuo, tenían que ser consistentes con el entramado social y aparecían como portadores de imágenes que reproducían al todo en el que se habían formado.

Cazadores, recolectores, guerreros, constructores no solo se vinculaban a sus prácticas a través de marcas que expresaban jerarquía o dominio de sus técnicas, sino al credo de su grupo mediante distintivos

¹ Al respecto basta leer "La Ciudad Antigua" de Fustel de Coulanges en donde se establece la importancia del rito en la Roma antigua, así como el impacto que éste tuvo en el desarrollo posterior tanto del derecho como de la concepción del espacio urbano.



que resultaban comunes y los vinculaban con su creencia o forma de trascender.

Tras la era ilustrada y con el impulso de la modernidad, los consecuentes desencantos y desacralización del mundo, así como con el triunfo del imperio del trabajo sistemático, y del consumo como forma de realización personal, se eliminaron los vínculos de sentido comunitarios, y se ligó a los individuos a procesos inmanentes de producción cuyo significado se encuentra -aún ahora mismo- en una especie de permanente presente progresivo, materializado en el trabajo y la mercancía. Tal es el caso de las sociedades de consumo, como articulaciones base para un desarrollo personal, que se une a la promesa de un progreso global integrador.

La teoría crítica justifica el advenimiento moderno en la negación de la trascendencia por la llegada de vínculos inmanentes y la reificación de los mitos fundadores. Hoy, la identidad no se proyecta hacia un fin, sino que se constituye como un conjunto de medios abocados a materializar y dar sentido al desarrollo de las personas en un grupo mediante trabajos y mediante consumos.

Desde Walter Benjamín, pasando por Horkheimer y hasta Marcuse², la idea de una pérdida progresiva de sentido trascendente en el individuo

² Benjamín a través de sus cuadernos de París y la relación del escaparate con la realidad, Horkheimer a través del concepto de "razón instrumental" y Marcuse en "Eros y civilización".



se viene explicando como consecuencia de la producción masificada (ya no solo de bienes sino de directrices racionales y morales) que, paralela al trabajo, la demanda de productividad y consumo modernos, dirige a las sociedades hacia la alienación en virtud de necesidades cada vez más ligadas a un sentimiento permanente de crecimiento personal, o de grupo relacionados con la instrumentalización, y a imágenes proyectadas que brindan la experiencia de un auténtico sentido de identidad y pertenencia para vincularse al Estado, el nacionalismo y la economía. La identidad individual, por tanto, se ha redificado y ello quiere decir, que ha venido a depender cada vez más de su mutación en "cosas" y de la consecuente pérdida, si no total al menos parcial, de su contenido trascendental. Todo ello en virtud de la conformación de formas inmanentes (status, propiedad, jerarquía, clase, grado, etc.) que aparezcan como evidencia del fin del sujeto y su trabajo en la sociedad postindustrial.

Si en la era pre-ilustrada, el sentido mítico-trascendente sometía al individuo a prácticas que lo vinculaban con el más allá; con la ilustración, la razón se convirtió en la forma de acceso de este a las necesidades de producción de lo social en un modo de infinitivo EG: siendo mejor, siendo más grande, siendo más rápido, teniendo más.

La dialéctica de la ilustración, expone con claridad este proceso que tiene verificación en prácticamente todas las sociedades contemporáneas, gracias a la presencia de una "industria cultural" que produce en forma



permanente, horizontes parciales hacia los cuáles dirigir la actividad productiva y los consumos masificados. Dicha industria cultural ha sustituido al mito (trascendente) por la necesidad (inmanente) de consumo y desarrollo personal. El hombre ha dejado de necesitar de dios y se convierte en "arquitecto de su propio destino" mediante la capacidad para satisfacerse por sí mismo (y su participación en el trabajo) diferentes niveles de necesidad (Maslow) y a través de su involucramiento en procesos de intercambio cada vez más demandantes, complejos y redituables que, no obstante, lo han alejado de mecanismos de sentido ubicados más allá de aquellos a los que puede acceder a través del mercado.

¿Qué lugar ocupa la identidad en esta fase del capitalismo?

a). En primer lugar, podría decirse que aparece como un subproducto del esfuerzo organizacional o institucional por vincular a los individuos con el trabajo, haciéndoles sentir que éste les proporcionará satisfacciones no solo de índole material sino de seguridad, pertenencia y hasta de plena realización. Bajo esta forma la productividad se incentiva sublimando sus efectos. Se cumple el precepto marxista del fetichismo ideológico en el que el sujeto no sabe por qué se somete a las cosas a las que se somete. (Cf. Zizek, 2012, 50-60)



b). En segundo lugar, queda claro que el individuo en sí mismo es capaz de rellenar los espacios de sentido perdidos por su condición productiva, ya sea apelando a colectivos que comparten -en mayor o menor grado- sus gustos, intereses e incluso creencias o perdiéndose en el solipsismo que proviene de la fantasía. La llamada "postmodernidad" (que sacraliza ciertas prácticas sublimándolas en forma de grupos, colectivos, *fandoms* o credos *new age*), o bien generando sus propias formas de acoplamiento a su clase social mediante la elección de sus consumos. Con ello se cumple la reinterpretación que hace Sloterdijk (Zizek, 2012, 57) de la conciencia cínica en la que los sujetos saben perfectamente lo que hacen y sus consecuencias, pero aun así siguen haciéndolo.

En ambos casos la identidad ideológicamente entendida constituye un recurso del capital para integrar a los individuos con la colectividad ya sea para participar de la producción o para servir de catarsis a ella. Dentro de esta relación, media el consumo y este no se puede leer como un síntoma de la pérdida de sentido y de la conciencia cada vez más flagrante de esta.

En los siguientes bloques, se realizará el abordaje de un caso específico de generación de identidad como mecanismo de crítica en el marco del capitalismo tardío, a partir del análisis de las formas por las cuáles un grupo urbano o tribu (para el caso que nos ocupa el de los



llamados "Goth's" o Góticos) genera sus procesos de referencia a nivel trascendente, inmanente y relacional.

Se partirá de la definición de grupo urbano o tribu; se seguirá con la conceptualización del "Goth" o "Gótico" como derivado de tradiciones pre-ilustradas para, luego, caracterizar al cuerpo como entramado simbólico en el que confluyen tanto la tradición como la mercancía a través del consumo y dar paso tanto a los procesos de formación de identidad y de imagen pública del sujeto. En todos los casos se apelará a imágenes recogidas de las diferentes dimensiones que el cuerpo cobra según interpretaciones trascendentes e inmanentes.



1. Grupos urbanos como subculturas o modalidades identitarias.

De acuerdo con la segunda modalidad supuesta de identidad, podríamos afirmar que en la actualidad las denominadas tribus, grupos o subculturas urbanas responderían a la necesidad de trascendencia en un mundo inmanente, ya que aparecen articulados en torno a un conjunto de consumos y prácticas bajo los cuáles reconstruyen una especie de sentido mítico y ritual compartido que ven perdido con la llegada de lo "moderno".

Se trata, entonces, de formaciones identitarias, cuyos nexos se remontan a épocas pre-ilustradas, a las que asigna una nueva interpretación que se funde con las formas de trabajo y consumo modernas. También pasa que sus articulaciones responden muchas veces a las coyunturas o momentos que impactan generacionalmente como es el caso del movimiento *Punk*, que surgió como consecuencia social de las crisis laborales de los años 70's; de los *Mods* o *Sods* ingleses que lo antecedieron; de los hippies o neo-existencialistas de los 60's cuyos movimientos aparecieron como respuestas humanistas a las levas en los Estados Unidos, para poder pelear la guerra de Vietnam y "defender" los



intereses económicos del imperio; o de las autollamadas "panteras negras" que, como movimiento, reivindicaban la importancia racial afroamericana en la vida cultural y productiva de, igual, América del Norte.

Para el caso que nos atañe, esto aplica -también- para la subcultura comúnmente llamada "Gótica" que está conformada por individuos que se asocian en torno a consumos estéticos relacionados con la muerte y el más allá, como marcos de trascendencia, y que se agrupan en torno a temas de ocultismo, magia, demonología y desencanto, tomando como nexo simbólico común a la oscuridad y el sinsentido del presente. Su origen se remonta a una coyuntura precisa como subproducto del *Punk*, en una vertiente que se oponía al *establishment* religioso o moral de principios de los años 80.

Si bien, el término "Gótico" está basado en una referencia a los Godos, una de las tribus bárbaras que asediaron Roma en el Siglo V, también implica al estilo artístico, que en Occidente (particularmente en términos de arquitectura) cubrió los siglos XIII al XV y que, hoy día, puede asociarse con una estética y una serie de prácticas juveniles que implican cierta filosofía, gustos musicales, rituales, moda y modificaciones corporales específicas cuyas características conllevan la antítesis a simbolismos relativos al estilo medieval tardío, conservando la idea de



disrupción, barbarie y culto pagano tanto de los bárbaros como de esa oscuridad que las grandes catedrales buscaban vencer.

Y es que independientemente de que el arte Gótico suponía la aspiración hacia la luz de un mundo que se encontraba en tinieblas, el estilo Gótico contemporáneo o la filosofía del "Goth" conllevan a un movimiento inverso, que es el de volver a la tiniebla en un mundo supuestamente iluminado, ya no por Dios sino por la ilustración en sí misma: "El regreso de los bárbaros".

El estilo *Gótico* surgió paralelamente al desarrollo de tres grandes eventos históricos: La aparición de los burgos o primeras ciudades europeas, la formación de las primeras universidades y el desarrollo de administraciones eclesiásticas estructuradas (secularización), que fundaron su poder en catedrales y grandes construcciones. Es importante reconocer esto, pues cada uno de estos eventos trajo consigo un pensamiento de base al que el gótico actual responde como una forma de antítesis. Y es, que la reinterpretación del periodo no se da basada en la aspiración a la iluminación divina, sino a la condenación maligna. Dentro de estas características del gótico reinterpretado, poco tiene que ver con la estética del periodo pues refiere a su reverso. Basta para comprender lo anterior, revisar los productos emanados del siglo XIV y lo que ahora vemos. La referencia, por tomar en cuenta el vestuario, nos lo da el cuadro llamado "Matrimonio Arnolfini".



En lo que toca a la aparición de los burgos, puede decirse que el periodo Gótico fue el inicio del abandono de la vida rural y el comienzo de una modesta industrialización, que se dio en forma de talleres u obras que fueron llenando ciudades o burgos. Fue, también, el comienzo de lo que hoy conocemos como división del trabajo (maestros – oficiales – aprendices, etc.) y constitución de grupos de trabajadores (cantereros) que se protegían entre sí, defendiendo derechos y prerrogativas. Las primeras ciudades medievales fueron la cuna de la burguesía o clase social sostenida en el intercambio de capitales y que debe su nombre precisamente a dichos burgos. Los actuales "goth's" o "góticos" son precisamente grupos urbanos emanados de la burguesía, que generan vínculos identitarios, no necesariamente en el intercambio, sino en el rescate a prácticas y rituales rurales caracterizados por su aislamiento, anonimato y recurrencia a creencias paganas, precristianas o contrarias a la oficialidad ideológica. Si las ciudades del Gótico se articulaban en torno a una gran construcción que ascendía al cielo (Catedrales), la idea de las ciudades del Gótico actual tiende a articularse en torno a profundidades (hoyos o antros) en los que se tejen sus relaciones.

La formación de claustros universitarios implicó la formación de cuadros sacerdotales y de filósofos que, más allá del aislamiento conventual, difundieran el oficialismo en concordancia con una



administración centralizada (Santa Sede). La palabra que conduciría a la salvación tendría que hablar a las masas no solo a través de la boca de estos egresados sino de obras acordes con el plan divino; obras que implicaban la sanación de los cuerpos (Medicina), la elevación del espíritu (Artes) y el establecimiento del triunfo cristiano (arquitectura monacal y catedrales). Fueron estas últimas -probablemente- las que dejaron mejor testimonio del plan al que respondían las universidades; esto es el poder elevar el espíritu hacia las alturas (ojivas) mediante la iluminación (vitrales) propagada universalmente (plantas cruciformes que recibían grandes masas) a peregrinos, burgueses y campesinos. Hoy el Gótico reinterpretado ha tenido en la imagen de la catedral una tesis a la que oponerse mediante el rescate de las tradiciones, prácticas y creencias que debajo de ellas quedaron: vírgenes negras paganas, cementerios, criptas, pasadizos y bóvedas subterráneas. La elevación al cielo no podría haber sido lograda sin su cimentación en las profundidades de la tierra, en la violación del paganismo y la negación de esa oscuridad a la que las grandes vidrierías ocultaron.

Fue precisamente la imposición del clero secular sobre el regular (órdenes monásticas) la que permitió uniformar liturgias, estructurar los trabajos salvíficos y promover jerarquías en una iglesia en permanente pugna. En torno al papado, se conjuró un ejército de clérigos que ahora servían más como promotores de la palabra que como intérpretes o



investigadores de esta. La idea de monasterio había quedado desplazada a un segundo plano por las universidades y ahora todo era cuestión de administración. Para ello hubo necesidad de capital y la iglesia se convirtió en un Estado más, capaz de hacer frente a monarcas, príncipes y herejes como pretexto a la adquisición de fondos que permitiesen costear las grandes construcciones.

Las cruzadas si bien medievalmente engendradas, se desarrollaron durante los años del Gótico y sus consecuencias fueron probablemente las que engendraron gran parte del pensamiento oculto occidental que impactó a diferentes comunidades. Ejemplo de lo anterior fue lo sucedido con la persecución templaria y la expropiación de todos los bienes de la orden más poderosa de Europa por parte del papado (de Aviñón) que, urgido de capitales, despojó a la orden Templaria, todos los capitales adquiridos durante las expediciones de reconquista de la llamada "Tierra Santa".

La historia del Temple y de su transformación en una sociedad secreta no es privativa de las teorías conspirativas, y toda una serie de tradiciones lo refieren, y estas han dado origen a vínculos semánticos con los actuales "goth" pues –como aquellos- iniciaron su movimiento en una especie de clandestinidad en foros y establecimientos secretos o de cuestionable legitimidad. No solo el Gótico sino también *Sods, Mods o*



Punks emergieron de los llamados "hoyos" o "*joints*" en donde sus prácticas y sus relaciones simbólicas se generalizaban.



2. Transiciones del *Gótico*.

Hoy, la imagen del bárbaro, del templario y de la literatura decimonónica de horror ha inspirado a una nueva versión del término y a una reinterpretación del mismo, no solo a nivel narrativo y/o artístico (*Neo-Gótico*), sino en términos de la apropiación de elementos simbólicos que generan algo más que identidad en los grupos. Baste citar -por ejemplo- a las diferentes formas de brujería y saberes proscritos que cubren el imaginario actual, al uso identitario de cruces de órdenes religiosas, a las relecturas de figuras iniciáticas como la de *Baphomet*, el Ojo universal o el pentagrama; a la aparición de toda una serie de teorías conspiratorias sobre las sociedades secretas y su papel como formadoras de la modernidad; así como los usos diversificados de otros símbolos de origen medieval que hoy por hoy son reproducidos por la industria en forma de ropa, posters, figuras, imágenes virtuales o coleccionables de todo tipo. El Gótico es referencia hibridada de una pléyade de ídolos modernos que representan sí un culto, pero al que se accede ya no por iniciación sino mediante formas establecidas por el propio mercado.

Del mismo modo han proliferado ediciones de textos del periodo romántico (*Drácula* como ejemplo) y se ha llevado a cabo un sin-número de reinterpretaciones del fenómeno vampírico, fantasmal y, por supuesto la adopción de la idea de *zombi* o muerto viviente tanto en el cine como



en los nuevos medios a través del videojuego, el llamado "*fanart*", la escritura en línea (*fanfics*) o las reinterpretaciones virtuales.

Este último proceso de proliferación de subproductos ha implicado una reificación o cosificación de lo que supusieron en su momento tanto el *Gótico* histórico o artístico y la corriente literaria de fantasía u horror; es decir la reducción a nivel utilitario de elementos que en su momento tuvieron un sentido profundo (pues estaban relacionados con ideas, esperanzas y cuestiones míticas relativas al más allá) a través de su uso en rituales, prácticas y ceremonias más performativas que trascendentes y que anularon total o parcialmente el sentido de aquellas que tenían como fin, unir al hombre con su creencia.

Hoy dicho sentido se ha perdido y funciona más bien como eje de articulación de una serie de elementos identitarios que -en el presente- buscan integrar a los consumidores en ciertos nichos sociales definidos a partir de modas, estilos y consumos.

"... en el centro de la teoría de Foucault y el centro de la filosofía de la historia de Adorno, se encuentra por igual la constatación de que la racionalidad instrumental lleva a los hombres a atentar contra sus propios cuerpos." (Roggerone, 2015, 9) Ello con miras a oponerse a la heterodeterminación de la industria cultural que busca homologarlos con los trabajos, los consumos y el sentido. Bajo este enfoque, el cuerpo es



el último resquicio de humanidad y éste se convierte en objeto de defensa frente a los embates del Gran Otro, ese que en forma de condicionamiento externo opera para que el individuo se sujete a procesos que le son ajenos como la economía, la producción y el mercado. En la defensa del cuerpo está la adopción de una ideología (en sustitución a la creencia trascendente), la capacidad de modificación, resignificación, así como el recurso externo de desconexión, algo que Franco Berardi (2015) refiere como el acto heroico del suicidio. ¿Cómo se da esto?...

La reificación, entendida a la luz de la teoría crítica, podría ser una de las condiciones a partir de las cuáles se separa al mundo pre-ilustradas del mundo ilustrado pues supone una anulación de la creencia trascendental en pro de una racionalidad inmanente que es, en muchos casos, de carácter instrumental.

Lukács, en historia y conciencia de clase (1970), habla de reificación en tres niveles que, a continuación, parafraseamos:

- Primero: la configuración de una existencia dada desde una forma de relación en tres niveles de vinculación: consigo mismo, con el otro y con el entorno natural o físico. Esto responde a los estadios de la conciencia freudiana a la que Marcuse aludió en Eros y civilización (citar) y que usa como base para explicar la alienación del individuo.



- Segundo: En el marco del capitalismo, dichas formas de existencia implican una experiencia de fragmentación del sujeto social hacia su interior.
- Y, finalmente, que dicha esta relación guía la incorporación de un comportamiento al modo de segunda naturaleza que limita las posibilidades de transformarla.

Queda claro, al repasar estos tres niveles que el "Goth" ha desplazado en el capitalismo el sentido que le daba pertinencia de un nivel de configuración a uno de mera representación. El sentido ritual del cuerpo ha dado paso a un efectismo, el ritual que lo identifica y une a los otros ha cedido a la fiesta y su relación con el entorno se avala básicamente en la proyección de su imagen. Ante ello se ve impotente a una transformación de facto de su entorno pues los elementos que lo configuran son meras mercancías que el propio sistema le proporciona.

Cruzamientos de sentido actuales:

La aparición de la razón como forma de pensamiento anuló el futuro en pro de un presente en progresivo que dejó al sujeto bajo la posibilidad de convertirse en "arquitecto de su propio destino". Fue en este momento en el que movimientos artísticos y literarios se apropiaron de elementos que otrora distinguiesen al "Gótico" (como pasado bárbaro y cómo pasado



artístico) para fungir como un nexo nuevo para resistir o combatir al *establishment* en cuestión.

Un caso emblemático es el de los artistas de mediados del Siglo XIX en Europa que se abanderaron bajo la idea de "Romanticismo" como vía para sublimar su creación. Desde Goethe hasta Doré, pasando por Shelley, Shelly, Schuman o Berlioz un espectro de creadores hicieron de los llamados "*Stürm un Drang*", la "*Muerte por amor*" o "*la condenación a la eterna aspiración*", lemas de vida a través de los cuales negaron la realidad del cotidiano en virtud de idealizaciones supra mundanas. Se trató de una época en la que movimientos esotéricos como el de los *Rosacruces, Masones o Médiums* llenaban los espacios de sentido de una sociedad que cada vez se veía menos sorprendida por sus avances en materia técnica, de producción y de conocimiento sobre tierras distantes. El mundo del arte buscó volver al sentido trascendental para evadir el creciente materialismo.

El caso del relato de horror romántico estaba fundado en la caducidad y banalidad del absurdo cotidiano y buscaba afanadamente la trascendencia en un "más allá", tiempo atrás perdido. El tipo de narración de la que Mary Shelley, Bram Stoker, Robert Louise Stevenson, Nathaniel Hawthorne, Gustav Meyrink y un número considerable de autores, se volvieron referencias obligadas del horror sobrenatural al haber adoptado



elementos de una novela fundacional del género: "*El castillo de Otranto*" de Horace Walpole, datada en 1764.

Bajo esta línea de horror sobrenatural e incursión en la muerte por artificios oscuros convergen elementos como la apelación al retorno de ultratumba, a la redención del amante por la aparición del amado o a la perdición de cualquiera de ellos en su afán por lograr su trascendencia. Generalmente, en la literatura de terror del XIX convergen tanto elementos reales como fantásticos en la búsqueda de trascendencia y esta opera como una salida a la fatalidad de lo real. Por citar dos ejemplos clave: La idea de resurrección de los muertos (*Viktor Frankenstein* o *El Golem*) o de incursionar en vida en el reino de la muerte hasta encontrar el amor perdido (*Drácula*).

Tras el romanticismo –y en ocasiones paralelamente al mismo– un sentimiento de nacionalismo en Europa impregnó a ciertos segmentos de la sociedad alemana. Ellos encontraron en el pasado bárbaro la esencia del ser nacional a través del recate de leyendas medievales que fueron llevadas a formatos sublimes gracias a las óperas de Richard Wagner: *El anillo del nibelungo*, *El oro del Rhin*, *Lohengrin* o *Tristán e Isolda* constituyen aún hoy fuentes no solo para la comprensión de la época sino de la propia identidad alemana durante los siglos XIX y XX.



Fue posiblemente después de la segunda década del siglo XIX el periodo donde el "Gótico" se redefine y pasa de ser un término propio de la arquitectura a ser eminentemente literario, icónico e -incluso- práctico, al asociarse con un conjunto de ideas convergentes en el misterio de la muerte como aspiración máxima para la redención de almas que se perdieron en vida. Siguiendo a Franco Berardi (2015), esta afirmación, lejos de parecer romántica, es consecuente con la emergencia de la modernidad tardía pues los sujetos que vivieron tras la llamada "guerra fría" y el subsecuente desarrollo del mercado y el avasallamiento laboral, encontraron una delimitación absoluta a sus libertades, mismas que buscaron encontrar de vuelta en el retorno a un pasado tribal o gregario, los fenómenos extremos como el horror, el asesinato, las masacres y el suicidio, o las creencias en ese "más allá" largamente pregonado en eras anteriores. Significativamente esta forma impactó a generaciones más recientes en la definición de sus marcos de vida frente a una realidad que los hacía a un lado. El *establishment* de la postguerra y el inicio de un occidente determinado por la expansión de modelos homogéneos en el consumo, el trabajo, el ocio e incluso la cultura derivaron en la emergencia de movimientos (particularmente juveniles) que tomaron el estandarte de la música y la literatura para definir sus propios cursos. El origen de los movimientos juveniles tiene ese principio común: el de la definición de la identidad a partir de la elección de un modo de vida no determinado por



el sistema (Super Yo) sino redefinido por el sujeto de acuerdo con sus posibilidades redificadas. Por lo mismo, si el *Romanticismo* legó su producto más sublime quizá en la consolidación de la novela de terror o novela gótica, el mercado capitalista moderno la mantuvo a través de la oferta de sucedáneos o mercancías que han debilitado no solo la esencia literaria de aquellas, sino su propio potencial poético. Hoy, la novela gótica está caracterizada por una serie de figuras estereotipadas que circulan más allá de las páginas, en mercaderías de todo tipo: desde películas, series, *fandoms* y tutoriales *cosplay*.

Para Marcuse (2010), el goce y la represión que lo sujetaban a los viejos regímenes configurados por mitos e ideas trascendentes, fueron sustituidas por el goce efímero de la mercancía y la reproducción en un mundo de inmanencias.

El movimiento más parámetros identitarios dan como resultado el surgimiento de tribus urbanas. Se trata de "comunidades emocionales desplazadas en el acontecer de lo moderno por medio de la racionalidad excesiva, el mito del progreso, y que han sido revalorizadas hoy por hoy tras la fatiga de la modernidad, representando, así como la gran mayoría de las metáforas un buen medio para aprender la globalidad social en que vivimos" (Maffesoli, 1997,199)



El movimiento "*Goth*" no pasó tangencialmente frente a esta coyuntura y definición pues surgió como una vertiente del Movimiento *Punk* de finales de la década de 1970 y se consolida en la primera mitad de los 80 como una forma de protesta antitética a valores morales, productivos y religiosos en boga. Sus vínculos simbólicos estuvieron básicamente determinados por la música y su capacidad para expresar la nostalgia, el desencanto y el trance (*Joy Division, Siouxi and the Banshees, The Cure, London After Midnight, etc.*) así como la literatura (que como ya se dijo, brindó las temáticas sobre horror, fatalismo y oscuridad que constituyeron la imaginería gótica). No obstante, jugaron también un papel determinante elementos como la vestimenta, el maquillaje y la modificación física en la construcción de identificadores portables en el cotidiano.

De este modo podríamos caracterizar al movimiento "*Goth*" como una de las aristas de una dialéctica entre: La luz (de la razón, de la civilización moderna, de la moral y de las religiones oficiales) y la oscuridad (del mito originario, del pasado bárbaro, de una moral extinta y sus cultos exiliados). El tiempo devela un pliegue en el que tanto la concepción bárbara del Godo como el estilo ennegrecido del arte y la arquitectura se vuelcan sobre sus opuestos generados por la modernidad. El punto de quiebre o pliegue es, precisamente, el consumo y el lenguaje



aparece como ese de la mercancía o el espectáculo que suplieron a los grandes rituales por estéticas y prácticas urbanas comercializadas.

Es precisamente este punto en el que pretendemos centrarnos al hablar de la relación entre la imagen "*Goth*" y la identidad al interior de sus grupos.



3. Identificadores del cuerpo Gótico. ¿Qué hace a un "Goth"?

Uno de los vínculos originarios para identificarse de los que dispone un grupo humano es el del cuerpo. Simbólicamente y también en un sentido estrictamente físico, éste aparece como un principio, un elemento de base para establecer distinción pues al presentar límites y una cierta autonomía, es proclive a diferenciarse de otros elementos (tanto cuerpos como objetos) y establecer diferentes procesos a través del reconocimiento de sus accidentes y de sus propiedades individuales. Esta condición le permite ir estructurando mecanismos para la construcción de la relación entre del *Yo* frente a la *Otredad*, pero también, unido lo que lo hace una fuente de cohesión, al poseer condiciones y características que se consideran comunes y que sirven para integrar y ser identificado: para producir reconocimiento y generar sensaciones de seguridad, peligro, estabilidad o riesgo; para atraer o para prevenir.

El cuerpo entonces separa al aparecer como una unidad con propiedades únicas, pero, también, integra al fungir como un conjunto de accidentes y propiedades que son susceptibles de empatar o coincidir a través de la realización de funciones comunes o de armonizar en virtud de acuerdos que anulen la diferencia y destacan la semejanza.

Así tenemos, por una parte, al cuerpo como factor para la integración con trabajos, ceremonias, capacidades y potencial para la performatividad



(para los que se crea un lenguaje o una imagen particular), pero también para la representación de rasgos comunes que operan como identificadores inherentes al grupo: rituales, ceremonias, rangos o clase. Así lo fue para los Godos y así lo fue para los practicantes de creencias vetadas por el clero; así lo fue para los románticos decimonónicos y así lo fue para las tribus urbanas que surgieron de los guettos posteriores a las crisis de la segunda mitad del siglo XX. El cuerpo es una unidad cultural.

Hoy la identificación ha caído particularmente en el dominio del lenguaje o de la ideología. En la pluralidad de la vida moderna y en los grupos (más bien heterogéneos en sus rasgos) que operan mediante artificios sígnicos que los definen como sujetos y los proyectan como colectivos.

Una ideología se apodera de nosotros realmente sólo cuando no sentimos ninguna oposición entre ella y la realidad –a saber, cuando la ideología consigue determinar el modo de nuestra experiencia cotidiana de la realidad...

(Zizek, 2012, 80)

El *Gótico* es un cuerpo que se hace colectivo bajo un conjunto de principios imaginarios, distinguiéndose mediante la aceptación de elementos particulares que, a través del consumo, remiten a una serie de mitos fundacionales. Esto teje su realidad cotidiana y no solo en el sentido



de una falsa conciencia sino en el sentido de una objetivación que se materializa mediante la repetición o el ritual.

Para Marcuse sería el momento en el que el individuo se aparta del dominio del instinto para convertirse en un sujeto castrado por el contexto de relaciones dentro del cual puede moverse, pero condicionado por la dimensión unívoca que este mismo le otorga a través de gratificaciones. Basta revisar la idea manejada por este autor en el "Eros y civilización" para comprender la gran transformación del hombre como ser aislado dada por sus procesos de asociación y generación de vínculos que la mantuvieran. En todos ellos, el cuerpo jugó un papel central.

El cuerpo, en un primer término, implica una plataforma o base fisiológica que debe entonces, por un lado, diferenciarse en función de las formas por las que se relaciona con el entorno plural (determinado por instituciones como el trabajo, la iglesia, la tradición o la clase) y; por otro, integrarse a los colectivos con ideas o percepciones comunes de lo que es o debería ser "su mundo" y en concordancia con sus (nuevos) mitos ubicables en literatura, música y medios audio - visuales. En esta relación la integración pasa por procesos de integración a través del trabajo y la violencia de las instituciones, pero, también, por mecanismos de gratificación como son los consumos y las asociaciones para el ocio y el entretenimiento. Queda claro que la tradición que antes integraba por la



creencia, ahora integra por una especie de catarsis a través de la mercancía.

Una vez que ha ganado realmente ascendencia como un principio de civilización, el impulso del juego transformará literalmente la realidad. (...) Con este cambio en la experiencia básica y formativa, el mismo objeto de experiencia cambia: liberada de la explotación violenta y de la dominación, y configurada en su lugar por el impulso del juego, la naturaleza será liberada también de su propia brutalidad y llegará a ser libre para desplegar las riquezas de sus formas sin propósito, que expresan la <<vida interior>> de sus objetos. Y un cambio correspondiente tendrá lugar en el mundo subjetivo. En él, también la experiencia estética detendrá la violenta productividad dirigida a la explotación, que ha convertido al hombre en un objeto de trabajo.

(Marcuse, 2002, 177)

En este sentido el "*goth*" busca su integración identitaria a un grueso social, pero, a la vez, procura mantener sus niveles de sentido de gratificación y catarsis tal y como lo prescriben los imaginarios, mitos, personajes y situaciones literarias bajo cuyas bases genera el objetivo de su subordinación a lo social. Ello implica presentarse mediante el



mantenimiento de los matices mortecinos de piel, el contraste con colores oscuros de ropa; el énfasis en los rasgos expresivos a través de maquillaje oscuro y el mantenimiento de hábitos solitarios para la representación de un cierto nivel de ensimismamiento e introspección. Librarse del sol parece ser la consigna que se traduce no solo en falta de exposición a la luz sino en la búsqueda de contextos oscuros. Esto conlleva a un simbolismo que invierte los valores de iluminación y ascensión propios del periodo Gótico, generando disrupción y contraste como sucedió con los Godos y un sentido idealista sobre la muerte que comparten con los románticos del siglo XIX.

La ideología Gótica está basada mucho más en la imagen y en ciertos gustos culturales, generalmente compartidos, que en ideas éticas o políticas claramente definidas. Sin embargo, debido a que dentro de esta cultura existe cierto gusto por la filosofía de corte disidente, algunos góticos pueden tener tendencias a la anarquía y al liberalismo social.

(De la Fuente, 2009, 53)

Hay además en su filosofía de vida una clara alusión a la vida de ultratumba, al vampirismo y las ideas ocultas; a una estética del oscura y a la idea de la añoranza por la muerte en vida.



Entonces, la figura, dándose lentamente la vuelta, descubrió ante Friedrich las mandíbulas descarnadas y las cuencas vacías de una calavera envuelta en una capucha de ermitaño.

(Walpole, El castillo de Otranto)

Todas estas ideas románticas de fantasmagoría que se manifestaron en gran cantidad de literatura ahora reinterpretada y llevada a la práctica en forma de instrucciones parciales brindadas por las líricas musicales en las que la coincidencia en los simbolismos es patente:

"In the shadowplay, acting out

your own death, knowing no more..."

(The Joy Division, Shadowplay)

Dichos símbolos precisamente vinculan al cuerpo con su contexto brindando indicadores de cómo entender las relaciones y cómo éstas debían ser llevadas a cabo en la interacción entre el grupo.

Otro elemento es la necesidad de interactuar mediante la sangre que es apreciada como el elemento del cual abreva el vampiro y cuyo flujo determina el tránsito entre lo vivo y lo muerto (el "*Solve et Coagula*" iniciático). La sangre emana a través de formas de auto - laceración o estigmatización por las que se aprecia el cuerpo como sacrificio al deseo o a la aspiración trascendental.



"As the assassins all grouped in four lines,

Dancing on the floor.

And with cold steel odour on

their bodies made a move to

Connect."

(The Joy Division, Shadowplay)

En las líricas expuestas, claramente se percibe la idea del cuerpo y a la emanación de su fluido vital como requisitos para la ritualización de la pertenencia como puntos de inflexión de la normalidad a lo excepcional. La danza es el atributo común, pero ésta, sin la modificación del cuerpo, parece imposible y es que, como heredero del *Punk*, el movimiento "*Goth*" hoy provee ejemplos de la capacidad del individuo para auto lacerarse mediante la ostentación de cicatrices, extensiones y el uso recurrente de piercings y otros tipos de horadaciones e incrustaciones. ¿Se trata acaso de estigmas, de ese acero referido por *Joy Division*? ¿O recordatorios del dolor cotidiano, la caducidad de la carne o del vínculo con el interior y el fluir sanguíneo que tanto busca el vampiro en la literatura decimonónica? Hay una clara herencia bárbara en el asunto: Precisamente lo que definía a la civilización romana era la normalización del cuerpo civilizado en contraposición al cuerpo salvaje que se pintaba, laceraba, modificaba o maquillaba para presentar una condición de fiereza, amenaza y miedo.



En el mismo sentido, el cuerpo del "Goth" vence su diferencia individual y se relaciona con la tribu (a la vez que se distingue del común social) mediante el vestuario, y lo hace a través de los elementos comunes como el uso de color negro, materiales en piel y metal y cortes de las prendas en forma ajustada que muchas veces se compentan con capas, sacos, levitas y el uso de botas. Distinciones se incorporan, pero definiendo géneros; así mientras el maquillaje vuelve trascendente los cuerpos, distinguiéndolos del resto y dirigiéndolos hacia la aspiración final, recordando cráneos, figuras espectrales o cuerpos muertos; las prendas determinan género e incluso preferencias por ciertas figuras del imaginario propio del grupo.

Hasta este punto, lo que tenemos es una sublimación de la materia, una forma de hacer trascender lo que en un primer momento es simple producto del consumo; la perspectiva de sucedáneos de la mercancía que se agrupan en torno a usos, simbolismos y propiedades rituales provenientes del pasado. El cuerpo mismo se trasciende como forma carnal y se reviste de sentido al poder identificarse con otros cuerpos mediante el consumo de ciertos elementos. Al final el cuerpo mismo es transformado en concordancia con elementos del pasado, de lo sobrenatural y de lo oscuro para oponerse a su cosificación absoluta por parte de la exigencia cotidiana de trabajo; a su incorporación a procesos



productivos y a su identificación por parte de un estado "normalizado" de las cosas.

La apelación a lo muerto, a lo espectral, a lo oscuro no se queda en la indumentaria. Como ya se comentó, el maquillaje y la modificación física completan la experiencia vinculante y se vuelven parte del cotidiano de los sujetos relacionados con esta sub-cultura. Estos aspectos resaltan no solo la vocación por la "oscuridad", la "desesperanza", la "muerte" y la vida ultraterrena sino también la posibilidad de evocar un pasado identitario en el que las tribus existían con base en estéticas particulares que las vinculaban con todo un aparato de creencias míticas.

Esta regresión sería tanto psíquica como social: reactivaría estados anteriores del lívido, que fueron superados en el desarrollo del ego de la realidad, y disolvería las instituciones de la sociedad en las que existe el ego de la realidad. (...) Sería todavía una reversión del proceso de la civilización, una subversión de la cultura. Bajo estas condiciones, la posibilidad de una civilización no represiva es predicha no sobre la detención, sino sobre la liberación del progreso; así que el hombre ordenaría su vida de acuerdo a su conocimiento totalmente desarrollado, de tal manera que podría preguntarse otra vez lo que es bueno y lo que es malo.



(Marcuse, 184)

Los ojos sombreados en tonos oscuros bajo un clareado generalizado del rostro es una clara alusión a la superación de la condición mortal: "*This mortal coil*" con el que Shakespeare alude a la caducidad de la vida terrenal. En el imaginario contemporáneo no son pocas las referencias que se siguen para la práctica de esta transformación del rostro muerto o mortecino: desde Alice Cooper, pasando por el movimiento *Glam* de finales de los 70's y 80's y hasta bandas contemporáneas como *Ghost*, lo hacen rasgo distintivo.

Sombreros oscuros de ala o velos complementan el montaje expresivo de la muerte presente en cada uno de los vinculados al sentido Gótico contemporáneo.

En un tercer momento cabe hacer una distinción entre lo que podría llamarse el cuerpo público del gótico y su cuerpo ritual o privado. Ambos casos están determinados plenamente por el vestuario y el uso que se hace del mismo en la práctica. El cuerpo gótico privado es el ostentado en reuniones, fiestas, celebraciones y rituales que rememoran aquéllas o festividades paganas. Se identifica particularmente en el género femenino cuyas prendas llegan a descubrir su forma, pero la completan con ornamentos como cinas de látex, piel o tela en forma de arneses, sostenes, ligeros o *chokers* debajo de largas capas o túnicas negras. La



noche reviste al individuo que se presenta o manifiesta como conjura o seducción al más allá. Una forma moderna de aludir a la celebración de la Noche de *Walpurgis* que es celebrada entre el 30 de abril y 1 de mayo en clara contraposición al 31 de octubre y 1º de noviembre o día de Todos los santos del calendario cristiano. La denominación de la festividad recuerda a Santa *Walpurga*, una mujer capaz de alejar la plaga y el mal de las aldeas alemanas. Su operar, con el paso del tiempo, ofreció una referencia al librepensamiento y actuar femenino, así como a su relación con la brujería.

En la Noche de *Walpurgis* se danza y se conjura al mal quien, una vez presente, acompaña a las mujeres (desnudas, sugerentes e insinuantes) en una frenética orgía en torno a hogueras. Catarsis, liberación y capacidad para operar al margen del día (el ámbito racionalizado para lo oficial, para el *establishment*) hacen de la noche el contexto para la salida: Ceremonia, danza y cuerpo se unen en la alusión moderna a la liberación del cuerpo de las tensiones oficiales en el marco de fiestas privadas (una franca reificación del ritual) recuerdan su sentido profundo (sublimándola).

Es claro que la dialéctica propuesta por pensadores críticos como Horkheimer se identifica como parte del mundo ilustrado o moderno en casos como el del vestuario expuesto donde aparecen memorias



trascendentales en mercancías, mientras a las dichas memorias aparecen como la base o referencia para la creación de nuevas mercancías.

El cuerpo público es aquel entendido como presentación de la persona en la circulación cotidiana y es el que permite al sujeto integrarse y participar en niveles de relación más o menos convencionales sobreponiendo -a la vez- la identidad que conserva con su grupo. Este doble discurso en la circulación conduce a la formación de una serie de percepciones para aquellos que lo atestiguan a modo de imagen. Cabe aclarar, entonces, que la identidad implica la percepción del cuerpo frente al grupo mientras la imagen se desprende de la percepción del cuerpo por parte sí del grupo, pero también de quienes están al margen del mismo. La relación puede ser problemática pues, mientras la identidad parte de entendidos, normas, prejuicios y estereotipos comunes, la imagen depende de niveles más contingentes de percepción, pero eso sí: Siempre condicionados por principios generalmente aceptados y regulados por las dimensiones de espacio y tiempo. La imagen es coyuntural y se evalúa en conformidad con ésta.

Así, la perspectiva que el "cuerpo *Gótico*" brinda es interpretada o semantizada por normas, prejuicios, estereotipos y entendidos que no tienen una confluencia con los que distinguen al grupo. Ello conduce muchas veces a marginación, desconfianza, falta de comprensión o, en el mejor de los casos, a una cierta tolerancia.





4. **Identidad: El cuerpo Gótico ante el colectivo.**

Hoy por hoy la ideología -base de toda identidad- no es solamente un filtro o una mica que distorsiona nuestra realidad, sino, la forma que adopta la realidad misma. Es por ello que todo grupo ancla su sentido de pertenencia en una construcción que no solamente puede ser tomada como algo que desfigura o que distorsiona, sino, como un nivel de cotidiano y de relación tan válido como cualquier otro.

Para pensadores como Zizek o Lacan, la ideología es hoy una forma refinada de cinismo que ya ni siquiera opera como una falsa conciencia sino como la única conciencia posible. Así, la realidad política y sus sucedáneos no tienen más necesidad de enmascarar, sino que se ofrecen como una mentira atractiva³.

Dentro del grupo, el individuo es consistente ya no con el imaginario, sino que representa al imaginario en sí, y los demás así lo asumen. Se trata de una performatividad en cuyo cumplimiento se está dando lugar a la realidad ideológica, al síntoma de que lo físico no es sino una forma más de lo simbólico y que éste está más allá de cualquier verdad o mentira. El "goth" no es raro, no es exclusivo ni es diferente; es simplemente alguien más que reproduce en sí mismo en tanto realidad y esa dimensión que cobra frente a otras realidades... sobre todo aquella

³ Zizek. 2008 El sublime objeto de la ideología. México. SXXI



que es institucionalizada y que está fundada, no en el "como soy", sino en el "como debo ser."

Fuera del grupo, el individuo relacionado con el movimiento "Goth" se aleja de la identidad y pasa a una dimensión más cercana a la imagen que se presenta como una forma de rebelión o como contraposición a lo establecido. El gótico se hace ver y al hacerlo hace ver su diferencia:

"You say nostalgia is negation

It can't go on like that

It will end

Contentment to be in nature

And kindness is so hard to find

Sadness is rebellion

And self hate only respect

There is waves, waves of resistance..."

(Lebanon Hanover)

En la era preilustrada (o premoderna) persistía el mito como una especie de marco de sentido y nexo trascendental que se materializaba a través de rituales. Estos eran el nexo identitario y en ellos, los partícipes cubrían un doble proceso de comunicación que se realizaba a nivel



iniciación y con- entidades ajenas (antepasados, dioses, entes animistas, etc.) a su presente. Esta doble comunicación redundaba en pertenencia pues nadie más que el iniciado podía comprender qué y para qué de realizaban determinadas prácticas y simbolismos.

Por ello no era raro que el cuerpo se marcara, se modificara o escondiera detrás de elementos comunes que lo unían y a la vez distinguían según roles ante el grupo. Destaca el individuo con más perforaciones, con más tatuajes o con motivos que revelen su filiación a ciertas historias, personajes o atribuciones del "más allá". Hay documentados casos extremos de "goth" que se deforman o alteran al grado de parecer o aparecer como criaturas míticas (demonios -íncubos en el caso de los hombres y súcubos en el caso de las mujeres; vampiros; espectros o figuras del más allá). Hoy el cuerpo "goth" se marca sin necesidad de ritual. Es su propio ritual y es la manifestación de su propia realidad. A veces, quien mira al movimiento desde fuera se pregunta si éste es engendrado por toda una serie de referencias pasadas o son dichas referencias las que son engendradas por él. La ideología del cuerpo "Goth" trasciende las polaridades y, por ello, es cínica. Un cinismo, por supuesto que se hace eco del modus operandi de la modernidad tardía.

La imagen del "goth" contrasta con su identidad desde el momento en el que, con la llegada de la época ilustrada, los mitos se volvieron razón y los rituales procesos racionalizados mediante los cuales los individuos



ya no se integraban al sentido trascendental de prácticas sino al trabajo y a la producción inmanentes. La burocracia, la incorporación a líneas de producción, la prestación de servicios y, por supuesto, las formas de consumo obedecieron a esta lógica y el cuerpo se uniformó, se revistió y modificó para adecuarse a las labores, roles y campos de desarrollo establecidos bajo condiciones productivas.

People say you like me

Buy how can I believe

When they also like you

And you're exactly the one I hate

People sometimes say

That I'm quite creative

But it is so confusing

They say to you as well

I will stay forever alone

In my deep and dark thoughts

In the corner of the bar

Waiting for a good talk...

(Lebanon Hanover)



Ante este cambio de perspectiva histórica y crítica, el cuerpo que permanece o ha sido destinado a permanecer al margen del grupo o del sistema de racionalidad opera como un mecanismo de resistencia; como una fuerza que -mediante la apelación a un simbolismo pasado o nuevo- resiste el embate de la identidad a la que se le fuerza mediante una nueva imagen. Tal es el caso del cuerpo que aquí llamamos Gótico, pero lo es también el de muchos otros movimientos alternativos que buscan erigirse como antítesis o, por lo menos, distanciarse del *establishment*. Los movimientos beat, *Punk*; *sod*, *los mod*, *hippie* y post anarquismos (a quienes ya mencionamos) buscaron distinguirse mediante el uso de indumentaria, pero, también, a través de la modificación de sus cuerpos, conductas y hábitos... de sus ritos. Estos procesos estuvieron profundamente influenciados por referentes trascendentes como la música y la literatura que se oponían al conjunto de instrucciones emanadas de la política, la economía y el mercado laboral. El marco de exposición de lo corporal ante el grupo es la fiesta que -siguiendo a Díaz (2006, 148-150)- es el marco de cambio o modificación de "las regulaciones cotidianas de la vida social". Para este autor, la celebración moderna en el escenario o el recital implican la nueva expresión del rito y a este están convocados solo aquellos que cubran la prescripción dada por el mito. De este modo es posible hablar de una "*fiesta gótica*" pues



es la que reúne elementos formales y de contenido relacionados con la sub-cultura en cuestión.

...la participación en el recital implica un cambio en las condiciones de mutua accesibilidad. El solo hecho de estar allí, y vestido de esa manera, es una señal que acorta distancias, que justifica entablar una conversación con desconocidos o contactos corporales que en otras circunstancias serían indecorosos. [...] Todo el juego de la mirada y la exposición, la ritualización del cuerpo, que enmarcan zonas que se exhiben u ocultan, que se remarcan o esconden para seducir, para diferenciarse o marcar distancias, debe leerse en ese marco de complejas relaciones entre individuos y grupos. (Díaz, 2006, 149)

No es extraño que a estos movimientos modernos que fundaron su resistencia en la reversión de conceptos se les haya llamado "*tribus urbanas*" pues mantienen las condiciones simbólicas de la unidad pre-ilustrada presente en los grupos primitivos y mitológicamente guiados, a los que se suman las atribuciones modernas que les dan una forma de vida consistente al interior de una pluralidad de grupos humanos muy heterogéneos pero mediados por la economía y la política. Muchos miembros de grupos alternativos o de estas tribus urbanas son a la vez



profesionistas, comerciantes o incluso gente con un cierto protagonismo social (artistas) y reproductores del *establishment*.

El cuerpo es el objeto aparece como proposición y el grupo como un argumento que sienta sus condiciones de verdad.

Lo que parece ser el mecanismo fundamental de cohesión de las tribus urbanas y, concretamente del movimiento Gótico, es la conformación de sus rituales y la reproducción de sus prácticas: El contexto es el punto de reunión, las prácticas van desde la escucha de música específicamente creada por ellos y para ellos (oscura, depresiva, con letras postrománticas, desesperanzadora y plagada de alusiones a lo espectral), la interacción impersonal y la generación de simulaciones de invocación, conjura y aceptación de la invasión del cuerpo por parte de entidades del más allá. La performatividad va acompañada de una escenografía que simula ruinas, cementerios, criptas abiertas y por supuesto una pluralidad de alusiones al cuerpo muerto, a los imaginarios espectrales y a personajes emblemáticos de la literatura y/o el arte que -hoy- retoman el espíritu del gótico.

Los roles en la festividad *Gótica* tienen fuertes reminiscencias del pasado mítico en el que los símbolos -cuyo valor reaparece en el marco de la fiesta- traen reminiscencias del mito: íncubos y súcubos constituyen bases para la relación y el tejido de la identidad, el género y la seducción.



Para el gótico actual, puede tomarse al arquetipo del íncubo como expresión de lo masculino y su carácter ambicioso, violento (pero a la vez sutil) con el que se posa en la mujer que duerme para engendrar en ella un híbrido que entrará al servicio de la tiniebla en el mundo de los humanos. Ejemplo de este símbolo y su performatividad son las brujas y otras criaturas fantásticas que ponen en contacto a los mundos.

El íncubo, por su parte, toma ventaja del otro y lo pervierte en forma activa. La seducción es su camino y el engaño el método. El súcubo aleja al hombre de la rectitud a través del deseo; apelando a su parte sexual y aprovechándola. Un caso emblemático es la aparición de la sexualidad femenina en la novela decimonónica con Ann Radcliffe (*Los misterios de Udolph*, plenos en críticas al catolicismo), Emilie y Charlotte Brönte y Mary Shelley. Variaciones modernas toman al súcubo incluso como el hermafrodita que subyace debajo de la virilidad, pervirtiéndola.

Pero el cuerpo Gótico o la conformación de identidades a través de él no solo quedan restringidas a la circulación material o física, sino a la virtualidad. Hoy proliferan los grupos en red que se hermanan o unen (aunque ya no necesariamente a los mitos o rituales trascendentales del "Goth" sino) en torno a figuras emblemáticas, en el mejor de los casos, o a estereotipos procedentes de la llamada "cultura de masas": Esa que rinde culto a nivel *fandom* o grupos de seguidores a personajes como *Jack*



*Skellington*⁴ de Tim Burton, *La Familia Adams*⁵ de Charles Adams, *Vampirella*⁶ de Frank Frazetta o *El joven manos de tijera*⁷ de el mismo Burton. Por supuesto están también los grupos que se relacionan a partir del culto a nuevos agentes del terror como *Skinface*⁸ de viernes 13, *Freddy Kruger*⁹ de Pesadilla en la calle del infierno, *Jigsaw*¹⁰ y otras figuras que fungen como una especie de nexo moral con el más allá, con el mundo alternativo de la fantasía y con esa posibilidad siempre latente de una sexualidad o sensualidad desviada de la norma. Este culto en ocasiones va más allá de la admiración e –incluso– el fetichismo sexualizado de lo "Goth" perdiéndose en el sentido trascendental de prácticas que se realizan en tribu convirtiéndose en una especie de sub - mercancía virtual sobre la cual se teje toda una industria emergente.

⁴ <https://i.pinimg.com/originals/19/c4/9d/19c49d262a1619d413d04af9ce2e1128.jpg>

⁵ <https://i.pinimg.com/originals/a4/4f/2d/a44f2d6e53316481ae537727295b4f5e.jpg>

⁶ <https://i.pinimg.com/originals/fa/f9/aa/faf9aaa7d7767672ff7364b6c40c5a0c.jpg>

⁷ <https://i.pinimg.com/originals/8e/39/4f/8e394f825edef9cf96e52277f55b6692.jpg>

⁸ <https://i.pinimg.com/originals/03/e6/aa/03e6aa0a0d8fd53a82f1f9bf5e279bb0.jpg>

⁹ <https://i.pinimg.com/originals/31/c2/59/31c259e50af883d066c976a0aa57dfa1.jpg>

¹⁰ https://alternativemovieposters.com/wp-content/uploads/2021/01/LukeHeadland_Saw.jpg



5. Imagen: El cuerpo Gótico hecho público.

La ciudad es un paisaje, una imagen y una acción donde la vida de millones de habitantes acontece en la cotidianidad de las urbes que se mueven entre la diversión, el consumo, el mercado del arte y la oferta de quehacer cultural y social; entre el desencanto, la opresión y la violencia. ¿Pero cuál es el límite?

José Luis Barrios. Ensayos de crítica cultural.

Como en su momento los Godos fueron sinónimo de barbarie y de perdición, el "goth" actual es una especie de proscrito del grueso social. Lo es pues refleja en su persona todo un conjunto de antivalores que lo alejan de esa aspiración de éxito, progreso y reconocimiento prometidos por la cultura del trabajo y del consumo. La imagen *Gótica*, por lo tanto, no es positiva y oculta ante la sociedad todo aquello que la engendra en términos filosóficos o míticos.

Pues una cosa es la coherencia interna que el individuo busca para la integración con su grupo y otra es la presentación del mismo ante el Otro o los "Otros" a partir de los simbolismos que resultan queridos para él o necesarios para mantener la consistencia consigo mismo. Esto es un asunto de imagen y nos referimos a ella como una imposición del sistema



moderno para la autorrepresentación del individuo ante ese paisaje enunciado en el epígrafe, pero, además, para integrarse en el mundo de la producción y el consumo.

La imagen constituirá un mecanismo de identificación generado por el sistema y supo la asignación de roles según la función, la clase, el consumo y la pertenencia a sectores o grupos ligados al mismo. Es por igual asignable a un grupo y a un sujeto y, mediante ella, quedará claro su capacidad para desarrollarse en un esquema de intercambios inmanentes. De hecho, se puede pensar a la imagen como una especie de definición del desarrollo personal en un marco de permanente competencia.

La distinción de los campos identidad / imagen opera en este sentido como una forma de contestación al orden, pero -paradójicamente- también como instalación de un nuevo orden pues la imagen genera nuevas formas de identidad.

Para el "Goth" su necesidad de una vuelta al pasado y su constante apelación a elementos significantes que ya no tienen que ver con la racionalidad dominante se expresan por vías como la literaria y la visual. Ambas fungen como prescripción y norma a la nueva conducta y a una nueva definición dentro de la sociedad a través de figuras aspiracionales, idealizadas y -también, siguiendo el espíritu romántico- imposibles. Tal es



el caso de propuestas en cómo ciertos puntos referidos por Bram Stoker en su obra más conocida, Drácula: Su famosa sentencia "He cruzado océanos de tiempo para encontrarte" donde se expone la misión del "goth" en su tránsito por la vida: trascendencia, más que la inmanencia impuesta por el sistema. En este pequeño extracto se manifiesta la necesidad de la búsqueda sin tregua por aquel único objeto de amor y, por supuesto, el carácter de permanente aspiración que adquiere en dicha gesta.

Actualmente los que podrían ser llamados "*nuevos 'goth'*" desde el hemisferio de lo virtual; aquellos que se relacionan a través de fandoms y grupos de seguidores anónimos preservan este sentido al límite, oponiéndose al mundo moderno mediante la fragmentación que conlleva la fantasía. El cuerpo se identifica con referencias quizá estereotipadas o comerciales y se define en función de ellas; no tiene reparo en mostrarse como un émulo del objeto de su admiración y se mimetiza con éste incluso más allá de lo que para el "goth" tradicional serían los espacios de intercambio, en el trabajo, en la escuela, en el cotidiano. La identidad deviene en imagen y esta mutación hace del ámbito de circulación un escaparate de diferencias.

Este proceso conlleva al uso de las tecnologías para aislarse físicamente alcanzando un nivel de participación ritual que existe más allá de lo simbólico, de lo expuesto en red y de la virtualidad en la emulación



que circula impactando a miles de usuarios que, como él, se identifican a través de íconos de la cultura popular de terror o mitos más antiguos.

La imagen del nuevo "goth" ante la sociedad sigue siendo de alguien aislado y proscrito, de un individuo -más que de un sujeto- que se ha desprendido de lo que supondría el tránsito socialmente válido de su presentación para pasar ya no por alguien sino por algo más. Reverso de la identidad colectiva, choque por imagen. El "goth" asume su proscripción y la proyecta más que como identidad, como imagen.

Opuesto a esta gesta de cada personalidad *Gótica* está, por supuesto, el mundo exterior: Carente de trascendencia, vulgar y vano; lleno de consuelos presentes, modas y estilos comercialmente válidos por un tiempo que anulan el desierto de la trascendencia y al cual se debe – inevitablemente- extender la búsqueda. Como refiere Bram Stoker en *Drácula*: "Benditas personas cuyas vidas no temen, esas para las que el sueño es una bendición".

Para el "goth", la dialéctica y la oposición a la sociedad en la que viene no son en esencia materiales, pero paradójicamente se valen de la materialidad pues, en el fondo, es el mismo mercado el que alimenta las bases para su oposición al mundo proveyéndoles de materiales, espacios y formas para la ritualización (música, arte, relato, práctica). La tribu urbana es en sí y para sí coherencia con el mito, trascendencia más que



inmanencia. La tribu para el mercado es un nicho más, una forma específica de demanda tan inmanente como cualquier otra.

edición que viene todas las noches y no trae nada más que dulces sueños”.

En conclusión:



El movimiento Gótico adquiere su nombre de un grupo bárbaro que en el siglo 5º de nuestra era apareció como opositor al orden imperial romano; un grupo que revirtió dicho orden y que sentó las bases para una era de incertidumbre y caos: los Godos.

En un sentido artístico, el movimiento adquiere propiedades inherentes al Gótico histórico y generó sus mecanismos de expresión a través de una lectura espacial de la Sagrada Escritura a la que tomó como base para una reversión de los valores cristianos y el desarrollo subsecuente de prácticas iniciáticas opuestas a aquellas que tenían en la luz un mensaje salvífico. Su réplica se dio gracias a ciertos valores y a la literatura de horror de la era romántica. Éstos se basaron en la permanente aspiración como ideal amoroso y en el sentimiento de una inaccesibilidad a la salvación.

Hoy esas prácticas trascendentales y sus rituales se manifiestan simplemente como una especie de pastiche moderno en el que el sentido no aparece como algo que busque la proyección del individuo sino su apego a la inmanencia de la época a través de un nicho de consumo; esto es no generándose sino recuperándose a través de su acceso a la mercancía. Lo que antes implicaba un sentido trascendental de pertenencia a una serie de ritos, ahora es un mecanismo de identificación y consistencia con la idea de oscuridad, reversión del sentido moral y la práctica de performatividades subversivas.



Hoy, el sentido de la tribu urbana "*Goth*" viene generando procesos de identidad que pasaron de ser eminentemente prácticos y trascendentes a ser eminentemente consumistas y performativos a través de fiestas y reuniones con diferentes formatos en los que el cuerpo juega un papel fundamental como vínculo con el Otro. Su identidad es una búsqueda de coherencia con el andamiaje simbólico de la tribu mientras que su imagen representa una franca oposición a la cotidianidad del mundo de la producción, el trabajo y el consumo. Pese a ser un grupo que paradójicamente adquiere los elementos que lo identifican, no lo hacen trastocando el sentido profundo de "ser gótico" y se presentan como una forma de resistencia en la que la expresión corporal juega un papel fundamental.

El cuerpo "*Goth*" es textual y refiere en su presentación lo elementos de su credo: la oscuridad, la desesperanza y la oposición a la moral tradicional tanto moderna como cristiana.

Ha aprovechado que ya han sido producidos los elementos de identidad para asumirlos y consumirlos y, de esta forma, jugar un doble rol como miembro de un grupo y como opositor a otro reforzando con ello su sentido de pertenencia y su afirmación frente a la sociedad. Esto implica ya una doble posición dialéctica en la que se construye la versión moderna de algo que en esencia es pre-ilustrado. El sinsentido de la vida productiva y de consumo impulsa al sujeto a buscar en el pasado



referencias que proporcionan sentido a su devenir cotidiano. Por ello se usó la oposición entre trascendencia e inmanencia como polos entre lo que significaba vivir para un objetivo o vivir sumidos en un proceso cuyo fin no existe. El Groth, así, creó su propio "telos" y lo hizo recuperando el pasado y resignificándolo en el presente.

¿Cuál es este sentido profundo? Quizá la posibilidad de transformación y simbolización del cuerpo a través del maquillaje, la modificación, el tatuaje o la vestimenta. Esos factores que las tribus bárbaras usaban como vínculos tanto con el presente (inmanencia) como con el futuro (trascendencia).

Con la aparición de las comunicaciones en red y la proliferación de canales de expresión, la idea del "Goth" sufre ya otra interpretación y es que su sentido se ha venido reduciendo a la formación de fandoms o grupos de seguidores en los que la identidad se forja a la sombra de figuras mediáticas (no solo *influencers* sino personajes de nuevos mitos o traiciones engendradas por el cine, la televisión y –ahora– las series en plataformas. Ello ha hecho que la capacidad expresiva del cuerpo aluda ahora a nuevas formas de relación en las que ya no se exponen los imaginarios originarios sino las reiteraciones de la industria cultural vigente.



La imagen y la identidad del "goth" han mudado de los espacios de circulación físicos a los virtuales y a partir de ello se viene generando todo un conjunto de cambios no solo en la dinámica de relación del grupo con la sociedad, sino en la propia afirmación del cuerpo como un elemento de significación que se opone a la hegemonía de una referencia externa.

Que quede claro: aquello que llamamos comunidad deseante no tiene nada que ver con la idea de comunidad originaria, pueblo, etnia o nación. La comunidad originaria se funda en la pertenencia: las diferencias no son nada, la identidad es todo. En la comunidad deseante no hay pertenencia [pues ésta ha sido determinada por la lógica sistémica], sino singularidades que se encuentran [a partir de referencias parciales, ubicuas y circunstanciales].

(Berardi, 2013, 21. Los corchetes son nuestros)

Hoy la emulación ya no de personajes o situaciones clásicas ha convertido a esta tribu urbana en una referencia a la pluralidad de circulaciones.

ANEXOS.





(Imagen 2)

Documentación históricamente fundada sobre los tipos de vestuario que distinguían tanto al sujeto masculino como femeninos burgueses en el periodo Gótico. El Matrimonio Arnolfini, más allá de ser una obra maestra del arte del periodo, constituye una fuente de documentación sobre las formas de vida de la gente acaudalada de la época.



interpretación inmanente, es decir, de la mercancía en sí misma: ropa, accesorios y

(Imagen 4)

Chica "Goth" en la calle dejando de manifiesto su imagen a través del vestuario (ropa, colores, pendientes, anillos y cadenas en los mismos) y una expresividad corporal que denota seguridad y confianza tanto en los elementos físicos como simbólicos que porta en el cuerpo. Éste es su identidad que –para el caso- opera como una reafirmación ante el *establishment*.



(Imagen 5)



Detalle atuendo femenino/masculino en una pareja "Goth" que comparte medios de identidad corporal como la ropa, el maquillaje y los accesorios. Nótese la forma por la que la estilización de los rasgos denota oposición a través del contraste y modificaciones tanto de la expresión facial como de los géneros a través de vestuarios que se homologan en materiales colores y texturas. El vestuario es una forma de puesta en escena, de revaloración de la excepcionalidad en el tránsito de la vida diaria: una vida normada y plagada de instrucciones de uso. Para el "Goth", la salida hacia la oscuridad, el negro y la ausencia del calor lumínico es la salida a una vida prescrita desde fuera y una revaloración del cuerpo como marco mismo de esa protesta, de ese antagonismo ante los valores tradicionales.





(Imagen 6)

Detalle de los rostros. Modificaciones corporales e inserción de metal a modo de piercings o adornos, complementan al maquillaje y al tatuaje como parte de una estética que reproduce simbolismos de pertenencia. Al mismo tiempo se alude a la idea de lo físico como potencial creativo; como base para el ejercicio de una creatividad que da pie a estéticas que se salen del cotidiano y representan una oposición- o mejor aún, un sarcasmo o una burla- a lo normado.



GLOSARIO.

Arquitectura Monacal *adj. Perteneiente o relativo a los monjes o a las monjas. Sin.: monástico, conventual, cenobítico, claustral. (Asale y Rae (s. f.))*

Baphomet *Su primera mención fue en el año 1100, como una de las causantes de la aprehensión, tortura y ejecución de los Caballeros Templarios por Felipe el Hermoso. La más moderna representación es tomada del libro Dogma y ritual de alta magia de Eliphas Levi en el año 1856, representada por una cabeza de cabrío en un cuerpo dual antropomórfico, representando la unión y la separación/ la creación y destrucción (solve et coagula). (BBC News Mundo, 2015)*

Chokers *f. Adorno que rodea el cuello; anglicismo derivado del significado de la palabra choker, asfixia o ahogo, gargantillas que quedan ajustadas al cuello. [(Asale & Rae, s. f.-a) (DIME que me quieres, 2022)]*

Cosplay *Anglicismo compuesto de las palabras costume y play lo que se define en español como la interpretación de un personaje, es un elemento que se puede observar principalmente en ferias y eventos de cultura Oriental (japonesa y china principalmente) [(Blog de Recursos Para Coser de Dioni, 2023)]*

Decimonónico *adj. Perteneiente o relativo al siglo XIX. (Asale & Rae, s. f.-a)*



Establishment *Gral. Conjunto de personas, instituciones y entidades influyentes en la sociedad o en un campo determinado, que procuran mantener y controlar el orden establecido. (Rae, s. f.)*

Fanart *Se define como el arte creado por fans basado en obras de ficción de la cultura popular. (Martínez, 2021)*

Fandom *El diccionario de Cambridge lo define como un grupo de personas, fans, de algo o alguien con entusiasmo. (Fandom, 2024)*

Fanfic *del inglés fan fiction se utiliza para referirse a una historia donde ya aparece un personaje de una obra de ficción ya existente o artista conocido, la cual es escrita por un fan, publicándola en internet. («Fanficción», Alternativa A «Fan Fiction», 2019)*

Godo *pueblo germánico, considerado como uno de los ejércitos con un papel importante en la caída del Imperio Romano, mencionados por primera vez por Heródoto, referidos como un pueblo bárbaro, y mencionados posteriormente por exploradores romanos y griegos. (Mark & Museum, 2024)*

Goth *movimiento nacido en la década de los 70's y 80's, como una subcultura después del movimiento punk en Inglaterra; con un aire depresivo, ya no en búsqueda de la luz del conocimiento, sino en la oscuridad del mundo, el más allá y la muerte. (Ruiz & Ruiz, 2024)*



Gótico/goth *individuo que vive dentro de la cultura y estética Goth; un goth o gótico, lleva por vestimenta ropa negra, principalmente cuero, con elementos medievales, con elementos metálicos, basándose, en un inicio en la moda punk, su estilo se unificó con bandas como Joy Division, siendo ahora basados en el Romanticismo de 1800, incluyendo encajes, relicarios y terciopelo en sus elementos de vestimenta. (Ruiz & Ruiz, 2024)*

Guettos *del italiano, ghetto, barrio o zona en que vive aislada una minoría normalmente marginada. (Rae & Rae, s. f.-a)*

Hippie *en español jipi, adjetivo al movimiento juvenil contracultural surgido en Estados Unidos en la década de los años 60 del siglo XX. Refiriendo también al individuo perteneciente a esta corriente social, adaptando características de su personalidad, vestimenta y comportamiento a las que se predicaban en el movimiento Hippie. (Rae & Rae, s. f.)*

Incubo *adj. De acuerdo con el conocimiento social, demonio de bajo astral con apariencia de varón que tenía trato carnal con una mujer. (Asale & Rae, n.d.)*

Influencer *La voz influencer es un anglicismo usado en referencia a una persona con capacidad para influir sobre otras, principalmente a través de las redes sociales. («Influencer», n.d.)*



Masones (*Fracmason*) miembro de la Masonería, conocida sociedad discreta de estudio filosófico de presunto origen europeo en el siglo XIII. (Asale & Rae, n.d.)

Mediums Adjetivo que refiere a una persona que tiene capacidades sobrehumanas de comunicarse con el espíritu de un muerto. (Asale & Rae, n.d.)

Mod movimiento social, popular en jóvenes de clase media, que gustaban de la ropa elegante, las scooters, las peleas callejeras, el soul y el Rythm & Blues. En Jamaica, se encontraban pandillas de jóvenes llamados rude-boys con gustos parecidos a los de los mods. Estos rude-boys escuchaban Ska, rocksteady y luego reggae. (García, 2017)

Punk 1. Movimiento musical que apareció en Inglaterra a finales de los años 70, como un modo de protesta contra el sistema social establecido; 2. Individuo perteneciente al movimiento Punk, cuyos comportamientos es ir en contra de un sistema y sus reglas, incluyendo música de bandas como Sex Pistols, vestimenta extrovertida y peinados llamativos. (Asale & Rae, n.d.)

Rosacruz Adj. referente a un miembro de la orden rosacruz, orden internacional de interés iniciático y filosófico sin interés religioso en específico. [(Webmaster, 2024) (Asale & Rae, n.d.)]



Súcubo *contraparte del Incubo, es un demonio que, a superstición social, tiene un encuentro y trato carnal con un hombre bajo una apariencia de un ente femenino. (Asale & Rae, n.d.)*

Walpurga *Santa Walburga/Walpurga, fue una misionera que junto a sus hermanos es considerada un personaje importante para la Iglesia Franca y la organización de St. Bonifacio. (The Editors of Encyclopaedia Britannica, 2024)*

Walpurgis *celebración realizada de noche dentro de la creencia religiosa de Alemania, previa al expansionismo cristiano, en la que se recibía el verano a inicios del mes de Mayo, en la que se creía una reunión de brujas; celebración adoptada por la iglesia cristiana en honor a Santa Walpurga, patrona de las campesinas y sirvientas. (Welle, 2010)*



BIBLIOGRAFÍA.

-Barrios., José Luis. 2004. Ensayos de crítica cultural. Una mirada fenomenológica a la contemporaneidad. México. UIA

-Berardi, Franco. 2013. Félix. Narración del encuentro con el pensamiento de Guattari. Cartografía imaginaria del tiempo que viene. Argentina. Cactus.

-Berardi, Franco. 2015. Héroes. Asesinato masivo y suicidio. Akal. España.

- De la fuente, Eduardo. 2009. "Tribus Urbanas y melancolía" en Tramas, No. 31. México. UNAM (Disponible en: <https://biblat.unam.mx/hevila/TramasMexicoDF/2009/no31/3.p>)

- Díaz, C. F. (2006). Mitos y Ritos en las Sociedades Contemporáneas: Cuerpo, ritual y sentido en el rock argentino. DeSignis, 9, 148-150. <https://www.designisfels.net/publicacion/i9-mitos-y-ritos-en-las-sociedades-contemporaneas/>

-García Canclini, Néstor. 2009. Consumidores y Ciudadanos. Conflictos multiculturales en la globalización. México. DeBolsillo.

- Lukács, Gyogi. 1970. Historia y conciencia de clase. La Habana. Instituto del Libro. (Disponible en <https://www.marxists.org/espanol/lukacs/1923/hcc.pdf>)



- Maffesoli, Michel. 1997. El regreso de las tribus. México. Siglo XXI
- Marcuse, Herbert. 2010 El hombre unidimensional. España. Ariel.
- Roggerone, Santiago. 2015. "Theodor Adorno y Michel Foucault: Dos modos de crítica". En Límite. Revista Interdisciplinaria de Filosofía y Psicología. Vol. 10. (Disponible en: <file:///C:/Users/gusta/Downloads/Dialnet-TheodorWAdornoYMichelFoucault-6611965.pdf>)
- Žižek, Slavoj. 2012. El sublime objeto de la ideología. México. Siglo XXI

GLOSARIO.

Asale, R.-., & Rae. (n.d.). íncubo | Diccionario de la lengua española. «Diccionario De La Lengua Española» - Edición Del Tricentenario. <https://dle.rae.es/%C3%ADncubo>

Asale, R.-., & Rae. (n.d.). masón, masona | Diccionario de la lengua española. «Diccionario De La Lengua Española» - Edición Del Tricentenario. <https://dle.rae.es/mas%C3%B3n?m=form>

Asale, R.-., & Rae. (n.d.). médium | Diccionario de la lengua española. «Diccionario De La Lengua Española» - Edición Del Tricentenario. <https://dle.rae.es/m%C3%A9dium>



Asale, R.-., & Rae. (n.d.). punk | Diccionario de la lengua española.
«Diccionario De La Lengua Española» - Edición Del Tricentenario.

<https://dle.rae.es/punk?m=form>

Asale, R.-., & Rae. (n.d.). rosacruz | Diccionario de la lengua española.
«Diccionario De La Lengua Española» - Edición Del Tricentenario.

<https://dle.rae.es/rosacruz?m=form>

Asale, R.-., & Rae. (n.d.). súcubo | Diccionario de la lengua española.
«Diccionario De La Lengua Española» - Edición Del Tricentenario.

<https://dle.rae.es/s%C3%BAcubo>

García, S. (2017, May 24). Mods y Skins: dos subculturas tras la cámara de Owen Harvey. Cultura Inquieta. <https://culturainquieta.com/estilo-de-vida/mods-y-skins-dos-subculturas-tras-la-camara-de-owen-harvey/>

«influencer». (n.d.). Real Academia Española.

<https://www.rae.es/observatorio-de-palabras/influencer>

The Editors of Encyclopaedia Britannica. (2024, April 15). Saint Walburga | Bavarian nun, miracle worker & Patron Saint. Encyclopedia Britannica.

<https://www.britannica.com/biography/Saint-Walburga>

Webmaster, A. (2024, April 24). Inicio - Orden Rosacruz AMORC GLH. Orden Rosacruz AMORC GLH. <https://rosacruz.org/>



Welle, D. (2010, April 30). Noche de Walpurgis: las brujas alemanas celebran el primero de mayo. dw.com. <https://www.dw.com/es/noche-de-walpurgis-las-brujas-alemanas-celebran-el-primero-de-mayo/a-5524487>

