

ATLAS MNEMOSYNE: SOBREVIVÊNCIAS ESTÉTICAS SUBCULTURAIS NO VESTUÁRIO PERFORMÁTICO DO VISUAL KEI

ATLAS MNEMOSYNE: SUBCULTURAL AESTHETIC SURVIVALS
IN VISUAL KEI PERFORMANCE WEAR

Jessica Zaikowski Apaulaza

Graduada em Moda pela Universidade Feevale (Novo Hamburgo/Brasil).
E-mail: jessica.apaulaza@gmail.com

Ana Cleia Christovam Hoffman

Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Porto Alegre/Brasil).
Professora na Universidade Feevale (Novo Hamburgo/Brasil).
E-mail: hofana@gmail.com

Recebido em: 5 de julho de 2026
Aprovado em: 4 de setembro de 2026
Sistema de Avaliação: Double Blind Review
BCIJ | v. 6 | n. 1 | p. 04-33 | jan./jun. 2026
DOI: <https://doi.org/10.25112/bcij.v6i1.4524>



RESUMO:

O presente artigo tem como objetivo principal analisar como os figurinos utilizados pelas bandas de *Visual Kei* incorporam e refletem características estéticas apresentadas nas subculturas e em artistas da música da metade do século XX. Originado no Japão durante a década de 1980, esse movimento musical caracteriza-se por apresentar um conjunto de reinterpretações visuais e simbólicas que se fundamentam nas estéticas do *glam rock*, do *punk* e do gótico, manifestadas por meio da música, da moda e da performance. A metodologia aplicada consiste em revisão bibliográfica aliada à elaboração de um *Atlas Mnemosyne*, conforme o método proposto por Aby Warburg. A partir desse procedimento, mapeou-se um conjunto de bandas e de seus respectivos figurinos de show utilizados em diferentes períodos, a fim de rastrear e evidenciar vestígios e transformações estéticas. Por meio dessa abordagem, o estudo apresenta a composição de diferentes pranchas temáticas que demonstram como o *Visual Kei* se constrói e se desenvolve, especialmente por meio do vestuário, como um campo expressivo do qual se originam variadas manifestações culturais e identidades no diálogo no outras subculturas.

Palavras-chave: *Visual Kei*. Subculturas. Figurino. Performance. *Atlas Mnemosyne*.

ABSTRACT:

The main objective of this article is to analyze how the costumes worn by Visual Kei bands incorporate and reflect aesthetic characteristics found in subcultures and musical artists from the mid-twentieth century. Originating in Japan during the 1980s, this musical movement is characterized by a set of visual and symbolic reinterpretations grounded in the aesthetics of glam rock, punk, and goth, expressed through music, fashion, and performance. The methodology employed consists of a literature review combined with the development of a Mnemosyne Atlas, following the method proposed by Aby Warburg. Through this procedure, a selection of bands and their respective stage costumes from different periods was mapped in order to trace and highlight aesthetic continuities and transformations. Through this approach, the study presents the composition of different thematic panels that demonstrate how Visual Kei is constructed and developed, especially through clothing, as an expressive field from which various cultural manifestations and identities emerge in dialogue with other subcultures.

Keywords: *Visual Kei*. Subcultures. Costume. Performance. *Atlas Mnemosyne*.



1 INTRODUÇÃO

O presente estudo se desenvolve no campo da cultura visual, a partir da moda das subculturas e dos figurinos de show do *Visual Kei*. Esse movimento japonês constitui um exemplo significativo de como a moda pode funcionar como linguagem, performance e afirmação identitária, ultrapassando a função utilitária da vestimenta. Seu estudo contribui para entender como estilos alternativos se formam, se transformam e influenciam comportamentos de consumo e práticas de estilização no mercado global. Essas conexões ampliam a compreensão sobre como referências ocidentais e orientais se entrelaçam na construção de identidades visuais contemporâneas. A pesquisa também se mostra relevante por preencher lacunas bibliográficas no campo da moda no Brasil, onde esse movimento musical japonês ainda é pouco explorado academicamente. Analisar sua estética e suas referências históricas permite enriquecer o repertório teórico e visual de estudantes, pesquisadores e profissionais de moda, incentivando uma visão mais ampla, multicultural e interdisciplinar do vestir.

Para tanto, questiona-se: de que maneira o visual presente em movimentos subculturais e em artistas da música da segunda metade do século XX retornam na estética do *Visual Kei*? A partir disso, a pesquisa tem como objetivo geral analisar como figurinos utilizados pelas bandas de *Visual Kei*, atuantes na última década, refletem inspirações do *glam rock*, do *punk* e do gótico. Nos objetivos específicos, busca-se identificar as referências visuais e culturais das subculturas que favoreceram a composição estética do *Visual Kei*, bem como mostrar os figurinos utilizados pelas bandas e suas respectivas recuperações de influências passadas.

A metodologia utiliza revisão bibliográfica a partir de livros, artigos e dissertações e a construção de um Atlas conforme o modelo utilizado na criação do *Atlas Mnemosyne*, desenvolvido por Aby Warburg. A proposta do método warburgiano consiste na composição de pranchas imagéticas que visam auxiliar na análise de materiais e temáticas específicas.

Primeiramente, se discute o desdobramento das subculturas do século XX, relatando características e artistas que marcaram o *glam rock*, o *punk* e o gótico. Na sequência, aborda-se quais foram os elementos estéticos que caracterizaram essas subculturas. Destacam-se as colaborações de David Bowie com a quebra das convenções sobre sexualidade e performance, as contribuições dos Sex Pistols e de Vivienne Westwood no legado *punk* e como Siouxsie e outros artistas, com referências a Bowie e ao teatro *kabuki*, contribuíram para o movimento gótico.

Posteriormente, examina-se como o *Visual Kei* se originou e quais elementos foram fundamentais para a sua formação. Em seguida, explora-se como os figurinos utilizados nas performances ao vivo



atuam de forma essencial na amplificação dessa corrente musical, impactando a produção de identidades e narrativas expostas pelos artistas.

Como resultados, foram organizadas quatro pranchas em torno de diferentes temáticas, possibilitando a discussão dos seguintes assuntos: questões de gênero manifestadas em visuais andrógynos; a relação entre acessórios, materiais e signos fetichistas aplicados nos trajes de palco; vestígios encontrados ao observar o uso de cores, texturas e ornamentos específicos; e o propósito da maquiagem na criação de personas artísticas e demais reflexos de sua aplicação.

2 MODA E COMUNICAÇÃO NA CULTURA JOVEM NO SÉCULO XX

A moda pode ser vista como uma forma de comunicação, uma vez que se manifesta por meio das vestimentas, as quais “são utilizadas não só para comunicar uma posição naquela ordem social, mas também para desafiar e contestar posições de poder relativo dentro da mesma” (Barnard, 2003, p. 67-68). Ela pode ser empregada como meio para questionar crenças, valores e ideais, possibilitando também a formação de grupos e comunidades sociais que compartilham um conjunto de princípios (Barnard, 2003).

Ao levar isso em consideração, inicia-se o estudo com um levantamento de subculturas juvenis presentes na década de 1940. Nesse período, destacam-se, ao menos, seis movimentos. Inicialmente, os *zoot-suiters* surgiram nas ruas exibindo sua vontade de viver e existindo sob sua própria filosofia hedonista. Quase ao mesmo tempo, os *hipsters* buscavam viver conforme seus próprios desejos e valores. Já os *beatniks* incorporaram alguns traços dos *hipsters*, mas, com mudanças na mensagem transmitida, passaram a expressar uma recusa à sociedade de consumo como condição para alcançar a liberdade. Os *mods*, por sua vez, adotavam um estilo de vida que valorizava o tempo de lazer, enfatizando a elegância e o cuidado com a aparência. Entre os *teddy boys*, a reputação do grupo era marcada por comportamentos violentos. Os *rockers*, por outro lado, manifestavam um visível desprezo pela moda construída por tendências, sendo identificados por sua postura rebelde (Bollon, 1993).

Por volta da década de 1960, os *skinheads* surgiram como um novo grupo, que manifestava suas origens proletárias por meio de cabeças raspadas e o uso de roupas de trabalho. A título de comparação, os *hippies*, anteriores a esse período, formavam comunidades de jovens com cabelos compridos, pregando discursos sobre paz e amor. Em meio a esse contexto de novas manifestações culturais juvenis, esses grupos provocavam e refletiam diferentes modos de pensar, de compreender e de se relacionar com o mundo (Carmo, 2001). Afirmavam, ainda, sua existência por meio da aparência e do comportamento.



Nesse sentido, observa-se uma relação direta entre o indivíduo e a indumentária, de modo esta se torna um modo de significar e significá-lo no mundo. Nas palavras de Castilho,

[...] diferentes aparências, particularizando-o, individualizando-o e diferenciando-o, arquitetam-se múltiplas variações de sua estrutura como suporte 'ideal'. [...] apresenta um discurso articulado, pois, independentemente de o corpo e a moda estarem integrados num mesmo sistema, esse sujeito identificado por um certo discurso é também capacitado por esse mesmo discurso, que, por sua vez, o competencializa *a interagir e a ser interagido* de uma determinada forma em seu contexto sociocultural (Castilho, 2004, p. 38).

Dessa forma, o corpo configura-se como um suporte ideal para a geração de discursos que envolvem o ser humano. É nele que os estilos subculturais retêm sua autenticidade e formas de expressão individual. Embora a moda seja frequentemente interpretada como um produto da indústria, seu papel é modificado nesse contexto. Em vez de transmitir a superficialidade imposta pelas tendências, as alterações estéticas dessas subculturas atuaram como formas de resistência simbólica contra a sociedade (Steele; Park, 2008).

Ato contínuo, diante de um cenário de descontentamento e revolta em relação a certos aspectos da sociedade, outro elemento se tornou um grande aliado à moda para atuar como ferramenta de exposição de valores e de identidades. É o caso da ascensão do *rock* e de seus astros. Conforme Carmo (2001, p. 32), jovens foram atraídos por "um gênero musical que consegue se tornar o agente de uma radical transformação no modo de se vestir, pensar e agir".

Após os anos 50, tanto a juventude quanto a sociedade passaram a sofrer a influência da música, processo que contribuiu para o surgimento do *glam rock*. A ideologia praticada nos primeiros anos do *rock* promovia uma ideia de autenticidade segundo a qual os músicos deveriam ser "eles mesmos", de forma que evitassem a construção de personas e de encenações mais teatrais. Foi nesse espaço que o *glam rock* se diferenciou, modificando radicalmente a maneira das apresentações. Sua principal característica se tornou a construção deliberada das aparências e de personas por parte dos artistas (Auslander, 2006).

Segundo Steele e Park (2008), o *glam rock* reinterpretou a energia do *rock'n'roll* e se tornou um gênero definido principalmente pela moda. Foi com Marc Bolan (1947-1977) e David Bowie (1947-2016) que esse novo estilo musical¹ ganhou destaque na década de 1970. No caso de Bowie, a persona Ziggy Stardust desafiou as convenções sobre sexualidade naquele período (Auslander, 2006). No álbum *The*

¹ Nas variações do rock, encontramos outros nomes de bandas e músicos famosos como Bon Jovi, Mötley Crüe, Poison e Kiss, sendo que alguns incorporavam características do glam rock (Weinstein, 2000).



Rise and Fall of Ziggy Stardust and The Spiders From Mars (1972), Bowie disseminou as principais temáticas do *glam rock*, como a androginia e o escapismo (Steele; Park, 2008).

Nesse sentido, Ziggy construiu um "mundo de ficção científica - *kabuki pastiche*" (Steele; Park, 2008, p. 121, tradução nossa). O alter ego de Bowie era elaborado de modo complexo. Intercalando referências ocidentais e orientais, carregava parte da essência do *onnagata* do teatro *kabuki*. Durante sua visita ao Japão, em 1973, Bowie recebeu instruções de maquiagem diretamente de Tamasaburo Bando, famoso ator do teatro japonês conhecido por interpretar papéis de *onnagata*² (Brockes; Marsh, 2013).

Já em meados de 1975, durante o período de estagnação econômica na Inglaterra, os jovens enfrentavam um período marcado por altas taxas de desemprego, o que impactava diretamente a percepção do futuro. Em vista disso, apostaram em diversas maneiras de contestar, criticar e manifestar revolta e inconformismo com a sociedade. Reuniram-se em novos grupos, provocando o surgimento de uma nova corrente musical e visual: o movimento *punk* (Carmo, 2001).

Por meio da música, os *punks* criaram um estilo musical que refletia de modo mais natural as sensações de frustração e opressão da época. Embora os primeiros traços do movimento já fossem vistos na década de 1970, foi o surgimento dos Sex Pistols, em 1976, que consolidou o *punk* como estilo reconhecível (Hebdige, 1979). Composto por quatro integrantes, o grupo tornou-se um ícone no território britânico ao adotar um posicionamento crítico e provocador, cujo objetivo parecia ser o de desestruturar o sistema (Bollon, 1993). Como a maioria das bandas era formada por músicos amadores, o grupo inglês de *punk rock* priorizava a expressividade e a atitude em detrimento de uma qualidade musical destacável, o que representava um insulto à sociedade, por exemplo, pela falta de harmonia (Carmo, 2001).

Após o impacto deixado na sociedade pelos *punks*, emerge o movimento gótico. Segundo Steele e Park (2008, p. 3, tradução nossa), o gótico é "o epíteto com uma história peculiar, evocando imagens de morte, destruição e decadência. [...] implicando que algo é sombrio, bárbaro, lúgubre e macabro"³. Surgido entre 1979 e 1981, a primeira geração esteve muito próxima do *punk*, na medida em que incorporava diversos de seus elementos e expressões visuais, razão pela qual seus adeptos foram chamados de "góticos *punks*" (Steele; Park, 2008).

² No teatro kabuki, como não há o uso de máscaras, toda a caracterização das personagens se dá através da maquiagem, geralmente realizada pelos próprios atores. Cada personagem exige um estilo e uma técnica específicos para sua construção (Matsuda; Viana, 2020).

³ "Gothic' is an epithet with a strange history, evoking images of death, destruction, and decay. [...] implying that something is dark, barbarous, gloomy, and macabre".



Na cena musical gótica, destaca-se Siouxsie Sioux, vocalista do grupo Siouxsie and The Banshees. Segundo Steele e Park (2008, p. 130, tradução nossa), o artista “começou frequentando shows e rapidamente estabeleceu uma conexão com os Pistols, Vivienne Westwood e Malcolm McLaren”. Sua figura evoluiu rapidamente dentro dos clubes ingleses e, com referências ligadas ao legado de Bowie, Sioux simbolizou parte dessa nova era sombria. Sua moda conectava diversos estilos: com cabelo preto arrepiado e o rosto pálido marcado por traços exagerados, a aparência remetia à maquiagem do *kabuki*. Além de Siouxsie, vale pontuar, outras bandas marcaram a cena gótica, como Bauhaus, The Cure, UK Decay e Sisters of Mercy (Steele; Park, 2008).

Entre as características do movimento gótico, destaca-se a androginia como um dos pontos de abordagem. As performances de David Bowie como Ziggy Stardust foram essenciais nesse processo, uma vez que a transgressão trazida pelo *glam rock* estabelecia equilíbrio entre as identidades do feminino e do masculino (Auslander, 2006). Nesse sentido, o mesmo racínio é trazido nas palavras de Singer (1976, p. 22, tradução nossa), na qual essa era a essência da androginia: ser “uma forma de reunir os aspectos ‘masculinos’ e ‘femininos’ em um único indivíduo”.

2.1 O VISUAL DAS SUBCULTURAS

Visto que, na Antiguidade e no início da Idade Média, a moda apresentava versões de vestuário semelhantes, observa-se que as roupas eram fabricadas de maneira a unificar os sexos, e não a separá-los (Holander, 1996). Com o passar dos anos, características consideradas femininas e masculinas definiram fronteiras entre os gêneros, marcando ou afastando as diferenças sexuais presentes no vestuário (Wilson, 1985). Considerando esse processo histórico, observa-se que, no *glam rock*, em particular, sob a figura de Bowie, as roupas eram projetadas com aspectos que abrangiam ambos os sexos, o que, posteriormente, influenciou a androginia dentro da subcultura gótica (Goodlad; Bibby, 2007).

Por outro lado, ao questionarem ideologias através do vestuário, os *punks* incluíram coturnos pesados, jaquetas de couro, correntes de privada, tatuagens, *piercings* e cabelos coloridos em estilo moicano (Carmo, 2001). As camisetas e calças eram feitas com diversos zíperes e costuras à mostra. Materiais considerados “baratos”, como as estampas de *animal print*, eram empregados com frequência (Hebdige, 1979). Também eram recorrentes crucifixos, caveiras, lâminas de barbear, cadeados e alfinetes de segurança, deslocados de suas funções originais. Entre as mulheres, destacavam-se blusas decotadas, minissaias, meias-calças rasgadas, saltos agulha e maquiagens exageradas, com olhos manchados por rímel e lábios coloridos em púrpura ou azul-escuro (Bollon, 1993).



Um dos símbolos da estética *punk*, o alfinete de segurança, não era apenas aplicado para segurar partes rasgadas e escassas das roupas. Esses mesmos alfinetes eram vistos nas faces, presos às bochechas ou às orelhas (Lurie, 1997). Desse modo, ao tomar o corpo como estrutura alterável em meio às práticas de modificação corporal, observa-se que essas características

escapam dos lugares marginais do sadomasoquismo, do fetichismo ou do *punk*, absorvidas por aquilo que se convencionou chamar as 'tribos urbanas' (*punk*, *hard rock*, *techno*, *grunge*, *bikers*, *gays* etc.), e propagam-se para o conjunto da sociedade por intermédio da alta-costura, [...] com uma predileção pelas gerações jovens que crescem no ambiente intelectual de um corpo inacabado e imperfeito, cuja forma o indivíduo deve completar com seu próprio estilo (Le Breton, 2003, p. 36).

Isso significa que, diante das condições sociais e culturais, o corpo exprime o ato de se transformar, de se modelar e de se posicionar no mundo. Segundo Castilho (2004, p. 59), assim como decorações corporais primitivas reconheciam o propósito de que "uma vez realizadas, passavam a fazer parte do integrante do próprio corpo do sujeito, agregando a ele valores específicos de sua comunidade", as práticas de perfuração e de modificações corporais atuais ressaltam uma conduta carregada de significados, que atuam no mesmo sentido.

A partir das características observadas, diferentes valores culturais e estilos de oposição estão sempre operando em sua tentativa de subverter ideologias dominantes, muitas vezes utilizando os mesmos meios de propagação que favoreceram a constituição e o crescimento das ideologias mais abrangentes (Wilson, 1985). Desse modo, compreende-se que as roupas podem se constituir como fenômenos sociais, visto que as mudanças de vestuário refletem diretamente mudanças sociais e políticas ocorridas (Holander, 1996).

Assim como no *punk*, no movimento gótico também se observa a presença de cortes e furos nas peças, meias-calças rasgadas e alfinetes de segurança, além do uso de couro, veludo, PVC, rendas, fivelas, correntes e *spikes*. Os cabelos são pintados principalmente de preto, estilizados em formatos diversos. Carregam tatuagens, escarificações e *piercings*. A maquiagem, inspirada no teatro *kabuki*, exhibe uma base branca no rosto, olhos com sombra e delineador preto, juntamente com o uso de batom nas cores preta, vermelha ou roxa. Ressalta-se que parte da estética gótica também revisita o passado ao adotar características que remetem aos trajes medievais ou ao período vitoriano (Steele; Park, 2008).

Para Steele e Park (2008), embora o preto seja uma das preferências dos góticos, nem todos os adeptos utilizam essa cor. Historicamente, por volta do final do século XVI, na corte espanhola, a roupa preta passou a ser inserida com maior frequência nos armários. Como o estilo de nações economicamente dominantes tende a se difundir, o vestuário preto logo foi incorporado por outros países. No campo das



interpretações vinculadas à cor, o preto pode ser associado à noite e à escuridão, assim como aos poderes das trevas (Steele; Park, 2008). Constantemente colocado como representante da tristeza, do pecado, da morte ou da sofisticação, é também uma cor associada ao luto (Lurie, 1997). Por outro lado, turbulências políticas também podem ser a razão para essas modificações do vestuário gerarem o que chamamos de movimentos antimoda, essas modificações tendem a ocorrer a partir do mesmo núcleo, o que pode ser interpretado como uma moda que chegou um pouco mais cedo (Holander, 1996), nesse sentido:

[...] Antimoda, especialmente onde o corpo é permanentemente customizado, é o mais intimidante, e assim a mais forte arma com que a sociedade pode proteger-se contra a mudança. Antimoda é uma cápsula do tempo onde uma geração vive para a próxima, uma máquina desenhada para simbolicamente defender e destruir mudanças (Polhemus, 2011, p. 63).

Uma vez que parte dos estilos subculturais atuaram contra os padrões dominantes, opondo-se ao sistema e provocando estranhamento, aquilo que antes representava rebelião passa a ser disponibilizado em versões prontas para o consumo. Conforme Barnard (2003), o que, anteriormente, era rejeitado pelas classes dominantes é gradualmente incorporado ao sistema da moda, tornando-se uma estética neutralizada e comercializável.

Dessa maneira, esses elementos visuais, antes distantes das hegemonias do vestuário e considerados sua contraparte – antimoda –, foram rapidamente incorporados aos sistemas da indústria da moda. Entende-se que esse é um processo “[...] pelo qual estilos subculturais são assimilados pelas correntes principais da moda, [...] abastecendo as ‘pessoas excêntricas’” (Steele, 1997, p. 62).

Esse processo apresenta a moda como um campo dinâmico de trocas simbólicas, no qual signos inicialmente subversivos são constantemente reinterpretados e assimilados às lógicas dominantes. Nesse espaço, em que as estéticas são mobilizadas como formas de contestação, a atuação do capitalismo acontece rapidamente por meio da apropriação e ressignificação dos sentidos (Barnard, 2003).

3 O VISUAL KEI E A MANUTENÇÃO DAS SUBCULTURAS

Após o período de guerras na primeira metade do século XX, a renúncia às atividades bélicas pelos japoneses permitiu que o governo redirecionasse seu orçamento para o desenvolvimento interno, o que contribuiu para um grande avanço na indústria e na economia do país. Paralelamente, a abertura para influências ocidentais permitiu que a população japonesa, ainda fortemente marcada pela herança do período de isolamento, passasse a ter maior acesso a informações e referências culturais estrangeiras (Sakurai, 2014).



Em 1982, após o processo de inserção e atualização junto ao exterior, surge o *Visual Kei*, juntamente com a formação da banda X-Japan, comumente referida como precursores desse movimento musical no Japão. A partir disso, outras bandas se tornaram referências na difusão do gênero, destacando-se BUCK-TICK (1983) e Malice Mizer (1992). Apesar do declínio de popularidade do movimento por volta dos anos 2000, uma nova onda entre 2006 e 2007 possibilitou a inclusão de novos elementos na cena (McLeod, 2013).

De acordo com McLeod (2013), a subcultura nipônica desenvolveu uma estética que abrange elaboradas produções de maquiagem, cabelo e figurino, exibidas pelos artistas em seus shows e reconhecidas como elementos centrais na caracterização do movimento. Nessa composição visual, parte das absorções e reinterpretções mais evidentes são de elementos oriundos do *glam rock*, do *punk* e do gótico. Contudo, ressalta-se que a estética *Visual Kei* não se limita a essas referências, na medida em que incorpora inúmeras inspirações de estilos e épocas variados.

Na constituição musical desse movimento, destaca-se a sonoridade vinculada ao *rock* (Fracchia, 2022), gênero musical popular no Ocidente a partir dos anos 60, que exerceu influência sobre diversos outros músicos (Weinstein, 2000). Nesse contexto, Frith e McRobbie (1978 *apud* Auslander, 2006, p. 195, tradução nossa) argumentam que “qualquer análise da sexualidade em torno do rock deve começar pelo fato social incontestável de que, em termos de controle e produção, o rock é uma forma masculina”⁴. De maneira semelhante, o *Visual Kei* é dominado por artistas do sexo masculino, embora se destaque pela recorrente adoção de visuais andróginos (Fracchia, 2022).

Vale observar que, no processo de formação de uma subcultura, a moda desempenha um papel eficaz, pois remete à necessidade do indivíduo de se diferenciar e de pertencer a um grupo. Tais dimensões encontram expressão simultânea por meio do vestuário (Holander, 1996). No contexto do *Visual Kei*, tanto a estética quanto a musicalidade constituem-se meios de expressar aspectos referentes à identidade e ao contexto social, estabelecendo um elo entre os membros da cena (Fracchia, 2022).

3.1 FIGURINO E PERFORMANCE

Ao tomar o figurino de palco como parte da presente pesquisa, faz-se necessário, primeiramente, compreender sua origem, visto que há uma variação de nomenclaturas para se referir a esse elemento:

⁴ “Any analysis of the sexuality of rock music must begin with the brute social fact that in terms of control and production, rock is a male form”.



O termo *traje* tem sua origem etimológica na palavra portuguesa arcaica *trager*, do verbo trazer: trazer algo para si, que de alguma forma tem grande pertinência no que diz respeito a criar identidade, termo muito abordado por teóricos no estudo de indumentária e moda. O termo *traje* também é utilizado como um sinônimo para roupa e vestimenta (Pereira, 2012, p. 22, grifos do autor).

Em complemento, o autor destaca que “traje de cena é aquele utilizado em qualquer tipo de cena artística, podendo abranger trajes de teatro, dança, circo, mímica, performance e outras variantes da cena contemporânea” (Pereira, 2012, p. 22). Embora o uso da palavra “figurino” tenha se tornado recorrente no meio das artes cênicas, ela é frequentemente aplicada como sinônimo para “traje de cena”. Pereira (2012) argumenta que seu uso não é totalmente adequado, visto que o termo mantém vínculos históricos com os materiais impressos nas revistas do século XIX.

Apesar das diferenças entre os termos, utiliza-se “figurino” para se referir aos trajes utilizados no *Visual Kei*. Observa-se que parte da identidade da subcultura se materializa no vestuário que é usado pelas bandas (Fracchia, 2022). Nessa relação entre a veste e a construção de identidade, percebe-se que a função da roupa, ao cobrir o corpo,

[...] constrói-se como linguagem e permite a alteração da estrutura corporal, possibilitando novas plásticas por meio de novas linhas, traços, volumes e cores. Neste sentido, não só as formas anatômicas se metamorfoseiam, mas a segunda pele permite a criação de “eus” ficcionais (Hoffmann, 2024b, p. 236).

Nesse processo de desenvolvimento de novas personas, o figurino sob a pele modifica e permite a estruturação de diferentes aparências, de modo que sua função é potencializada com a execução da performance pelo artista. Assim, as apresentações ao vivo dentro do *Visual Kei* podem ser interpretadas como uma das formas de se realizar uma performance artística, na qual o corpo, o figurino, a maquiagem e a música articulam-se na construção de uma narrativa. Nesse sentido, compreende-se que há uma “performance” sendo executada pelas bandas em seus shows, uma vez que

[...] a palavra performance está envolvida em muitos significados, a começar pelo entendimento de performance como significando desempenho ou como menção a todo tipo de apresentação artístico-cultural, tal como a performance da artista no palco de teatro, no show, no espetáculo de dança. Neste sentido, a performance indica um modo de fazer (Hoffmann, 2024b, p. 230).

Logo, a performance deixa de ser um simples ato musical e se transforma em um gerador de expressão identitária, no qual o artista encena, representa e manifesta, visualmente, uma parcela do discurso e da estética que compõe a subcultura.



4 MATERIAIS E MÉTODOS

Após a análise do contexto cultural do *Visual Kei* e de seus elementos estéticos de destaque, procede-se à definição do corpus da pesquisa. Para tanto, foram catalogadas imagens divulgadas pelas bandas em plataformas digitais e em suas redes sociais oficiais. Dentre os sítios eletrônicos consultados para a posterior composição das pranchas, destacam-se acervos museológicos e bancos de imagens fotográficas, incluindo sites como VK.gy, The Metropolitan Museum of Art e Iconic Images, além de materiais promocionais e registros visuais de artistas. A seleção priorizou conteúdos mais recentes dos grupos, especialmente os figurinos relacionados às suas novas eras visuais. Nesse contexto de renovação visual, os trajes exibidos em fotografias promocionais e videocliques são incorporados às apresentações ao vivo, constituindo importantes referências para a análise.

Quanto aos critérios de seleção, o recorte temporal concentrou-se em grupos formados entre 2009 e 2021, com ênfase àqueles fundados a partir de 2017. A delimitação justifica-se por corresponder ao período de consolidação de uma nova geração de artistas dentro da cena *Visual Kei*. Desse modo, buscou-se investigar como os elementos simbólicos historicamente associados ao movimento permanecem presentes em produções atuais. Em adição, outros materiais foram resgatados e incorporados ao estudo, incluindo fotografias de músicos e bandas que atuaram nas últimas décadas do século XX. Esses registros foram utilizados como referências históricas para identificação e construção de relações de continuidade estética.

Além disso, outros parâmetros foram considerados no processo de seleção das bandas. Entre eles, destacam-se a popularidade na cena, de modo a contemplar tanto grupos amplamente conhecidos quanto artistas de menor projeção; a disponibilidade de registros oficiais em quantidade e qualidade suficientes para análise; e a diversidade de propostas estéticas capazes de representar diferentes manifestações visuais presentes no movimento. Sob tais critérios, as seguintes bandas foram selecionadas:

- Royz foi formada em 2009, no Japão. Atualmente, é composta por Subaru, Kuina, Koudai e Tomoya;
- JILUKA foi formada em 2013, em Tóquio, Japão. Atualmente, é composta por Ricko, Sena, Boogie e Zyeon;
- KIZU, grafada como キズ, foi formada em 2017, no Japão. Atualmente, é composta por Lime, Reiki, Yue e Kyouunosuke;
- Zero[Hz], grafada como 零[Hz], foi formada em 2018, em Tóquio, Japão. Atualmente, é composta por Roy, Rio, Leo, Teika e Ryoga;



- NETH PRIERE CAIN foi formada em 2018, em Nagoya, Japão. Atualmente, é composta por Itsuki, Syuri, Daichi, Maya e Kenji;
- Ashmaze. esteve ativa entre os anos 2019-2024, formada no Japão. Durante sua trajetória, a banda foi composta por Souma, Ryou, Shiyu, Ryu e S1TK;
- ZERA, grafada como ゼラ, foi formada em 2019, em Kansai, Japão. Atualmente, é composta por Hisui, Minagi, Kiran e Ryu. A banda conta, ainda, com músicos de suporte;
- DazzlingBAD foi formada em 2020, em Tóquio, Japão. Atualmente, é composta por iT, Masa, Yuta, Ayaha e Kiro;
- THE MADNA foi formada em 2021, em Tóquio, Japão. Atualmente, é composta por Ryouta, Takashi, Tomo e Rio.

O método utilizado considerou o levantamento bibliográfico em torno de materiais publicados e a construção de um Atlas com as imagens catalogadas da internet. A proposta do uso de fotografias para a execução desta pesquisa fundamenta-se no modelo denominado *Atlas Mnemosyne*, elaborado por Aby Warburg. Didi-Huberman (2016b, p. 35 *apud* Fleck, 2019, p. 51) explica que “Warburg colecionou imagens, hipóteses e textos para desenvolver o seu imaginado projeto, que denominou de Atlas Mnemosyne, nome da deusa grega da memória [...]”.

O *Atlas Mnemosyne* teve início em 1924 e foi deixado inacabado devido ao falecimento de seu criador, em 1929. Sua versão “final” contabilizava quase mil imagens, reunidas em painéis de fundo preto, adicionadas, removidas e organizadas de diversas maneiras (Johnson, 2012). Nesse contexto, entende-se que os estudos de Warburg ultrapassam a simples análise de figuras, uma vez que sua dedicação à História da Arte não se restringe a um discurso a ser transmitido, mas se configura como um estudo que se propunha como ciência, constituindo o chamado pensamento warburguiano (Michaud, 2013).

Para Fleck (2019), Warburg explorou variadas fontes para construir seu método investigativo, o qual é tomado como forma de realizar um estudo em torno de imagens, arranjando e agenciando os elementos de análise, sempre possibilitando o recomeço ou novos agrupamentos em torno de diferentes realidades. A autora complementa que Warburg elaborou alguns conceitos como “o *nachleben*, que diz respeito à sobrevivência das imagens, num sentido de que elas possuem uma vida póstuma” (Fleck, 2019, p. 52).

A respeito desse novo conceito, o trabalho de Warburg materializou questões que evidenciam como aspectos semelhantes podem adotar diferentes significados (Fleck, 2019). Por meio da experimentação na montagem investigativa, característica do método warburguiano, os resultados da pesquisa se refletem diretamente na maneira com que as pranchas de estudo são elaboradas, constituindo uma história e um trajeto do pensar. Nas palavras da autora,



Didi-Huberman e Aby Warburg nos ajudam a compreender que novas narrativas sempre trazem elementos das antigas narrativas e que, ainda assim, são sempre significantes para as leituras da nossa contemporaneidade, pois há nelas certos anacronismos que insistem em nos chamar a atenção – os fantasmas que nos ensinam – ainda que tais ensinamentos sejam aparentemente ou aprioristicamente indecifráveis (Fleck, 2019, p. 65).

Desse modo, considerando as possibilidades de investigação que esse método proporciona quando direcionado às pesquisas em moda, ele foi apresentado no componente curricular de História da Moda II⁵ como um recurso possível para o mapeamento de indícios históricos e para a análise de suas recorrências ao longo do tempo, sem a necessidade de uma organização linear. Como procedimentos adotados para construção e utilização do *Atlas Mnemosyne*, a pesquisa segue seis etapas, conforme descritas por Hoffmann (2024a):

- Coleta de imagens: reunir uma ampla variedade de imagens referentes às bandas dentro do período estudado para, posteriormente, compor as pranchas de estudo;
- Análise temática: identificar temas ou conceitos que buscou-se explorar, ou, ainda, segundo Warburg, as imagens “sobreviventes” que remontam períodos anteriores;
- Organização visual: dispor as imagens em painéis ou pranchas de forma que criem uma narrativa visual. As imagens devem ser organizadas de maneira a destacar as relações simbólicas e temáticas entre elas;
- Flexibilidade: manter o Atlas aberto a alterações. Warburg via sua construção como uma ferramenta flexível, que poderia ser constantemente atualizada e reorganizada;
- Contextualização: anexar a cada imagem anotações que forneçam contexto histórico e cultural, bem como sua relevância para os temas explorados;
- Reflexão e discussão: usar o Atlas como um ponto de partida para discussões e reflexões sobre as imagens e os temas que elas representam.

O procedimento concentrou-se na identificação das chamadas “sobrevivências” do método warburguiano, observando como elementos visuais específicos reaparecem em contextos distintos e assumem novos significados, sendo, portanto, mediados pela cultura. Dessa forma, o Atlas não é utilizado apenas como ferramenta para organização das imagens, mas também como instrumento de

⁵ O componente curricular História da Moda II integra o curso de Moda da Universidade Feevale. Em 2024, fomos desafiados a utilizar o Atlas Mnemosyne como ferramenta de pesquisa e criação, identificando imagens sobreviventes na moda ao longo do século XX, que podiam ser livre associadas com aparições em outros momentos históricos.



análise comparativa, o que possibilitou evidenciar continuidades, transformações e ressignificações das referências estéticas presentes nas bandas pesquisadas.

Por conseguinte, o processo inicial contemplou o levantamento das imagens, as quais foram armazenadas digitalmente com informações sobre membros e grupos, data de divulgação e contexto. Em seguida, procedeu-se à observação dos elementos visuais presentes nas vestes, maquiagens, penteados e acessórios. Posteriormente, as imagens foram agrupadas com base nas recorrências identificadas. As categorias de análise definidas destacaram os seguintes temas: androginia; *glam rock*; subcultura *punk*; subcultura gótica. Cada prancha reuniu imagens contemporâneas e referências históricas, permitindo observar a “sobrevivência” de determinadas características estéticas de subculturas.

5 DISCUSSÃO E RESULTADOS

A primeira prancha desenvolvida nesta pesquisa é denominada *Prancha 1: Androginia* (Figura 1) e foi estruturada considerando as formas como os gêneros são representados pelos músicos presentes no *Visual Kei* e em demais ambientes culturais e artísticos. Na seleção das imagens, destacaram-se artistas que incorporam características presentes no *glam rock*, no gótico e no *kabuki*, construindo e performando personagens de visual andrógino.

Nessa prancha, todos os indivíduos representados são homens. Ressalta-se que a elaboração de uma figura artística que articula signos femininos e masculinos desfruta de grande visibilidade e presença na cena do *Visual Kei*. Além da relação com a androginia ser proveniente de ambientes subculturais e teatrais, o *cross-dressing* – entendido como o ato de se vestir com roupas do sexo oposto – também está presente na cultura pop e na música japonesa como uma prática recorrente nesses contextos (McLeod, 2013).



Figura 1 – Prancha 1: Androginia



Fonte: elaborado pela autora (2025)

Após explorar as circunstâncias históricas e culturais do Japão, estabeleceu-se uma primeira relação entre o ator *onnagata*, na imagem 286, e o visual apresentado pelo músico Ayaha, na imagem 213. A proposta visual entregue na personagem do baixista incorpora duas dimensões: a questão cultural, que é revisitada na veste, e sua expressividade, que remete ao papel desempenhado com a performance do ator no teatro *kabuki*. Percebe-se que o *onnagata* recebe grande reconhecimento devido à alta dedicação de seus atores para alcançar a expressão da beleza feminina, mesmo em corpos masculinos (Kawatake, 2003). De modo semelhante, esse empenho pode ser identificado em determinados artistas do *Visual Kei*.

Entretanto, mais do que apenas uma repetição dos códigos presentes no teatro *kabuki*, a aproximação entre essas imagens evidencia o processo de ressignificação cultural. Na perspectiva warburguiana, não



se trata da permanência literal de uma forma, mas da sobrevivência de determinadas simbologias que reaparecem em novos contextos históricos e midiáticos. O *Visual Kei* articula essas referências em uma visualidade contemporânea voltada à performance musical, colocando-as a serviço da construção de identidades reservadas ao espaço do palco.

Por outro lado, a análise das eras das bandas revelou que o aspecto geral dos figurinos considera atributos estéticos associados às subculturas às quais fazem referência. Nas imagens 159 e 206, por exemplo, o estilo dos trajes estabelece uma aproximação visual com a estética das lolitas japonesas. Ao analisarem a veste de cores escuras, Steele e Park (2008) recordam que a variante do estilo Lolita, conhecida como *Elegant Gothic Lolita*, popularizou-se no Japão com auxílio do guitarrista Mana, integrante da Malice Mizer. O visual adotado pela banda incorpora elementos que remetem ao vestuário da era vitoriana⁶, além de outros atributos do movimento gótico.

Em outros registros da prancha, constatou-se a presença de materiais vinílicos, a predominância da cor preta e a recorrência de peças com maior exposição de pele. A análise desses elementos permitiu identificar sua aproximação às subculturas inglesas do final da década de 1970. Todavia, essa relação não se desenvolve apenas sob o viés visual, dado que a primeira geração de góticos explorou a androginia por meio da construção de idealizações estéticas híbridas, percebidas como excêntricas, excessivas ou fetichistas (Steele; Park, 2008).

Diante disso, reconheceu-se que, no *Visual Kei*, o figurino opera na função significativa, sendo ele o que desloca significados, e, ao fazê-lo, reforça identidades e discursos. A *Prancha 1* evidenciou características importantes para a construção do visual andrógino. Seja por meio das vestes, da maquiagem, dos cabelos ou da gestualidade, esses elementos constituem um conjunto de signos que participa ativamente da produção de significados sobre o corpo e suas formas de representação. Nesse sentido, dialoga-se com a perspectiva de Castilho, para quem

O corpo torna-se o suporte ideal de discursos que revestem significativamente o ser humano, capacitando-o como sujeito do fazer, dotado de competências performáticas para assumir diferentes papéis sociais que são desempenhados e devidamente caracterizados pela decoração corpórea (Castilho, 2004, p. 40).

Portanto, nos visuais que representam os gêneros de forma ambígua, assim como a veste é essencial na elaboração da figura andrógina, o corpo também desempenha papel indispensável ao servir

⁶ No período de reinado da Rainha Vitória, os trajes da época serviram como referência na estruturação da estética Lolita num contexto geral. Todavia, na versão gótica, acrescentou-se componentes para um visual mais sombrio (Steele; Park, 2008).



de suporte nessa operação. A dedicação presente nas performances, gestos e expressões evidencia o esforço dos músicos na consolidação dessa proposta estética. A recorrência desse ideal de beleza na cena *Visual Kei* sugere, ainda, que a androginia não atua somente como recurso estético, mas como linguagem capaz de diferenciar artistas em um mercado competitivo.

Na continuação do estudo, a *Prancha 2: Acessórios e materiais no olhar do fetiche* (Figura 2) explorou de que maneira materiais e acessórios associados a interpretações fetichistas são revisitadas no *Visual Kei*. Parte-se do entendimento de que signos vinculados ao fetiche foram incorporados na moda gótica e *punk*. Desse modo, buscou-se identificar quais elementos são revisitados e ressignificados na estética em questão.



Figura 2 – Prancha 2: Acessórios e materiais no olhar do fetiche



112 - Banda Malice Mizer no visual da era e videoclipe intitulado "Illuminati" (1998).

113 - Da direita para a esquerda: Vivienne Westwood, Jordan, Chrissie Hynde, Alan Jones, um desconhecido e Steve Jones (dos Sex Pistols) - Fotografia dentro da loja SEX, em Londres (1976).

204 - iT (vocalista/DazzlingBAD) no visual do videoclipe "UrOBorOss" (2025).

209 - Ahaya (baixista/DazzlingBAD) no visual do videoclipe "fear" (2022).

279 - Boogie (baixista/JILUKA) no visual do videoclipe "OVERKILL" (2023).

280 - Sena (guitarrista/JILUKA) no visual do videoclipe "OVERKILL" (2023).

292 - Siouxsie Sioux, vocalista da banda Siouxsie and The Banshees (1980s).

296 - Banda Mötley Crüe fotografado no Long View Farm Studios (1984).

297 - Banda KISS, integrantes Ace Frehley, Peter Criss, Paul Stanley e Gene Simmons (1975).

Fonte: elaborado pela autora (2025)

Nessa prancha, a análise inicia-se a partir dos grupos norte-americanos Mötley Crüe e KISS, referências históricas que conectam o cenário do *rock* com a vestes mobilizadas pelo *Visual Kei*. Na procura por evidências que concretizam as "sobrevivências" presentes nesse movimento, observa-se que as bandas do *glam rock* já incorporavam teatralidade e figurinos extravagantes em suas performances. Entre as particularidades visuais, tanto as bandas japonesas quanto as bandas estadunidenses contêm traços do gótico e de signos fetichistas. Parte da erotização veiculada nas imagens se manifesta por meio de peças de roupas curtas ou mesmo por sua ausência, uma estratégia que pode ser motivada pela ideia



de que, a um só tempo, “roupas que ocultam e revelam [...] tradicionalmente causam efeitos eróticos” (Lurie, 1997, p. 225).

Outro aspecto observado refere-se ao emprego de materiais associados ao fetichismo, entre eles o plástico vinílico, o couro, as correntes, as fivelas, as meias de arrastão, os fechamentos por ilhoses e as botas de cano e salto altos. De acordo com Steele (1997), esse tipo de matéria-prima se tornou uma das principais opções de escolha na hora de produzir um vestuário ligado ao mercado fetichista. No movimento nipônico, figurinos produzidos com esses materiais e características já se mostravam presentes desde a primeira geração, em grupos como Malice Mizer e outros representantes da cena.

Entretanto, ao longo da investigação, constatou-se que as iconografias fetichistas não operam de modo isolado, mas integram um repertório visual compartilhado por diferentes subculturas. Nesse contexto, o *punk* desempenhou um papel fundamental na circulação e difusão desses signos, muitos dos quais foram posteriormente incorporados pela subcultura gótica. Na busca por sobrevivências visuais, destaca-se Siouxsie (imagem 292), ícone entre os góticos, bem como o contexto de moda erótica retratado pela figura 133. O registro remete à loja intitulada *SEX*, fundada por Vivienne Westwood e Malcolm McLaren, em Londres, na década de 1970. Conforme apontam Steele e Park (2008), o estabelecimento atendia tanto aos *punks* quanto aos fetichistas da época, de modo que era decorada com chicotes, correntes, máscaras e diversos outros itens.

Todos os materiais apontados no visual fetichista e no das subculturas inglesas possibilitaram a formação de um grande arranjo de insumos para a produção de figurinos no *Visual Kei*. Essa informação é verificada quando a referência de Siouxsie é colocada junto aos integrantes da banda JILUKA, nas imagens 279 e 280, evidenciando semelhanças em suas construções estéticas, assim como os registros 209 e 204 apresentam recorrências de materiais e acessórios utilizados.

Contudo, a presença desses elementos não implica necessariamente a manutenção dos significados originais associados à subcultura *punk* ou à fetichista. Ao serem incorporados ao *Visual Kei*, esses signos passam a integrar novas narrativas visuais, frequentemente desvinculadas de seus contextos históricos de contestação social e aproximadas de estratégias de diferenciação estética e construção de identidade. Esse processo de deslocamento, realizado pelos músicos integrantes da cena e responsáveis pela disseminação dos visuais, também é praticado pelos fãs, na condição de consumidores tanto da música quanto da estética.

Sob esse viés, a análise das fontes históricas e dos figurinos demonstrou que o movimento japonês opera como um espaço de convergências estéticas subculturais. Nesse processo, elementos oriundos da moda, da música e das subculturas são continuamente reorganizados, produzindo novas leituras e novos espaços capazes de agregar diversos públicos.



A *Prancha 3: Cores, texturas e ornamentos* (Figura 3) propõe-se a mostrar como características estéticas relacionadas ao *punk* contribuíram para a predominância de cores, estampas, materiais e elementos ornamentais na criação de figurinos do *Visual Kei*. Considerando que o *punk* figura entre as principais referências mobilizadas pelo movimento japonês, é possível identificar diversos atributos representativos do visual que remetem à estética responsável por expressar e representar essa subcultura.

Figura 3 – Prancha 3: Cores, texturas e ornamentos



- 89 - KIZU no visual do videoclipe “雨男” (2023).
- 114 - Jovens *punks*, King Road, Londres (1983).
- 124 - Ryouta (vocalista/THE MADNA) no visual do videoclipe “CREAM SODA” (2022).
- 126 - Ryouta (vocalista/THE MADNA) no visual do videoclipe “HYSTERICAL” (2025).
- 230 - Souma (vocalista/Ashmaze.) no visual do videoclipe “サイレン” (2022).
- 233 - Katherine e Tracy O’Keeffe (1980s).
- 237 - Rio (guitarrista/Zero[Hz]) no visual do videoclipe “ZIONN” (2024).
- 249 - Rio (guitarrista/Zero[Hz]) no visual de divulgação do álbum “ZENITH” (2024).
- 270 - Subaru (vocalista/Royz) no visual para a tour “地獄愛” (2023).
- 298 - Uma fã no show da banda The Clash em Estocolmo, Suécia (1977).
- 299 - Sid Vicious (esquerda) e John Lydon (direita), integrantes dos Sex Pistols (1977).

Fonte: elaborado pela autora (2025)

À primeira vista, o vermelho destaca-se como cor recorrente nessa prancha, com especial atenção nas imagens 126, 230 e 270, nas quais figura como a principal tonalidade da composição. Lurie (1997) aponta que o vermelho, com nuances de laranja, tende a aparecer com frequência quando o sentido está



relacionado à agressão e, juntamente ao preto e ao branco, eram as cores preferidas entre os *punks*. Nessa relação com a rebeldia, poses e expressões refletem algumas inspirações e alusões à subcultura inglesa.

Entre outras características, foi possível identificar figurinos que adotam o uso dos alfinetes de segurança como elemento ornamental. Como descreve Hebdige (1979), esses objetos foram retirados de seu uso doméstico e utilitário para serem posicionados em outros espaços. Apesar do uso recorrente nas roupas, observa-se que, no *Visual Kei*, os alfinetes não costumam ser encontrados como adereços no rosto, como ocorria em manifestações no final dos anos 1970.

Na revisão dos registros, constatou-se que há uma elevada quantidade de perfurações e modificações corporais realizadas entre artistas presentes no *Visual Kei*. Devido à influência do movimento *punk*, práticas de *piercings*, tatuagens e outras modificações corporais executadas por membros das bandas e por consumidores da cena atuam tanto como referências estéticas quanto como marcadores de pertencimento e reconhecimento individual e coletivo dentro da cena.

Como vem sendo discutido, o corpo atua como estrutura na transmissão de discursos, ao passo que, em espaços marginalizados da sociedade, a modificação corporal constitui um dos meios para a manifestação de signos e valores coletivos. O ato de intervir na pele reafirma a existência e vinculação de um indivíduo a uma comunidade, ultrapassando a ideia de rituais culturais: trata-se de uma prática que marca na carne o pertencimento do sujeito ao grupo (Le Breton, 2003).

Retomando a análise dos trajes, observa-se que, nas estampas, o padrão quadriculado é aplicado com frequência, o que evidencia uma outra forma de "sobrevivência" de repertórios visuais. Nesse contexto, retomam-se as criações de Vivienne Westwood, uma vez que os motivos históricos e aristocráticos utilizados por ela, bem como o apreço por designs artesanais como o tartan, foram fatores que garantiram a admiração pela estilista (Westwood; Kelly, 2014). Com isso, o diálogo se torna claro ao observar o figurino do vocalista Ryouta, na imagem 124, com a aplicação do quadriculado característico, complementado pela peça superior estampada com o nome dos Sex Pistols, resgatados pelo registro 299, realizando, assim, a ligação referencial entre as duas épocas.

Essa abordagem também pode ser identificada de outras maneiras ao encontrarmos a mistura caótica de estampas e cores intercaladas. Nas vestes do guitarrista Rio (imagem 237), o xadrez é rodeado por múltiplos padrões, realçado pelas cores fortes e pela estampa de *animal print*. Hebdige (1979) recorda que essas estampas eram classificadas como "vulgares" ou de cores "nojentas" por serem associadas a um *kitsch* obsoleto, razão pela qual eram descartadas pela indústria da moda. No entanto, esses elementos foram posteriormente apropriados e ressignificados no contexto *punk*.



Esse processo se repete de forma semelhante ao analisar o movimento japonês, no qual elementos anteriormente associados à marginalidade ou à transgressão reaparecem reorganizados nas produções visuais dos músicos. O que se observa não é uma reprodução do *punk* histórico, mas a reelaboração de seus signos dentro de uma nova lógica estética e cultural.

A permanência desses repertórios visuais pode ser compreendida, ainda, como parte de processos mais amplos de circulação cultural. Como observa Hall (2006, p. 14), “as sociedades modernas são, portanto, por definição, sociedades de mudança constante, rápida e permanente”. Nesse cenário, estéticas híbridas como a do *Visual Kei* demonstram a capacidade de articular referências provenientes de diferentes contextos históricos e culturais, produzindo novas formas de identificação que ultrapassam as fronteiras e alcançam públicos diversos.

Da mesma maneira, algumas peças são ornamentadas com *patches*, *spikes* e *bottons* nas jaquetas, o que ilustra a relação com a indumentária utilizada pelos *punks* de Londres (imagem 114). No que diz respeito às jaquetas de couro, anteriormente adotadas por motociclistas, roqueiros e outros grupos, verifica-se sua recorrência no figurino das bandas, como exemplificado na figura 89. Bollon (1993) afirma que, no final de 1970, as jaquetas carregavam pregos metálicos, também aplicados em pulseiras, cintos ou luvas, cujas pontas de aço afiadas remetiam a um risco de ferir quem tentasse se aproximar.

Nessa perspectiva, entre as subculturas, é no visual questionador que se encontra uma das maneiras de se posicionar e manifestar uma voz dentro de um espaço. De acordo com Westwood e Kelly (2014), as figuras de restrição e de fetiche presentes nas roupas significavam algo mais: eram criadas para aqueles que buscavam algum tipo de liberdade. Nesse sentido, a justaposição de tiras de tecido ligando as duas pernas, zíperes dispostos de forma aleatória, além de fivelas e alças sem propósito funcional, compõem parte do paradoxo entre constrição e empoderamento comunicados através da moda (Westwood; Kelly, 2014).

Por sua vez, na catalogação de imagens, identificou-se uma grande quantidade de figurinos que contêm cintos, fivelas e outros elementos que recordam a limitação do corpo. Tais características se manifestam nas imagens 89 e 230, nas quais os componentes mencionados são integrados como elementos decorativos da roupa, sem necessariamente reproduzir a mesma proposta provocativa que acompanhava as produções de Vivienne, vestidas por Katherine e Tracy na imagem 233.

Por fim, a *Prancha 4: Máscaras* (Figura 4) ilustra o papel da maquiagem como elemento complementar indispensável na conclusão dos visuais desenvolvidos pelos artistas do *Visual Kei*. Etapa que é vista como essencial no teatro e no cinema, a maquiagem concretiza uma fase necessária na finalização da proposta estética que o figurino inicia.



Figura 4 – Prancha 4: Máscaras



- 15 - Reiki (guitarrista/KIZU) no visual do videoclipe “Bee-autiful days” (2023).
59 - Kyounosuke (baterista/KIZU) no visual do videoclipe “リトルガールは病んでいる。” (2022).
129 - Takashi (guitarrista/THE MADNA) no visual do videoclipe “HYSTERICAL” (2025).
133 - Tomo (baixista/THE MADNA) no visual do videoclipe “Blaze” (2024).
156 - Tamasaburo Bando, *onnagata* no teatro *kabuki*, aplicando maquiagem.
164 - Capa do disco *Aladdin Sane* (1973) de David Bowie.
187 - Atsushi Sakurai, vocalista da banda BUCK-TICK, no ensaio do photobook “BT8992: Buck-Tick’s Metamorphosis 1989-1992” (1992).
251 - Teika (baixista/Zero[Hz]) no visual do videoclipe “ZERO QUALIA” (2024).
255 - Ryoga (baterista/Zero[Hz]) no visual do videoclipe “fetus” (2025).

Fonte: elaborado pela autora (2025)

É perceptível que o vocabulário da veste transcende o uso exclusivo da roupa, englobando também os estilos de cabelo, acessórios e maquiagem. No *Visual Kei*, por muitas vezes, a maquiagem dificulta a diferenciação entre os gêneros, especialmente quando os artistas decidem preservar a caracterização e a performance de suas personagens até mesmo fora dos palcos (Fracchia, 2022). Dito isso, a maquiagem compõe uma pele múltipla:

Ela pode ser construída através de pinturas, cosméticos, próteses de silicone, foam látex e látex, acoplamentos de objetos, edições digitais, aplicações de massas modeláveis que alterem a sua textura e relevo. Ao ser construída materialmente, essa pele virtual



envolve ainda variados aspectos psicológicos, socioculturais e comportamentais na construção de personagem (Desideri, 2025, p. 25).

Dessa forma, entende-se que a maquiagem, em todas as suas formas, também atua como extensão do corpo, podendo ser fortalecida com a pós-produção de imagem. Ao acompanhar publicações em redes sociais sobre eventos e outras aparições das bandas de *Visual Kei* fora do contexto dos palcos, reparou-se que os artistas quase sempre fazem uso de cosméticos. Mesmo que a utilização desses produtos esteja presente no cotidiano da sociedade japonesa, não se pode desconsiderar sua função estética voltada à construção de uma aparência intensificada e visualmente atrativa, uma prática que contribui para a circulação e a valorização da imagem desses indivíduos em termos comerciais.

Portanto, analisando as fotografias de maneira geral, compreende-se que a maquiagem é uma etapa fundamental no desenvolvimento das personagens. Quando o palco se torna espaço para a criação de narrativas e o público uma instância de recepção e fruição dessas “histórias”, os cosméticos dão vida a esses novos indivíduos. Para Desideri (2025, p. 15), “a pele da personagem pode ser integrada à pele de quem a interpreta. Ocorre uma fusão, por um processo de contaminação, da pele fictícia (parasita) do personagem com a pele do ator”. Em conjunto com o figurino, a maquiagem amplia a capacidade narrativa e contribui para a formação de um universo estético reconhecível e desejado pelo público.

Essa articulação entre figurino, maquiagem e performance também pode ser compreendida a partir da perspectiva sociológica de Erving Goffman. Para o autor, os indivíduos organizam suas ações de modo a produzir determinadas impressões perante os outros, bem como recorrem a recursos expressivos que sustentam sua representação em ambientes sociais (Goffman, 2002). Nesse entendimento, as personagens construídas pelos músicos do *Visual Kei* não dependem exclusivamente da veste ou da caracterização de maneira isolada, mas da combinação desses elementos, contribuindo para uma encenação coerente.

Conforme McLeod (2013) descreve, após alguns anos do início do *Visual Kei*, o sucesso das primeiras bandas revolucionou parte do contexto de moda e da beleza masculina no Japão. Revistas dedicaram várias páginas aos cabelos e à maquiagem voltados ao público masculino, ao passo que salões de beleza foram inaugurados para atender a essa demanda. Nesse processo, práticas de cuidado estético e preocupação com a aparência deixaram de ser um consumo exclusivo do público feminino. Desse modo, conexões vinculadas ao uso da beleza e ao do cuidado como estratégia de construção de uma imagem comerciável operam, também, na promoção de um espaço que estimula o autocuidado e a manutenção da autoestima.



Nos diferentes níveis de interação, a maquiagem “compõem uma rede criativa transcendente, metamorfa, que reconfigura a cada instante seus significados e significantes” (Desideri, 2025, p. 6). Em função da referência cultural do teatro *kabuki*, recorda-se que uma base branca, produzida a partir do pó de arroz, é aplicada em toda a face, enquanto olhos e bocas são destacados com pinturas em preto e vermelho (Leiter, 2006). Sob esse recorte, tais características se manifestam nos registros 15, 59 e 156, representando a “sobrevivência” do *kabuki* e o resgate de seu visual nos artistas apresentados.

Embora o enfoque da pesquisa se concentre no visual, é inegável que esse movimento se relaciona com uma incessante atividade de consumo e com uma transformação dos sujeitos em mercadoria (Bauman, 2008), no qual o individualismo contemporâneo é performado em relação à cultura de massa. Bauman (2008, p. 21) comenta que “na era da informação, a invisibilidade é equivalente à morte”. Daí que ver e ser visto tornam-se um lema ou imperativo, mesmo que, para isso, corra-se o risco de uma exposição negativa.

Sob essa perspectiva, as pranchas analisadas evidenciam que o *Visual Kei* não apenas incorpora referências do *glam rock*, do *punk*, do gótico e de tradições culturais japonesas, mas as reorganiza na elaboração de uma visualidade própria. O conjunto de imagens reunidas e apresentadas demonstraram que essas referências sobreviveram por meio de processos contínuos de adaptação, reforçando o papel da moda e da aparência como instrumentos centrais na construção de identidades, narrativas e experiências culturais contemporâneas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da pesquisa, buscou-se investigar como os figurinos das bandas de *Visual Kei*, atuantes na última década, refletem a apropriação e reinterpretação de referências provenientes do *glam rock*, do *punk* e do gótico. Ao final da análise, foi possível identificar a recorrência e a reconfiguração de estéticas associadas a esses movimentos, compreendidas aqui a partir da noção de “sobrevivências” visuais.

Com o passar dos anos e a proliferação das estéticas oriundas de subculturas juvenis, outras cenas se formaram ao redor do mundo, não mais como contestação, mas como visuais a serem consumidos, pois se diferenciam e se destacam. Do mesmo modo, o *Visual Kei* incorporou múltiplas referências de outras épocas e culturas, combinando características diversificadas para criar seu estilo próprio. Nas performances musicais, a teatralidade e a aparência dos artistas se destacam por meio dos figurinos, dos cabelos e das maquiagens.



A partir da elaboração das pranchas e do agrupamento de imagens – considerando que o corpus imagético é composto por registros disponibilizados pelas próprias bandas em plataformas digitais –, observou-se que certos elementos dos trajes podem não estar evidentes à primeira vista. Algumas interpretações resultaram do acompanhamento da extensão de uma parte dos materiais, incluindo publicações em redes sociais e videocliques, os quais permitiram verificar com maior precisão o que cada músico veste de fato.

Embora a pesquisa não tenha investigado diretamente as comunidades de fãs, a permanência de códigos visuais sugere que o movimento nipônico continua mobilizando mecanismos de identificação coletiva semelhantes aos observados em outras subculturas juvenis. Tal aspecto abre possibilidade para futuras investigações sobre a recepção dessas estéticas fora do Japão, incluindo seus desdobramentos em contextos brasileiros.

Além disso, durante a exploração de materiais iconográficos, verificou-se que a circulação global de conteúdos relacionados ao *Visual Kei*, por meio da internet e das redes sociais, favorece sua apropriação por públicos internacionais, influenciando práticas de consumo e expressões identitárias de maneira mais intensificada do que é observado no público japonês, fator que contribui para a visualização dessa cena como uma subcultura estruturada.

Como contribuição científica, esta pesquisa amplia as discussões sobre moda, cultura pop, linguagem visual e música ao investigar o *Visual Kei* a partir de estudos da imagem e do *Atlas Mnemosyne*. Ademais, evidencia a permanência de atributos do *glam rock*, do *punk* e do gótico em produções atuais, contribuindo para a compreensão dos processos de circulação, adaptação e sobrevivência de modelos estéticos de múltiplos contextos históricos e culturais.

Entende-se que, nesse primeiro momento, a investigação concentrou-se na análise da visualidade da cena através dos figurinos. Entretanto, em desdobramentos futuros, poderá aprofundar discussões sobre estereótipos, performatividade e marcadores de gênero, bem como ampliar o corpus de análise para investigar outras fontes históricas e culturais que atravessam a construção imagética desse movimento. Além disso, reconhece-se como limitação a falta de uma experiência direta com as bandas e a realidade da sociedade japonesa, o que restringe a problematização mais aprofundada das relações entre o que opera apenas como uma unidade estética e visual e o que de fato assume um posicionamento ideológico.



REFERÊNCIAS

- AUSLANDER, P. **Performing Glam Rock: gender and theatricality in popular music**. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2006.
- BARNARD, M. **Moda e comunicação**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.
- BAUMAN, Z. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadorias**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.
- BOLLON, P. **A Moral da máscara: merveilles, zazous, dândis, punks, etc.**. Rio de Janeiro: Rocco, 1993.
- BROCKES, V; MARSH, G. (Orgs.). **David Bowie is the subject**. London: Victoria and Albert Museum, 2013.
- CARMO, P. S. do. **Culturas da rebeldia: a juventude em questão**. São Paulo: Senac São Paulo, 2001.
- CASTILHO, K. **Moda e linguagem**. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2004.
- DESIDERI, M. R. A "pele múltipla" nas artes cênicas – Processo criativo da pele de personagens através da maquiagem. **A Luz em Cena**, Florianópolis, v. 5, n. 9, p. 1-31, jun. 2025. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/aluzemcena/citationstylelanguage/get/acs-nano?submissionId=27092&publicationId=24999>. Acesso em: 10 nov. 2025.
- FLECK, D. B. **Educada a suportar: um atlas ao corpo-cariátide**. 2019. Dissertação (Mestrado) — Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.
- FRACCHIA, R. Visual kei: visuality, narratives and textuality in a musical sub-culture. **Religación: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades**, v. 7, n. 33, p. 1-10, 2022. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9016523>. Acesso em: 15 ago. 2025.
- GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- GOODLAD, L. M. E.; BIBBY, M. (Org.). **Goth: Undead Subculture**. Durham: Duke University Press, 2007.
- HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- HEBDIGE, D. **Subculture: the meaning of Style**. Londres: Routledge, 1979.



HOLANDER, A. **O sexo e as roupas**: a evolução do traje moderno. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.

HOFFMANN, A. C. C. **Atlas Mnemosyne**: moda, arte e cultura visual em questão na pesquisa e criação em moda. 2024a. 15 slides. História da Moda II. Novo Hamburgo: Universidade Feevale. Acesso em: 06 nov. 2025.

HOFFMANN, A. Peles e panos da cena: Performance Sulcos e a materialidade do grau zero do figurino. **PÓS Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**. v. 14, n. 32, p. 228-251, set.-dez. 2024b. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/52671>. Acesso em: 06 nov. 2025.

JOHNSON, C. D. **Memory, Metaphor, and Aby Warburg's Atlas of Images**. New York: Cornell University Press, 2012.

KAWATAKE, T. **Kabuki**: baroque fusion of the arts. Tokyo: LTCB Intl. Library, 2003.

LE BRETON, D. **Adeus ao corpo**: antropologia e sociedade. Campinas: Papirus, 2003.

LEITER, S. L. **Historical dictionary of Japanese traditional theatre**. Toronto: Rowman & Littlefield, 2006.

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

MATSUDA, J. M.; VIANA, F. **Os trajes de cena do teatro tradicional japonês**: Nô, Kyogen, Kabuki e Bunraku. São Paulo: ECA/USP, 2020.

MCLEOD, K. Visual Kei: Hybridity and gender in Japanese popular culture. **Young**, v. 21, n. 4, p. 309-325, 2013. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1103308813506145>. Acesso em: 15 ago. 2025.

MICHAUD, P. A. **Aby Warburg e a imagem em movimento**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

PEREIRA, D. R. **Alinhaves entre traje de cena e moda**: estudos a partir de Gabriel Villela e Ronaldo Fraga. 2012. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

POLHEMUS, T. **Fashion & Anti-fashion**: exploring adornment and dress from and anthropological perspective. Lexington: Ted Polhemus, 2011.



SAKURAI, C. **Os japoneses**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2014.

SINGER, J. **Androgyny**: toward a new theory of sexuality. Garden City: Anchor Press, 1976.

STEELE, V. **Fetiché**: moda, sexo e poder. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

STEELE, V.; PARK, J. **Gothic**: dark glamour. New Haven: Yale University Press, 2008.

WEINSTEIN, D. **Heavy Metal**: the music and its culture. New York: Da Capo Press, 2000.

WESTWOOD, V.; KELLY, I. **Vivienne Westwood**: a life in fashion and activism. London: Pan Macmillan, 2014.

WILSON, E. **Enfeitada de sonhos**: moda e modernidade. Rio de Janeiro: Edições 70, 1985.