

Slender Man e as evoluções e mutações das narrativas open-source do gênero creepypasta sob a perspectiva da semiótica

Slender Man y las evoluciones y mutaciones de las narrativas open-source del género creepypasta desde la perspectiva de la semiótica

Odon Bastos Dias¹

Resumo

Este trabalho focaliza as narrativas concebidas a partir de fontes consideradas abertas ("open-sourcing"), constituídas por relatos ficcionais e ideias que sofreram adições e mutações ao longo de sua existência, analisando-as sob o ponto de vista da semiótica. Atenção especial é dada à criação do personagem "Slender Man" em concurso realizado no ano de 2014, e também à sua evolução dentro do contexto do gênero batizado de "Creepypasta". O termo foi cunhado ao redor de 2006 para referir-se aos textos virais na Internet que, baseando-se em lendas urbanas, histórias fantásticas ou de horror, são disseminados de modo semelhante ao fenômeno dos memes, através do método de copiar e colar ("copy-paste"), modificados colaborativamente e depois reproduzidos nas redes de comunicação online.

Palavras-chave: Comunicação, narrativas, semiótica, **creepypasta**.

Resumen

Este trabajo enfoca las narrativas concebidas a partir de fuentes consideradas abiertas (open-sourcing), constituidas por relatos ficticios e ideas que sufrieron adiciones y mutaciones a lo largo de su existencia, analizándolas desde el punto de vista de la semiótica. La atención especial se da a la creación del personaje "Slender Man" en concurso realizado en el año 2014, y también a su evolución dentro del contexto del género bautizado como "Creepypasta". El término fue acuñado alrededor de 2006 para referirse a los textos virales en Internet que, basándose en leyendas urbanas, historias fantásticas o de horror, se diseminan de modo semejante al fenómeno de los memes, a través del método de copiar y pegar (y, "Copy-paste"), modificados colaborativamente y luego reproducidos en las redes de comunicación online.

Palabras clave: Comunicación, narrativas, semiosis, **creepypasta**.

O gênero "Creepypasta"

Em relação à etimologia do termo, a expressão **creepypasta** é uma fusão das palavras inglesas **creepy** (i.e., amedrontador, apavorante) com **copypasta**, outra fusão de dois termos já existentes. Por sua vez, a expressão **copypasta** é originária de **copy-paste**, uma referência à ação

¹ Odon Bastos Dias é natural de Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Atualmente é mestrando e bolsista da CAPES em Estudos Literários na Universidade Federal do Santa Maria (UFSM) e graduado em Letras/Inglês (2013-2017) na UFSM. Possui ainda mestrado em Engenharia de Produção, área de concentração de heurísticas (1998-2000) na UFSM, e graduação em Matemática - Licenciatura Plena (1988-1994) também na UFSM.

efetuada por usuários dos programas de computador quando copiam e colam informações em um aplicativo ou entre aplicativos.

Posteriormente, por extensão, **copypasta** passou a representar não apenas as ações individuais de copiar e colar, mas as apropriações e modificações coletivas que transformam sucessivamente um conteúdo inicial, à partir da sua circulação nos fóruns **online** e nas redes sociais, que resultam no final ao equivalente à uma verdadeira **pasta**, no mesmo sentido culinário da palavra.

Assim, o processo de acrescentar ou modificar componentes da **pasta** ocorre através do mesmo modo de propagação viral que o fenômeno dos **memes** estão submetidos quando circulam nas redes sociais.

A maior diferença entre estes, todavia, está no fato de que a expressão **creepypasta** é mais específica: passou a ser utilizada para designar criações, concepções, rumores, lendas urbanas, personagens amedrontadores, incluindo **serial killers** romantizados de natureza sobrenatural, que nas suas narrativas ficcionais exploram semelhanças tanto com o gênero literário do horror psicológico, quanto apropriam-se das características pertencentes às manifestações espectrais típicas das histórias de fantasmas.

Segundo Jessica Roy, o termo **copypasta** foi cunhado por volta de 2006, em uma comunidade **online** chamada 4chan (<https://www.4chan.org/>). A definição da própria página afirma que 4chan é “um simples **bulletin board** (quadro de avisos) baseado em imagens, na qual qualquer pessoa pode postar comentários e compartilhar imagens anonimamente”. Um aspecto importante para ser destacado aqui é a repetição da palavra “imagem” na frase, que já permite antever um componente semiótico na formação da mensagem direcionada ao seu receptor.

O outro aspecto que auxilia na compreensão do termo **copypasta** está relacionado ao componente semiótico “texto”: muito antes de 2006, mais exatamente na década de 1990, correntes de **e-mails** já propagavam boatos e lendas urbanas utilizando-se apenas do formato texto. A técnica de convencimento mais comum envolvia sugerir às pessoas de que elas poderiam cair em alguma forma de desgraça se não repassassem o e-mail recebido, atraindo má sorte e todo tipo de infortúnios para o usuário, apelando para o seu lado emocional ao realizar uma manipulação através do medo.

Ao mesmo tempo que a expressão **copypasta** surgiu no cenário da **Internet** por volta de 2006, ela também começou a se dividir progressivamente em gêneros diferentes: atualmente, o gênero derivativo mais popular é **creepypasta**. Na sua constituição, estão dispostas e arranjasdas diferentes passagens de textos, em sobreposição de camadas, que foram copiados e colados à partir das mais variadas fontes na Internet. O objetivo: propagar as mais diversas histórias assustadoras, ou toda sorte de lendas urbanas estimulantes da imaginação e inquietantes por natureza.

De acordo com Jessica Roy: “Os escritores do gênero **creepypasta** exploram lendas urbanas populares – lembra-se da lenda de Bloody Mary? – ou criam assuntos inteiramente novos e histórias **on-line** com a intenção de enlouquecer totalmente o leitor.”

Além das características anteriores, Jessica Roy acrescenta que a temática predominante é formada por “histórias de fantasmas geradas por usuários, pequenas e compartilháveis, que podem se concentrar em qualquer coisa, desde as mais horripilantes, como assassinato e suicídio, até as assustadoras e sobrenaturais, como alienígenas e zumbis”.

Dentro do espaço de uma comunidade **online**, a maioria dos usuários são identificados somente através de avatares, **nicknames**, ou pseudônimos, e atuam anonimamente. Os processos

criativos que ocorrem na comunidade estão sujeitos às influências das interações entre os usuários, e também às interações dos usuários com o conteúdo publicado de forma aberta. Assim, o resultado de tais processos criativos pode ser considerado uma forma de manifestação dos interesses coletivos da comunidade. Logo, no sentido mais convencional do termo, não é possível aplicar questões relacionadas aos direitos autorais sobre as histórias que foram construídas, ou atribuir propriedades intelectuais sobre os personagens utilizados nelas, porque tanto as narrativas quanto as personagens são considerados pertencentes à esfera do “domínio público”. Deste modo, avaliando apenas a questão do anonimato na autoria em primeira instância, o surgimento e a evolução de um processo criativo são comparáveis ao fenômeno dos boatos, lendas urbanas, **memes**, e **fake-news**. Todavia, também é possível uma comparação adicional quanto às transformações diacrônicas que ocorrem ao longo do tempo, quando os usuários de uma plataforma digital promovem um determinado conteúdo. Seja através de uma atuação nos processos de criação, adaptação, ou alteração, os usuários estão realizando uma manifestação de diversos interesses coletivos, que é chamada de “cultura participativa” (**Participatory Culture**). O termo foi criado por Henry Jenkins, professor da Universidade do Sul da Califórnia (USC), e também autor de muitas publicações nas áreas de jornalismo, comunicação, e mídias digitais.

A cultura participativa é um conceito oposto à cultura tradicional de consumo. Ou seja, uma cultura na qual os diversos indivíduos pertencentes à determinada plataforma digital (e.g., o público de uma rede social) não atuam apenas como consumidores do conteúdo, mas atuam igualmente como contribuintes ou produtores (“prosumidores”) de algum tipo de mídia publicada na Internet. Jenkins comenta que a cultura participativa pode ser vista como: “uma cultura com barreiras relativamente baixas à expressão artística e engajamento, forte apoio à criação e ao compartilhamento das criações, e uma espécie de mentoria informal na qual os mais experientes repassam seu conhecimento aos novatos.” (JENKIS, 2005, p.2)

Entre as formas de engajamento na cultura participativa, Jenkins destaca as afiliações às comunidades **online** e redes sociais; as expressões dos usuários (e.g., ao produzirem novas formas criativas, ao customizar àquelas existentes, à escrita de **fan fiction** e **zines**); a solução colaborativa de problemas (ao trabalhar em equipes, formais ou informais, para completar atividades conjuntas); e por fim, a divulgação de conteúdo (a ampla circulação de personagens e narrativas).

Nesta etapa, há um conceito específico relativo à circulação das informações nas plataformas de comunidades **online**. Originalmente, ele é definido nos estudos de mídia como **spreadability**, ou “espalhabilidade”, e o termo, também criado por Jenkins, pretende designar “o potencial - tanto técnico como cultural - do público compartilhar conteúdo para seus próprios propósitos, às vezes com a permissão dos detentores de direitos autorais, às vezes contra sua vontade.” (JENKINS et al; 2003, p. 3)

A ênfase da “espalhabilidade” está em promover a circulação de conteúdo, e não em seguir um modelo convencional para distribuição de conteúdo, conforme Jenkins destaca. Em um modelo de sistema que é descentralizado na maioria de suas instâncias, o compartilhamento, circulação e sobrevivência de um determinado conteúdo entre os leitores é garantida por dispositivos que coordenam a espalhabilidade: são os chamados “processos de avaliação social, e não à magia técnica ou criativa, e uma participação ativa das audiências engajadas.” (JENKINS et al; 2003, p. 195-196)

Por último, há ainda uma questão lateral que não é insignificante: a sobrevivência de uma personagem, ou de uma narrativa contendo um determinado personagem, dentro do contexto de uma comunidade cibernética. Os processos de avaliação social aos quais Jenkins se referia anteriormente parecem simular o papel dos critérios reguladores expostos nas regras de evolução

das espécies: a sobrevivência dos indivíduos mais aptos, a adaptabilidade que promove uma especialização dos indivíduos, e a convergência evolutiva para modelos com características de sucesso.

Para efeitos de comparação, existe um possível paralelo à ser traçado entre o evolucionismo enunciado por Charles Darwin, e os interesses humanos refletidos nos memes, e ainda, extrapolados às narrativas do gênero *creepypasta*.

Os memes podem ser considerados como uma unidade de informação que se reproduz através da Internet. No seu livro "*O Gene Egoísta*" (1989), o biólogo Richard Dawkins sugere então que: "É por imitação, em um sentido amplo, que os memes podem replicar-se. Mas, do mesmo modo como nem todos os genes que podem se replicar têm sucesso em fazê-lo, da mesma forma alguns memes são mais bem sucedidos no "fundo" do que outros." (DAWKINS, 1989, p.123).

Na sequência, Dawkins considera que o sucesso de um meme em replicar-se, e assim, propagar suas informações para outros descendentes, é um processo semelhante ao que ocorre na seleção natural proposta por Darwin, e que está condicionado à competição para sobrevivência no meio digital: "A seleção favorece os memes que exploram seu ambiente cultural para vantagem própria. Este ambiente cultural consiste de outros memes que também estão sendo selecionados." (DAWKINS, 1989, p.123)

As maiores chances de sobrevivência dos memes no processo de seleção são determinadas por três características principais: longevidade, fecundidade e fidelidade de cópia. (DAWKINS, 1989, p.123-124). A longevidade representa a expectativa de vida do meme, e geralmente memes possuem um tempo de vida reduzido. A fecundidade parece ser então a característica mais importante. Por exemplo, se o meme simboliza uma ideia científica, então a sua propagação está condicionada ao fator de relevância da ideia em relação à população de cientistas, logo: "uma primeira estimativa de seu valor de sobrevivência poderia ser obtida contando o número de vezes que ela é citada em revistas científicas em anos subsequentes" (DAWKINS, 1989, p.124). Deste modo, a mesma metodologia pode ser aplicada em relação às criações artísticas, às práticas de *storytelling* no gênero *creepypasta*. Ou seja, a fecundidade de uma ideia que está sendo representada por uma história, ou simbolizada por uma personagem, poderia ser avaliada quantitativamente: à partir da observação do número de vezes que a narrativa é acessada em sites *online*, do número de leitores nas revistas especializadas em ficção, do número de publicações em capítulos de livros, ou das suas aparições em outras mídias, como o cinema. Em último lugar, Dawkins admite uma certa insegurança quanto ao fato do sucesso de um meme em replicar-se ser associado ao fator fidelidade da cópia, dentro dos espaços das mídias digitais: "Os memes estão sendo transmitidos a você sob forma alterada. Isto é bastante diferente da qualidade particulada, do tipo tudo-ou-nada, da transmissão dos genes. Parece que a transmissão dos memes está sujeita à mutação contínua e também à mistura." (DAWKINS, 1989, p.124).

O surgimento e a evolução do personagem *Slender Man*

Para efeitos de organização do texto, serão consideradas a existência de três encarnações diacrônicas do personagem *Slender Man*. A primeira aparição ocorreu em um contexto de fotografias editadas e alteradas por Photoshop, realizado no site *Something Awful* (<http://www.somethingawful.com>) em junho de 2009.

As aparições posteriores ocorreram quando o personagem já passou a ser visto como uma lenda urbana da era digital com vida própria, incubado em *bulletin boards* e comunidades *online*, nas quais foi modificado conjuntamente por seus leitores através de *crowdsourcing* (prática de

obter informações para um projeto, por agregar serviços de um grande número de pessoas, pagas ou não), ocasião em que o personagem encarnou diversas variações de pesadelos coletivos.

Por fim, a última encarnação do personagem ocorreu quando ele foi transformado em filme de horror sobrenatural intitulado *"Slender Man"* (2018), pelo estúdio **Screen Gems**, uma divisão da **Sony Pictures**, e dirigido por Sylvain White com roteiro de David Birke.

Para efeitos da análise semiótica neste artigo, apenas a versão original de *Slender Man* será considerada aqui, aquela contendo a submissão ao contesto promovido no fórum da página *Something Awful* no ano de 2009, composta por duas fotos com legendas, enviadas por Eric Knudsen, criador do personagem *Slender Man*.

Naquele momento, Knudsen utilizava o nome de usuário "Victor Surge", fato que parece remeter às fontes de inspiração à concepção visual do *Slender Man*. Descrito como sendo um homem alto, vestido com um terno preto, e que possui uma face "sem rosto", portanto, impossível de ter sua identidade reconhecida, as características mencionadas apontam ainda para uma semelhança visual com o personagem *The Question* (o "Questão", como foi chamado no Brasil). Tipicamente um herói sem poderes especiais, o Questão era um vigilante mascarado que usava sua inteligência e habilidades de combate para lutar contra os criminosos. Sua identidade secreta era protegida por uma máscara que fazia seu rosto parecer sem feições. O seu verdadeiro nome era Victor Sage, detalhe que provavelmente influenciou a escolha do pseudônimo Victor Surge por Eric Knudsen, assim também como influenciou a ausência de aparência facial no *Slender Man*.

O Questão foi criado pelo escritor e ilustrador Stephen John Ditko (1927–2018) para a editora americana de revistas **Charlton Comics**. Apareceu à primeira vez na revista *"Blue Beetle"*, edição número 1, em junho de 1967. A **Charlton Comics** existiu de 1945 a 1986, tendo começado com um nome diferente (**T.W.O. Charles Company**) no ano de 1944. A editora era baseada em Derby, Connecticut, e publicou uma grande variedade de gêneros, incluindo romance, crime, sátira e horror, até passar por um declínio nas vendas. Posteriormente, a maioria dos direitos autorais sobre os personagens da **Charlton Comics** foram adquiridos por outra editora americana, a **DC Comics**, no ano de 1983. Os personagens ficaram em um limbo por algum tempo, até serem incorporados na minissérie *"Crise nas Infinitas Terras"*, um saga épica em três volumes publicada no ano de 1985.

O escritor e roteirista britânico Alan Moore também pretendia utilizar os personagens adquiridos da **Charlton Comics** na sua própria série "Watchmen", publicada à primeira vez pela **DC Comics** entre 1986 e 1987. Ao invés, Alan Moore optou por desenvolver novos personagens, vagamente baseados nos originais. O personagem equivalente ao Questão foi batizado por Moore com o nome de Rorschach. A aparência do personagem ficou a cargo do ilustrador britânico Dave Chester Gibbons: Rorschach usava um grande casaco azul, luvas vermelhas, e chapéu azul-vermelho. O detalhe mais notório era a máscara cobrindo toda a face. A máscara, semelhante às manchas de tintas dos desenhos ambíguos usados em testes psicológicos (chamados de testes de mancha de tinta de Rorschach), possuía uma coloração contrastante em preto e branco, de acordo com o senso de moralidade do personagem. O Questão e Rorschach não possuíam habilidades sobre-humanas. Todavia, Rorschach era um personagem tipicamente mais violento, talvez o herói mais perturbado psicologicamente já criado para o gênero: "Sua percepção brutal de moralidade em preto e branco refletia a desconstrução crítica do escritor Alan Moore de toda a noção de heróis – um tema popular recorrente nos quadrinhos desde os anos 80." (WRIGHT, 2001, p.275)

O componente que garante as características de uma personalidade perturbada psicologicamente entrou como herança para o caráter do *Slender Man* de Eric Knudsen. Entretanto, em contrapartida: "a violência gráfica e o horror visceral são incomuns nos mitos do *Slender Man*,

com muitas narrativas escolhendo deixar o destino final de suas vítimas obscuro.” (CHESS; NEWSOM; 2014, p. 58–59)

A predominância de narrativas que não esclarecem o que ocorreu com as vítimas, ou que não façam nenhuma alusão ao tipo de violência que as vítimas possam ter sofrido, sempre optando por deixar a conclusão em aberto, fazem parte de um traço característico das histórias. A opção pelo indefinido também se aplica à aparência externa do personagem, que não permitir determinar um tipo de criatura específica: “É importante notar que poucas das recriações identificam exatamente que tipo de monstro **Slender Man** pode ser, e quais são suas intenções específicas – todos esses pontos permanecem misteriosos e vagos”. (CHESS; NEWSOM, 2014, p. 30)

Finalmente, falta ainda investigar as origens do último dos componentes que formam a natureza sobrenatural do personagem: os tentáculos. **Slender Man** é descrito como um homem com braços estranhamente longos, parecidos com tentáculos, ou então, apresenta tentáculos extras adicionais ligados ao seu corpo, que podem estender-se para intimidar ou para capturar suas vítimas: “ele pode esticar ou encurtar os braços à vontade e tem apêndices parecidos com tentáculos saindo de suas costas”. (PARKINSON, 2014)

Tais componentes apontam para uma influência dos chamados “Mitos de Cthulhu”, ficções sobrenaturais pertencentes ao universo literário de H. P. Lovecraft (1890–1937), o escritor americano responsável por criar o gênero horror cósmico, conforme revela o fragmento: “Uma cabeça carnuda e tentacular coroava um corpo grotesco e escamoso com asas rudimentares; mas era o contorno geral do todo que tornava o mais chocantemente horrendo. Por trás da figura, havia uma sugestão vaga de um ciclópico cenário arquitetônico.” (LOVECRAFT, 2017, p. 120)

Apesar de criaturas tentaculares serem um tema recorrente no imaginário de Lovecraft, a passagem acima foi extraída de “**O chamado de Cthulhu**” (1928), e contém a única ocorrência do termo “tentacular” naquela novela. Lovecraft também era adepto da prática de uma escrita na qual as narrativas terminam com desfechos abertos, sem definir o tipo de violência que as personagens possam ter sofrido, embora a perda da sanidade mental e os transtornos psicológicos sejam uma consequência quase sempre inevitável para as vítimas. Via de regra, as narrativas de Lovecraft seguem o modelo de três fases essenciais: “Curiosidade → Possessão → Destruição”. De acordo com Felipe Furtado, autor do livro “**O Fantástico: procedimentos de construção narrativa em H. P. Lovecraft**” (2017): “Deve, porém, acentuar-se, desde já, que tal esquema não é, de modo algum, exclusivo dos textos de Lovecraft, surgindo, antes, em várias obras de outros autores.” (FURTADO, 2017, p. 45)

A semiótica

A semiótica é uma área que dedica-se ao estudo dos signos e a análise da produção de significado durante o processo de comunicação. A produção de significado ocorre quando uma fonte emissora transmite uma mensagem destinada à sua audiência.

O significado da mensagem pode ser então denotativo, aquele que está na superfície da mensagem, ou seja, o seu significado literal. Por outro lado, o significado da mensagem pode ser conotativo, ou seja, a produção do significado é dependente do meio no qual a mensagem foi emitida, e assim, a mensagem pode receber interpretações diferentes de acordo com a audiência para o qual foi destinada.

O fato de uma mensagem produzir significado denotativo ou conotativo já sinaliza a possibilidade da existência de algum tipo de relação entre o significado da mensagem e os signos utilizados para a transmissão da mensagem.

A relação sugerida anteriormente foi estudada no século XIX por Charles Sanders Peirce (1839–1914). Peirce adotou o termo “semiosis” para descrever o processo que interpreta os signos da mensagem (os representantes) como referindo-se aos objetos que são invocados pela mensagem (os interpretantes). (PEIRCE, 2010, p. 63)

A teoria de Peirce destaca-se por ser baseada em tríades, portanto, ela se distancia das concepções binárias, e também por sua fundamentação fortemente orientada pela lógica formal. Peirce definiu o fenômeno da semiosis como a “ação, ou influência, que é, ou envolve, uma cooperação de três sujeitos, como um sinal, seu objeto e seu interpretante, essa influência trirelativa não sendo, de forma alguma, resolvível em ações entre pares”. (ECO, 2014, p. 10)

À partir do trabalho de Ferdinand de Saussure (1857-1913), surgiram outras teorias de processos de signos que deram origem à semiologia. Ao contrário da abordagem de Peirce, Saussure concentrou-se nos padrões e nas funções da própria linguagem, portanto, oferecendo uma visão focalizada nos processos linguísticos. Ele acreditava que a relação existente entre os signos da mensagem (os significantes) e os objetos que são invocados pela mensagem (os significados) é uma relação puramente arbitrária e analítica.

Em seu livro “*Elementos de semiologia*” publicado em 1964, Roland Gérard Barthes (1915–1980) discute à seu modo grande parte da nomenclatura e da organização estrutural proposta por Saussure. Barthes observa que, embora o Saussure concebesse a lingüística como um ramo da semiologia, na verdade ocorria o contrário, a semiologia deveria ser vista como um ramo da lingüística. Em uma publicação anterior, “*Mitologias*” (1957), Barthes considera a semiologia útil para o estudo e análise dos mitos. Por mito Barthes entende o modo como os objetos são organizados em relações significativas através das narrativas que expressam valores culturais coletivos, dentro do contexto da cultura de consumo popular que surgiu na França do pós-guerra (década de 50).

O modelo utilizado aqui para análise foi o proposto inicialmente por Algirdas Julien Greimas (1917–1992). Nascido na região da atual Lituânia, contemporâneo de Barthes, Greimas é um semiótico e linguista que escreveu a maior parte da sua obra enquanto morava na França. O trabalho de Greimas parece ter uma característica especial, que o torna não menos teórico, contudo, adequado para análises nas quais a semiose é analisada a partir de narrativas. Seguem alguns conceitos que serão adotados como referência.

Greimas adota o termo “conjunção” para referir-se aos processos positivos de semiose que implicam intersecção de estados, ou seja, (Sujeito \cap Objeto). De modo oposto, o termo “disjunção” é empregado para referir-se aos processos negativos de semiose que implicam união de estados, ou seja, (Sujeito \cup Objeto). E a ação que realiza um estado de transformação é representada por um símbolo \rightarrow . (PIETROFORTE, 2015, p. 15)

Assim, a menor narrativa possível seria representada por uma transformação do estado inicial de disjunção do personagem, que resultaria no seu estado final de união com o objetivo alcançado, após uma realização. Ou melhor, de forma simbólica:

(Sujeito \cup Objeto) \rightarrow (Sujeito \cap Objeto)

Um dos colaboradores de Greimas na elaboração de uma teoria geral da semiótica foi Jean-Marie Floch (1947–2001). Floch dedicou a maior parte de seu trabalho ao estudo de linguagens

visuais e semiótica visual. Floch adaptou o esquema de Greimas para representar narrativas visuais, e nelas identificou dois tipos de programas narrativos, analogamente ao esquema simbólico proposto por Greimas.

Nos programas de base, o objeto sobre o qual são estabelecidas as conjunções com o sujeito é um objeto descritivo (valorização utópica). Nos programas de uso, o objeto sobre o qual são estabelecidas as disjunções com o sujeito é um objeto modal (valorização prática). O termo que representa a negação da valorização prática é a valorização lúdica, e o termo que representa a negação da valorização utópica é a valorização crítica. (PIETROFORTE, 2015, p. 34)

A análise da versão original de *Slender Man* de acordo com a semiótica

Quando a página *Something Awful* promoveu o contesto de *Photoshop* no ano de 2009, Eric Knudsen submeteu duas fotos em preto e branco com legendas. Atualmente, o usuário removeu elas da página, mas ambas podem ser recuperadas em outros sites, através de uma busca no Google.

A primeira foto trazia a seguinte legenda:

“Nós não queríamos ir, nós não queríamos matá-los, mas o seu persistente silêncio e os braços estendidos nos horrorizaram e nos confortaram ao mesmo tempo... – 1983, fotógrafo desconhecido, supostamente morto.”

Descrição das imagens da primeira foto:

A imagem da primeira foto mostra um grupo de adolescentes caminhando com certa apreensão. Um deles em um *close* muito próximo no primeiro plano, no canto direito da foto, expressão facial muito séria; havia mais um casal no centro, e os demais adolescentes caminhando em direção à esquerda da foto, no que poderia ser uma estrada ou um parque. No fundo haviam muitas árvores, e há a figura do *Slender Man* que se destaca por sua altura e por seu rosto sem face, com os braços abertos, imóvel, sem acompanhar os demais adolescentes que se deslocam.

Análise do texto e da primeira foto:

A narrativa sugere um modelo de estado inicial de disjunção (“Nós não queríamos ir”) e um sentimento de ambiguidade (horror e conforto). Há um elemento oculto que promove a indução à ação, contrariando a vontade dos protagonistas da ação (“Nós”). Assim, o processo de transformação será realizado por opressão. O resultado da transformação induzida pode ter sido atingido, e é confirmado na última linha (o fotógrafo, um desconhecido, supostamente está morto). No plano de conteúdo da foto, aparecem as relações de oposição: livre arbítrio versus opressão, vida versus morte, horror versus conforto. Não há contraste ou oposição entre o texto da legenda e a imagem.

A segunda foto trazia a seguinte legenda:

“Uma das duas fotografias recuperadas do incêndio na biblioteca da cidade de Stirling. Notável por ter sido tirada no dia na qual quatorze crianças desapareceram, e pela presença daquele que é referido como *Slender Man*. As deformidades da figura são citadas como defeitos do filme por policiais. Um incêndio na biblioteca ocorreu uma semana depois. Fotografia real confiscada como prova. – 1986, fotógrafa: Mary Thomas, desaparecida desde 13 de junho de 1986.”

Descrição das imagens da segunda foto:

A imagem da segunda foto mostra um grupo de crianças em uma praça típica de subúrbio, ou talvez o pátio de uma escola: há uma escada com escorregador em primeiro plano, há uma

garota subindo a escada, e há uma outra garota parada diante da fotógrafa. Ambas estão sorrindo para a camera; há uma casa de brinquedo em um elevado no centro, no plano intermediário, e está rodeada de crianças que não olham para a foto; no plano de fundo, há a figura do **Slender Man**, que se destaca por sua altura, por estar em pé sobre um carrossel onde há outras quatro crianças sentadas. O seu braço direito apresenta três tentáculos, e há aparentemente o mesmo número no braço esquerdo. O dia está ensolarado.

O fundo da foto é claro, destacando a sua figura por contraste, a perspectiva conduz o olhar na direção do personagem.

Análise do texto e da segunda foto:

A narrativa sugere um modelo de estado inicial de conjunção, pois existe uma satisfação do narrador associado ao fato da foto ter sido recuperada (“do incêndio na biblioteca da cidade”), e expresso na declaração da foto ser “Notável”, pois ela registra momentos supostamente perdidos, quando acontece um evento extremamente incomum (“o dia na qual quatorze crianças desapareceram”), e também devido a foto registrar a presença de uma figura incomum (“daquele que é referido como **Slender Man**”). A partir deste ponto, o narrador começa a apresentar um estado de disjunção, pois está insatisfeito com os fatos que seguem: as deformidades do personagem foram ignoradas pelas autoridades (“citadas como defeitos do filme por policiais”); a entonação do narrador sugere estar insatisfeito com o fato de que “Um incêndio na biblioteca ocorreu uma semana depois”; frustrado porque a fotografia, que era considerada real, foi “confiscada como prova”; e a fotógrafa, Mary Thomas, estar desaparecida desde então. No plano do conteúdo da foto, aparecem as relações de oposição: crianças versus adulto/ser sobrenatural, vida versus morte, horror versus diversão, luz versus trevas. Não há contraste ou oposição entre o texto da legenda e a imagem.

Referências

BARTHES, Roland. Elementos de semiologia; tradução de Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 2012.

CHESS, Shira; NEWSOM, Eric. ***Folklore, Horror Stories, and the Slender Man: The Development of an Internet Mythology***. Palgrave Macmillan US. 2014.

DAWKINS, Richard. O gene egoísta. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

ECO, Umberto. Tratado geral de semiótica. São Paulo: Perspectiva, 2010.

FURTADO, Filipe. O fantástico: procedimentos de construção narrativa em H.P. Lovecraft. Dialogarts Publicações, Rio de Janeiro, 2017.

JENKINS, Henry. ***Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century***. Chicago: The MacArthur Foundation. 2006.

JENKINS, Henry. ***Textual poachers: television fans and participatory culture***. Routledge, Chapman and Hall, Inc. London, 2005.

LOVECRAFT, H.P. Medo Clássico. Vol. 1 – Cosmic Edition. São Paulo: DarkSide Books, 2017.

PARKINSON, Justin. ***The origins of Slender Man***. BBC. 2014. Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/magazine-27776894>> Acesso em: 20 abr. 2019.

PEIRCE, C. S. *Semiótica*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

PIETROFORTE, A. V. *Semiótica Visual: os percursos do olhar*. São Paulo: Contexto, 2015.

ROY, Jessica. "**Behind Creepypasta, the Internet Community That Allegedly Spread a Killer Meme**". Time. 2014. Disponível em: <http://time.com/2818192/creepypasta-copy-pasta-slender-man/>
Acesso em: 20 abr. 2019.

WRIGHT, Bradford W. "**Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America**". 2001.