
Slender Man, “Meu Amigo de Fé e Irmão Camarada” (#SQN)¹

Alessandra MAIA²

Pollyana ESCALANTE³

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

Resumo

Um título descontraído não diminui a importância de se investigar a possível memetização de um personagem fictício como o Slender Man, atualmente considerado o pivô de um crime que ocorreu nos Estados Unidos. Este estudo visa à realização de um exame, especialmente, das fotografias que acompanham as narrativas entorno de tal criatura, produzidas e distribuídas originalmente no ciberespaço – mas que não ficaram restritas à Internet, visto os lançamentos de jogos eletrônicos e filme do personagem –, à luz de teorias acerca da constituição de um meme. Porque, com isso, buscamos encontrar um meio de compreender um fenômeno inscrito pela inconstância, como o meme pode ser descrito.

Palavras-chave: meme; estética do horror; Slender Man.

1. Introdução

O outro, o diferente, o monstro, o sobrenatural, o medo, a escuridão, o labirinto, o desconhecido etc. compõem o universo narrativo do horror/terror nas diferentes mídias que acessamos. A partir desses elementos comuns podemos perceber certa proximidade dos produtos que exploram tal gênero. Entretanto, o presente trabalho não tenciona tratar de toda a história do horror nas diversas mídias, mas apenas expor alguns dados que ajudem nesta pesquisa exploratória sobre o mito de Slender Man, traduzido geralmente na Internet como o “homem delgado”.

Slender Man é uma lenda de horror que se originou na Internet em 2009, a partir de um *post* no fórum *Something Awful*. O autor Eric Knudsen, conhecido pelo apelido Victor Surge, deu início ao mito. Mas atualmente Slender Man ganhou o *status* de meme. Em junho de 2014

¹ Trabalho apresentado no GP Cibercultura do XIV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda em Tecnologias da Comunicação e Cultura PPGCOM/Uerj – bolsista da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ) –, pesquisadora do Laboratório de Pesquisa em Comunicação, Entretenimento e Cognição (CiberCog) e integrante do Laboratório de Pesquisas em Tecnologias de Comunicação, Cultura e Subjetividade (LETS). Estudante de Relações Públicas e graduada em Jornalismo pela FCS/Uerj. Email: ale.led@gmail.com.

³ Mestranda em Tecnologias da Comunicação e Cultura PPGCOM/Uerj, e integrante dos Laboratórios de Pesquisa em Comunicação, Entretenimento e Cognição (CiberCog) e de Pesquisas em Tecnologias de Comunicação, Cultura e Subjetividade (LETS). Graduada em Relações Públicas pela UFMA, e-mail: pollyana.escalante@gmail.com.

foram publicadas duas matérias⁴, em veículos de comunicação do Brasil, sobre o mito. No *site* referência sobre memes, *youPix*, o título do *post* foi *Como um meme motivou uma tentativa de assassinato*⁵, e na seção do Segundo Caderno do Globo, *Slender Man: medo e mitologia na era dos memes*⁶.

Impelidas pela questão de o que definiria um meme, buscamos explorar e expor as principais características que tornam possível descrever o conjunto sociocultural de processos pelo qual o meme pode ser “reconhecido” como tal, dada sua apropriação e replicação no espaço cibercultural. Embora nem sempre seja fácil conceituar o meme, dada à sua natureza mutante, abrangente e multidisciplinar. Essa inquietação é fruto de estudos perpetrados pelas pesquisadoras sobre a temática (cf. MAIA; ESCALANTE, 2014; VALE; MAIA; ESCALANTE, 2013), posto que as recentes matérias acerca de o mito do “homem delgado” como meme reforçam a necessidade de tentar ao menos explicitar o que nos leva a compreender esse fenômeno cultural como um meme. Para tal, este estudo pretende realizar uma sondagem inicial nos principais canais pelos quais o mito de Slender Man circula.

2. Breve percurso pelo labirinto de horrores

Conhecimento é o antídoto do medo.
(Ralph Waldo Emerson)

A primeira história de terror publicada, pelo menos a mais conhecida até hoje, foi a de *Frankenstein*, em 1818, pela britânica Mary Shelley. Quase cem anos depois, em 1910, a obra foi adaptada para o cinema. Mas, ainda durante o século XIX, o gênero horror possuiu muitos outros autores de renome a produzir textos, nos quais o desconhecido era o ingrediente principal. Podemos citar Edgar Allan Poe, em 1849, com as obras *The Fall of the House of Usher* e *Murders in the Rue Morgue* e Oscar Wilde com a história *The Picture of Dorian Gray* (1891).

Contudo, foi somente a partir de 1919, com a produção *Das Cabinet des Dr. Caligari* (*The Cabinet of Dr. Caligari*), do cinema expressionista alemão, que se nota a popularização do gênero – imagina-se isso porque houve o lançamento de obras, com tal temática, em intervalos cada vez mais curtos que o observado no século anterior. Sua popularidade não diminuiu no

⁴ Ambas citam um caso de polícia que aconteceu em maio de 2014, no qual duas meninas norte-americanas de 12 anos tentaram assassinar uma amiga a facadas. As duas alegaram sofrer influência do Slender Man para executar o crime.

⁵ Disponível em: <http://goo.gl/0zOLx9>. Acessado em 10 de jun. 2014.

⁶ Disponível em: <http://goo.gl/e8wjXV>. Acessado em 15 de jun. 2014.

decorrer dos anos, muito pelo contrário, como Angela Ndalianis destaca, o “horror se tornou um mercado lucrativo por meio de uma variedade de meios, incluindo filmes, programas de televisão, jogos de computador, novelas e atrações em parques temáticos ao longo das últimas duas décadas”⁷ (NDALIANIS, 2010:12).

Retomando a lista de filmes e obras literárias, não poderíamos omitir os nomes de H. P. Lovecraft⁸ (1890-1937) e Stephen King (1947-), visto que talvez esses sejam os autores com mais obras de horror já escritas e adaptadas para as telas. Entretanto, o primeiro filme baseado em obras de Lovecraft só foi produzido na década de 1960: *O Castelo Assombrado* (*The Haunted Palace*, 1963), de Roger Corman, a partir do romance escrito em 1927, *O Caso de Charles Dexter Ward* (*The Case of Charles Dexter Ward*) – essa mesma obra baseou o filme *Renascido das Trevas* (*The Resurrected*, 1992), de Dan O’Bannon. Considera-se essencial mencionar o filme que apresenta o Cthulhu, talvez o ser lovecraftiano mais conhecido do público em geral, *O Chamado de Cthulhu* (*The Call of Cthulhu*, 2005), de Andrew Leman, baseado em conto homônimo lançado em 1926. Diferentemente de H. P. Lovecraft, Stephen King teve (e ainda tem) a oportunidade de ver suas histórias adaptadas para o cinema: a obra homônima, *Carrie, a Estranha* (*Carrie*, 1976), de Bryan De Palma, foi a primeira adaptação de um trabalho de King – sendo esse o primeiro romance do autor, lançado dois anos antes; o longa *O Iluminado* (*The Shining*, 1980), de Stanley Kubrick, também é uma adaptação de obra homônima de King lançada em 1977 (esses dois são apenas alguns dos mais de 50 já baseados em seus livros e contos).

O fascínio que o medo, terror, horror etc. podem exercer sobre o ser humano foram temas dissertados por Stephen King e H.P. Lovecraft. Opiniões que podem ser constatadas pelo número de produtos de entretenimento produzidos desde o último século e que a citação extraída de Ndalianis parece corroborar. Segundo Lovecraft, no início da introdução de seu livro *O horror sobrenatural em literatura*: “a emoção mais antiga e mais forte é o medo, e o tipo de medo mais antigo e mais poderoso é o *medo do desconhecido*” (LOVECRAFT, 2007:13 – grifos nossos). O *desconhecido* é um elemento bastante explorado nas obras desse gênero, é possível afirmar que

⁷ horror has made a lucrative market across a variety of media, including films, television shows, computer games, novels, and the me park attractions over the last two decades.

⁸ Obras do autor podem ser encontradas em: <http://www.hplovecraft.com/writings/fiction/>.

seja um dos ingredientes do suspense que fomente a curiosidade, ainda mais quando você está no “controle” da situação.

Stephen King declara, ao tentar responder no prefácio de seu livro *Sombras da noite* (2008) sobre o motivo pelo qual as pessoas leem histórias de horror, que “o medo nos deixa cegos, e tocamos cada medo com a ávida curiosidade do interesse próprio, *tentando construir um todo a partir de uma centena de partes*” (KING, 2008:17 – grifos nossos), e complementa que “o grande atrativo da ficção de horror ao longo das épocas é que ela serve de *ensaio* para nossa própria morte” (KING, 2008:17 – grifos nossos). Desse modo, com base na opinião dos dois autores, se nota que o *desconhecido* nada mais é do que o “conhecido” separado em milhares de partes. Esse entendimento permite retomar a história do monstro de Mary Shelley: um ser criado a partir da união de fragmentos de outros humanos mortos, mas quando reunidas apresentam um aspecto horrível e irreconhecível – tornam-se “desconhecidas”.

O desconhecido também pode ser compreendido como o que é estranho à nossa percepção de mundo. Ou seja, algumas maneiras de se portar podem se tornar suspeitas. *Drácula* (1897), obra de Bram Stoker, explora essa ideia a partir da figura do Conde como um estranho com hábitos excêntricos, a sua aparência não está fora dos padrões. A aparência, esse invólucro externo, não é o problema e é isso que pode gerar o suspense, porque alguns dados são lançados para que o leitor tente montar o quebra-cabeças que é o Conde Drácula – o que o torna diferente?

Enfim, o estranho e o monstro (CARROLL, 1999) são substâncias recorrentes das ficções de horror. Esses materiais formam a “estética de horror”, mas se torna evidente que para tratar do tema se faz necessário recorrer à filosofia para embasar o conceito.

O livro *A partilha do sensível* (2005), de Jacques Rancière, foi o ponto de partida para o entendimento sobre o conceito de estética. Ao longo dessa obra o filósofo apresenta algumas indicações de como o conceito foi formulado e reformulado. A relação do termo (partilha do sensível) empregado por Rancière com a sua noção de estética pode ser compreendida pelo trecho no qual o autor a explica:

denomino partilha do sensível o sistema de evidências sensíveis que revela, ao mesmo tempo, a existência de um *comum* e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas. Uma partilha do sensível fixa portanto, ao mesmo tempo, um *comum* partilhado e partes exclusivas. Essa repartição das partes e dos lugares se funda numa partilha de espaços, tempos e tipos de atividade que determina propriamente a maneira como um *comum* se presta à participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha (RANCIÈRE, 2005:15 – grifos do autor).

Dessa forma é possível intuir que a estética, por meio da partilha do sensível, remeteria à ideia de repetição de algo “comum”, que, *grosso modo*, pode facilitar a compreensão acerca da noção de uma estética do horror. Entretanto, cabe ressaltar que a perspectiva de Rancière recai para a relação entre estética e política, que não compete a este trabalho explorar. Esse comum pode ser registrado tanto na partilha de uma atração pelo gênero quanto pelo próprio gênero partilhar elementos que o torna reconhecível como tal.

Em *Poética* (2003), Aristóteles ao discorrer sobre a origem e causa das poesias trágicas e cômicas, afirma que ao homem é natural (congenito) imitar e isso o prepara para que se entregue à satisfação pessoal (comprazer). Essa satisfação também pode surgir por meio do contato com o repugnante, “sinal disto é o que acontece na experiência: nós contemplamos com prazer as imagens mais exatas daquelas mesmas coisas que olhamos com repugnância, por exemplo, [as representações de] animais ferozes e [de] cadáveres” (ARISTÓTELES, 2003:104). Isso remete ao entendimento de que, no interior da concepção da poética clássica, o choque instaurado pela representação de cenas chocantes (capazes de causar medo) poderia apresentar um efeito útil, visto que se aprenderia com a “imitação”, e prazerosa, porque haveria uma satisfação no “contemplar”; pontos estes que se aproximam da ideia exposta no trecho em que King exprime o motivo pelo qual o gênero de horror seria tão consumido. O entendimento de Edmund Burker sobre o sublime complementa:

tudo que seja de algum modo capaz de incitar as ideias de dor e de perigo, isto é, tudo que seja de alguma maneira terrível ou relacionado a objetos terríveis ou atua de um modo análogo ao terror constitui uma fonte do *sublime*, isto é, produz a mais forte emoção de que o espírito é capaz (BURKER, 1993:48 – grifos do autor).

Burker tipifica como exaltações incontroláveis, com as quais o sublime se relaciona. Essas excitações podem estar ligadas à preservação de si, principalmente em situações derivadas da dor e do perigo. E uma maneira de entrar em contato com tal sentimento é com o consumo de produtos de entretenimento, principalmente por ele ser mediado pelas mídias – gerando ainda mais a sensação de controle. Por isso, o sublime seria um choque de grande intensidade que provocaria o gozo ou o horror deleitoso e o próprio terror ou medo é uma mera percepção da morte ou da dor, mas quando não são iminentes – ou seja, “quando são menos prováveis e de certo modo atenuadas, podem ser – e são – deliciosas, como nossa experiência diária nos mostra” (BURKER, 1993:48) –, o sublime se torna a manifestação de um ápice.

Desse modo, na ficção de horror o estranho, o medo, o monstro e a dupla sensação de impotência/controlado podem ser a materialização do sublime. Ao passo que também são princípios que podem ativar a *curiosidade* do indivíduo, “por curiosidade entendo qualquer desejo nosso pela novidade ou qualquer prazer dela obtido” (BURKER, 1993:41). Bem como essa curiosidade pode ser conquistada pelo suspense que as personagens enfrentam ao explorar o cenário ao longo da narrativa construída pelo autor, diretor, programador (no caso dos jogos eletrônicos).

A tríade: suspense, o estranho e a curiosidade, pode ser captada a partir do seguinte trecho de Jorge Luis Borges: “meus pés tocavam o penúltimo lanço da escada quando algo ascendia pela rampa, opressivo e lento e plural. A curiosidade pôde mais que o medo, e não fechei os olhos” (BORGES, 2009:50). A curiosidade é apresentada pelo autor, mas o suspense aparece pelo ser inominável (o ser estranho), que permite à imaginação do leitor representá-lo como convir.

O mito de Slender Man nos apresenta a encarnação do estranho, que nem um rosto possui. O “homem delgado” é um ser cuja forma é indecifrável, que ora aparece nos sonhos das crianças ora faz contato “direto”, com o intuito de hipnotizar e sequestrar suas vítimas. As crianças que o viram geralmente enlouqueceram, cometeram crimes, suicídio ou desapareceram. Em outras palavras, ele buscaria “influenciar” os atos de crianças.

As imagens que retratam a criatura normalmente registram locais nos quais há crianças e ambientes como bosques, sempre em preto & branco. Esse curioso personagem surgiu na Internet em um movimento conhecido como *Creepypasta*⁹, o qual agrega contos de terror criados por internautas (geralmente anônimos) que são repassados em fóruns, sites e *blogs* para assustar leitores. Alguns são acompanhados por imagens, áudios e vídeos com o intuito de conferir “veracidade” ao conto.

Desde 2009, o mito é contado até os dias de hoje, sob diferentes perspectivas, com o intuito de assustar e perpetuar a imagem do obscuro personagem. Todavia, essa prática não é uma novidade da era digital, posto que, em séculos remotos, contos, reconhecidos atualmente como de “fadas”, eram transmitidos oralmente de maneira semelhante.

⁹ *Creepy*, que em português significa “arrepiaante”, e *copypasta*, uma gíria da Internet para especificar textos que são copiados e colados várias vezes em fóruns de discussão *online* e em redes sociais. Dentro dos *creepypasta*, os tipos de histórias mais comuns são: histórias de fantasmas/espíritos, animais selvagens, rituais macabros, desaparecimentos de pessoas, fatos que a História não conta, entre outros.

Essa lógica nos permite tecer uma relação entre horror e meme, na qual podemos trazer à baila contos apropriados pelos irmãos Grimm no século XIX. Entretanto, antes de se tornarem os contos dos irmãos Grimm eram histórias mais próximas do terror que os camponeses contavam, entre os séculos XVII e XVIII. No livro *O Grande Massacre de Gatos* (1996), de Robert Darnton, o autor frisa que independente da intenção das histórias, fosse divertir os adultos ou assustar as crianças – como no caso de contos de advertência, como *Chapeuzinho Vermelho* –, elas faziam parte de um fundo da cultura popular, o qual os camponeses foram acumulando ao longo dos séculos, com perdas notavelmente pequenas (cf. DARNTON, 1996). Enfim, a apropriação dos irmãos Grimm ao recontarem essas histórias locais (registrando-as em livros), antes com elementos que lhes eram peculiares quando recontadas, tornaram-nas histórias que podiam ser lidas, por consequência sem a necessidade de acessar a memória para recontar pontos que normalmente podiam ser esquecidos, mas isso não quer dizer que deixamos de complementar essas narrativas.

3. Afinal de contas, o que seria um meme?

É melhor perguntar e parecer ignorante
do que permanecer ignorante.
(Provérbio chinês)

Propagação, repetição, imitação, mutação, performance e viralização são algumas características de um meme¹⁰. Nos anos 2000, o termo meme se tornou bastante popular nas redes sociais e plataformas *online* em geral. Em 2005, os memes usados na rede adquiriram características gráficas da estética do precário (denominada “tosqueira”). Esses memes passaram a ser evocados para comunicar um conjunto aparentemente infindável de humor e afeto que surge nas relações no ciberespaço. Entretanto, antes de continuar a explorar os memes na Internet, do qual o Slender Man supostamente faz parte, é importante evocar algumas linhas teóricas que, esperamos, nos permitirão tentar responder à presente questão.

Em correspondência com o modelo de transmissão de características genéticas, segundo a perspectiva evolucionista da biologia, Richard Dawkins conceituou os “memes” como fragmentos culturais capazes de se replicarem rapidamente. Ou seja, para Dawkins, os memes, assim como os genes, seriam vulneráveis às variações, reproduzindo, na dimensão cultural, os

¹⁰ Termo cunhado em 1976 pelo biólogo britânico Richard Dawkins no livro “O gene egoísta”.

mesmos mecanismos biológicos de transmissão hereditária sujeitos a processos de assimilação, seleção e retenção em constante disputa entre si. Analogamente, o sucesso ou fracasso de um meme dependeria de sua capacidade de adaptação ao ambiente sociocultural no qual surge e se propaga.

O tom evolucionário do discurso de Dawkins faz parecer que o processo pelo qual o meme se replica e se mantém na memória seria semelhante ao que se desenrola quando o assunto é a genética animal, uma vez que apenas o “mais adaptado” sobreviveria. Mas também denota certa limitação em relação ao tempo que o meme levaria para se alterar em resposta ao ambiente no qual se encontra, em nosso caso específico na Internet.

Entretanto, de acordo com Dawkins, memes são ideias, signos, valores, imagens, teorias e aqueles elementos simbólicos que participam dos processos de transmissão cultural – um gene replicador de cultura, ou melhor, uma “unidade de imitação” (DAWKINS, 2006:122). O autor ainda descreve que a longevidade dessa unidade de “memória” dependeria da forma como o meme se “cristaliza” na cultura: os memes transformados em palavra escrita, que adquirem a forma de registro material, dessa forma, se tornam capazes de atravessar séculos, enquanto as canções populares ou as narrativas de tradição oral não teriam a mesma sorte (DAWKINS, 2006:194).

Ao contrário do que o autor afirma, narrativas de tradição oral e canções populares têm tanta sorte em se manterem vivas na memória quanto histórias e canções que têm registro, por exemplo, em livros impressos ou em *bits*. Por que a possibilidade dessas narrativas de se propagarem ou de se perderem no tempo são quase as mesmas? No caso de uma narrativa que não se propaga, podemos trazer a ideia de uma obra escrita, como o livro, que deve ser destruída com o propósito de se tornar esquecida pelas gerações seguintes, da mesma maneira que uma história pode não ser transmitida oralmente de uma pessoa para outra. Isto é, mesmo reconhecendo o potencial de propagação e permanência no tempo que as narrativas, registradas em diferentes suportes, têm sobre a memória humana.

Retomando a discussão acerca do conceito de memes, a partir da teoria de Dawkins, Daniel Dennett comparou os memes a “pacotes de informação” que, à semelhança dos vírus (mas, também, dos *bits*) – estrutura mais complexa do que os genes – exerce, portanto, uma pluralidade de efeitos diversos. Para Dennett, seria o próprio contexto sociocultural que

determinaria se os memes seriam capazes ou não de se replicar amplamente em um determinado ambiente (cf. DENNETT, 1998). Colaborando, dessa forma, para que possamos diferenciá-los em dois tipos de memes: globais e locais; os quais, por sua vez, guardariam características culturais mais específicas de uma sociedade e/ou de produto de nicho e seriam, conseqüentemente, de alcance bem menos abrangente (cf. SHIFMAN, 2011) em relação aos globais que carregam um código “comum”, mais fácil de ser acessado.

De modo geral, tanto Dawkins quanto Dennett compreendem o meme como algo que só é capaz de se replicar de acordo com o ambiente sociocultural no qual está inserido. No entanto, Dennett vai além e os vê como uma estrutura complexa, um pacote de informações, com a probabilidade de se espalhar rapidamente, como um vírus numa epidemia. Enquanto a memética, ramo do conhecimento aplicado ao estudo da replicação, propagação e evolução dos memes, trata a cultura como uma série de padrões de informação (memes) que seria transmitida de pessoa a pessoa, como genes ou vírus (HEYLIGHEN & CHIELENS, 2009:2).

Em suma, a partir de pesquisas (MAIA; ESCALANTE, 2013, 2014) constatamos que a ideia do que vem a ser um meme na Internet está mais próxima do conceito de vírus do que o postulado por Dawkins como “unidade de memória”. Porque, no argumento dos biólogos, um vírus sofre mutação e se propaga de forma mais veloz, repetindo sempre a mesma ação ao encontrar um hospedeiro: ou seja, invadir a célula e injetar um código imprevisto que a reprograma, ao que surge a contaminação. O mesmo ocorreria com um meme, por exemplo, ao ser compartilhado no ambiente virtual, ele se propagaria e em breve apareceria outro semelhante porém com um código diferente. Isto é, o meme é altamente mutável, posto que ele sofre influências do ambiente e do contexto do qual faz parte.

Em contrapartida, também podemos observar que o modo pelo qual o meme sofre a mutação e se propaga nos remete à noção de imitação. Gabriel Tarde, na obra *As leis da imitação* (1903), reflete sobre o modo como os indivíduos imitam determinados repertórios uns dos outros – emoções, costumes, maneirismos, modas e também os desvios tão caros à criminologia moderna. Tarde parte do princípio de que aprendemos por meio da imitação e ressalta que somos levados a imitar certos comportamentos em virtude das relações sociais e dos afetos que nos cercam. Dessa forma, Tarde procura explicar que as imitações de modelos passados tendem a reaparecer em outros momentos, assumindo uma nova roupagem (cf. TARDE, 1903).

A noção de imitação também nos traz à mente o conceito de performance. A partir das mídias modernas, além da voz/gestos/corpo de quem comunica; da acústica do espaço concreto onde a comunicação se passa; do corpo e aparelho sensorio de quem recebe a mensagem, entre outras materialidades envolvidas em toda ação comunicativa, o conceito de performance passou a considerar ainda as múltiplas repetições e interrupções próprias das mídias eletrônicas contemporâneas. A performance, esse “momento da recepção, um ponto privilegiado no tempo no qual um texto é realmente experimentado” (ZUMTHOR, 1994:218), passa a integrar um esquema muito mais complexo que a simples presença física é capaz de fornecer.

Como descreve Paul Zumthor, performance é um conceito antropológico que se refere às condições de apresentação e presença. Como tal, ela constitui um ato comunicativo diante da presença tangível de participantes que nele se incluem, num dado ponto, no tempo experimentado como presente (ZUMTHOR, 1994:218). Assim, ao pensar no fenômeno específico da encenação dos memes, no conjunto de afetos/afetações que eles favorecem, devemos considerar que,

por meio do seu modo de funcionamento, a mídiatização preserva um tipo de presença extratemporal da mensagem. Ela enfatiza ou esconde alguns dos aspectos físicos da performance, sobretudo aqueles que dizem respeito à “perceptibilidade” da performance. Porém, isso permite que um elemento importante permaneça: o uso de vários estímulos e experiências sensoriais na transmissão da mensagem (ZUMTHOR, 1994:218).

Performance e imitação, portanto, são características inseparáveis dessas narrativas visuais produzidas a partir de dispositivos eletrônicos, dentre as quais destacaremos o mito Slender Man, um meme no qual pessoas das mais diversas partes do mundo inserem, em uma fotografia em preto e branco com pouquíssimas variações, a forma de um ser comprido e sem rosto, com um terno preto (dando a entender que está escondido), essas imagens sempre são compostas por ele, um ambiente e pessoas. Acreditamos que esses materiais são entendidos como meme porque seguem uma sequência de elementos que copiam uma lógica performática.

À primeira vista, a maioria dos memes aparenta ser uma peça de fácil assimilação. No entanto, ao contrário dos *emoticons* ou *gifs* animados amplamente reproduzidos na rede, que também partilham do mesmo potencial para o desdobramento narrativo, a interpretação de um único meme pode exigir referências contínuas a um universo próprio para que o seu conteúdo possa fazer sentido – muito embora o sentido e o significado desempenhem papéis secundários

nessas micronarrativas caracterizadas pelo predomínio da produção e transmissão de afetos, voláteis, catárticos, perturbadores, contagiosos (FELINTO, 2013:12). Enfim, para interpretar um meme não basta simplesmente reconhecer os signos que ele representa. Mais do que o domínio de códigos e repertórios consensuais, é preciso antes reconhecer uma série narrativa na qual a repetição e a imitação constituem não somente a estrutura formal, mas a experiência própria da produção de afetos e afetações que essa linguagem tenta provocar.

Antes de executar o exame de Slender Man à luz das teorias expostas até o momento, segue explanação acerca do método empregado para o desenvolvimento desta investigação. As notícias do *youPix*¹¹ e do Segundo caderno do jornal O Globo geraram curiosidade e interesse pela discussão. Para começar, resolvemos pesquisar as fontes que o *youPix* utilizou para redigir a notícia. Em seguida, por intermédio do mecanismo de buscas do Google, realizamos um breve levantamento sobre a história do Slender Man. Feito isso, percebemos que era necessário explicitar elementos estéticos que compõem o gênero de horror, bem como a discussão acerca dos componentes comuns à lógica do meme. Após mais cinco dias de busca, selecionamos os *blogs* presentes nas primeira e segunda páginas do Google, desse modo, observamos a existência de imagens (os memes) que eram comuns às páginas. Por fim, notamos que as imagens apresentavam um código comum que nos permitia discutir a assertiva de que Slender Man é um meme.

Por meio dessas sondagens acerca do mito de Slender Man, quatro imagens¹² chamaram a nossa atenção, por reforçar a ideia de que esse mito em certas situações pode ser percebido realmente como um meme. Com o auxílio delas retomaremos algumas características que teóricos listam como parte da constituição geral de um meme. Em outras palavras, a partir da compreensão de determinados elementos que compõem tipicamente um meme, podemos intuir a razão pela qual o mito de Slender Man, na verdade a figura que o manifesta, seja considerado um tipo de meme. Embora, não haja consenso entre os autores acerca de uma definição para o que seria definitivamente meme.

¹¹ Talvez o primeiro *site* brasileiro a divulgar a informação.

¹² O *site We know memes* fez uma lista com as “10 figuras mais arrepiantes do Slender Man”. As quatro selecionadas foram as mais replicadas nos *blogs* especializados em *creepypasta*. Disponível em: <http://goo.gl/bezcO7>. Acessado em: 17 jun 2014



Figura 1 – Crianças são frequentes em imagens nas quais o ser mitológico aparece. Fonte: <http://goo.gl/bezcO7>



Figura 2 – As duas imagens são as mais replicadas até o momento. Fonte: <http://goo.gl/bezcO7>

Provavelmente a escolha pelo tipo de fotografia seja por causa da aura de mistério que gera. Além do jogo inerente à contraposição entre claro/escuro. Estar “escondido” na paisagem, de modo que só um olhar mais atento permita enxergar Slender Man, pode ser interpretado como uma *performance* repetida e imitada nas figuras acima. Esse padrão se repete e se propaga em diferentes *sites* e fóruns que hospedam esse tipo de conto. Entretanto, é importante frisar que nenhuma foto está relacionada diretamente aos contos, muitas vezes serve apenas para ilustrar quem é Slender Man.

Durante nossa “caçada” pelo personagem e sua história, conseguimos perceber a *repetição* frequente das imagens que compõem a figura 2 em *sites*, *fanpages* e *blogs* acessados.

Isto é, não houve a proliferação de imagens no mesmo estilo, mas com pessoas diferentes, o que nos permite afirmar que esse meme era mais replicado que *modificado*. Dessa forma, seguindo a lógica apresentada por Dawkins, podemos aferir que o Slender é mais próximo de uma ideia que persiste e é passada de uma pessoa a outra com pouca alteração, semelhante ao que ocorria nos contos que os camponeses franceses narravam séculos atrás.

Mas se pudermos reconhecer as *fanarts*¹³ como um estilo de meme, as de Slender Man o faria se aproximar da noção de *mutação* que um vírus sofre. Porque as *fanarts* exploram a performance que rege o meme Slender, contudo, cada uma teria sua particularidade. Em outras palavras, ao passo que viraliza, sofre uma mudança mais veloz que a observada nas fotografias, talvez devido à sua popularidade.



Figura 3 – As três imagens são *fanarts* produzidas por fãs de SlenderMan. Fonte: montagem a partir de imagens compartilhadas no repositório *deviantart*.

Também reconhecemos que Slender Man possa ser considerado um *meme local*, posto que a sua abrangência está restrita ao nicho de contos de horror, ainda que atualmente existam

¹³ Arte produzida por fãs. Algumas *Fanart* do Slender Man que nos remetem ao entendimento de meme são: <http://goo.gl/UsK2zf>; <http://goo.gl/c7NwiW>; <http://goo.gl/vxDEeq>.

filme e jogos eletrônicos do personagem. Isso porque a propagação se restringe a ambientes nos quais circulam pessoas que se interessam pelo gênero.

4. Alguns apontamentos: o mito de Slender Man pode ser considerado um meme da Internet?

Assim como um meme, as histórias de horror são contadas de geração para geração, em versões com pequenas diferenças. Os idiomas e as mídias também são variadas, porém guardam elementos que as permitem ser reconhecidas ao longo dos séculos como integrante do gênero de horror/terror, unidades que formam sua estética, na qual somos confrontados com a alteridade, o obscuro, o sobrenatural.

De braços longos e finos, sua face não tem olhos ou boca e, conseqüentemente, sem expressão, não tem cabelo, é pálido e alto, sempre está vestido com um terno preto. Slender Man é um personagem famoso dentre os diversos contos de *creepypasta*. Enquanto os fãs o veneram, os *haters* o desdenham, porque não o consideram tão assustador assim.

Popular ou não, ao pesquisar imagens do “homem delgado” no Google foi possível encontrar diversas *fanarts* e supostas fotografias com o personagem. Desse modo, aliado à produção de jogos eletrônicos e filme por grandes corporações, somos compelidas a inferir sua importância no meio digital. O meme Slender Man, se realmente pode ser definido assim, é composto por um código, *pacotes de informação* como Dennett concluiu, que depende do contexto cultural para se manter ou desaparecer. Fonte de informação e conteúdo, assim como qualquer outro tipo de mídia, os memes ainda não são percebidos com essa capacidade no âmbito acadêmico de modo geral.

Enfim, ainda fica uma questão no ar: Slender Man sempre foi meme que não tinha *status* de, e hoje, devido à popularidade da palavra *meme*, ele se encaixa no que vem a ser um meme de Internet?

Referências bibliográficas

- ARISTÓTELES. **Poética**. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 2003.
- BORGES, Jorge Luis. **O livro de areia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- BURKER, Edmund. **Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas ideias do sublime e do belo**. Campinas/SP: Papyrus, 1993.
- CARROLL, Noël. **A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração**. Campinas: Papyrus, 1999.
- DARNTON, Robert. **O Grande Massacre de Gatos**. Rio de Janeiro: Graal, 1996.
- DAWKINS, Richard. **The selfish gene**. Londres: Oxford University Press, 2006.
- DENNET, Daniel C. **Memes: Myths, Misunderstandings and Misgivings**, 1998. Documento eletrônico disponível em: <<http://ase.tufts.edu/cogstud/dennett/papers/MEMEMYTH.FIN.htm>> acessado em jun. 2014.
- FELINTO, Erick. Videotrash: o YouTube e a cultura do “spoof” na internet. **Revista Galáxia**. São Paulo, n. 16, p. 33-42, dez. 2008.
- _____. Grumpy Cat: Grande Mestre Zen da Geração Digital (Afetos e Materialidades da Imagem Memética). In: **Anais da XI Semana da Imagem na Comunicação**, Unisinos, 2013.
- HEYLIGHEN, Francis & CHIELENS, Klaas. **Cultural Evolution and Memetics**. Documento eletrônico disponível em: <<http://pespmc1.vub.ac.be/Papers/Memetics-Springer.pdf>> Acessado em: jun. 2014.
- KING, Stephen. **Sombras da noite**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2008.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. **O horror sobrenatural em literatura**. São Paulo: Iluminuras, 2008.
- MAIA, Alessandra; ESCALANTE, Pollyana. Devir criativo na franquia “The Walking Dead”. In: **Anais 3º Encontro Regional Sudeste de História da Mídia**, 2014a.
- _____. ESCALANTE, Pollyana. “Zoeira Never End”: Humor, Criatividade e Cognição na Produção de Memes. In: **Anais XIX Intercom**, Vila Velha/ES, 2014b.
- NDALIANIS, Angela. Dark rides, hybrid machines and the horror experience. In: CONRICH, Ian (edited). **Horror Zone: the cultural experience of contemporary horror cinema**. New York: I. B. Tauris, 2010.
- RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. São Paulo: 34, 2005.
- SHIFMAN, Limor. Anatomy of a YouTube Meme. **New Media & Society**, março de 2011, vol. 14 no. 2, p.1-29, Londres, Sagepub.
- TARDE, Gabriel. **The Laws of Imitation**. Nova Iorque: Holtand Company, 1903.
- VALE, Simone do; MAIA, Alessandra; ESCALANTE, Pollyana. O meme é a mensagem: uma análise sobre o fenômeno Harlem Shake. In: **Anais VII Simpósio ABCiber**. Curitiba/PR, 2013.
- ZUMTHOR, Paul. Body and Performance. In: GUMBRECHT, Hans Ulrich & PFEIFFER, Karl Ludwig (org). **Materialities of Communication**. Califórnia: Stanford University Press, 1994, p. 217-226.