

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social

Alice de Freitas Gomes

**A DINÂMICA TRANSMÍDIA DO MEME *SLENDER MAN* NO *TUMBLR*: circulação e transformação de sentidos na internet**

Belo Horizonte

2021

Alice de Freitas Gomes

**A DINÂMICA TRANSMÍDIA DO MEME *SLENDER MAN* NO *TUMBLR*: circulação e transformação de sentidos na internet**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Comunicação Social.

Área de concentração: Comunicação e Sociabilidade Contemporânea  
Linha de pesquisa: Textualidades Midiáticas

Orientadora: Profa. Dra. Geane Carvalho Alzamora

Belo Horizonte

2021

301.16 G633d 2021	<p>Gomes, Alice de Freitas.</p> <p>A dinâmica transmídia do meme Slender Man no Tumblr [manuscrito] : circulação e transformação de sentidos na internet / Alice de Freitas Gomes. - 2021.</p> <p>125 f.</p> <p>Orientadora: Geane Carvalho Alzamora.</p> <p>Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas.</p> <p>Inclui bibliografia.</p> <p>1.Comunicação – Teses. 2. Memes - Teses.3. Internet – Teses. I. Alzamora, Geane Carvalho . II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. III. Título.</p>
-------------------------	--



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

### FOLHA DE APROVAÇÃO

"A dinâmica transmídia do meme Slender Man no Tumblr: circulação e transformação de sentidos na internet"

ALICE DE FREITAS GOMES

Dissertação de Mestrado defendida e aprovada, no dia **30 de março de 2021**, pela Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais constituída pelos seguintes professores:

Profa. Dra. Geane Carvalho Alzamora - orientadora (UFMG)

Profa. Dra. Joana Ziller de Araújo Josephson (UFMG)

Prof. Dr. Daniel Melo Ribeiro (UFMG)

Profa. Dra. Maria Cândida de Almeida Castro (Faculdade Cásper Líbero)

Luciana Andrade Gomes Bicalho (Suplente - PUC Minas)

Belo Horizonte, 30 de março de 2021.



Documento assinado eletronicamente por **Maria Cândida de Almeida Castro, Usuário Externo**, em 31/03/2021, às 10:42, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Joana Ziller de Araujo Josephson, Professora do Magistério Superior**, em 31/03/2021, às 12:20, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Daniel Melo Ribeiro, Professor do Magistério Superior**, em 06/04/2021, às 14:34, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Luciana Andrade Gomes Bicalho, Usuário Externo**, em 07/04/2021, às 15:31, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Geane Carvalho Alzamora, Professora do Magistério Superior**, em 07/04/2021, às 15:31, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufmg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **0646486** e o código CRC **1A1882D2**.

## AGRADECIMENTOS

A Deus, por me presentear com novas oportunidades a cada dia e por me guiar pelos caminhos que escolho seguir.

À minha orientadora, Geane Alzamora, pelo acompanhamento gentil e atencioso, absolutamente essencial para a concretização de minha ideia inicial em um trabalho do qual posso me orgulhar. Seus ensinamentos e palavras de incentivo contribuíram profundamente para meu avanço como pessoa e pesquisadora. Serei eternamente grata!

Aos meus pais, Rilene e Ricardo, por serem os primeiros e maiores incentivadores em todos os meus projetos pessoais, profissionais e acadêmicos. Não há palavras para agradecer tamanho amor e dedicação. Amo vocês.

À minha amada irmã, Letícia, por todo acolhimento nos momentos difíceis que vivi ao longo deste processo. Seu carinho trouxe leveza para este percurso e, por vezes, ofereceu o espaço necessário para que eu pudesse desabafar, respirar e continuar. Que sorte ter você como irmã e melhor amiga!

Às queridas Polyana e Aline, minhas maiores amigas de pesquisa, verdadeiros anjos da guarda que me acompanharam ao longo desta empreitada. Todos os conselhos, conversas e palavras amigas foram essenciais para o meu êxito neste processo. Espero um dia poder retribuir tamanha generosidade.

Aos meus grandes amigos, Keslya e Henrique, por me encorajarem em todas as oportunidades. Nos momentos em que me senti mais abatida, esta cumplicidade me deu o incentivo necessário para continuar. Vocês são pessoas lindas e é um privilégio tê-los em minha vida.

À querida Thascila, que desde a graduação me ajuda e me ensina a encarar as dificuldades da vida com confiança e serenidade. Mais uma etapa se encerra, e, novamente, sua presença foi fundamental!

Aos professores Daniel Melo e Joana Ziller, pela leitura generosa do dossiê de qualificação e pelas sugestões que ajudaram a enriquecer tanto este trabalho.

Aos membros da banca de defesa, por gentilmente aceitarem nosso convite e disponibilizarem seu tempo para a leitura desta dissertação.

Aos colegas da turma de mestrado, pelo companheirismo e pelo apoio mútuo!

À Universidade Federal de Minas Gerais, pela oportunidade de avançar mais um degrau em minha carreira acadêmica. A UFMG moldou minha trajetória e me ofereceu as ferramentas necessárias para ir atrás dos meus sonhos.

A todos os familiares, amigos e colegas do PPGCOM com quem compartilhei incontáveis abraços, risadas e momentos de cumplicidade ao longo desses dois anos.

Todo esse apoio foi essencial para que eu pudesse trilhar este caminho. A cada um de vocês, minha sincera gratidão!

## RESUMO

Esta pesquisa investiga o fenômeno *Slender Man*, personagem originado em um fórum na web em 2009, que se expandiu por diversas plataformas on-line, principalmente por meio da produção textual de usuários em rede, e atingiu tamanha popularidade na internet que foi apropriado pelas mídias de massa. Consideramos *Slender Man* como um meme de internet cuja expansão por diferentes plataformas configura uma dinâmica transmídia, a qual vemos como uma expressão tangível da semiose deste meme. Devido à importância dos fãs de *Slender Man* neste processo, o *Tumblr*, plataforma conhecida por hospedar intensa atividade de comunidades de fãs, foi escolhido como locus de investigação. Buscamos compreender como se configura a dinâmica transmídia do meme *Slender Man* e de que modo esta narrativa se expande pela ação coletiva no *Tumblr*. O corpus empírico, composto por 141 postagens marcadas com a tag “*slenderman*”, realizadas na referida plataforma entre agosto de 2010 e junho de 2020, foi obtido com o auxílio da ferramenta *Tumblr Tool* e os conceitos de meme de internet e dinâmica transmídia, compreendidos pelo prisma da semiótica peirceana, nortearam as análises. Os esforços analíticos tiveram início com a identificação de referências a diferentes narrativas, pertencentes ou não ao universo específico de *Slender Man*, no corpus empírico. Este movimento culminou na produção de nuvens de sentidos, que exibem as redes de significados proliferadas em torno de *Slender Man* no período investigado. Verificamos, através delas, intenso cruzamento de universos narrativos, prática conhecida como *crossover*, que é indicativa do envolvimento dos usuários em múltiplas comunidades de fãs. Avançamos para a caracterização dos modos de engajamento envolvidos na expansão de *Slender Man*, através da identificação da rede de interpretantes emocional, energético e lógico, conforme abordagem da semiótica peirceana. Identificamos a predominância do engajamento afetivo, relacionado ao interpretante emocional, na expansão de *Slender Man* no *Tumblr*. Tal engajamento se manifesta em ações de postagem e compartilhamento, que demandam elaborações intelectuais dos usuários, aspectos referentes, respectivamente, aos interpretantes energético e lógico. A articulação entre estes três modos do interpretante materializa os processos de significação dos usuários em ações de comunicação, através de múltiplas plataformas, caracterizando dinâmica transmídia, a qual buscamos descrever através dos sete princípios da narrativa transmídia. Identificamos manifestações de todos os princípios em nosso corpus empírico, porém encontramos obstáculos relacionados ao foco desta abordagem em estratégias comerciais de produção e distribuição de narrativas. Assim, consideramos que mais estudos sobre objetos semelhantes a *Slender Man* podem auxiliar na sistematização e atualização destes princípios, de modo a estender sua abrangência a fenômenos transmidiáticos não provenientes da indústria de entretenimento tradicional.

Palavras-chave: *Slender Man*. Meme de internet. *Fandom*. Dinâmica transmídia. Semiose.

## ABSTRACT

This research investigates the Slender Man phenomenon, a character who was born in a forum on the web in 2009, has expanded through several online platforms, mainly through the textual production of networked users, and reached such popularity on the internet that it got appropriated by mass media. We consider Slender Man to be an internet meme whose expansion throughout different platforms configures a transmedia dynamic, which we see as a tangible expression of this meme's semiosis. Due to the importance of Slender Man's fans in this process, Tumblr, a platform known for hosting intense activity of fan communities, was selected as the research locus. We seek to understand how the transmedia dynamic of the Slender Man meme is configured and how this narrative is expanded by collective action on Tumblr. The empirical corpus, composed by 141 posts tagged with the term "slenderman", published in the platform between August 2010 and June 2020, was obtained with the help of Tumblr Tool, and the concepts of internet meme and transmedia dynamic, understood through the lens of peircean semiotics, guided our analysis. The analytical efforts started with the identification of references to different narratives, that belong or not in the Slender Man specific universe, in our empirical corpus. This movement culminated in the production of "meaning clouds", that show the meaning networks that proliferated around Slender Man throughout the investigated period. We verified, through them, an intense crossing of different narrative universes, a practice known as crossover, which is a sign of users' involvement in multiple fan communities. We moved forward to the characterization of the modes of engagement involved in Slender Man's expansion, through the identification of the network of emotional, energetic and logical interpretants, according to the peircean semiotics approach. We identified the prominence of the affective engagement, related to the emotional interpretant, in the expansion of Slender Man on Tumblr. Such engagement manifests itself in actions of posting and sharing, which demand intellectual elaborations from the users, aspects that refer, respectively, to the energetic and logical interpretants. The articulation of these three modes of the interpretant materializes the users processes of signification in actions of communication throughout multiple platforms, characterizing a transmedia dynamic, one which we sought to describe using the seven principles of transmedia storytelling. We have identified manifestations of all the principles in our empirical corpus, however, we have encountered obstacles related to the focus of this approach on commercial narrative production and distribution strategies. Thus, we consider that further studies on objects similar to Slender Man can help systematize and update these principles, to extend their scope to transmedia phenomena that do not come from the traditional entertainment industry.

Keywords: Slender Man. Internet meme. Fandom. Transmedia dynamic. Semiosis.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Captura de tela da postagem inicial de <i>Victor Surge</i> no fórum do website <i>Something Awful</i> , obtida através do website <i>Internet Archive</i> .....	18
Figura 2 – Captura de tela da postagem do blog <i>Conjured Charisma</i> , que originou o <i>Trender Man</i> , obtida através do website <i>Internet Archive</i> .....	25
Figura 3 – <i>Fan art</i> que mostra os irmãos <i>Splendorman</i> , <i>Slender Man</i> e <i>Trender Man</i> .....	26
Figura 4 – <i>Fan art</i> ‘ <i>This is not lupus vulgaris!</i> ’ ( <i>a difficult case of the patient Remus Lupin</i> ), de <i>Anastasia Mantihora</i> .....	34
Figura 5 – Captura de tela de uma postagem do blog <i>Your-pasta-is-kind-a-creepy</i> no <i>Tumblr</i>	41
Figura 6 – Captura de tela de uma postagem do blog <i>Awbuckyno</i> no <i>Tumblr</i> .....	44
Figura 7 – Capturas de tela de uma postagem do blog <i>Pknn-master-red</i> no <i>Tumblr</i> mostradas lado a lado.....	45
Figura 8 – Diagrama do processo de semiose .....	58
Figura 9 – Subdivisões dos interpretantes .....	59
Figura 10 – Gráfico do número de postagens realizadas por ano, entre 2010 e 2020.....	67
Figura 11 – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, no ano de 2014 .....	68
Figura 12 – Nuvens de sentidos dos intervalos entre 2010 e março de 2014.....	77
Figura 13 – Nuvens de sentidos dos intervalos entre junho de 2014 e agosto de 2017 .....	78
Figura 14 – Nuvens de sentidos dos intervalos entre outubro de 2017 e maio de 2020.....	79
Figura 15 – Captura de tela de uma postagem do blog <i>Moshpit-panda</i> no <i>Tumblr</i> .....	85
Figura 16 – Captura de tela da postagem do blog <i>Pointless-curse-nonsense-verse</i> no <i>Tumblr</i>	89
Figura 17 – Captura de tela de uma postagem do blog <i>Noctshire</i> no <i>Tumblr</i> .....	90
Figura 18 – Captura de tela de uma postagem do blog <i>The-darkness-will-never-die</i> no <i>Tumblr</i> .....	91
Figura 19 – Captura de tela de uma postagem do blog <i>Reyntime-baby</i> no <i>Tumblr</i> .....	93
Figura 20 – Captura de tela da postagem feita pelo blog <i>Slenderman-art</i> no <i>Tumblr</i> .....	94
Figura 21 – Captura de tela de uma postagem do blog <i>Pother</i> no <i>Tumblr</i> .....	97

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>11</b>
<b>2 #<i>SLENDERMAN</i></b> .....	<b>18</b>
<b>2.1 <i>Slender Man</i>, um personagem transmidiático</b> .....	<b>19</b>
2.1.1 O que é transmídia.....	19
2.1.2 A expansão transmidiática de <i>Slender Man</i> .....	23
<b>3 O <i>SLENDER FANDOM</i></b> .....	<b>30</b>
<b>3.1 <i>Slender Man</i> e os estudos de <i>fandoms</i> de mídia</b> .....	<b>30</b>
<b>3.2 <i>Tumblr</i> e <i>Fandom</i></b> .....	<b>39</b>
<b>4 MEMES DE INTERNET: SEMIOSE E TRANSMÍDIA</b> .....	<b>46</b>
<b>4.1 O que é meme?</b> .....	<b>46</b>
4.1.1 Meme, um encrenqueiro conceitual .....	48
4.1.2 Memes de internet .....	51
<b>4.2 Memes como signos</b> .....	<b>52</b>
4.2.1 Semiose e transmídia.....	55
<b>5 ESTUDANDO O <i>SLENDER MEME</i>: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA</b> .....	<b>61</b>
<b>5.1 Primeiros passos</b> .....	<b>61</b>
<b>5.2 Coletas de postagens: <i>Tumblr Tool</i></b> .....	<b>64</b>
5.2.1 Configurando o corpus da pesquisa .....	66
<b>5.3 <i>Slender Man</i>: <i>Slender meme</i></b> .....	<b>69</b>
<b>5.4 A semiótica peirceana como marco teórico-metodológico</b> .....	<b>70</b>
<b>5.5 Os sete princípios da narrativa transmídia</b> .....	<b>71</b>
<b>6 A SEMIOSE DE <i>SLENDER MAN</i>: REDES DE SIGNIFICADOS E DINÂMICA TRANSMÍDIA</b> .....	<b>76</b>
<b>6.1 Nuvens de sentidos: primeiras impressões</b> .....	<b>76</b>
<b>6.2 Semiose e engajamento</b> .....	<b>81</b>
6.2.1 Emoção, razão e ação .....	83
<b>6.3 Dinâmica transmídia</b> .....	<b>92</b>
6.3.1 Expansão versus Profundidade.....	92
6.3.2. Continuidade versus Multiplicidade.....	96
6.3.3 Imersão versus Extração.....	96

6.3.4 Construção de Mundos.....	98
6.3.5 Serialidade.....	100
6.3.6 Subjetividade.....	101
6.3.7 Performance .....	102
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>104</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>110</b>
<b>APÊNDICE A – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, entre 2010 e 2011 .....</b>	<b>117</b>
<b>APÊNDICE B – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, em 2012 .....</b>	<b>118</b>
<b>APÊNDICE C – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, em 2013 .....</b>	<b>119</b>
<b>APÊNDICE D – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, em 2015 .....</b>	<b>120</b>
<b>APÊNDICE E – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, em 2016 .....</b>	<b>121</b>
<b>APÊNDICE F – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, em 2017 .....</b>	<b>122</b>
<b>APÊNDICE G – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, em 2018.....</b>	<b>123</b>
<b>APÊNDICE H – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, em 2019.....</b>	<b>124</b>
<b>APÊNDICE I – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, em 2020 .....</b>	<b>125</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa se propõe a investigar a dinâmica transmídia do meme *Slender Man*, utilizando como marco teórico-metodológico prioritário a semiótica peirceana, com foco na noção de semiose associada à literatura de comunicação transmídia.

*Slender Man* é um personagem associado a histórias de terror, descrito na maioria das vezes como um ser alto, magro e sem rosto, que possui braços, pernas e tentáculos muito longos. O monstro teve sua suposta origem em meados de 2009, em um concurso de edição de fotos sobrenaturais em um fórum no website *Something Awful*, e conteúdos sobre ele se propagaram por diversas plataformas, como *Youtube*, *4chan*, *Tumblr*, *FanFiction.net* e *Deviantart* (CHESS, 2015; LOVITT, 2016). A dinâmica desta propagação não ocorreu de forma “viral”, na qual um conteúdo é replicado sem grandes alterações. O processo ocorreu de forma “memética”, na qual a proliferação de um conteúdo advém de intensa participação criativa do público (SHIFMAN, 2012). Por causa disso, partimos da premissa de que o processo comunicacional investigado é de natureza transmídia, pois envolve participação ativa do público em extensões criativas que se expandem em perspectiva multiplataforma.

Os inúmeros conteúdos produzidos por usuários participam da construção do universo de *Slender Man* e, alguns deles, atingiram altos níveis de popularidade, como é o caso das webséries *Marble Hornets*<sup>1</sup> e *EverymanHYBRID*<sup>2</sup>, cujos canais no *Youtube* possuíam, em 06 de fevereiro de 2021, 560 mil e 73,3 mil inscritos, respectivamente. Estas webséries são apenas partes desta narrativa em expansão, e, como será discutido nos capítulos seguintes, os fãs trazem diversas contribuições diferentes para a proliferação de sentidos em torno de *Slender Man*.

É importante ressaltar que, embora a expansão transmidiática de *Slender Man* ocorra, principalmente, através da participação de usuários em plataformas de redes sociais on-line, este meme possui importantes extensões para além do ambiente digital, tendo como exemplos relevantes: um crime que chocou o estado de Wisconsin em 2014; o documentário *Beware the Slenderman*, produzido pela HBO e lançado em 2016; e o filme de ficção *Slender Man* (em português, *Slender Man: Pesadelo Sem Rosto*), baseado no personagem e lançado em 2018.

Nota-se que a construção do universo de *Slender Man* possui características peculiares. Não se trata de uma narrativa criada e distribuída pela indústria do entretenimento e, posteriormente, apropriada por usuários em rede que criam conteúdos “alternativos” e diferenciáveis dos produtos “oficiais”. Trata-se de uma dinâmica transmídia baseada em intenso

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/user/MarbleHornets>. Acesso em: 06 fev. 2021.

<sup>2</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/user/EverymanHYBRID>. Acesso em: 06 fev. 2021.

engajamento do público, que propaga esse meme em diversos meios enquanto expande o seu universo narrativo. Este é o grande atrativo de *Slender Man* como objeto de pesquisa, uma vez que grande parte dos estudos sobre *fandoms* e cultura participativa (BOOTH; KELLY, 2013; COPPA, 2008; DESOUZA, 2013; FISKE, 1992; JENKINS, 1992; MCCORMICK, 2018; SAMUTINA, 2016) e sobre narrativas transmídia (HILLS, 2012; JENKINS, 2009a; SANSEVERINO, 2016) são focados em produções advindas das mídias de massa.

Como destacamos acima, o principal diferencial de *Slender Man*, que justifica a sua escolha como objeto de pesquisa relevante para o campo da comunicação, é o fato de que o seu surgimento, expansão e popularização ocorreram, primordialmente, através da participação de usuários em plataformas on-line, e não através da atuação de grandes empresas do entretenimento, perspectiva mais comum dos estudos sobre transmídia. Trata-se de um meme de internet, como explicaremos adiante, que se popularizou de tal forma que foi apropriado pelas mídias de massa.

Em seu trabalho, Cannizzaro (2016) cita o exemplo de dois memes cujas disseminações envolveram uma dinâmica semelhante. O primeiro é a imagem de um gatinho rabugento, *Grumpy Cat*, utilizado em um comercial do *Lloyds Bank*; o segundo é o meme *Downfall*<sup>3</sup>, utilizado em um vídeo da Universidade de Roehampton. A autora argumenta que “[...] quando bancos e estabelecimentos educacionais direcionam sua atenção para memes de internet, mesmo que com finalidades de marketing, é seguro afirmar que esta tendência agora representa um fenômeno cultural maduro e convida a uma investigação midiática sistemática” (CANNIZZARO, 2016, p. 563, tradução nossa<sup>4</sup>). Compartilhamos do argumento da autora sobre a relevância do estudo dos memes de internet, visto que estes têm ultrapassado o ambiente digital e “[...] sido incorporados à cultura comercial associada à comunicação de massa e *broadcast media*” (CANNIZZARO, 2016, p. 563, tradução nossa<sup>5</sup>). É justamente por esse motivo que nos propomos a analisar o meme *Slender Man*, que nasceu em um fórum on-line e se expandiu de tal forma, através do engajamento de uma audiência participativa, que sua história foi eventualmente adaptada para o cinema.

Devido ao papel central desta audiência participativa na expansão do nosso objeto de pesquisa, optamos por analisar a dinâmica transmídia do meme *Slender Man* no *Tumblr*,

<sup>3</sup> Legendagem não fiel de uma cena do filme *Der Untergang* (em português, *A Queda! As Últimas Horas de Hitler*), de 2004, na qual Hitler, furioso, grita com seus comandantes (CANNIZZARO, 2016).

<sup>4</sup> “[...] when banks and educational establishments turn their attention to internet memes, albeit for marketing purposes, it is safe to assert that this trend now poses a mature cultural phenomenon and invites systematic media scrutiny.”

<sup>5</sup> “[...] have been incorporated into the commercial culture associated with mass communication and broadcast media.”

plataforma conhecida por seu um local privilegiado para se observar o engajamento criativo de fãs (DESOUZA, 2013; HILLMAN; PROCYK; NEUSTAEDTER, 2014; OLIVEIRA, 2018). Desse modo, levando em consideração as especificidades do objeto escolhido e os desafios e oportunidades que ele pode trazer para os estudos sobre participação e transmídia, esta pesquisa será norteadada pela seguinte pergunta: o que caracteriza a dinâmica transmídia do meme *Slender Man* e de que modo essa narrativa se expande pela ação coletiva no *Tumblr*? Para respondê-la, tomamos por base as literaturas de memes e transmídia.

A noção de meme foi introduzida pelo biólogo Richard Dawkins, em 1976, como o equivalente cultural do gene (CHESTERMAN, 2005). De acordo com a definição de Dawkins, memes seriam unidades de transferência cultural que se espalham por meios de imitação ou cópia (CHESTERMAN, 2005; SHIFMAN, 2012). Os termos “imitação” e “cópia”, no entanto, não querem dizer que os memes se propagam através de réplicas idênticas de um texto original, pois, como explica Chesterman (2005, p. 20, tradução nossa<sup>6</sup>): “Com genes, mutações são incomuns; mas com memes isto é esperado: memes raramente são transferidos sem modificação”. Sob este ponto de vista, a propagação de um meme envolve modificações, as quais compõem uma característica importantíssima do objeto empírico escolhido, já que é através das transformações advindas das produções criativas dos usuários que o universo de *Slender Man* se expande.

Considerando as características de *Slender Man* e os interesses desta pesquisa, optamos por não utilizar o conceito de memes como unidades de cultura, como proposto nos primeiros estágios dos estudos em memética. Ao invés disso, utilizaremos o conceito de memes de internet:

Eu recentemente sugeri definir um meme de internet como um grupo de itens digitais que (a) compartilham características comuns de conteúdo, forma e/ou postura; (b) são criados com consciência um do outro; e (c) são circulados, imitados, e transformados via internet por múltiplos usuários. (SHIFMAN, 2014, p. 341, tradução nossa<sup>7</sup>).

A noção de memes de internet se difere das primeiras concepções de memes, principalmente ao defini-los como grupos de itens, ao invés de unidades. Como aponta Shifman (2014, p. 341, tradução nossa<sup>8</sup>), “memes estão agora presentes na esfera pública, não como

<sup>6</sup> “With genes mutation is unusual; but with memes, it is to be expected: memes are seldom transferred without modification.”

<sup>7</sup> “I have recently suggested defining an internet meme as a group of digital items that: (a) share common characteristics of content, form, and/or stance; (b) are created with awareness of each other; and (c) are circulated, imitated, and transformed via the internet by multiple users.”

<sup>8</sup> “[...] memes are now present in the public sphere not as sporadic entities, but as enormous groups of texts and images.”

entidades esporádicas, mas como enormes grupos de textos e imagens”. Assim, o conceito de meme de internet se mostra proveitoso para esta pesquisa, pois compreende todas as manifestações textuais que fazem parte do fenômeno *Slender Man* e auxilia na investigação dos diferentes significados que surgem a partir do engajamento do público e dos processos pelos quais o referido meme se espalha por diversas plataformas. Esse processo remete à noção de dinâmica transmídia.

O foco em transmídia foi escolhido para esta pesquisa, porque os conteúdos sobre *Slender Man* compreendem manifestações textuais diversas e são circulados em diferentes espaços, caracterizando, assim, uma expansão transmidiática. O conceito de narrativa transmídia (JENKINS, 2009a), no entanto, está muito relacionado ao contexto de narrativas produzidas pela indústria do entretenimento (FREEMAN; GAMBARATO, 2019), e, por isso, optamos pela perspectiva das dinâmicas transmídia, que percebe textos transmidiáticos para além destas narrativas comerciais advindas das mídias de massa, compreendendo outras disposições, como o caso da expansão de *Slender Man*.

Partimos do princípio de que a dinâmica transmídia envolve produção coletiva e variada de significados, os quais transformam e adensam os sentidos que emanam da narrativa de referência. Esta parece ser a perspectiva dominante em dinâmica transmídia derivada de memes, tal como é o caso de estudo proposto. Por causa disso, consideramos importante compreendê-la à luz da noção peirceana de semiose.

De acordo com a semiótica peirceana, o signo é uma entidade triádica, formada pela coordenação de objeto, signo (*representâmen*) e interpretante. O objeto, que está relacionado à noção de realidade, determina o signo; este, por sua vez, determina um efeito na mente interpretadora, chamado de interpretante. O interpretante, então, torna-se o signo da tríade seguinte, fazendo com que estes três elementos se articulem em um processo potencialmente infinito de geração de significados, a semiose (SANTAELLA, 1995).

O processo de semiose estabelece uma rede de significados que pode se expandir eternamente, pois a geração do interpretante envolve associações sgnicas que são diferentes para cada mente interpretadora, fazendo emergir diferentes significados (BICALHO, 2018; SANTAELLA, 1995). É a incompletude do interpretante, ou seja, o fato de ele não refletir exatamente o signo precedente, que demanda estas associações sgnicas, as quais, por sua vez, possibilitam a emergência de novos significados e promovem a continuidade infinita da semiose. Argumentamos que este processo se manifesta empiricamente na produção textual por parte dos fãs, que adicionam constantemente mais fios a esta rede de sentidos, articulando-a de maneira transmidiática.

Observamos, assim, uma estreita relação entre semiose, memes de internet e dinâmicas transmídia. Memes de internet são grupos de itens digitais que compartilham algumas características de forma ou conteúdo, são criados com consciência um do outro e são circulados e transformados via internet por diversos usuários (SHIFMAN, 2013, 2014). O fato de estes memes compartilharem algumas características e, ao mesmo tempo, sofrerem transformações em seu processo de expansão expõe os movimentos simultâneos de manutenção de referência narrativa e a variabilidade de significados, sendo esta advinda das associações sígnicas realizadas em consequência da incompletude dos interpretantes. A variabilidade de significados é um interesse central desta pesquisa, uma vez que a dinâmica transmídia de *Slender Man* se dá, primordialmente, devido à participação de usuários que expandem a rede de significados desse meme e o propagam por diferentes plataformas de redes sociais on-line.

Sendo assim, a presente pesquisa tem como objetivo geral compreender como se configura a dinâmica transmídia do meme *Slender Man* e de que modo esta narrativa se expande pela ação coletiva no *Tumblr*. A busca por tal propósito envolve os seguintes objetivos específicos: a) identificar aspectos de *Slender Man* que o caracterizam como um meme e sua relação com dinâmica transmídia; b) analisar os sentidos que emanam da rede de significados formada em torno do meme *Slender Man* no *Tumblr* e seu impacto na dinâmica transmídia investigada; c) caracterizar os modos de engajamento verificados na expansão do meme *Slender Man* a partir das produções criativas de fãs postadas no *Tumblr*; d) descrever a dinâmica transmídia de *Slender Man*, com foco nas especificidades do *Tumblr*.

Esta dissertação foi organizada em sete capítulos, a contar com esta introdução, a qual compõe o Capítulo 1. O Capítulo 2 tem como objetivo apresentar o objeto empírico desta pesquisa e introduzir algumas noções importantes para a nossa investigação. Ele se inicia com uma breve apresentação de *Slender Man*, seguida pela apresentação de algumas discussões sobre narrativas transmídia (FREEMAN; GAMBARATO, 2019; JENKINS, 2009a) em suas relações com as comunidades de fãs (BOOTH, 2019; HILLS, 2012; SANSEVERINO, 2016) e pela introdução da noção de dinâmicas transmídia (ALZAMORA, 2019; ALZAMORA *et al.*, 2019), perspectiva adotada por este estudo. O capítulo segue com uma breve descrição da expansão transmidiática de *Slender Man*, expondo algumas das principais produções que fazem parte deste universo.

O Capítulo 3 é dedicado à revisão e discussão dos estudos de *fandoms* de mídia, com foco nas possibilidades de atualização que nosso objeto de pesquisa, enquanto construção coletiva, traz a esse campo. Na primeira seção do referido capítulo, apresentamos a perspectiva de Jenkins (1992) como representante importante da primeira onda dos estudos de *fandoms* de

mídia e, em seguida, trazemos perspectivas mais recentes deste campo (BURY, 2018; MCCORMICK, 2018; SAMUTINA, 2016), de modo a evidenciar como a evolução dos estudos de *fandom* ao longo dos anos acomoda ou não objetos semelhantes a *Slender Man*. Ainda nessa seção, apresentamos algumas práticas características de comunidades de fãs, as quais serão relevantes para as análises propostas. Já a seção seguinte traz uma revisão dos estudos sobre *fandoms* de mídia localizados especificamente no *Tumblr* (DESOUZA, 2013; KOHNEN, 2018; STEIN, 2018), lócus desta pesquisa.

O Capítulo 4, por sua vez, apresenta o conceito de meme de internet em sua relação com a semiótica peirceana, de modo a projetar e justificar os caminhos teórico-metodológicos traçados por esta pesquisa. Nesse capítulo, apresentamos um breve histórico do conceito de meme, desde a sua primeira menção no livro do biólogo Richard Dawkins, em 1976, passando pelas principais críticas feitas a este conceito, até a definição de memes de internet (SHIFMAN, 2012, 2013, 2014). O capítulo avança para a exposição de algumas perspectivas que associam memes à semiótica (CANNIZZARO, 2016; DEACON, 2004; MARINO, 2015) e, por fim, apresenta as principais noções da semiótica peirceana que serão adotadas por esta pesquisa (ALZAMORA, 2019; ALZAMORA; GAMBARATO 2014; SANTAELLA, 1995, 2004a, 2004b), que considera os memes de internet como signos e a dinâmica transmídia de *Slender Man* como uma manifestação tangível do processo de semiose.

O Capítulo 5 detalha todos os procedimentos metodológicos adotados para a realização desta pesquisa, desde o levantamento bibliográfico, coleta de postagens e configuração do corpus, até as propostas de análise.

O Capítulo 6 traz as análises propostas no capítulo metodológico. Ele se inicia com uma análise preliminar da rede de significados proliferada em torno de *Slender Man*, ao longo do período destacado, com foco nas extensões narrativas<sup>9</sup> citadas em cada uma destas postagens. Esta análise culminou na produção de uma série de nuvens de sentidos, imagens semelhantes às conhecidas nuvens de palavras, que mostram os principais sentidos emanados nesta rede ao longo dos anos. A segunda seção desse capítulo traz a análise dos modos de engajamento envolvidos na dinâmica transmídia de *Slender Man* e utiliza como base o conceito de engajamento proposto por Dahlgren e Hill (2020) em diálogo com a tricotomia dos interpretantes emocional, energético e lógico (SANTAELLA, 1995). A última seção traz uma descrição desta dinâmica transmídia, utilizando como parâmetro os sete princípios da narrativa

---

<sup>9</sup> Utilizaremos a expressão “extensões narrativas” para designar referências às narrativas (produções que fazem parte do universo de *Slender Man* ou outros produtos midiáticos) identificadas pela autora no corpus empírico.

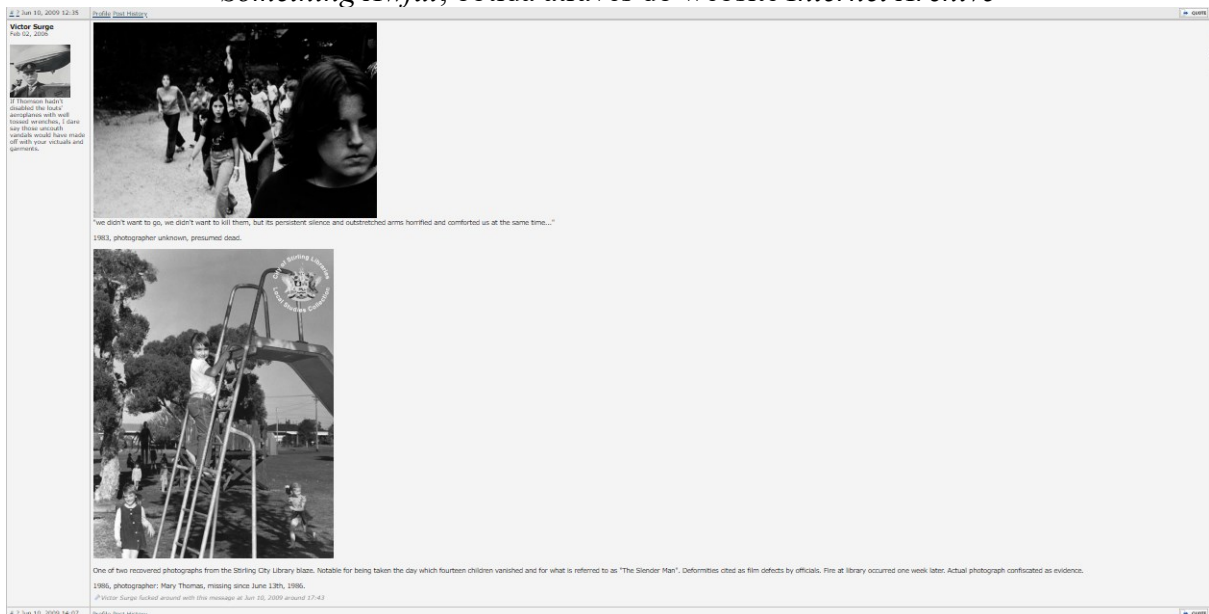
transmídia (JENKINS, 2009b, 2009c). Nesse movimento, olhamos de maneira crítica para a justaposição entre os sete princípios e as postagens analisadas, buscando entender até que ponto as categorias propostas por Jenkins (2009b, 2009c) podem ou não ser adequadas para a compreensão dessa configuração, que ultrapassa o escopo das narrativas produzidas pela indústria do entretenimento.

A dissertação se encerra com o Capítulo 7, no qual trazemos as considerações finais sobre a pesquisa realizada.

## 2 #SLENDERMAN

A lenda do *Slender Man* teve início no fim da década de 2000 e sua origem pode ser rastreada até o website *Something Awful*, uma irreverente comunidade de fóruns on-line voltada para conteúdos humorísticos (CHESS; NEWSOM, 2015). Em 8 de junho de 2009, o usuário *Gerogerigege* criou neste website um fórum<sup>10</sup> com o título *Create Paranormal Images*, que pode ser traduzido para o português como “Criar Imagens Paranormais” ou “Crie Imagens Paranormais”. O fórum propunha um jogo de edição de fotos. O objetivo era selecionar uma imagem aparentemente normal e editá-la de modo a deixá-la com uma aparência sobrenatural. No dia 10 de junho de 2009, Eric Knudsen, sob o nome de usuário *Victor Surge*, publicou duas imagens no fórum: a primeira, em preto e branco, mostrava um grupo de adolescentes em uma área arborizada com expressões consternadas, e a segunda, também em preto e branco, mostrava algumas crianças brincando em um parque. Em ambas as imagens, apresentadas na Figura 1, é possível ver, ao fundo, uma figura alongada e sinistra. Essa foi considerada a primeira aparição do *Slender Man*.

**Figura 1** – Captura de tela da postagem inicial de *Victor Surge* no fórum do website *Something Awful*, obtida através do website *Internet Archive*



Fonte: Victor Surge (2009).

As legendas que acompanhavam as fotografias postadas por Knudsen sugeriam o envolvimento da criatura na morte do fotógrafo que capturou a primeira imagem e no

<sup>10</sup> Disponível em: <https://forums.somethingawful.com/showthread.php?threadid=3150591&userid=0>. Acesso em: 19 fev. 2020.

desaparecimento das crianças presentes na segunda imagem, adicionando uma camada de mistério à narrativa incipiente do personagem. Nos dias que sucederam a sua primeira postagem, Knudsen fez novas contribuições ao fórum, com mais imagens editadas de *Slender Man*, acompanhadas de descrições misteriosas. Em pouco tempo, *Slender Man* ganhou notoriedade, sendo adaptado para diversos formatos e propagado em diferentes meios de comunicação, em um processo de expansão transmidiática.

## 2.1 *Slender Man*, um personagem transmidiático

### 2.1.1 O que é transmídia

O termo “transmídia” foi cunhado por Marsha Kinder, em 1991, para indicar a expansão multimodal de conteúdos midiáticos em diferentes plataformas (FREEMAN; GAMBARATO, 2019), porém tem como seu maior expoente o pesquisador norte-americano Henry Jenkins, que nos trouxe a noção de narrativa transmídia. Em *Cultura da Convergência*, seu célebre livro, o autor mencionado define uma narrativa transmídia da seguinte forma:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. (JENKINS, 2009a, p. 138).

Jenkins menciona a franquia *Matrix* como exemplo de narrativa transmídia. Criada pelas irmãs Wachowski, a franquia conta a história de um futuro distópico, no qual os seres humanos foram subjugados por máquinas e a maior parte das pessoas vive em uma realidade ilusória, enquanto seus corpos são utilizados como fonte de energia por seus algozes. Nesse universo, existem humanos que, conscientes do que está acontecendo, criam um grupo de resistência contra seus tiranos (JENKINS, 2009a). O primeiro filme da franquia foi lançado em 1999 e sucedido por outros dois, *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolution*, ambos lançados em 2003. A franquia, no entanto, não se limita ao cinema: a história de *Matrix* também inclui uma série de curtas-metragens de animação, chamada *Animatrix*, dois jogos e uma série de quadrinhos (JENKINS, 2009a). Todo este aparato, de acordo com o autor, cria uma história

mais complexa, com maior demanda de investimento da audiência, que, por sua vez, tem uma experiência mais envolvente e instigante.

A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia. Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. (JENKINS, 2009a, p. 138).

Os dois excertos, anteriormente citados, evidenciam um aspecto característico das narrativas transmídia descritas por Jenkins: estas histórias são fruto das indústrias de mídia e há fortes motivações econômicas por trás delas. Freeman e Gambarato (2019) apontam que, na indústria, as relações entre as narrativas transmídia e o comércio do entretenimento foram reforçadas. De acordo com os autores, transmidialidade “[...] é caracteristicamente entendida como uma prática comercial, permitindo assim vários fluxos de receita e vários locais de engajamento” (FREEMAN; GAMBARATO, 2019, p. 1, tradução nossa<sup>11</sup>). No entanto, embora o termo transmídia seja associado às práticas dos grandes conglomerados de mídia, exemplos práticos que atendem a todas as características descritas por Jenkins são bem raros. Além disso, os autores apontam que o conceito de transmidialidade se tornou mais relevante pela multiplicação de tecnologias digitais, em um cenário no qual os conteúdos das mídias tradicionais são integrados e distribuídos em plataformas on-line. Assim, a noção de transmidialidade vai muito além das práticas industriais-comerciais de narrativa transmídia descritas por Jenkins (FREEMAN; GAMBARATO, 2019).

A noção de transmidialidade se mostra apropriada para a investigação do fenômeno *Slender Man*, devido aos conteúdos que se expandem por diversas plataformas, em diversos formatos, e que compõem uma narrativa complexa e interessante, que demanda e convida maior investimento da audiência para ser compreendida. No entanto, tal como Freeman e Gambarato (2019) apontam sobre outros produtos midiáticos, *Slender Man* não atende completamente aos requisitos de narrativa transmídia descritos por Jenkins (2009a). A narrativa do personagem se difere de outras apontadas como transmídia, como por exemplo *Matrix*, por não ter sido iniciada em mídias tradicionais, como filme e televisão, e por não ter nascido como um projeto da indústria do entretenimento, dependendo, essencialmente, das ações da audiência para se propagar em uma construção coletiva. Assim, embora a noção de transmídia tenha sido percebida como um possível direcionador de olhar para *Slender Man*, foi necessário explorar

---

<sup>11</sup> “[...] is characteristically understood as a commercial practice, enabling as it does for multiple revenue streams and numerous sites of engagement.”

textos mais recentes sobre transmídia, que trazem o enfoque sobre dois aspectos fundamentais para esta noção: os fãs e as mídias, para selecionar a perspectiva mais adequada ao objeto desta pesquisa.

Jenkins (2009a) menciona a existência dos fãs sob um olhar mercadológico, de dependência do interesse das audiências para o sucesso das franquias. Estudos posteriores (HILLS, 2012; SANSEVERINO, 2016) abordam as narrativas transmídia sob o enfoque dos fãs dos produtos midiáticos advindos da indústria do entretenimento, esmiuçando diferentes relações estabelecidas entre estes dois pontos. O olhar para os fãs é proveitoso para esta pesquisa, pois, como será abordado posteriormente nesta dissertação, a propagação de *Slender Man* por diferentes plataformas vincula-se muito às atividades de comunidades de fãs.

Sanseverino (2016) discute como a participação dos fãs de *Harry Potter* foi importante para o desenvolvimento da saga em diferentes plataformas. De acordo com a autora, *Harry Potter* pode ser classificada, segundo a definição de Jenkins (2009a), como uma narrativa transmídia, por permitir diversos pontos de acesso da audiência à história, com cada meio trazendo contribuições novas à narrativa. No entanto, de acordo com a definição de Long<sup>12</sup> (2007 *apud* SANSEVERINO, 2016), *Harry Potter* pode ser classificada como uma narrativa transmídia fraca, por ter como elemento principal a série de sete livros (escrita por J. K. Rowling), cuja popularidade fomentou o desenvolvimento das suas extensões transmidiáticas. Nas palavras da autora, “a narrativa de Rowling foi ampliada e se tornou transmídia a partir da identificação dos fãs com o universo criado e da possibilidade de retorno financeiro” (SANSEVERINO, 2016, p. 62). Os fãs da série são o ponto central do artigo que, através de busca documental e bibliográfica, procura demarcar de que modo a participação ativa dos fãs é importante para o desenvolvimento da saga. O referido trabalho aponta que “[...] A produção amadora não pode ser dissociada das obras corporativas e é parte essencial da compreensão sobre o alcance que uma história pode ter ao se deslocar por diversos meios” (SANSEVERINO, 2016, p. 69). A estudiosa em questão investiga a saga *Harry Potter* através dos 7 princípios da narrativa transmídia, descritos por Jenkins (2009b, 2009c), e, ao final de seu artigo, estabelece os fãs como essenciais para a expansão transmídia da narrativa, uma vez que *Harry Potter* não foi inicialmente projetado como uma narrativa transmídia; foi o interesse dos fãs que possibilitou, em conjunto com os esforços da marca, suas extensões transmidiáticas.

Já Hills (2012) utiliza o caso de *Torchwood* para discorrer sobre como extensões transmidiáticas podem ser usadas como modo de suprimir críticas negativas do público. A

---

<sup>12</sup> LONG, Geoffrey A. **Transmedia storytelling: business, aesthetics and production at the Jim Henson Company.** 2007. 185 f. Dissertação (Mestrado em Ciência dos Estudos Comparados de Mídia). MIT, Massachusetts, 2007.

narrativa de *Torchwood* foi iniciada com um seriado televisivo lançado em 2006, derivado da célebre história de ficção científica, *Doctor Who*. O seriado conta a história de um instituto chamado *Torchwood*, criado pela Rainha Victória para neutralizar ameaças alienígenas nos casos de ausência do Doutor, personagem principal de *Doctor Who*. *Torchwood* começou como um seriado televisivo, mas foi expandido também para outros formatos, como audiolivros, videogames e rádio-dramas. Hills (2012) investiga, dentre outras questões, como estas extensões transmidiáticas são utilizadas como forma de *retcon* (prática na qual novas informações são inseridas em um universo narrativo, podendo modificar interpretações previamente estabelecidas sobre a história) e destaca que, no caso de *Torchwood*, a prática de “*retconning*” é utilizada para reparar erros e pontas soltas do seriado televisivo. O autor aponta ainda que, embora possa ser interpretada como um modo de responder às ansiedades dos fãs e proteger a marca, tais *retcons* também podem ser uma forma de gerenciamento das leituras dos fãs e uma tentativa de encerrar debates e conversas, tão importantes para estas audiências (HILLS, 2012).

Embora tragam os fãs para o centro das questões sobre narrativas transmídia, os casos estudados por Sanseverino (2016) e Hills (2012) se diferenciam do objeto de estudo desta pesquisa por apresentarem narrativas que são distribuídas por grandes corporações da área do entretenimento, como *Warner Bros.* e *BBC Worldwide*. Além disso, tais pesquisas se voltam para estes fenômenos com um olhar bifurcado, que separa o *fandom* da franquia, onde “*fandom* não está integrado nos textos transmídia, que permanecem no escopo dos criadores profissionais” (BOOTH, 2019, p. 280, tradução nossa<sup>13</sup>).

Essa visão não é adequada para o objeto desta pesquisa, uma vez que *Slender Man*, ao menos inicialmente, não faz parte de uma estratégia comercial de grandes corporações de entretenimento e sua construção depende primordialmente da participação de usuários em rede. Sendo assim, buscamos observar este objeto a partir de uma perspectiva adjacente: ao invés de centrar a pesquisa na definição de Jenkins de *Transmedia Storytelling*, que é mais voltada para práticas industriais e comerciais destas narrativas, trabalharemos, principalmente, com o conceito de dinâmica transmídia, “caracterizada pelo cruzamento de diferentes ambientes midiáticos e pelo envolvimento da participação da audiência na expansão do universo narrativo” (ALZAMORA, 2019, p. 438, tradução nossa<sup>14</sup>). A perspectiva mencionada enfatiza

---

<sup>13</sup> “[...] fandom is not integrated into transmedia texts, which remain the purview of professional creators.”

<sup>14</sup> “[...] characterized by crossing different mediatic environments and the involvement of audience participation in the expansion of the narrative universe.”

a noção foucaultiana de dispositivo<sup>15</sup>, em diálogo com uma concepção de mídia de inspiração germânica, entendida como massa de elementos dispersos, sem configuração fixa, que adquire forma empírica quando uma força é exercida sobre ela (ALZAMORA; D'ANDRÉA; ZILLER, 2018; ALZAMORA *et al.*, 2019). Em consonância com essa visão, adotamos a perspectiva de dinâmica transmídia que “não se restringe às narrativas multiplataformas delineadas por indústrias de mídia, pois abarca também configurações midiáticas alternativas e circunstanciais” (ALZAMORA *et al.*, 2019, p. 119).

Nota-se que é impossível rastrear a expansão transmidiática de *Slender Man* em sua totalidade, devido às imensuráveis produções criativas que a atravessam e, assim, constituem seu universo narrativo em constante ampliação. Entretanto, aspectos preponderantes nesse processo serão explicados a seguir.

### 2.1.2 A expansão transmidiática de *Slender Man*

O primeiro item de destaque na expansão de *Slender Man* é a websérie *Marble Hornets*. A websérie foi postada na plataforma *Youtube*, em um canal também chamado *Marble Hornets*. Os vídeos que constroem a maior parte da narrativa foram postados entre junho de 2009 e junho de 2014 e trazem a história de Jay, um jovem que recupera filmagens de um projeto de filme chamado *Marble Hornets*, abandonado por seu amigo Alex. Jay passa a examinar as filmagens em busca de respostas sobre o que ocorreu durante a produção do filme e percebe a presença frequente de uma entidade maligna, muito semelhante ao *Slender Man*, durante as gravações: um homem extremamente alto, magro, sem rosto, que usa um terno e é chamado de “O Operador”. O canal, criado no dia 19 de junho de 2009, contava, em 06 de fevereiro de 2021, com 560 mil inscritos, enquanto seu vídeo mais popular, chamado “*Entry #1*”<sup>16</sup>, possuía, na mesma data, 7,3 milhões de visualizações.

Um exemplo da forma como *Slender Man* está em constante expansão transmidiática pode ser observado através desta websérie. Até outubro de 2019, o canal *Marble Hornets* registrava 92 vídeos, tendo o último sido postado em 2014. No entanto, o canal postou um novo vídeo, chamado “*Marble Hornets Issue 2: Eyes Open (temporary upload*”<sup>17</sup>), no dia 15 de março de 2020. O vídeo, que contava com 53.296 visualizações no dia 20 de abril de 2020 e 147.084 visualizações em 06 de fevereiro de 2021, traz imagens do que aparenta ser uma

<sup>15</sup> Para elucidacões sobre o denso conceito foucaultiano de dispositivo, veja Agamben (2009) e Bussolini (2010).

<sup>16</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Bn59FJ4HrmU>. Acesso em: 04 abr. 2020.

<sup>17</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=iti\\_CmuEvMo](https://www.youtube.com/watch?v=iti_CmuEvMo). Acesso em: 05 fev. 2021.

história em quadrinhos. Após uma investigação, foi possível esclarecer do que se tratava esta nova adição: Troy Wagner, criador de *Marble Hornets* e intérprete do personagem Jay, está escrevendo uma sequência para a websérie, em formato de quadrinhos, que está sendo publicada pela sua empresa, *Grampo Graphics* (TCAF, 2020).

*Slender Man* também foi adaptado para videogame. Em 2012 foi lançado o game *Slender: The Eight Pages*, desenvolvido pela *Parsec Productions*. Este jogo foi o primeiro da *Slender Series*, série de games mais popular sobre *Slender Man*, que conta também com o jogo *Slender: The Arrival*, desenvolvido pela *Blue Isle Studios* e pela *Parsec Productions*, lançado em 2013 (IMDB, 2013). Os games, que são jogados em perspectiva de primeira pessoa, alcançaram uma popularidade estrondosa: o primeiro jogo da série teve mais de 2 milhões de *downloads* em seu primeiro mês de disponibilidade (LOUGHREY, 2018). Um fato interessante a respeito dos jogos de *Slender Man* é que eles também se popularizaram no *Youtube*. Desde seus lançamentos, inúmeras pessoas já postaram na plataforma vídeos delas mesmas jogando esses jogos. Assim como a websérie *Marble Hornets*, os jogos de *Slender Man* também colocam em evidência a dinâmica transmídia envolvida na expansão do personagem.

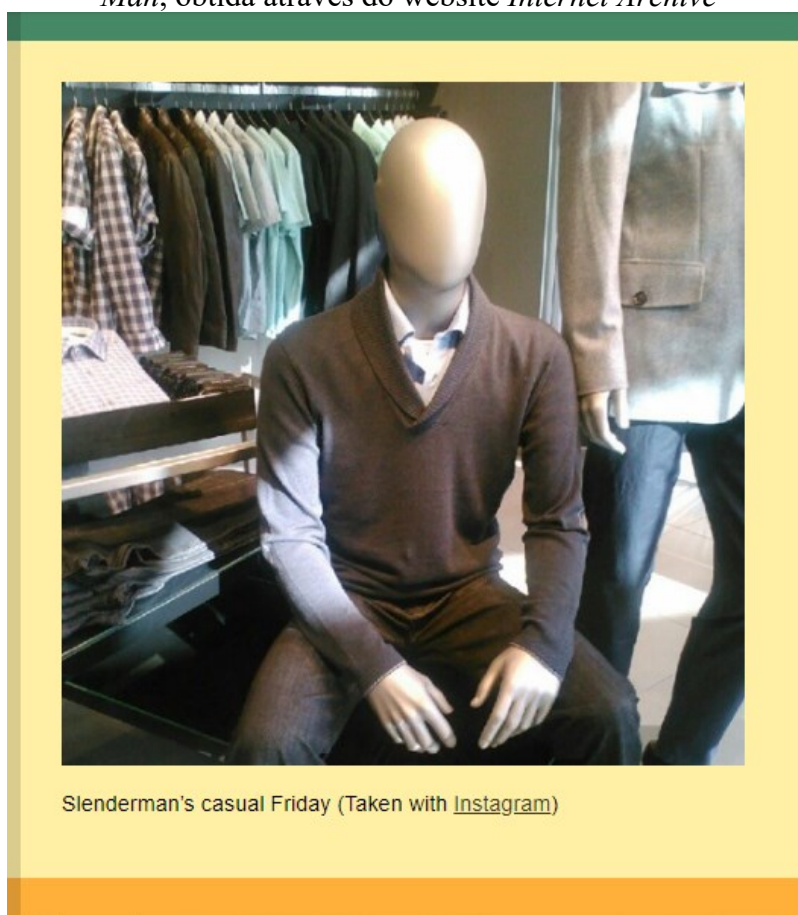
Ao longo de seu processo de expansão, a narrativa de *Slender Man* ultrapassou também os limites do gênero de horror e conquistou novos personagens. Esta transcendência de limites é vista no caso da família *Slender*, um conjunto de personagens que foram adicionados ao universo narrativo do *Slender Man*. Dentre eles, serão destacados dois, cujas origens são mais facilmente rastreáveis: *Splendorman* e *Trender Man*.

O *Splendorman* surgiu a partir de um vídeo postado no *Youtube*, no dia 01 de novembro de 2010, pelo canal Neil Cicierega. O vídeo, em uma paródia da websérie *Marble Hornets*, mostra duas garotas conversando enquanto estão sentadas na grama, próximas a uma área florestada. Em determinado momento do vídeo, é possível ver uma criatura se aproximando por trás das garotas. Quando elas percebem que há algo atrás delas e se viram para olhar, ambas abrem um sorriso e começa ao fundo uma música animada. Somos, então, apresentados ao *Splendorman*, uma versão bondosa do personagem, que possui um largo sorriso no rosto e veste um terno preto decorado com bolinhas coloridas.

Já o *Trender Man* tem uma origem diferente. O personagem emergiu a partir de uma postagem realizada em 31 de julho de 2012, pelo blog *Conjured Charisma* no *Tumblr*. A postagem é composta pela foto de um manequim em uma loja de roupas vestido em um traje elegante, com a legenda: “Sexta-feira casual do *Slenderman*”, conforme mostra a Figura 2. A imagem rapidamente se popularizou, originando uma série de memes de internet de tom humorístico, no estilo *image macro*, que são imagens sobrepostas por textos (SHIFMAN,

2014). Tanto o *Splendorman* quanto o *Trender Man*, no entanto, não permaneceram à margem do universo de *Slender Man*, na posição de paródias, separadas de um texto oficial. Como Chess e Newsom (2015, p. 109, tradução nossa<sup>18</sup>) apontam: “É significativo que ambos, *Trender Man* e *Splendorman*, mesmo começando como paródias, entraram no meio das *fan fictions* e foram apresentados como personagens em muitas das histórias no *FanFiction.net*.”

**Figura 2** – Captura de tela da postagem do blog *Conjured Charisma*, que originou o *Trender Man*, obtida através do website *Internet Archive*



Fonte: Conjured Charisma (2012).

Esses personagens foram adotados como partes integrantes do universo narrativo de *Slender Man*, sendo incluídos em *fan fictions*<sup>19</sup>, como Chess e Newsom (2015) mencionaram, bem como em outras produções criativas, como é o caso da *fan art* reproduzida na Figura 3. Tais personagens passaram a ser considerados membros da família do *Slender Man* (ASIMOS, 2019). O *Splendorman* é descrito como o irmão bondoso de *Slender Man*, já *Trender Man* é o

<sup>18</sup> “It is significant that both *Trender Man* and *Splendorman*, while they began as parodies, have entered the milieu of fan fiction and have been featured as characters in several of the stories on *FanFiction.net*.”

<sup>19</sup> *Fan fictions* e *fan arts* são descritas, respectivamente, como histórias e obras de artes produzidas por fãs. (AMARAL; SOUZA; MONTEIRO, 2015). Estes e alguns outros tipos de produções criativas de fãs serão muito mencionados nesta dissertação e serão melhor explicados no Capítulo 3.

irmão atrevido e elegante do personagem (ASIMOS, 2019), estes traços de personalidade são reproduzidos de maneira verossímil pelas produções criativas dos fãs de *Slender Man* e podem ser percebidos através da forma como os personagens foram desenhados na *fan art* apresentada na Figura 3.

**Figura 3** – *Fan art* que mostra os irmãos *Splendorman*, *Slender Man* e *Trender Man*



Fonte: Poltergeistsoup (2018).

Embora todos os exemplos mencionados sobre a expansão de *Slender Man* tenham sido de produções postadas em plataformas on-line, o personagem também ganhou notoriedade fora da internet. Isto ocorreu após um incidente envolvendo três garotas pré-adolescentes no Condado de Waukesha, no estado estadunidense de Wisconsin. No dia 31 de maio de 2014, as jovens Morgan Geysler e Anissa Weier, de 12 anos, convidaram a amiga da escola, Payton Leutner, que tinha a mesma idade, para uma festa do pijama em comemoração ao aniversário de Geysler (ROBINSON, 2019). No dia seguinte, as meninas foram sozinhas a um parque e, chegando lá, Geysler propôs uma caminhada e um jogo de esconde-esconde em uma área florestada próxima ao local. Em uma entrevista, Leutner revelou que, ao chegar na floresta: “Anissa me disse para deitar no chão e me cobrir com galhos e folhas, mas na verdade era só um truque” (LEUTNER, 2019, tradução nossa). Geysler então pegou uma faca de cozinha, de 13 cm, que havia levado de casa, e esfaqueou Payton Leutner 19 vezes, nos braços, nas pernas e no torso. Após o ocorrido, Weier e Geysler foram embora, deixando Leutner ferida em meio às árvores.

Apesar dos ferimentos, principalmente duas facadas no torso, que atingiram órgãos importantes (ROBINSON, 2019), Leutner conseguiu se arrastar para fora da floresta e foi encontrada por um ciclista que ligou para o número do serviço de emergência. A garota foi socorrida e conseguiu sobreviver. Weier e Geysler foram encontradas sentadas ao lado de uma rodovia, após andarem por várias horas. Durante as entrevistas, os policiais descobriram que as garotas estavam andando em direção ao Parque Nacional Nicolet para morarem com o *Slender Man* em sua mansão. A motivação do crime foi o desejo das garotas de se tornarem “proxies” do *Slender Man*, ou seja, servas que agem em favor do monstro e em troca recebem dele proteção e poderes especiais. As garotas acreditavam que para se tornarem proxies elas deveriam provar o seu valor e cometer um assassinato e, caso não conseguissem, colocariam em risco as suas vidas e as vidas de suas famílias (FITZ-GERALD, 2017).

Este incidente em Waukesha teve intensa repercussão midiática, sendo noticiado em diversos veículos jornalísticos (CHESS; NEWSOM, 2015). Em 2016 foi lançado *Beware the Slenderman* (em português, *Cuidado com o Slenderman*), documentário produzido pela HBO Documentary Films e pela Vermilion Films, com direção de Irene Taylor Brodsky. O filme, que foi exibido em diversos festivais de cinema, como *South by Southwest Film Festival*, *Hot Docs International Documentary Festival* e *New Zealand International Film Festival*, teve sua estreia na televisão em 2017 e conta a história do crime ocorrido em Waukesha, no ano de 2014 (IMDB, 2016). Essa, porém, não foi a única vez que *Slender Man* foi para o cinema. No dia 10 de agosto de 2018, foi lançado, nos Estados Unidos, o filme *Slender Man* (em português, *Slender Man: Pesadelo Sem Rosto*), uma adaptação de parte do mito sobre o personagem, produzida pelas empresas *Mythology Entertainment*, *Madhouse Entertainment* e *It Is No Dream Entertainment* (IMDB, 2018).

*Slender Man* também se emaranha a outras narrativas, em relações intertextuais marcadas por mútua influência. Um exemplo é a websérie *Marble Hornets*, cujo estilo *found footage*<sup>20</sup> remete a outras produções audiovisuais do mesmo gênero, como os filmes *A Bruxa de Blair* (1999) e *Cloverfield - Monstro* (2008) (CHESS; NEWSOM, 2015). Existem também narrativas aparentemente inspiradas em *Slender Man*, como é o caso dos seriados televisivos *Doctor Who* e *Sobrenatural*, que apresentaram monstros muito semelhantes ao objeto de estudo deste trabalho (CHESS; NEWSOM, 2015).

---

<sup>20</sup> *Found footage*, segundo Luna (2015, p. 28), “[...] é um regime estético que tem como premissa básica a realização de filmes com imagens pré-existentes”. O termo, traduzido em português como “gravações encontradas” ou “imagens encontradas”, é usado popularmente para referir-se a produções que simulam documentários ou registros amadores. Em muitos casos, os sujeitos que registraram estas imagens são tidos como mortos ou desaparecidos (ACKER, 2015).

Em 2014, no décimo quinto episódio da nona temporada de *Sobrenatural*, Sam e Dean Winchester, caçadores de criaturas sobrenaturais, investigam um caso em Springdale, Washington, onde uma figura sombria apareceu ao fundo de uma *selfie* tirada por uma jovem instantes antes de ser assassinada. Na cidade, Sam e Dean encontram os investigadores de casos paranormais, *Ghostfacers*, que atribuem a morte da garota ao chamado “*Thinman*”, um personagem de lenda urbana que tem a aparência de um homem sem rosto. Ao longo do episódio, os irmãos Winchester descobrem que o mito do *Thinman* foi criado por um dos *Ghostfacers*, que fabricou o primeiro relato do monstro. Os assassinatos, na realidade, são obra de um ser humano real, que se veste como o personagem antes de atacar suas vítimas. O *Thinman* é uma clara inserção de *Slender Man* na história, demonstrada tanto pelo seu nome e aparência quanto pelo seu surgimento e status de lenda urbana. Além deste monstro, a presença dos *Ghostfacers* no episódio parece fazer referência às webséries do gênero *found footage* do universo de *Slender Man*, uma vez que esses investigadores paranormais filmam suas empreitadas para montar episódios em estilo documental.

Já *Doctor Who* apresenta, na sexta temporada da série moderna, “O Silêncio”, uma ordem religiosa formada por alienígenas de forma humanoide que influenciam o curso da história humana. Assim como o *Thinman*, esses alienígenas também se assemelham fisicamente ao *Slender Man*. Eles trajam ternos, são altos, magros, possuem braços e pernas longos e finos e um crânio avantajado, sem boca e com cavidades oculares profundas. Esses alienígenas conseguem passar despercebidos pela humanidade, pois têm uma habilidade psíquica que permite que eles sejam esquecidos por uma pessoa no instante em que saem de seu campo de visão. Como Chess e Newsom (2015) apontam, as habilidades psíquicas desses alienígenas também se assemelham a parte do mito sobre O Operador, em *Marble Hornets*.

Apesar das semelhanças percebidas pelos espectadores, o *Slender Man* não é citado pela *BBC* como uma das referências para a criação de O Silêncio. Outros elementos da cultura, no entanto, foram recuperados para a construção destes personagens. Segundo o site da emissora, O Silêncio é “Uma mistura macabra da figura de O Grito, de Munch, e de criaturas da mitologia urbana conhecidas como 'homens de preto'.” (BBC, s.d., tradução nossa<sup>21</sup>). Essas relações evidenciam como *Slender Man* e diversos produtos midiáticos, aparentemente distantes, emaranham-se uns nos outros, demonstrando que não são isolados da cultura que os cerca.

Como é possível perceber através dos exemplos recuperados, o objeto empírico selecionado para esta investigação apresenta como grande diferencial o fato de ser uma criação

---

<sup>21</sup> “A ghoulish mixture of the figure in Munch's *The Scream* and creatures from urban mythology known as 'men in black'.”

coletiva, originada no ambiente digital, e que está em constante expansão. Esta expansão ocorre devido à participação de inúmeras pessoas, que produzem teorias, relatos, *fan arts*, *fan fictions*, dentre outros conteúdos, construindo o folclore sobre o personagem e expandindo o seu universo. Ao contrário de objetos que advêm da indústria do entretenimento e possuem textos canônicos bem estabelecidos, estes conteúdos ajudam a compor o universo de *Slender Man* de maneira menos hierárquica, afinal, não há aqui a clássica distinção entre “conteúdo oficial” e “conteúdo apropriado pelo público”, uma vez que é o próprio público que cria, amplia e recria a sua história.

Devido a esta característica de *Slender Man*, que o coloca como fenômeno importante a ser estudado por esta pesquisa, é preciso discutir as audiências que participam ativamente da construção e expansão do universo do personagem. Dentre as referidas audiências estão os fãs.

### 3 O *SLENDER FANDOM*

#### 3.1 *Slender Man* e os estudos de *fandoms* de mídia

O termo *fã* é usado de maneira livre para descrever uma pessoa que possui uma afeição intensa por algo em particular, independente se compartilha isso com outra pessoa ou não (JENKINS, 2018). O termo é uma abreviação de “*fanaticus*”, palavra que inicialmente significava devoto ou servo de um templo e que, com o tempo, ganhou conotações negativas de entusiasmo excessivo e insanidade. Ele foi usado pela primeira vez para designar seguidores de times profissionais de esportes, no fim do século XIX, mas, eventualmente, passou a ser usado para descrever uma gama mais ampla de devotos de esportes e entretenimento comercial (JENKINS, 1992).

Já a origem do termo *fandom* não é consenso entre os estudiosos da área: há aqueles que dizem que é uma abreviação de *fanatic domain* (BLACK, 2012), que em português seria domínio fanático, e outros que explicam o termo como uma junção entre *fan* e *kingdom* (em português, *fã* e reino, respectivamente), resultando em algo semelhante a “reino dos fãs” (DESOUZA, 2013). Adotamos a definição de *fandom* trazida por Jenkins (2018):

[...] aqueles que afirmam uma identidade comum e uma cultura compartilhada com outros fãs. Representações jornalísticas frequentemente definem esses fãs em relação a textos singulares (por exemplo, “*Trekkies*”, ou o preferido “*Trekkers*” no caso de Jornada nas Estrelas), mas, na verdade, um *fandom* é melhor entendido como uma subcultura mais expansiva, cujos membros engajam com uma ampla variedade de diferentes objetos midiáticos, mas que compartilham tradições e práticas construídas ao longo de muitos anos. (JENKINS, 2018, p. 16, tradução nossa<sup>22</sup>).

Tal definição de *fandom*, como uma comunidade formada por pessoas que possuem uma afeição comum e que compartilham práticas e tradições construídas ao longo do tempo, embora possa ser aplicada a diferentes tipos de comunidades de fãs, como de esportes, por exemplo, é utilizada em grande parte dos estudos da área para se referir a uma cultura de fãs específica: “[...] um grupo amorfo, mas ainda assim identificável, de entusiastas de filme e televisão, que se intitula ‘*fandom* de mídia’.” (JENKINS, 1992, p. 1, tradução nossa<sup>23</sup>).

<sup>22</sup> “[...] those who claim a common identity and a shared culture with other fans. News representations often define these fans in relation to singular texts (for example, “*Trekkies*,” or the preferred “*Trekkers*” in the case of Star Trek), but, in fact, a fandom is better understood as a more expansive subculture, whose members engage with a broad array of different media objects but who share traditions and practices built up over many years.”

<sup>23</sup> “[...] an amorphous but still identifiable grouping of enthusiasts of film and television which calls itself ‘media fandom’.”

A delimitação do que é ou não considerado *fandom* de mídia levanta inquietações quando é justaposta a um fenômeno como *Slender Man*. Jenkins (1992) se refere a entusiastas de filmes e séries de televisão, como *Star Trek*, *Beauty and the Beast* e *Doctor Who*, mas, neste caso, há uma clara distinção entre o texto original (advindo da indústria) e os textos dos fãs. No caso de *Slender Man*, existe uma comunidade que constrói tradições e compartilha práticas em torno do personagem, mas este não surgiu em um estúdio do ramo do entretenimento. Ao mesmo tempo, *Slender Man* não se encontra isolado da indústria, trazendo referências de outros produtos midiáticos em sua construção e tendo, inclusive, sido adaptado para o cinema. Neste cenário, uma revisão sobre estudos de *fandoms*, justaposta às características do objeto empírico desta pesquisa, mostra-se proveitosa para avaliar em que medida os conhecimentos levantados por estes estudos conseguem auxiliar na compreensão deste fenômeno.

Em 1992, Henry Jenkins publicou um livro intitulado *Textual Poachers: Television Fans e Participatory Culture* (em português, *Invasores do Texto: Fãs e Cultura Participativa*), fundamental para o desenvolvimento dos estudos de *fandoms*. Nele, Jenkins, que se autointitula um *aca-fã*<sup>24</sup>, traz um diálogo próximo com fãs de diferentes produtos midiáticos para mostrar um vislumbre das complexas relações e práticas desenvolvidas por eles, ao mesmo tempo em que oferece um contraponto às representações midiáticas estereotipadas dessas comunidades.

A questão dos estereótipos dos fãs é central à discussão de Jenkins (1992) e alicerça seu argumento de que fãs podem ser considerados como “invasores do texto”, conceito que o autor busca em De Certeau<sup>25</sup> (1984 *apud* JENKINS, 1992). Jenkins (1992) expõe, de maneira detalhada, diferentes representações midiáticas, as quais imprimem conotações negativas sobre as comunidades de fãs no imaginário coletivo. O autor menciona um esquete<sup>26</sup> do *Saturday Night Live*, um artigo da revista *Newsweek*, de 22 de dezembro de 1986, e uma série de filmes e reportagens que associam os fãs de mídia a características consideradas como negativas (JENKINS, 1992). Estas características dizem respeito a diferentes aspectos do fã, desde sua forma de interagir com outros seres humanos até seu corpo e sua sanidade mental; os exemplos citados por Jenkins (1992) trazem os fãs como desajustados sociais, obesos, malucos e, em alguns casos, perigosos. Os estereótipos apontados pelo autor apresentam, também, um viés de gênero, com os fãs homens sendo descritos como feminilizados ou dessexualizados, enquanto as fãs mulheres são hiperssexualizadas (JENKINS, 1992). Jenkins (1992) salienta a importância

<sup>24</sup> O termo “aca-fã” é usado para descrever um acadêmico que também se considera como um fã.

<sup>25</sup> DE CERTEAU, Michel. **The Practice of Everyday Life**. Berkeley: University of California Press, 1984.

<sup>26</sup> Neste esquete, William Shatner, intérprete do Capitão James T. Kirk no seriado televisivo *Star Trek*, fica irritado com as perguntas dos *Trekkies* em uma convenção, perde a paciência com os fãs e acaba por ofendê-los de diferentes maneiras, inclusive mandando-os “arranjarem uma vida” (JENKINS, 1992).

do gênero na construção da imagem negativa dos fãs de mídia, uma vez que, segundo o autor, certos produtos midiáticos são frequentemente associados a audiências femininas<sup>27</sup>, e *fandoms* percebidos como predominantemente masculinos, como os de alguns esportes, são abordados midiaticamente sob uma luz muito mais favorável (JENKINS, 1992).

O sexismo envolvido nos estereótipos sobre fãs de mídia relaciona-se à discussão sobre quais gostos são valorizados socialmente, uma vez que os produtos midiáticos de interesse destas comunidades são considerados como formas degradadas de ficção (JENKINS, 1992). Segundo Pierre Bourdieu<sup>28</sup> (1979 *apud* JENKINS, 1992), gostos não são ocorrências naturais, pelo contrário, são frutos de experiências racionalizadas com diferentes instituições, que categorizam quais gostos e condutas são adequados e, portanto, dignos de recompensas, e quais são inadequados e dignos de punição. Jenkins (1992, p. 16, tradução nossa<sup>29</sup>) aponta que “Distinções de gosto determinam não só as formas desejáveis e indesejáveis de cultura, mas também os modos desejáveis e indesejáveis de se relacionar com objetos culturais, estratégias de interpretação e estilos de consumo desejáveis e indesejáveis.”

Assim, Jenkins (1992) argumenta que os estereótipos negativos propagados sobre os fãs são um modo de punição, não só pelo gosto indesejável por formas de cultura consideradas como de menor valor, como certos filmes e seriados televisivos, mas também pelas suas práticas interpretativas, que nem sempre vão ao encontro daquelas pretendidas pelos produtores dos textos midiáticos:

Da perspectiva do gosto dominante, os fãs parecem assustadoramente fora de controle, indisciplinados e impenitentes, leitores desonestos. Rejeitando a distância estética que Bourdieu sugere ser a base da estética burguesa, fãs entusiasticamente abraçam os textos favoritos e tentam integrar representações midiáticas em sua própria experiência social. Sem se impressionar com autoridade e perícia institucionais, os fãs afirmam seu próprio direito de formar interpretações, oferecer avaliações e construir cânones culturais. Sem se intimidar com as concepções tradicionais de propriedade literária e intelectual, os fãs invadem a cultura de massa, reivindicando seus materiais para uso próprio, retrabalhando-os como base para suas próprias criações culturais e interações sociais. Os fãs aparentemente confundem as fronteiras entre fato e ficção, falando de personagens como se eles tivessem uma existência separada de suas manifestações textuais, entrando no reino da ficção como se fosse um lugar tangível que eles pudessem habitar e explorar. A cultura do fã representa um desafio aberto à “naturalidade” e desejabilidade das hierarquias culturais dominantes, uma recusa da

<sup>27</sup> A menção de Jenkins (1992) a *fandoms* considerados como predominantemente femininos ou masculinos expõe uma concepção binária de gênero que não é adequada à diversidade humana. Tal diversidade pode se expressar, inclusive, nas diferentes comunidades de fãs. Apesar deste ponto, consideramos importante manter a observação feita pelo autor, pois ela revela como o sexismo atua na construção e manutenção dos gostos socialmente valorizados e rechaçados.

<sup>28</sup> BOURDIEU, Pierre. **Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste**. Cambridge: Harvard, 1979.

<sup>29</sup> “Taste distinctions determine not only desirable and undesirable forms of culture but also desirable and undesirable ways of relating to cultural objects, desirable and undesirable strategies of interpretation and styles of consumption.”

autoridade autoral e uma violação da propriedade intelectual. (JENKINS, 1992, p. 18-19, tradução nossa<sup>30</sup>).

Tais leituras e produções textuais não autorizadas, feitas frequentemente pelos fãs de mídia, remetem àquilo que Michel De Certeau (1984 *apud* JENKINS, 1992) chama de *poaching*, um tipo de leitura ativa que rejeita a imposição de significados por uma classe dominante. Para Jenkins (1992), os fãs são *Textual Poachers*, ou seja, invasores que se apropriam de textos midiáticos para suas próprias interpretações e produções, travando com os produtores “[...] uma luta contínua pela posse do texto e pelo controle de seus significados.” (JENKINS, 1992, p. 25, tradução nossa<sup>31</sup>).

Apesar da relevância de *Textual Poachers* para os estudos de *fandoms*, os escritos de Jenkins (1992) dizem respeito a um cenário muito diferente do investigado por esta pesquisa, marcado pela dinâmica transmídia de *Slender Man* no *Tumblr*. O próprio autor salienta que a cultura de *fandom* está em constante fluxo e sofre mudanças de acordo com diferentes condições históricas, que podem envolver desde configurações de televisão até o desenvolvimento de movimentos sociais e o surgimento de novas tecnologias (JENKINS, 1992). Recorremos, então, aos estudos de Samutina (2016) e McCormick (2018) para atualizar alguns aspectos de Jenkins (1992) que são especialmente relevantes para o estudo de nosso objeto.

O primeiro aspecto atualizado relaciona-se à própria noção dos fãs como invasores textuais. Jenkins (1992) utiliza o conceito de *poaching* para traçar uma metáfora dos fãs como nômades, que exploram territórios pertencentes a outrem e se apropriam destas riquezas para seu próprio uso. Samutina (2016) argumenta que, embora esta metáfora cunhada por Jenkins (1992) ainda exerça muita influência sobre os estudos de fãs, ela não é tão apropriada. Sob a perspectiva da autora, fãs devem ser considerados como muito mais do que invasores textuais: eles são construtores de mundos. Samutina (2016) estuda o caso específico das práticas de *Crossover* e *AU, Alternate Universe* (em português, Universo Alternativo), em *fan fictions* da saga *Harry Potter*. O termo *fan fiction* é comumente definido nos estudos de *fandoms* como

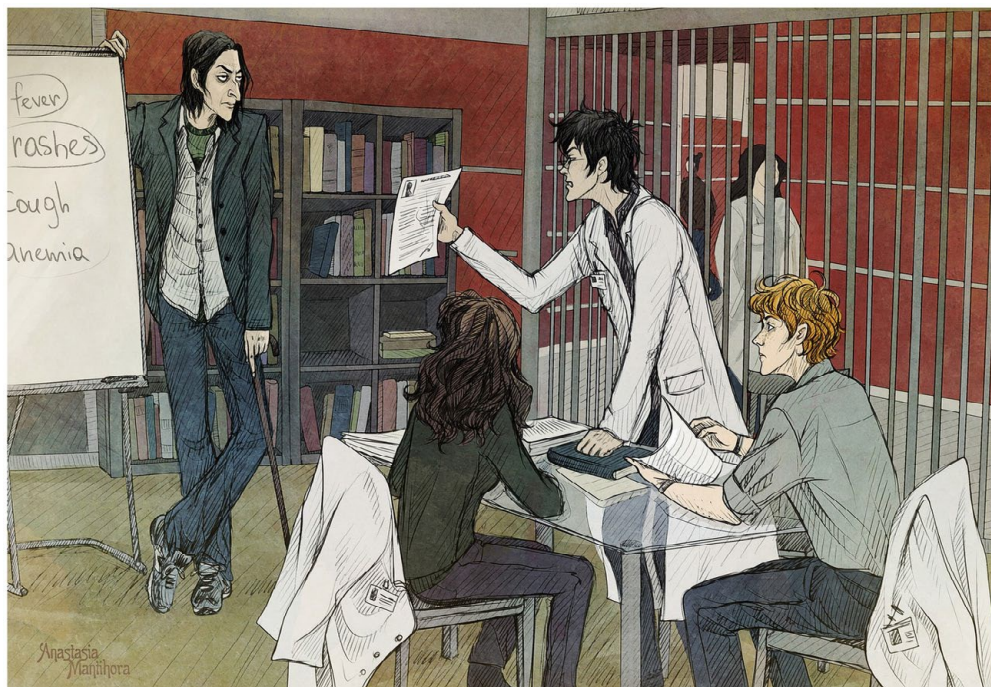
---

<sup>30</sup> “From the perspective of dominant taste, fans appear to be frighteningly out of control, undisciplined and unrepentant, rogue readers. Rejecting the aesthetic distance Bourdieu suggests is a cornerstone of bourgeois aesthetics, fans enthusiastically embrace favored texts and attempt to integrate media representations into their own social experience. Unimpressed by institutional authority and expertise, the fans assert their own right to form interpretations, to offer evaluations, and to construct cultural canons. Undaunted by traditional conceptions of literary and intellectual property, fans raid mass culture, claiming its materials for their own use, reworking them as the basis for their own cultural creations and social interactions. Fans seemingly blur the boundaries between fact and fiction, speaking of characters as if they had an existence apart from their textual manifestations, entering into the realm of the fiction as if it were a tangible place they can inhabit and explore. Fan culture stands as an open challenge to the “naturalness” and desirability of dominant cultural hierarchies, a refusal of authorial authority and a violation of intellectual property.”

<sup>31</sup> “[...] an ongoing struggle for possession of the text and for control over its meanings.”

histórias fictícias escritas pelos fãs (AMARAL; SOUZA; MONTEIRO, 2015). Já os termos *crossover* e *AU* referem-se, respectivamente, às práticas de cruzar diferentes universos narrativos e criar versões alternativas de universos narrativos já existentes. Um exemplo de *AU* utilizado por Samutina (2016) é a *fan fiction* *Traffic Jams – Ten Points*, escrita por Doch Zmei. Na história, os personagens de *Harry Potter* vivem em um mundo sem magia e trabalham em uma empresa de controle de crises (SAMUTINA, 2016). Já o conceito de *crossover* pode ser exemplificado pela *fan art* exibida na Figura 4, ‘*This is not lupus vulgaris!*’ (*a difficult case of the patient Remus Lupin*), de Anastasia Mantihora, na qual os personagens de *Harry Potter* estão inseridos no contexto do seriado televisivo *House, M. D.* Esta imagem também pode ser considerada um *AU*.

**Figura 4** – *Fan art* ‘*This is not lupus vulgaris!*’ (*a difficult case of the patient Remus Lupin*), de Anastasia Mantihora



Fonte: Samutina (2016).

Ao apresentar as diferentes *fan arts* e *fan fictions* dos fãs de *Harry Potter*, Samutina (2016) argumenta que, mais do que simples versões alternativas que preenchem as lacunas do texto original, estas produções de fãs podem, de fato, construir novos universos. É o que acontece com a *fan fiction* *Elysium* ou *In the Land of Lost Dreams*, escrita por Dver-v-zimu, que tem como personagens principais versões adultas de Harry Potter e Draco Malfoy. A história se passa na terra ficcional de *Somnia*, que, embora seja descrita como geograficamente inserida no universo de *Harry Potter*, foi criada por Dver-v-zimu. A *fan fiction* é descrita por Samutina (2016) como uma das mais populares de *Harry Potter* e chegou a inspirar criações de fãs, como

o mapa de *Somnia*, feito por uma artista a partir das descrições presentes na *fan fiction*. A elaboração desta terra fictícia totalmente inédita é a epítome do poder transformativo das produções de fãs, que Samutina (2016) argumenta que é muito mais amplo do que o descrito nos estudos da área. Nas palavras da autora a “Recepção transformativa inevitavelmente levanta questões que são difíceis de evitar simplesmente dividindo os mundos imaginários em mundos ‘oficiais’ e ‘não oficiais’, ou totalmente originais e não tão originais pelos critérios da indústria editorial.” (SAMUTINA, 2016, p. 438, tradução nossa<sup>32</sup>). O argumento de Samutina (2016) se torna ainda mais potente quando pensamos no caso de *Slender Man*, em que de fato não há uma narrativa oficial, produzida e distribuída por empresas do ramo do entretenimento, que é então “invadida” pelos fãs, como na perspectiva de Jenkins (1992).

A perspectiva de Samutina (2016) também atualiza os escritos de Jenkins (1992) no que diz respeito à produção de *fan fictions*:

Em primeiro lugar, para aqueles que frequentemente leem *fan fictions* ou que as estudam atualmente, *fan fiction* em 2014-2015 é significativamente diferente das *fan fictions* das gerações pré-internet, como representadas nas pesquisas da “primeira onda” dos estudos de fãs [...]. *Fan fictions* hoje são extremamente diversas e não podem ser reduzidas a um único gênero, como romance, nem a práticas típicas, como pornografia *slash*<sup>33</sup>, nem a um interesse específico em um ou dois universos imaginários [...]. Com o desenvolvimento da internet, as possibilidades de se envolver em práticas de *fan fiction* se expandiram significativamente, compreendendo uma variedade de categorias de gênero e idade e uma variedade de interesses pessoais. *Fandoms* globais coexistem com *micro-fandoms*, *fan fictions* em várias línguas se desenvolvem paralelamente a *fan fictions* em inglês, e esses sub-ramos dos *fandoms* se relacionam em complexas redes on-line. (SAMUTINA, 2016, p. 434, tradução nossa<sup>34</sup>).

Além das *fan fictions*, outras produções textuais também sofreram mudanças desde a primeira onda de estudos de fãs, algo que será mais explorado na seção seguinte, na qual descrevemos as manifestações de *fandoms* características da plataforma *Tumblr*, e, posteriormente, em nossas análises dos modos de engajamento e da dinâmica transmídia de *Slender Man*. Como Samutina (2016) aponta no trecho acima, a multiplicação de possibilidades

<sup>32</sup> “Transformative reception inevitably poses questions that are hard to avoid by simply dividing imaginary worlds into ‘official’ and ‘unofficial’ ones, or fully original and not-so-original by the criteria of the publishing industry.”

<sup>33</sup> *Slash* é o nome dado a produções de fãs centradas em relacionamentos amorosos entre personagens do mesmo gênero (AMARAL; SOUZA; MONTEIRO, 2015; GOMES, 2018).

<sup>34</sup> “First of all, for those who often read fan fiction or who study it nowadays, fan fiction in 2014–2015 is something significantly different from the fan fiction of the pre-internet generations, as it is represented in the research of the ‘first wave’ of fan studies [...]. Fan fiction today is extremely diverse and cannot be reduced to a single genre, such as romance, nor to typical practices, such as slash pornography, nor to a specific interest in one or two imaginary universes [...] With the development of the internet, the possibilities of being involved in fan fiction practices expanded significantly, encompassing a variety of ages and gender categories, and a variety of personal interests. Global fandoms coexist with micro-fandoms, fan fiction in many languages develops parallel with fan fiction in English, and these sub-branches of fandoms interrelate in complex online networks.”

em torno das práticas de *fan fiction* estão muito relacionadas ao desenvolvimento da internet, argumento compartilhado por Casey McCormick (2018) em seu texto sobre as possibilidades de exploração do *fandom* do *Whedonverse*, universo das obras de Joss Whedon. McCormick (2018) usa o termo “*fandom* ativo” para descrever as diferentes relações que as comunidades de fãs traçam com textos midiáticos, levando em conta a complexificação das articulações entre produtores e consumidores e entre os fãs em rede (MCCORMICK, 2018). A autora salienta que o *fandom* ativo já existia muito antes do surgimento das tecnologias digitais, afinal, trata-se de um fenômeno majoritariamente afetivo, motivado pelo envolvimento emocional do fã com um texto midiático. As tecnologias digitais, então, não são o motor das práticas do *fandom* ativo, mas sim um veículo para a manifestação de seu afeto (MCCORMICK, 2018).

Existem múltiplas possibilidades de manifestação deste afeto. Já mencionamos, algumas vezes, as práticas de *fan arts* e *fan fictions*, mas a produção textual dos fãs pode vir em diferentes formas. Outra prática característica de comunidades de fãs é a produção de *fan videos*, chamada também de *vidding*. Os *fan videos* utilizam imagens do texto original, como cenas de um filme ou seriado televisivo, combinadas com músicas, na construção de novos sentidos (AMARAL; SOUZA; MONTEIRO, 2015; COPPA, 2008). Amaral, Souza e Monteiro (2015) citam como exemplo os trailers de livros ainda não adaptados para o cinema, de acordo com a imaginação do fã. Já Coppa (2008) menciona o *vidding* das fãs do seriado *Star Trek*, que editam as imagens e músicas de modo a evidenciar pistas do relacionamento amoroso entre Spock e Kirk. Como Jenkins (1992) explica: “O prazer da forma centra-se no fascínio em assistir a imagens familiares arrancadas de seus contextos anteriores e com sentidos alternativos atribuídos. O prazer vem em colocar palavras na boca do personagem e fazer a série representar subtextos que ela normalmente reprime.” (p. 233, tradução nossa<sup>35</sup>).

As atividades de fãs envolvem práticas digitais, mas não se limitam a elas. Fãs podem se expressar, por exemplo, através de encenações, conhecidas também como *roleplay*, um exemplo desta prática é o chamado *cosplay*. O termo é uma abreviação de *costume play* (em português, algo semelhante a “brincar de se vestir”) e é usado para descrever a prática de vestir-se como o personagem de um produto midiático (OLIVEIRA, 2018). Como Oliveira (2018) argumenta, o *cosplay* proporciona ao fã as possibilidades de imersão no universo narrativo de sua preferência e extração de elementos do mesmo para sua vida cotidiana.

---

<sup>35</sup> “The pleasure of the form centers on the fascination in watching familiar images wrenched free from their previous contexts and assigned alternative meanings. The pleasure comes in putting words in the character’s mouths and making the series represent subtexts it normally represses.”

Apesar de a maior parte dos exemplos mencionados serem voltados para a produção de narrativas alternativas ao texto original, produções de fãs nem sempre se manifestam em forma de ficção. Como Jenkins (1992) aponta, o escrutínio do texto é uma prática comum em comunidades de fãs. A leitura atenta e interessada pode culminar na produção de textos dissertativos a respeito do produto midiático ou do próprio *fandom*, conhecidos nas comunidades de fãs como *meta*. Kohnen (2018) utiliza o exemplo de uma postagem no *Tumblr*, que traz uma *fan art* do personagem Steve Rogers, o Capitão América da *Marvel*, vestindo uma camisa com os dizeres “são estrelas e listras”, com o “e” em destaque, e as cores da bandeira do orgulho bissexual pintadas no rosto. A imagem é acompanhada de um longo texto analítico que argumenta que este personagem é bissexual (KOHNNEN, 2018). O termo *meta* também é utilizado para se referir a textos sobre o *fandom* em si, uma vez que as comunidades de fãs não se interessam apenas pelos produtos midiáticos, sendo também autorreflexivas (GOMES, 2018).

Esta breve apresentação de algumas práticas de *fandoms* já sinaliza que este é um tema amplamente investigado no âmbito dos estudos de fãs, desde a sua primeira onda até as adições mais atuais. Jenkins (1992) argumenta que a intensa produtividade é o que torna estas audiências particularmente reconhecíveis como *poachers*, no entanto, apesar da relevância das práticas de fãs ser uma constante nos estudos de *fandoms*, McCormick (2018) argumenta que seu status perante a sociedade e produtores não permanece o mesmo que na época de Jenkins (1992). A autora menciona um estudo recente de Stein<sup>36</sup> (2015), o qual, segundo ela, aponta para um estreitamento entre os *fandoms* e a cultura *mainstream*, bem como salienta uma mudança, em alguns casos, na postura dos produtores em relação às práticas textuais de fãs (STEIN, 2015 *apud* MCCORMICK, 2018). Se Jenkins (1992) descreve situações de repressão, como o caso da produtora *Lucasfilm* que buscou impedir a publicação de produções adultas sobre *Star Wars*, McCormick (2018) fala sobre como os *fandoms* ativos podem ser explorados em favor dos interesses dos produtores e estúdios. Esta autora considera a websérie *Con Man* como exemplo emblemático desta exploração. *Con Man* foi produzida e estrelada pelos atores do seriado *Firefly*, Alan Tudyk e Nathan Fillion, e foi apoiada pelos fãs do *Whedonverse*, através de uma campanha de financiamento coletivo proposta pelos atores. A websérie conta a história de um ator, interpretado por Alan Tudyk, que estrelou um seriado de ficção científica que foi cancelado (uma clara referência à *Firefly*) e que, agora, sustenta-se com participações em convenções e eventos de fãs, os quais, segundo McCormick (2018), são mostrados pela

---

<sup>36</sup> STEIN, Louisa. **Millennial Fandom: Television Audiences in the Transmedia Age**. Iowa City, IA: University of Iowa Press, 2015.

websérie como arrogantes e desequilibrados. Percebemos, aqui, uma incoerência. Ao mesmo tempo em que Tudyk e Fillion se beneficiam do envolvimento emocional dos fãs, convertido em doações para viabilizar um projeto, o mesmo projeto se volta contra os fãs em uma representação negativa deste grupo, quase como os estereótipos descritos por Jenkins em 1992. McCormick (2018) evidencia esta incoerência para alertar sobre os riscos da exploração do trabalho do fã. Nas palavras da autora: “[...] vamos celebrar o prazer do *fandom*, mas criticar como esses prazeres alimentam uma economia de mercado na qual o público ainda permanece relativamente impotente para controlar o destino de seus objetos de mídia favoritos.” (MCCORMICK, 2018, p. 375, tradução nossa<sup>37</sup>).

É importante salientar que os prazeres do *fandom*, tal como mencionados por McCormick (2018), não se resumem às produções criativas e outras formas de expressão de interesse por determinado produto midiático. Bury (2018) aponta que, ao longo dos anos, os estudos de fãs instituíram uma lógica binária. Esta lógica separa os fãs participativos – aqueles que engajam em discussões e produções criativas sobre o produto cultural de seu interesse – dos fãs que não se encontram inseridos dentro dessa comunidade, o que acaba por limitar os estudos de fãs a estudos de *fandom* (BURY, 2018).

Como modo de desconstruir esta visão binária e considerar os fãs para além da alçada do *fandom*, Bury (2018) sugere que, nos estudos de fãs, a participação seja vista como um continuum, que vai de práticas menos participativas, como busca por informação, até às práticas mais engajadas e reconhecíveis, como as produções textuais explicitadas neste capítulo. O estudo de Bury (2018) aponta que fãs que não participam ativamente da comunidade são frequentemente deixados de lado por estudos da área, devido tanto às limitações de olhar dos pesquisadores quanto às dificuldades de se pesquisar, já que as práticas destes fãs, em geral, são menos reconhecíveis e deixam menos rastros. Nesta pesquisa, focaremos nas produções sobre *Slender Man* publicadas no *Tumblr*. Faremos isso não porque acreditamos que os fãs de *Slender Man* se resumem àqueles que produzem e publicam textos sobre o personagem, mas porque, como Bury (2018) salienta, as práticas desses fãs são mais facilmente rastreáveis.

Apresentamos, nesta seção, um panorama sobre as mudanças nos estudos de *fandoms* ao longo do tempo, levando em consideração as especificidades do objeto empírico escolhido para esta pesquisa. Jenkins (2018) aponta que nossas ideias tradicionais sobre audiências de mídia operam em um modelo de cultura de massa, no qual há limitados graus de participação, mas que em audiências em rede as possibilidades de participação são mais amplas, o que pode

---

<sup>37</sup> “[...] let’s celebrate the pleasure of fandom, but be critical of how these pleasures fuel a market economy in which audiences still remain relatively powerless to control the fate of their favorite media objects.”

explicar por que algumas pessoas têm começado a imaginar um embaçamento dos limites entre audiências e produtores. Como foi sinalizado algumas vezes nesta pesquisa, o caso de *Slender Man* possui certas ambivalências no que diz respeito à relação entre a indústria de mídia e os fãs. Estas ambivalências não colocam estes elementos em pé de igualdade, mas certamente levantam questões sobre a permeabilidade dos limites entre eles. Para investigar estas questões, é preciso olhar para os locais onde ocorrem essas novas práticas. Nos estudos de fãs, uma rede social on-line se destaca das outras neste sentido: o *Tumblr*.

### 3.2 *Tumblr e Fandom*

O *Tumblr* foi criado em fevereiro de 2007 pelo empresário e desenvolvedor web, David Karp. A plataforma, que registrava 518.3 milhões de blogs<sup>38</sup> em 20 de fevereiro de 2021, é conhecida por ser um local de agremiação de comunidades de fãs (DESOUZA, 2013; KOHNEN, 2018; STEIN, 2018). Não se trata da primeira e nem da última plataforma adotada por estes grupos, afinal, “A migração de plataforma para plataforma tem caracterizado o *fandom* desde que este se tornou digital nos anos 1990.” (KOHNNEN, 2018, p. 365, tradução nossa<sup>39</sup>). Apesar de não ser o eterno lar dos *fandoms* na era digital, o *Tumblr* foi escolhido como local de pesquisa porque sua transformação em centro de atividades de comunidades de fãs ocorreu por volta de 2012, coincidindo com momentos críticos do desenvolvimento e expansão de *Slender Man*. Além disso, a plataforma possui características específicas que fomentam e possibilitam certas práticas criativas dos fãs.

O *Tumblr* é uma plataforma que mescla qualidades de rede social e *microblog*. Ao criar uma conta no *Tumblr*, um usuário gera um blog, que pode ser visitado por outras pessoas através de uma *url* semelhante a “*nomedoblog.tumblr.com*”, onde a expressão “*nomedoblog*” é substituída pelo nome do blog em questão. O usuário tem a opção de publicar conteúdos próprios ou compartilhar publicações alheias em seu blog e pode seguir os blogs de outros usuários, de maneira semelhante ao que acontece no *Twitter*. Os conteúdos publicados pelos blogs seguidos aparecem na *Dashboard* do usuário, uma interface que é vista apenas pelo proprietário da conta. Da mesma forma, as postagens deste usuário, além de estarem disponíveis em seu blog, aparecem também nas *Dashboards* das pessoas que o seguem. As possibilidades de postagens no *Tumblr* são muito variadas. A plataforma permite os seguintes formatos: texto, foto, citação, link, diálogo, áudio e vídeo; além do mais, as publicações não precisam se

---

<sup>38</sup> Disponível em: <https://www.tumblr.com/about>. Acesso em: 20 fev. 2021

<sup>39</sup> “The move from platform to platform has characterized fandom since it became digital in the 1990s.”

restringir a um só formato, podendo haver mesclas entre eles, como: texto e imagem; diálogo e imagem; vídeo e texto.

Stein (2018) e Kohnen (2018) ressaltam que, embora permita essa variedade de formatos, o *Tumblr* é uma plataforma predominantemente visual, característica que o diferencia de outras plataformas de *blogging* e das redes previamente utilizadas como ponto de encontro dos fãs. Basta uma breve exploração pelo *Tumblr* para perceber que, de fato, conteúdos visuais têm uma predominância na plataforma. Isto pode ser visto, por exemplo, através das *fan arts*. Em *Textual Poachers*, Jenkins (1992) fala sobre a imagem escolhida para a capa do livro e explica que se trata de uma *fan art* feita pelo artista Jean Kluge, uma pintura pré-rafaelita que mostra alguns personagens da série *Star Trek: The Next Generation* vestindo trajes de reis e rainhas e guerreiros, em um cenário muito diferente daqueles característicos da nave estelar *Enterprise*.

Além disso, Jenkins (1992) discorre sobre a multiplicidade de interpretações que podem ser feitas por cada fã: a proximidade dos personagens Yar e Data na imagem poderia ser a especulação de um relacionamento amoroso entre os dois. O cenário diferenciado poderia indicar um *AU* medieval, um *Crossover* com o universo das histórias do Rei Arthur ou ser, simplesmente, um programa de *Holodeck*, tecnologia de realidade virtual do universo fictício da franquia *Star Trek*. Os fãs podem expressar suas diferentes interpretações, e projetar suas opiniões e vontades, na forma de produções artísticas. Tais produções são postadas e circuladas com frequência no *Tumblr*. Ao realizar uma busca pela tag “*slenderman*”, por exemplo, no momento da escrita deste parágrafo, o primeiro item apresentado pela interface foi uma postagem do blog *your-pasta-is-kind-a-creepy*, exibida na Figura 5.

A postagem é composta por três imagens. A primeira é uma *fan art*, presumidamente desenhada por *your-pasta-is-kind-a-creepy*, que mostra *Slender Man* em um uniforme de empregada doméstica. A segunda é uma imagem da tela do aplicativo *Wanna Draw*, que gera ideias aleatórias para desenhos. A tela do aplicativo indica o personagem e a situação que devem ser desenhados e, no caso dessa postagem, as indicações são, respectivamente, “*Slender Man*” e “Vestido de empregada”. A terceira é uma imagem animada que mostra o *emoji* de decepção sendo continuamente distorcido. Abaixo das imagens está o texto “*im so sorry*”, que significa “eu sinto muito”, o qual, junto ao *emoji*, sugere que *your-pasta-is-kind-a-creepy* está jocosamente se desculpando pela sua criação.

Além das imagens e do texto verbal que se encontram dentro da publicação, existe outro elemento nesta captura de tela que merece atenção: as *tags* utilizadas: “*#my art #slenderman #im trying not to cry oh god #this is too much #i should be working on those requests but like SLENDER IN A MAID OUTFIT*”. Estas *tags* podem ser traduzidas, de maneira aproximada,

como: “#minha arte #slenderman #estou tentando não chorar oh deus #isso é demais #eu deveria estar trabalhando naqueles pedidos mas tipo *SLENDER EM UMA ROUPA DE EMPREGADA*”.

**Figura 5** – Captura de tela de uma postagem do blog *Your-pasta-is-kind-a-creepy* no *Tumblr*



Fonte: Your-pasta-is-kind-a-creepy (2020).

Os elementos desta postagem exemplificam duas características importantes do *Tumblr*. A primeira delas é a sua habitual utilização para a postagem e circulação de *fan arts*. Este fato é perceptível não apenas pelo desenho, mas também pelas *tags* utilizadas. *Your-pasta-is-kind-a-creepy* faz menção, em uma de suas *tags*, a outros pedidos nos quais deveria estar trabalhando. Após visitar este blog, constatamos que tais pedidos são solicitações de *fan arts*, feitas por outras pessoas. Estas solicitações são feitas através da função *ask*, que permite o envio de mensagens privadas para um usuário, que pode ou não compartilhar esse conteúdo publicamente. *Your-pasta-is-kind-a-creepy* é um blog dedicado à produção de artes de coisas assustadoras, envolvendo *Slender Man* e diversos outros personagens de terror populares na internet.

A segunda característica é o uso diferenciado das *tags*. A função oferecida pela plataforma dá aos usuários a oportunidade de organizar suas postagens, tanto na interface dos blogs, quanto na interface geral da própria plataforma, de acordo com alguns termos escolhidos no momento da publicação ou compartilhamento. Por exemplo, para encontrar postagens que foram “etiquetadas” como *Slender Man* dentro de um blog, basta utilizar a *url* “<https://nomedoblog.tumblr.com/tagged/slenderman>” como modelo, substituindo a expressão “nomedoblog” pelo nome do blog de interesse. Para acessar, pela interface geral da plataforma, postagens com esta marcação feitas por qualquer blog, basta acessar a *url* “<https://www.tumblr.com/tagged/slenderman>”. No entanto, percebe-se que os usuários atribuem outros usos a esse elemento da plataforma. As *hashtags* são usadas também como “[...] uma forma de saudar e limitar audiências, etiquetando com *hashtags* específicas a *fandoms* ou até mesmo específicas ao usuário, que só um grupo seletivo sequer saberia como buscar” (STEIN, 2018, p. 89, tradução nossa<sup>40</sup>). No caso da Figura 5, as *tags* utilizadas por *your-pasta-is-kind-a-creepy* evidenciam um outro uso extraoficial adotado pelos usuários da plataforma: o de comentários pessoais. As *tags* “#minha arte” e “#slenderman” possuem, certamente, um valor de categorização e, provavelmente, foram colocadas com a intenção de agrupar o *post* entre outros semelhantes, para facilitar a descoberta deste conteúdo dentro do blog ou na plataforma. Já as *tags* “#estou tentando não chorar oh deus #isso é demais #eu deveria estar trabalhando naqueles pedidos mas tipo SLENDER EM UMA ROUPA DE EMPREGADA”, claramente, não possuem utilidade para categorização, sendo comentários pessoais do usuário sobre a arte postada. Este tipo de uso das *tags* pode levantar questões sobre o porquê desses comentários serem colocados na referidaseção, e não no corpo da postagem, como as imagens

---

<sup>40</sup> “[...] a way of hailing and limiting audiences, tagging with fandom specific or even user-specific hashtags that only a select few would even know how to search.”

ou o texto *im so sorry*. Neste momento, é importante evidenciar um aspecto do funcionamento da plataforma: quando um *post* é *reblogado*, ou seja, compartilhado do blog de uma pessoa para o blog de outra, as informações que estão no corpo da postagem são compartilhadas, mas as *tags* não. Isto significa que quando um comentário é feito na forma de *tags*, ele pode ser visto por pessoas que seguem o usuário no *Tumblr* e por pessoas que visitam o seu blog, porém este conteúdo não pode ser transmitido de um blog para outro, ficando restrito à postagem original, o que pode incentivar usuários que desejam manter seus comentários mais “privados” a fazê-los na seção em pauta (GOMES, 2018; KOHNEN, 2018). Além da postagem de *fan arts* e do uso diferenciado das *tags*, evidenciaremos outra característica importante para as práticas de *fandoms* no *Tumblr*: os *photosets* e *GIF sets*.

DeSouza (2013, p. 17, tradução nossa<sup>41</sup>) define os *photosets* como “[...] um conjunto de duas ou mais fotos relacionadas, ocasionalmente alteradas, descoloridas, ou com legendas divertidas escritas sobre elas”. Já os *GIF sets* são *photosets* feitos com imagens no formato *GIF*. Esta sigla, que significa *Graphical Interface Format* (em português, formato de intercâmbio de gráficos), é o nome dado a um formato de imagens animadas em *looping*, criado em 1987 (STEIN, 2018). Este formato é muito utilizado por fãs no *Tumblr* e oferece uma grande variedade de possibilidades. Melanie Kohnen (2018) expõe uma dessas possibilidades, que é o uso de *GIF sets* como resumo de um momento:

*GIF sets* podem funcionar como um resumo de um momento ou cena, no qual cada *GIF* captura um *shot*, com uma sobreposição de texto que transcreve o diálogo. [...] A sua principal função é permitir que os fãs revivam e assistam novamente momentos chave em um texto midiático. (KOHNNEN, 2018, p. 354, tradução nossa<sup>42</sup>).

Um exemplo deste uso dos *GIF sets* é uma postagem do blog *Awbuckyno*, explicitada na Figura 6, que mostra uma cena do seriado televisivo *Lost Girl*, na qual duas personagens são surpreendidas por uma criatura muito semelhante ao *Slender Man*. Esta cena realmente ocorre no segundo episódio da terceira temporada do seriado.

Os *GIF sets* e os próprios GIFs unitários, no entanto, não possuem necessariamente a função de resumo de uma cena: as imagens podem ser justapostas e editadas de modo a criar novos significados, de acordo com as opiniões ou desejos pessoais de cada fã (GOMES, 2018; KOHNEN, 2018; STEIN, 2018).

<sup>41</sup> “[...] a grouping of two or more related photos, sometimes altered, de-colored, or with amusing captions written over them.”

<sup>42</sup> “GIF sets can function as a summary of a moment or scene, in which each GIF captures one shot, featuring a text overlay that transcribes the dialogue. [...]. Their main function is to allow fans to relive and rewatch key moments in a media text.”

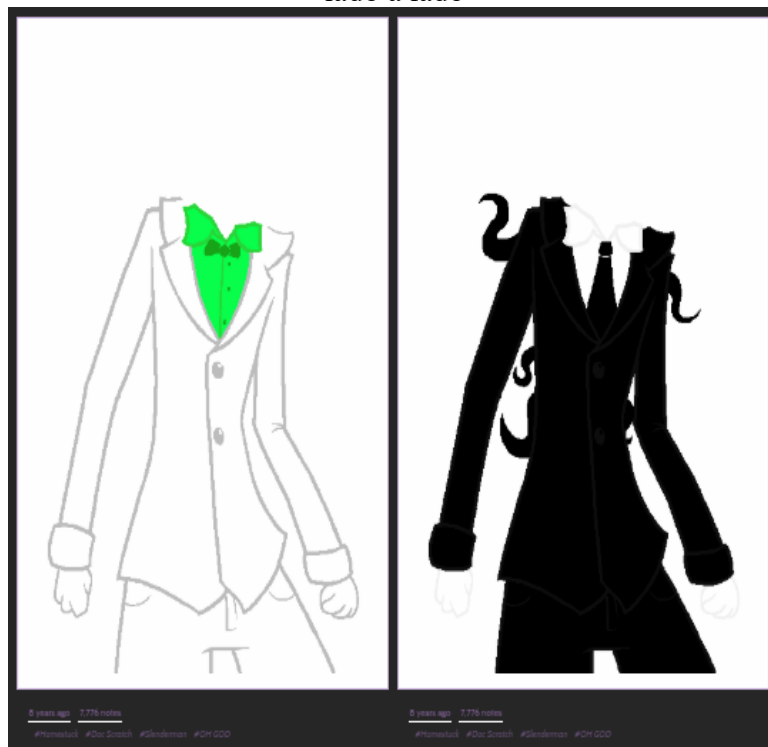
Figura 6 – Captura de tela de uma postagem do blog *Awbuckyno* no *Tumblr*



Fonte: Awbuckyno (2013).

Por sua vez, a postagem do blog *Pkmm-master-red*, exibida na Figura 7, é um exemplo desta justaposição de imagens com a finalidade de criação de novos sentidos. A postagem é composta por um *GIF* único que mostra uma sequência de imagens alternadas do *Slender Man* e do personagem *Doc Scratch*, da *webcomic Homestuck*. As imagens justapostas parecem sugerir possíveis conexões baseadas nas similaridades físicas entre os dois personagens, afinal, ambos utilizam ternos e possuem um rosto em branco.

**Figura 7** – Capturas de tela de uma postagem do blog *Pkmn-master-red* no *Tumblr* mostradas lado a lado



Fonte: Pkmn-master-red (2011).

Estas aproximações entre personagens de universos narrativos diferentes são muito comuns no *Tumblr*, pois fãs frequentemente utilizam *photosets* e *GIF sets* como forma de projetar suas ideias sobre o texto original. Como Kohnen (2018, p. 354, tradução nossa<sup>43</sup>) aponta, estas produções “[...] oferecem a perspectiva do fã sobre personagens, arcos narrativos, ou momentos intertextuais.”

A perspectiva do fã é primordial quando observamos o caso específico de *Slender Man*, afinal, são as produções criativas originadas de diferentes interpretações que se juntam para integrar a narrativa do personagem, que é coletivamente construída e está em constante expansão. Esta expansão não ocorre de maneira desconectada: todos os itens que compõem o folclore do personagem, embora diferentes, compartilham características comuns, que os tornam, inclusive, reconhecíveis como partes integrantes deste universo. Esta característica remete a um conceito muito importante para esta pesquisa: o meme.

<sup>43</sup> “[...] they offer a fan’s perspective on characters, story arcs, or intertextual moments.”

## 4 MEMES DE INTERNET: SEMIOSE E TRANSMÍDIA

A investigação da maneira como *Slender Man* se expande através da ação de seus fãs demanda a compreensão de como conteúdos originados na internet se popularizam e se propagam neste ambiente. Três pilares foram selecionados para nos auxiliar em tal compreensão. O primeiro, já abordado, é a dinâmica transmídia. O segundo é o conceito de meme de internet, que trabalhado sob o ponto de vista da semiótica peirceana, nosso terceiro pilar, oferece as pistas sobre a maneira como devemos proceder com a pesquisa em direção à resposta da pergunta norteadora.

### 4.1 O que é meme?

O conceito de meme é utilizado popularmente, principalmente por *netizens*<sup>44</sup>, para se referir a vídeos, imagens e piadas que se propagam na internet. A noção de meme, no entanto, vai muito além de seu significado popular, sendo um conceito acadêmico que fomentou o seu próprio campo de investigação, a memética (CHESTERMAN, 2005; SHIFMAN, 2013).

O conceito foi proposto pelo biólogo Richard Dawkins, através do seu livro: *O Gene Egoísta*, publicado em 1976, no qual argumenta que o comportamento de diferentes seres, aos quais se refere como “máquinas de sobrevivência”, é influenciado pelos genes, replicadores que agem em busca de sua perpetuação. No décimo primeiro capítulo do livro em questão, intitulado *Memes: the new replicators* (em português, *Memes: os novos replicadores*), o estudioso expõe uma particularidade que diferencia a espécie humana de outros seres vivos: a cultura. Ele argumenta que a evolução cultural é análoga à evolução genética, considerando o fato de que, na cultura, há elementos que se conservam, mas também há uma certa forma de evolução (DAWKINS, 2006).

Um dos exemplos utilizados por Dawkins (2006) é a língua, a qual, segundo ele, transforma-se de tal modo que um cidadão inglês do século XIV teria dificuldades em se comunicar com um cidadão inglês atual, entretanto cada um deles conseguiria conversar com seus vizinhos imediatos nesta cadeia de gerações. O autor supracitado sugere que o processo evolutivo por trás da transformação da língua ocorre de maneira consideravelmente mais rápida que a evolução genética. A partir deste exemplo, o autor apresenta a noção do meme como o

---

<sup>44</sup> O termo é uma junção de *net* (rede) e *citizens* (cidadãos), para indicar os “cidadãos da rede”, ou seja, os usuários frequentes da internet.

replicador que está por trás da evolução cultural e salienta que, assim como o gene, este novo replicador merece receber a devida atenção e investigação.

Na visão de Dawkins (2006), meme é:

[...] uma unidade de transmissão cultural, ou uma unidade de imitação. [...] Exemplos de memes são melodias, ideias, bordões, modas de roupas, formas de fazer vasos ou construir arcos. Assim como genes se propagam no *pool* genético, saltando de corpo em corpo através de espermatozoides ou óvulos, memes também se propagam no *pool* memético saltando de cérebro em cérebro através de um processo que, em um sentido mais amplo, pode ser chamado de imitação. Se um cientista escuta ou lê uma boa ideia, ele a passa adiante para seus colegas e estudantes. Ele a menciona em seus artigos e palestras. Se a ideia se populariza, pode-se dizer que ela se propaga, se espalhando de cérebro para cérebro. (DAWKINS, 2006, p. 192, tradução nossa<sup>45</sup>).

Ao apontar o que quer dizer com “memes”, o autor sugere que estas unidades de imitação possuem diferentes níveis de sucesso dentro do *pool* memético, estando em constante competição por atenção. Neste sentido, Dawkins leva a analogia com a genética adiante e delimita três características dos memes que, assim como nos genes, auxiliam na sobrevivência e perpetuação destes replicadores: a longevidade, a fecundidade e a fidelidade das cópias. Tais características dizem respeito, respectivamente, à sobrevivência do meme ao longo do tempo, à quantidade de cópias geradas e ao grau de similaridade entre as cópias e o meme original (DAWKINS, 2006; RECUERO, 2007).

Dando sequência a seu texto, Dawkins reconhece que esta primeira definição de meme pode ser confusa, uma vez que abre espaço para muitas questões sobre o que especificamente caracteriza uma unidade de imitação. No caso de uma melodia, um breve conjunto de notas já caracterizaria um meme? Ou apenas a música inteira? Dawkins empenha-se em esclarecer seu conceito, o qual, no fim das contas, não é absoluto, variando de acordo com a conveniência de sua aplicação. O autor sugere que, assim como o gene é definido “[...] não de uma maneira rígida, tudo ou nada, mas como uma unidade de conveniência, um pedaço de cromossomo com apenas a fidelidade de cópia suficiente para servir como uma unidade viável de seleção natural [...]” (DAWKINS, 2006, p. 195, tradução nossa<sup>46</sup>), vale a pena pensar sobre memes seguindo esta lógica. Dessa forma, a delimitação da unidade de transferência cultural pode variar de

<sup>45</sup> “[...] a unit of cultural transmission, or a unit of imitation. [...] Examples of memes are tunes, ideas, catch-phrases, clothes fashions, ways of making pots or of building arches. Just as genes propagate themselves in the gene pool by leaping from body to body via sperms or eggs, so memes propagate themselves in the meme pool by leaping from brain to brain via a process which, in the broad sense, can be called imitation. If a scientist hears, or reads about, a good idea, he passes it on to his colleagues and students. He mentions it in his articles and his lectures. If the idea catches on, it can be said to propagate itself, spreading from brain to brain.”

<sup>46</sup> “[...] not in a rigid all-or-none way, but as a unit of convenience, a length of chromosome with just sufficient copying fidelity to serve as a viable unit of natural selection [...]”

acordo com sua capacidade de ser memorável e isolável do seu contexto original (DAWKINS, 2006). Tal flexibilidade se estende quando o autor aponta que memes não necessariamente existem apenas como unidades, podendo se agrupar em complexos meméticos, como é o caso dos memes “Deus” e “Fé”, que fazem parte do complexo da religião. Este processo remete novamente à analogia com a evolução genética, uma vez que o autor questiona o quanto as associações entre memes auxiliam na sua sobrevivência (DAWKINS, 2006).

Ao propor o conceito de meme para pensar como a cultura se transforma ao longo do tempo, Dawkins (2006) toca em questões caras a diversas áreas do conhecimento, como a antropologia, a linguística e a comunicação. No entanto, como mostramos na apresentação explicitada até então, este movimento é feito sob forte influência da biologia. Tal característica da proposta de Dawkins originou uma das muitas críticas à memética, sobre as quais vamos discorrer a seguir.

#### 4.1.1 Meme, um encrenqueiro conceitual

O estudo dos memes recebe críticas da comunidade acadêmica desde seu surgimento. Não é por acaso que Shifman (2013) se refere ao meme como um “encrenqueiro conceitual”, expressão que resume tão bem as dificuldades em torno do conceito e que tomamos emprestada para nomear esta seção. Se uma “encrenca” é uma situação de confusão ou conflito, o meme, de fato, está envolto em disputas entre acadêmicos, que expõem e rebatem críticas em relação ao conceito. Destacamos, aqui, quatro delas.

A primeira crítica diz respeito à ambiguidade do conceito, uma vez que há desacordo entre o que os autores consideram meme (CHESTERMAN, 2005; SHIFMAN, 2013). Como salientamos há pouco, Dawkins (2006) reconheceu, em seu capítulo inaugural sobre memes, as potenciais confusões que a flexibilidade do conceito poderia ocasionar. Entretanto, apesar da tentativa do etólogo em abordar este possível problema, a dificuldade em torno da definição de memes persiste. Em sua defesa sobre a validade da memética e sua aplicabilidade para a área de tradução, Chesterman (2005) aponta que, embora a confusão conceitual exista, este tipo de problema não é incomum em novos campos de estudo. Shifman (2013), por sua vez, salienta os obstáculos que esta ambiguidade conceitual traz para as investigações sobre o tema, dado que o dissenso sobre a definição de memes dificulta a sua quantificação e mensuração.

O segundo ponto levantado com frequência nas críticas feitas à memética diz respeito ao agenciamento humano, que parece ser menosprezado quando se fala em memes como agentes conscientes, que *querem e buscam* perpetuação (CHESTERMAN, 2005; JENKINS;

GREEN; FORD, 2014; SHIFMAN, 2013). Além do paralelo com a genética, o menosprezo pelo agenciamento humano se manifesta em outra analogia biológica. Consideremos dois trechos do décimo primeiro capítulo de *O Gene Egoísta*:

Como meu colega N. K. Humphrey bem resumiu um esboço anterior deste capítulo: ‘... memes devem ser considerados como estruturas vivas, não só metaforicamente, mas tecnicamente. Quando você planta um meme fértil em minha mente, você *literalmente parasita o meu cérebro, transformando-o em um veículo para a propagação do meme, da mesma forma que um vírus pode parasitar o mecanismo genético de uma célula hospedeira*. E isso não é só um modo de dizer - o meme, por exemplo, “crença na vida após a morte”, é na verdade realizado fisicamente, milhões e milhões de vezes, como uma estrutura nos sistemas nervosos de indivíduos em todo o mundo.’ (DAWKINS, 2006, p. 192, grifo nosso, tradução nossa<sup>47</sup>).

[...] O que há na ideia de Deus que a confere sua estabilidade e penetrância no ambiente cultural? O valor de sobrevivência do meme Deus no *pool* memético é resultado do seu grande apelo psicológico. [...] Deus existe, mesmo que somente na forma de um meme com alto valor de sobrevivência, ou *poder de infecção*, no ambiente fornecido pela cultura humana. (DAWKINS, 2006, p. 193, grifo nosso, tradução nossa<sup>48</sup>).

Os grifos feitos nos dois excertos acima evidenciam a metáfora do vírus na proposição sobre o replicador envolvido na evolução cultural. Jenkins, Green e Ford (2014) criticam tal analogia ao discorrerem sobre o conceito de mídia viral, que busca explicar a maneira como conteúdos se popularizam na internet. Os autores apontam que, embora a metáfora exprima a velocidade com a qual ideias circulam no ambiente digital, ela deixa implícita – e, muitas vezes, explícita – a noção de que a circulação de conteúdos ocorre sem o consentimento ou resistência dos usuários, quando, na realidade, a propagação de mensagens e ideias envolve a decisão ativa das pessoas que participam deste processo (JENKINS; GREEN; FORD, 2014).

Assim como a ambiguidade do conceito, a questão do agenciamento dos memes versus agenciamento humano foi abordada por Dawkins (2006). O autor salienta que, ao falar de memes e genes como agentes providos de vontade própria, está convenientemente utilizando-se de uma metáfora como ferramenta de elucidação (DAWKINS, 2006). Neste momento, vale

---

<sup>47</sup> “As my colleague N. K. Humphrey neatly summed up an earlier draft of this chapter: ‘... memes should be regarded as living structures, not just metaphorically but technically. When you plant a fertile meme in my mind you literally parasitize my brain, turning it into a vehicle for the meme's propagation in just the way that a virus may parasitize the genetic mechanism of a host cell. And this isn't just a way of talking-the meme for, say, "belief in life after death" is actually realized physically, millions of times over, as a structure in the nervous systems of individual men the world over.’”

<sup>48</sup> “[...] What is it about the idea of a god that gives it its stability and penetrance in the cultural environment? The survival value of the god meme in the meme pool results from its great psychological appeal. [...] God exists, if only in the form of a meme with high survival value, or infective power, in the environment provided by human culture.”

a pena questionar se a metáfora utilizada e defendida pelo autor é realmente conveniente, uma vez que existem alguns estudos no campo da memética que perpetuam a ideia de que seres humanos são receptáculos passivos, controlados pela intenção dos memes em se propagar (SHIFMAN, 2013).

A terceira crítica está relacionada ao potencial de acréscimo do campo de estudos originado pelos memes. Críticos apontam que a memética não oferece nenhuma ferramenta ou compreensão que já não seja oferecida por outras disciplinas, como a antropologia ou a linguística (CHESTERMAN, 2005; SHIFMAN, 2013).

O último ponto geralmente levantado por críticos da memética está relacionado aos frequentes paralelos traçados entre cultura e biologia. O conceito de meme proposto por Dawkins (2006) utiliza a genética evolutiva como modelo; além do mais, críticos apontam que existem estudos neste campo que forcem esta analogia, impondo uma visão materialista e reducionista sobre comportamentos humanos complexos (SHIFMAN, 2013). Chesterman (2005) sugere que tais paralelos não limitam a memética a explicações reducionistas e aponta que “Salientar as similaridades entre evolução genética e cultural não significa negar que existem diferenças entre as duas.” (CHESTERMAN, 2005, p. 22, tradução nossa<sup>49</sup>). Por outro lado, Shifman (2013) argumenta que o paralelo com a biologia não é necessário para se pensar memes e que “[...] ideias de replicação, adaptação e “aptidão” a um certo meio podem ser analisadas de uma perspectiva puramente social/cultural.” (SHIFMAN, 2013, p. 366, tradução nossa<sup>50</sup>).

O conceito de meme, a princípio, nos pareceu muito promissor, por estar intimamente ligado a questões sobre disseminação de ideias e transferência com modificação (CHESTERMAN, 2005), pontos que são muito caros à presente pesquisa, devido ao nosso interesse na maneira como *Slender Man* se propaga e se modifica através de diferentes contextos de uso e de plataformas midiáticas. As críticas listadas acima, no entanto, nos fizeram perceber que esta noção, tal como proposta por Dawkins (2006), não é plenamente adequada à nossa pesquisa. Isto não significa que o conceito deva ser totalmente descartado, afinal, como aponta Shifman (2013), melhor do que escolher um lado entre aqueles que defendem ou rechaçam os memes, vale a pena refletir se o conceito pode ser útil para *algo*, razão pela qual ela propõe um novo conceito, o qual selecionamos para a nossa pesquisa: meme de internet.

---

<sup>49</sup> “Underlining the similarities between genetic and cultural evolution does not mean denying that there are also differences between the two.”

<sup>50</sup> “[...] ideas of replication, adaptation, and “fitness” to a certain environment can be analyzed from a purely social/cultural perspective.”

#### 4.1.2 Memes de internet

Shifman (2013, 2014) define memes de internet como grupos formados por unidades de conteúdos digitais que possuem características em comum, são criadas com consciência uma da outra e são circuladas e modificadas por múltiplos usuários na internet (SHIFMAN, 2013, 2014). Nota-se, de imediato, uma grande diferença em relação à noção de Dawkins (2006): enquanto este define memes em nível de unidades, Shifman (2013) caracteriza os memes de internet como conglomerados. A autora explica que esta mudança está relacionada à maneira como os conteúdos circulam e são experimentados na era digital. Se antes da internet era comum que indivíduos tivessem contato com cada versão do meme de uma vez, como uma piada ouvida em uma festa, por exemplo, atualmente podemos acessar rapidamente centenas de versões de um mesmo meme, bastam alguns cliques (SHIFMAN, 2014).

Além de deslocar o olhar sobre os memes do singular para o plural, essa perspectiva se diferencia de alguns estudos em memética ao colocar o agenciamento humano como central nas dinâmicas de circulação e transformação dos memes de internet. A autora salienta que o “[...] agenciamento humano deve ser uma parte integral da conceptualização de memes, descrevendo-os como entidades dinâmicas que se propagam em resposta a *escolhas* tecnológicas, sociais e culturais feitas por pessoas.” (SHIFMAN, 2012, p. 189, grifo da autora, tradução nossa<sup>51</sup>).

Shifman (2013) propõe que as características compartilhadas por esses grupos de itens digitais podem estar presentes em três níveis: conteúdo, forma e postura. As duas primeiras dimensões, conteúdo e forma, relacionam-se, respectivamente, às ideias transmitidas por um determinado texto e ao modo como ele se manifesta fisicamente e é percebido por nossos sentidos. Tais dimensões, como salienta a autora, já são amplamente abordadas em estudos sobre memes; já a terceira dimensão, postura, é apresentada pela primeira vez.

A postura, dimensão memética inédita proposta por Shifman (2013), está relacionada às informações que os memes trazem sobre a sua própria comunicação. Por ser uma dimensão muito ampla, que engloba diferentes estratégias comunicativas, a autora a divide em outras três subdimensões, orientadas por conceitos dos estudos de mídia e discursos: estruturas de participação, modulação e funções comunicativas. A primeira está relacionada a quem pode participar e de que modo ocorre esta participação; a segunda diz respeito ao estilo e tom de comunicação; e a última está relacionada às seis funções fundamentais da comunicação

---

<sup>51</sup> “[...] human agency should be an integral part of our conceptualization of memes by describing them as dynamic entities that spread in response to technological, cultural and social *choices* made by people.”

humana: referencial, emotiva, conativa, fática, poética e metalinguística (JAKOBSON, 1960 *apud* SHIFMAN, 2013). Shifman (2013) salienta ainda que, apesar de seus esforços em exemplificar separadamente cada uma destas dimensões, na realidade, elas encontram-se emaranhadas.

A abordagem de Shifman (2012, 2013, 2014) nos parece mais adequada a esta investigação, pois destaca o termo: meme de suas implicações com a biologia, bem como retifica os outros aspectos negativos aqui listados, focando no potencial do conceito para a compreensão de certos fenômenos da cultura contemporânea (SHIFMAN, 2013). Com base nessa perspectiva, observamos o meme *Slender Man* sob o prisma da semiótica peirceana.

#### 4.2 Memes como signos

Existem alguns estudos que traçam relações entre a noção de meme e os conceitos de diferentes perspectivas semióticas (CANNIZZARO, 2016; DEACON, 2004; MARINO, 2015).

O antropólogo Terrence William Deacon (2004) argumenta a favor de uma aproximação entre processos biológicos e processos semióticos. Segundo Deacon (2004), Dawkins (2006) peca ao atribuir um agenciamento indevido aos replicadores abordados em seu livro, desconsiderando seu imbricamento nos sistemas dinâmicos do qual fazem parte. No entanto, sugere que, apesar dos problemas relacionados ao conceito de Dawkins (2006), existem alguns pontos nesta noção que oferecem contribuições aos estudos em semiótica. De acordo com a perspectiva de Deacon (2004), de fato, existe algo que carrega informações sociais e culturais. Este “algo”, no entanto, não são unidades indefinidas e incorpóreas, ideias que residem no cérebro, como sugere Dawkins (2006), mas signos, ou *representâmens*, como proposto por Peirce (DEACON, 2004).

Deacon (2004) salienta que os processos que Dawkins (2006) denomina como “replicação” estão, na verdade, relacionados às relações de “re-presentação” entre os signos e tais relações envolvem processos evolutivos de competição e cooperação. Ele aponta, ainda, que reconhecer memes como signos nos ajuda a perceber que a “evolução biológica e vida em geral são processos semióticos e, inversamente, que processos semióticos são processos evolutivos e físicos intrinsecamente dinâmicos.” (DEACON, 2004, p. 26, tradução nossa<sup>52</sup>). Segundo esta perspectiva, o reconhecimento de tais paralelos, evidenciados pela noção de

---

<sup>52</sup> “biological evolution and life in general are semiotic processes, and conversely that semiotic processes are intrinsically dynamic physical evolutionary processes.”

meme, ajuda a resgatar estudos em semiótica de uma mera taxonomia, trazendo à tona o processo dinâmico da semiose (DEACON, 2004).

Marino (2015) empreende movimento diferente ao tratar do que ela denomina, em inglês, no título de seu texto, de *Semiotics of Spreadability* (em português, semiótica da espalhabilidade). Ao invés de partir do conceito de signo proposto por Charles Peirce, como fez Deacon (2004), a autora propõe o estudo da dinâmica de circulação de memes na internet partindo da categorização dos cinco tipos de relações que os textos podem ter entre si: arquitextualidade<sup>53</sup>, intertextualidade, hipertextualidade, metatextualidade e paratextualidade (GENETTE, 1997 *apud* MARINO, 2015). Consideremos a categoria de hipertextualidade, aquela que Marino (2015) aponta como característica dos memes de internet:

Hipertextualidade: A relação de um dado texto com um ou mais do qual ele é derivado; o texto derivativo, denominado hipertexto, pode ser gerado através de um processo de: [...] Transformação: É chamado de (a) paródia (se for lúdico), (b) travesti (satírico), (c) transposição (sério; por exemplo, tradução); [...] Imitação: é chamado (a) pastiche (lúdico), (b) caricatura (satírico), (c) falsificação (sério). O hipertexto implica no conhecimento do texto original, chamado de hipotexto (que, neste sentido, é incluído no texto derivativo). (MARINO, 2015, p. 47, tradução nossa<sup>54</sup>).

Segundo a perspectiva adotada por Marino (2015), memes de internet são hipertextos que circulam na internet e são transformados, principalmente, através de processos de *sampling* (extração de uma parte do texto pré-existente), *remixing* (modificação de um ou mais elementos estruturais de um texto pré-existente) e *remaking* (recriação de um texto pré-existente) (MARINO, 2015). De acordo com a autora, memes de internet possuem um gancho<sup>55</sup> sintático, relacionado à estrutura ou modelo do texto, e um gancho semântico, elemento de significação marcante que chama a atenção do usuário e o convida a engajar com o texto, e é justamente o equilíbrio entre estes elementos que dita a sua propagabilidade. Assim, Marino (2015) argumenta em favor da observação complementar dos aspectos semânticos e sintáticos em análises de memes de internet.

<sup>53</sup> Segundo Marino (2015), a arquitextualidade trata da relação de um texto com textos precedentes similares a ele, constituindo uma tradição coerente.

<sup>54</sup> “Hypertextuality: The relation of a given text with the one or more it has been derived from; the derivative text, namely the hypertext, may be generated through a process of: [...] Transformation: It is called (a) parody (if it is playful), (b) travesty (satirical), (c) transposition (serious; e.g., translation); [...] Imitation: It is called (a) pastiche (playful), (b) caricature (satirical), (c) forgery (serious). The hypertext implicates the knowledge of the original text, namely the hypotext (which, in this sense, is included in the derivative one).”

<sup>55</sup> A autora usa os termos “gancho sintático” e “gancho semântico” para se referir às características sintáticas e semânticas específicas dos memes, que “fisgam” os usuários, no sentido de incentivar seu engajamento e engajamento com estes textos.

Já Sara Cannizzaro (2016) utiliza princípios de diferentes vertentes semióticas na construção de seu olhar sobre memes de internet. A autora examina o conceito de meme proposto por Dawkins (2006) e destaca três principais aspectos problemáticos, para, então, propor soluções para estes obstáculos conceituais utilizando recursos provenientes da biossemiótica, da Escola de Semiótica Tartu-Moscú e da semiótica peirceana.

O primeiro aspecto problemático destacado por Cannizzaro (2016) é a noção de meme como unidade. Assim como outros críticos da memética, a autora rechaça esta visão atomística da cultura (CHESTERMAN, 2005) e advoga em favor de uma abordagem holística, oferecida pelas diferentes vertentes semióticas citadas acima, que permite ver os memes de internet como *sistemas e entidades relacionais*, ao invés de unidades isoladas (CANNIZZARO, 2016).

O segundo ponto abordado pela autora é a ideia de “cópia”. Cannizzaro (2016) aponta que a perspectiva que considera os processos de distribuição dos memes como processos de produção de cópias é muito simplificadora e alude à noção de “transmissão de informação”, característica do modelo matemático da comunicação, proposto por Shannon e Weaver <sup>56</sup> (1949 *apud* CANNIZZARO, 2016). Cannizzaro aponta que a ideia de informação está relacionada a dados contextualizados, uma vez que “Uma pessoa precisa adicionar informação a um texto para permitir que ele forneça informações” (CANNIZZARO, 2016, p. 574, tradução nossa<sup>57</sup>), e sugere que a noção de tradução é mais apropriada. Ao contrário da cópia, que é determinística, a tradução é um processo interpretativo, que abre espaço para ações criativas, as quais permitem que um meme sofra modificações em seu processo de propagação.

O último aspecto problemático do conceito de meme abordado pela autora é a noção de viralidade. Como mencionamos na seção anterior, o tratamento de memes como entidades dotadas de vontade própria e a consequente subestimação do agenciamento humano foram alvos de fortes críticas nos estudos em memética (CANNIZZARO, 2016; CHESTERMAN, 2005; JENKINS; GREEN; FORD, 2014; SHIFMAN, 2013).

Em perspectiva alternativa, Cannizzaro (2016) sugere o conceito de hábito, da semiótica peirceana. O hábito, para Charles Peirce, diz respeito a uma regra de procedimento flexível (GORLÉE<sup>58</sup>, 2004 *apud* CANNIZZARO, 2016). Esta regra de procedimento opera a partir das três categorias fenomenológicas propostas por Peirce, que compreendem os elementos gerais e irreduzíveis aplicáveis a todos os fenômenos (SANTAELLA, 1995). As categorias,

---

<sup>56</sup> SHANNON, Claude; WEAVER, Warren. Recent contributions to the mathematical theory of communication. *In: The Mathematical Theory of Communication*. Urbana: University of Illinois Press, 1949.

<sup>57</sup> “One needs to add information to a text in order to allow it to provide information.”

<sup>58</sup> GORLÉE, Dinda L. *Translating Signs: Exploring Text and Semio-translation*. Amsterdam: Rodopi, 2004.

denominadas primeiridade, secundidade e terceiridade, relacionam-se, respectivamente, às noções de qualidade e instantaneidade, ação e presença, pensamento e aprendizado (SANTAELLA, 1995). Cannizzaro (2016) delinea, então, a maneira como as categorias fenomenológicas trabalham na disposição de hábitos envolvidos na propagação de memes de internet:

[...] o hábito é uma entidade mutável, no entanto, amplamente confiável, que contém, ao mesmo tempo, a estabilidade direcionada a um objetivo da terceiridade, a compulsividade da secundidade e o germe do caos subsumido na primeiridade. [...] Sob essa perspectiva, comunidades em rede na internet desenvolveriam memes ao longo de caminhos de significação que são prováveis, não certos. (CANNIZZARO, 2016, p. 576, tradução nossa<sup>59</sup>).

Neste sentido, retifica-se o agenciamento indevidamente atribuído ao meme, uma vez que o hábito não é uma regra fixada de causa e efeito, mas um princípio condutor flexível, que funciona a partir da probabilidade de certas ações, e não de sua determinação. Sendo assim, a autora propõe que, ao contrário de unidades virais que se propagam por meio de cópias, memes sejam considerados como “[...] *sistemas de signos que tendem a adotar hábitos de tradução*” (CANNIZZARO, 2016, p. 576, grifo da autora, tradução nossa<sup>60</sup>).

#### 4.2.1 Semiose e transmídia

Assim como Deacon (2004), Marino (2015) e Cannizzaro (2016), reconhecemos o potencial que os estudos semióticos podem oferecer para pesquisas sobre memes. Nesta investigação, optamos por considerar cada item digital que compõe um meme de internet, no nosso caso, cada texto que compõe o universo de *Slender Man*, como um signo, conforme a abordagem semiótica de Charles Sanders Peirce (1839-1914). Vamos abordar o conglomerado sígnico dos memes de internet pela perspectiva transformadora e criativa da semiose, ou seja, a ação contínua de transformação sígnica.

Segundo Lúcia Santaella (1995), Peirce escreveu dezenas de diferentes definições do que é um signo e, sendo este um conceito abstrato, o filósofo pretendia que pudesse ser aplicado a uma ampla gama de fenômenos. Consideremos duas definições peirceanas de signo:

<sup>59</sup> “Peirce explicates habit through his threefold philosophical model (firstness, secondness and thirdness), meaning that habit is a changeable, yet broadly reliable entity which contains at once the goal-directed stability of thirdness, the compulsiveness of secondness, and the germ of chaos subsumed in firstness. [...] In this light, networked internet communities would develop internet memes along paths of meaning that are probable, not certain.”

<sup>60</sup> “[...] *systems of signs with the tendency to take translational habits.*”

Um signo, ou *representamen*, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez, um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado, denomino *interpretante* do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu *objeto*. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de idéia que eu, por vezes, denominei *fundamento do representamen*. (CP<sup>61</sup> 2.228 *apud* SANTAELLA, 1995, p. 23, grifo da autora).

Defino um Signo como qualquer coisa que, de um lado, é assim determinada por um Objeto e, de outro, assim determina uma idéia na mente de uma pessoa, esta última determinação, que denomino o *Interpretante* do signo, é, desse modo, mediatamente determinada por aquele Objeto. Um signo, assim, tem uma relação triádica com seu Objeto e com seu Interpretante. (CP 8.343 *apud* SANTAELLA, 1995, p. 23, grifo da autora).

Estas definições apontam para o signo como uma entidade triádica composta pelo signo, chamado também de *representâmen*, seu objeto e seu interpretante. O signo, considerado por Peirce como uma corporificação do pensamento (SANTAELLA, 2004a), é o primeiro correlato desta relação e age como um mediador entre o objeto, que ocupa um lugar de “realidade” e o efeito que o signo, determinado pelo objeto, tem sobre uma mente, o interpretante (SANTAELLA, 1995).

É importante fazermos um esclarecimento sobre a relação entre objeto e realidade, considerando que *Slender Man* é uma criatura ficcional, fora do domínio do que é ordinariamente considerado como real. Nöth (2007, 2011) explica que, ao contrário das visões cartesianas e positivistas, que consideram que apenas coisas que *existem* no universo externo ao signo podem ser representadas, na semiótica peirceana, todos os signos representam algo, independentemente de este ser considerado como real ou ficcional. Esta diferença decorre da natureza triádica do signo de Peirce, que rejeita a oposição dualista entre o mundo material e o mundo mental, característica do pensamento cartesiano (NÖTH, 2007; SANTAELLA, 2004a).

Para evidenciar como signos podem representar seres ficcionais, Nöth (2007, 2011) evoca a subdivisão dos objetos, de acordo com Peirce, em dois tipos: imediato e dinâmico, este último chamado também de objeto real. O objeto imediato é o objeto da maneira como o signo o representa, sendo incompleto e dependente de familiaridade prévia da mente interpretadora. Já o objeto dinâmico, segundo o autor, é a realidade por trás do signo, que independe deste e possui totalidade impossível de ser acessada. O termo “realidade”, no entanto, não restringe os objetos aos elementos factuais e tangíveis aos quais frequentemente nos referimos quando

---

<sup>61</sup> PEIRCE, Charles Sanders. 1931-58. **Collected Papers**. C. Hartshorne e P. Weiss. eds, (v. 1-6) e A. W. Burks. ed, (v. 7-8). Cambridge, MA, Harvard University Press. (Referido no texto como CP, seguido pelo número do volume e parágrafo).

falamos de “real”. Como explica Nöth (2007, 2011), o objeto dinâmico é aquilo que determina o signo para a sua representação e, por isso, deve precedê-lo. No caso de mitos, imaginações e seres ficcionais, seus objetos dinâmicos também se encontram nos sistemas das ideias, porém precedem tais representações individuais e exercem influências sobre elas. Para ilustrar como se estabelece a relação entre signo e objeto no caso da representação de seres fantásticos, Nöth (2011) cita o exemplo da criatura mitológica fênix, utilizado por Peirce:

Embora represente um ser ficcional, ele argumenta, certamente é um signo, não só com um objeto imediato, mas também com um objeto dinâmico. De acordo com as premissas acima, seu objeto imediato é a familiaridade do observador com este signo, que deriva de seu conhecimento, em maior parte incompleto, sobre mitologia antiga. O “objeto real” por trás dele, Peirce explica, é aquilo que “corresponde suficientemente ao objeto imediato”. Em conjunto com a sua definição de real como aquilo que é completamente independente de sua representação e com a característica de sua determinação do signo, podemos concluir que o objeto real ou dinâmico de uma fênix é o conhecimento que determinou e determinará todas as representações passadas e futuras de fênix. É a soma total do que se sabe dos antigos sobre estas criaturas mitológicas, e sobre a qual nenhuma disputa real pode surgir. (NÖTH, 2011, p. 31, tradução nossa<sup>62</sup>).

Nesse sentido, apesar de se tratar de um ser ficcional, os signos que compõem o meme *Slender Man* possuem tanto um objeto imediato quanto um objeto dinâmico, que, neste caso, compreende todo o conhecimento sobre o personagem construído ao longo do tempo, que continua a impulsionar a produção de novos signos neste universo narrativo.

Os três componentes sógnicos – objeto, signo e interpretante – são articulados em um processo potencialmente infinito de geração de significados, denominado semiose. A potencial infinidade da semiose se deve ao fato de o signo não corresponder completamente ao seu objeto, o que faz com que outros signos se juntem à tríade, por experiência colateral, para a geração do interpretante. O conceito de experiência colateral relaciona-se à noção de informação como dados contextualizados, exposta por Cannizzaro (2016). Ao falar que precisamos adicionar informações a um texto para que ele nos forneça informações, esta autora cita o exemplo da praia do Rio Tâmsa, em Londres, que para um transeunte qualquer não passa de lama e seixos, mas para um *muɖlarker*, indivíduo que vasculha a região em busca de objetos de valor, é vista

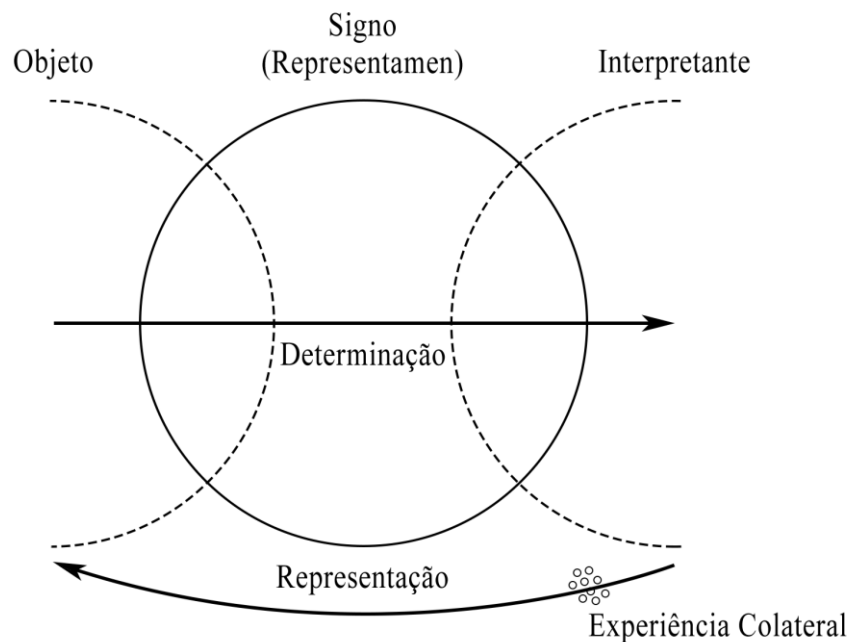
---

<sup>62</sup> “Although it represents a fictional being, he argues, it is certainly a sign not only with an immediate but also with a dynamical object. According to the above premises, its immediate object is the observers’ familiarity with this sign, which derives from their mostly incomplete knowledge of ancient mythology. The “real object” behind it, Peirce goes on to explain, is that which “sufficiently corresponds with the immediate object.” In conjunction with his definition of the real as that which is completely independent of its representation and with the feature of its determination of the sign, we can conclude that the real or dynamical object of a phoenix is that knowledge which has determined and will determine all past and future representations of phoenixes. It is the sum total of what is known from the ancients about these mythological creatures and about which no real dispute can arise.”

como um potencial depósito de artefatos valiosos (CANNIZZARO, 2016). As diferentes leituras a respeito do mesmo local são frutos dos signos que são adicionadas pelas mentes interpretadoras (neste caso o transeunte ou um *mudlarker*) para a geração de um interpretante. Na semiose, o interpretante gerado se torna o signo de uma nova tríade, garantindo a continuidade deste processo.

Tal perspectiva possui relação com dois aspectos importantes da definição de meme de internet adotada para esta pesquisa: a manutenção de um referencial e a geração de novos significados. Consideramos *Slender Man* como um meme de internet devido à complexidade deste objeto, que é formado por múltiplas produções criativas que compartilham certas características de conteúdo, forma ou posicionamento, mas também se diferenciam entre si nestes aspectos. Tais características dos memes de internet dão a ver as operações de determinação e representação exibidas na Figura 8.

**Figura 8** – Diagrama do processo de semiose



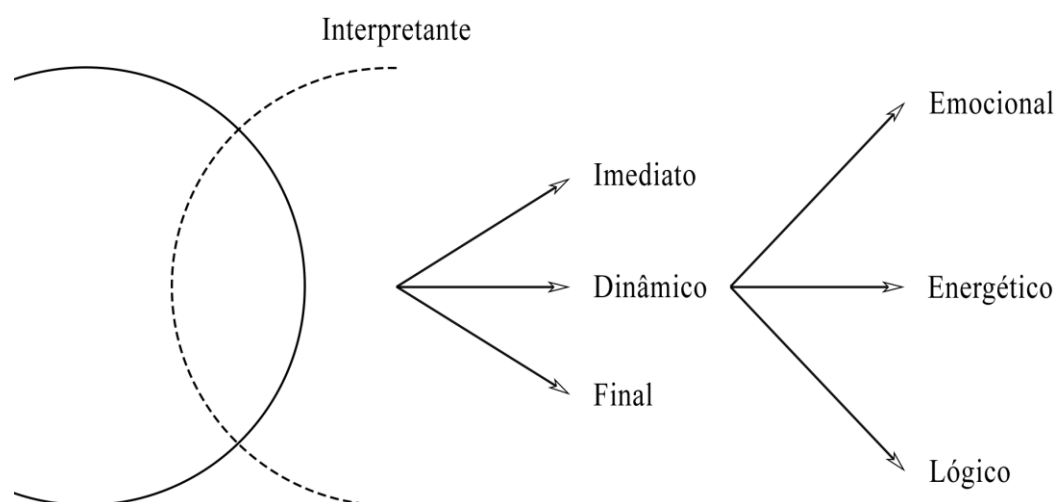
Fonte: Elaborado pela autora, com base em Santaella (1995).

O objeto determina o signo, que, por sua vez, determina o interpretante. Deste processo decorre a manutenção de um referencial narrativo, já que “[...] por mais que a cadeia semiótica se expanda, em signos-interpretantes gerando signos-interpretantes, o vínculo com o objeto não é nunca perdido, uma vez que o objeto é justamente aquilo que existe e resiste na semiose ou ação do signo.” (SANTAELLA, 1995, p. 37). Por outro lado, o interpretante representa o signo, que, por sua vez, representa o objeto. A operação de representação demanda associações signícas que são diferentes para cada mente interpretadora, o que leva à geração de múltiplos

sentidos, e, conseqüentemente, à evolução do meme *Slender Man* para muito além da postagem inicial feita, em 2009, no fórum do site *Something Awful*. É importante ressaltar que, apesar de a presente pesquisa utilizar os conceitos peirceanos de signo e semiose para compreender a maneira como usuários em rede constroem coletivamente o meme *Slender Man*, a semiótica peirceana pode também nos ajudar a pensar os múltiplos agenciamentos envolvidos nas dinâmicas de circulação de memes de internet, dentre eles, o agenciamento algorítmico das plataformas através das quais estes textos circulam. Isso é possível porque, ao falar de semiose, Peirce refere-se a uma “mente interpretadora”, cuja natureza não é necessariamente humana. É este nível de abstração que torna possível que a teoria da significação de Peirce seja aplicada a processos biológicos (DEACON, 2004) e tecnológicos, por exemplo.

A evolução do meme *Slender Man* ocorre através de sua expansão em múltiplas redes sociais on-line, o que remete à noção de transmidialidade, cujas diferentes perspectivas foram expostas no Capítulo 2. A expansão do meme *Slender Man* configura uma dinâmica transmídia, que pode ser considerada como uma manifestação tangível do processo de semiose, perspectiva apresentada por Alzamora e Gambarato (2014). Para evidenciar como o processo de produção de sentido se materializa em ações de comunicação, estas autoras examinam mais a fundo um dos correlatos do signo, o interpretante, do qual derivam outras tríades de interesse desta pesquisa, representadas na Figura 9.

**Figura 9** – Subdivisões dos interpretantes



Fonte: Elaborado pela autora, com base em Santaella (2004b).

Santaella (1995) explica uma das mais conhecidas subdivisões dos interpretantes de Peirce: 1) interpretante imediato, “propriedade objetiva do signo” (SANTAELLA, 1995, p. 42), que, no caso deste estudo, relaciona-se à intencionalidade comunicativa inscrita em cada postagem analisada; 2) interpretante dinâmico, ou efeito produzido pelo signo em uma mente interpretadora; 3) interpretante final, que corresponde a “[...] um interpretante *in abstracto*, fronteira ideal para a qual os interpretantes dinâmicos (interpretantes *in concreto*) tendem a caminhar, no longo curso do tempo” (SANTAELLA, 1995, p. 100). O interpretante final não é, de fato, alcançado, correspondendo apenas a um ideal, já que a incompletude do interpretante e a conseqüente associação sígnica presente na operação semiótica de representação fazem com que a geração de novos significados seja contínua.

Voltamos, então, nossa atenção para o interpretante dinâmico, o qual, segundo Alzamora e Gambarato (2014), é particularmente preparado para produzir variabilidade, por envolver tanto emoções quanto ações, e do qual surge uma segunda subdivisão<sup>63</sup> de interpretantes em emocional, energético e lógico. Estes interpretantes estão relacionados, respectivamente, à emoção ocasionada pelo signo, ao gasto energético envolvido no processo de interpretação e ao efeito lógico que o signo causa na mente interpretadora, seu entendimento propriamente dito (SANTAELLA, 1995).

Fazendo uma associação direta com o objeto de estudo desta pesquisa, o interpretante dinâmico e suas subdivisões, emocional, energético e lógico, auxiliam na compreensão dos processos de engajamento envolvidos na dinâmica transmídia de *Slender Man*, uma vez que se voltam para as dimensões de emoção e de ação do processo de semiose, cujos efeitos podem ser observados, empiricamente, nas postagens realizadas no *Tumblr*, que serão aqui analisadas.

---

<sup>63</sup> Segundo Santaella (2004b), Peirce nunca mencionou a relação entre as duas tríades dos interpretantes, e, por isso, não há consenso entre pesquisadores sobre a localização da segunda tríade, referente aos interpretantes emocional, energético e lógico. Santaella (2004b) localiza esta tríade como uma subdivisão do interpretante dinâmico.

## 5 ESTUDANDO O *SLENDER MEME*: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA

Como apontamos anteriormente, o objetivo geral desta pesquisa é compreender como se configura a dinâmica transmídia do meme *Slender Man* e de que modo essa narrativa fragmentada se expande pela ação coletiva no *Tumblr*. Na busca por este objetivo, certos movimentos metodológicos foram empreendidos, conforme descritos e justificados neste capítulo.

### 5.1 Primeiros passos

Os primeiros passos em direção à investigação proposta por esta pesquisa tiveram início no primeiro semestre de 2019, quando o projeto ainda estava sendo construído. Até então, tínhamos em vista que o fenômeno das *creepypastas*<sup>64</sup> era promissor, por evidenciar novas relações entre as grandes empresas da indústria do entretenimento e as produções criativas advindas da participação dos usuários em redes sociais on-line. Havíamos notado, também, que a expansão destas histórias frequentemente acontece através da articulação de diferentes plataformas on-line e outros meios de comunicação, como o cinema e a televisão, e que, por isso, seria interessante olhar estes fenômenos sob o viés dos estudos sobre transmídia. No entanto, as margens do projeto ainda eram imprecisas.

O objeto empírico inicialmente proposto para esta pesquisa foi a *creepypasta*: *Dear David*. Ela se originou em uma série de *tweets* publicados pelo quadrinista e ilustrador Adam Ellis, entre 2017 e 2018, que registraram o período durante o qual Ellis foi supostamente assombrado pelo fantasma de um menino chamado David. Estes *tweets* ganharam popularidade e, em 6 de junho de 2018 o ilustrador anunciou, em seu perfil no *Twitter*, que o produtor do filme *It*, Dan Lin, produziria a adaptação de *Dear David* para o cinema (ELLIS, 2018).

Em julho de 2019, durante uma pesquisa exploratória, fizemos uma coleta de publicações do *Tumblr*, através da *Tumblr Tool*. Trata-se de uma ferramenta que recupera dados de postagens realizadas nesta plataforma, utilizando como parâmetros um determinado intervalo temporal e uma *tag* (sob a qual todas as postagens foram indexadas), ambos definidos pelo responsável pela coleta. A *tag* utilizada foi “*Dear David*”, selecionamos como parâmetro

---

<sup>64</sup> O termo *creepypasta* surge de uma mescla entre as palavras “*creepy*”, que significa arrepiante em inglês, e “*copy-pastas*”, que são conteúdos disseminados na internet através da função copiar e colar (em inglês, *copy-paste*). Apesar do nome originado da função copiar e colar, na prática o termo *creepypasta* é usado para se referir a histórias de terror que se propagam no ambiente digital através do compartilhamento e participação criativa dos usuários.

o intervalo entre janeiro e julho de 2019, correspondente ao período transcorrido do ano em questão. O objetivo desse empreendimento foi verificar a atividade comunicacional recente em torno de *Dear David*, utilizando como indicador o *Tumblr* que, como foi explicitado anteriormente, é o epicentro on-line de atividades de *fandoms*. A coleta nos retornou dados de apenas 5 publicações. Este achado nos fez considerar que a atividade comunicacional em torno desta narrativa possivelmente estivesse “fria”, uma vez que o último registro da perseguição fantasmagórica havia sido postado por Ellis em março de 2018. Além disso, até o momento, as notícias mais recentes (BBC ENTERTAINMENT & ARTS, 2018; KIT, 2018; MOLINA, 2018) que havíamos encontrado a respeito da adaptação de *Dear David* para o cinema tinham sido publicadas em novembro de 2018. A ausência de atualizações sobre o projeto do filme suscitou uma grande insegurança a respeito deste objeto, afinal, a adaptação desta narrativa originada na internet para uma mídia de massa era um ponto central para a justificativa da escolha de *Dear David*.

Realizamos, então, uma investigação para comparar a atividade comunicacional em torno de *Dear David* com outra *creepypasta*. Selecionamos *Slender Man* por ter uma origem cronologicamente mais distante e ser uma das *creepypastas* mais conhecidas e populares de todas, tendo extensões em diversos meios, como webséries no *Youtube*, blogs, videogames e até filmes (ASIMOS, 2019; FOX, 2017). Realizamos uma nova coleta de postagens na plataforma através da *Tumblr Tool*, utilizando como parâmetros a tag “*slenderman*” e o período de janeiro a julho de 2019. A coleta em questão recuperou dados de 1168 postagens, o que é um número consideravelmente maior que as 5 publicações recuperadas, no mesmo intervalo de tempo, com a tag “*Dear David*”. Tal discrepância entre os números de postagens recuperadas sinalizou que a atividade comunicacional em torno de *Dear David* era fraca, comparada à de outra *creepypasta* mais antiga e famosa; isso, somado à ausência de notícias sobre a produção do filme, culminou na decisão de abandonar *Dear David* como objeto de pesquisa

A opção de investigar *Slender Man* se revelou interessante por dois motivos principais. O primeiro é a sua popularidade, que o coloca em uma posição de destaque dentre outras *creepypastas*. De acordo com Fox, *Slender Man* é “[...] talvez, a *creepypasta* mais textualizada que existe. Ela gerou filmes, séries no *Youtube*, um número incontável de vídeos reiterando a história, fóruns, fotos, *fan arts* e videogames, todos feitos em resposta a essa história.” (2017, p. 36-37, tradução nossa<sup>65</sup>). Já o segundo é o fato de essa narrativa já ter conexões estabelecidas

---

<sup>65</sup> “[...] perhaps the most textualized creepypasta that exists. It has spawned movies, YouTube series, an innumerable number of videos reiterating the story, forums, photos, fan art, and video games all made in response to this story.”

com as mídias de massa, como o documentário *Beware The Slenderman* (2016) e o filme *Slender Man: Pesadelo Sem Rosto* (2018).

Como evidenciado no Capítulo 2, a expansão do universo de *Slender Man* ocorre em conexões entre múltiplas plataformas e meios de comunicação de massa, o que confere ao personagem um intenso caráter transmidiático. Devido ao fato de este objeto não ter sido, a princípio, um projeto da indústria do entretenimento, e por suas extensões narrativas acontecerem, em grande parte, devido à participação de seus fãs, fez-se necessário averiguar a configuração transmídia do objeto para além das narrativas produzidas por grandes empresas de comunicação (ALZAMORA, *et al.*, 2019).

O fenômeno comunicacional aqui investigado está diretamente relacionado à noção de meme de internet e seu potencial na expansão da dinâmica transmídia averiguada. Não é possível definir *Slender Man* simplesmente como um monstro, uma *creepypasta*, ou um personagem fictício: ele é todas estas coisas, porém, devido à sua constante expansão, não se resume a nenhuma delas. Consideramos, assim, que a noção de memes de internet descreve o fenômeno *Slender Man*, sem limitá-lo a nenhuma de suas manifestações específicas.

Devido à importância da ação coletiva como força motriz da expansão de *Slender Man*, o principal aspecto da dinâmica transmídia a ser abordado por esta pesquisa é o engajamento dos fãs. Este fato foi decisivo para a escolha do nosso locus de pesquisa: o *Tumblr*.

Como discutimos no Capítulo 3, em 2012, aproximadamente, iniciou-se um processo a partir do qual o *Tumblr* se tornou a plataforma on-line preferencial para atividades de *fandoms*. Este período coincide com o lançamento do jogo *Slender: The Eight Pages* e com o maior pico de postagens sobre *Slender Man* na plataforma, como será mostrado adiante, e os anos seguintes compreendem a maior parte do período de expansão deste meme.

Além de ser o epicentro de atividades de *fandoms* durante grande parte do período de crescimento de *Slender Man*, o *Tumblr* permite a realização de coletas retroativas, possibilitando o estudo longitudinal do engajamento dos fãs e do desenvolvimento da rede de significados em torno deste meme ao longo de sua expansão, o que é de grande interesse para esta pesquisa. Direcionamo-nos, então, para a dinâmica transmídia do meme *Slender Man* no *Tumblr*, que será analisada através das conexões multiplataformas, manifestadas no conteúdo das publicações e nos links postados pelos usuários. O processo de transformação social dos significados de *Slender Man* no *Tumblr*, fundamental na expansão de sua dinâmica transmídia, será analisado com base em pressupostos da semiótica peirceana aplicados à dinâmica transmídia (ALZAMORA, 2019; BICALHO, 2018).

Com esses pontos principais definidos, iniciamos uma revisão bibliográfica sobre *Slender Man*, estudos de *fandoms* de mídia, *Tumblr*, dinâmicas transmídia, memes de internet e semiótica peirceana. Além disso, demos início ao processo de delineamento do corpus desta pesquisa, iniciado através de uma série de coletas de postagens do *Tumblr*.

## 5.2 Coletas de postagens: *Tumblr Tool*

As coletas automáticas foram realizadas nos dias 22 de setembro de 2019, 23 de junho de 2020 e 5 de julho de 2020<sup>66</sup>, com o auxílio da ferramenta *Tumblr Tool*<sup>67</sup>.

*Tumblr Tool* é um *script* simples de extração de dados, criado pelo pesquisador Bernhard Rieder, da *Digital Methods Initiative (DMI)*, que permite a recuperação de postagens realizadas na plataforma *Tumblr* e que foram marcadas com uma *tag* específica, de interesse do pesquisador. Este *script* oferece dois métodos de coleta: *last posts* e *date range*.

No primeiro método, *last posts*, são coletadas as “n” últimas postagens realizadas no *Tumblr* e marcadas com a *tag* de interesse. Deve-se inserir a *tag* escolhida e, em seguida, selecionar um número de postagens, entre 1 e 100, para serem recuperadas. Já no método *date range*, são recuperadas as postagens realizadas em um intervalo de tempo, determinado pela pessoa que está realizando a coleta, com a *tag* escolhida, sem que haja necessariamente um limite no número de postagens. Este foi o método selecionado para a realização desta pesquisa.

Para escolher a *tag* de interesse, foram realizadas, previamente, algumas coletas exploratórias, com diferentes grafias de *Slender Man* (como *slenderman*, *Slender Man* e *slender man*) em um mesmo período. O objetivo destas coletas foi identificar qual termo trazia o maior número de postagens, e a partir dos resultados obtidos nesta exploração, a *tag* escolhida foi “*slenderman*”. Já o intervalo temporal selecionado para a realização da coleta foi de 01 de janeiro de 2010 até 30 de junho de 2020. Este período se inicia no ano no qual as primeiras postagens sobre *Slender Man* no *Tumblr* foram recuperadas e se encerra no fim do último mês transcorrido antes do fechamento do corpus desta pesquisa. Selecionamos este intervalo para termos acesso ao maior número possível de postagens sobre *Slender Man*, desde a sua primeira aparição no *Tumblr*.

<sup>66</sup> O material, a princípio, havia sido coletado durante uma pesquisa exploratória, realizada no dia 22 de setembro de 2019. Entretanto, durante os processos de configuração do corpus, notamos que alguns arquivos estavam desconfigurados e não poderiam ser utilizados. Assim, tivemos que realizar uma segunda rodada de coletas em 23 de junho de 2020, para substituir os arquivos comprometidos. Além disso, optamos por expandir o nosso intervalo de coleta para compreender os anos de 2019 e 2020, não contemplados no recorte anterior, e, assim, realizamos uma terceira coleta em julho de 2020.

<sup>67</sup> Disponível em: <http://labs.polysys.net/tools/tumblr/>. Acesso em: 19 jun. 2020.

Embora o método de coleta selecionado não limite, teoricamente, o número de postagens recuperadas, na prática, tentativas de coletas de grandes volumes de postagens foram malsucedidas<sup>68</sup>. Por este motivo, foi necessário realizar várias coletas separadas, utilizando como parâmetro intervalos de tempo de diferentes tamanhos, adequados ao número de postagens realizadas em cada ano.

No total, foram recuperados dados de 43.508 postagens com a *tag* “*slenderman*”, realizadas entre 31 de agosto de 2010<sup>69</sup> e 30 de junho de 2020. Os dados de cada postagem foram disponibilizados em dois arquivos, um do tipo *GDF* e outro do tipo *TAB*. Nesta pesquisa, trabalhamos apenas com o formato *TAB*. Este arquivo nos fornece os seguintes metadados sobre as postagens coletadas:

- *Id*: sequência numérica que representa a *ID* única de cada postagem;
- *Type*: tipo de postagem realizada, de acordo com as categorias da plataforma (texto, link, foto, vídeo, resposta, áudio, diálogo ou citação);
- *Date*: a data e o horário em que a postagem foi feita, de acordo com o horário do Meridiano de Greenwich;
- *Timestamp*: sequência numérica que indica o momento da postagem, em segundos, contados a partir do *Unix Epoch*<sup>70</sup>;
- *Title*: o título da postagem;
- *Caption\_or\_body*: corpo ou legenda da postagem;
- *Blog\_name*: o nome usado para identificar o blog;
- *Note\_count*: número de *notes*<sup>71</sup> da postagem;
- *Post\_url*: *url* da postagem;
- *Tags*: *tags* utilizadas na postagem;
- *Photo*: *url* da imagem postada;
- *Source\_url*: *url* da fonte da postagem;
- *Source\_title*: título do site que é a fonte da postagem.

---

<sup>68</sup> Ao selecionar os parâmetros para recuperação dos posts e iniciar a coleta, somos levados a uma nova página, onde há algumas sequências numéricas e um botão para o download do arquivo com os dados sobre as postagens. Em casos nos quais o número de postagens coletadas é muito alto, a tela fica completamente preenchida por sequências numéricas e a opção de download do arquivo não é exibida.

<sup>69</sup> Selecionamos o intervalo entre 01 de janeiro de 2010 e 30 de junho de 2020 como parâmetro para a coleta, no entanto, a primeira postagem recuperada pela ferramenta foi publicada no *Tumblr*, no dia 31 de agosto de 2010.

<sup>70</sup> Instante zero da contagem, correspondente ao dia 01 de janeiro de 1970, às 00:00:00 do Tempo Universal Coordenado (UTC) (KOTSUBO, 2019).

<sup>71</sup> Notificações associadas a cada postagem, como *likes* e *reblogs*, por exemplo.

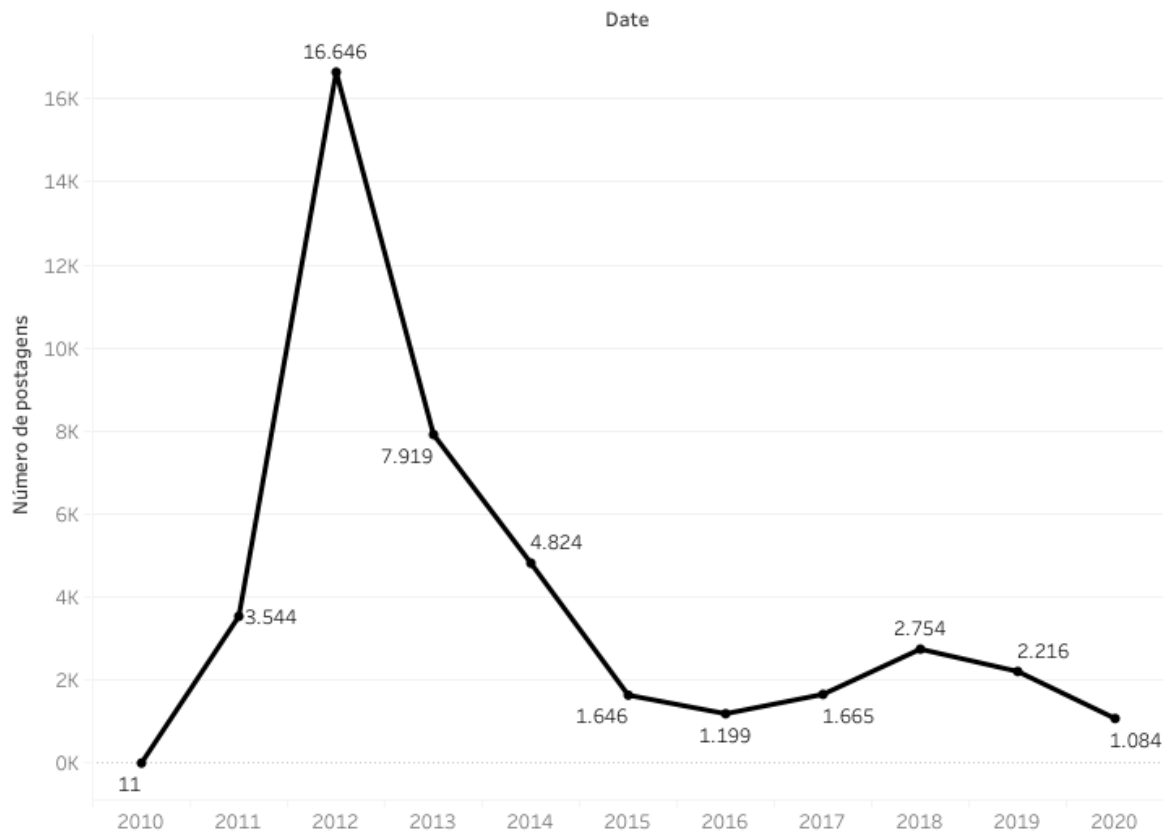
O arquivo *TAB* pode ser aberto em programas e aplicativos de exibição de planilhas, como o Planilhas *Google* e o *Excel*, e transportado para a plataforma de visualização de dados *Tableau*. No *Tableau*, podemos gerar diferentes gráficos, de acordo com os interesses da pesquisa, utilizando os metadados acima. Esta plataforma foi muito importante para a configuração do corpus, mais especificamente, para a seleção das postagens a serem analisadas.

### 5.2.1 Configurando o corpus da pesquisa

Os objetivos específicos propostos para esta pesquisa demandam uma análise cuidadosa das produções criativas postadas no *Tumblr*, entretanto, não é possível examinar cada uma das 43.508 postagens coletadas e, por isso, foi necessário afinar o corpus a ser estudado. O primeiro passo para este estreitamento foi a seleção de intervalos temporais menores, que continham as maiores concentrações de publicações dentro do período total da coleta. Para isto, utilizamos o metadado “*date*” para gerar, no *Tableau*, um gráfico (Figura 10) que mostra quantas postagens foram realizadas em cada ano compreendido pela coleta.

Como é perceptível na Figura 10, a seguir, o ano de 2012 concentrou o maior número de postagens coletadas pela *Tumblr Tool*. Entretanto, optamos por não restringir a nossa análise a este período, porque, como foi apontado anteriormente, nos interessamos pelas formas de engajamento envolvidas na expansão de *Slender Man* e pelos sentidos que emanam da rede de significados formada em torno deste meme, a qual, nesta pesquisa, é percebida empiricamente nas postagens realizadas no *Tumblr*. Cada uma destas postagens e diversos outros signos que emergem nesta rede transmidiática expandem o universo de *Slender Man*, o que, por sua vez, impulsiona mais desdobramentos deste meme. Restringir o escopo desta pesquisa ao ano de 2012, embora seja o ano de maior atividade comunicacional em torno de *Slender Man*, seria limitar demasiadamente as possibilidades de sentidos a serem analisados por esta pesquisa, uma vez que o processo de expansão de *Slender Man* tem ocorrido ao longo de uma década nessa plataforma. Optamos, assim, por um estudo longitudinal da dinâmica transmídia de *Slender Man* no *Tumblr*, com o intuito de observar como os significados em torno do meme se processam ao longo do tempo.

**Figura 10** – Gráfico do número de postagens realizadas por ano, entre 2010 e 2020  
Número de postagens realizadas por ano, durante o intervalo da coleta

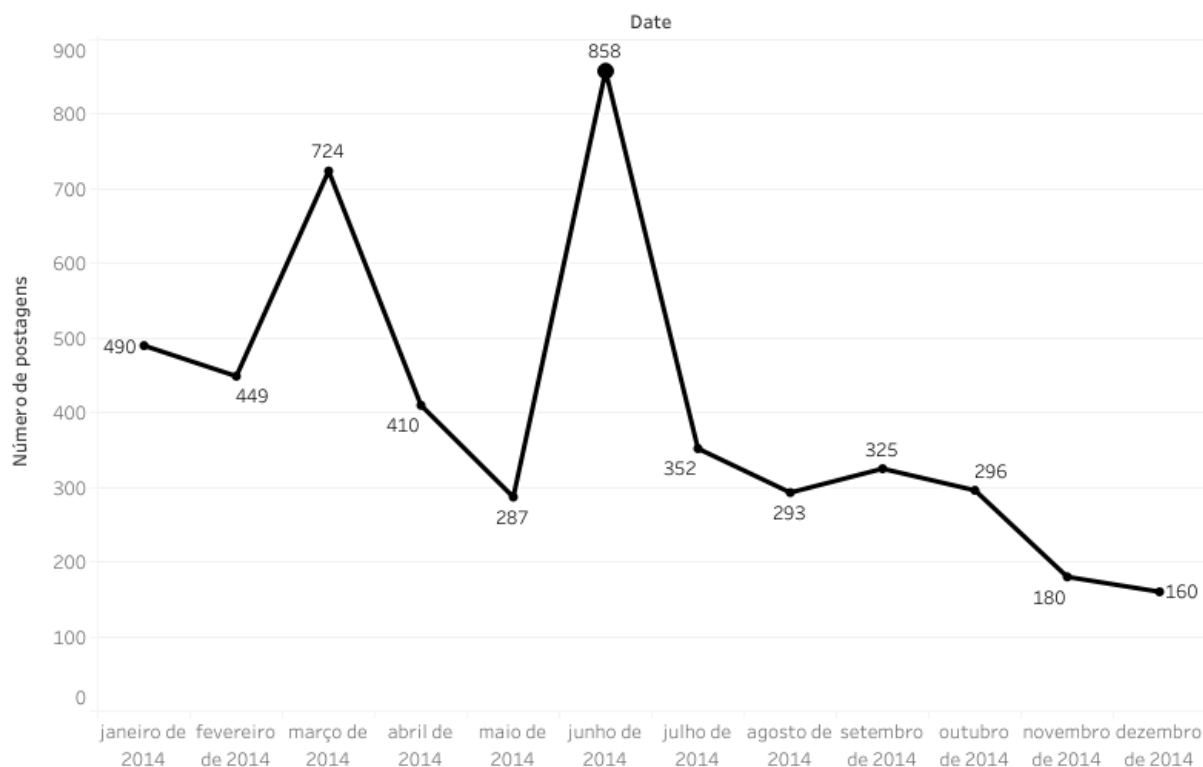


Fonte: Elaborado pela autora.

O primeiro intervalo temporal selecionado para a nossa investigação foi de agosto a dezembro de 2010, período que corresponde às primeiras postagens com a tag “*slenderman*” recuperadas pela *Tumblr Tool*, sendo 11 no total. Embora seja um número muito baixo, quando comparado aos demais anos, como pode ser observado na Figura 10, essas postagens representam o ponto de partida da expansão de *Slender Man* na plataforma, de acordo com o recorte realizado por esta pesquisa. Assim, consideramos profícuo incluí-las em nosso corpus.

Para selecionarmos o restante dos intervalos temporais de interesse, geramos uma série de gráficos no *Tableau*, os quais mostram o número de postagens mensais em cada ano da coleta. Em seguida, isolamos o mês de maior atividade comunicacional em cada ano. Em alguns anos, notamos mais de um pico acentuado no número de postagens realizadas, como pode ser percebido na Figura 11, que mostra o número de postagens por mês realizadas em 2014. Nesses casos específicos, todos os picos foram selecionados para a análise.

**Figura 11** – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, no ano de 2014  
Número de postagens realizadas, por mês, em 2014



Fonte: Elaborado pela autora.

A partir da visualização dos gráficos referentes a cada ano da coleta (APÊNDICES A, B, C, D, E, F, G, H e I), os seguintes intervalos de tempo foram selecionados: setembro de 2011 (510 postagens); agosto de 2012 (4782 postagens); janeiro de 2013 (919 postagens); março de 2014 (724 postagens); junho de 2014 (858 postagens); janeiro de 2015 (179 postagens); outubro de 2016 (133 postagens); agosto de 2017 (178 postagens); outubro de 2017 (183 postagens); agosto de 2018 (525 postagens); abril de 2019 (211 postagens); julho de 2019 (213 postagens); maio 2020 (230 postagens).

O segundo passo para o afinamento do corpus da pesquisa foi a seleção das postagens a serem analisadas, dentro dos intervalos temporais destacados. Optamos, preliminarmente, por analisar as 11 postagens coletadas em 2010, pelo mesmo motivo explicitado no procedimento metodológico anterior. Em seguida, selecionamos, nos demais intervalos, as postagens que geraram a maior participação (mensurada, aqui, através do número de *notes*), em razão da centralidade deste aspecto da dinâmica transmídia estudada. Devido ao alto número de intervalos temporais separados para a análise (14) e às limitações impostas pelo prazo para a realização da pesquisa, não poderíamos selecionar uma quantidade muito grande de postagens em cada período. Levando em conta, ainda, que no intervalo de 2010 seriam analisadas 11

postagens, consideramos prudente escolher um número próximo a este para garantir uma uniformidade na quantidade de postagens analisadas em cada ano. Assim, selecionamos as 11 publicações realizadas em 2010, somadas às 10 publicações com o maior número de *notes*, feitas por blogs diferentes, em cada intervalo destacado, totalizando um corpus empírico de 141 postagens.

### 5.3 *Slender Man*: *Slender meme*

Iniciamos nossa investigação sobre a dinâmica transmídia de *Slender Man* no *Tumblr* buscando identificar os aspectos de *Slender Man* que o caracterizam como um meme e a sua relação com a expansão da dinâmica transmídia averiguada.

Como exposto no Capítulo 4, adotamos o conceito de memes de internet proposto por Shifman (2012, 2013, 2014), que os define como grupos de itens digitais que possuem alguns atributos em comum, criados com consciência um do outro e que são circulados e modificados por múltiplos usuários. Os memes de internet, necessariamente, passam por processos de mutação, interferências criativas dentro desta ação coletiva, que os diferenciam dos chamados “virais”, que são textos únicos compartilhados e circulados sem grandes alterações de forma e conteúdo (SHIFMAN, 2012).

Existe uma grande produção e circulação de diferentes conteúdos sobre o personagem, que mantém algumas de suas características constantes (uma criatura alta e delgada, sem rosto, vestida de terno) ao mesmo tempo em que trazem novas narrativas e facetas para ele, como a websérie *Marble Hornets* e os irmãos *Trender Man* e *Splendorman*. Estas características apontam para o caráter memético de *Slender Man*.

Argumentamos aqui que a preservação de certa referência da postagem “original” e a variabilidade proveniente da criação coletiva sobre o personagem, pontos centrais da definição de meme de internet, são a força motriz da criação do universo transmidiático de *Slender Man*. Elaboramos, então, um procedimento metodológico embasado na definição de meme de internet em diálogo com a noção de dinâmica transmídia e a noção peirceana de semiose.

Este procedimento consistiu na análise das postagens selecionadas em cada intervalo temporal e subsequente agrupamento destas postagens de acordo com os elementos do universo de *Slender Man* (e possivelmente outros universos narrativos) que estão incluídos nestes conteúdos. O objetivo deste procedimento foi verificar quais são os textos midiáticos mais ativados em cada momento da expansão desse meme. Deste movimento, foram elaboradas nuvens de sentidos, representações semelhantes a nuvens de palavras, que mostram os

significados predominantes em cada intervalo temporal selecionado. A partir destas nuvens, realizamos uma breve análise das redes de sentido emanadas em torno de *Slender Man* ao longo dos anos, buscando identificar quais significados mais movimentaram a dinâmica transmiódica desse meme nos intervalos analisados.

#### **5.4 A semiótica peirceana como marco teórico-metodológico**

Seguimos para uma caracterização dos modos de engajamento verificados na expansão de *Slender Man* no *Tumblr*. Para isso, partimos do conceito de engajamento proposto por Peter Dahlgren e Annette Hill (2020), que expandem esta noção para além de seu uso instrumental como medida de interesse, avaliada através de métricas em redes sociais on-line. Os autores referidos percebem o engajamento como experiência subjetiva, uma força energizante que opera nos níveis individual e coletivo e que envolve, simultaneamente, dimensões afetivas e racionais. Além disso, propõem cinco parâmetros de interesse para a análise de engajamento: 1) Contexto midiático, que diz dos diferentes aspectos de contexto no qual o engajamento ocorre; 2) Motivações, que trata da intencionalidade por trás do engajamento; 3) Modalidades, que se refere à base sobre a qual o engajamento se constrói; 4) Intensidade, que relaciona-se ao tempo pelo qual o engajamento é sustentado; e 5) Consequências, que são as implicações do engajamento (DAHLGREN; HILL, 2020).

O parâmetro 4 é o mais relevante para a nossa análise, pois aborda justamente os possíveis modos de engajamento midiático. Trata-se de um aspecto altamente complexo, mas que os autores buscam simplificar em duas opções gerais: afeto e cognição. Dahlgren e Hill (2020) explicam que o conceito de afeto diz respeito a uma emocionalidade coletiva, embasada em experiência social compartilhada. Um modo afetivo de engajamento se constrói sobre uma base emocional, como afeição ou desprezo por um personagem de ficção, por exemplo, enquanto o engajamento cognitivo está relacionado a uma base de pensamento e racionalização (DAHLGREN; HILL, 2020). Apesar da distinção feita entre essas duas modalidades de engajamento, os autores salientam que afeto e cognição não podem ser facilmente separados, e que trabalham juntos no fenômeno do engajamento midiático.

Analisamos os modos de engajamento envolvidos na construção e expansão de *Slender Man* no *Tumblr*, evidenciados nas postagens de nosso corpus, utilizando como base a perspectiva de Dahlgren e Hill (2020), em diálogo com a tricotomia dos interpretantes emocional, energético e lógico (SANTAELLA, 1995). O engajamento, tal como proposto por Dahlgren e Hill (2020), pode ser considerado, sob a luz da semiótica peirceana, como um

processo abstrato de geração de significado. Este processo encontra, nas associações sígnicas, terreno fértil para a variabilidade e dá-se a ver nas ações dos usuários que criam e compartilham conteúdos que expandem o universo de *Slender Man*. Em perspectiva semelhante às exploradas por Bicalho (2019) e Souza (2021), consideramos que esta manifestação empírica do engajamento está relacionada à subdivisão dos interpretantes emocional, energético e lógico, que desloca a semiose de um local de abstração e a presentifica em ações de comunicação. Tais ações se expandem através de diferentes espaços, em conexões multiplataforma, fazendo com que o potencial criativo e transformador do processo de semiose se manifeste em uma dinâmica transmídia.

### 5.5 Os sete princípios da narrativa transmídia

O último movimento empreendido por esta pesquisa foi a caracterização da dinâmica transmídia de *Slender Man* com foco nas especificidades do *Tumblr*. Para guiar esta discussão, utilizamos como base os sete princípios da narrativa transmídia, propostos por Jenkins (2009b, 2009c).

No ano de 2009, Henry Jenkins publicou em seu blog os princípios centrais da narrativa transmídia, elaborados a partir de sua palestra na conferência *Futures of Entertainment 4*, realizada no MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), e das discussões conduzidas ao longo de um semestre em sua disciplina “*Transmedia Storytelling and Entertainment*”, na Universidade do Sul da Califórnia (GAMBARATO, 2013; JENKINS, 2009b). O objetivo do autor era propor um modo de guiar e auxiliar o desenvolvimento de análises e discussões sobre narrativas transmídia, uma vez que este assunto estava se tornando cada vez mais proeminente nos estudos de mídia na era digital. Os sete princípios descritos por Jenkins (2009b, 2009c) são: 1) Expansão versus Profundidade; 2) Continuidade versus Multiplicidade; 3) Imersão versus Extração; 4) Construção de Mundos; 5) Serialidade; 6) Subjetividade; e 7) Performance.

O primeiro princípio descrito por Jenkins (2009b) é o de Expansão (em inglês, *Spreadability*) versus Profundidade (em inglês, *Drillability*). Antes de descrever estes conceitos, vale a pena apontar, como fez Gambarato (2013), que o termo “versus” que separa Expansão e Profundidade, assim como os dois princípios seguintes, não indica que estes recursos são mutuamente excludentes, apenas aponta para o contraste entre estas diferentes facetas possíveis nas narrativas transmídia.

A Expansão, ou como Sanseverino (2016) traduz, potencial de compartilhamento do conteúdo, é a capacidade que um texto tem de engajar o público em sua circulação em diferentes

meios, fazendo aumentar o valor econômico e cultural deste conteúdo midiático. (JENKINS, 2009b). Já o conceito de Profundidade diz respeito à capacidade de aprofundamento que o produto midiático oferece ao público. Esta faceta das narrativas transmídia pode ser vista, por exemplo, nas diferentes extensões da série de mangá *Attack On Titan*, que permitem que um consumidor, introduzido à narrativa através de um produto midiático específico, consiga explorar os diferentes aspectos deste universo (OLIVEIRA, 2018). O conceito de profundidade parece relacionar-se a uma das práticas de fãs descritas por Bury (2018): a busca por informações, a qual Mittell (s.d.) descreve através da metáfora do *fandom* forense:

Talvez nós precisemos encontrar uma metáfora diferente para descrever engajamento do espectador com a complexidade da narrativa. Nós podemos pensar em tais programas como perfuráveis ao invés de expansíveis. Eles encorajam um modo de *fandom* forense que convida os espectadores a cavar mais fundo, sondando sob a superfície para entender a complexidade da história e sua narração. (MITTELL, s.d., tradução nossa<sup>72</sup>).

Trata-se do potencial que uma narrativa transmídia tem de ser “perfurada” por seu público, permitindo novas descobertas e, conseqüentemente, uma experiência mais imersiva e envolvente dentro deste universo narrativo.

O segundo conceito descrito por Jenkins, Continuidade versus Multiplicidade, está relacionado à maneira como a narrativa é desenvolvida em diferentes plataformas e à experiência de entretenimento proporcionada, em contextos que envolvem a narrativa cânone e a possibilidade de múltiplas narrativas. A Continuidade diz respeito à coerência, coesão e plausibilidade de um universo narrativo. Ela é, frequentemente, um grande atrativo para fãs, que dedicam seu tempo e energia coletando informações dispersas em diferentes meios para, ao final, serem recompensados com um todo coerente (JENKINS, 2009b). Já a Multiplicidade expõe uma possibilidade de experiência diferente. Jenkins aponta que a sua definição de narrativa transmídia como “[...] um processo em que elementos integrais de uma ficção são dispersos *sistematicamente* através de múltiplos canais de entrega para criar uma *experiência de entretenimento unificada e coordenada*” (JENKINS, 2007, tradução nossa<sup>73</sup>, grifo nosso) tem sido questionada por reflexões recentes sobre transmídia. Estas reflexões possuem relação com a lógica de Multiplicidade, que diz da possibilidade de múltiplas versões alternativas à narrativa original, como, por exemplo, os diferentes universos paralelos dos quadrinhos da

<sup>72</sup> “Perhaps we need a different metaphor to describe viewer engagement with narrative complexity. We might think of such programs as drillable rather than spreadable. They encourage a mode of forensic fandom that invites viewers to dig deeper, probing beneath the surface to understand the complexity of a story and its telling.”

<sup>73</sup> “[...] a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience.”

*Marvel Comics* e da *DC Comics* (JENKINS, 2009b). De acordo com Jenkins (2009b), embora a Continuidade tenha seus atrativos, a Multiplicidade também tem os seus, oferecendo aos fãs possibilidades de experimentar diferentes releituras dentro de um mesmo universo. O autor em questão aponta, ainda, como este conceito pode ser utilizado para além das narrativas canônicas:

O conceito de multiplicidade pavimenta o caminho para nós pensarmos sobre *fan fiction* e outras formas de expressão popular como parte de uma mesma lógica transmídia - extensões não autorizadas da “nave mãe” que podem, no entanto, aumentar o engajamento dos fãs e expandir nosso entendimento do produto original. [...] Em minha disciplina e na conferência, este conceito de multiplicidade tem sido experienciado como libertador, permitindo-nos conceder configurações alternativas de transmídia e diminuindo um pouco da ansiedade de nos certificarmos que cada detalhe está “certo” quando colaborando através de plataformas midiáticas. (JENKINS, 2009b, tradução nossa<sup>74</sup>).

Esta reflexão sobre o lugar das expressões do *fandom* na construção da narrativa transmídia é muito cara a esta pesquisa, devido ao papel primordial das produções criativas dos fãs de *Slender Man* e do trabalho coletivo, nem sempre coeso, envolvidos em sua expansão por diferentes plataformas.

O princípio da Imersão versus Extração, o terceiro listado por Jenkins (2009c), diz respeito às relações estabelecidas entre a narrativa ficcional e o contexto da vida cotidiana da audiência. A Imersão é a capacidade que o consumidor possui de adentrar o universo ficcional, enquanto a Extração é a capacidade que o consumidor tem de extrair aspectos do universo ficcional e transportá-los para espaços do seu dia a dia (JENKINS, 2009c). Sanseverino (2016) e Oliveira (2018) utilizam os parques temáticos para ilustrar, de forma prática, o conceito de Imersão. Já o conceito de Extração é exemplificado por Jenkins (2009c) através dos itens colecionáveis, adereços e figurinos relacionados às narrativas, que podem ser comprados pelos fãs em lojas de presentes. Oliveira (2018) aponta a possibilidade de uma mesma prática ser classificada, ao mesmo tempo, como Imersão e Extração. Um exemplo é o *cosplay*. Segundo a autora, ao mesmo tempo em que o *cosplay* permite que um fã assumira a aparência de um personagem e interaja com outros fãs através de encenações, caracterizando uma experiência de Imersão, a adoção destes itens de vestuário em seu cotidiano pode ser caracterizada como Extração.

---

<sup>74</sup> “The concept of multiplicity paves the way for us to think about fan fiction and other forms of grassroots expression as part of the same transmedia logic - unauthorized extensions of the “mother ship” which may nevertheless enhance fan engagement and expand our understanding of the original. [...] In my class and at the conference, this concept of multiplicity has been experienced as liberating, allowing us to conceive of alternative configurations of transmedia, and lowering some of the anxiety about making sure every detail is “right” when collaborating across media platforms.”

O quarto princípio da narrativa transmídia é o da Construção de Mundos. Como o próprio nome sugere, trata-se do esforço empreendido na criação de um universo que contém em si diferentes histórias e fios narrativos dispersos em distintas publicações (JENKINS, 2009c). Para ilustrar este princípio, o autor utiliza os murais da Capela Sistina “[...] que buscam costurar personagens e histórias de várias partes diferentes da Bíblia em uma representação única e coerente.” (JENKINS, 2009c, tradução nossa<sup>75</sup>). De acordo com Jenkins (2009c), este conceito está intrinsecamente conectado ao terceiro princípio da narrativa transmídia, uma vez que tais universos podem ter alguns de seus elementos extraídos para serem incorporados ao cotidiano dos fãs, ou oferecer a eles uma experiência de imersão.

A Serialidade é o quinto princípio da narrativa transmídia, que diz respeito à dispersão de vários fios narrativos em diferentes meios. Para elucidar melhor do que se trata este princípio, Jenkins nos apresenta uma distinção entre história e enredo, sendo a primeira a nossa construção mental dos acontecimentos, só obtida após a absorção de todas as peças de informações disponíveis, e o segundo a sequência através da qual tais informações são disponibilizadas às audiências (JENKINS, 2009c). De acordo com o autor, as séries seriam, então, histórias interessantes dispersas em diferentes segmentos, como um episódio ou capítulo, por exemplo. Já nas narrativas transmídia, o princípio da Serialidade é como uma hipérbole desta serialização, na qual a história é dispersa não só em múltiplas parcelas dentro de um mesmo meio, mas também através de múltiplos meios (JENKINS, 2009c).

O princípio da Subjetividade, o sexto enumerado por Jenkins, diz respeito à exploração do ponto de vista de personagens secundários ou externos à narrativa em uma expansão transmidiática. Dois exemplos usados pelo autor para ilustrar este princípio são os web quadrinhos do seriado televisivo *Heroes* e filmes que simulam “imagens encontradas”, como *A Bruxa de Blair* e *Atividade Paranormal* (JENKINS, 2009c). Este último se destaca sob o nosso ponto de vista, pois muitos textos que compõem o universo narrativo de *Slender Man*, como a websérie *Marble Hornets* e até mesmo a primeira postagem sobre a criatura, reproduzida na Figura 1, simulam imagens encontradas por pessoas que investigam as aparições do monstro.

O sétimo e último princípio da lista, Performance, está relacionado à participação dos fãs, que fazem suas contribuições, encorajadas ou não pelos produtores, em torno da narrativa transmídia. Jenkins (2009c) aponta que tais contribuições ajudam a compor o universo narrativo e, em alguns casos, podem exercer influências nas direções tomadas por estes produtos midiáticos.

---

<sup>75</sup> “[...] which seek to stitch together characters and stories from across many different parts of the Bible into a single coherent representation.”

Estes princípios oferecem pistas pertinentes para a descrição da dinâmica transmídia de *Slender Man*, porém, em suas explicações, Jenkins (2009b, 2009c) parece referir a sua aplicação às franquias advindas das empresas de mídia tradicionais, uma vez que tais produtos e as relações entre indústria e fãs são frequentemente mencionados por ele. Entretanto, conforme demonstraremos, tais princípios se manifestaram também na dinâmica transmídia de *Slender Man*, verificada a partir da ação coletiva e plural no *Tumblr*. Buscamos, então, identificar quais princípios descritos por Jenkins (2009b, 2009c) se manifestaram com maior intensidade no corpus desta pesquisa e de que modo isso aconteceu. Ao mesmo tempo, ponderamos sobre as potencialidades e limites dessas categorias para compreender o objeto empírico escolhido.

## 6 A SEMIOSE DE *SLENDER MAN*: REDES DE SIGNIFICADOS E DINÂMICA TRANSMÍDIA

### 6.1 Nuvens de sentidos: primeiras impressões

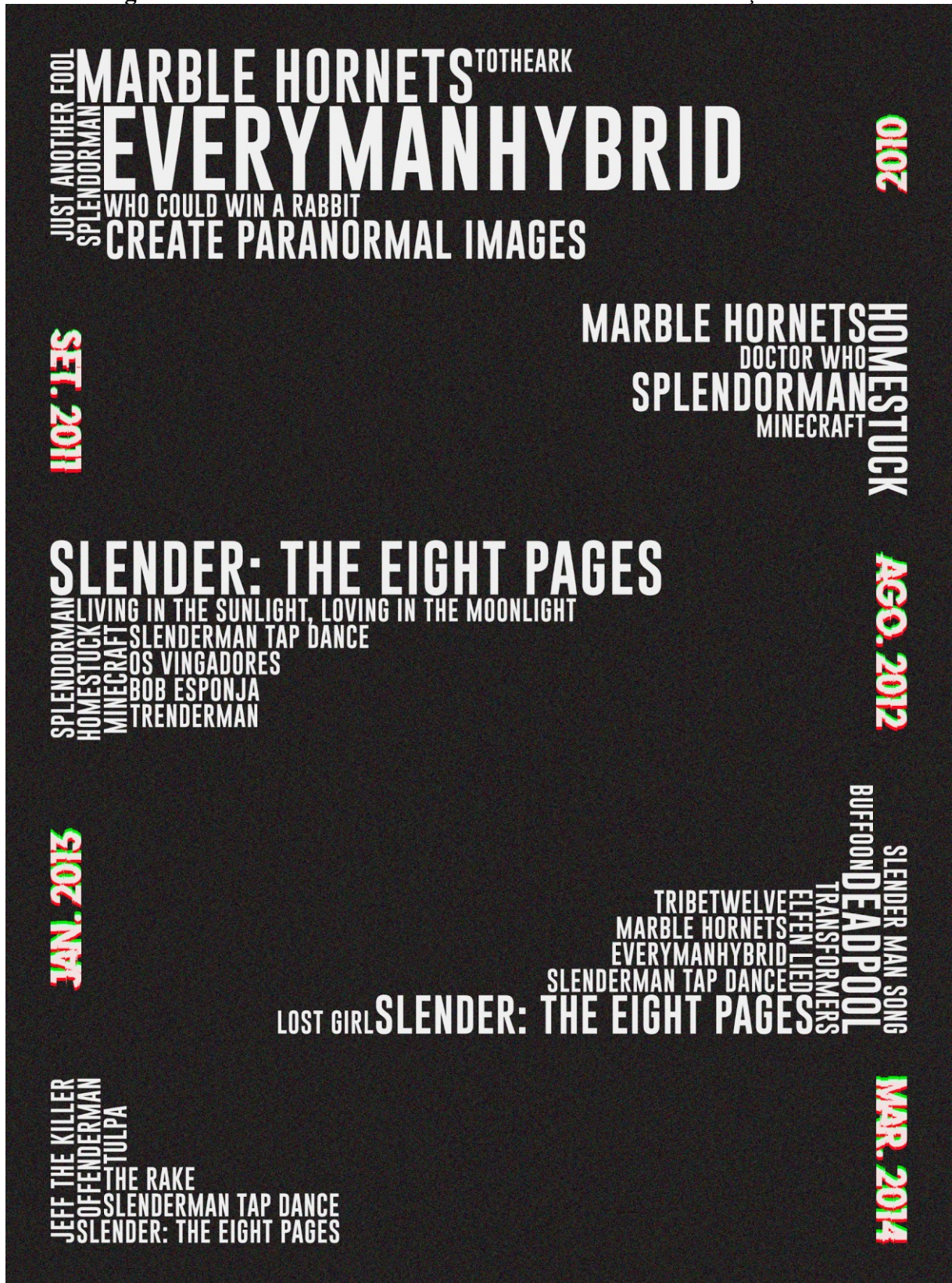
Nossos primeiros esforços de análise se baseiam na literatura sobre memes de internet, dinâmicas transmídia e semiótica. Consideramos como signo cada item que compõe o meme de internet, neste caso, cada postagem analisada. Estes signos compartilham características comuns (referência narrativa, relacionada à noção de objeto) e trazem características novas, que expandem o universo narrativo de *Slender Man* (variabilidade proveniente da experiência colateral, característica do interpretante).

Devido à multiplicidade de significados envolvidos na expansão deste universo, associada ao interesse desta pesquisa na dinâmica transmídia de *Slender Man*, observamos cada postagem do corpus, buscando identificar, em seus interpretantes imediatos (intencionalidade comunicativa), as extensões narrativas ativadas. Chamamos de “extensões narrativas” os elementos convencionalmente considerados como parte do universo narrativo de *Slender Man* ou de outros universos, que foram referenciados em nosso corpus empírico. Para este movimento, levamos em consideração todos os aspectos de cada postagem, como seus possíveis títulos, mídias, legendas e *tags*.

É importante ressaltar que a identificação do interpretante imediato de cada signo depende da familiaridade da pesquisadora com os elementos que são acionados dentro desta rede de significados. Tratando-se de um universo em expansão, que, como veremos a seguir, emaranha-se em outros universos narrativos, não é possível conhecer todos os elementos que o compõem. Sendo assim, os resultados apresentados neste capítulo partem dos dados presentes no corpus desta pesquisa, mas também são influenciados pelo olhar da pesquisadora.

A partir da análise das postagens, seguindo os critérios especificados acima, construímos 14 nuvens de sentidos, referentes às postagens de cada intervalo temporal selecionado por esta pesquisa, para facilitar a visualização da rede de significados que se prolifera em torno de *Slender Man*. Tais nuvens de sentidos podem ser observadas nas Figuras 12, 13 e 14.

Figura 12 – Nuvens de sentidos dos intervalos entre 2010 e março de 2014



Fonte: Elaborado pela autora.



Figura 14 – Nuvens de sentidos dos intervalos entre outubro de 2017 e maio de 2020



Fonte: Elaborado pela autora.

As nuvens de sentidos, expostas anteriormente (Figuras 12, 13 e 14), mostram palavras e frases que representam as diferentes extensões narrativas identificadas nas postagens. Elas foram escritas em tamanhos diferentes, proporcionais ao número de ocorrências de cada extensão narrativa dentro dos períodos selecionados. O exame destas imagens oferece pistas sobre a maneira pela qual a semiose se manifesta empiricamente na expansão transmidiática de *Slender Man*. Sobre o processo de semiose, Santaella (1995) destaca que:

O modo de ação típico do signo é o do crescimento através da autogeração. O signo, por sua própria constituição, está fadado a germinar, crescer. Desenvolver-se num interpretante (outro signo) que se desenvolverá em outro, e assim indefinidamente. Evidencia-se aí a natureza inevitavelmente incompleta de qualquer signo. Sua ação é a de crescer, desenvolvendo-se num outro signo para o qual é transferido o facho da representação. Nessa medida, o interpretante realiza o processo da interpretação, ao mesmo tempo que herda do signo o vínculo da representação. Herdando esse vínculo, o interpretante gerará, por sua vez, um outro signo-interpretante que levará à frente, numa corrente sem fim, o processo de crescimento. (SANTAELLA, 1995, p. 43-44).

De acordo com a autora supracitada, a semiose, que é a ação transformadora do signo, está fadada à infinidade. Neste processo, o objeto determina o signo que determina o interpretante. Assim, o objeto determina o interpretante, mas sempre mediado pelo signo. Em tal engendramento, o signo representa o objeto, mas não corresponde a ele completamente, o que faz com que outros signos se associem à tríade (experiência colateral), para a geração do interpretante. Os interpretantes, que variam de acordo com os signos associados por experiência colateral, tornam-se signos das tríades seguintes, encadeando um processo infinito de autogeração (SANTAELLA, 1995).

Com base nisso, argumentamos que as diferentes extensões narrativas identificadas nas postagens são indicativas dos diferentes interpretantes gerados a partir de experiências colaterais relativas a mentes interpretadoras distintas. É o que permite considerar que uma resposta postada em um fórum on-line há mais de 10 anos tenha impulsionado produções criativas tão diversas, em um movimento de crescimento e germinação, como descrito por Santaella (1995). Tais produções, cujos exemplos serão apresentados nas próximas seções, evocam desde personagens originados de outras *creepypastas* e histórias de terror, como *Jeff The Killer*, *Eyeless Jack*, *Ben Drowned* e *Laughing Jack*, até filmes, seriados televisivos e histórias em quadrinhos, como *Doctor Who* e *Deadpool*.

Este primeiro esforço analítico também nos permitiu identificar algumas pistas sobre as produções criativas que possuem maior relevância e impacto dentro do universo de *Slender Man*. Observamos isto no jogo *Slender: The Eight Pages*, que após seus primeiros registros, em 2012 (ano de seu lançamento), aparece em 8 dos 11 intervalos subsequentes. Outro exemplo é

a websérie *Marble Hornets*, presente em 9 das 14 nuvens de sentidos, cujos personagens, *Masky* e *Hoodie*, aparecem em metade dos intervalos analisados. Considerando que no caso de *Slender Man*, o seu objeto dinâmico é a somatória de todo o conhecimento que se tem sobre este personagem ficcional, como apontado por Nöth (2011), cada novo conteúdo criado se integra a este universo narrativo, e, por definição, a este objeto. Assim, como o objeto “[...] é aquilo que determina ou impulsiona a produção de signos” (SANTAELLA, 1995, p. 44), a frequência com que estas produções específicas foram identificadas nos interpretantes imediatos dos signos analisados sugere uma posição de destaque destes elementos dentro do universo de *Slender Man*.

Por fim, as nuvens de sentidos revelam a relação entre a semiose de *Slender Man* e a dinâmica transmídia deste meme. Como mencionamos acima, consideramos que os sentidos emanados em torno de *Slender Man* apontam para os diferentes interpretantes gerados. Estes sentidos, no entanto, não se situam em um local de abstração, manifestando-se em diferentes plataformas através de múltiplas produções, como as *fan arts* publicadas no *Tumblr* e *Deviantart*, as webséries *Marble Hornets* e *EverymanHYBRID*, presentes no *Youtube*, os jogos *Slender: The Eight Pages* e *Slender: The Arrival* e o jogo de realidade alternativa *Just Another Fool*<sup>76</sup>, postado em um blog *Wordpress*. Embora sejam produções originadas em outros locais, é possível identificar a presença de todas elas nas nuvens de sentidos, elaboradas a partir das postagens do *Tumblr*. Isto indica que, no universo de *Slender Man*, há não só a produção de conteúdos em diferentes plataformas, mas também o fluxo de tais conteúdos através desses espaços, movimentado pelos processos de significação dos usuários em rede, que se manifestam em ações de produção e compartilhamento de caráter transmidiático.

Considerando esses achados preliminares, partimos para a caracterização dos modos de engajamento envolvidos nesta dinâmica transmídia.

## 6.2 Semiose e engajamento

O engajamento midiático, que segundo Dahlgren e Hill (2020) articula aspectos pessoais, políticos e culturais em configurações instáveis, pode culminar em diferentes resultados, observáveis ou não. Na presente pesquisa, consideramos as postagens realizadas no *Tumblr* como resultados tangíveis do engajamento dos usuários com a narrativa construída em

---

<sup>76</sup> Disponível em: <https://jafool.wordpress.com/2009/07/29/this-is-what-happens/>. Acesso em: 01 ago. 2020.

torno de *Slender Man*. Estas postagens trazem, em sua maioria, expressões típicas de comunidades de fãs no *Tumblr*.

Notamos a frequência das produções típicas de fãs durante o primeiro exame do corpus para a produção das nuvens de sentidos. Esta observação foi, a princípio, casual e baseou-se em experiências prévias da autora, que possui um blog dedicado à postagem e compartilhamento de conteúdos *multifandom*<sup>77</sup> no *Tumblr*. Apesar do caráter informal desta observação, ela possibilitou a compreensão de que a análise seguinte, dos modos de engajamento envolvidos na produção de sentidos em torno de *Slender Man* no *Tumblr*, deveria ser feita sob o prisma das expressões características dos *fandoms* de mídia nesta plataforma.

Iniciamos, então, uma segunda análise do corpus, com o objetivo de categorizar as 141 postagens de acordo com os tipos de expressões de fãs de mídia encontrados em cada uma. Este empreendimento se mostrou muito mais difícil do que o estimado. As tentativas de formalizar categorias que contivessem tais expressões foram frustradas por dois obstáculos principais: o hibridismo de expressões criativas já conhecidas e a emergência de novas expressões ainda não descritas nos estudos de *fandoms* de mídia.

Consideremos os conceitos de *fan art* e *fan fiction*. Amaral, Souza e Monteiro (2015) definem *fan art* e *fan fiction*, respectivamente, como produções artísticas e contos fictícios escritos por fãs. Esta delimitação aparentemente simples é problematizada quando nos deparamos com postagens híbridas, como quadrinhos que trazem imagens combinadas com diálogos fictícios criados pelo fã. Existem, também, postagens que possuem aspectos de *fan art* e *fan fiction*, mas não se encaixam perfeitamente nestas categorias, como os *gif sets* produzidos com recursos de edição de imagem e os textos com diálogos curtos criados pelos fãs. Estas complexidades e hibridismos sugerem que tais práticas são dificilmente capturáveis em categorias estáticas e fechadas.

Buscamos, então, uma rota alternativa para organizar o corpus no que diz respeito às práticas de *fandoms*. Ao invés de tentar separar cada uma das 141 postagens em “caixas” pré-estabelecidas, examinamos novamente o corpus, buscando identificar postagens que apresentavam características predominantes das expressões de fãs descritas no Capítulo 3. Das 141 postagens analisadas, 99<sup>78</sup> apresentam características reconhecíveis de algumas práticas de fãs de mídia, que organizamos em 5 grandes grupos: 1) *fan art* (73 ocorrências): artes visuais

<sup>77</sup> O termo diz respeito à participação simultânea em mais de um *fandom*.

<sup>78</sup> Algumas postagens analisadas traziam elementos predominantes de mais de um grupo, como por exemplo, uma *fan art* acompanhada de um texto *meta* ou uma *fan fiction* com *crossover*, e, nestes casos, a mesma postagem foi contada em mais de um grupo.

produzidas pelos fãs. Este grupo engloba formatos variados, como imagem, *photo set* e *gif set*, e produções artísticas de diferentes tipos, desde desenhos e quadrinhos até animações; 2) *fan fiction* (17 ocorrências): qualquer proposição de narrativa fictícia em formato verbal. Este grupo engloba desde contos longos até diálogos curtos, propostas de histórias e exposição de *headcanons*<sup>79</sup>; 3) *crossover* (41 ocorrências): cruzamento de outros universos narrativos com o universo de *Slender Man*; 4) *roleplay* (7 ocorrências): envolvimento em diferentes encenações, através de trajes e fantasias ou recursos oferecidos pela plataforma *Tumblr*, como a função *ask*, por exemplo; e 5) *meta* (5 ocorrências): análises e argumentações sobre os *fandoms* ou universos narrativos presentes no corpus.

Ressaltamos que, embora esse movimento envolva uma forma de categorização, nosso objetivo não foi encaixar as postagens em categorias fixas, mas sim organizá-las de modo a demonstrar a preponderância das práticas de fãs no nosso corpus e justificar a escolha desta lente para guiar a análise dos modos de engajamento.

### 6.2.1 Emoção, razão e ação

Como exposto no Capítulo 5, Dahlgren e Hill (2020) propõem cinco parâmetros para a análise de engajamento. Um desses parâmetros, denominado Modalidades, diz respeito ao caráter do engajamento, isto é, sobre qual base ele se constrói. Esta perspectiva apresenta muitas afinidades com os interpretantes emocional, energético e lógico, uma vez que leva em conta as complexas articulações entre razão e emoção, que movimentam a força energizante que é o engajamento. Utilizaremos, então, essa tricotomia dos interpretantes para analisar as modalidades de engajamento envolvidas na dinâmica transmídia de *Slender Man* no *Tumblr*.

O interpretante emocional encontra-se no domínio da primeiridade e relaciona-se à qualidade de sentimento, intraduzível e inalisável, que um signo provoca (SANTAELLA, 1995). A dimensão emocional envolvida no processo de semiose, que materializa a dinâmica transmídia de *Slender Man* no *Tumblr*, toma posição privilegiada quando pensamos o papel do sentimento nas dinâmicas de comunidades de fãs.

Para exemplificar como o envolvimento emocional com um determinado texto midiático é um fator que diferencia o fã de uma audiência casual, Jenkins (1992) traz o relato de fãs de diferentes programas televisivos. O autor diz que, de acordo com muitos fãs, “[...] a diferença entre assistir uma série e tornar-se um fã está na intensidade de seu envolvimento

---

<sup>79</sup> Junção dos termos *head* (cabeça) e *canon* (cânone). Indica um cânone mental, crença individual do fã que não é necessariamente corroborada pelo texto original.

emocional e intelectual” (JENKINS, 1992, p. 57-58, tradução nossa<sup>80</sup>) e complementa tal afirmação com diferentes citações de fãs que falam sobre como o aumento do investimento emocional atuou na transição de espectador casual para fã de um seriado. Já McCormick (2018) faz uma distinção entre os termos “emoção” e “afeto” para separar o transbordamento emocional que gira as engrenagens do *fandom* ativo de experiências emocionais que um não fã pode ter ao entrar em contato com um texto específico, conforme mostra o excerto a seguir:

Embora eu concorde que este vocabulário corre o risco de evitar especificidade, essas palavras ainda são bem úteis para articular como afeto ultrapassa as categorias emocionais facilmente identificáveis – nós precisamos de uma linguagem de intensidades para analisar as experiências vividas – os “*feels*” – do *fandom*. Sendo assim, nesta discussão sobre *fandom* ativo, eu usarei “afeto” para distinguir as complexas camadas de experiência que frequentemente separam o fã de um espectador mais casual. Então neste capítulo, “emoções” são aquelas respostas que podem ser rotuladas e contidas por uma determinada narrativa, mas “afeto” é o excesso de energia produzido pelo apego do fã que alimenta o *fandom* ativo no *Whedonverse*. (MCCORMICK, 2018, p. 372, tradução nossa<sup>81</sup>).

Como o trecho acima sugere, o envolvimento emocional do fã com um texto pode motivar sua participação em uma série de atividades. McCormick (2018) utiliza o exemplo dos fãs do *Whedonverse*, universo ficcional que compreende diversas obras de Joss Whedon na televisão e no cinema, para argumentar que certas atividades de fãs, como produções criativas e participação em discussões e campanhas de *crowdfunding*, podem ser consideradas como formas de trabalho, passíveis de exploração (MCCORMICK, 2018). A relação que é traçada entre sentimento e ação é tão próxima, que a autora se refere à exploração do trabalho do fã como uma exploração de seu envolvimento afetivo com o produto midiático, afinal, “[...] quando uma economia afetiva impulsiona a prática de fã, o trabalho do fã é facilmente absorvido em um ecossistema midiático que busca apenas mercantilizar esse apego” (MCCORMICK, 2018, p. 375, tradução nossa<sup>82</sup>).

Tal argumento evidencia a articulação dos interpretantes emocional e energético na configuração do engajamento que movimenta a dinâmica transmídia de *Slender Man*. Se o interpretante emocional diz respeito a um sentimento causado pelo signo, tal efeito pode ser

<sup>80</sup> “[...] the difference between watching a series and becoming a fan lies in the intensity of their emotional and intellectual involvement.”

<sup>81</sup> “While I agree that this vocabulary runs the risk of avoiding specificity, these words are still quite useful in articulating how affect moves beyond easily identifiable emotional categories – we need a language of intensities to analyze the lived experiences – the “*feels*” – of fandom. Therefore, in this discussion of active fandom, I’ll use “affect” to distinguish the complex layers of experience that often separate the fan from a more casual viewer. So in this chapter, “emotions” are those responses which can be labeled and contained by a given narrative, but “affect” is the excess energy produced by fannish attachment and that powers active fandom in the *Whedonverse*.”

<sup>82</sup> “[...] when an affective economy drives fan practice, it is easy for fan labor to be absorbed into a media ecosystem that only seeks to commodify that attachment.”

convertido em ação de comunicação, como *fan arts* e *fan fictions*, cuja produção demanda um esforço (interpretante energético) com vistas a produzir certa compreensão do tema (interpretante lógico).

Partindo do entendimento da centralidade do afeto em dinâmicas características de *fandoms*, analisaremos algumas postagens encontradas em nosso corpus, buscando identificar como emoção e razão podem se articular em processos de engajamento que culminam em produções de fãs.

**Figura 15** – Captura de tela de uma postagem do blog *Moshpit-panda* no *Tumblr*



Fonte: Moshpit-panda (2013).

Acima, a Figura 15 exemplifica uma das ocorrências de *crossover* verificadas no corpus. A postagem de *Moshpit-panda* é uma *fan art* que mostra uma interação entre *Slender Man* e *Deadpool*, personagem fictício do universo *Marvel*. A imagem retrata *Slender Man* em uma posição ameaçadora, com mãos estendidas para agarrar o outro personagem, dedos pontiagudos como garras, tentáculos se projetando por todo o espaço, enquanto *Deadpool*, em uma postura de aparente descontração, aponta para a gravata de *Slender Man*. Além disso, há dois balões, vindos da direção de *Deadpool*, com falas que podem ser traduzidas como “Esse terno é fabuloso! Quem o desenhou? Você pode me passar o número?”. A maneira como este encontro foi executado demonstra o cuidado da pessoa que produziu a arte em manter um nível de plausibilidade em sua produção: apesar de *Slender Man* não fazer parte do universo canônico de *Deadpool*, o encontro entre os dois personagens parece verossímil, *Slender Man* como

ameaça iminente e Wade Wilson<sup>83</sup> encarando a situação de perigo com seus sarcasmo e irreverência característicos.

Uma postagem de *Sidhebones-blog* apresenta outro *crossover*. Ela traz uma elaborada teoria que conecta elementos do universo de *Slender Man* e do seriado televisivo britânico *Doctor Who*. O texto da postagem pode ser traduzido da seguinte forma:

*Slender man* na verdade é o Doutor, quando algo deu errado em sua regeneração. Fisicamente, isso resultou em sua aparência estranha e sem rosto. No entanto, também o afetou mentalmente. O Doutor é um explorador e observador, e como *Slender Man*, ele continua fazendo isso. No entanto, ele é incapaz de se lembrar da TARDIS, então simplesmente vagueia pelo mundo e simplesmente observa. Ele observa pessoas, ele observa coisas. Se ele se sentir ameaçado, agirá em instinto animal e atacará. No entanto, as crianças (e às vezes pessoas) desaparecidas não são frequentemente suas vítimas. Como sabemos, o Doutor gosta de viajar com outras pessoas, e raramente fica sem acompanhantes. Esse desejo ainda reside no *Slender Man*, embora em uma forma muito primitiva, e resulta nele “coletando” pessoas, frequentemente com seu consentimento - às vezes sem. Ele nunca causou nenhum mal diretamente a essas pessoas, embora muitas já tenham morrido por diversos motivos. (SIDHEBONES-BLOG, 2011).

*Doctor Who* é um seriado televisivo, do gênero de ficção científica, criado pela emissora britânica *BBC*, em 1963. O seriado traz as aventuras do Doutor, um alienígena do planeta Gallifrey, membro da raça “Senhor do Tempo”, que possui uma TARDIS (acrônimo de *Time and Relative Dimension in Space*, algo semelhante a “Tempo e Dimensão Relativas no Espaço”), uma nave espacial que também funciona como máquina do tempo. O Doutor, normalmente, viaja com acompanhantes, frequentemente uma mulher humana, com quem compartilha suas aventuras em diferentes pontos no tempo e espaço. Apesar da aparência humana, o Doutor possui 2 corações e um mecanismo biológico extraordinário: quando é gravemente ferido e está próximo da morte, seu corpo passa por um processo chamado de regeneração, que cura os danos infligidos, salvando-o, porém, alterando sua aparência e certos pontos de sua personalidade. Este truque dos Senhores do Tempo é o que permite que o personagem seja interpretado por diferentes atores e atrizes. São estes aspectos do universo de *Doctor Who* que *Sidhebones-blog* explora em sua teoria. Esta pessoa postula que, na verdade, o *Slender Man* é apenas uma encarnação do Doutor e seu envolvimento no desaparecimento de pessoas relaciona-se ao seu impulso de buscar acompanhantes para suas aventuras.

A possibilidade de o Doutor se regenerar em uma forma diferente da humana habitual é apoiada pelo cânone do seriado. Em uma cena<sup>84</sup> do episódio final da primeira temporada da

<sup>83</sup> Nome verdadeiro de *Deadpool*.

<sup>84</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qa3NM9Jhkn0>. Acesso em: 07 dez. 2021

série moderna<sup>85</sup> de *Doctor Who*, *The Parting of the Ways*, o Doutor, interpretado na época por Christopher Eccleston, explica o funcionamento da regeneração para a sua companheira de aventuras, Rose: “Eu posso nunca mais fazer sentido! Eu posso ter duas cabeças! Ou cabeça nenhuma! Me imagine sem cabeça – e não diga que isto seria uma melhoria! [...] Mas é um pouco incerto este processo. Você nunca sabe com o que irá terminar.” (THE PARTING OF THE WAYS, 2005, tradução nossa).

Assim como no caso de *Deadpool*, apesar de os universos de *Slender Man* e *Doctor Who* não se cruzarem canonicamente, o cuidado de *Sidhebones-blog* ao conectar os pontos destas narrativas e articular seus argumentos resulta em uma teoria plausível. Isso é verificado quando olhamos para os 124 *notes* da postagem: mais de cem usuários curtiram ou compartilharam esta publicação em seus blogs, uma mobilização que pode ser um sinal de concordância. Verificamos, aqui, outro tipo de ação comunicativa, resultante do engajamento dos usuários com a postagem de *Sidhebones-blog*: o efeito de sentimento ao ler a postagem e perceber uma nova conexão entre dois universos narrativos queridos (interpretantes emocional e lógico) é convertido em uma ação de *like* ou *reblog* (interpretante energético).

Um leitor não familiarizado com as dinâmicas de produções criativas em comunidades de fãs de mídia pode sentir estranheza ao se deparar com as postagens de *Moshpit-panda* e *Sidhebones-blog*. Afinal, o que *Doctor Who* e *Deadpool* têm a ver com *Slender Man*? Não há uma resposta absoluta para essa pergunta, pois o potencial de significação é latente e se realiza nas conexões feitas por aqueles que estão familiarizados com essas narrativas. Tal movimento é comum em *fandoms*, como Jenkins (1992) sintetiza:

A cultura dos fãs de mídia, assim como outras formas de leitura popular, pode ser compreendida não em termos de um interesse exclusivo em uma série ou gênero único; ao invés disso, fãs de mídia têm prazer em fazer conexões intertextuais através de uma ampla gama de textos midiáticos. (JENKINS, 1992, p. 37, tradução nossa<sup>86</sup>).

A prática de construção de cenários fictícios, diferentes das narrativas canônicas do texto original, já é amplamente abordada em estudos sobre fãs (AMARAL; SOUZA; MONTEIRO, 2015; DESOUZA, 2013; JENKINS, 1992) e as conexões intertextuais realizadas nesse processo, como mencionado por Jenkins (1992), no trecho acima, já não são novidade

<sup>85</sup> *Doctor Who* estreou em 1963 e foi cancelada em 1989. Em 1996, foi lançado um filme da série. Em 2005, o seriado voltou à televisão e segue ativo até o presente momento. Embora a série tenha dado continuidade, cronologicamente, aos eventos da série e do filme que foram lançados anteriormente, convencionou-se separar o seriado televisivo em dois momentos: série clássica (1963-1989) e série moderna (2005 até os tempos atuais).

<sup>86</sup> “Media fan culture, like other forms of popular reading, may be understood not in terms of an exclusive interest in any one series or genre; rather, media fans take pleasure in making intertextual connections across a broad range of media texts.”

para esses estudos. Samutina (2016), no entanto, sugere que tais conexões estão se intensificando, pois a “[...] comunicação contemporânea on-line permite e até encoraja a participação em múltiplos *fandoms* simultaneamente.” (SAMUTINA, 2016, p. 436, tradução nossa<sup>87</sup>). Este engajamento *multifandom* é um importante fator que mobiliza a expansão da rede de significados em torno de *Slender Man*.

Dessa forma, o envolvimento dos usuários em múltiplas comunidades de fãs de mídia confere a eles repertórios distintos, que são ativados, via experiência colateral, para a geração de novos interpretantes, expressos em conexões intertextuais que aproximam diferentes universos narrativos. No caso da dinâmica transmídia de *Slender Man*, esta característica do engajamento atua no princípio da Construção de Mundos, como explicaremos na próxima seção.

Falamos, até aqui, sobre como o intenso imbricamento entre emoção e ação caracteriza as comunidades de fãs de mídia e como isto pode ser notado nas postagens de fãs de *Slender Man* no *Tumblr*. A ocorrência de *crossovers*, principalmente, demonstra como o investimento emocional intenso em diferentes produtos midiáticos pode motivar uma produção intertextual. As emoções que participam destas dinâmicas, no entanto, nem sempre são de cunho positivo: desgosto e insatisfação também são motivadores poderosos. É o caso de um grupo de fãs do seriado televisivo *Star Trek*, que se encontravam e reescreviam as histórias do texto canônico, para corrigir os erros dos roteiristas e trazer justiça aos seus personagens favoritos (JENKINS, 1992).

Outro exemplo que podemos destacar é o blog *STFU-Moffat*<sup>88</sup> no *Tumblr*, criado com o objetivo de questionar e criticar atitudes sexistas do antigo roteirista de *Doctor Who*, Steven Moffat. Como Jenkins (2018) explica:

[...] cultura de fãs é frequentemente motivada por um complexo equilíbrio entre fascínio e frustração, afirmação e transformação. Porque produtos culturais fascinam os fãs, eles sustentam seus interesses. Porque eles também são frustrantes, fãs ativamente os transformam. (JENKINS, 2018, p. 16, tradução nossa<sup>89</sup>).

Tal equilíbrio entre fascínio e frustração pode ser observado na Figura 16, que traz uma *fan art* postada no blog *Pointless-curse-nonsense-verse*. A postagem foi feita em junho de 2014,

<sup>87</sup> “[...] contemporary online communication allows and even encourages participation in multiple fandoms simultaneously.”

<sup>88</sup> Disponível em: <https://stfu-moffat.tumblr.com/>. Acesso em: 23 jan. 2021.

<sup>89</sup> “[...] fan culture is often motivated by a complex balance between fascination and frustration, affirmation and transformation. Because cultural materials fascinate fans, they sustain their interests. Because they are also frustrating, fans actively rework them.”

vinte e seis dias após o crime em Waukesha, no qual as jovens Anissa Weier e Morgan Geysler esfaquearam a colega de escola, Payton Leutner, e afirmaram ter feito isto para demonstrarem sua lealdade ao *Slender Man*.

A sequência de quadrinhos, exposta na Figura 16, narra uma história que se assemelha, em muitos aspectos, ao crime ocorrido em Waukesha. *Slender Man* se aproxima de três crianças. Uma delas está deitada no chão, com expressão abatida, e tem sangue saindo de seu tronco. As outras duas estão ajoelhadas ao lado dela, uma segura a vítima pelos braços enquanto a outra ergue uma faca em sua direção. *Slender Man* exclama: “PAREM! O que diabos vocês estão fazendo?”. As duas crianças se põem de pé, com expressões entusiasmadas, e uma responde: “um sacrifício para você, *Slenderman!*”. *Slender Man*, aparentemente satisfeito, belisca as bochechas das crianças enquanto diz “Aww...tão fofas!” No quadrinho seguinte, continua sua fala: “E tão estúpidas! Vamos te levar para casa, criancinha”. *Slender Man* caminha com a criança ferida no colo, enquanto vemos as duas agressoras empaladas nas árvores ao fundo.

**Figura 16** – Captura de tela da postagem do blog *Pointless-curse-nonsense-verse* no *Tumblr*



Fonte: *Pointless-curse-nonsense-verse* (2014).

É possível perceber como diferentes emoções motivaram esta produção textual. O conhecimento do crime cometido por Morgan Geysler e Anissa Weier gerou um efeito emocional negativo no artista, evidenciado pelo desfecho que as personagens que representam as garotas tiveram nesta *fan art*. Ao mesmo tempo, o acolhimento da criança atacada e a representação benevolente de *Slender Man* em relação a ela demonstram sentimentos de afeição em relação ao monstro e simpatia pela jovem garota que foi atacada pelas amigas. Existe aqui, tal como apontado por Jenkins (2018), tensões entre sentimentos conflitantes, mas que ao mesmo tempo estão muito relacionados: a intensidade do apego emocional por *Slender Man* pode alimentar a indignação pelo personagem ter sido utilizado para justificar um ato de violência contra uma criança. É notável que a *fan art* mostra não só Anissa Weier e Morgan Geysler sendo punidas, mas também a punição sendo aplicada pelo próprio *Slender Man*, deixando claro que ele não aprova as ações das garotas. Esta conclusão está, de fato, apoiada em parte do mito sobre o *Slender Man*. Apesar de o personagem ser frequentemente associado ao desaparecimento de pessoas, particularmente crianças (como sugere a postagem inaugural de Eric Knudsen), parte das produções que compõem o mito sobre o personagem o coloca sob uma perspectiva mais paternal (CHESS; NEWSOM, 2015).

As Figuras 17 e 18 exemplificam outras ocorrências, em nosso corpus empírico, de representações de *Slender Man* como uma figura benevolente no que diz respeito às crianças.

**Figura 17** – Captura de tela de uma postagem do blog *Noctshire* no *Tumblr*



Fonte: Noctshire (2019).

**Figura 18** – Captura de tela de uma postagem do blog *The-darkness-will-never-die* no *Tumblr*



Fonte: The-darkness-will-never-die (2012).

Além da intensa motivação emocional, é possível notar que as *fan arts* e a publicação de *Sidhebones-blog* demonstram certo nível de elaboração intelectual em sua produção. Para produzir sua imagem, o artista que desenhou a interação entre *Slender Man* e *Deadpool* teve que imaginar e refletir sobre como o encontro entre estes dois personagens se desenrolaria de maneira verossímil. O mesmo pode ser dito sobre a *fan art* que comenta sobre o crime em Waukesha: a manifestação da indignação da pessoa que produziu essa arte perpassa a compreensão de que, de acordo com parte do mito sobre *Slender Man*, este personagem reprovaria as ações de Geysler e Weier.

Já a teoria de *Sidhebones-blog* talvez seja o exemplo mais evidente das elaborações intelectuais envolvidas na produção textual dos fãs: esta pessoa utiliza elementos canônicos de *Doctor Who* (possibilidades envolvidas na regeneração, busca por acompanhantes, viagem no tempo e espaço) e outros elementos bem estabelecidos do universo de *Slender Man* (personagem sem rosto, desaparecimento de pessoas) e os conecta de maneira coerente, resultando em uma teoria que faz sentido para aqueles que estão familiarizados com ambos os personagens. Estes empenhos intelectuais relacionam-se ao interpretante lógico, que, sendo o entendimento do signo, conecta-se à noção de raciocínio.

Como apontamos no início desta seção, as modalidades de engajamento afetivo e cognitivo trabalham em conjunto nas experiências que podemos ter com produtos midiáticos. Do mesmo modo, os interpretantes emocional, energético e lógico são onipresentes no fenômeno comunicacional, ainda que apareçam em predomínios variados em cada contexto analisado. McCormick (2018) já sinaliza para a conexão entre os dois primeiros, ao definir o afeto como um excesso de energia, originada do apego emocional do fã, que é convertida em ação, que caracteriza o *fandom* ativo.

Tal conversão de sentimento em trabalho, no entanto, depende das elaborações intelectuais do fã para se concretizar. Trata-se da articulação entre emoção (interpretante emocional); esforços de compreensão, observados, neste caso, em ações de postagem e compartilhamento de conteúdos (interpretante energético); e elaborações intelectuais envolvidas na compreensão propriamente dita do signo, as quais delineiam o modo como as ações de comunicação irão acontecer (interpretante lógico). Esses três interpretantes atuam de maneira interdependente nos processos de engajamento<sup>90</sup> em torno de *Slender Man*. Do ponto de vista da semiótica peirceana, trata-se de processos de produção de sentidos que se manifestam empiricamente em conexões multiplataforma, caracterizando uma dinâmica transmídia.

### 6.3 Dinâmica transmídia

Partimos, então, para a caracterização da dinâmica transmídia de *Slender Man* no *Tumblr*, utilizando como base os sete princípios da narrativa transmídia, descritos por Jenkins (2009b, 2009c).

#### 6.3.1 Expansão versus Profundidade

A Expansão está relacionada ao engajamento do público na propagação de um conteúdo através de redes sociais (JENKINS, 2009b). Nas postagens analisadas, percebemos esta característica ocorrendo em diferentes níveis. O primeiro nível é a propagação possibilitada pelo uso de links, verificada em 22 postagens de nosso corpus. Os links, que podem ser embutidos no processo de realização da postagem ou adicionados manualmente ao texto, permitem que o usuário seja transportado para outra plataforma ou que visualize, dentro do

---

<sup>90</sup> Sobre engajamento e teoria dos interpretantes, ver também Souza (2021).

*Tumblr*, os conteúdos postados nestes outros espaços. Os exemplos mais comuns são *fan arts* postadas no website *Deviantart* e vídeos postados no *Youtube*, que juntos representam 14 dos 22 links encontrados em nosso corpus.

O segundo nível é a propagação circunscrita ao *Tumblr*, que ocorre através de *likes* e *reblogs*. A função *like* permite que o usuário curta uma publicação, já a função *reblog* permite que o usuário compartilhe uma postagem em seu próprio blog. Em alguns casos, os conteúdos curtidos por um usuário são privados, em outros, podem ser acessados tanto na interface do blog, dependendo do seu leiaute personalizado, quanto na interface da *Dashboard*, através do modelo de *url* “*www.tumblr.com/liked/by/nomedoblog*” no qual a expressão “*nomedoblog*” deve ser substituída pelo nome do blog de interesse. Em nosso corpus, a postagem com maior quantidade de *notes* foi feita pelo blog *Reyntime-baby*.

**Figura 19** – Captura de tela de uma postagem do blog *Reyntime-baby* no *Tumblr*



Fonte: Reyntime-baby (2012).

A Figura 19, exposta acima, diz respeito a uma captura de tela do *Youtube*, que mostra a interação de três pessoas com os nomes de usuários *ChineseFakes*, *TheFloppyChicken* e *Slender Man* na seção de comentários de um vídeo. *ChineseFakes* comentou “Gente se o *slender man* fosse real, ele viria até a minha casa e esmagaria minha cabeça no teclado mas ele isjasdlkjarhaehjnjanfajewjkwadskflnjklfalkjijnwkenkjsfnfn-wje”. Com o intuito de responder ao comentário em questão, *TheFloppyChicken* escreveu: “Ele até postou o comentário pra você, que fofo”. *Slender Man*, então, comentou em resposta: “Foi acidentalmente”. *Reyntime-baby* postou esta captura de tela e adicionou a legenda “ESTE É O SOM DE EU FAZENDO XIXI”. Esta postagem havia angariado, até 17 de julho de 2020,

56146 *notes*, o que indica que o engajamento dos usuários no *Tumblr* fez com que este conteúdo circulasse por dezenas de milhares de blogs nesta plataforma.

Ainda sobre a Figura 19 é possível dizer que ela também exemplifica o último nível do princípio de Expansão verificado em nosso corpus, que está relacionado à conversação em torno de conteúdos postados originalmente em outros espaços. Este nível inclui diferentes tipos de postagens, desde capturas de telas de publicações em outras plataformas até comentários e produções de fãs sobre tais conteúdos. Um exemplo é o *Splendorman*, que se originou em um vídeo único postado no *Youtube*. A presença deste personagem foi verificada em 10 postagens de nosso corpus, que variam desde *GIFs* produzidos a partir do vídeo original até *fan arts* que trazem o *Splendorman* interagindo com *Slender Man*, como mostra a Figura 20.

**Figura 20** – Captura de tela da postagem feita pelo blog *Slenderman-art* no *Tumblr*



Fonte: Slenderman-art (2016).

Apesar de a *fan art* produzida por *Slenderman-art* não trazer um atalho para o vídeo original postado no *Youtube*, ela expande a presença de *Splendorman* para outras plataformas, impulsionando a semiose, o que, por sua vez, movimentada a dinâmica transmídia e enriquece o universo do qual esse personagem faz parte. O mesmo pode ser dito sobre as dezenas de postagens feitas sobre as webséries *Marble Hornets* e *EverymanHYBRID* ou sobre o jogo *Slender: The Eight Pages*: apesar de o atalho para o conteúdo original não estar presente nas postagens do *Tumblr*, as capturas de telas, comentários, *fan arts* e *fan fictions* expandem a

conversação para uma nova plataforma, agregando valor a estas produções e contribuindo para a sua popularidade em diferentes espaços.

Jenkins (2009b) identificou o princípio da Expansão em contraste com o princípio da Profundidade, que diz respeito à possibilidade que o público tem de “perfurar” as camadas de complexidade da narrativa, para obter uma compreensão mais profunda de um produto midiático. Apesar de Expansão e Profundidade não serem mutuamente excludentes, a faceta de Expansão se sobressaiu em nosso corpus, nas diferentes camadas explicitadas acima. Devido ao caráter de mistério que cerca as webséries do universo de *Slender Man*, era esperado que práticas de *fandom* forense (MITTELL, s.d.), como compartilhamento de teorias e elaborações sobre o folclore do personagem, fossem aparecer com maior frequência nas postagens analisadas. Esta expectativa surgiu da observação dessas práticas nas seções de comentários de vídeos das webséries que fazem parte do universo de *Slender Man*. Um exemplo é o canal *Totheark*, que contém diversos vídeos enigmáticos postados em resposta às entradas da websérie *Marble Hornets*. Na seção de comentários do vídeo<sup>91</sup> *Program*, por exemplo, centenas de usuários tentam decifrar o significado dos enigmas nele presentes.

Em nosso corpus, não verificamos nenhuma tentativa de decifração de enigmas como a explicitada acima. É possível que esta quebra de expectativa esteja relacionada às características específicas do *Tumblr*, como a predominância de conteúdo visual (KOHNNEN, 2018; STEIN, 2018), ou ao processo de afunilamento do nosso corpus, que envolveu a seleção de postagens com maior número de *notes* dentro de intervalos temporais específicos. Como Mittell (s.d., tradução nossa<sup>92</sup>) aponta, “menos fãs se engajam enquanto perfuram em direção a níveis mais profundos [...]. Este tipo de aprofundamento engajado requer concentração e motivação dos fãs, tornando-se um domínio para os espectadores mais dedicados e obstinados.” Dessa forma, é possível que existam postagens dedicadas a esmiuçar os mistérios do universo de *Slender Man* no *Tumblr* e que estas, sendo realizadas e discutidas por um público mais restrito, não tenham sido retidas em nosso filtro de *notes*.

Em seus estudos, Oliveira (2018) aponta a presença de *headcanons* como evidência do princípio de Profundidade, uma vez que “fãs se dedicam a buscar, escavar, verificar, realizando uma verdadeira varredura pelo material oficial a fim de comprovar o que tomam como verdadeiro na trama para fundamentar suas perspectivas de ‘Expansão’ narrativa.” (OLIVEIRA, 2018, p. 97).

<sup>91</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=46GwQd-X38g>. Acesso em: 19 jan. 2021.

<sup>92</sup> “Fewer fans engage as they drill down to deeper levels [...]. This type of engaged drilling requires concentration and motivation by fans, making it a realm for the most dedicated and die-hard viewers.”

Vale salientar também que, embora tenhamos nos deparado com alguns *headcanons* em nosso corpus, como a teoria proposta por *Sidhebones-blog*, argumentamos que estas ocorrências estão mais associadas ao segundo princípio da narrativa transmídia: Continuidade versus Multiplicidade.

### 6.3.2. Continuidade versus Multiplicidade

Assim como no tópico anterior, nosso corpus apresentou a preponderância de uma das facetas do segundo princípio das narrativas transmídia: a Multiplicidade, que está relacionada à possibilidade de diferentes narrativas alternativas ao texto original (JENKINS, 2009b). Esta predominância fazia parte das expectativas da pesquisa, por dois motivos: a plataforma escolhida e o objeto estudado.

Como foi salientado por Jenkins (2009b) a Multiplicidade abre possibilidades para que as narrativas transmídia sejam consideradas para além do texto canônico, compreendendo as produções de fãs como extensões válidas para o entendimento do texto original. Considerando que a plataforma selecionada para esta pesquisa foi o epicentro de atividades de comunidades de fãs on-line durante o período compreendido pela coleta, a grande quantidade de *fan arts* e *fan fictions* verificada em nosso corpus já era esperada.

É importante ressaltarmos que o princípio da Continuidade versus Multiplicidade, da maneira descrita por Jenkins (2009b), encontra-se muito ligado às narrativas transmídia produzidas pela indústria, pois ele parte da suposição de que há um texto canônico facilmente identificável, considerando as produções dos fãs como “extensões não autorizadas da ‘nave mãe’.” (JENKINS, 2009b, tradução nossa). No caso de *Slender Man*, não existe uma “nave mãe”, o que traz à tona o segundo ponto que fundamenta a nossa expectativa de Multiplicidade nas postagens analisadas: por ser uma construção coletiva, o universo de *Slender Man* nem sempre é coeso, trazendo diferentes perspectivas sobre o personagem, como pode ser percebido nas postagens expostas até então.

### 6.3.3 Imersão versus Extração

O princípio de Imersão versus Extração trata do potencial do público de, respectivamente, inserir-se na narrativa transmídia ou extrair elementos dela para sua vida cotidiana (JENKINS, 2009c). A investigação destas características foi desafiada por um aspecto específico do nosso objeto: no universo de *Slender Man*, os limites entre realidade e ficção são

borrados. As primeiras imagens publicadas por Eric Knudsen já sinalizam para esta ambiguidade, sendo acompanhadas por relatos que alimentam o mistério em torno do monstro ao mesmo tempo em que ajudam a compor uma narrativa coerente de sua existência. A ideia de que *Slender Man* pode ser uma criatura real é reforçada pelas populares webséries do gênero “imagens encontradas”, que compõem o universo do personagem.

Quando as produções de maior destaque no universo narrativo de *Slender Man* aparentam se passar no que chamamos de mundo real, a extração de elementos deste universo pode ser o suficiente para criar uma experiência de imersão. É o que percebemos na postagem mostrada na Figura 21.

**Figura 21** – Captura de tela de uma postagem do blog *Pother* no *Tumblr*



Fonte: Pother (2012).

A postagem (Figura 21) traz duas fotografias de uma construção. Ela mostra uma folha de papel com um desenho de *Slender Man* cercado pela palavra “No”, em referência a uma das páginas do jogo *Slender: The Eight Pages*. Na legenda, *Pother* escreve: “Isso estava pendurado em um galpão em um beco perto da minha igreja. Foi tão difícil não olhar para trás após tirar essa foto”. Apesar de a folha ser apenas um pequeno item, originalmente pertencente a um jogo, a sua extração para o universo cotidiano de *Pother* gerou uma experiência de imersão, seja por medo genuíno, no caso de a folha ter sido realmente colocada ali por outra pessoa, seja pela diversão em fingir estar no universo do jogo, no caso de a folha ter sido plantada naquele local por *Pother*.

Essa nebulosidade entre Extração e Imersão evidencia, novamente, como este princípio parece ter sido descrito com base em narrativas ficcionais advindas da indústria do entretenimento. Jenkins (2009c) menciona itens colecionáveis e parques temáticos como exemplos que contrastam as duas facetas deste princípio. O exemplo da Figura 21, no entanto, sugere que estas facetas nem sempre se apresentam em contraste, já que o ato de extrair elementos de uma narrativa ficcional para a vida cotidiana pode resultar em uma experiência de imersão.

#### 6.3.4 Construção de Mundos

O princípio da Construção de Mundos está relacionado à construção de um universo narrativo que contém diferentes histórias em diálogo (JENKINS, 2009c; OLIVEIRA, 2018). Assim como na Expansão, percebemos a Construção de Mundos atuando em diferentes níveis nas postagens analisadas. Tais níveis são constituídos a partir de diferentes possibilidades de *crossovers*.

O primeiro, mais interno, abarca o universo das produções convencionadas como pertencentes ao universo específico de *Slender Man*. Um exemplo deste nível de Construção de Mundos é a *fan art* da Figura 3, que, embora não faça parte do nosso corpus, reúne os personagens *Slender Man*, *Splendorman* e *Trender Man* em um mesmo espaço, de forma semelhante a outras postagens analisadas. As conexões que são criadas entre as diferentes produções sobre o personagem ajudam a criar as margens do universo formado pelas produções centradas no *Slender Man*. Este aspecto será relevante, também, em nossa discussão sobre o princípio da Serialidade.

A existência da primeira camada de Construção de Mundos, que surge em torno de produções mais centrais sobre o *Slender Man*, é suportada pela *The Slender Man Wiki*<sup>93</sup>, uma enciclopédia on-line com centenas de páginas dedicadas a catalogar e explicar os elementos deste universo. O esforço envolvido na produção e atualização da *The Slender Man Wiki* é um exemplo do impulso enciclopédico que Jenkins (2009c) relaciona ao princípio da Construção de Mundos. Trata-se de um “[...] desejo das audiências de mapear e dominar tudo o que podem saber sobre tais universos, frequentemente através da produção de gráficos, mapas e índices alfabéticos.” (JENKINS, 2009c, tradução nossa<sup>94</sup>).

No segundo nível, os *crossovers* se expandem para abarcar outros personagens de *creepypastas*, como *Jeff The Killer*, *Ben Drowned* e *Eyeless Jack*. Basta observar as nuvens de sentidos das Figuras 11, 12 e 13 para perceber a presença assídua desses personagens nas postagens analisadas. Neste nível, é possível perceber, também, a presença de *OC's*, ou *Original Characters*, personagens originais que os usuários inserem em suas histórias com outros personagens de *creepypastas*. Em nosso corpus nos deparamos com dois personagens originais: *Red Madness*<sup>95</sup>, do blog *6zalgo9*, e *Monster Garry*<sup>96</sup>, do blog *Mangoshi*. A emergência de personagens originais em nosso corpus chama a atenção para a forma como o princípio da Construção de Mundos opera nessa dinâmica transmídia, afinal, ao serem inseridos em narrativas com outras *creepypastas*, esses personagens podem ganhar popularidade e ser apropriados por múltiplos usuários em suas produções, expandindo o segundo universo do qual *Slender Man* faz parte, o universo das *creepypastas*.

O terceiro e último nível traz os *crossovers* entre *Slender Man* e personagens de narrativas advindas da indústria do entretenimento, como *Deadpool* e *Doctor Who*, citados anteriormente neste capítulo. Todas essas camadas de cruzamentos de diferentes personagens e histórias trabalham na construção e expansão dos mundos narrativos ativados por meio das conexões feitas pelos fãs. Assim, a articulação dos três níveis de mesclas entre universos narrativos diferentes reforça o argumento de Samutina (2016), que aponta os fãs como construtores de mundos e os *crossovers* como atuantes na intensificação do poder transformador dessas comunidades.

<sup>93</sup> Disponível em: [https://theslenderman.fandom.com/wiki/Slender\\_Man](https://theslenderman.fandom.com/wiki/Slender_Man). Acesso em: 20 jan. 2021

<sup>94</sup> “[...] the desire of audiences to map and master as much as they can know about such universes, often through the production of charts, maps, and concordances.”

<sup>95</sup> As postagens do blog *6zalgo9* marcadas com a *tag*: “*red madness*” estão disponíveis em: <https://6zalgo9.tumblr.com/tagged/red%20madness>. Acesso em: 20 jan. 2021.

<sup>96</sup> As postagens do blog *Mangoshi* marcadas com a *tag*: “*monster garry*” estão disponíveis em: <https://mangoshi.tumblr.com/tagged/monster-garry>. Acesso em: 20 jan. 2021.

### 6.3.5 Serialidade

O princípio da Serialidade trata da dispersão de diferentes fragmentos de uma narrativa por múltiplos sistemas midiáticos, de modo que, para obter uma maior compreensão da narrativa, o público deve buscar esses pedaços de informações relevantes em diferentes meios (JENKINS, 2009c). A identificação da Serialidade na dinâmica transmídia de *Slender Man* no *Tumblr* se complexifica, novamente, devido ao caráter de construção coletiva do objeto. Em sua descrição sobre o princípio em pauta, Jenkins (2009c) evoca aspectos claramente relacionados às estratégias comerciais de distribuição de narrativas:

Ainda há muito que não sabemos sobre o que motiva consumidores a procurar esses outros pedaços de informações sobre uma história em desenvolvimento – *i.e.* O que constituiria um gancho em uma narrativa transmídia - e nós ainda sabemos pouco sobre quanta instrução explícita eles precisam para saber que esses outros elementos existem ou onde procurar por eles. (JENKINS, 2009c, tradução nossa<sup>97</sup>).

Ao mencionar ganchos narrativos e instruções para as audiências, Jenkins (2009c) trata de conteúdos cuja produção e distribuição fazem parte de um projeto coordenado. O que ocorre, no entanto, na dinâmica transmídia de *Slender Man*, onde a narrativa é construída por múltiplos usuários ao mesmo tempo? O resultado é que os fragmentos que a compõem nem sempre se encaixam bem.

Apesar de parecer haver um núcleo mais ou menos cognoscível das produções e personagens mais relevantes para o universo específico de *Slender Man*, como já mencionamos, os componentes deste universo são inconstantes e variam de acordo com a interpretação de cada pessoa. O fato de *Slender Man* ser uma construção coletiva faz com que o estabelecimento de um cânone seja mais desafiador, uma vez que novas adições ao mito são feitas a todo o momento e não existe uma hierarquia tão bem delimitada entre produtores e fãs, como no caso das narrativas da indústria estudadas por Jenkins (1992).

O blog *Theshamacorg*, presente em nossa coleta, exemplifica claramente as tensões entre pontos de vista alternativos dentro do universo de *Slender Man*. O nome do blog é um acrônimo para *The Slenderman, Hoody and Masky aren't Creepypasta organization* (em português, algo semelhante a “A Organização *Slenderman*, *Hoody* e *Masky* não são *Creepypastas*”). Como o próprio nome diz, a finalidade deste blog é argumentar que *Slender Man* e os personagens de *Marble Hornets*, *Hoody (Hoodie)* e *Masky*, não devem ser

---

<sup>97</sup> “There still is a lot we don't know about what will motivate consumers to seek out those other bits of information about the unfolding story - *ie.* What would constitute the cliffhanger in a transmedia narrative - and we still know little about how much explicit instruction they need to know these other elements exist or where to look for them.”

classificados como *creepypastas*. Na seção de perguntas frequentes do blog, *Theshamacorg* (s.d.) elabora:

*Hoody* e *Masky* são personagens de uma série chamada *Marble Hornets*, um empreendimento de cinco anos criado por vários indivíduos. Ela começou como uma série feita por diversão, mas logo se tornou um grande projeto, no qual todos os personagens foram desenvolvidos e receberam começos e finais adequados. *Marble Hornets* não é *creepypasta*. Nem *Hoody* ou *Masky* são *creepypastas*. Os próprios criadores de *Marble Hornets* afirmaram que eles não são *creepypastas*. Além disso, esses personagens simplesmente não se encaixam na definição de *creepypasta* [...] *Creepypastas* são histórias de terror que são copiadas e coladas na internet (o termo “*creepypasta*” é uma imitação do termo “*copyypasta*”). O *Slenderman*, no entanto, não é uma história desse tipo. [...] Bônus: O *Slenderman* sequer está em *Marble Hornets*. O personagem parecido com o *Slenderman* em *Marble Hornets* é chamado de “O Operador”. (THESHAMACORG, s.d., tradução nossa<sup>98</sup>).

Apesar de toda a argumentação de *Theshamacorg*, outras postagens confrontam os pontos expostos por este blog. As nuvens de sentidos já evidenciam a não aderência à ideia de que O Operador e *Slender Man* são criaturas diferentes. Basta observar a frequência com que os termos “*Masky*”, “*Hoodie*” e “*Marble Hornets*” apareceram nas postagens analisadas, todas marcadas com a *tag* “*slenderman*”. Essas tensões entre as interpretações dos fãs sobre os múltiplos fragmentos de *Slender Man* fazem parte da construção e da experiência de desvelar este universo. Assim, a maneira como o princípio da Serialidade se evidencia em nosso corpus reforça, novamente, a preponderância da Multiplicidade em detrimento da Continuidade nessa dinâmica transmídia.

### 6.3.6 Subjetividade

O princípio da Subjetividade diz respeito à expansão do universo narrativo através da exploração das perspectivas de personagens secundários (JENKINS, 2009c). Em nossa análise das postagens do *Tumblr*, o princípio da Subjetividade se manifestou mais claramente nas ocorrências de *roleplay*, nas quais os usuários assumem a identidade de um personagem e reagem a diferentes situações, de acordo com sua interpretação do personagem em questão. A função de *ask*, específica ao *Tumblr*, possibilita que tal performance seja feita através de

---

<sup>98</sup> “Hoody and Masky are characters from a series called Marble Hornets, a five year long endeavor created by several individuals. It started off as a series being made for the fun of it, but soon turned into a huge project, in which all of the characters were fleshed out and given proper beginnings and endings. Marble Hornets is not creepypasta. Neither Hoody nor Masky are creepypasta. The creators of Marble Hornets itself has stated that they are not creepypasta. Besides that, these characters just don’t fall under the definition of creepypasta [...] Creepypasta are scary stories that are copied and pasted around the internet (the term “creepypasta” is a knock-off of the term “copyypasta”). The Slenderman, however, is not from a story like that. [...] Bonus: The Slenderman isn’t even in Marble Hornets. The Slenderman-esque character in Marble Hornets is called ‘The Operator.’”

perguntas e respostas entre os usuários. No blog *Ask-tt0by*<sup>99</sup>, um usuário pode fazer uma pergunta ao personagem de terror Ticci Toby. Já no blog *Askthesciencebros*<sup>100</sup>, quem responde são os personagens da *Marvel*, Bruce Banner e Tony Stark. Em ambos os blogs, as perguntas são frequentemente respondidas através de *fan arts*.

Sobre o desejo que um público tem de conhecer o ponto de vista de diferentes personagens, pode-se dizer que “Esses tipos de extensões exploram o interesse dos leitores de longa data em comparar e contrastar múltiplas experiências subjetivas dos mesmos eventos ficcionais.” (JENKINS, 2009c, tradução nossa<sup>101</sup>). No caso da dinâmica transmídia estudada, no entanto, não há uma clara distinção entre leitor e produtor. Os próprios fãs criam essas extensões através de suas práticas de *roleplay*, *fan art* e *fan fiction*.

### 6.3.7 Performance

O último princípio, Performance, está relacionado ao potencial de contribuição dos fãs à narrativa transmídia (JENKINS, 2009c). Este princípio está presente em todas as postagens analisadas, dado que, cada uma delas representa uma contribuição à dinâmica transmídia em questão. Na verdade, toda a dinâmica transmídia de *Slender Man*, nas diferentes plataformas em que este meme está presente, é movimentada pela produção e pelo compartilhamento de conteúdos sobre o personagem. Como salientamos diversas vezes ao longo deste capítulo, no caso de *Slender Man* não há um projeto de narrativa transmídia, escrito e executado por uma pessoa ou grupo coeso de maneira coordenada. É da Performance que todos os outros princípios descritos acima emergem, afinal, se não fosse pela contribuição do público, *Slender Man* se resumiria a duas imagens editadas, postadas em um fórum há mais de uma década atrás.

A assombrosa expansão de *Slender Man* a partir desta única postagem revela a atuação da semiose neste processo. Cada vez que uma pessoa (mente interpretadora) entra em contato com algum item que compõe o universo de *Slender Man* (signo ou *representâmen*) ela gera uma interpretação específica (interpretante), que é modulada de acordo com seu repertório (associações sógnicas via experiência colateral). Este movimento pode ser observado nas nuvens de sentidos das Figuras 12, 13 e 14, que mostram diferentes sentidos proliferados em torno de *Slender Man* no *Tumblr* ao longo dos anos.

<sup>99</sup> Disponível em: <https://ask-tt0by.tumblr.com/>. Acesso em: 20 jan. 2021.

<sup>100</sup> Disponível em: <https://askthesciencebros.tumblr.com/>. Acesso em: 20 jan. 2021.

<sup>101</sup> “These kinds of extensions tap into longstanding readers interest in comparing and contrasting multiple subjective experiences of the same fictional events.”

Esses processos de produção de sentidos, realizados por múltiplos usuários ao mesmo tempo, mobilizam bases afetivas (interpretante emocional), que são manifestadas em ações de comunicação (interpretante energético) e guiadas por elaborações intelectuais (interpretante lógico). A articulação destes três interpretantes relaciona-se à noção de engajamento, que segundo Dahlgren e Hill (2020) é, ao mesmo tempo, uma experiência subjetiva e uma força energizante, que envolve dimensões afetivas e cognitivas e pode resultar em movimentos observáveis de participação. No caso de *Slender Man*, o engajamento dos usuários é o que movimenta esta dinâmica transmidiática de significação, que se dá a ver em postagens sobre o referido meme de internet em múltiplas plataformas on-line.

Como salientamos algumas vezes ao longo deste trabalho, o conceito de *transmedia storytelling*, difundido por Henry Jenkins (2007, 2009a), está intrinsecamente relacionado às lógicas comerciais e industriais de produção e distribuição de conteúdos (FREEMAN; GAMBARATO, 2019). Tal característica parece influenciar as descrições dos princípios por ele propostos, algo que ficou evidente quando aplicamos estas categorias à dinâmica transmídia averiguada. A dificuldade em descrever, ou mesmo identificar, a manifestação da Serialidade em nosso corpus, por exemplo, deve-se ao foco da exposição deste princípio em estratégias coordenadas de dispersão de conteúdos através de múltiplos meios, situação muito diferente daquela investigada por esta pesquisa. Já os princípios de Subjetividade, Performance e Continuidade versus Multiplicidade parecem partir do pressuposto de que há textos canônicos bem estabelecidos, advindos dos produtores “oficiais” na narrativa, em oposição a textos alternativos produzidos pela audiência, que, nesta situação, são meras contribuições à narrativa transmídia.

No entanto, é importante salientar que, apesar desses desconcertos, identificamos, em maior ou menor grau, os sete princípios da narrativa transmídia nas postagens analisadas. Isto nos leva a pensar que as categorias propostas por Jenkins (2009b, 2009c) podem ser úteis para a compreensão de diferentes fenômenos transmidiáticos, sendo necessário, porém, revisá-las em trabalhos futuros para que possam descrever, de modo mais acurado, dinâmicas transmídia coletivas, não necessariamente derivadas da indústria do entretenimento.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciamos esta investigação sobre a dinâmica transmídia de *Slender Man* com o intuito de compreender como se configura este processo e de que modo esse meme se expande no *Tumblr*, através da ação coletiva dos usuários. Para isso, trabalhamos com os conceitos de meme de internet (SHIFMAN 2012, 2013, 2014) e dinâmica transmídia pelo prisma da semiótica peirceana (ALZAMORA; GAMBARATO, 2014).

As análises tiveram início com a identificação dos aspectos de *Slender Man* que o caracterizam como meme e sua relação com a expansão da dinâmica transmídia averiguada. Este movimento analítico envolveu a diegese do corpus empírico em busca de referências a produções convencionalmente consideradas como parte do universo específico de *Slender Man* ou outros universos narrativos. As nuvens de sentidos produzidas a partir desta averiguação evidenciaram as redes de significados proliferadas em torno de *Slender Man*, com foco na transmidialidade deste objeto.

Percebemos, a partir das nuvens de sentidos, quais são os elementos do universo de *Slender Man* que mais impulsionaram a produção de sentidos em torno deste meme. Dois exemplos são a websérie *Marble Hornets* e o jogo *Slender: The Eight Pages*, presentes na maioria dos intervalos temporais selecionados para a investigação. Estes e muitos outros elementos do universo de *Slender Man* que aparecem nas referidas nuvens de sentidos não se originaram no *Tumblr* e a sua menção nas postagens analisadas aponta para a propagação destes conteúdos por múltiplas plataformas. Esta expansão transmidiática de *Slender Man* ocorre, majoritariamente, através do engajamento dos usuários, que foi o foco da segunda análise realizada.

Para caracterizar os modos de engajamento envolvidos na expansão do meme *Slender Man* no *Tumblr*, utilizamos o parâmetro de Modalidades, proposto por Dahlgren e Hill (2020), em diálogo com a tricotomia dos interpretantes emocional, energético e lógico da semiótica peirceana. Dahlgren e Hill (2020) sugerem duas bases principais e inseparáveis do engajamento midiático: afeto e cognição. As produções textuais características de comunidades de fãs em nosso corpus empírico sugerem que o engajamento afetivo é preponderante na expansão de *Slender Man* na plataforma, uma vez que o núcleo emocional das atividades de fãs já é algo estabelecido nos estudos de *fandoms* (JENKINS, 1992; MCCORMICK, 2018; SAMUTINA, 2016). Esta motivação afetiva – que pode envolver sentimentos tanto positivos quanto negativos – é percebida, por exemplo, nas caracterizações paternais de *Slender Man*, que indicam afeição pelo monstro, e nos *crossovers*, que sinalizam para os desejos dos usuários em mesclar os

elementos de diferentes universos narrativos dos quais são fãs. Dahlgren e Hill (2020) salientam que a divisão dualista entre afeto e cognição é feita para fins de simplificação, e que, na realidade, o engajamento é uma amálgama complexa que frequentemente mescla modos afetivos e cognitivos em seus processos. Este entrelaçamento dos modos de engajamento foi notado em nossa análise.

Apesar de se construírem sobre uma base preponderantemente afetiva, todas as postagens analisadas demonstram certo nível de elaboração racional, afinal, a produção de *fan arts*, *fan fictions*, *crossovers* e teorias, como demonstrado no Capítulo 6, perpassa diferentes ponderações sobre, por exemplo, como certo personagem reagiria de maneira verossímil a dada situação ou como dois universos narrativos, aparentemente distantes, podem ser conectados. Esta articulação entre os aspectos afetivos e cognitivos do engajamento remete à tricotomia dos interpretantes emocional, energético e lógico. O interpretante emocional diz de um efeito de sentimento causado pelo signo, que, no caso da presente pesquisa, relaciona-se ao envolvimento emocional do fã com o universo narrativo de *Slender Man*. O interpretante energético refere-se aos esforços de interpretação envolvidos neste processo, que podem se concretizar em ações de comunicação, como a postagem e compartilhamento de conteúdos no *Tumblr*. Já o interpretante lógico é o entendimento propriamente dito do signo, que se relaciona às racionalizações dos fãs nos processos de elaboração e compartilhamento das postagens.

Assim, podemos dizer que a articulação entre os três interpretantes referidos acima orienta os caminhos de significação a serem tomados, e, no caso de *Slender Man*, estes caminhos se manifestam em ações de postagem e compartilhamento em conexões multiplataforma, movimentando uma dinâmica transmídia.

Nosso último movimento analítico consistiu na descrição da referida dinâmica transmídia, considerando as especificidades deste processo no *Tumblr*, que foi nosso lócus de investigação. Para essa finalidade, utilizamos os sete princípios da narrativa transmídia (JENKINS, 2009b, 2009c), buscando perceber seus potenciais e limites para o estudo de nosso objeto empírico.

No princípio da Expansão versus Profundidade, a primeira faceta se mostrou preponderante, um resultado que não foi previsto para esta pesquisa. Esperávamos que a Profundidade também fosse expressiva no corpus, devido à grande quantidade de produções de mistério que engajam os fãs em ações de “perfuração” dos textos do universo de *Slender Man* em outras plataformas. Consideramos duas hipóteses para esta quebra de expectativa. A primeira é a de que, por ser uma plataforma utilizada predominantemente para o compartilhamento de conteúdo visual (KOHLEN, 2018; STEIN, 2018), o *Tumblr* não seja o

local normalmente escolhido pelos usuários para este tipo de atividade. Já a segunda hipótese é a de que, devido ao fato de a Profundidade ser explorada por um público mais restrito (MITTELL, s.d.), postagens dedicadas ao escrutínio das produções do universo de *Slender Man* engajam menos usuários em ações de *reblog* e *like*, e, portanto, não foram visualizadas devido ao filtro de número de *notes* utilizado para a configuração do nosso corpus.

Verificamos três níveis de Expansão nas postagens analisadas. O primeiro diz respeito à propagação de atalhos que levam o usuário a outras plataformas, como *Youtube* e *Deviantart*. O segundo relaciona-se à propagação de publicações dentro do *Tumblr*, através das ações de *like* e *reblog* dos usuários, que fazem com que estes conteúdos circulem por inúmeros blogs. O terceiro nível é a expansão da conversação sobre conteúdos originados em outras plataformas, através, por exemplo, do compartilhamento de capturas de tela e produção de *fan arts* e *fan fictions*. A articulação desses níveis faz com que conteúdos sobre *Slender Man* sejam propagados através de diferentes blogs e plataformas, aumentando a popularidade e agregando valor ao universo narrativo deste meme.

No segundo princípio, Continuidade versus Multiplicidade, a segunda faceta se sobressaiu em nosso corpus. Este resultado já era esperado, devido à construção coletiva de *Slender Man*, que propicia a emergência de múltiplas narrativas simultâneas neste universo. Ressaltamos que Jenkins (2009b) pressupõe a existência de um texto canônico claramente estabelecido, que é contrastado às narrativas alternativas, como as produções de fãs. No caso do universo de *Slender Man*, apesar de alguns textos possuírem mais destaque que outros, não existe uma clara distinção entre o que é canônico e o que não é.

A identificação do princípio de Imersão versus Extração foi complexificada por um aspecto de nosso objeto empírico. Jenkins (2009c) utiliza os exemplos de parques temáticos e mercadorias relacionadas a produtos midiáticos para ilustrar como funcionam estas duas facetas de uma narrativa transmídia. Estes exemplos, no entanto, são muito específicos ao contexto comercial, de narrativas advindas da indústria do entretenimento. No caso do objeto empírico estudado, os limites entre o mundo “real” e o universo de *Slender Man* são borrados, o que diminui o contraste entre os movimentos de Extração e Imersão.

O princípio da Construção de Mundos também foi verificado em três níveis, que se constituem a partir de diferentes *crossovers* realizados pelos usuários. O primeiro nível traz as produções textuais centradas em elementos convencionalmente considerados como parte do universo de *Slender Man*, como as webséries *Marble Hornets* e *EverymanHYBRID*, os jogos *Slender: The Eight Pages* e *Slender: The Arrival* e os personagens *Splendorman* e *Trender Man*. O segundo nível é composto por produções que mesclam elementos de *Slender Man* e outras

narrativas e personagens de terror originados na internet, como *Jeff the Killer*, *Ben Drowned* e *Eyeless Jack*. Trata-se da composição de um conglomerado mais amplo: o universo das *creepypastas*. O último nível, ainda mais vasto, é composto por produções que conectam o universo de *Slender Man* aos universos de narrativas advindas da indústria do entretenimento, como filmes e seriados televisivos. Estes três níveis de *crossovers* evidenciam como o universo de *Slender Man* é construído e como ele se expande, não só através de conexões multiplataformas, mas também em conexões com outros produtos culturais, um aspecto importante do poder transformador das comunidades de fãs, evidenciado por Samutina (2016).

A identificação do quinto princípio da narrativa transmídia, Serialidade, também foi complexificada pela natureza de nosso objeto empírico. A Serialidade diz respeito à dispersão de uma narrativa em diferentes fragmentos e através de meios distintos (JENKINS, 2009c). No caso de *Slender Man*, em que tal dispersão ocorre organicamente, devido à natureza de construção coletiva do personagem, os fragmentos desta narrativa não necessariamente se encaixam, o que gera discordância sobre as interpretações do mito dentro do *fandom*, algo que é exemplificado pela existência do blog *theshamacorg*.

O princípio da Subjetividade foi identificado em nosso corpus principalmente nas práticas de *roleplay*, sendo uma delas a encenação de personagens através da função *ask*. Existem blogs inteiros dedicados a encenações via perguntas e respostas, algo que nos chamou atenção, por causa do aproveitamento da estrutura específica do *Tumblr* para o desenvolvimento de novas práticas. Além disso, é notável que, devido às particularidades do fenômeno *Slender Man*, a construção e a exploração de pontos de vistas de diferentes personagens partem das ações dos usuários, um ponto que reverbera o sétimo princípio: Performance.

A Performance, definida por Jenkins (2009c) como o potencial que a audiência tem em trazer contribuições para uma narrativa transmídia, perpassa todos os outros princípios explicitados anteriormente, uma vez que a produção criativa em torno de *Slender Man* depende fundamentalmente da participação dos usuários em rede. Assim, no caso do nosso objeto de pesquisa, a Performance da audiência é o que cria, expande e movimenta esta dinâmica transmídia.

Apesar da identificação de manifestações de todos os sete princípios da narrativa transmídia em nosso corpus, os resultados obtidos nesse movimento analítico evidenciam o quanto as descrições de Jenkins (2009b, 2009c) são voltadas para projetos de narrativas transmídia advindos da indústria do entretenimento. A partir desta experiência, consideramos que os sete princípios propostos pelo autor podem ser úteis para a compreensão de diferentes configurações transmidiáticas, embora seja preciso revisá-los no âmbito de dinâmicas

transmídia que não derivam da indústria midiática de entretenimento, como é o caso de nosso objeto de investigação. Nosso estudo aponta, portanto, para a necessidade de aprofundar abordagens teórico-metodológicas sobre dinâmicas transmídia de caráter coletivo.

Futuras investigações sobre a dinâmica transmídia de memes de internet podem, também, cobrir algumas áreas não exploradas pela presente pesquisa. A escolha do *Tumblr* como locus de investigação, por exemplo, permitiu um exame mais aprofundado de como a dinâmica transmídia de *Slender Man* se configurou especificamente nesse espaço ao longo dos anos, mas, ao mesmo tempo, impediu um olhar mais abrangente para este objeto. A comparação entre as postagens sobre *Slender Man* realizadas no *Tumblr* e os comentários nos vídeos do canal *Totheark* no *Youtube*, por exemplo, evidencia como o engajamento dos usuários pode variar de acordo com o local no qual ele ocorre. Como o próprio Jenkins (2009a) salienta, cada meio traz uma contribuição diferente ao todo, o que é um apontamento válido também para a dinâmica transmídia aqui averiguada. Neste sentido, o olhar para múltiplas plataformas pode enriquecer ainda mais a compreensão sobre estes fenômenos.

Outro ponto vislumbrado com este estudo, porém não explorado em nossa investigação, relaciona-se à complexificação das práticas de fãs verificadas no corpus de nossa pesquisa. A tentativa de categorização das produções de fãs nas postagens analisadas foi feita com o objetivo de obter respostas, porém nos retornou ainda mais perguntas: Qual é o limite entre uma *fan art* e uma *fan fiction*? Uma *fan art* pode ser considerada como uma *fan fiction* visual? Uma *fan fiction* pode ser considerada como uma *fan art* literária? Um diálogo curto pode ser considerado como uma *fan fiction*? Como as lógicas de funcionamento e as possibilidades de uma plataforma influenciam nas produções de fãs que são nela postadas? A exploração de tais perguntas em trabalhos futuros pode contribuir para o entendimento de como as expressões criativas de fãs se modificam ao longo dos anos, enriquecendo muito os estudos sobre *fandoms* de mídia.

Encerramos esta investigação sobre a dinâmica transmídia de *Slender Man* no *Tumblr* com a percepção de que ela nos retornou entendimentos importantes sobre a maneira como este personagem se proliferou na internet ao longo de uma década. *Slender Man*, no entanto, é apenas um dos muitos memes de internet a se popularizarem e ganharem espaço fora do ambiente digital. Segundo Cannizzaro (2016), este fenômeno tem se tornado cada vez mais comum no cenário atual e é uma tendência que merece ser investigada. Já concordávamos com este argumento da autora antes de iniciarmos nossa pesquisa e, após sua finalização, esta percepção está ainda mais forte. Do nosso ponto de vista, o estudo sistematizado de conteúdos

produzidos e circulados por usuários em rede ainda tem muito a oferecer aos campos da transmídia e cultura participativa.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACKER, Ana Maria. O dispositivo no cinema de horror found footage. *Lumina*, v. 09, n. 01, p. 1-17, jun. 2015. Disponível em: <https://bit.ly/3pFT2qe>. Acesso em: 11 fev. 2021.

AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo? *In: AGAMBEN, Giorgio: O que é o contemporâneo? e outros ensaios*. Tradução de Vinícius Nicastro Honesco. Chapecó-SC: Argos, 2009, p. 25-51.

ALZAMORA, Geane Carvalho. A Semiotic Approach to Transmedia Storytelling. *In: FREEMAN, Matthew; GAMBARATO, Renira Rampazzo (ed.). The Routledge Companion to Transmedia Studies*. Nova York: Routledge, 2019. p.438-446.

ALZAMORA, Geane; D'ANDREA, Carlos; ZILLER, Joana. Mídia e dispositivo: uma aproximação à luz de Michel Foucault. *In: LEAL, Bruno Souza; CARVALHO, Carlos Alberto; ALZAMORA, Geane (org.). Textualidades Midiáticas*. Belo Horizonte: PPGCom/UFMG; 2018. p. 59-81.

ALZAMORA, Geane *et al.* Percursos teórico-metodológicos em dinâmica transmídia: jornalismo, educação, ativismo e entretenimento. *In: MARTINS, Bruno; MOURA, Maria; PESSOA, Sônia; VIANNA, Graziela (orgs.). Experiências metodológicas em textualidades midiáticas*. Belo Horizonte: Relicário, 2019. p. 115-140.

ALZAMORA, Geane Carvalho; GAMBARATO, Renira Rampazzo. Peircean semiotics and transmedia dynamics. Communicational potentiality of the model of Semiosis. *Ocula - Occhio semiotico sui media*, v. 15, p. 1-13, nov. 2014.

AMARAL, Adriana; SOUZA, Rosana Vieira; MONTEIRO, Camila. “De westeros no #vempraruá à shippagem do beijo gay na TV brasileira”. *Ativismo de fãs: conceitos, resistências e práticas na cultura digital. Galaxia* (São Paulo, Online), n. 29, p. 141-154, jun. 2015.

ASIMOS, Vivian Marie. Laughing at the horror. *In: The Slender Man Mythos: a structuralist analysis of an online mythology*. 2019. Tese (Phd em Teologia e Religião) - Durham University. 2019.

AWBUCKYNO. [s. l.], 14 jan. 2013. Tumblr: Awbuckyno. Disponível em: <https://awbuckyno.tumblr.com/post/40525936375>. Acesso em: 05 ago. 2020.

BBC ENTERTAINMENT & ARTS. Viral ghost story *Dear David* to become a movie. 02 nov. 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-46070973>. Acesso em: 01 jul. 2020.

BBC. *The silence*. [s. d]. Disponível em: <https://bbc.in/3qbUiw3>. Acesso em: 11 fev. 2021.

BICALHO, Luciana Andrade Gomes. Potential Mediations of Hashtags Within Transmedia Journalism. *In: ALZAMORA, Geane; GAMBARATO, Renira (ed.). Exploring Transmedia Journalism in the Digital Age*. Advances in Multimedia and Interactive Technologies. IGI Global, 2018. p. 202-221.

BICALHO, Luciana Andrade Gomes. **A função mediadora das hashtags no processo de impeachment de Dilma Rousseff: semiose e transmídia.** 2019. 288 p. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

BLACK, Suzanne. The Archontic Holmes: Understanding adaptations of Arthur Conan Doyle's Sherlock Holmes stories in the context of Jacques Derrida's "Archive". **FORUM: University of Edinburgh Postgraduate Journal of Culture and the Arts**, n. 15, dez. 2012, p. 2 -11.

BOOTH, Paul. Transmedia Fandom and Participation: The Nuances and Contours of Fannish Participation. *In*: FREEMAN, Matthew; GAMBARATO, Renira Rampazzo. (Ed). **The Routledge Companion to Transmedia Studies**. Nova York: Routledge, 2019. p. 279-288

BOOTH, Paul; KELLY, Petter. The changing faces of Doctor Who fandom: New fans, new technologies, old practices? **Participations journal of audience e reception studies**, v. 10, mai. 2013, p. 56-72.

BURY, Rhiannon. "WE'RE NOT THERE": fans, fan Studies, and the participatory continuum. *In*: CLICK, Melissa A; SCOTT, Suzanne (ed.). **The Routledge Companion to Media Fandom**. Abingdon: Routledge, 2018, p. 123-131.

BUSSOLINI, Jeffrey. What is a Dispositive? **Foucault Studies**, No. 10, p. 85-107, nov. 2010. Disponível em: <https://rauli.cbs.dk/index.php/foucault-studies/article/view/3120/3294>. Acesso em: 28 abr. 2021.

CANNIZZARO, Sara. Internet memes as internet signs: A semiotic view of digital culture. **Sign Systems Studies**, v. 44, n. 4, p. 562-586, dez. 2016.

CHESS, Shira. Who <3's Slendy? Making Sense of Slender Man Fandom. *In*: Internet Research 16: The 16th Annual Meeting of the Association of Internet Researchers. Phoenix, AZ, 21-24 out. 2015. **Anais eletrônicos. AoIR**, 2015.

CHESS, Shira; NEWSOM, Eric. **Folklore, Horror Stories, and the Slender Man: The Development of an Internet Mythology**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2015.

CHESTERMAN, Andrew. The memetics of knowledge. *In*: DAM, Helle V. ENGBERG, Jan. GERZYMISCH-ARBOGAST, Heidrun (ed.). **Knowledge systems and translation**. Text, translation, computational processing. Berlin: De Gruyter Mouton, 2005. v. 7, p. 17-30.

CONJURED CHARISMA. **Slenderman's casual Friday (Taken with Instagram)**. [s. l.], 31 jul. 2012. Tumblr: Conjured Charisma. Disponível em: <https://bit.ly/39EsZRH>. Acesso em: 03 abr. 2020.

COPPA, Francesca. Women, Star Trek, and the early development of fannish vidding. **Transformative Works and Cultures**, n. 1. p. 37 - 49, 2008.

DAHLGREN, Peter; HILL, Annette. Parameters of Media Engagement. **Media Theory** [s. l.], v. 4, n. 1, p. 1-32, nov. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3c6Vf18>. Acesso em: 23 jan. 2021.

DAWKINS, Richard. Memes: the new replicators. *In*: DAWKINS, R. **The Selfish Gene**. 30th anniversary edition. New York: Oxford University Press, 2006. p. 189-201.

DEACON, Terrence. Memes as Signs in the Dynamic Logic of Semiosis: Beyond Molecular Science and Computation Theory. *In*: **International Conference on Conceptual Structures**, 12., 2004, Huntsville. Anais [...]. Huntsville: ICCS, 2004, p. 17-30. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/221648972\\_Memes\\_as\\_Signs\\_in\\_the\\_Dynamic\\_Logic\\_of\\_Semiosis\\_Beyond\\_Molecular\\_Science\\_and\\_Computation\\_Theory](https://www.researchgate.net/publication/221648972_Memes_as_Signs_in_the_Dynamic_Logic_of_Semiosis_Beyond_Molecular_Science_and_Computation_Theory). Acesso em: 30 out. 2020.

DESOUZA, Megan. A Case of the Red Pants Mondays: the connection between fandom, Tumblr, and consumption. **DigitalCommons@URI**, 2013.

ELLIS, Adam. “Some *Dear David* news: Dan Lin (producer of ‘IT’) will be producing a *Dear David* film with screenwriter Mike Van Waes (writer of ‘The Conjuring’ spinoff ‘The Crooked Man’) attached.” [s. l.], Twitter, 6 jun. 2018. Twitter: @moby\_dickhead. Disponível em: [https://twitter.com/moby\\_dickhead/status/1004475290599518208](https://twitter.com/moby_dickhead/status/1004475290599518208). Acesso em: 27 jun. 2020.

FISKE, John. The Cultural Economy of Fandom. *In*: LEWIS, Lisa (org.). **The Adoring Audience: fan culture and popular media**. Londres: Routledge, 1992, p. 30-49.

FITZ-GERALD, Sean. Everything You Need to Know Before Watching HBO's Slenderman Documentary. **Thrillist**. 23 jan. 2017. Disponível em: <https://bit.ly/2JNny91>. Acesso em: 23 out. 2019.

FOX, Kelsey. Converging Horror: analyzing the importance of Convergence Culture on a digital audience through an examination of the conventions and politics of the horror genre. **Media and Cultural Studies Honors Projects**. 2017, 52p.

FREEMAN, Matthew; GAMBARATO, Renira Rampazzo. Introduction: Transmedia Studies - Where Now? *In*: FREEMAN, Matthew; GAMBARATO, Renira Rampazzo (Ed). **The Routledge Companion to Transmedia Studies**. Nova York: Routledge, 2019. p.1-12.

GAMBARATO, Renira Rampazzo. Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations. **Baltic Screen Media Review**, v. 1, p. 80-100, 2013.

GOMES, Alice de Freitas. “**NOBODY WANTS A TARDIS FULL OF BRAS**”: a controvérsia da escolha da 13ª Doutora e o fandom de Doctor Who no Tumblr. 2018. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

HILLMAN, Serena; PROCYK, Jason; NEUSTAEDTER, Carman. Tumblr Fandoms, Community & Culture. *In*: 17th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing - CSCW. Baltimore, MD, 15–19 fev. 2014. p. 285-288. **Anais eletrônicos**. CSCW, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/2JMel1s>. Acesso em: 03 nov. 2019.

HILLS, Matt. Torchwood’s trans transmedia: Media tie ins and brand ‘fanagement’. **Participations Journal of Audience and Reception Studies**, v. 09, n. 02, nov. 2012, p. 409 - 428.

IMDB. **Slender: The Arrival (2013)**. 2013. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt4679006/>. Acesso em: 05 abr. 2020.

IMDB. **Cuidado com o Slenderman (2016)**. 2016. Disponível em: [https://www.imdb.com/title/tt5329376/?ref\\_=ttrel\\_rel\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt5329376/?ref_=ttrel_rel_tt). Acesso em: 23 out. 2019.

IMDB. **Slender Man: Pesadelo Sem Rosto (2018)**. 2018. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt5690360/>. Acesso em: 15 out. 2019.

JENKINS, Henry. **Textual Poachers: television fans & participatory culture**. Nova York: Routledge, 1992.

JENKINS, Henry. Transmedia Storytelling 101. **Confessions of an Aca-Fan**. 21 mar. 2007. Disponível em: <https://bit.ly/38RTIeI>. Acesso em: 10 jul. 2020.

JENKINS, Henry. Em busca do unicórnio de origami. *In: Cultura da Convergência*. Tradução Suzana. Alexandria. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009a, p. 135- 186.

JENKINS, Henry. Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). **Confessions of an Aca-Fan**. 12 dez. 2009b. Disponível em: <https://bit.ly/33oPFD6>. Acesso em: 10 jul. 2020.

JENKINS, Henry. The revenge of the origami unicorn: The remaining seven principles of transmedia storytelling. **Confessions of an Aca-Fan**. 12 dez. 2009c. Disponível em: <https://bit.ly/2PGhSkT>. Acesso em: 10 jul. 2020.

JENKINS, Henry. Fandom, Negotiation, and Participatory Culture. *In: BOOTH, Paul (ed.). A Companion to Media Fandom and Fan Studies*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc., 2018, p. 13-26.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. Introdução: Por que a mídia se propaga. *In: JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. Cultura da Conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável*. Tradução: Patricia Arnaud. São Paulo: Aleph, 2014. p. 23-75.

KIT, Borys. Viral Ghost Story 'Dear David' Headed to Big Screen. **The Hollywood Reporter**. 01 nov. 2018. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/viral-ghost-story-dear-david-headed-big-screen-1157185>. Acesso em: 01 jul. 2020.

KOHNEN, Melanie E.S. Tumblr Pedagogies. *In: BOOTH, Paul (ed.). A Companion to Media Fandom and Fan Studies*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc., 2018, p. 351-367.

KOTSUBO, Hugo. O que é o timestamp? **hkotsubo\_programming\_blog**. 02 mai. 2019. Disponível em: <https://hkotsubo.github.io/blog/2019-05-02/o-que-e-timestamp>. Acesso em: 20 jun. 2020.

LEUTNER, Payton. 'Slender Man' stabbing survivor describes horrific ordeal | Nightline. [Entrevista concedida a] David Muir. **Abc News**, [s.l.] 25 out. 2019. 1 vídeo (8 min).

Publicado pelo canal Abc News. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=IXsB5ILgeH8>. Acesso em: 05 fev. 2021.

LOUGHREY, Clarisse. Slender Man: A myth of the digital age. **Independent**. 26 ago. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2XbWqZ4>. Acesso em: 03 abr. 2020.

LOVITT, Bryn. Slender Man: From Horror Meme to Inspiration for Murder. **Rolling Stone**. 3 ago. 2016. Disponível em: <https://bit.ly/2NAB6pE>. Acesso em 3 nov. 2019.

LUNA, Sabrina Tenório. Found Footage: uma introdução. **Esferas**, v. 04, n. 07, p. 27-36, jul. a dez. 2015. Disponível em: <https://bit.ly/3rH9p0G>. Acesso em: 11 fev. 2021.

MARINO, Gabriele. Semiotics of spreadability: A systematic approach to Internet memes and virality. **Punctum**, [s.l.], v. 1, n. 1, p. 43-66, jul. 2015. Disponível em: <https://bit.ly/3kN2Nvk>. Acesso em: 28 out. 2020.

MCCORMICK, Casey. Active Fandom: Labor and Love in The Whedonverse. In: BOOTH, Paul (ed.). **A Companion to Media Fandom and Fan Studies**. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc., 2018, p. 369-384.

MITTELL, Jason. Forensic fandom and the drillable text. **Spreadable Media**. s.d. Disponível em: <https://spreadablemedia.org/essays/mittell/index.html>. Acesso em: 10 jul. 2020.

MOLINA, Richard. *Dear David* | New Line vai distribuir filme de terror baseado em história contada via Twitter. **Cinema Com Rapadura**. 06 nov. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2YQHVKm>. Acesso em: 01 jul. 2020.

MOSHPIT-PANDA. [s. l.], 30 jan. 2013. Tumblr: Moshpit-panda. Disponível em: <https://moshpit-panda.tumblr.com/post/41872943760/i-can-see-it-now-slenderpool>. Acesso em: 04 jan. 2021.

NOCTSHIRE. [s. l.], 25 abr. 2019. Tumblr: Noctshire. Disponível em: <https://noctshire.tumblr.com/post/184446761132>. Acesso em: 04 jan. 2021.

NÖTH, Winfried. Representations of Imaginary, Nonexistent, or Nonfigurative Objects. **Cognitio**, São Paulo, v. 7, n. 2, p. 277-291, jul.-dez. 2007.

NÖTH, Winfried. Representation and Reference According to Peirce. **International Journal of Signs and Semiotic Systems**, v. 1, p. 28-39, 2011.

OLIVEIRA, Vitória Barros de. “#ATTACK ON TITAN:” Engajamento transmidiático em comunidades de fãs no Tumblr. 2018. 124 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

PKMN-MASTER-RED. [s. l.], 15 set. 2011. Tumblr: Pkmn-master-red. Disponível em: [pkmn-master-red.tumblr.com/post/10227571094](https://pkmn-master-red.tumblr.com/post/10227571094). Acesso em: 05 ago. 2020.

POINTLESS-CURSE-NONSENSE-VERSE. **Booyah!**. [s. l.], 26 jun. 2014. Tumblr: Pointless-curse-nonsense-verse. Disponível em: <https://bit.ly/39pkuMv>. Acesso em: 04 jan. 2021.

POLTERGHEISTSOUF. **No I'm not done drawing fanart for trash instead of working on my comic.** [s. l.], 24 ago. 2018. Webstagram: @Poltergheistsouf. Disponível em: <https://bit.ly/34ixZKY>. Acesso em: 03 abr. 2020.

POTTER. **This was hanging up on a shed in an alley by my church.** [...]. [s. l.], 23 ago. 2012. Tumblr: Potter. Disponível em: <https://potter.tumblr.com/post/30038389380/this-was-hanging-up-on-a-shed-in-an-alley-by-my>. Acesso em: 21 jan. 2021.

RECUERO, Raquel. Memes em weblogs: proposta de uma taxonomia. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v.14, n.32, abr. 2007. Disponível em: <https://bit.ly/3k8Brib>. Acesso em: 17 out. 2020

REYNTIME-BABY. **THATS THE SOUND OF ME PEEING.** [s. l.], 28 ago. 2012. Tumblr: Reyntime-Baby. Disponível em: <https://reyntime-baby.tumblr.com/post/30368414512/thats-the-sound-of-me-peeing>. Acesso em: 20 jan. 2021.

ROBINSON, Kelly. 'Slender Man' stabbing victim speaks publicly for first time: 'Without the whole situation, I wouldn't be who I am'. *Abc News*. 24 out. 2019. Disponível em: <https://abcn.ws/2V1UWO9>. Acesso em: 05 abr. 2020.

SAMUTINA, Natalia. Fan fiction as world-building: transformative reception in crossover writing. **Continuum**, [s. l.], v. 30, n. 4, p. 433-450, fev. 2016.

SANSEVERINO, Gabriela. Accio Fandom: Harry Potter – de livros para a história transmídia com o engajamento dos fãs. **Vozes e Diálogo**, [S.l.], v. 15, n. 01, set. 2016.

SANTAELLA, Lucia. **A Teoria Geral dos Signos: Semiose e Autogeração**. São Paulo: Ática, 1995.

SANTAELLA, Lucia. **O Método Anticartesiano de C.S. Peirce**. São Paulo: Editora UNESP, 2004a.

SANTAELLA, Lucia. O Papel da Mudança de Hábito no Pragmatismo Evolucionista de Peirce. **Cognitio**, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 75-83, jan.-jun. 2004b.

SHIFMAN, Limor. An anatomy of a YouTube meme. **New Media & Society**, [s. l.], v. 14, n. 2, p. 187-203, mar. 2012. Disponível em: <https://bit.ly/3lBF40t>. Acesso em: 11 out. 2020.

SHIFMAN, Limor. Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker. **Journal of Computer-Mediated Communication**, [s. l.], v.18, n.3, p. 362-377, abr. 2013. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/jcc4.12013>. Acesso em: 11 out. 2020.

SHIFMAN, Limor. The Cultural Logic of Photo-Based Meme Genres. **Journal of Visual Culture**, [s. l.], v.13, n.3, p. 340-358, dez. 2014. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1470412914546577>. Acesso em: 16 out. 2020.

SIDHEBONES-BLOG. **Slenderman is actually the doctor [...]**. [s. l.], 27 set. 2011. Tumblr: Sidhebones-blog. Disponível em: <https://bit.ly/3i4WEcN>. Acesso em: 04 jan. 2021

SLENDERMAN-ART. [s. l.], 11 out. 2016. Tumblr: Slenderman-Art. Disponível em: <https://slenderman-art.tumblr.com/post/151647620445>. Acesso em: 21 jan. 2021.

SOUZA, Juliana Lopes de Almeida. **Audiências multiplataforma do evento midiático global Oscar**: semiose e dinâmica transmídia. 2021. 193p. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2021.

STEIN, Louisa Ellen. Tumblr Fan Aesthetics. *In*: CLICK, Melissa A; SCOTT, Suzanne (ed.). **The Routledge Companion to Media Fandom**. Abingdon: Routledge, 2018, p. 86-97.

TCAF. **Troy Wagner**. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/2XbXv34>. Acesso em: 03 mar. 2020.

THE-DARKNESS-WILL-NEVER-DIE. **Slenderman**. [s. l.], 04 ago. 2012. Tumblr: The-darkness-will-never-die. Disponível em: <https://bit.ly/3bymhBt>. Acesso em: 04 jan. 2021.

THE PARTING of the ways (Temporada 1 episódio 13). Doctor Who [Seriado]. Direção: Joe Ahearne. Reino Unido: BBC One, 2005. 1 DVD (45 min), NTSC, son., color.

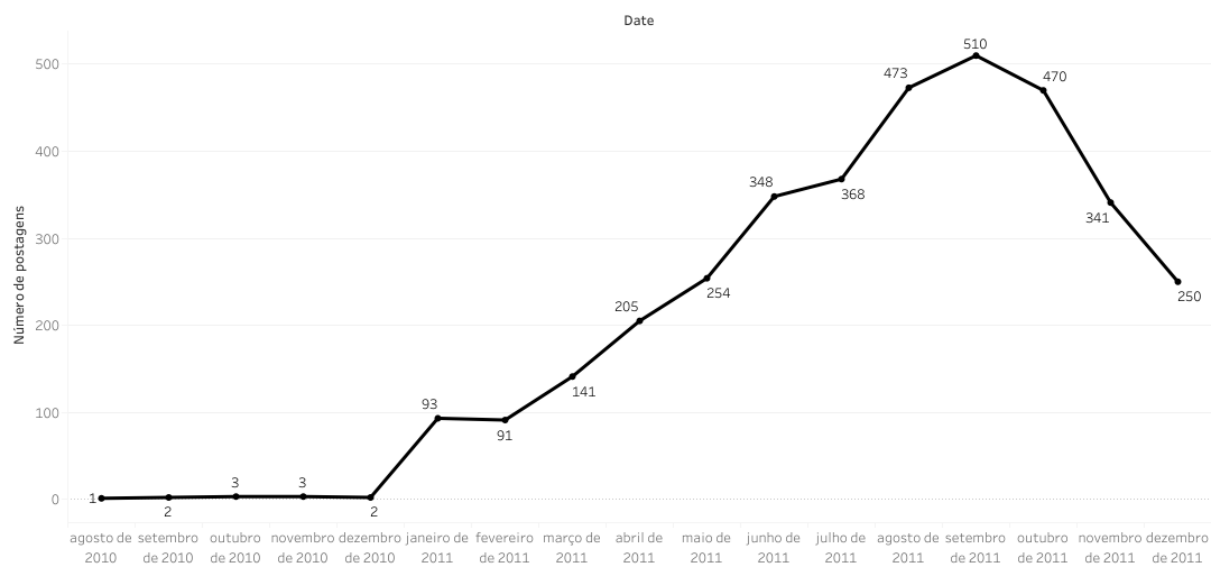
THESHAMACORG. **FAQ [...]**. [s.l.], [s.d.]. Tumblr: Theshamacorg. Disponível em: <https://theshamacorg.tumblr.com/faq>. Acesso em: 21 jan. 2021.

VICTOR SURGE. **We didn't want to go, we didn't want to kill them, but its persistent silence and outstretched arms horrified and comforted us at the same time....** [s. l.], 10 jun. 2009. Something Awful: Victor Surge. Disponível em: <https://bit.ly/2RcV4t5>. Acesso em: 03 abr. 2020.

YOUR-PASTA-IS-KINDA-CREEPY. **Im sorry**. [s. l.], 29 mar. 2020. Tumblr: Your-pasta-is-kind-a-creepy. Disponível em: <https://bit.ly/2ULZiZB>. Acesso em: 29 mar. 2020.

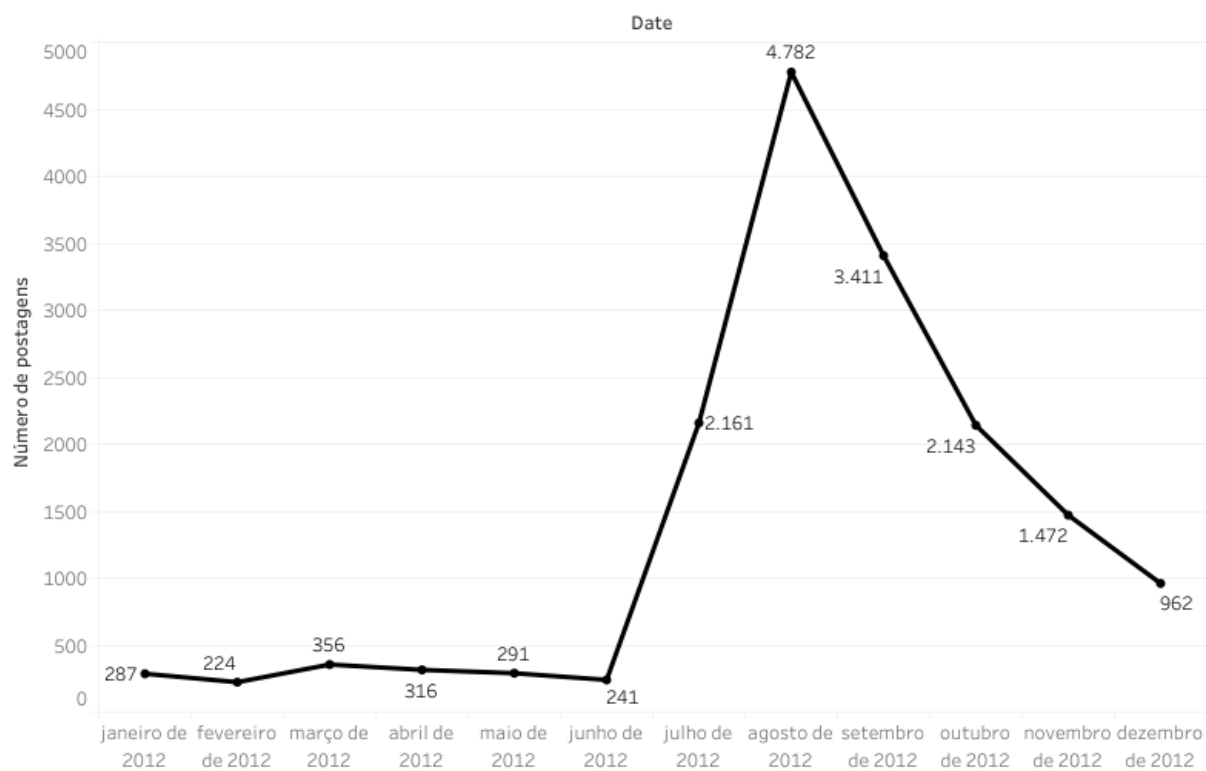
**APÊNDICE A – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, entre 2010 e 2011**

Número de postagens realizadas, por mês, entre 2010 e 2011



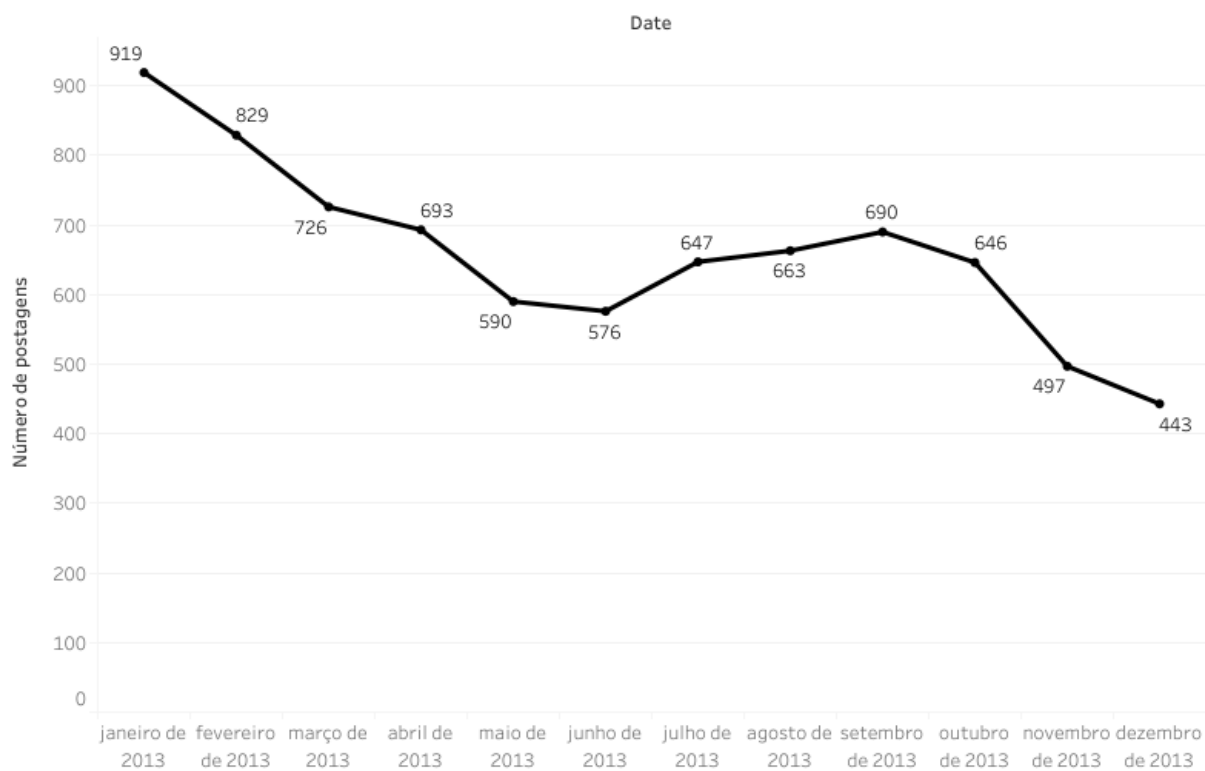
**APÊNDICE B – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, em 2012**

Número de postagens realizadas, por mês, em 2012



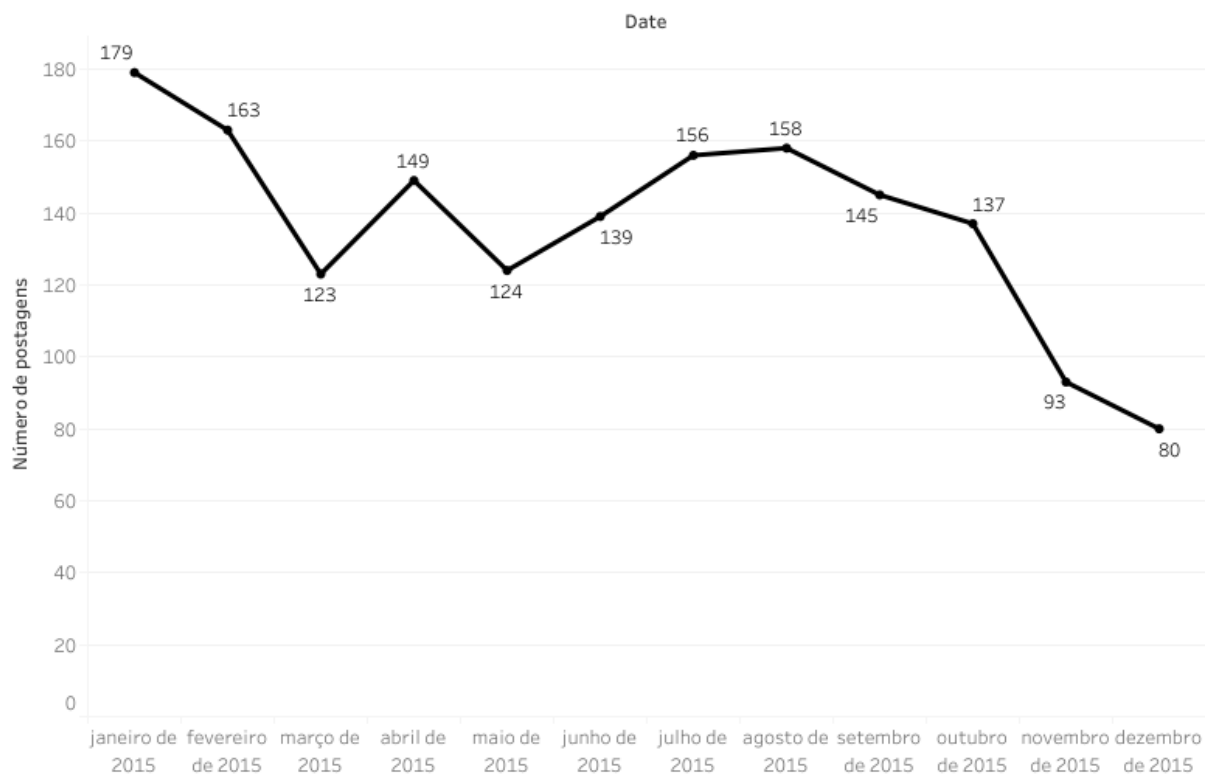
**APÊNDICE C – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, em 2013**

Número de postagens realizadas, por mês, em 2013



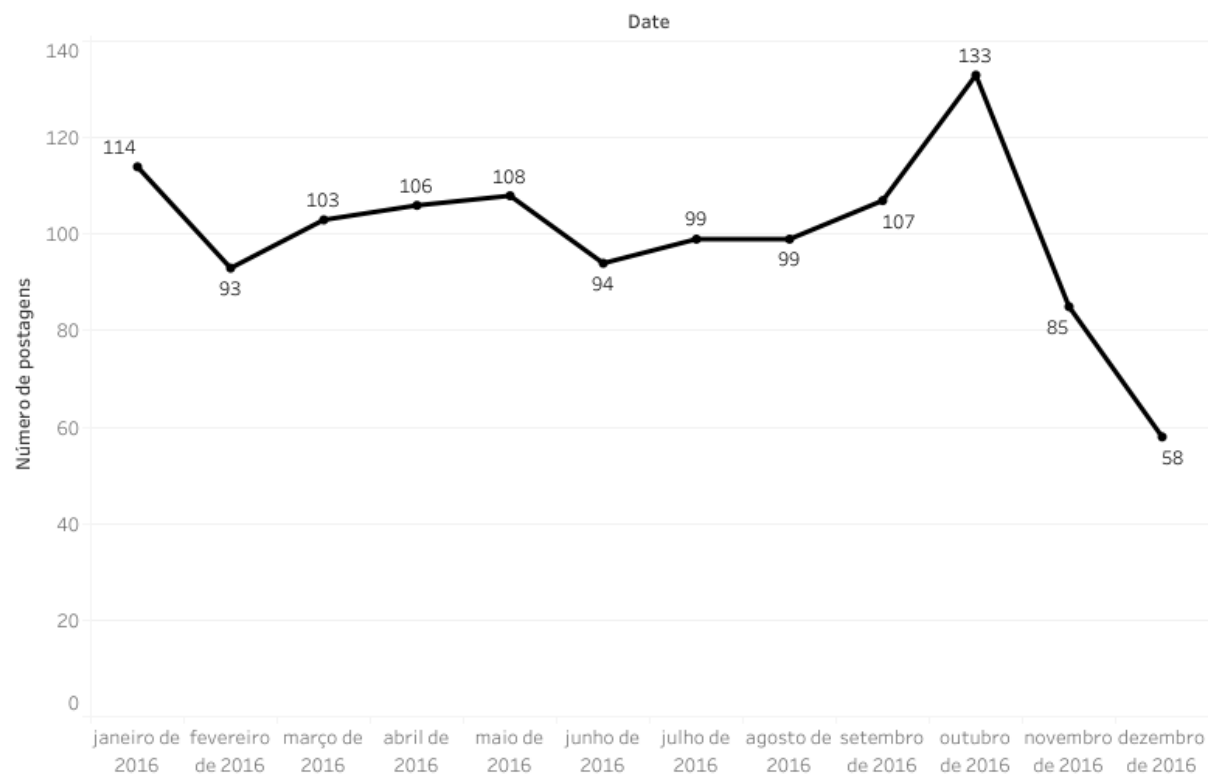
**APÊNDICE D – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, em 2015**

Número de postagens realizadas, por mês, em 2015



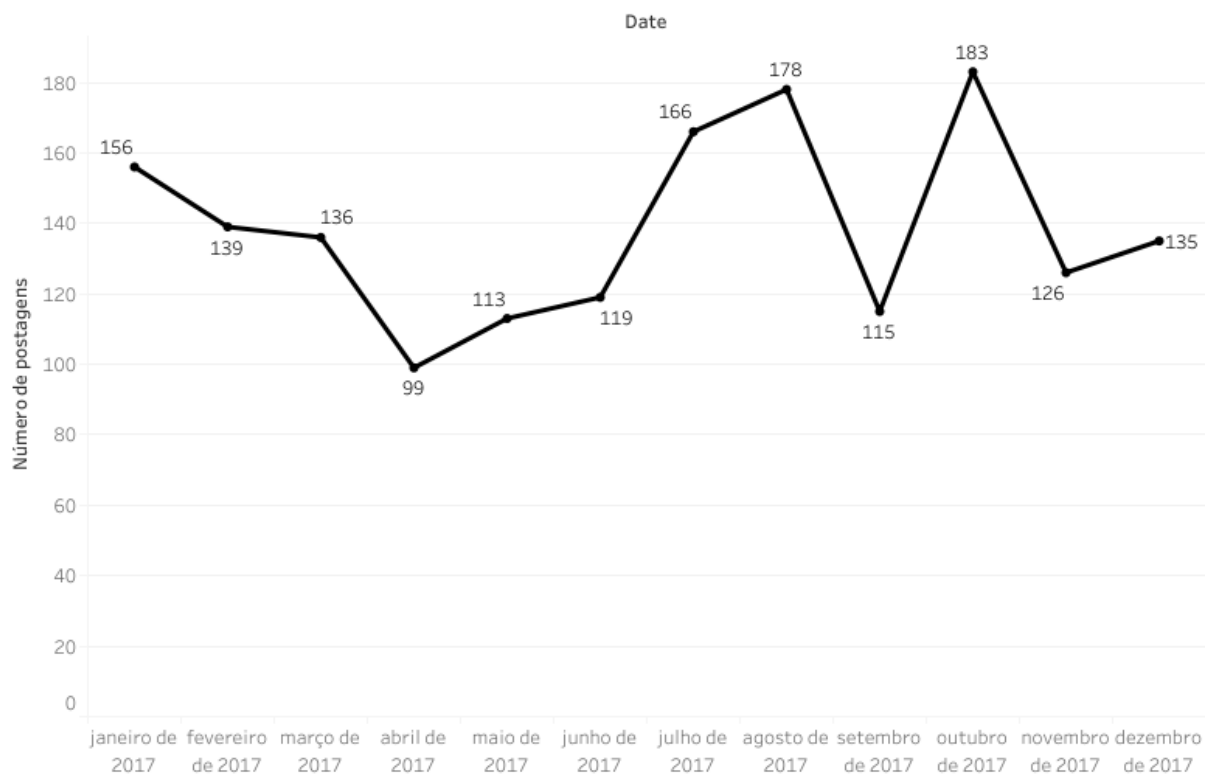
**APÊNDICE E – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, em 2016**

Número de postagens realizadas, por mês, em 2016



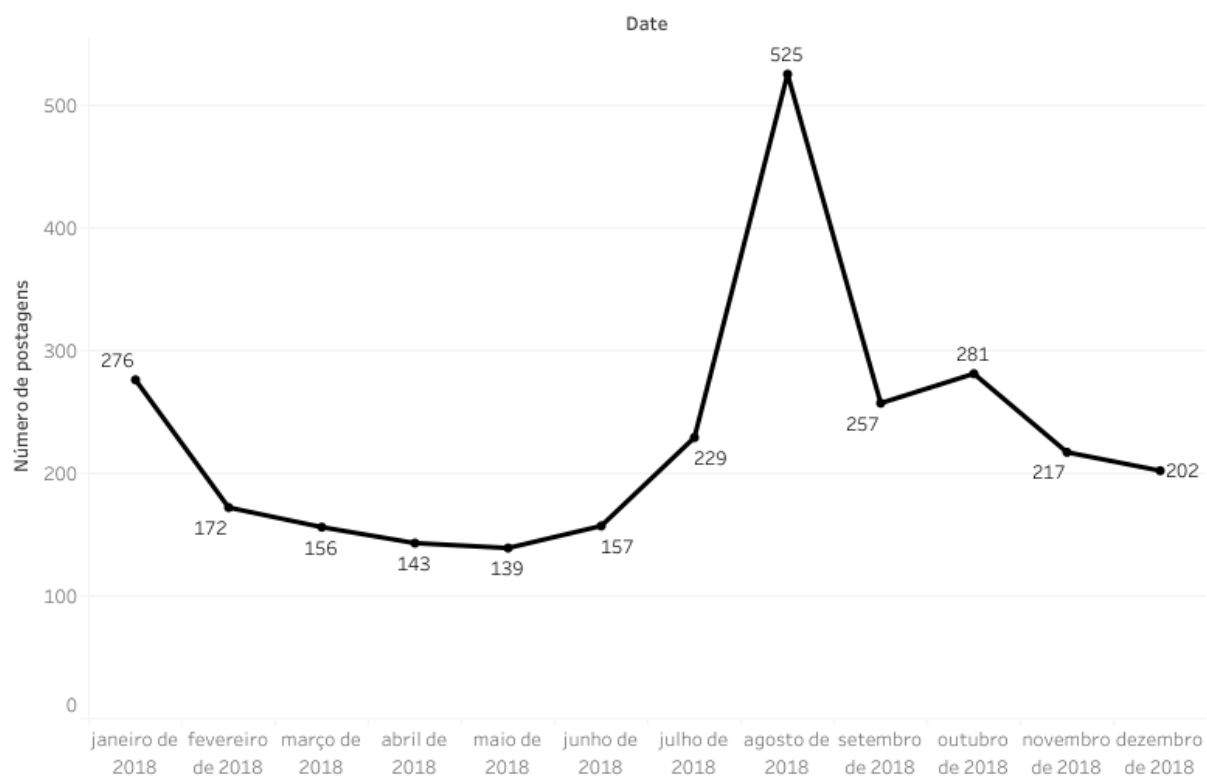
**APÊNDICE F – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, em 2017**

Número de postagens realizadas, por mês, em 2017



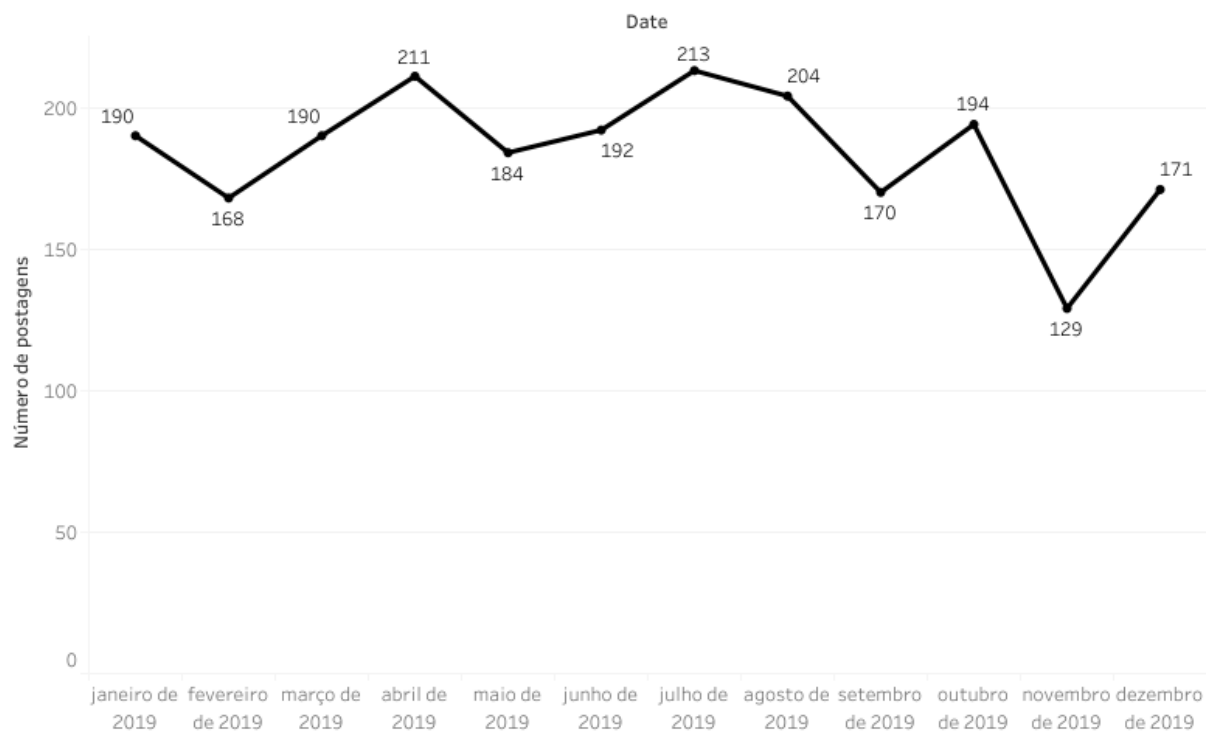
**APÊNDICE G – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, em 2018**

Número de postagens realizadas, por mês, em 2018



**APÊNDICE H – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, em 2019**

Número de postagens realizadas, por mês, em 2019



**APÊNDICE I – Gráfico do número de postagens realizadas, por mês, em 2020**

Número de postagens realizadas, por mês,  
em 2020

