

ENTRANDO PELA PORTA DA FRENTE DA CASA SEM FIM: CREEPYPASTAS COMO FORMA DE HIBRIDISMO TEXTUAL NA CIBERCULTURA

ENTERING THE FRONT DOOR OF THE "CASA SEM FIM": CREEPYPASTAS AS A WAY OF TEXTUAL HYBRIDISM IN CYBERCULTURE

*Laís Rodrigues BRUM*¹

*Patrícia Kayser Vargas MANGAN*²

Resumo: Tendo em vista a crescente atividade literária no ciberespaço, o presente trabalho tem como objetivo analisar o caráter multimodal e o hibridismo de gênero existentes nas creepypastas. Realizamos, então, uma análise, utilizando como objeto de estudo *Casa sem fim*, creepypasta de autor desconhecido, para fomentar as pesquisas bibliográficas realizadas acerca das creepypastas e dos gêneros e ambientes que as circundam. Por fim, discutimos, também, a questão da autoria e coprodução nesse tipo de escrita e apresentamos os enlaces que explicitam o hibridismo textual.

Palavras-chave: ciberliteratura; coprodução textual; creepypasta; hibridismo textual.

1 Licenciada em Letras pela Universidade La Salle. E-mail: lais-rodriques-brum@hotmail.com.

2 Doutora em Engenharia de Sistemas e Computação pela COPPE/Sistemas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Professora da Universidade La Salle. E-mail: patricia.mangan@unilasalle.edu.br.

● ● ●

Abstract: Currently, there is increasing literary activity in cyberspace. Therefore, the present work has as objective to analyze the multimodal character and the hybridism of genre in the existing creepypastas. So, we perform an analysis using “Casa semfim,” author unknown, as the object of study. This analysis aims to instigate bibliographical research about creepypastas and the genre and environments that revolve around it. Lastly, we also discuss the issue of authorship and coproduction in this type of writing, and we present the relations that expose it to textual hybridity.

Keywords: Cyberliterature; Creepypasta;textual coproduction;textual hybridism.

1. Introdução

O ser humano está cada vez mais ligado à tecnologia computacional e à internet. Agendas virtuais cuidam da sua rotina, aplicativos cuidam da sua saúde e seu trabalho gira em torno do mundo *on-line*. Esse é o contexto da cibercultura (LÉVY, 1999), aqui, entendida como algo que surge através de suportes tecnológicos, que possibilitam a existência de novos conjuntos de costumes, espaços e organizações, estando cada vez mais presente na vida das pessoas.

Dentro do que entendemos por cibercultura, encontramos as comunidades virtuais, que Lévy (1999: 127) descreve como “[...] construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação e troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e de filiações institucionais.” Essa interação ocorre, também, na produção textual, tanto pela escrita individual compartilhada em comunidades quanto na escrita coletiva, o que nos traz ao gênero creepypasta (MAIA, 2015; ESCALANTE, 2014; FREITAS; AMARO, 2016), o tema de estudo desta pesquisa. Esse gênero surgiu no meio dos fóruns de discussão e se difundiu através de blogse *wikis* criados por seus autores e consumidores.

A origem do termo *creepypasta* advém do inglês, se referindo a algo assustador que é copiado e colado na internet. Sendo assim, *Creepy* recebe a tradução de assustador e *pasta* faz referência ao neologismo *Copypasta*, que seria uma forma de copiar e colar o texto com tanta frequência, que acaba por categorizá-lo como *spam*. As creepypastas, frequentemente, não possuem autoria definida e estão presentes em diversas plataformas na internet, nas quais seu texto, muitas vezes, é





modificado, reconstruído e seus personagens ou são utilizados em outras histórias ou são personagens de histórias já publicadas.

A construção das histórias e suas características sobrenaturais levam os leitores a refletirem se trata-se de relatos reais ou não, aproximando, assim, as creepypastas das lendas urbanas (MAIA, 2014). Entretanto, para aqueles que são menos tocados pelas histórias assustadoras, as creepypastas não passariam de contos de terror ou suspense.

Diante disso, a presente pesquisa tem por motivação entender melhor o que são as creepypastas e como funciona o universo delas. Então, definimos como **problema de pesquisa** a seguinte questão: como se dão o multimodal e o hibridismo nas histórias das creepypastas? Entendemos, aqui, o multimodal como os diferentes modos de representação de um conteúdo, ou seja, a forma textual, visual e sonora, pois, de acordo com a Prieto e Prado,

[d]ominar as multimodalidades e os multimeios torna-se, portanto, um aspecto indispensável para o estabelecimento do diálogo intercultural e da comunicação social para a formação de novas comunidades discursivas na era digital e tecnológica a partir de um posicionamento crítico e reflexivo (PRIETO; PRADO, 2014: 106).

O hibridismo refere-se à questão da heterogeneidade tipológica das creepypastas. Pagano (2001: 87) afirma que “[...] gêneros existentes mudam a partir de modificações na situação social na qual exercem uma função ou novos gêneros podem surgir a partir de transformações ostensivas daqueles já existentes”; e podemos complementar com Marcuschi (2008: 129), que diz que “[h]á hoje um consenso quanto ao fato de se admitir que todos os textos comungam com outros textos, ou seja, não existem textos que não mantenham algum aspecto intertextual, pois nenhum texto se acha isolado e solitário.”

O **objetivo geral** da pesquisa é, então, analisar o caráter multimodal e o hibridismo de gênero existentes nas creepypastas, tomando como base a creepypasta *Casa sem fim*, de autoria desconhecida. O texto foi escolhido levando em consideração sua repercussão, uma vez que serviu de inspiração para uma série, um livro, outras creepypastas e, em 07 de abril de 2019, já possuía trezentos e trinta e seis comentários em sua suposta primeira postagem em um *blog* brasileiro, intitulado *Medo B*, além de suas diversas narrações em vídeos na plataforma *YouTube*.

Para isso, definimos dois objetivos específicos, que aqui chamaremos de metas, sendo a primeira a análise da estrutura textual do gênero creepypasta, tendo como objeto *Casa sem fim*. Seguiremos por meio das atividades de(a) observar de que



maneira uma creepypasta pode ser enquadrada como um gênero digital e quais semelhanças possui com a literatura digital; (b) abordar as semelhanças encontradas nos gêneros conto e lenda; (c) entender quais são os padrões encontrados nas creepypastas; e (d) analisar a forma como ela é publicada, entendendo os motivos que a fazem ser categorizada e a sua forma de escrita.

A segunda meta será identificar os elementos multimodais e de *Mashup* na creepypasta *Casa sem fim*, que fazem relação com a heterogeneidade tipológica e a intertextualidade. As atividades decorrentes são (a) sistematizar os elementos que demonstram hibridismo na obra; (b) abordar a questão da autoria/plágio; e (c) selecionar comentários que apresentem relações entre a postagem e outros produtos culturais (livros, filmes e séries).

Antes de apresentarmos os resultados da pesquisa, teremos uma seção que visa explicar os conceitos de cibercultura e creepypasta. Após, seguiremos com mais duas seções, que, respectivamente, apresentam *Casa sem fim* e demonstram suas relações com o conto e a lenda. As próximas seções abordam a forma como as creepypastas são apresentadas ao público e questões de autoria. Também relacionamos elementos que constituem o hibridismo, a intertextualidade e os *Mashups* na referida creepypasta. Por fim, apresentamos as considerações finais e trabalhos futuros.

2. Conceituando cibercultura e creepypasta

2.1. Conceitos relativos à cibercultura

A proximidade com o digital nos leva a uma busca por entretenimento e informação na internet. Isso ocorre, por exemplo, por meio de vídeos da plataforma *YouTube*, dos jornais —com as chamadas assinaturas digitais— e da literatura, que se apresenta de diversas maneiras nesse cenário e, assim como o jornal, dispensa o papel. Na internet, também existem diferentes formas de interação e socialização em ferramentas de compartilhamento e comunicação, tais como *WhatsApp*, *Facebook* e *Instagram*. Todas essas ações no ciberespaço nos aproximam da cibercultura e das comunidades virtuais, que servem como meio para a interação social dentro da internet, conforme veremos adiante.

Primeiramente, devemos esclarecer que cibercultura é “[...] o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.” (LÉVY,



1999: 17). O ciberespaço, segundo Lévy (1999), é um meio de comunicação que ocorre através da interconexão de computadores, que existe graças à navegação humana que a alimenta. Essa comunicação culmina na sociabilidade, inerente ao ser humano, mas realiza isso através da tecnologia, fazendo surgir as **comunidades virtuais**.

As comunidades virtuais alteraram a maneira como nos relacionamos socialmente, possibilitando o contato imediato com pessoas que estão geograficamente muito longe de nós, pois “o apetite para as comunidades virtuais encontra um ideal de relação humana desterritorializada, transversal, livre. As comunidades virtuais são os motores, os atores, a vida diversa e surpreendente do universo por contato” (LÉVY, 1999: 130).

Podemos fazer diversas relações referente às comunidades virtuais que conhecemos, como as páginas no Facebook, no Instagram e nos blogs— cujas interações ocorrem, principalmente, em comentários nesses ambientes— e em perfis e *sites* de notícias e entretenimento, entre outros. Acabamos, então, por compreender o que Recuero afirma sobre comunidades virtuais:

[...] os elementos formadores da comunidade virtual seriam: as pessoas que se encontram e reencontram, ou que ainda mantêm contato através da Internet (para levar adiante a discussão); o tempo; e o sentimento. Esses elementos, combinados através do ciberespaço, poderiam ser formadores de redes de relações sociais, constituindo-se em comunidades. (RECUERO, 2009: 137)

Ao mesmo tempo em que o conceito de comunidades virtuais vem evoluindo pela complexidade dos ambientes que vêm sendo desenvolvidos, a forma de acesso e interação ligada à Web leva ao surgimento do conceito de **Web 2.0**. Esse surgimento, como veremos mais adiante, é onde ocorrem as principais inovações interacionais da Internet.

A cibercultura gira em torno do que é relativo à sociabilidade no mundo digital. Então, segundo Primo (2007), com a potencialização dos serviços de comunicação *on-line*, surgiu a Web 2.0, expressão que foi utilizada para ajudar a conceituar e diferenciar uma segunda geração da Internet. Tim O’Reilly³ foi o idealizador da concepção de Web 2.0 e a denomina como algo abrangente demais para ser definida como um conceito fechado. Mas podemos esclarecer que ela surgiu da transformação da Web 1.0 para Web 2.0. Isso se refere à mudança de características, como as dos *sites* que disponibilizavam a informação e nós apenas consumíamos, para *sites* em que conseguimos interagir e produzir conteúdo (TREIN, 2009). Nessa concepção de

3 Fundador da O’Reilly Media, que é uma renomada editora da área da Computação e da Tecnologia da Informação.





Web, estão alguns elementos que já citamos anteriormente, como os blogs, as redes sociais, os jornais *on-line*, as enciclopédias nos moldes da plataforma *Wikipédia*, entre outras, que são plataformas participativas/colaborativas. Sobre essa participação ativa dos indivíduos na produção de conteúdo e no aprimoramento de informações já pré-existentes na geração Web 2.0, Primo afirma que,

[a] partir de recursos da Web 2.0, potencializa-se a livre criação e a organização distribuída de informações compartilhadas através de associações mentais. Nestes casos importa menos a formação especializada de membros individuais. A credibilidade e relevância dos materiais publicados é reconhecida a partir da constante dinâmica de construção e atualização coletiva. (PRIMO, 2007. p. 06)

Primo, então, nos mostra a teia de informações criadas e distribuídas pelos usuários da internet. Seguindo essa linha de produção e organização de conteúdo, chegamos ao local em que hoje temos maior possibilidade de criação, compartilhamento e visualização: as **redes sociais**.

Quando pensamos em redes sociais, as relacionamos a *sites* e aplicativos como Facebook, Instagram, Twitter, entre outros. Entretanto, esse conceito é estudado antes mesmo da criação dessas ferramentas. Recuero (2009) afirma que existem dois tipos de redes sociais na internet: as “redes emergentes” e as “redes de filiação ou associação”, chegando a essa conclusão a partir da seguinte afirmação: “[...] a expressão das redes sociais na Internet pode ser resultado do tipo de uso que os atores sociais fazem de suas ferramentas (os *sites* de redes sociais)” (RECUERO, 2009: 94).

As chamadas “redes emergentes” surgem através da interação virtual entre as pessoas, que pode ocorrer por meio de comentários em *sites* de redes sociais. Já as redes denominadas “rede de filiação ou de associação” são forjadas pelos *sites* de redes sociais, e não necessariamente ocorrerá interação entre os sujeitos. Isso ocorre com as listas de amigos, pois elas não necessariamente pressupõem a comunicação entre os envolvidos.

Os conceitos de comunidade virtual e de redes sociais nos levam à discussão sobre Inteligência Coletiva. O termo, cunhado por Lévy (2000), define o conceito de que cada um de nós, em rede, possui conhecimentos e os compartilhamos uns com os outros, gerando a inteligência coletiva. A construção de conhecimento em rede ocorre pela troca de informações entre os membros da comunidade, dentro do ciberespaço. Com as mudanças ocorridas pela introdução da web, e com o aumento de interação na denominada web 2.0, percebemos uma crescente interatividade na rede, que potencializa a construção coletiva de conhecimento.



2.2. Gêneros literários e a ciberliteratura

Com a invenção da escrita, a interação direta deixa de ser a única forma de comunicação entre os seres, pois o texto escrito, segundo Lévy (1999: 114), “[...] abriu um espaço de comunicação desconhecido pelas sociedades orais, no qual tornava-se possível tomar conhecimento das mensagens produzidas por pessoas que encontravam-se a milhares de quilômetros, mortas há séculos [...]”. Na internet, pode-se verificar que a leitura dificilmente será de forma solitária, percebendo-se que a interação ocorre entre os leitores e, até mesmo, entre os leitores e o autor do texto. Essa interação acaba por chamar atenção à produção escrita e postada na internet, levando ao compartilhamento do texto lido e ao alcance de mais leitores.

É sabido que possuímos características diferenciadas no momento da leitura *on-line*, pois o leitor da internet é mais imersivo e tem mais possibilidades diante do texto (SANTAELLA, 2004). Assim, podem surgir elementos híbridos que trazem para a leitura uma mistura de texto, imagem e som. Segundo Lévy (1999: 149), o texto da era digital “[...] dobra-se, redobra-se, divide-se e volta a colar-se pelas pontas e fragmentos: transmuta-se em hipertexto, e os hipertextos conectam-se para formar o plano hipertextual indefinidamente aberto e móvel da Web”. Isso nos dá uma maior autonomia sobre o conteúdo consumindo. O **hipertexto**, segundo Lévy (1999), são textos em que existem mais informações, como notas de rodapé, sumário e, no caso do texto digital, *links*. Ele possibilita ao leitor uma forma não linear de leitura e, algumas vezes, o leva a uma coprodução, pois no “hipertexto cooperativo todos os envolvidos compartilham a invenção do texto comum, à medida que exercem e recebem impacto do grupo, do relacionamento que constroem e do próprio produto criativo em andamento” (RECUERO; PRIMO, 2003: 55). Então, entendemos que essa cocriação pode ocorrer através das ferramentas da Web 2.0, que possibilitam ao usuário comentar nos textos de *blog sites* e, assim, complementar o texto lido com suas percepções.

Segundo Kobs (2017), a forma de ler no ciberespaço é muito diferente da forma de ler um livro, pois, nesse caso, somos coautores do texto lido. Isso acontece porque, fazendo uso ou não dos *hyperlinks* disponíveis no texto, acabamos por ser mais que meros receptores, utilizando um processo mais “ativo/criativo” no momento da leitura. É nesse contexto que a ciberliteratura ganha espaço e quebra as barreiras do livro. O leitor ganha autonomia para comentar, complementar e republicar o texto lido, fazendo, então, parte dele.

Cabe agora esclarecermos o que se entende por literatura antes de iniciarmos a explicação do que são gêneros literários na internet. Os textos literários são “[e] nunciados que se adaptam às condições específicas de interação, e as finalidades, a



que estão relacionadas à atividade comunicacional humana.” (SARDINHA, 2011: 2117). Stalloni (2007) afirma que a literatura é a “arte da linguagem”; entendemos, portanto, que ela, a literatura, seria uma manifestação social humana que utiliza as palavras como forma de projeção.

Voltando ao mundo virtual, lembramos que a literatura de que trataremos aqui será aquela vista e criada na internet, que possui as qualidades de texto observadas anteriormente e que é de livre acesso. Dentro desse meio, existem diferentes gêneros textuais, como o *E-mail*, o blog, a *Fanfic*, o *Chat* etc. (MARCUSCHI, 2010a). Porém, segundo Pinheiro (2010), a internet disponibiliza a mudança desses e de outros gêneros, o que pode influenciar a evolução dos ditos “gêneros tradicionais”. Isso ocorre porque essa atividade pode levar à criação de novos gêneros, que existirão somente no mundo virtual e que, fora dele, talvez, perderão a sua real essência. Nesse sentido, observemos a afirmação de Marcuschi:

[...] parte do sucesso da nova tecnologia deve-se ao fato de reunir em um só meio várias formas de expressão, tais como texto, som e imagem, o que lhe dá maleabilidade para a incorporação simultânea de múltiplas semioses, interferindo na natureza dos recursos linguísticos utilizados” (MARCUSCHI, 2008: 16).

Seguindo o caráter híbrido e multimodal exposto e as demais definições de ciberliteratura, podemos abordar a creepypasta. Esse gênero pode ser classificado como literatura de terror, que se subdivide em diversas outras subcategorias, em que os autores criam histórias e as disseminam em ambientes virtuais como blogs, sites, wikis e fóruns. Algumas creepypastas podem deixar o leitor com dúvida sobre a veracidade do conteúdo escrito, pois, por vezes, este não parece ficcional (MAIA, 2015: 10). Há, também, casos de memetização de personagens das creepypastas, fenômeno que acontece com elementos possuidores de uma maior facilidade de replicação no ambiente sociocultural. Isso faz deles mais mutáveis, ou seja, sofrem com as alterações dos ambientes aos quais começam a pertencer durante sua disseminação.

Voltemos ao conceito de coprodução textual na internet, pois as creepypastas possuem caráter compartilhável e abnegação de autoria (FREITAS; AMARO, 2016), fazendo o texto mutável e seus elementos propagáveis para diversas outras histórias, como observamos a seguir:

[p]ode-se perceber que o consumo transforma-se em um processo constituído por uma ação em conjunto, assim, a ideia de inteligência coletiva passaria a atuar por meio da associação de recursos e habilidades. Essa alquimia de mídias e

de diferentes formas de contar uma história mudam os modos de se divertir, trabalhar e estudar. Essas atividades incluem explorar, compartilhar informações, exercitar a criatividade, coproduzir, criar etc. (MAIA, 2015: 06)

Esperamos ter conseguido explorar e esclarecer o conceito de ciberespaço e compreender de que modo a literatura circula dentro de seus caminhos. Em seguida, entendemos que uma creepypasta é uma história de terror contada na internet que utiliza os recursos da Web 2.0 para se desenvolver e disseminar como texto materializado nas comunidades virtuais e, também, alicerça-se na presença da cibercultura, inerente ao que compreendemos por ciberliteratura, para se transmutar em um texto literário cooperativo e virtual. Torna-se possível afirmar que estamos preparados para, finalmente, entrarmos pela porta da frente da *Casa sem fim*.

3. *Casa sem fim*

3.1. O quarto 1: conhecendo a casa

A *Casa sem fim* é uma narrativa de terror contada em primeira pessoa. Nela, David Williams nos relata sua experiência assombrosa. O texto foi postado no ambiente virtual e o narrador não nos faz entender onde isso ocorreu ou a quem o texto se destina, elementos que ajudam a reforçar o caráter misterioso da narrativa.

Em termos de linguagem, a história seria supostamente uma tradução, mas não nos é informado o idioma original do texto e, logo, não é possível saber se a tradução foi literal ou se algum aspecto da história foi alterado durante o processo. A leitura do texto é de fácil compreensão, entretanto, o texto não possui grande apego à gramática. A história é contada em parágrafos curtos e descritivos, corroborando a construção do terror psicológico da narrativa.

A creepypasta inicia-se com David recebendo informações sobre o paradeiro de seu amigo Peter Terry e sobre a casa sem fim. O protagonista é alertado sobre os perigos da casa e sobre a recompensa de 500 dólares para quem conseguir sair. Essa ideia deixa David obcecado e ele vai até a residência. Nesse ponto, começam as descrições ambientais e vale ressaltar que os dois primeiros quartos e a recepção fazem relação com a imagem escolhida pelo blog para ilustrar a creepypasta (Figura 1), possuindo um ambiente infantil de terror.

Figura 1: ilustração da creepypasta



Fonte: blog Medo B.

No primeiro ambiente, David encontra uma recepção vazia e um bilhete que informava “Quarto 1 por aqui. Mais oito a seguir. Alcance o final e você vence!”. Todas as portas possuíam o número do quarto escrito nelas, e quanto mais David avançava por elas, mais assustadora e tenebrosa a experiência se apresenta ao leitor. Os quartos possuíam sombras humanas, breu completo, zumbidos altos e até mesmo uma floresta muito maior que a casa. Ao fim da narrativa, os cômodos apresentavam entidades malignas e ilusões muito reais de parentes e do próprio David. Vale ressaltar que o personagem não podia retroceder nas portas e sair da casa, pois todas elas ficavam trancadas ou desapareciam depois de atravessadas.

Um dos momentos mais peculiares da narrativa ocorre quando David entra no quarto sete, pois o ambiente é idêntico ao lado de fora da casa. No último quarto o personagem entra em uma queda livre, que nos remete ao momento em que Alice entra no País das Maravilhas. Entretanto, a queda possui mais assombro, pois o ambiente é completamente vazio.



Ao fim, David chega à recepção e encontra um envelope com seu nome. Dentro, havia 500 dólares e uma parabenização por ter chegado ao final da casa. Saindo dela, David nos relata o seguinte: “Eu não conseguia parar de rir. Eu ri pelo que pareceram horas. Eu ri enquanto andava até o carro e ri enquanto dirigia pra casa. Eu ri enquanto estacionava o carro na minha garagem, ri enquanto abria a porta da frente da minha casa e ri quando vi um pequeno 10 gravado na madeira.” Percebemos que a história chega ao fim, mas David continua preso na casa, visto que ele encontra a já conhecida numeração das portas.

Essa creepypasta pode ser encontrada em diversos sites, blogs, fóruns e Wikis. Entretanto, entendemos que o primeiro ambiente virtual brasileiro a publicá-la foi um blog chamado *Medo B*, em 18 de junho de 2012. O *layout* do blog utiliza tons escuros, um vermelho vivo, que remete a sangue, e a imagem de uma boneca antiga, que se parece com um bebê real— semelhante aos recursos utilizados para assustar em filmes de terror. Esses efeitos podem ser entendidos como uma maneira de situar o leitor no estilo de página em que está inserido, intensificando a imersão no momento da leitura. Atualmente, o *Medo B* está em um ambiente virtual diferente do blog, um site para onde foram migrados todos os textos que existiam na plataforma inicial.

Após a apresentação da creepypasta e de seu ambiente virtual, estamos preparados para refletir se as creepypastas são gêneros digitais. Para isso, temos que analisar a forma de surgimento das creepypastas e suas características. *Casa sem fim* é de autoria desconhecida, surge como uma história que não podemos, mesmo levando em conta todo o misticismo envolvido, entender se aconteceu realmente ou não. Isso acontece porque a forma como o medo é abordado na narrativa remete ao imaginário popular, aproximando-a das lendas que circulam pela nossa cultura. A falta de um autor que reivindique a autoria favorece o entendimento de que ela surgiu na internet e que, nesse quesito, se enquadra como um gênero digital.

O ambiente virtual no qual ela está sendo analisada, como já foi evidenciado, é o blog, que, inicialmente, foi concebido como diário pessoal, mas evoluiu para um espaço onde se gerencia o conhecimento (MARCUSCHI, 2010a), ou seja, evoluiu para espaços em que os mediadores escolhem qual tema irão abordar e seguem por esse nicho, aproximando pessoas que estão interessadas no mesmo assunto, fomentando a criação de comunidades virtuais. Ressaltamos que *Casa sem fim* está disponível em outros ambientes virtuais, como sites e fóruns de discussão; estes, mesmo não sendo blogs, juntamente às postagens de textos, possuem formas semelhantes de interação que evidenciam a hipertextualidade, como a área de comentários e a possibilidade de compartilhamentos.



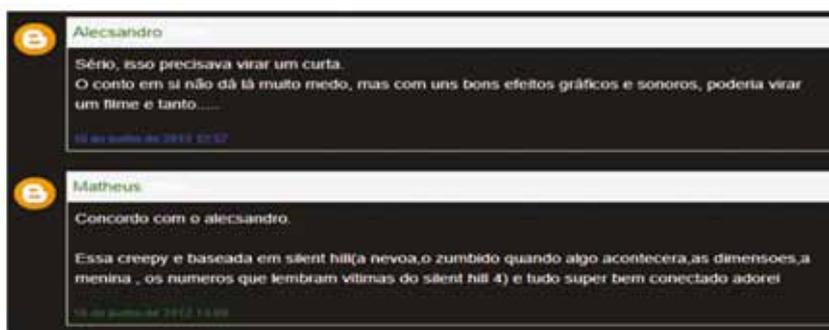
Porém, segundo a visão de Kobs (2017), *Casa sem fim* não poderia ser considerada um hipertexto, pois não apresenta *links* no meio do texto, que, segundo a autora, são essenciais para caracterizar o hipertexto. Ainda que, no blog *Medo B*, tenhamos identificado alguns *links* ao longo do texto quando surge a palavra *Halloween*, esses *links* apenas levam para a página inicial do próprio blog e não interagem com nenhuma significação da palavra ou conteúdo adicional. Existe um segundo *link* que aponta o nome de quem realizou a tradução da creepypasta, que, quando clicado, nos encaminha para o perfil do *Twitter* da tradutora. Em outras palavras, não há uma hipertextualidade explicitada em hiperlinks da web no corpo da *creepypasta* para outros textos.

Poderíamos considerar que a hipertextualidade ocorre com os elementos interacionais ao redor do texto, que possibilitam ao leitor o chaveamento de ambientes virtuais que levam a fomentar interações. Com os *links* presentes na página, o leitor pode realizar o compartilhamento da história de *Casa sem fim* através das redes sociais e pode encontrar, também, a área dos comentários, onde o leitor pode interagir com o texto, nos levando à ideia de coprodução, e com os demais leitores, nos remetendo às comunidades virtuais. O primeiro autor a utilizar a expressão “comunidade virtual” foi Rheingold, e através das palavras dele podemos entender melhor nosso pensamento:

[a]s comunidades virtuais são agregados sociais que surgem da Rede [Internet], quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimento humanos, para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético [ciberespaço] (RHEINGOLD, 1996: 20 *apud* RECUERO, 2005: 13).

Entendemos os comentários dos leitores como uma confraternização em comunidade, pois existe um grau de interação entre os comentários dos usuários e, conseqüentemente, entre eles próprios. No blog *Medo B*, existem 336 comentários na creepypasta *Casa sem fim*, e muitos deles comprovam essa interação. Como exemplo fizemos o seguinte recorte na Figura 2.

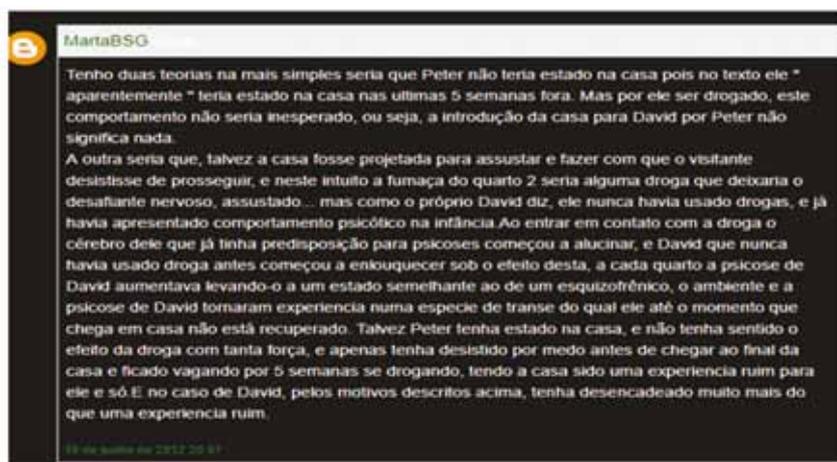
Figura 2: exemplo de comentários no blog Medo B.



Fonte: blogMedo B.

Vimos aqui que um dos usuários dá uma sugestão de reprodução do conteúdo em outro formato. Em seguida, outro usuário responde, concordando com a ideia do primeiro e dando sua sugestão. A maioria dos comentários faz uma crítica ou cita as impressões e sentimentos que surgiram no contato com o texto. Outros realizam especulações sobre como a história foi criada, no que o seu autor se inspirou para criar os quartos, entre muitas outras ideias inerentes à narrativa. Alguns leitores criaram teorias sobre a história, para completar lacunas deixadas pelo autor e solucionar os mistérios da narrativa. Isso corrobora a ideia de coprodução, visto que é uma maneira de comunicar ao outro o que concluiu, guiando os leitores para um entendimento mais completo e fazendo com que outros possam colaborar na construção de um argumento mais sólido. Exemplificando, temos outros comentários na Figura 3.

Figura 3: exemplo de comentário no blog Medo B.



Fonte: Medo B.

Os comentários nos ajudam a fomentar a ideia de comunidade virtual. Baseando-nos no que relata Recuero (2009: 138), conseguimos compreender que “quanto mais parecidos e mais interesses em comum tiverem os atores sociais, maior a possibilidade de formar grupos coesos com características de comunidades”. Assim, entendemos que os interesses em comum dos leitores e o seu gosto por histórias de terror os levam a interagir em comunidade, criando laços guiados por seus interesses intelectuais e sentimentais diante da história.

3.2. O quarto 2 - analisando a casa

Após conhecermos a história presente na narrativa e exploramos os ambientes virtuais em que se encontra, surge a pergunta: como ela pode ser melhor

categorizada dentro do ambiente virtual? Durante a pesquisa, descobrimos que as creepypastas possuem categorias, que também podemos chamar de estilos ou padrões, que vão se diferenciando pela forma com que o autor desenvolve o texto. *Casa sem fim*, dentro dessas categorias —que iremos explorar na seção 3.3—, se enquadra como uma narrativa.

Para que fique mais elucidado, trazemos aqui a perspectiva de Stalloni (2007: 84), que define narrativa em três “significações”, sendo a primeira a forma de um “enunciado narrativo”, em que o texto puxa para si o objetivo de contar a história somente no que tem relação com o narrativo, deixando de lado outras perspectivas. A segunda definição do autor é a presença de uma “série de acontecimentos”, e a terceira diz respeito ao “ato” do narrador, ou seja, o narrar.

Outros gêneros literários que possuem obras narrativas são o conto e a lenda. *Casa sem fim* é uma história que qual identificamos características que se aproximam desses gêneros. Iniciemos a análise com relação ao conto. Stalloni (2007: 120) define o conto como um texto que renuncia ao “realismo ou à verossimilhança”; possui personagens simbólicos; pode basear-se no folclore ou na tradição oral; possui um relato breve; possui um narrador; é possível identificar uma moral.

Podemos observar, partindo de uma análise empírica, que essas características podem se fazer presentes na narrativa de *Casa sem fim*. A renúncia à realidade, entendida como algo que foge do comum, que transporta o leitor para o mundo do imaginário, ocorre na história com o surgimento de uma casa na qual as pessoas entram e não conseguem sair. Corroborando com a ideia, o narrador não nos informa um lugar concreto, pois se sabe que a casa é fora da cidade, mas não se sabe qual cidade.

Com relação ao simbolismo presente nos personagens, podemos fazer uma relação com as figuras mais concretas da narrativa. David, por exemplo, seria a personificação da ganância, pois recebe uma mensagem de um amigo que estava desaparecido e, em vez de correr em seu auxílio, decide visitar a suposta casa em busca do prêmio. Peter Terry, o amigo de David, poderia representar a sabedoria adquirida na vida através das experiências, porque ele alerta seu amigo sobre os perigos que a casa proporciona e o quão desagradável é passar por eles.

No momento em que o personagem se encontra no quarto seis, emergem elementos de folclore ou tradição oral, o que aproxima esta creepypasta do conto e da lenda, que também têm esta característica inerente. David encontra uma garotinha que se transmuta em uma figura que ele descreve da seguinte maneira: “eu vi o que parecia com um corpo de um homem maior do que o normal e



coberto de pelos. Ele estava nu da cabeça ao dedão do pé, mas sua cabeça não era humana, e seus pés eram cascos.” Podemos perceber que aqui a narrativa faz uso de uma representação tradicional do diabo em nossa cultura, pois, como sabemos, em muitos lugares, a imagem de um bode com características humanas é tida como a figura representativa do diabo.

A extensão dos textos das creepypastas varia, algumas possuem o tamanho de um miniconto e outras necessitam ser postadas em várias partes. *Casa sem fim*, mesmo aparentando uma extensão longa, tendo uma leitura que demanda, variando para cada leitor, em torno de vinte minutos, estaria em um meio termo entre esses dois extremos, podendo ser considerada um relato breve, pois possui muito mais caracteres que um miniconto e não se faz necessária sua separação em diversas partes.

A moral apresentada ao final da história é que não devemos nos deixar corromper pela nossa ganância, pois os caminhos que percorremos movidos por ela, muitas vezes, podem ser ruins e nos impossibilitam de voltar atrás. Todas essas constatações nos revelam que *Casa sem fim* pode possuir os atributos que Stalloni (2007) agrega ao gênero conto.

Voltando-nos para as lendas, tomemos por base Renard (2007: 98), quando afirma que a lenda é um tipo de boato e a caracteriza de duas formas estruturais: “[u]m mesmo boato pode ser dito de forma breve – por exemplo: ‘Existem jacarés nos esgotos de Nova York’ – e de uma forma narrativa mais extensa, que contará porque e como os jacarés foram encontrados nos esgotos de Nova York”. Em *Casa sem fim*, o boato breve da narrativa seria a existência de uma casa que não possui fim. Porém, a história seria caracterizada como uma “narrativa mais extensa”, pois foca em um desenvolvimento mais extenso dos elementos da casa.

Renard (2007: 98), baseando-se em Michel-Louis Rouquette (1990), nos traz quatro características inerentes à lenda. A primeira, denominada como “instabilidade”, ocorre quando a história vai se transformando ao ser contada pelas pessoas. A segunda seria a “implicação”, que impulsiona a lenda e faz relação com a identificação do conteúdo da história com o leitor. A terceira característica apontada é a “negatividade”, que traz para a história acontecimentos infelizes ou avisos de perigos. A quarta e última seria a “atribuição”, relacionada à fonte da qual a lenda contada foi ouvida, atribuindo maior ou menor veracidade aos fatos narrados.

A *instabilidade* não ocorre da mesma forma na creepypasta, pois ela não é propagada na cultura da mesma maneira que as lendas. Porém, a ideia de uma casa sem fim é utilizada em outras narrativas, e até mesmo em outras mídias, como



outras creepypastas, *Fanfics* e a série *ChannelZero*—que citamos na Seção 3.5—, e, nessas, sofre modificações. A falta de controle sobre o conteúdo que é compartilhado pode ser um indício dessa “instabilidade”, visto que não há nenhum cuidado em manter a integridade do texto.

A *implicação* pode ser entendida em *Casa sem fim* como a curiosidade — que também existe no leitor — de conhecer um lugar inusitado como o descrito na história, ou, então, os sentimentos de medo, que afloram no personagem ao longo da narrativa. A *negatividade* surge de forma explícita nos acontecimentos infelizes e assombrosos que ocorrem com David.

Levando a história para o imaginário popular, podemos dizer que a narrativa serve como um alerta para os curiosos que, como David, pensarem em entrar naquela casa. Por fim, a *atribuição* está exposta na forma como a creepypasta é construída, porque a fonte que temos sobre a história é o que David nos conta e, antes disso, a história é atribuída a Peter Terry, em seu relato com informações sobre a casa.

Diante dessa análise, compreendemos que a creepypasta é um gênero novo que emerge do hibridismo entre lendas e contos. Ela traz o mítico da lenda em seu DNA, podendo muito bem ser enquadrada como uma lenda virtual, e abrange o potencial literário de um conto, trazendo as características de seu conteúdo. Mas, com o auxílio da tecnologia digital, a creepypasta envolve ainda a questão da interatividade e da cocriação que seguem junto a essas produções.

A seguir, elaboramos um quadro que sistematiza as características dos três gêneros.

Quadro 1: Quadro explicativo

Característica	Creepypasta	Conto	Lenda
Tipo textual	Narrativa	Narrativa	Narrativa
Autoria definida	Existe um usuário que posta o conteúdo, mas que não necessariamente é seu autor.	Sempre há um autor definido, embora possa ser um heterônimo.	Sem autoria definida, derivada de transmissão oral.
Acesso web	Via blogs, sites, fóruns e outras redes sociais.	Usualmente publicado em livros, mas é possível encontrá-lo na web.	Os registros escritos em livros ou sites são frequentemente disponibilizados como domínio público.



Característica	Creepypasta	Conto	Lenda
Hipertextualidade	Frequentemente	Raramente	Raramente
Oralidade	Frequentemente	Raramente	Sempre
Instabilidade	Sempre	Nunca	Sempre
Coprodução	Sempre	Raramente	Sempre
Implicação	Geralmente para o público alvo.	Geralmente para o público alvo.	Para a comunidade envolvida no contexto da narrativa (lendas regionais, urbanas etc.).
Negatividade	Sempre	Depende da história.	Frequentemente
Atribuição	Sempre	Nunca	Sempre
Desapego da gramática	Texto não passa por revisão formal.	Não é usual.	Depende do tipo de registro.

Fonte: autoria própria

3.3. O quarto 3 - reconhecendo os padrões da construção da casa

Devemos ressaltar que, dentro das creepypasta, existem categorias, como nos filmes, por exemplo, que são categorizados conforme seu conteúdo, como drama, comédia, suspense, entre outros. As creepypastas vão sendo diferenciadas da mesma maneira, recebendo diversos nomes, que veremos mais adiante, e que por vezes são colocados como *links* nos *sites*.

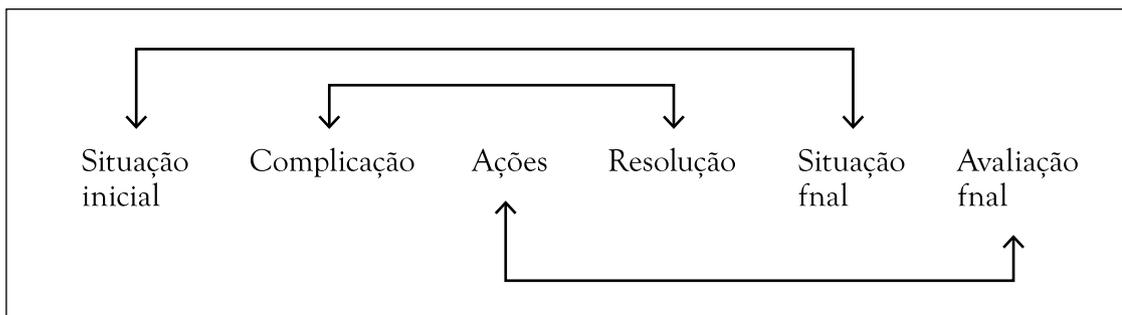
Nada relativo a esse assunto foi encontrado em nossas pesquisas em livros e artigos acadêmicos. Entretanto, em diversos *sites*, encontramos exemplos de nomenclaturas do que denominamos estilo. Nesses *sites*, eles são chamados de *padrões* e recebem nomenclaturas como *narrativas*, *diários*, *rituais*, *episódios perdidos* e *hack roms/jogos alternativos*. Dentro dessas, ainda, encontramos derivados como o *Mindfuck*, subcategoria na qual *Casa sem fim* é enquadrada em alguns *sites*. Esse termo seria uma gíria da língua inglesa, que significa *atrapalhar* ou *confundir* a mente, sendo uma denominação que relaciona creepypastas que têm um final inesperado.



Focando-nos no estilo denominado narrativa, com base no que encontramos na internet e em nosso conhecimento empírico, podemos descrevê-la como um texto que possui um narrador, que relata algo assustador, podendo ser um relato ocorrido com outra pessoa ou um acontecimento de seu passado. O único diferencial da narrativa é narrar um acontecimento, isso porque os elementos de terror estão presentes em todos os outros padrões encontrados, que se diferenciam por sua forma e conteúdo.

Para reafirmar o caráter narrativo, citamos a fala de Brandão (2000: 29-30), que afirma que a estrutura do texto narrativo pode ser definida como “sequencial”, tendo acontecimentos que se interligam para chegarem a um fim. A autora aponta o seguinte esquema como uma possível sequência narrativa, que pode se apresentar de inúmeras formas.

Figura 4: esquema da sequência narrativa.



Fonte: Brandão (2000:30).

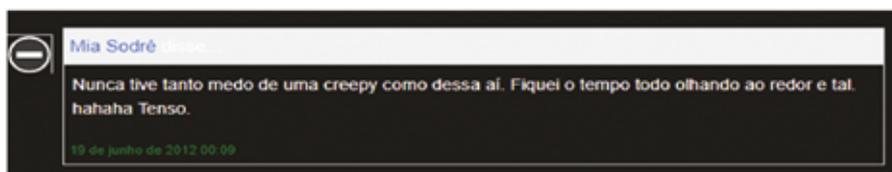
Poderíamos fazer relação com a sequência apresentada na narrativa *Casa sem fim*, apontando a *situação inicial* como o conhecimento da existência da casa e a entrada nela, que nos faz imaginar a *situação final*, que seria a saída dela. A *complicação* ocorre quando o personagem percebe estar realmente preso dentro da casa, guiando para a *resolução*, que seria o personagem percorrer todos os nove quartos e chegar ao fim. As *ações* seriam as decisões tomadas por David ao longo dos quartos, tudo que ocorre entre a complicação e a resolução da narrativa, que nos faz perceber, na *avaliação final*, que o personagem teve um fim que não é o esperado.

Com relação à narrativa, Fiorin e Savioli (2003: 174) afirmam que um texto é produzido por alguém que escreveu a história; esse alguém é o autor. Todavia, não podemos confundir-lo com o narrador, que é o “responsável interno por sua organização, aquele que conta a história”. Poderíamos afirmar

que David é o narrador da história, como havia sido feito anteriormente. Porém, devido à origem oculta do texto e à maneira como ele é contado na internet, não podemos afirmar, com certeza absoluta, que o autor dessa creepypasta não se chame realmente David Willians. Com isso, constatamos que uma das funções atribuídas ao narrador é a de “atestar a veracidade dos fatos relatados, o grau de precisão de suas lembranças ou os sentimentos que nele desperta um episódio” (FIORIN; SAVIOLI, 2003: 176). O fato de o narrador – David – contar sua própria experiência acaba contribuindo para agregar um pouco de veracidade à história.

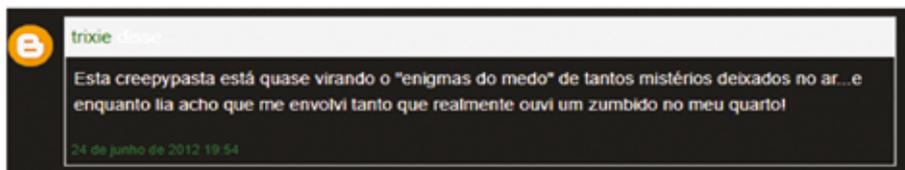
Segundo Amaro e Freitas (2016: 39), as creepypastas “[...] englobam características literárias e algumas conseguem agrupar subsídios reais que fazem os leitores questionarem a possibilidade do caso narrado ocorrer.” Percebemos esse fenômeno através de comentários, como os exemplificados nas figuras 5 e 6.

Figura 5: exemplo de comentário do blog Medo B.



Fonte: Medo B.

Figura 6: exemplo de comentário do blog Medo B.



Fonte: Medo B.

Essas são reações comuns diante das creepypastas, pois elas são compartilhadas na internet de uma maneira que leva o leitor a não identificar sua fonte, não sendo possível verificar com o autor se aquilo se trata de um fato verídico ou não. Isso corrobora a crença de veracidade do sobrenatural existente na narrativa, levando os leitores, em seu íntimo, a se perguntarem se aquilo que leram não é real.

3.4. O quarto 4 - conhecendo o dono da casa

É praticamente impossível definir, fielmente, quem realmente escreveu a creepypasta, seu país de origem, ou se ela é ou não uma tradução. É comum que em algumas creepypastas sejam vistos nomes estrangeiros para cidades ou parapersonagens, mas isso em nada esclarece qual seu país de origem, pois os escritores, mesmo que brasileiros, utilizam cidades e nomes de personagens derivados de outras regiões. Fadul (2017) especula que a maioria dos autores das histórias de terror disseminadas na internet prefere o anonimato, afirmando que

[p]ara eles, bastou a publicação da estória, sem que esta estivesse abocada a seu nome. Eles renegam a aura da autoria, não querem se distinguir por isso. Ao invés, preferem passar por usuários comuns, porque, intimamente, sabem que, na literatura em rede, quem dá as cartas (e as caras) é o leitor (FADUL, 2017: 54).

No *Medo B*, não encontramos uma autoria definida para *Casa sem fim*. As únicas informações são a autoria da tradução e quem disponibilizou ela ao moderador da página. Esse fato deixa em aberto a questão da autoria e nos suscita diversos questionamentos, como, por exemplo, os seguintes: poderíamos atribuir autoria à tradutora, visto que não sabemos a origem do texto e ela ajudou na construção do entendimento, em língua portuguesa, da história? Poderia ser considerada uma autoria conjunta do autor anônimo com a tradutora? Já havia, então, sido postada em outro ambiente virtual? Infelizmente, não podemos responder com total certeza a essas perguntas, mas podemos pesquisar mais a fundo as origens de *Casa sem fim* para que, talvez, possamos chegar mais perto de elucidar esses questionamentos.

Através dos comentários, um leitor informa que o nome original da creepypasta seria *NoEnd House*. Realizamos uma rápida pesquisa no *Google* com as palavras “*NoEnd House creepypasta*” para tentar identificar quais seriam as datas de postagens mais antigas. Assim, entenderíamos se houve tradução e quando ocorreu a primeira circulação na internet. Entendemos que a busca do *Google* não exibe por datas de publicação, e sim por um complexo sistema de relevância e palavras-chaves, cuja explicação não pertence ao escopo deste trabalho.

O primeiro resultado encontrado⁴ leva à creepypasta *Wiki*; hospedada na plataforma do *Fandom*, a história não possui uma data de postagem, entretanto, seu comentário mais antigo é de 2013. Um segundo resultado encontrado data de 19

4 A busca foi realizada no dia 11/05/2019, no perfil laisrodriguesbrum@gmail.com, no qual já haviam sido realizadas buscas sobre o tema, usando as seguintes palavras “*NoEnd House Creepypasta*”.



de novembro de 2012: é o site chamado *Scary for Kids*. Os demais resultados eram todos relativos a uma série criada com base na creepypasta e textos que falam sobre *Casa sem fim*. Não se encontrou nenhuma data anterior à de postagem no blog *Medo B*. Isso pode decorrer da possibilidade de o site de onde advém a tradução não estar mais ativo ou utilizar outro nome para a creepypasta; ou deque a creepypasta não se trata de uma tradução.

O texto no site creepypasta *Wiki* é similar ao encontrado no *Medo B*. Porém, ao começarmos a leitura do *Scary for Kids*, percebemos que o texto possui o mesmo nome informado pelo leitor nos comentários, mas não exatamente o mesmo conteúdo da creepypasta em análise. A casa é exibida como uma atração em que se deve pagar 20 dólares para entrar. Assim como na creepypasta do *Medo B*, o protagonista se chama David Williams. Os quartos são semelhantes aos descritos no *Medo B*, entretanto, o texto em português elabora um pouco mais os sentimentos do personagem.

Todos os fatos descritos nos ajudam a alicerçar melhor a ideia de que não conseguimos saber realmente onde a história de *Casa sem fim* surgiu. Podemos apenas entender que ela existe na internet como uma lenda virtual que não sabemos quem escreveu, onde ou por quem escreveu. Isso tudo atribuiu à história um tom maior de suspense, pois, não sabendo sua origem, não podemos questionar ninguém sobre a sua veracidade.

3.5. O quarto 5 - conhecendo os vizinhos

Depois de compreendermos a estrutura e as características do gênero creepypasta, é possível percebermos a heterogeneidade presente na narrativa. Essa heterogeneidade surge através do hibridismo, quando dois ou mais gêneros se unem para formar algo novo (PAGANO, 2001: 87). Como vimos em nossa análise anterior, a creepypasta possui diversos atributos que remetem ao conto e à lenda. Poderíamos, então, nos questionar: a creepypasta não teria nascido de uma hibridização entre esses dois gêneros? Poderiam existir outros gêneros influenciadores na criação das creepypastas? A creepypasta seria capaz de, também, formar um híbrido e fazer surgir outro gênero?

Marcuschi diz que, “quando dominamos um gênero textual, não dominamos uma forma linguística e sim uma forma de realizar linguisticamente objetivos específicos em situações sociais particulares” (2010b: 31). A creepypasta utiliza das



características do conto e da lenda para induzir medo no leitor virtual. Podemos, então, concluir que a união dessas características surgiu para corroborar o objetivo comunicacional do autor da creepypasta. Complementamos com a fala de Pagano (2001: 88), que afirma que o “hibridismo parece surgir, assim, da práxis ou produção textual, que, se bem participa de um gênero específico ou se vincula a ele, está sempre ativando outros gêneros”. Isso faz alusão a uma de nossas questões, que diz respeito à criação de outros gêneros a partir dos gêneros criados pela hibridização—entretanto, não responde à questão.

Outro ponto a ser abordado é a intertextualidade, que entendemos como a presença de um texto em outro, seja uma citação, uma forma, uma alusão, entre outros. Antunes (2010: 76) nos fala que existem várias formas de intertextualidade, uma delas seria voltada para a questão estrutural dos textos, em que o tipo de texto que se escreve leva à intertextualidade com outros. Por último, a autora cita a intertextualidade explícita, que ocorre quando o autor do texto faz citações, alusões, ou seja, tudo aquilo que aparece exposto na superfície do texto.

Expomos, então, alguns exemplos de intertextualidades estruturais e explícitas presentes em *Casa sem fim*. A relação que a creepypasta cria com o conto *A queda da casa de Usher*, de Edgar Allan Poe, pode ser identificada na temática do terror, produzindo no leitor uma perspectiva psicológica da situação do personagem. As histórias fazem referência a uma casa em que o protagonista vivencia situações perturbadoras. Na questão estrutural podemos, ainda, perceber que as duas histórias são contadas por um narrador em primeira pessoa, que induz o terror psicológico no leitor. Entretanto, o narrador de *A queda da casa de Usher* consegue sair da casa com vida e ileso, diferentemente de David.

Outra relação ocorre com o conto do autor Stephen King denominado 1408. Em uma espécie de prólogo do conto, o escritor faz a seguinte afirmação: “[a]ssim como a sempre popular história de enterro prematuro, todo escritor de terror-suspense deveria escrever pelo menos um conto sobre a Sala Fantasma no Hotel” (KING, 2005: 385). Mesmo *Casa sem fim* sendo denominada como uma casa, percebemos nela qualidades de hotel, como, por exemplo, o fato de ela ser disposta em quartos, de haver uma recepção em sua entrada ou a presença de mensagens de um suposto gerente.

No conto de King, Mike Enslin está preso em um quarto de hotel que, segundo boatos, seria assombrado. O objetivo dos personagens das histórias é diferente: Mike quer obter conteúdo para seu livro e David deseja o prêmio de 500 dólares, mas os dois são movidos pelo dinheiro, não acreditando que o lugar seja assombrado. As alucinações estão presentes nos dois casos, pois David se



vê em quartos impossíveis de serem contidos na casa e Mike vê as molduras dos quadros sendo modificadas. Ressaltamos fatos como a porta para voltar, que, tanto para David quanto para Mike, estava trancada e, também, as duas narrativas possuírem a presença de um zunido baixo e horripilante. Mike, ao contrário de David, consegue sair do quarto, entretanto, em sua mente, ele está preso para sempre em pensamentos e pesadelos que fazem alusão ao local. A relação entre os textos é presente a ponto de os leitores de *Casa sem fim* enfatizarem a semelhança nos comentários.

Partindo da relação com hotéis, é possível uma análise da canção *Hotel Califórnia*, composta em 1976 por Don Felder, Don Henley e Glenn Frey, membros da banda chamada *Eagles*. A música descreve a chegada em um hotel, e suas falas começam a ficar um pouco mais sinistras ao longo da composição. Alguém diz que todos são prisioneiros ali, e, quando o personagem da canção tenta ir embora, é informado de que nunca mais sairá daquele hotel.

O conceito de intertextualidade nos permite considerar a validação, enquanto narrativa, do nosso objeto de estudo, uma vez que identificamos na internet alguns textos que fazem referências a ele. Um exemplo é *A casa sem fim 2 –Maggie*, publicada no *Medo B*, em 2014, que possui autoria definida e indicação de tradutor, sendo eles, respectivamente, *Brian Russell* e *Sigma*. Esse último produziu uma versão narrada da tradução, que se encontrava ao fim do texto. Entretanto, a mídia não está mais disponível. O blog chega a especular se *Brian Russell* não seria, também, o autor da creepypasta *Casa sem fim*, mas não possui meios para confirmar esse dado. Essa narrativa possui uma história que tem a pretensão de dar continuidade aos fatos ocorridos em *Casa sem fim*. Nela, Maggie surge como a namorada de David, que vai em busca dele na casa. Mais duas creepypastas surgem: uma com a pretensão de dar continuidade à narrativa de *Brian Russell* e outra com o intuito de terminar o ciclo, dando continuidade à terceira creepypasta citada. Entretanto, a última só está disponível em áudio. Respectivamente, essas são *A casa sem fim III - o início do fim (Parte 1)* e *A casa sem fim parte 4 final*, ambas com autoria desconhecida.

O livro de Batuta Ribeiro, denominado *Peter Terry e a casa sem fim*, também faz uma relação com a história analisada. A obra está disponível para compra, física e em *e-book*, em diversas lojas virtuais, e foi publicada em 2017 pela Editora *100 Seleções*. A narrativa conta uma história que antecede o ocorrido com David. Aqui, a história possui um narrador onisciente e não é mais considerada uma creepypasta, e sim um conto. Percebemos, então, uma intertextualidade explícita, pois a existência desses textos só ocorre por conta do surgimento de *Casa sem fim*, que, por sua vez, se alicerçou nas histórias que vieram antes dela.



Encontramos, também, durante nossas pesquisas, uma *Fanfic* que utiliza o ambiente de *Casa sem fim* para desenvolver a sua história. O texto é intitulado *deFace Your Fears*, foi escrito pelo usuário denominado *Stark800480* e postado no ambiente virtual *Spirit*, em 2015. A narrativa introduz personalidades da música pop, como Selena Gomez e Demi Lovato, dentro da casa sem fim. Percebemos, então, *Mashups* presentes na narrativa. Entendemos *Mashup* como uma mistura de diferentes composições para a criação de uma nova composição e complementamos com Souza (2009: 8), que afirma que “nos meios de comunicação, o *Mashup* emergiu da combinação de parte(s) de uma ou mais fonte(s), para criação de outra composição, ou seja, da recombinação de amostras (*samples*) e fragmentos”.

Então, nós nos perguntamos o seguinte: com todas as relações entre as histórias anteriormente citadas, que possuem relação com *Casa sem fim*, não seria possível pensar que nelas, também, ocorreu o citado *Mashup*? Poderíamos dizer que “[...] mashup são aparentados da colagem e da montagem, técnicas extremamente férteis de criação de novos objetos a partir de outros já existentes [...]” (BUZATO et al., 2013: 1197).

Podemos encontrar a intertextualidade e o *Mashup* presentes em meios multimodais de manifestação de *Casa sem fim*. Entendemos aqui o multimodal como as múltiplas formas usadas para comunicar, presentes na Web, como imagens, texto e som (PRIETO; PRADO, 2014). Uma das representações multimodais é a narração realizada pelo youtuber Ambu, na plataforma YouTube. Nela, Ambu realiza uma leitura de maneira interpretativa e introduz imagens e sons à narrativa, dando a ela uma maior atmosfera de terror. É importante ressaltar que existem inúmeros vídeos semelhantes, até mesmo com relação às creepypastas de continuções já citadas. Outra representação que podemos citar, essa com presença de *Mashups*, é a série intitulada *ChannelZero*, que dedica suas temporadas à reprodução de episódios baseados em creepypastas. Na segunda temporada, chamada *No-End House*, a série se baseia em *Casa sem fim* para a construção dos episódios. O elemento de *Mashup* evidenciado é a casa, que é transportada para uma exibição de terror, mesclando-a com a vida dos personagens e trama criadas pelo autor, juntamente com o terror proporcionado pela exibição.

É interessante lembrar que na creepypasta *Casa sem fim* a imagem que ilustra a narrativa é uma casa enfeitada para o *halloween* (figura 1). A imagem não expressa terror algum e possui temática semelhante aos dois primeiros quartos, como já havia sido evidenciado. Entendemos que isso, dentro da narrativa, seria utilizado para iludir as pessoas que entram na casa, para que pensem que ela não é tão assombrosa quanto dizem. A imagem do início teria a mesma função, porém, aqui, ela se manifesta sobre o leitor, que pode ser levado a acreditar que essa história



não seria tão assustadora quanto as outras creepypastas. Tudo isso corrobora para que no início da narrativa a casa seja percebida como algo inofensivo.

Existem outras reproduções e elementos multimodais relativos à *Casa sem fim*, mas não cabe enumerá-las aqui neste texto. Como evidenciamos anteriormente, a história se disseminou por vários ambientes virtuais, em diferentes formatos e línguas, pertencendo, assim, ao imaginário popular da internet e enraizando-se como um texto universal, fazendo com que esses elementos continuem sempre a serem produzidos.

4. Considerações finais

Ao longo do trabalho, expomos as características inerentes às creepypastas, com base na narrativa *Casa sem fim*, e podemos compreender o hibridismo existente nesse tipo de construção. Identificando diversas características em comum, podemos especular que as creepypastas seriam um produto da mescla de diversos gêneros e que, no caso de *Casa sem fim* e de escritas semelhantes a ela, o híbrido surgiu entre o conto e a lenda.

Contudo, identificamos, também, características alheias a esses gêneros. Uma delas seria a coprodução existente na escrita virtual, que se dá, nesse caso, através do compartilhamento e dos comentários que são possibilitados pela tecnologia da Web 2.0, fazendo com que uma comunidade interaja com a narrativa. Entretanto, o estudo dos comentários não foi o foco desta pesquisa e acreditamos que possamos realizar uma nova investigação, na qual ficaremos mais atentos a aspectos semióticos dos comentários que expõem interações em comunidades e conclusões realizadas pelos leitores.

Outro ponto abordado ao longo do estudo foi a forma de propagação das creepypastas e a intertextualidade presente nelas, questões que nos trouxeram mais inquietações sobre o assunto, nos levando a especular o seguinte: podemos atribuir a *Brian Russell* a autoria da segunda creepypasta, sabendo a forma de propagação dessas histórias? Quem é *Brian Russell*? Quem são os autores das outras versões citadas? Todas essas histórias poderiam ser consideradas plágio por conta da utilização de *Casa sem fim*, vista, por nós, como a inicial? Essas são inquietações que, infelizmente, teremos de deixar em aberto, pois não cabe aqui decidirmos essas questões. Podemos, apenas, trazer a fala de Fadul (2017: 60), quando afirma que “[n]a literatura em rede distribuída, qualquer um pode se se tornar autor”, visto que “em potencial, todo leitor já é um autor.”



Desse modo, resta, como outro possível trabalho futuro, a discussão sobre a autoria na ciberliteratura e no gênero de creepypasta, em particular. Poderíamos, por exemplo, considerar que todos aqueles que republicaram, ou até mesmo aqueles que comentaram, com algum grau de especulação sobre a história, seriam, também, autores dela. A investigação partiria do pressuposto de que a autoriana ciberliteratura não se mantém como algo fixo, e sim como uma produção coletiva gerada na internet e pertencente a todos aqueles que a ela tiveram algum acesso.

Referências

- A CASA SEM FIM: parte 4 final. Brasil: Sigma Terror, 2018. 1 vídeo (39 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZsMynd1IzaU&t=1s>. Acesso em: 25 maio 2019.
- ANTUNES, I. **Análise de textos: fundamentos e práticas**. São Paulo: Parábola, 2010.
- BRANDÃO, H. **Gêneros do discurso na escola: mito, conto, cordel, discurso político, divulgação científica**. São Paulo: Cortez, 2000.
- CONGRESSO INTERNACIONAL DE COMUNICAÇÃO E CONSUMO, 2015, São Paulo, SP. **Horror e diferentes níveis de atenção em contos de creepypasta**. São Paulo: ESPM, 2015.
- CREEPYPASTA: a casa sem fim. Brasil: AmbuPlay, 2013. 1 vídeo (32 min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=uakIYgWq5_o. Acesso em: 25 maio 2019.
- FADUL, T. **Contos obscuros, histórias de terror do Facebook: literatura de menos**. Dissertação (Mestrado em Literatura). Universidade de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/31440/1/2017_TelmoMediciSillosFadul.pdf. Acesso em: 26 maio 2019.
- FIORIN, J.; SAVIOLI, F. **Lições de texto: leitura e redação**. São Paulo: Ática, 2003.
- FREITAS, C.; AMARO, M. Slender Man: creepypasta, mimese e realidade. **Temática**. v. 12, n. 01 (2016) janeiro.
- KING, S. **Tudo é eventual**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2005.
- KOBS, V. Cibertextos e hipertextos: a literatura na era digital. **Cadernos de Letras UFF**, Niterói, v. 27, n. 54, p. 153-170, jan.-jun. 2017.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 3. ed. São Paulo: Loyola, 2000.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MAIA, A.; ESCALANTE, P. Slender Man, “Meu Amigo de Fé e Irmão Camarada” (#SQN). In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 37., 2014, Foz do Iguaçu, PR. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2014. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/sis/2014/resumos/R9-0591-1.pdf>. Acesso em: 11 jun. 2019.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONISIO, A. (org). **Livro Gêneros textuais e ensino**. São Paulo: Parábola, 2010b. p. 19-38.

MARCUSCHI, L. A. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido**. São Paulo: Cortez, 2010a.

Medo B. **A Casa sem fim 2 - Maggie**. Medo B. Brasil: 31 out. 2014. Disponível em: <http://medob.blogspot.com/2014/10/a-casa-sem-fim-2-maggie.html>. Acesso em: 24 mai. 2019.

MEDO B. **Casa sem fim**. Medo B. Brasil: 18 jun. 2012. Disponível em: <http://medob.blogspot.com/2012/06/casa-sem-fim.html>. Acesso em: 07 abr. 2019.

PAGANO, A. Gêneros Híbridos. In: MAGALHÃES, C. **Reflexões sobre análise crítica do discurso**. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, UFMG, 2001. p. 83-120.

PINHEIRO, P. Gêneros (digitais) em foco: por uma discussão sóciohistórica. **Alfa: revista de linguística**. São Paulo: v.54, n.1, 2010.

PRIETO, L.; PRADO, M. Reprodutibilidade e convergências no ciberespaço: a circulação de obras literárias em adaptações televisivas. *Acta Scientiarum*. Maringá, v. 36, n. 1, p. 103-110, Jan.-Mar., 2014.

PRIMO, A. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. *E-Compós*, v. 9, 11. 2007.

RECUERO, R. **Comunidades Virtuais em Redes Sociais na Internet: uma proposta de estudo**. *E-Compós, Internet*, v. 4, 2005. Disponível em: http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/com_virtuais.pdf. Acesso em: 21.04.2019

RECUERO, R.; PRIMO, A. Hipertexto cooperativo: uma análise da escrita coletiva a partir dos blogs e da Wikipédia. **Revista FAMECOS**. Porto Alegre: v. 10, n. 22, dezembro. 2003.

- 
- RECUERO, R. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- RENARD, J. Um gênero comunicacional: os boatos e as lendas urbanas. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, 2007.
- RIBEIRO, B. **Peter Terry e a casa sem fim**. Jacutinga: 101 Seleções, 2017.
- SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.
- SARDINHA, T. O contexto da tecnologia digital e os gêneros textuais emergentes. **Cadernos do CNLF**, v. 15, n. 5, t. 3. Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2011.
- SOUZA, R. **A estética do mashup**. 2009. 108 f. Dissertação (Mestrado em Mídias Digitais) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/18228>. Acesso em: 25.05.2019.
- STALLONI, Y. **Os gêneros literários**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2007.
- STARK800480. **História Face Your Fears**. Spirit: Fanfics e histórias. Brasil: 17 out. 2015. [Spirit Fanfics e Histórias é uma plataforma para autopublicação de Livros]. Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/face-your-fears-3891422>. Acesso em: 25 mai. 2019.
- TREIN, D. Projetos de aprendizagem baseados em problema no contexto da web 2.0: possibilidades para a prática pedagógica. **Revista E-Curriculum**, São Paulo, v. 4, n. 2, jun. 2009.