

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE COMUNICAÇÃO VISUAL - DESIGN**

Rodrigo Nogueira Rocha

**O Fim da Luz: o design visual do horror como meio para a imagem
monstrificada**

**RIO DE JANEIRO
2022**

Rodrigo Nogueira Rocha

**O Fim da Luz: o design visual do horror
como meio para a imagem monstrificada**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
à Escola de Belas Artes da Universidade
Federal do Rio de Janeiro, como parte dos
requisitos necessários para a obtenção do grau
de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Aprovado em:

30/09/2022

Jofre Silva (orientador)
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Lilian de Carvalho Soares
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

André de Freitas Ramos
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

CIP - Catalogação na Publicação

R672f Rocha, Rodrigo Nogueira
O Fim da Luz: o design visual do horror como
meio para a imagem monstrificada / Rodrigo Nogueira
Rocha. -- Rio de Janeiro, 2022.
82 f.

Orientador: Jofre Silva.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
2022.

1. Comunicação Visual. 2. Design. 3. Gêneros
gótico, horror e ludogótico. 4. Semiótica. 5.
Estética. I. Silva, Jofre, orient. II. Título.

Rodrigo Nogueira Rocha

**O Fim da Luz: o design visual do horror como meio para a imagem
monstrificada**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Escola de Belas Artes
da Universidade Federal do Rio de
Janeiro, como parte dos requisitos
para a obtenção do título de Bacharel
em Design.

Orientador: Prof. Dr. Jofre Silva

RIO DE JANEIRO

2022

“O sinistro, o terrível nunca enganam: o estado em que nos deixam é sempre de iluminação. E somente essa condição de percepção viciosa nos permite uma compreensão completa do mundo, considerando todas as coisas, assim como uma melancolia frígida nos concede plena posse de nós mesmos. Podemos nos esconder do horror apenas no coração do horror.”

- Thomas Ligotti

RESUMO

Este trabalho busca desenvolver uma pesquisa sobre o design visual do horror e suas metodologias de trabalho mais relevantes para o tema. São apresentados conceitos sobre o medo estético para o desenvolvimento da percepção do gênero de horror, posteriormente construindo relações apropriadas com suas respectivas experiências visuais atuais: *games*, *creepypastas* e artes conceituais. É argumentada a hipótese de que no atual período cultural existe a emergência de um fenômeno conceitual no estilo gótico, que será chamado de monstrificação da realidade. Ao final, através da construção de um diorama interativo em 3D, espera-se demonstrar o conceito da monstrificação em tempo real, buscando analisar a eficiência visual dos conceitos discutidos.

Palavras-chave: medo, monstrificação, imagem, design, horror

ABSTRACT

The work develops research on the horror visual design and its most relevant methodologies for the theme. Some concepts about aesthetic fear are presented for the development of the perception of the horror genre, later building appropriate relationships with their respective current visual experiences: games, creepypastas and concept arts. It is argued in favor of the hypothesis that in the current cultural period there is the emergence of a conceptual phenomenon in the gothic style, which will be called the monstrification of reality. Finally, through the construction of an interactive diorama, it is expected to demonstrate the concept of monstrification in real time 3D, seeking to analyze the visual efficiency of the concepts discussed.

Keywords: fear, monstrification, image, design, horror

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - A primeira transgressão: o ponto de vista.....	18
Figura 2 - Imagens com informações criptografadas	25
Figura 3 - Famosa imagem liminar.....	27
Figura 4 - Frame do vídeo Contigency, de Local58TV	28
Figura 5 - Um game entre o real e o irreal	31
Figura 6 - Dois mundos, um lugar	37
Figura 7 - Monstros na cidade.....	38
Figura 8 - O mundo se torce em paralelo com a mente de Simon	41
Figura 9 - O nosso mundo em outro mundo.....	41
Figura 10 - Sem nome, por Zdzisław Beksiński.....	45
Figura 11 - Sem nome (2001), por Zdzisław Beksiński	47
Figura 12 - Sem nome, por Zdzisław Beksiński.....	48
Figura 13 - Mandarin, em Silent Hill 2 (2001).....	51
Figura 14 - Tweet de Masahiro Ito.....	51
Figura 15 - Dog, em Silent Hill 3 (2003)	53
Figura 16 - A possibilidade do monstro insere o horror no espaço	55
Figura 17 - Sem nome, por Trevor Henderson.....	57
Figura 18 - Bad Dream, por Trevor Henderson	59
Figura 19 - O processo de exteriorização do medo.....	61
Figura 20 - Fatores Monstrificadores.....	64
Figura 21 - Imagem original antes de ser monstrificada.....	67
Figura 22 - Monstrificação de uma cidade integrando o monstro no espaço ...	67
Figura 23 - Monstrificação de um ambiente natural em paranormal	69
Figura 24 - Monstrificação de uma rua bem iluminada numa rua sombria	71
Figura 25 - Monstrificação de ambiente natural usando atmosfera onírica	71
Figura 26 - Fotografia liminar escolhida	72
Figura 27 - Protótipo conceitual.....	73
Figura 28 - Mapa mental do projeto prático.....	74
Figura 29 - Arte conceitual da Sala 1	75
Figura 30 - Arte conceitual da Sala 2	75
Figura 31 - Arte conceitual da Sala 3	76
Figura 32 - Renderização da Sala 1	77

Figura 33 - Renderização da Sala 2.....	77
Figura 34 - Renderização da Sala 3.....	78
Figura 35 - Renderização de todas as salas reunidas	78

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	O DESIGN VISUAL DO HORROR.....	14
2.1	O gótico, o horror e o olhar transgressor.....	15
2.2	Conceitos e visualidades.....	21
2.3	Creepypastas como mitopoéticas digitais	31
2.4	Das abordagens perceptivas.....	34
3	MONSTRIFICAÇÃO: NEOLOGISMO E METODOLOGIAS	43
3.1	Zdzisław Beksiński: abrindo o inferno dentro de nós.....	45
3.2	Masahiro Ito: entre o repugnante e o perturbador	49
3.3	Trevor Henderson: do real ao críptico	56
3.4	O processo de exteriorização do medo e seus fatores	61
4	CONCLUSÃO.....	66
4.1	Protótipos 2D: uma preparação para o diorama	66
4.2	O Diorama 3D em três estágios	71
4.3	Considerações finais.....	81
	REFERÊNCIA	81

1 INTRODUÇÃO

Negativo. É com esse adjetivo que o medo é comumente associado dentro da cultura da maioria dos povos. Não é uma emoção desejada, como alegria ou amor; não é aspirada, como felicidade ou prosperidade. Ao contrário, o medo é desprezado, esquecido e em muitos casos usado apenas como elemento para a lucratividade em produtos de entretenimento. Ainda assim o medo simplesmente não sumiu da cultura humana. As tradições mantiveram o contato com a emoção de várias formas, principalmente através de sua conotação principal, o monstro, geralmente como explicação, embora insuficiente, para um prodígio ou para uma patologia médica (PENDER, 1996, pag. 145). No lugar da falta de respostas sobre os mistérios, o medo estético e o horror ganharam espaço na explicação de uma causa natural para o monstro e suas outras possíveis conotações na arte. Um processo de mudança natural, assim como na alternância da importância histórica das meta-narrativas do século XIX, que se responsabilizavam por explicar o mundo, para o crescimento da relevância das narrativas menores e mais pessoais do século XXI (FAHY, 2010, pag. 38).

Faz parte da mentalidade humana o interesse ou a mera curiosidade pelas sombras, talvez pela escuridão representar o grande enigma, talvez por nos fazer reconhecer a fatalidade da vida. Também é arquetípica, pois, assim como se nasce do útero escuro da mãe, o sujeito humano voltará à escuridão do subsolo. A sombra é inevitável para o olho da mente, assim como o medo que retorna sempre ao coração. Não apenas sendo um obstáculo, o medo pode trazer esclarecimento àqueles que pacientemente o observam, sem fechar os olhos diante do susto até que se adeque à escuridão e perceba sua principal face: o horror.

O horror visual, gênero estético que tem como base o medo humano, esteve na vanguarda dos processos de exteriorização da consciência dentro das artes graças ao instrumento da linguagem, daí, também, a importância da narrativa textual para a imagem do monstro. Segundo Kritzman:

O poder hiperbólico da linguagem gera uma lógica de deformação e uma deformação da lógica; a humanidade nutre essa presença monstruosa através da construção de diferenças que são meros efeitos de transformações retóricas.
(1996, pag. 170)

Pela possibilidade da inadequação da forma, que a própria linguagem permite existir, o medo torna-se, através do horror, uma ferramenta poderosa na busca do designer ou artista pela compreensão de si e da realidade que o cerca. Em seu contexto atual, em que tecnologias interativas cada vez mais mesclam a experiência ativa com a percepção imaginativa, para explorar as potencialidades da visualidade, o horror demonstra uma grande influência na cultura por meio de dois principais objetos estéticos: os *games* e as lendas de internet.

O projeto é desenvolvido nessa linha conceitual. O assunto é vasto e não se pretende esgotar todos os tópicos existentes, e sim fazer uma pesquisa bibliográfica para buscar os elementos estéticos fundamentais para a compreensão da emergência de um novo tipo de horror na internet, que não apenas é um estilo, mas também um conceito de visualidade. Sua primeira manifestação “[...] o horror é, antes de tudo, um gênero moderno, que começa a aparecer no século XVIII. A fonte imediata do gênero de horror foi o romance gótico inglês”, segundo Carroll (1990, pag. 4).

Graças a esse clássico gênero, que constitui grande parcela da estética sombria que herdamos na atualidade, temos como consequência no final dos anos 90 sua síntese gamificada: o *Survival Horror*, que Taylor (2009, pag. 48) prefere chamar de gênero Ludo-Gótico - ou seja, o gótico aplicado aos games - para uma melhor continuidade terminológica. Será o ludo-gótico que herdará a tensão psicológica do horror gótico literário e cinematográfico, e o adaptará para a linguagem multimidiática dos *games* e da internet. Isso possibilitou uma miríade de representações estéticas interativas, graças à releitura da experiência do medo em meio a situações ficcionais em que o risco de vida se torna menos importante do que o processo atormentador até a morte.

Esse recorte conceitual reúne-se no que podemos chamar de Design Visual do Horror, uma fração tipológica do design visual total produzido na atualidade, mas que cada vez mais vem ganhando importância graças a diversidade de produções, popularizadas por técnicas e softwares cada vez mais acessíveis.

Através da reunião de documentação referente ao design visual do horror dentro do campo dos *games* e das lendas urbanas de internet, realiza-se uma análise de conteúdo dos principais conceitos, objetos e autores considerados importantes para o gênero. O trabalho é norteado pela proposta que se centra a pesquisa

explicativa: de que o design visual do horror, em seu atual estágio, serve como meio para um fenômeno estético que nomearemos de Monstrificação da Realidade, conceito que pretende ser uma explicação para o renascimento da crença genuína no sobrenatural dentro das produções culturais da internet; ou, ao menos, um nível mais profundo de suspensão de descrença. Isso é evidenciado pela surpreendente criação de novos conceitos, classificações e representações do horror na internet, que se destinam a coletivamente questionar o conceito de realidade em busca de gerar uma completa transformação visual, ou melhor, monstrifica-la.

O projeto também propõe a análise da emoção do medo, que tem papel central no gênero do horror, e de sua adaptação para o fenômeno da monstrificação. Ademais, a fim de exemplificar e testar a efetividade visual do conceito, já que a pesquisa trata do caráter visual do horror, foi desenvolvida uma maquete 3D em formato de diorama interativo, criado para exemplificar e experimentar o conceito da monstrificação aplicado à imagem. A escolha do formato do diorama 3D surge da importância do observador poder interagir com a peça como se pudesse navegar pelos cenários e descobrir seus mistérios, algo fundamental dentro da ótica do horror contemporâneo, em que o conceito de interatividade é fundamental. A maquete 3D combina a interatividade dos *games*, podendo o usuário se aproximar ou se afastar das peças, girar para os lados e navegar pelas salas; com a intertextualidade das lendas de internet, presente nos detalhes que compõem as narrativas visuais de todos os cenários.

2 O DESIGN VISUAL DO HORROR

Esse sistema estético que se forma pouco a pouco não está perdido em experimentalismo eterno. Existem premissas suficientemente fortes para ser demonstrada a plausibilidade de sua existência, assim como afirmar sua seriedade conceitual. É compreensível que se pense que o horror seja gerado arbitrariamente, com a única razão de assustar o espectador, mas isso só ocorre porque o horror ainda é pouco compreendido. Porém, o processo de desenvolvimento de um proposto design visual do horror segue a mesma premissa de que faz o design visual padrão ser o que é, assim como se observa na fala de Ellen Lupton sobre as origens do design: “nos anos 1920, instituições como a Bauhaus, na Alemanha, exploravam o design como uma ‘linguagem da visão’, universal e baseada na percepção, conceito que continua, ainda hoje, a moldar o ensino de design [...]” (LUPTON, 2008, pag. 8). A percepção, elemento fundamental do aspecto visual da arte, está no cerne do tratamento do design visual do horror, possivelmente até mais do que em outros gêneros estéticos devido a sua proximidade com a condição visual-psicológica humana.

A discussão sobre o horror contemporâneo é vasta, no entanto, a pesquisa busca analisar o recorte conceitual do efeito da tecnologia sobre a percepção visual no gênero; ou seja, como o horror se manifesta no ambiente da internet e como as técnicas recentes de contagem narrativa, precisamente através dos *games* e das lendas digitais, afetam a percepção visual aplicado ao horror. Por isso serão também abordados conceitos fundamentais para a construção da ludicidade no espaço da internet, como interatividade e intertextualidade. Esses conceitos adaptam o horror numa forma que ainda poderá ser considerada a vanguarda do gênero na atualidade.

Games são como mundos interiores acessíveis a qualquer um, enquanto as lendas de internet são a emergência de um novo folclore, talvez mundial. Ambos são elementos que se concatenam dentro do espaço virtual da internet, dando origem a uma nova percepção de mundo, criaturas e perigos. É necessário analisarmos alguns desses importantes conceitos para entendermos algumas das regras que estão norteando a estética do design visual do horror na atualidade.

2.1 O gótico, o horror e o olhar transgressor

Segundo Carroll (1990, pag. 4), o germen do gótico como gênero estético tem seu início na obra literária *The Castle of Otranto*, de 1765, que na época foi também representante de um dos quatro subgêneros originais do estilo. Ao todo os quatro subgêneros são o gótico histórico, o gótico natural ou explicado, o gótico equivocado e o gótico sobrenatural; este último, ao qual nos importa mais, foi o subgênero que formou a identidade do livro, que busca, usando do artifício do castelo mal-assombrado, o elemento anômalo na realidade em que vivemos; ou seja, a subversão do real. Diferente dos outros subgêneros, o gótico sobrenatural se desenvolveu de maneira própria pela força de sua significância, construindo o caminho para o que hoje chamamos de gênero do horror; por isso o parentesco entre os gêneros do gótico e do horror.

O uso do termo horror, ao invés de terror ou pavor, é sugerido devido a maior eficiência estética que o conceito do horror permite representar. O termo tende a ser usado nas histórias que lidam mais com o aspecto místico da existência, servindo como fator de transformação da percepção normal para uma percepção alterada da realidade. Esse misticismo tanto pode abordar o lado religioso, com suas histórias de anjos e demônios; quanto o lado científico, com suas teorias quânticas e imprevisibilidades experimentais. O horror é, por conseguinte, uma ferramenta conceitual com forma e função já definidas.

Ao contrário do horror, o terror e o pavor, apesar de serem usados pouco como categorizações conceituais, tratam de noções e experiências ainda distantes de visualidade concreta. Com o horror isso é bem diferente, pois sua representação artística é clara: significa um transbordamento da experiência psicológica do medo, que, apesar de apresentar temas e contextos aversivos, atrai a atenção justamente por oferecer prazer naquilo que não deveria (CARROLL, 1990, pag. 161). Tanto que Carroll chamará isso de Paradoxo do Horror. Essa atração contraditória pode tanto surgir da consequência do somatório de sofrimentos acumulados num evento trágico, como também num retrato de possibilidade de uma realidade assustadora que ninguém deseja enxergar, apesar de sedutora à curiosidade.

Se tratando de seu aspecto semiótico, o horror é mais que um estilo estético: é uma mensagem. Precisamente uma mensagem do medo inconsciente para a mente consciente. Como toda mensagem, seu propósito é nos fazer crer e nos motivar à ação (NIEMEYER, 2007, pag. 29), que no caso do horror é acreditar na proposta dessa percepção alterada e nos levar em direção a seu entendimento, ao invés da fuga. O horror também é signo que representa o elemento inconsciente da percepção humana, e sempre será entendido como tal mesmo sem que seu objeto não esteja presente; por isso, permitindo ser qualificado como um ícone peirciano. O objeto de que trata o horror, em principal, é a escuridão, a sombra ou o escuro e o que há escondido nestas. Para qualquer um que pense o horror, mesmo que não haja escuridão, sempre a enxergará através do horror. Por isso pode-se crer que o horror é, dentre as categorizações estéticas do medo, a mais eficiente no processo de sua exteriorização estética.

Ver o mundo pela iconicidade do horror é enxergar aquilo que ninguém deseja por muito tempo. Significa ir na direção do proibido, do cruel, do assombroso e do inumano; ir contra si mesmo e mesmo assim continuar. O gênero do horror, ou a visualidade do horror como podemos também chamar, é um processo de transformação de percepção.

Semelhante ao olhar fotográfico, o horror é como o estágio da imagem latente (DUBOIS, 1993, pag. 313), que busca separar o real e o imaginário por ser o intermediário entre essas duas fases: a imagem real do cenário da qual se pretende extrair uma imagem sonhada e que ainda não está ali, que está para chegar num momento próximo, no instante fotográfico. A transformação da percepção normal, aquela que enxerga o real, para uma percepção alterada e sombria, aquela que visualiza os momentos ou detalhes do horror presentes e ocultados na cena, é precisamente o processo que define a visualidade do horror. Se a fantasia nos permite enxergar a realidade por uma percepção mais mágica e a ficção científica nos permite enxergar tecnologias impossíveis através de uma ótica de plausibilidade, o horror nos concede perceber os aspectos estéticos invisíveis ou sutis da realidade sem prejuízo da sanidade. Nos permite enxergar o contraditório conceitual e ainda construir um sentido disso. Por esse motivo também o horror se tornou um estilo visual próprio, pois sua identidade se baseia na percepção do instante de escuridão externa e interna da mente, sem desconsiderar nenhum ponto. Em semelhante modo, Hirsch, ao

exemplificar Frankstein e sua contraditória humanidade, trata da identidade do horror de modo que a “monstruosidade da semelhança metafórica é sua capacidade de desnaturalizar o que passou por identidade literal” (1996, pag. 134).

Com o gênero visual tendo se consolidado como forma eficiente de representação da realidade, não poderia se esperar menos da sua aplicabilidade nas tecnologias contemporâneas. Graças a evolução dos meios de comunicação visual permitida pelos fóruns de internet e por *frameworks* para desenvolvimento de *games*, o horror foi adaptado como forma e conteúdo para inúmeras produções.

Como forma, a estética foi usada nos *games* para construir os visuais necessários com a finalidade de chocar o jogador. Os *games* primeiramente conquistaram o estilo do horror com o lançamento de *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), considerado historicamente o primeiro do subgênero *survival horror* (PERRON, 2012, pag. 20). O primeiro game da série inspira-se nas histórias góticas originais, com nobres mansões e castelos assombrados, mas também no horror cósmico de Howard Phillips Lovecraft (PERRON, 2012, pag. 20), o qual em seus contos sempre enfatiza o aspecto visual por ser o único sentido capaz de presenciar o puro horror, que apenas se manifesta de maneira tácita. Assim como nas histórias de Lovecraft, *Alone in the Dark* obriga o jogador a visualizar fenômenos inexplicáveis para depois informar que aquilo jamais deveria ter sido observado, pois enxergar o proibido levaria à loucura. Não à toa, a primeira cena do game é justamente uma visão proibida: o jogador observa seu avatar caminhando em direção a um lugar assombrado, pelos olhos do inimigo, que o observa escondido sem que o avatar faça ideia disso, como mostra a Figura 1. Essa prática de atravessar fronteiras proibidas é a função singular do gênero gótico, enquanto o horror foca no trabalho sobre o medo, como afirma Laurie N. Taylor:

Ao contrário do horror, definido pela capacidade de afetar, o gótico é melhor definido por seus processos e, em particular, pela subversão ou transgressão de limites, especialmente aqueles limites que definem as estruturas normativas de poder (por exemplo, família, direito e sociedade). O horror muitas vezes transgride os limites para gerar medo; no entanto, os textos góticos transgridem os limites para questioná-los, defini-los e redefini-los.
(TAYLOR, 2009, pag. 49)

Figura 1 – A primeira transgressão: o ponto de vista



Fonte: disponível em < https://www.gog.com/en/game/alone_in_the_dark>. Acesso em 21 de maio. 2022

Como conteúdo o horror na contemporaneidade digital deu origem às lendas de horror da internet, mais conhecidas pelo termo em inglês *creepypasta*. Blank e McNeill explicam a origem do termo como:

[...] derivado da gíria de internet cospypasta, que por sua vez deriva da frase copiar/colar, servindo de abreviação para qualquer bloco de texto que é repetidamente copiado e colado em vários fóruns online. Nesse processo, os textos narrativos muitas vezes sofrem modificação, anotação e/ou reinterpretação por novos usuários em um processo folclórico de repetição e variação. Creepypasta significa, em suma, cospypasta assustador. Mais especificamente é um gênero emergente do folclore da internet que envolve a criação e disseminação de um estilo particular de histórias e imagens de terror criativas.
(2018, pag. 6)

Enquanto os *survival horrors* ou ludo-góticos se tornaram o representante do horror nos *games*, as *creepypastas*, que na maioria dependeram dos *games* para surgir, se tornaram uma nova forma de contar relatos plausíveis que envolvem o sobrenatural. Assim como nos relatos folclóricos do passado, essas narrativas não

são descredibilizados por fazerem parte da cultura de uma comunidade, principalmente pela necessidade de sentir o medo estético no ocidente cultural, tão escasso na vida adulta contemporânea (DYLAK, 2017, pag. 6).

Muitas *creepypastas* surgiram de jogadores que perceberam detalhes improváveis em um game e tiveram uma paradoxal experiência sobrenatural, que deveria ser impossível, exceto se tivesse sido programada como parte do game. Se no mundo físico podemos empiricamente presenciar fenômenos inexplicáveis, porque não também dentro do mundo digital? Isso não é de todo irrazoável, já que é crido que as novas tecnologias já permitem uma aproximação inovadora com o elemento sobrenatural na estética, segundo Kitta: “As tecnologias de comunicação permitem ver com mais clareza como a reciprocidade entre experiência e tradição resultam na construção contínua do que chamamos de sobrenatural” (apud KINSELLA, 2018, pag. 79). Isso não deixa de fazer sentido devido ao aspecto transgressor inerente a visualidade do horror gótico, presente nesses mesmos *games*. Pode-se dizer que a criatividade dos jogadores, submetida às influências do gênero, os permite transcender a própria experiência programada dos *games*, conferindo que enxerguem além dos gráficos propostos. Essa prática, consciente ou não, faz sentido dentro do cerne conceitual do horror gótico, que busca como finalidade a transgressão. Neste caso, o ato de jogar leva à transgressão da imagem jogada, através da percepção sombria ao qual o horror instiga o jogador. A esse olhar alterado do jogador podemos chamar de Olhar Transgressor, pois o jogador participa conscientemente da busca pelo elemento sombrio no game, enquanto inconscientemente está, através da imaginação ou algum outro motivo psicológico, racionalizando a experiência e gerando significados originais, capazes até de subverter a experiência gamificada original. Os *games*, assim, se tornam caixas-surpresas para experiências inesperadas, podendo posteriormente se tornarem relatos em fóruns de internet, contados e recontados até fazerem parte do folclore digital.

Essa experiência não é advinda completamente da imaginação do jogador. Por tradição, alguns *games* já executam o conceito de narrativa emergente dentro da jogabilidade, conceito este que permite ao jogador poder escolher desempenhar ações não propostas originalmente pelas regras do game, podendo por conta disso experienciar improbabilidades em certos cenários. Esse tipo de jogabilidade quando aplicado a um cenário de horror evidencia ainda mais o fator de imprevisibilidade

potencial, mesmo através de um software, permitindo para os seres humanos, lúdicos por natureza, construir experiências singulares através do já inerente olhar transgressor; algumas dessas podendo ser sobrenaturais mesmo que apenas para a imaginação do jogador.

Por isso também Laurie N. Taylor prefere chamar o subgênero do *survival horror* de ludo-gótico, justamente porque a experiência lúdica dos *games* se alia a visualidade do gótico, para construir um cenário interativo de possibilidades imersivas de horror: “No processo de transgressão do jogo lúdico-gótico, fronteiras se movem e mudam, mudando os métodos e maneiras disponíveis para transgressão, mudando ainda mais as definições de gênero e classificações canônicas para jogos. [...]” (TAYLOR, 2009, pag. 48).

A produção de gráficos para os cenários de *games* de horror tem em seu próprio processo a garantia da liberdade imaginativa por parte do jogador, que pode deduzir os acontecimentos improváveis como respostas, reais ou não, aos fenômenos que ocorrem no game. Isso também é parte do olhar transgressor, pois enquanto no cinema de horror certos tabus são usados para transgredir a capacidade de aceitação visual do espectador sobre certos assuntos, os *games* permitem que os jogadores transgridam, pela interatividade embutida, seu próprio sistema de regras.

A mistura entre as fronteiras do real e do irreal, inerentes aos *games*, permite experiências lendárias genuínas. A percepção do jogador se torna como um instrumento fotográfico que busca captar momentos de estranheza efêmera e os aceita como válidos, pois parte dos mesmos princípios perceptivos aplicados à realidade exterior ao *game*. *Silent Hill 3* (Konami Team Silent, 2003), *game* de uma das franquias mais famosas do tipo, é um exemplo claro dessa mescla:

[o jogador] confrontado com um mundo virtual 3D tão realista quanto o de SH3, a inclinação inicial é aplicar ‘*real-world thinking*’. Da mesma forma, ao encontrar monstros aterrorizantes, a primeira reação não é vê-los como um algoritmo de pontos de força física. Esses tipos de cálculos são secundários (e podem ser considerados após muitas tentativas de derrotar um chefe). (PERRON, 2012, pag. 5)

Através do olhar transgressor vamos dando sentido próprio às experiências sobrenaturais ludo-góticas, amparadas por todos os conceitos pré-concebidos do horror, gerando assim uma série de novas lendas digitais, criaturas mitológicas,

crenças de afetação emocional genuínas e subculturas. Essa riqueza cultural acaba, também, por agregar novos símbolos, cada vez mais importantes para pessoas que estão formando suas identidades a partir desse universo miticamente válido.

Com o horror consolidado com uma subclassificação própria para um estilo visual específico – o ludo-gótico – dentro dos *games* e da internet, não é improvável afirmar que exista por trás do estilo uma série de conceitos que o fundamentem intelectualmente. Assim como o horror gótico do passado, com sua transgressão dos dogmas da sociedade da época, o ludo-gótico tem também conceitos próprios, que dão sentido as suas transgressões. Esses conceitos, no entanto, são baseados na experiência humana da busca por autonomia dentro de uma sociedade cada vez mais controlada (TAYLOR, 2009, pag. 49), sobretudo pela tecnologia. Ao invés de transgredir a tecnologia, o ludo-gótico busca transgredir a própria experiência tecnológica por meios tecnológicos, resignificando o medo como forma de ascese perceptual.

2.2 Conceitos e visualidades

O Novo Dicionário da Língua Portuguesa define o verbete *interação* como uma "[...] aplicação na qual cada entrada vai provocar uma resposta [...]; operação recíproca entre o usuário e o computador" (FERREIRA, 2000, pag. 956), enquanto o verbete *intertextualidade* é definido como a “superposição de um texto a outro” (FERREIRA, 2000, pag. 960). Os dois conceitos são muito importantes para o design visual do horror, pois a construção do medo nos *games* e nas *creepypastas* depende, em grande parte, da experiência lúdica originada pela participação ativa do jogador dentro do universo do game, por camadas de informações coletadas.

O game é um objeto estético interativo, porque é exigido do usuário a execução de uma série de funções para necessariamente alcançar o final do roteiro proposto (KIRKLAND, 2009, pag. 68). Tanto um *Space Invaders* (Taito, 1987), que tem óbvio roteiro e nenhuma expressão textual narrativa; quanto um *Baldur's Gate* (BioWare, 1998), que depende de blocos e mais blocos de textos para levar o jogador na direção certa, todos os *games* dependem da execução de ações compartilhadas entre o jogador e a *framework* programada do game para que os arcos da história possam ser finalizados. Perceba que os dois *games* citados possuem apenas um ano de

variação de lançamento, mesmo assim suas diferenças são imensas em conteúdo e forma de processamento de informação.

As *creepypastas* são objetos estéticos intertextuais, pois dependem da interpretação de camadas ficcionais de informação, visual ou textual, para relacioná-las a contextos de realidade (TOLBERT, 2018, pag. 97), ou vice-versa. Posteriormente são adaptadas como relatos em fóruns de internet ou vídeos, para poderem ser experienciadas por múltiplos usuários e, através dos processos de contagem narrativa, sofrerem interferências que os tornam mais complexos e profundos, até que sejam de conhecimento comum e se transformem numa lenda. Ou seja, são necessárias inúmeras camadas de adensamento narrativo para uma história ludo-gótica ganhar a relevância de ser considerada uma *creepypasta*.

Diferente das lendas dos folclores do mundo físico, os jogadores que descobrem essas *creepypastas* passam a tentar simular os mesmos eventos da ocorrência original para tentar também observar o fenômeno, às vezes por meios naturais, às vezes por uso de operações programadas ou *hacking*. Essas experiências coletivas vão se amontoando e mesclando geralmente em sites de formato de enciclopédia, as chamadas *Wikis* ou *Fandoms*, até que se transformem em dezenas de webpáginas em fóruns de mídia social, *4chan* e *Reddit* (BLANK; MCNEILL, 2018, pag. 6) com imagens, áudios, vídeos e textos formando um verdadeiro corpus teórico sobre a lenda original.

Toda essa interatividade e intertextualidade complexas formaram ao longo dos últimos anos uma forte relação entre *games* e *creepypastas*, principalmente no que tange ao processo de desenvolvimento do ludo-gótico nos espaços virtuais. Enquanto até meados de 2000 o horror dos cinemas era visto como apenas um subgênero visual saído diretamente da literatura, na atualidade o horror concretizou uma categorização complexa, podendo até se tornar um gênero próprio com percepção, estética e método únicos. Graças à jogabilidade emergente no ludo-gótico os *games* se tornaram espaços meta-interativos, com jogadores se propondo a entrar nesses mundos digitais com a pura intenção de experienciar, revelar ou descredibilizar uma *creepypasta* específica, transgredindo assim ainda mais as regras originais propostas dos *games*. Compreendê-los na atualidade como apenas espaços de entretenimento é insatisfatório, já que as *creepypastas* cada vez mais se entrelaçam como um folclore

mundial, com novas criaturas, signos e linguagens próprias, como é dito por Blake e McNeill:

[na] percepção (êmica) da cultura popular e o desempenho do folclore [...] [creepypastas] referem-se a produtos ou textos criativos, frequentemente comerciais, que dão a impressão ao consumidor de que derivam diretamente de tradições folclóricas existentes. (2018, pag. 6)

Muito disso, pode-se afirmar, é graças ao olhar transgressor aplicado na interatividade e intertextualidade do ludo-gótico, dando significado mítico a experiência lúdica. A jogabilidade se transforma, então, em atividade cultural de uma possível subcultura genuína, ou até uma cultura em formação baseada inteiramente no horror contemporâneo.

Ao citar a interatividade e a intertextualidade é ainda mais pertinente citar o conceito de hipertexto, que significa “um corpo de material escrito ou pictórico interligado de forma tão complexa que não poderia ser convenientemente apresentado ou representado em papel.” (NELSON, 1965, pag. 96). *Games* e *creepypastas* são hipertextuais, e com certeza hipermediáticos, por excelência. Por lógica, a interatividade e a intertextualidade são partes dessa rede conceitual maior, chamada hipertextualidade. A união de múltiplas camadas de informações dá aos *games* uma capacidade interativa enorme, permitindo ao usuário até mesmo escolher quais informações ele se deterá durante horas ou dias, tecendo assim sua forma pessoal de se relacionar com a experiência. O mesmo pode ser dito das *creepypastas*, objetos intertextuais que permitem uma nova ótica sobre o game, obrigando o jogador a retornar à experiência novamente e reunir mais informações para construir interpretações hipotéticas únicas da ocorrência sobrenatural. A hipertextualidade traz ao design de horror visual uma forma mais imersiva de tratar essas experiências, pois a multiplicidade de conteúdo sendo gerado e analisado por pessoas das mais diferentes perspectivas permite o surgimento ou o reuso de visualidades ainda mais eficientes. A colaboração, em tempo real, da comunidade de fãs de *creepypastas* gera um espaço propício à prática de teste e experimentação dessas linguagens visuais hipertextuais.

O trabalho de experiência, organização, interpretação e formação de teorias é uma atividade em conjunto feita por ávidos fãs de uma determinada *creepypasta*.

Existem dezenas de fóruns, blogs e canais de plataformas de compartilhamento de vídeos apenas destinados a esse trabalho, quase antropológico, da subcultura ludo-gótica. Não é difícil imaginar que designers visuais logo surgiriam para testar técnicas que passariam a chamar a atenção pela singularidade de serem índices peircianos, ou seja, signos que apontam indícios do seu referente original; neste caso, o horror.

Dentre as várias técnicas usadas na atualidade, no escopo do design visual do horror, são três as técnicas essenciais à classificação devido ao seus importantes valores e capacidades de emulação visual do ludo-gótico: o formato dos *games* de realidade aumentada, mais conhecidos pela palavra em inglês *alternate reality games* (ARG); o estilo fotográfico dos espaços liminares; e a técnica videográfica do horror analógico. É necessário que se disserte sobre as três técnicas para a compreensão dos padrões que regem o centro conceitual desse tipo de design.

Os ARG são *games* que ocorrem paralelamente num mundo virtual e no mundo físico, exigindo, geralmente, que o usuário desempenhe complexas tarefas que relacionam os dois mundos para prosseguir no game. É uma técnica que representa o caráter transmidiático e propositivo do design visual do horror. Um exemplo interessante de ARG ocorreu no *game Portal* (Valve, 2007) três anos após seu lançamento original. Na época o game recebeu uma atualização de dados aparentemente inocente, como se servisse para eliminar possíveis *bugs* pós-lançamento. No entanto, para os mais atentos, uma nova conquista de jogo foi adicionada e sua descrição era a misteriosa mensagem: “Transmissão Recebida”. Os fãs logo perceberam que algo secreto poderia ter sido inserido no game, então vasculharam os dados e descobriram que um simples rádio, antes comum, agora tinha sido inserido como parte de todos os vinte e seis cenários do game. Após a comunidade discutir o fato e fazer inúmeros testes, descobriram que se o rádio fosse pegado e posto em um lugar específico de todos os vinte e seis cenários, uma mensagem em código morse seria transmitida, contendo informações preciosas. Também, os vinte e seis áudios de todos os rádios continham vinte e seis imagens encriptadas que só podiam ser obtidas por meio de televisão de varredura lenta, um método de esconder imagens em áudios radioamadores.

Figura 2 – Imagens com informações criptografadas



Fonte: disponível em <https://half-life.fandom.com/wiki/Portal_ARG>. Acesso em 22 de maio. 2022

Dentro dessas imagens, nove delas mostradas na Figura 2, haviam números que quando organizados geravam um número de telefone para ser usado no servidor padrão do computador, chamado de Sistema de Quadro de Avisos. Ao digitar o número de telefone nesse sistema, uma tela aparecia pedindo um *login* e senha. Ao digitar uma certa palavra no *login* e senha, o jogador descobriria uma mensagem ocultada, que era uma menção sutil a um novo final para a história do game. Ou seja, o uso de diversos métodos criptográficos e interação comunitária para solução dos enigmas levaria a um novo final narrativo que, de maneira objetiva, significaria que a produtora do game estava produzindo a sequência do game, *Portal 2* (Valve, 2011).

A outra técnica, dos espaços liminares, representa o aspecto conceitual do design visual do horror, servindo como estilo fotográfico para determinar as relações de significados emocionais causados pelo ludo-gótico. Sua intenção emocional é gerar, paradoxalmente, familiaridade e alienação em simultâneo no observador.

Porém, seu significado evoluiu com o tempo, pois essas emoções ainda não eram suficientes para descrever seu estranho efeito. Para melhor explicar esse tipo de imagem as emoções causadas por sua observação foram nomeadas, por consenso da comunidade, como *anemoia* e *kenopsia*. As duas emoções sintetizam a sensação de desconforto diante de fotografias de liminaridade:

[sobre *anemoia*] a nostalgia de um tempo que você nunca experimentou. Olhando para fotos antigas, é difícil não sentir uma espécie de desejo de viajar. Uma pontada de nostalgia, por uma era que você nunca viveu. Ansiando por atravessar o quadro em um mundo de preto e branco, mesmo que apenas para sentar na beira da estrada e observar os moradores passando. [...] [sobre *kenopsia*] a estranheza dos lugares deixados para trás. Você pode sentir isso quando se muda de casa – percebendo o quão vazio um lugar pode parecer. Andar pelo corredor da escola à noite, um escritório sem luz no fim de semana ou feiras fora de temporada. Eles estão geralmente cheios de vida, mas agora estão abandonados e quietos.
(KOENING, 2021)

As fotografias liminares são produzidas em lugares aparentemente comuns a qualquer um e sempre vazios, como corredores ou salas, que de alguma maneira causam uma impressão inquietante no observador. Essa impressão é causada pela nostalgia da *anemoia*, junto a uma incompreensível curiosidade de observar o vazio do local, devido a *kenopsia*. Apesar de familiares, com um segundo olhar temos a certeza de que nunca estivemos nesses espaços, mas as inquietações persistem. Junto a fotografia uma mensagem misteriosa pode vir como clímax da visualidade, trazendo palavras que facilmente transportam o espectador a um sentimento primeiro de estranheza e então de horror, conforme a mente vai se frustrando ao tentar entender o que o olho enxerga sem explicação. É então que a imagem provoca profundamente o espectador, que ao não conseguir compreender a fotografia sente também uma sensação de negar sua realidade; no entanto, o lugar fotografado existe fisicamente, mesmo parecendo ter saído de um sonho, como no caso da Figura 3.

Figura 3 - Famosa imagem liminar



Fonte: disponível em <<https://sabukaru.online/articles/liminal-spaces-the-era-of-realizing-false-promises>>. Acesso em 23 de maio. 2022

O horror analógico, o aspecto de representação estética do design visual do horror, é um subgênero audiovisual em ascensão que surge da aplicação de efeitos visuais de mídia analógica em imagens de horror. Seu objetivo é simular em vídeos modernos o visual das antigas transmissões instantâneas de perigo, os chamados Sistemas de Alerta de Emergência, mais conhecidos do inglês *Emergency Alert System* (EAS), mostradas em abundância nas últimas décadas do século XX. Esses alertas eram usados como forma imediata de aviso sobre catástrofes naturais, ataques terroristas e incidentes de importância nacional. Como forma estética, o estilo audiovisual surge inspirado no gênero cinematográfico do *Found Footage*, criados para parecerem reais e retratarem eventos criminosos ou sobrenaturais que não se pretendiam mostrar ao público geral, como o famoso *The Blair Witch Project* (1999). O horror analógico reproduz esses visuais se apossando do estilo gráfico das fitas de *Video Home System* (VHS) e das primeiras televisões às cores, que continham comuns falhas gráficas de transmissão; porém, diferente da proposta conceitual do *Found Footage*, a intenção é parecer ser um material audiovisual vazado despropositadamente por alguma instituição científica, empresa ou governo, que contenha informações altamente sigilosas para o público geral. Como no caso do

horror analógico da *Local58TV*, que no vídeo *Contigency* demonstra uma propaganda pré-produzida do governo dos Estados Unidos da América que pede aos cidadãos americanos cometerem suicídio coletivo em caso de invasão militar internacional, em prol de demonstração da tenacidade e não rendição ao inimigo externo. É óbvio pensar que esta não é uma propaganda oficial do governo, mas a estética do horror analógico insere a dubiedade sobre a veracidade do material, através de uma linguagem visual que simula com exatidão uma transmissão gravada no passado: com selos realísticos de departamentos federais desconhecidos pelo público, texto escrito à forma oficial do governo e cortes súbitos de demonstração de experimentalismo em engenharia social e guerra psicológica, tudo para criar a sensação de que o espectador está assistindo algo proibido e não terminado, como pode ser visto na Figura 4.

Figura 4 – Frame do vídeo *Contigency*, de Local58TV



Fonte: disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=3c66w6fVqOI>>. Acesso em 24 de maio. 2022

Ao final desse tipo de vídeo é comum que ocorra um corte abrupto, logo depois aparecendo uma mensagem automática de explicação que em caso de vazamento, o vídeo deve ser mostrado como material ficcional do governo, com toda a intenção de ser visto publicamente ou que a instituição que vazou foi hackeada e nada tem a ver com o vídeo. Tornando assim o material apenas mais um *hoax*, ou seja, uma mentira elaborada que tenta se passar como realidade. Esse é o centro da proposta conceitual do horror analógico: gerar a confusão pleonástica de contradizer a contradição.

O horror analógico, portanto, funciona através de duas camadas de ficcionalização da realidade: a primeira quando a imagem vazada informa os dados sigilosos declaradamente; a segunda quando, já pensando na possibilidade do vazamento, a suposta instituição embute no próprio material vazado um alerta de que toda informação exposta não passa de um teste ou brincadeira de mal gosto. O sentimento de dubiedade gerado é duplamente desenvolvido e as dubiedades são contraditórias uma à outra, ficando mais difícil de não acreditar na veracidade, mesmo que seja apenas ficção. Tudo feito com técnicas audiovisuais convincentes que reproduzem o suporte tecnológico das fitas de VHS, para parecer que o conteúdo foi feito na era de ouro da paranoia coletiva: a Guerra Fria.

Pode-se afirmar, portanto, que esses três conceitos visuais quando integrados formam a identidade visual do design visual do horror contemporâneo na internet, que, como fica evidente, desenvolve-se pela construção de uma ambiguidade imersa em elementos visuais misteriosos e hipóteses paranoicas assustadoras.

Por que esconder informações através de uma série de intrincados passos de ARG? Por que uma imagem falsamente nostálgica consegue nos provocar, ao ponto de nos deixar desconcertados por uma estranheza súbita da visão de um lugar que nunca estivemos? Por que um material videográfico que ora parece real, ora parece falso, consegue nos deixar tão aflitos? Porque, assim como na análise de Todorov ao romance, de Henry James, *The Turn of the Screw*, a hesitação de uma resposta diante do questionamento de veracidade de um evento sobrenatural é o que produz o efeito do fantástico (CARROLL, 1990, pag. 145); provavelmente em qualquer gênero ficcional. Ao nos encher de perguntas que não parecem ter respostas, simplesmente cedemos levemente à loucura e ao horror advindo desta. Não saber se algo é real, mesmo que pareça, confunde o discernimento de realidade, nos forçando a questionar se nós também não seríamos, pelo menos em parte, irreais. Essa é a chave por trás

do design visual do horror na contemporaneidade, que através dessas técnicas, nos permite racionalizar porque *games* e *creepypastas* conseguem impressionar, mesmo que ainda sejam objetos estéticos de ficção. É graças a seu efeito perturbador que eles se tornam fontes de histórias que passam pelo crivo da opinião popular e são absorvidos como parte da cultura digital em ascensão.

Dissertado sobre como esses três conceitos conseguem descrever a visualidade do design visual do horror, a seguir veremos como estão presentes nas *creepypastas* e são os elementos articulados para gera-las.

2.3 Creepypastas como mitopoéticas digitais

Assim como no mundo físico, na internet são acumuladas informações que com o tempo são crivadas, selecionadas e organizadas pelo seu natural índice de relevância. Dentre essas informações estão as experiências ludo-góticas sem explicação aparente, que possuem relevância justamente por expressarem o lado oculto ou misterioso dentro do mundo digital, se transformando então em lendas digitais, as já explicadas *creepypastas*.

Cada vez mais as lendas digitais se tornam a substância pela qual os designers visuais de horror moldam, cada qual a sua maneira, o gênero do horror na contemporaneidade. Esse design está em processo de germinação contínua, já existindo presentemente por uma miríade de elementos e conceitos, alguns dos mais importantes supracitados. A relação entre as *creepypastas* é tão forte que praticamente formam uma nova mitologia, advinda inteiramente da internet. Elas fazem parte desse design como galhos teóricos que se desmembram em diversos tipos e formam um glossário de símbolos próprios: conceitos visuais, como os já comentados ARG, liminaridade e horror analógico; criptídeos da internet, como *Slender Man* e *Herobrine*; espaços de imersão gamificada, como as *Back Rooms*; projetos de escrita ficcional colaborativa, como *SCP Foundation*; e *hoax* infames, como *Momo Challenge*.

São todos exemplos da necessidade humana pelo mistério, não como autoengano, mas para construção lúdica de um espaço de criação ou compartilhamento de memórias e subjetivações válidas; assim como as “histórias de

Slender Man são lúdicas; brinca-se com o medo, mas não é realmente medo.” (KOVEN, 2018, pag. 120).

Figura 5 - Um game entre o real e o irreal



Fonte: disponível em <<https://medium.com/super-jump/petscop-the-game-that-doesnt-exist-b1c853d321b2>>. Acesso em 3 de abril. 2022.

O ARG *Petscop* é especialmente interessante pela forma como foi criado, simbolizando a essência do que são as *creepypastas* na atualidade: um produto ficcional, mas subentendido como crível pelo seu tratamento realista. Quando o game surgiu em 2017 na plataforma de streaming online *Youtube* tudo não passava de um simples vídeo de *gameplay*, em que Paul narrava suas experiências jogando um game, de estética infantil para *PlayStation*, que ninguém ouviu falar. Ao longo da série de 24 vídeos ele falou de como obteve o game, mas gradualmente foi deixando de comentar a experiência do game até ficar completamente mudo. Os vídeos, então, passam a ser apenas do avatar sendo controlado ao longo das fases sem narração ou sentimento; apenas o game. Em paralelo, percebe-se que Paul encontra uma passagem secreta no meio dos cenários inocentes, que leva a lugares inesperadamente sombrios; tudo acontecendo rapidamente. Surgem erros nos gráficos do vídeo, como se alguém ou algo transmitisse uma mensagem oculta, enquanto as ínfimas explicações que aparecem sobre o que está acontecendo tratam

de temas nada coerentes para um game que começou com visualidade infantil e músicas alegres: viagem multidimensional, paranormalidade e investigação criminal; Paul, enquanto joga, descobre falhas de sistema que quebram o percurso natural do game e oferecem atalhos ainda mais bizarros para resolver os quebra-cabeças. Os atalhos vão fazendo o personagem descer a lugares ainda mais escuros, demonstrando que aquilo não seria outra fase programada, mas, na verdade, outra dimensão da realidade dentro do próprio game. Uma mais intencionalmente maléfica e de conteúdo assustador, que lentamente vai quebrando a quarta parede. Nesse momento não sabemos mais se aquilo se trata de um game ou Paul tocou numa parte invisível do mundo real. Tudo isso junto ao fato dos vídeos serem apenas uma série no *Youtube*, de autor desconhecido, sobre um game nunca lançado e com propósitos tão sérios que estavam longes de ser um simples produto de entretenimento.

Petscop ao todo deu origem a uma série de 24 episódios, lançados em frequência descontinuada. Às vezes os fãs precisavam esperar meses para um novo lançamento, ou apenas dias. O mistério da veracidade do game, se realmente havia sido desenvolvido por uma empresa ou não, apenas foi resolvido no final da série. Foi revelado que o criador de *Petscop* era Tony Domenico e que o game realmente nunca fora lançado na época do *PlayStation*. Na verdade, o game fora completamente criado para poder construir uma experiência o máximo possível realista de horror por cima do *gameplay*. Esse incrível fato, de que todo um game com estética, sonoridade, visual, narrativa, *game design*, *level design* e programação originais foram criados exclusivamente para o propósito de gerar uma lenda digital foi um marco das *creepypastas*. *Petscop* envolveu uma fiel comunidade de interessados em resolver juntos os mistérios do ARG, como se a comunidade estivesse dentro de um game *multiplayer* da vida real, resolvendo enigmas sincronicamente. Inclusive, entre o início e o fim de *Petscop*, a comunidade produziu um imenso documento compartilhado por *Google Drive* com análises sobre todos os aspectos do game, tudo para traçar respostas plausíveis sobre o que, quem e para qual finalidade *Petscop* existia.

Engana-se quem acha que uma grande comunidade não foi formada ao redor da lenda digital, mesmo após o fim da série. Centenas de fãs assíduos continuam até hoje operando blogs, documentos de edição compartilhada e vídeos teorizando sobre as razões por trás do game. Isso porque *Petscop* chama atenção pelo esforço de uma pessoa em criar algo tão complexo, e, ao mesmo tempo, cheio de perguntas que não

ainda hoje ao possuem resposta. Isso prova que não importa se uma lenda foi concebida como objeto estético ou experienciada veridicamente, e sim se ofereceu um campo fértil para construções de hipóteses, teorias e conclusões lógicas que possam ser usadas como parâmetros para o próprio mundo real. É por isso que as *creepypastas* chamam tanta atenção.

Pela internet se sustentar em maioria por mídias gráficas, os designers visuais são os principais responsáveis pela criação e evolução dessas *creepypastas*. Essas lendas digitais são detentoras de grande potencial para afetação psicológica nas comunidades virtuais, por isso quando os designers põem suas mãos sobre esse material surge a possibilidade de expandir as *creepypastas* para novos objetos artísticos, inspirados ou diretamente sequenciados, servindo de expansão para o material original. De game estranho com inúmeras possibilidades multimidiáticas para interpretação, *Petscop* deu origem a memes, símbolos, hipóteses filosóficas e muito mais, permitindo a criação informal de um *mythos* ao redor de si, conceito muito comum nas *creepypastas* mais famosas, como explica Blank e McNeill:

Embora os folcloristas possam chamar o Slender Man [ou *Petscop*, por exemplo] de lendário, existem outros termos ênicos importantes em uso pelas pessoas que criam e compartilham o conteúdo online. “Mythos” é um conceito amplamente usado para descrever a totalidade de um mundo (muitas vezes fictício) que existe em torno de uma determinada figura ou fonte. Fãs, acadêmicos e criadores de conteúdo trabalham dentro dos *mythos* compartilhados de um determinado programa, filme, livro ou série de livros, jogo ou personagem para consumir e desenvolver ainda mais esse mundo. (2021, pag. 8)

Diferente de *Slender Man* que encontrou referência, mesmo que indireta, em mitologias de culturas antigas do mundo, apesar de cumprir com o mesmo objetivo de ser um núcleo de geração de conteúdo; *Petscop* impulsionou o desenvolvimento de um subproduto de mistérios através de seus personagens, tropos, signos e teorias. O game que não é game prova que as *creepypastas* podem produzir um *mythos* ou mitopoéticas contemporâneas em ascensão, que diferente daquelas dos autores de fantasia como J. R. R. Tolkien, são construídas por uma comunidade mundial de indivíduos pelo puro fascínio de imergir no horror, pelos meios da hipertextualidade, para investigar ou revelar uma suposta verdade oculta. As *creepypastas* são um exemplo preciso de como é intrínseco ao gênero ludo-gótico o olhar transgressor, que

não se permite limitar pelo que enxerga, para ver o que está além da escuridão e do medo.

2.4 Das abordagens perceptivas

A construção de novas percepções está embutida no processo mitopoético da *creepypasta*; mas não apenas, nos *games* essa ação também é existente. Por conta do fator de agência narrativa, o jogador é obrigado a tomar parte no conflito do enredo e formar sua própria opinião para determinar o final da história, como é clássico na franquia original de *Silent Hill* (Konami Team Silent, 1999-2004). Provavelmente nada na história da arte e do entretenimento permitiu tamanha imersão e fluxo de consciência como a entrada num mundo lúdico de um game.

No entanto, quem realmente gostaria de adentrar num mundo de pesadelo de um game de horror? É preciso enxergar o convite a esse tipo de mundo com um olhar transgressor sobre a precipitada noção de susto, que muitos equivocadamente consideram a finalidade última do horror, para que se possa apreciar a beleza que há além. Compreende-se, assim, que o medo é o ponto de partida da jornada, que apenas conclui com o horror, o pináculo da experiência. Contudo, é apenas pela busca do horrorizar-se que jogamos um game ludo-gótico? Aqueles que anseiam pelo susto em prol de um pouco de adrenalina diriam que sim. Enquanto outros buscam transgredir esse sentimento pessoal e compreender a natureza do ludo-gótico: de que são transgressões do mundo físico ou da idealização de mundo perfeito que temos, visando oferecer uma experiência segura de trauma. Um tipo de trauma racionalizado que os jogadores sentem mesmo sabendo que não é real. As projeções emocionais dos personagens traumatizados saltam sobre o jogador, mas de maneira diferente cada qual sente tensão, medo e dor física (PERRON, 2012, pag. 107), permitindo graças a isso percepções diferentes sobre os mesmos temas.

Não é a intenção desta subseção abordar os aspectos específicos, narrativos ou técnicos dos *games* que serão abordados a seguir, mas apenas trazer referências de mundos ludo-góticos com relevância dentro do contexto de construção dessas percepções alteradas, para o design visual do horror. Esses *games* utilizam dos conceitos de design aqui estudados para retratarem mundos que são uma

manifestação concreta da mitopoética das *creepypastas*, servindo de exemplos para a maior transgressão de percepção possível no ludo-gótico: a do próprio mundo.

Por vivermos num mundo onde o folclore entende os monstros como ficção e a escuridão foi vencida pela quase perpétua luz urbana das cidades, a última coisa a ser transgredida, pode-se afirmar, é o próprio mundo. Os *games* explorados nesta subseção mostram exatamente isso. Assim, as *creepypastas* não apenas são uma renascença da crença dos causos sobrenaturais, como também mostram que o próprio processo de transgredir a experiência nos *games* ludo-góticos poderá ter como finalidade a transgressão estética do conceito de realidade. Essa percepção transgredida da realidade, ou seja, uma realidade que não apenas possui monstros como também é um monstro – será melhor abordada na próxima seção. O importante agora é avaliar como esse fenômeno já ocorre desde a década de 90 e permanece em evolução conceitual, traçando assim um raciocínio linear desse pensamento.

O game japonês *Silent Hill* (Konami Team Silent, 1999) revolucionou o gênero ludo-gótico por inúmeros fatores quanto a retratação do horror. Um desses fatores, talvez o que mais chama a atenção, é por ser provavelmente o primeiro a trazer a transgressão da realidade como parte do núcleo de conceituação visual do game.

Durante o game o protagonista Harrold Mason busca por sua filha adotiva Cheryl após um acidente de carro numa estrada deserta, próxima da cidade de *Silent Hill*. Após acordar do acidente Harry, como é chamado no game, percebe que sua filha sumiu e decide entrar em *Silent Hill* pensando que Cheryl poderia ter ido para lá, talvez para buscar ajuda. Em um certo momento ele a vê de longe, mas ela some entre a espessa névoa da cidade, como se estivesse fugindo do próprio pai ou de alguma outra coisa. Assim começa uma longa jornada de Harry em busca de sua filha. O que nos interessa no *game* é como a cidade vai mudando em seu visual conforme o tempo passa, primeiramente de forma sutil tendendo ao mistério, para depois tomar uma drástica mudança visual em direção a uma aparência grotesca.

Harry atravessa vários pontos de interesse da cidade, e entre monstros e enigmas o único ponto de constância é a contínua transformação da cidade para dois estágios em principal, para no final surgir um terceiro e mais horripilante estágio morfológico. Essas mudanças são tão sobrenaturalmente significativas que na narrativa do *games* elas possuem até mesmo nome: o primeiro estágio é chamado de Mundo da Névoa, uma réplica do mundo normal, mas envolto por uma espessa névoa

que afeta a percepção sensorial de quem a respira, fazendo o indivíduo perceber monstros e anomalias antes irreais; no segundo estágio, chamado de Mundo do Pesadelo, a névoa some e *Silent Hill* é envolta numa escuridão profunda, enquanto sua infraestrutura urbana é drasticamente alterada como se tudo fosse contaminado por uma aparência industrial maligna. Paredes e pisos se tornam grades enferrujadas e tudo é coberto por várias placas de metal rudimentarmente sobrepostas, com a constante presença de sangue e carne espargidos entre os metais. O terceiro e último estágio, o mais misterioso, chama-se Nenhum Lugar, sendo como uma amálgama caótica de vários lugares da *Silent Hill* do Mundo do Pesadelo se interconectando desconexamente, como um grande e infinito labirinto escuro sem fim.

Na narrativa oficial do game conta-se que a razão da alteração da cidade de *Silent Hill* para três modos morfológicos distintos é o trauma sofrido por Alessa Gillespie, uma menina exposta a uma série de experiências paracientíficas que deram errado e envolveram a cidade como numa maldição, em que os aspectos físicos e psíquicos, ou reais e irreais, se misturam de tal forma que não é possível distingui-los. O grupo que realizou as experiências com a menina acreditava que ela tinha poderes paranormais, sendo, em resumo, esse o motivo pelo qual uma interferência psíquica ocorreu na cidade.

O game mostra, provavelmente sem pretensões, que a transgressão da realidade é um conceito plausível esteticamente, com um mesmo cenário podendo ter duas ou mais formas conceituais diferentes e ainda estabelecerem uma relação de significado entre si. A múltipla representação de um mesmo cenário serve a uma razão neste tipo de transgressão: cada estágio ou mundo se torna um degrau em direção à entrada, dentro do mundo real, na percepção irreal de Alessa Gillespie, que não enxerga um mundo feliz e seguro, muito pelo contrário. Seu mundo é envolto em dor e feiura, com pessoas que mais se parecem monstros e lugares que representam o recinto de seus traumas, oprimindo-a todo momento por conterem os indivíduos que a fizeram sofrer. Na escola, por exemplo, Alessa sofria *bullying* por ter poderes paranormais, na igreja ela não tinha espaço e até os esgotos foram usados como cenário para abuso. Toda a cidade representa um inferno pessoal, que, ironicamente, acabou por se tornar realidade para seus torturadores após a experiência dar errado.

Figura 6 - Dois mundos, um lugar



Fonte: edição do autor. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=tlr91WPzvCk>> e <<https://www.youtube.com/watch?v=O-51w2EjrOw&t=436s>>. Acesso em 14 de maio. 2022.

O olhar transgressor em *Silent Hill* tem relações com o psiquismo latente do ser humano, ou, como também pode-se interpretar, os fenômenos neurológicos anômalos desconhecidos ainda pela ciência. Quando esses, sendo de uma ordem não natural, se entrelaçam com o mundo físico por meio de um olhar transgressor mesmo não intencional, porém forçado por um determinado contexto, a ordem natural do mundo físico se confunde com a não natural do mundo imaginado, gerando uma visualidade surreal. Ou seja, a percepção à base de trauma de Alessa Gillespie se sobrepõe ao campo visual normal do mundo, normalizando uma visualidade anômala para todos que entram em contato com o objeto central de seu trauma: a cidade de *Silent Hill*.

Já no game *Cry of Fear* (Team Psykskallar, 2012), o olhar transgressor ocorre por meio de um processo natural, por conta do declínio da saúde mental de um indivíduo, acabando por confundir perceptualmente seus campos do visual e da visualidade.

Após várias experiências emocionalmente angustiantes em sua vida, o depressivo Simon Henriksson sofre um acidente que o faz enxergar a realidade de outra maneira: com um pessimismo suicida. O acidente ocorre à noite numa rua da cidade de Estocolmo, na Suécia, país do qual é nativo. Minutos depois Simon aparece numa viela sem memória alguma do que ocorreu nesse íterim. Gradualmente Simon percebe que aquele mundo físico estava diferente do qual conhecia: as ruas ficaram vazias e o silêncio tomou o que era antes uma movimentada cidade urbana, mesmo que tudo estivesse aparentemente normal, com luz elétrica, encanamento e gás

funcionando nos edifícios da cidade. Parecia que apenas as pessoas tinham desaparecido num instante, deixando carros e objetos jogados para trás. Simon não entende como aquilo pode acontecer, até que descobre uma horrorosa verdade: a cidade estava tomada por monstros em meio a boatos recentes de uma epidemia misteriosa.

Figura 7 – Monstros na cidade



Fonte: disponível em <<https://cry-of-fear.fandom.com/wiki/Taller>>. Acesso em 15 de maio. 2022.

A grande importância de *Cry of Fear* como uma abordagem perceptiva está na forma como o olhar transgressor é tratado no game: de maneira sutil o jogador percebe que, apesar de ser a mesma cidade que Simon vivia, inclusive com os cenários sendo criados com inspirações diretas da cidade de Estocolmo, aquela não era realmente a mesma cidade. O lugar é como uma corruptela visual da cidade original, com uma tendência a valorização das cores escuras, predominância das sombras na iluminação geral, quebras da lógica espacial e dessaturação cromática

sutil. Além disso, seus novos habitantes, os monstros, são a prova visual mais objetiva dessa corruptela.

Em *Cry of Fear*, diferente de *Silent Hill*, a transgressão do mundo físico ocorre sem que o jogador perceba, muito menos o seu avatar, porque o objetivo é mostrar como uma mente traumatizada por transtornos mentais como depressão, ansiedade e delírio pode mudar sua percepção instantaneamente sem sequer perceber. Muitas vezes o indivíduo afetado por esses transtornos simplesmente não consegue entender como subitamente seu humor pode mudar sem razão aparente. Assim ocorre em *Cry of Fear*, com Simon percebendo a cidade de Estocolmo tomada por monstros sem qualquer aviso, alerta nacional ou sinais de luta corporal. E apesar da transgressão mais óbvia - os monstros - parecerem ser o único elemento de fato transgredido no *game*, já que a cidade está inalterada em sua superfície, na verdade eles são apenas a superfície.

O protagonista percorre quase todo o *game* numa noite sem fim, num silêncio opressivo e sobrevivendo utilizando morfina para aliviar os danos físicos sofridos. Simon pode não perceber, mas sua percepção já foi inserida no processo do olhar transgressor, restando que ceda e morra para o processo se completar. Como se a cidade o tivesse capturado numa trama insidiosa, o torcendo até mostrar que não consegue suportar toda a dor. Tanto é que a cidade permanece sem alterações muito anômalas até quase no final do *game*, quando Simon diante de um acontecimento lamentável no enredo quase cede ao sofrimento. Percebendo que nem no clímax narrativo Simon cederá, a transgressão fica mais forte e, finalmente, as regras físicas começam a ceder às regras surreais, usando a insanidade de Simon como instrumento, como é visto na figura 8.

Figura 8 - O mundo se torce em paralelo com a mente de Simon

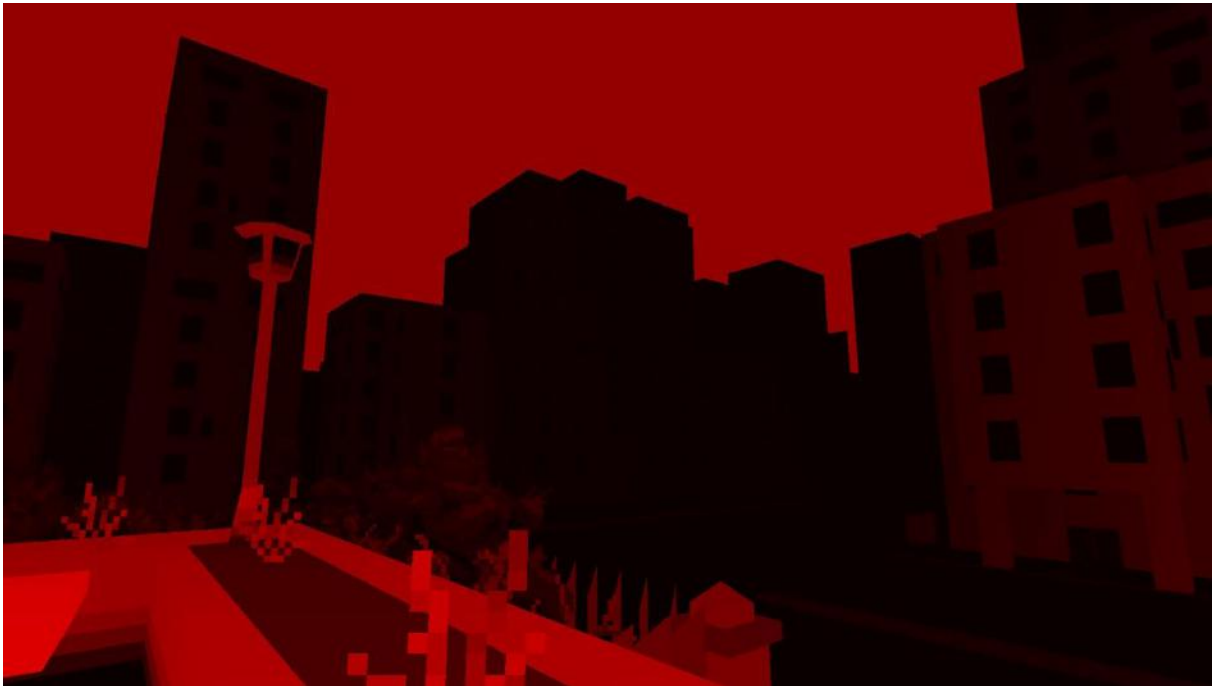


Fonte: disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=3GB1yXGrSsA>>. Acesso em 15 de maio. 2022.

Por último trataremos da abordagem perceptiva de *Into The Gloom* (Earrgames, 2015), que utiliza da condição de inconsciência involuntária do coma para estabelecer uma relação de transgressão com o mundo real.

No game joga-se com Ethan, um rapaz de dezessete anos que acabou de sofrer um traumatismo craniano e entrou no estado de coma. A história nos primeiros minutos guia o jogador através de uma explicação cheia de lacunas sobre o porquê de, apesar do coma, Ethan ainda estar acordado e andando no hospital. A primeira que qualquer pessoa faria numa situação assim é buscar os familiares, e é exatamente isso que Ethan pensou em fazer, se não fosse pelo edifício estar completamente vazio, penumbroso e apenas iluminado por uma bizarra luz vermelha entrando pelas janelas. O game se apropria do conceito de música ambiente para tratar de um enredo que se apoia, não à toa, no uso de narrativa ambiente; ou seja, textos ou imagens estão gravadas nos cenários para registro de informações úteis ao jogador. Após alguns misteriosos obstáculos ao longo do hospital, Ethan finalmente vai em direção à rua e o que vê choca-o profundamente. Aquela mundo não era o dele.

Figura 9 - O nosso mundo em outro mundo



Fonte: captura de tela do autor.

Gradualmente o jogador vai descobrindo que aquele mundo sombrio também era real, mas apenas acessível por meio do coma, da morte e por experiências paracientíficas bizarras, como se descobre mais ao final do game. *Into the Gloom* nos mostra, através do tropo narrativo da viagem para um mundo paralelo, que a visão onírica da mente pode criar visualidades sem que sequer tenhamos controle destas. Sem influência de trauma, como em *Silent Hill*, ou de transtornos mentais, como em *Cry of Fear*. Esses mundos mentais, advindos de sonhos, mais precisamente neste exemplo de pesadelos, são como mundos completamente originais e com regras próprias existindo nos cérebros de todos nós. Exatamente por hospedarmos esses mundos ou conceitos visuais totais em nosso inconsciente, como mostra *Into the Gloom*, podemos projetá-los para fora e alterarmos o mundo físico, mesmo que apenas sutilmente. Esse é o *magnum opus* do olhar transgressor.

Para o estudo sobre o design visual do horror, a análise dessas abordagens perceptivas é importante para a demonstração de como a mente natural consegue interferir na visão, criando uma visualidade que se crê natural, apesar de não; assim como se camufla a visualidade onírica de *Into the Gloom*. O sinal disso está no termo em inglês *gloom* – não usado despropositadamente – que não possui tradução direta

para o português, podendo significar “escuridão” ou “melancolia”, mas que são insuficientes para o que a palavra realmente significa. O *Cambridge Dictionary of American English* informa que o verbete *gloom* significa a “situação de um ambiente que é quase completamente escuro e difícil de enxergar” (2005, pag. 358). Dentro da psiquiatria, no estudo de como os níveis de luminosidade ambiente podem causar diferentes estados emocionais, é dito que: “letárgicos devem ser colocados na luz e expostos aos raios do sol (pois a doença conhecida é o *gloom*)” (EAGLES, 2018, pag. 174). Também, letargia e depressão podem afetar a detecção do contraste de preto e branco, atenuando os valores de pretos claros e brancos escuros, fazendo os cinzas tomarem mais espaço na visão do observador (DEVLIN, 2010), mais uma consequência do efeito do *gloom* na percepção humana.

A mente, portanto, através dos olhos, diante de um cenário de baixa luminosidade, pode sofrer alterações emocionais que gerarão uma percepção anômala da realidade, criando assim uma visualidade única. Adicione a isso as impressões emocionais advindas do acidente sofrido por Ethan e sua entrada na condição de coma, e então compreendemos uma possível origem para a estética sombria da cidade que ele enxerga, indicadas pelo vermelho do sangue do acidente e pela sombra do *gloom* dos olhos fechados no coma.

Todos esses três *games* são exemplos indutivos de percepções alteradas que permitem o observador ser um agente do olhar transgressor no mundo físico, sabendo disto ou não, apenas com o poder de uma visualidade sombria. Algo que, como já comentado, é usado como conceito visual do ludo-gótico há décadas. A consequência última do olhar transgressor sobre a imagem exterior, portanto, é a monstrificação da realidade, mas que precisa ser realçada por uma impressão visual para ocorrer, podendo ser de vários tipos, aqui exemplificados em três: contextual, como no trauma em *Silent Hill*; solipsista, como na astenia mental em *Cry of Fear*; ou ocular, como no estado de *gloom* visual em *Into the Gloom*.

3 MONSTRIFICAÇÃO: NEOLOGISMO E METODOLOGIAS

O termo monstrificação é uma proposta desta pesquisa para a compreensão de um fenômeno estético aparentemente sem nomenclatura, apesar do conatos evidente – mas pouco explorado – através da essência do gênero de horror: o entendimento de que os monstros não apenas são parte de um ambiente, como também o ambiente é uma parte dos monstros que nele estão. Portanto, ambos são apenas elementos de um processo maior: a monstrificação.

O termo não é novo, pois Almeida traz a questão da monstrificação nos mitos de metamorfose sobre “pessoas que são transformadas em porcos, geralmente, metamorfoses estas advindas de alguma transgressão fatalmente hereditária ou com nenhuma explicação mencionada” (2017, pag. 10). A diferença é que monstrificação, nesta pesquisa, tem seu uso aplicado entre a relação de sujeitos e espaços, mostrando-se como um processo, ao invés de apenas um ente: o monstro.

Sendo um processo, seu entendimento necessita da distinção entre esses dois fatores: como um ambiente é monstrificado e qual é a relação entre o sujeito e o espaço, o que chamaremos respectivamente de: Monstros-Objetos, os agentes ativos da cena, independentemente de ser um indivíduo ou uma abstração; e Monstros-Espaços, que são ambientes ressignificados pelo horror, ao invés de apenas cenas de fundo para um horror.

Sabe-se que a partir do conceito de percepção figura-fundo da Gestalt, certos elementos tendem a ganhar destaque dependendo da posição no plano, do contraste, do tamanho e da separação da cena. É certo dizer que o cenário poderá perder relevância diante da presença de uma figura. O cenário, na maioria das vezes, não é pensado como um ente de individualidade própria, apenas as figuras que estão presentes nele. No entanto, com *games* e *creepypastas* explorando um tipo de horror cada vez mais imersivo, as implicações do gênero ludo-gótico permitem uma ampliação do conceito de cena. Um exemplo é que nos *games* supracitados basta que o cenário seja monstrificado para que o horror comece a ser infundido na percepção do jogador, ainda que nem mesmo uma criatura esteja presente.

Monstrificação, portanto, é um fenômeno estético observado empiricamente no ludo-gótico e merece ter sua terminologia desenvolvida para um melhor entendimento. Seu significado é principalmente intuído a partir da noção de reciprocidade do

sofrimento, ou de reciprocidade do “mal no processo de monstrificação da narrativa. Na narrativa homérica, ‘o mal é cometido, mas também é sofrido” (ALMEIDA, 2017 apud JEHA, 2007).

No quesito gramático, o termo é empiricamente verificado na sua semelhança com as palavras petrificar, clarificar, estupeficar e liquefazer, por exemplo. Todas carregam os sufixos *-ficar* ou *-fazer*, que formam verbos derivados de substantivos ou adjetivos. O substantivo *monstro*, que tem relação com um sujeito, quando ganha relação com um objeto abstrato, como uma cena, precisa ser tornado um verbo para nomear seu estado alterado. A princípio dois são os verbos possíveis: monstrificar e monsterizar. O termo “monsterização” já foi usado no quadrinho digital sul-coreano *Sweet Home* (2017-2020), mas o termo não é o mais apropriado por ser a junção do radical *monster* com o sufixo *-izar*, que apesar de cumprir com o mesmo significado de “tornar algo em monstro”, é um anglicismo, pois a palavra “monster” é da língua inglesa. A junção do radical *monstr*, advindo da palavra *monstro*, mais o sufixo *-(i)ficar* pareceu mais adequado na norma gramatical da língua portuguesa, principalmente por haver palavras de uso similar que são verbos de sentido factitivo, ou seja, que envolve a ideia de causar ou fazer algo, como o já citado “petrificar”. A monstrificação, portanto, é um fenômeno de sentido e nomenclatura plausíveis na língua e na estética.

Compreende-se que o fenômeno não apenas é uma ocorrência que se manifesta por espontaneidade. Ao contrário, decorre frequentemente segundo certos fatores artificiais, como na condição de anormalidade fenotípica causada por Circe no mito grego (ALMEIDA, 2017, pag. 4); apesar de, também, poder suceder naturalmente em situações muito específicas, como em ambientes ditos mal-assombrados que imprimem na percepção do observador o horror. Não à toa, como falado anteriormente, o gênero gótico se refere a esse tipo de ambiente. Contudo, para o design visual do horror é sua ocorrência artificial que importa, por ser aquela que estará no controle técnico do designer.

Dentre as várias possíveis metodologias que podem existir para a monstrificação três são precisamente importantes, por envolverem várias das práticas que fundamentam a estética digital, como fotografia, manipulação de imagem digital e arte conceitual. As metodologias, com seus respectivos representantes no design, serão tratadas logo a seguir para, ao final, propormos um sistema organizacional que traça a relação da emoção do medo com o fenômeno da monstrificação.

3.1 Zdzisław Beksiński: abrindo o inferno dentro de nós

Zdzisław Beksiński foi um fotógrafo e pintor autodidata polonês que passou por quase todas as práticas do design visual, até sua morte em 21 de fevereiro de 2005. Fotografia, escultura, desenho, pintura e até manipulação fotográfica digital foram instrumentos de criação na mão de Beksiński, que buscava a liberdade da arte visual para se expressar da forma mais livre possível. Apesar de o artista ter trabalhado inicialmente na área da construção civil e depois como designer de ônibus, foi com a fotografia que sua expressão estética começou a se transparecer ao mundo.

Suas imagens exploram uma visão crua de uma realidade sintética e não-natural, passando pelos gêneros do erotismo e do surrealismo. Sutilmente os temas da sensorialidade e da percepção aparecem em suas imagens, quase como se preparassem o caminho para as pinturas que se seguiriam.

Figura 10 - Sem nome, por Zdzisław Beksiński



Fonte: disponível em <<https://culture.pl/en/gallery/selected-photographic-works-by-zdzislaw-beksinski-image-gallery>>. Acesso em 4 de jun. 2022.

Após flertar com técnicas fotográficas que buscavam incisões cirúrgicas da imagem para altera-la e gerar um efeito preciso, geralmente sombrio, Beksiński deu um fim a sua carreira de fotógrafo por considerar a arte insuficiente para alcançar o que pretendia como visualidade:

[Beksiński] acabou desistindo da fotografia no início dos anos 1960 – ele ficou desapontado com as possibilidades limitadas de alterar as imagens que capturava. A fotografia parecia restringir sua imaginação, então ele se voltou para o desenho e a pintura, campos que ofereciam a possibilidade de “fotografar sonhos”, como ele dizia. (KEPA, 2015)

Se suas fotografias eram o sinal de uma emergência simbólica ainda contida, suas pinturas significavam a abertura do portão do surreal sobre o real. Suas pinturas são realmente isso: sonhos capturados e impressos na tela pelos olhos da mente, porém cheios de sombras, sofrimento e onirismo macabro. Beksiński, que já tinha a perícia da fotografia, se tornou como um viajante que descobriu uma nova forma de enxergar o interior humano, o inferno dentro e através de nós, e reter a impressão exatamente assim como era. De alguma maneira suas pinturas são uma declaração que dentro do coração humano as leis da física não têm poder. As coisas não são como parecem, pois, as leis que governam o interior e a criatividade são as mesmas dos sonhos. Não à toa em suas pinturas portões imensos podem ter faces mortas, como mostra a Figura 11, pois são através dos olhos, da boca, do nariz e das orelhas que percebemos um mundo fora de nós; são nossos portões sensoriais, objetos liminares máximos do corpo, entre o interior e o exterior.

Figura 11 – Sem nome (2001), por Zdzisław Beksiński



Fonte: disponível em <<https://imgur.com/a/oNQJl>>. Acesso em 4 de jun. 2022.

Compreender os símbolos da mente humana é uma tarefa difícil, mas para Beksiński bastava que apenas pintasse o que visse. Muitas vezes ele criticou os observadores de suas pinturas por encararem as telas como se fossem algo complexo; para ele, suas pinturas eram simples e não tinham a intenção de explicar nada. Apenas retratar esse reino interior tão desconhecido para uma época viciada no externo da consciência. Por isso mesmo a maioria de suas fotografias e todas as suas pinturas não tinham nome, porque “ele queria evitar qualquer interpretação metafórica de suas pinturas” (KEPA, 2015).

Suas pinturas e principalmente sua metodologia artística, de olhar para dentro sem a intenção de entender, apenas de observar e fotografar, pode ser entendida como uma das primeiras formas contemporâneas do olhar transgressor no design visual de horror. A transgressão de sua mente consciente, em não se importando na racionalização das experiências interiores e em dá-las sentido, mesmo que falso, era um indício de que Beksiński se relacionava com o horror num sentido transcendental.

Provavelmente ele o entendia como uma experiência metafísica com valor inerente, sem necessitar de quaisquer conjecturas lógicas.

Em seus últimos trabalhos Zdzisław Beksiński teve acesso a softwares de edição gráfica e pode executar desenhos, colagens e edições digitais que já davam indícios simples do surgimento óbvio do conceito de monstrificação dentro da sua arte. Como na Figura 12 em que o ambiente tem seu significado aprimorado a partir da mistura entre a figura e o fundo; é acrescentada maior riqueza ao ambiente, principalmente à parede, no seu aspecto identitário, por se tornar um índice da face simbólica, que por ter seus olhos e bocas fechados acaba por se assemelhar a um plano uniforme, assim como a parede. Assim, face e parede são semelhantes, bastando que a parede abra seus olhos e boca, assim com a face, para captar uma impressão exterior.

Figura 12 - Sem nome, por Zdzisław Beksiński



Fonte: disponível em <<https://culture.pl/en/gallery/computer-graphics-by-zdzislaw-beksinski-image-gallery>>. Acesso em 4 de jun. 2022.

Zdzisław Beksiński, como artista, estava na fronteira entre o pintor dos sonhos e o artista conceitual de monstrificações; suas pinturas escatológicas e percepção passiva no trabalho artístico podem representar o prenúncio da monstrificação nas artes digitais. Uma prova disso são os vários *games* inspirados em suas obras, como *Tormentum - Dark Sorrow* (OhNoo Studio, 2015), *The Medium* (Bloober Team, 2021) e *Nazralath: The Fallen World* (Euclidean Studios, TBA).

3.2 Masahiro Ito: entre o repugnante e o perturbador

O designer de criaturas Masahiro Ito utiliza em *Silent Hill* (Konami, 1999), assim como em suas sequelas, uma metodologia visual que ressignifica o cenário a partir dos conflitos vivenciados pelos personagens que adentram a cidade. O local pode manifestar os crimes e erros que cada pessoa esconde, em forma de monstros e cenários assustadores para catarse da culpa para o personagem. Nesse sentido, os cenários são ressignificados pelos monstros-objetos que nele habitam, ou seja, os próprios protagonistas dos *games*. São eles os agentes monstrificadores, com os monstros apenas significando extensões conceituais, como visualidades encarnadas, para fazer o protagonista escolher entre morrer ou lutar; caso morra, ele terá perdido para si mesmo; caso lute, ele vencerá a si mesmo. O monstro *Mandarin*, da Figura 13, é descrito nessa lógica da seguinte maneira:

Personagem: pendura-se em uma [chão de] grade de malha pelas pontas de seus braços e estende a mão para atacar com seus tentáculos. Metáfora: simboliza os sentimentos de angústia avassaladora e incompreensível. Por esta razão, não é permitido ficar acima do solo.

(LOST Memories: Silent Hill Chronicle, 2003)

Figura 13 - Mandarin, em Silent Hill 2 (2001)



Fonte: disponível em <<https://silenthill.fandom.com/wiki/Mandarin>>. Acesso em 7 de jun. 2022.

O trabalho de Ito colaborou para o surgimento de uma imensa comunidade virtual de apreciadores da franquia, assim como inspirou vários outros artistas em seus respectivos *games*, como em *The Evil Within* (Tango Gameworks, 2014) e o já citado *Cry of Fear* (Team Psykskallar, 2012). A arte conceitual em sua metodologia de design tem a função de materializar ao jogador, de maneira tão óbvia o possível, o sofrimento dos personagens e ao mesmo tempo impedir seu entendimento imediato através de uma série de símbolos que compõem os cenários e monstros. Dessa forma, os elementos trágicos do enredo são gravados visualmente no chão, nas paredes, nos elementos de cena, tudo de forma que o mundo inteiro se transforme na causa dramática do protagonista em entrar em *Silent Hill*, mesmo que ele não perceba. Essa metodologia segue uma óbvia máxima da percepção humana: de que a verdade está sempre escancarada publicamente, mesmo que nunca seja enxergada.

Numa resposta a um fã através do *Twitter*, Masahiro Ito confirma esse aspecto estético conforme vê-se na Figura 14, com as manifestações dos lençóis sujos pendurados nas paredes do cenário *Brookhaven Hospital*, em *Silent Hill 2* (2001), representando a doença que faleceu a esposa do protagonista:

Figura 14 - Tweet de Masahiro Ito



Fonte: disponível em

<https://silenthilltheories.fandom.com/wiki/Ito%27s_Tweets#Inspiration>. Acesso em 7 de jun. 2022.

Poderia se pensar que o tratamento simbólico nas imagens de Ito concede espaço para alegorias, em que os monstros seriam representações distantes do significativo a que se refere. Isso é equívoco, porque seus símbolos são manifestações exteriorizadas de literalidade clara da dor, e apenas criptografada pela capacidade de entendimento do observador em apreender os conflitos subjetivados do personagem. Está longe de ser fácil a leitura dessas exteriorizações, pois a complexidade dos visuais monstrificados está fundamentalmente relacionada à origem dos monstros-objetos: ao invés de monstros que surgem das sombras das matas e atacam o guerreiro preparado para o combate, em *Silent Hill* (1999-2004) os monstros surgem das sombras do inconsciente do protagonista, uma pessoa comum com alegrias e dores, mas que teve em sua vida uma tragédia tão intensa que foi materializada visualmente através dos poderes sobrenaturais da cidade. Seguindo essa metodologia estética, qualquer pessoa, com seus traumas latentes, pode ser um representante dessas materializações em potencial, mesmo que nem todos possam compreender suas latências.

Provavelmente as maiores dificuldades na apreensão desses significados objetivos, de suas monstrificações, estão na aparência dos monstros, que se baseiam num equilíbrio entre o repugnante e o perturbador. No documentário *Path of Darkness: Making 'Silent Hill'* os artistas de efeitos práticos Paul Jones e Patrick Tatopoulos discutem esse equilíbrio evidente na arte de Ito:

Eu não quero repugnante, eu quero perturbador. A repugnância e o perturbador são muito, muito diferentes. O perturbador é uma distorção da forma humana. Não é repugnante, mas muito perturbador. Ele não quer que as pessoas fujam. Ele quer que as pessoas fiquem em transe.

(PATH of Darkness: Making 'Silent Hill', 2006)

A metodologia de Ito utiliza a parcela repugnante na aparência do monstro para fixar os olhos do observador, provavelmente devido ao terror, ou seja, dos efeitos do medo no corpo do observador, para então chocar pela parcela perturbadora da aparência, aquela responsável pela honestidade vibrante de sua forma, concluindo então no transe ou reverência. Esses monstros não foram feitos apenas para assustar, mas também para revelar algo. Por isso o temor do jogador, quando em contato com o monstro da Figura 15, por exemplo, é sobrepujado ao máximo, pois essa criatura assim, como as outras, é a expressão genuína de algo que podemos reprimir e nem sabemos; e ainda assim não conseguimos deixar de olhar por fundamentalmente fazer parte de nós.

Figura 15 – Dog, em Silent Hill 3 (2003)



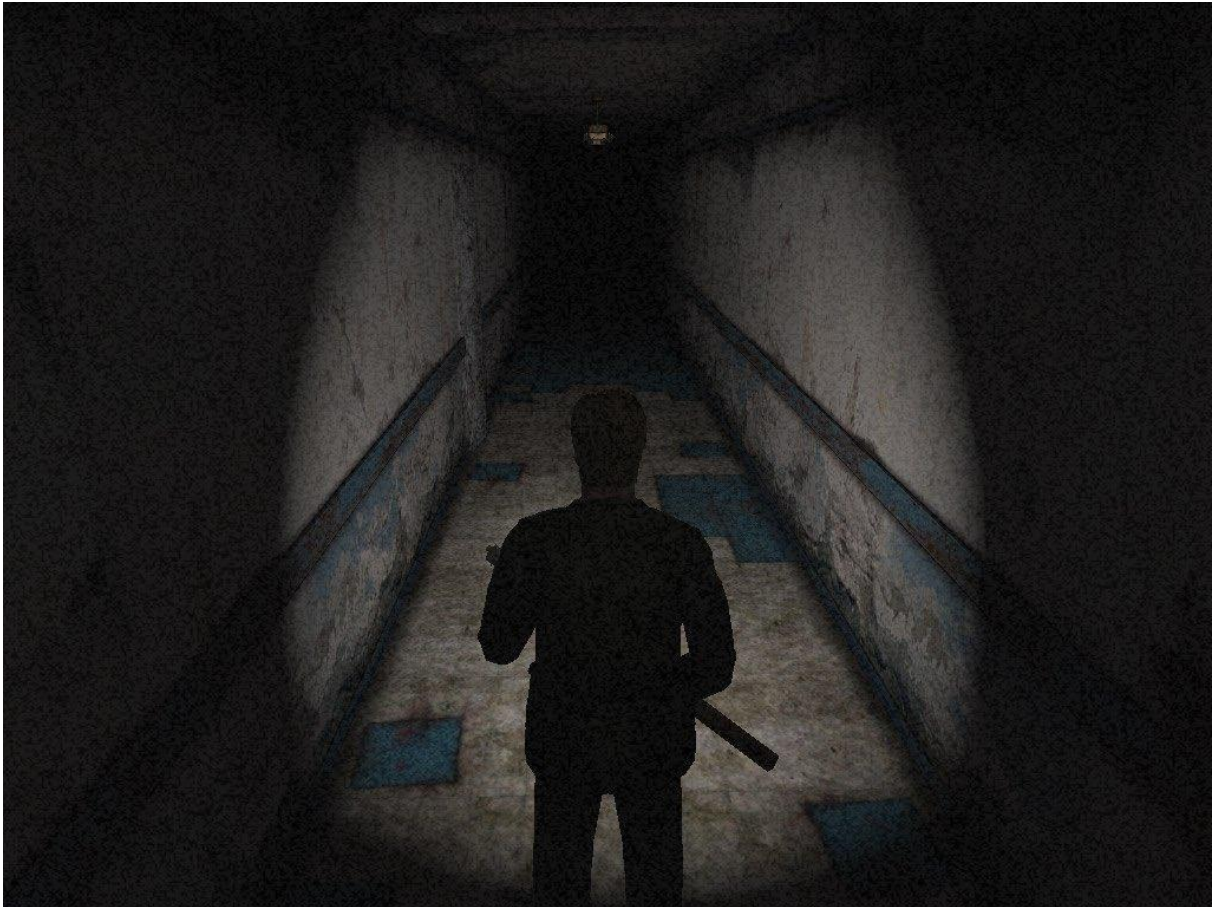
Fonte: disponível em

<https://web.archive.org/web/20120807131947/http://www.geocities.jp/nobu_hill/paintings/dog.html>. Acesso em 4 de jun. 2022.

A monstrificação no trabalho de Ito primeiro aterroriza pela tortura psicológica, já que a vítima dos monstros se desconforta ao reconhecer neles uma parte física de si; para depois apavorar a vontade do jogador com um momento de epifania sobre a necessidade de sair da zona de conforto; para finalmente horrorizar sua consciência, que se percebeu adormecida, a fim de gerar a realização final: a libertação de seu trauma. Dessa maneira, intencionalmente ou não, a metodologia de Ito consegue ter três tipos de medo específicos, apesar de ser o horror sua finalidade. Esse complexo tratamento das emoções no trabalho de Ito é evidenciado por Perron: “O poder extraordinário de Silent Hill, como muitos críticos notaram, está no fato de que a série não é simplesmente um jogo, mas sim uma experiência emocional única e poderosa.” (2012, pag. 2)

Cada detalhe dos corpos dos monstros é obviamente pensado para impedir que a reação do jogador seja apenas de susto, pois a aparência do monstro é geralmente a primeira coisa que assusta num design de criatura. A imagem repugnante força o observador a desviar os olhos ao enxergar aquilo que causa ânsia, enquanto a imagem perturbadora busca hipnotizar o observador através de gráficos enigmáticos, que evocam uma inquietação viciante, por gerar questionamentos sedutores aos olhos de curiosidade. Um análogo da imagem repugnante seria um cômodo imundo de uma casa abandonada, enquanto de uma imagem perturbadora seria um corredor escuro com uma sombra incerta no fundo, que evoca a dúvida no observador e o faz viciar em permanecer olhando, mesmo que a sombra se mova em sua direção. Uma imagem que mescla equilibradamente esses dois fatores consegue dar sentido ao fascínio estético por trás de criaturas tão horrorosas quantos as de Masahiro Ito. Sua metodologia pode ser sintetizada na Figura 16, em que os potenciais perigos invisíveis na escuridão do corredor, assim como a própria escuridão, atemorizam o observador numa preparação daquilo que nunca foi suscitado, usando de uma experiência de liminaridade para colocar o observador tão no centro entre a dúvida e a certeza quanto ele estará no centro entre o repugnante e o perturbador, quando uma figura hostil aparecer.

Figura 16 – A possibilidade do monstro insere o horror no espaço



Fonte: disponível em

<<https://mobile.twitter.com/Silenthill2004/status/1510487747898793987/photo/1>>. Acesso em 4 de jun. 2022.

São evidentes as relações de conflito nas criaturas de Masahiro Ito. Seus corpos são marcados por feridas, por torções e quebras estruturais repugnantes, mas sua aparência geral emana uma aura perturbadora de mistério. Esse tipo de imagem gera reverência, apesar de assustar; convence, apesar de ficcional.

Na metodologia de Ito o olhar transgride a ficcionalidade da imagem apenas por carregar uma honestidade belíssima em seu contraste com a realidade. Um contraste tão complementar que chega a ser quiral. Esse nível de tratamento do medo, no design visual do horror, é um reflexo que revela e rivaliza com a imagem real, que tende a ocultar as verdades pela intenção do observador.

Pode ser dito que a estética e metodologia de Ito foram fatores basilares para a consolidação do design visual do horror contemporâneo, mesmo que muitos nem sequer conheçam os efeitos da estética de *Silent Hill* (Konami, 1999). O conceito de

manifestação visual do drama pessoal é especialmente importante por estabelecer um novo patamar da representação do medo estético. Enquanto antes o que assustava era o elemento sobrenatural do horror gótico, para Ito, observa-se, são as camadas de subjetivações humanas e o amadurecimento das identidades pela catarse que determinam o choque da visualidade do horror.

3.3 Trevor Henderson: do real ao crítico

A arte do designer gráfico Trevor Henderson representa um dos exemplos de maior proximidade com o processo de monstrificação no horror contemporâneo. Suas imagens hiper-realistas afetam o olhar através da união de fotografias reais com criaturas fantásticas editadas e integradas na imagem, gerando um produto que causa dúvidas claras da veracidade, de tão realista; um indício claro de liminaridade.

Henderson está dentro dessa parcela de designers que criam realidades ao modificar pequenos elementos de sua impressão original na fotografia, para depois publicá-las discretamente na internet, esperando pelas reações do público. Uma das mais famosas reações foram os famosos “*Unnerving images with...*”, séries de vídeos de usuários terceiros que unem as artes de Henderson com pedaços de trilhas sonoras estranhas, de *games* ou filmes. Cada imagem é mostrada apenas por alguns segundos junto de um trecho da música, enquanto o observador não tem tempo para assimilar o que está vendo, apenas podendo enxergar, se assustar e seguir adiante. Construindo o horror pelo efeito de instantaneidade audiovisual mesclado com doses de estranheza.

A Figura 17 é um exemplo comum dessa série de vídeos, exemplificando o esforço de Henderson em gerar a sensação liminar de dubiedade sobre a veracidade do espaço fotografado e das criaturas integradas na cena. Por mais que uma das primeiras reações do observador seja a de se questionar sobre a legitimidade da imagem, uma sensação de desconforto pela possibilidade de a imagem ser factual fica implícita. Essa sensação é uma consequência da metodologia usada por Henderson para convencer o olhar do observador, por aplicação da técnica *Color Grading*, a alteração dos canais de cor RGB da imagem para integrá-la aos canais do fundo, deixando assim quase que indistinguível a união entre os dois pedaços fotográficos distintos. Junto à técnica, Henderson agrega todos os conceitos de

visualidade tratados anteriormente: uma micro-experiência ARG do observador, que tem seu desconhecimento sobre a peça explorado no subtexto da imagem; o tratamento visual liminar, que surge do sentimento de ambiguidade nostálgica dos espaços observados; e efeitos digitais de horror analógico, alguns deles como *RGB Splitting*, *Image Distortion* e *Film Grain*.

Figura 17 - Sem nome, por Trevor Henderson



Fonte: disponível em <<https://trevorhenderson.format.com/photo-work>>. Acesso em 16 de maio. 2022.

Henderson, no uso de suas próprias habilidades, utiliza recursos gráficos para atingir esses três conceitos de maneira única. Primeiramente, o designer usa de excelência técnica na edição de imagem. Percebe-se que as fotografias de ambientes físicos usados sempre são escolhidos de forma que possam ser facilmente identificados por serem comuns em qualquer lugar do mundo, para que o observador desatento crie intimidade instantânea, enquanto os elementos gráficos mínimos naturais são reforçados para construir a veracidade contextual: o *noise* sutil cobrindo

toda a imagem, para emulação de uma câmera amadora; o desfoque das sombras para reforçar as áreas iluminadas; e os espaços vazios valorizando a presença do monstro-objeto são alguns desses detalhes técnicos.

Outro recurso é o cuidado com o *storytelling* do ato fotográfico, que precisam transmitir a sensação de urgência, susto ou simplesmente transe da observação de algo que não se pode entender. Essas sensações não são construídas por um *storytelling* verbal, mas sim pela ostensão narrativa, que é “a atuação de uma lenda (o termo é derivado do latim *ostendere*, para mostrar, em vez de contar)” (BLANK; MCNEILL, 2018, pag. 7). Todas as imagens são tiradas como se o fotógrafo tivesse num contexto verídico, presenciando e mostrando um fenômeno anômalo, ou simplesmente não atento ao que está aparecendo no fundo; efeito comum das supostas fotografias de fantasmas, em que o observador só enxerga a presença anômala após o registro.

De fato, as fotografias não foram tiradas pelo próprio artista e não continham a criatura editada por cima, mas o fato de Henderson ter selecionado as fotografias mais apropriadas para inserir uma figura hostil demonstra haver uma curadoria de quais imagens tem potencial monstrificador, e quais não. Apenas aquelas que permitem uma ostensão podem ser usadas. É preciso que o ângulo da imagem, o instante fotográfico e o contexto tenham um vazio conceitual ou uma sensação de falta, como se algo estivesse necessariamente precisando ser inserido na imagem. Esse algo será o sinal mais óbvio de uma potencial monstrificação.

O terceiro e último recurso é o das boas escolhas no processo de design de criaturas. A criatura inserida na cena não pode ser genérica em sua forma, muito menos pode adotar uma pose desconectada do contexto ou expressar um sentimento de irregularidade em relação ao espaço que a contém. Sua aparência precisa estar camuflada na textura, na gradação da luz e na paleta de cores do ambiente, quase como se fosse o próprio cenário tomando forma de monstro a partir de seu medo latente, como vê-se na Figura 18.

A metodologia de Henderson pode ser resumida na junção entre o uso técnico da edição com um olhar atento aos efeitos gráficos naturais da cena, o *storytelling* por ostensão a partir dos elementos de cena pré-pensados e uma leitura do espaço para o encontro com o monstro-objeto; seja esse uma figura hostil, uma abstração ou uma pessoa, apesar desses dois últimos não serem corriqueiramente usados por

Henderson. Assim torna-se possível a criação das imagens de Trevor Henderson, que ele mesmo chama de *Cryptid Photo*.

Aas criaturas de Trevor Henderson são a transmutação da cena no próprio monstro, pois todos os atributos do corpo do monstro estão nela: sua forma, sua cor, sua expressão e emoção são transmitidas de seus homônimos dentro da cena. Em termos conceituais, a cena é o verdadeiro monstro e o monstro que vemos é apenas o cérebro tentando compreender esse fato.

Figura 18 – Bad Dream, por Trevor Henderson



Fonte: disponível em <https://trevorhenderson.fandom.com/wiki/Bad_Dream>. Acesso em 16 de maio. 2022.

É importante também observar que as artes de Trevor Henderson têm sua relevância na internet devido à construção de quase infinitas possibilidades interpretativas da imagem, pois carregam micro-histórias embutidas visualmente. Suas artes são como *creepypastas* ambulantes, esperando por relatos reais ou não para dá-las contexto.

Ao não termos certeza da veracidade da imagem torna-se difícil tecer uma opinião sobre se o objeto foi confeccionado para um fim de entretenimento, ou se é um objeto factual que armazena um registro histórico de avistamento de um criptídeo. Para um indivíduo que encontra a imagem do designer sem ter noção de sua origem, o potencial de convencimento é ainda maior e a experiência de horror será provavelmente genuína.

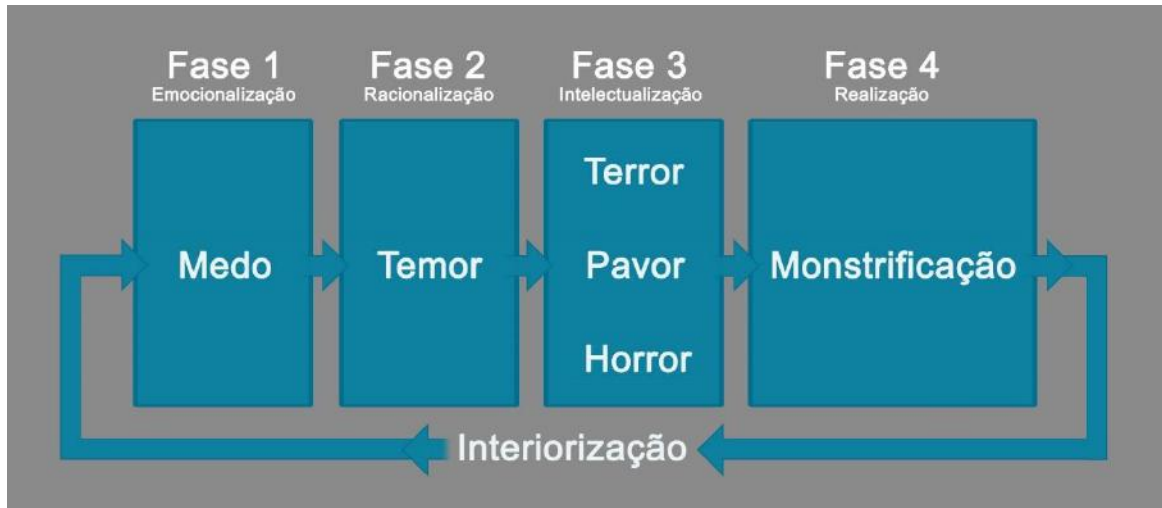
Geralmente, nas lendas de horror, o potencial de afetação está em quanto o observador desconhece o material. Por isso, observa-se que há a existência de um paradigma visual implícito no processo de criação de Trevor Henderson. Os designers visuais que produzem imagens assustadoras têm como base uma imagem qualquer do mundo: um instante comum, um ângulo sem detalhes e um espaço sem nuances conceituais; um lugar-comum, conhecido por todos. Enquanto para observadores comuns esse pode ser o significado de tédio visual, para um designer visual do horror é um campo fértil para semear suas ideias e dramas, recheadas pela emoção do medo. Detalhes que antes eram apenas contornos embaçados, formas triangulares excessivas, rasuras da luz na lente da câmera, agora se transformam em portais para a escuridão. São reinterpretados como espaços de potencialidade, em que o elemento mais importante será a sombra. A luz revela, mas é a escuridão que permite a manifestação. É na sombra que nossa mente pode imaginar, pode criar. O trabalho do designer visual de horror é enxergar a escuridão dissipada por essa luz, encontrar espaço para a mente enxergar o proibido e transgredir pelo olhar o espaço para os monstros aparecerem.

3.4 O processo de exteriorização do medo e seus fatores

O medo é uma emoção poderosa e necessária à humanidade. Através dele podemos tanto apenas nos assustar e fugir do perigo, quanto aproveitar a

oportunidade e compreender o que sua experiência tem a nos oferecer: um obstáculo para adquirir percepções mais refinadas da realidade. O presente trabalho propõe, portanto, um sistema que organiza o processo de obtenção perceptual do medo para benefício do diálogo sobre o horror conceitual no design visual do horror.

Figura 19 - O processo de exteriorização do medo



Fonte: autoria própria.

Uma vez aceita a proposta do medo, o designer visual poderá passar por quatro fases, como mostra a Figura 19, até finalmente visualizar a finalidade do medo estético: a monstrificação da realidade. Esse fenômeno não é uma condição para o uso lúdico e simples do horror, que por muito menos pode satisfazer a frivolidade do espectador que busca apenas o susto. Na verdade, a função da monstrificação é servir como ato realizador do horror no espaço visual. É o cumprimento das possibilidades máximas de um designer visual de horror, que significa não só o alcance do artista de horror ao seu potencial conceitual máximo, como também a afetação de sua arte dentro da realidade estética vigente, que no caso do horror é a alteração da imagem do mundo físico a uma realidade horrífica, sendo os *games* e as *creepypastas* seus maiores exemplos práticos na atualidade.

Propõe-se, portanto, que a monstrificação é apenas a última fase de um processo de quatro fases, que após seu cumprimento devolve ao interior da cognição humana – na interiorização – uma nova percepção estética. Para alcançar a monstrificação é necessário ultrapassar o controlador e inicial estágio emocional do medo, que nos força a vontade pela fuga irracional, através da decisão irremediável

do olhar transgressor sobre o próprio medo. Sim, pois como emoção negativa que é, o medo precisa ser lidado de maneira que sua transgressão resultante combata a si mesma: transgredir conscientemente o medo, que por sua vez é uma transgressão biológica à própria vontade. Uma contradição lógica pertinente, como é próprio do horror.

Quando o medo entra em contato com o meio externo, se metamorfoseia em sua variante racional, o temor. O medo em seu estado original emocional pouco pode afetar o meio externo, se não o próprio físico do indivíduo que o carrega. Apenas na fase racional o medo pode começar a interagir a mente consciente do artista com contextos externos relacionáveis. Com o temor, um conjunto de ameaça e reverência, o indivíduo ganha o entendimento daquilo que pode prejudicá-lo, gerando o respeito imediato para uma possível adoração ou tolerância. O atributo de reverência do temor é fundamental no desenvolvimento do medo nesse estágio, pois é este que passa pelo crivo da tradição cultural dos povos. É o temor que mostra ao que ou quem deve-se perceber como ameaça à vida e necessário de reverência, em busca de sobreviver tempo suficiente para compreender sua natureza superior. Seja esse um elemento da natureza, como uma montanha, da qual sua elevada altura pode tanto matar quanto proteger um povoado de intempéries, daí podendo ser tratada com um aspecto divino ou um deus literal; ou um elemento artificial, como uma usina nuclear, que tanto gera energia elétrica eficiente, quanto representa a morte pela radioatividade. Será no estágio do temor que o indivíduo, diante de um monstro, poderá pensar na natureza ambígua do ser e tecer análises mais aprofundadas, ao invés de seguir seu instinto de fuga.

Após a racionalização a partir do substrato cultural herdado da civilização, o temor sofrerá uma metamorfose para uma fase intelectual, podendo virar: terror, pavor ou horror. Pode-se considerar este um estágio intelectual pela sua natureza conceitual, que exige uma interpretação dos fatos do meio exterior sob uma ótica de especificidade estética. Que pode tanto partir diretamente da herança cultural em que um indivíduo está inserido, ou indiretamente cultural a partir do olhar individual, por exemplo, de um artista. Dependendo da cultura ou escolha do indivíduo, um dos três tipos de medo intelectual é o mais relevante. Entre variadas interpretações, nesta pesquisa entende-se os três tipos de medo intelectual da seguinte maneira: o terror está atrelado a sensação física, o pavor à sensação mental e o horror a uma

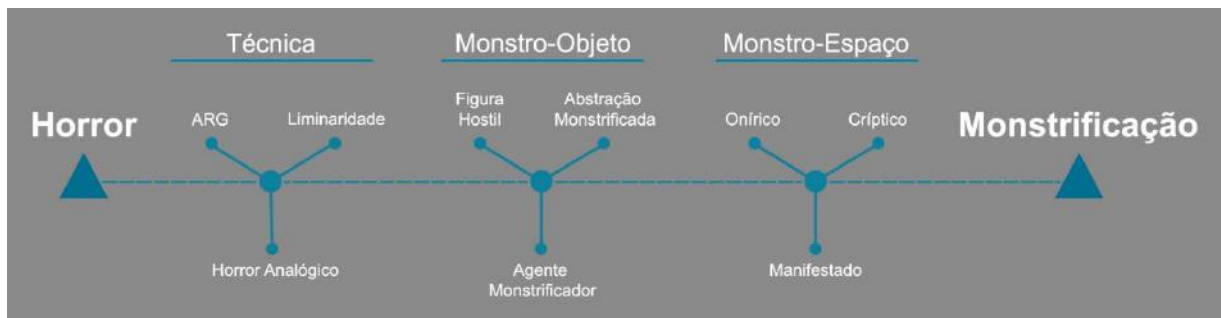
experiência psíquica excepcional ou espiritual. Como demonstrado nos *games* e *creepypastas* supracitados, o horror ganhou destaque por sua eficiência conceitual no tratamento dos estados emocionais sentidos e observados pelo olhar. Por isso mesmo, o horror é a tipologia majoritária dentre os meios de comunicação, e por que não, para gerir o conceito da monstrificação da realidade: a fase final de realização. Esse sistema em quatro fases chamaremos de Processo de Exteriorização do Medo.

Difícilmente se percebe nos produtos estéticos da indústria cultural uma obra que cumpriu com as quatro fases. Muitos, no entanto, são os exemplos que cumprem pelo menos diretamente a quarta fase. *Games* como o já citado *Silent Hill* (Konami, 1999-2001), e *Tamashii* (Vikintor, 2019), filmes como *Eraserhead* (1977) e *The Elephant Man* (1980), e *creepypastas* como *Bem Drowned* e *Sonic.exe* têm um profundo impacto na percepção humana, seja pelo drama ou pelo trauma, e desempenham um papel monstrificador indireto através de seus espectadores.

A monstrificação nesses exemplos não ocorre de modo aleatório. Pode-se propor fatores objetivos para a transformação da fase três para a fase quatro. Sabendo que o medo se torna um atributo estético a partir de sua intelectualização, principalmente com o horror, para a quarta fase ocorrer alguns fatores devem ser conjugados. Nas subseções anteriores, o recorte do horror contemporâneo digital analisado, com *games*, *creepypastas*, artistas e conceitos citados sintetizaram todos os fatores necessários à monstrificação da imagem. Esses fatores podem ser os principais elementos na formação do visual que chamamos no período atual de horror, mais precisamente o horror digital. Inequivocamente, esses conceitos são originários do ambiente hipertextual da internet, no entanto, a possibilidade de suas aplicações não digitais não é de todo impossível.

A esses conceitos chamaremos de Fatores Monstrificadores. No fluxograma da Figura 20 podem ser observados três categorias de conceituações com seus respectivos fatores abaixo, demonstrando que para o horror se tornar em monstrificação faz-se necessário pelo menos um fator de cada categoria.

Figura 20 - Fatores Monstrificadores



Fonte: autoria própria.

A categoria da técnica diz respeito a três conceitos responsáveis por chocar o senso de veracidade visual do espectador, já tratados anteriormente: o *alternate reality game* (ARG), usado no campo visual como lógica de organização e existência dos gráficos mostrados, em que cada gráfico observado pode ocultar um gráfico diferente ou o mesmo gráfico, mas apenas observado sobre outra ótica; ou ainda interpretações dentro das óbvias interpretações visuais. A liminaridade, um conceito não visual que ganha resignificação nas imagens por causar na observação instantânea a estranheza pela sua ausência de identidade concreta. E o horror analógico, usado como um estilo de tratamento visual por estética anacrônica forçada, para simular realismo por meio de *hoax*. Todas as três técnicas geram dubiedade no espectador, servindo como meio para força-lo a pensar no que vê ou simplesmente se horrorizar com a possibilidade de o objeto visual poder ser real. Para encontrar o potencial de uso de uma dessas três técnicas numa imagem, sugere-se a pergunta: o que o espaço positivo da imagem demonstra?

A categoria do monstro-objeto contém três fatores que se referem ao atributo de agência do horror dentro da imagem, ou seja, o elemento da cena que será o centro visual e responsável pela monstrificação. São eles: a figura hostil, o sujeito geralmente de aparência incomum, óbvia hostilidade para com o observador e representante quase literal de uma qualidade negativa: uma criatura, por exemplo. O agente-monstrificador, o sujeito de aparência comum, que não levanta muitas suspeitas, mas é o hospedeiro do motivo horrífico do meio externo, como um criminoso, por exemplo. A abstração monstrificada, o não-sujeito ou a coisa que sugere uma latência do horror, como uma presença invisível, por exemplo. Para encontrar o monstro-objeto potencial numa imagem, pergunta-se: o que o espaço negativo da imagem sugere?

A categoria do Monstro-Espaço se refere a três estados visuais de cena, explorados anteriormente por três metodologias, que aqui chamaremos de: o onírico, presente na arte de Beksínski, que exhibe aos olhos do observador os aspectos surreais intrínsecos e potenciais que a cena sugere; o manifestado, presente na arte de Ito, distinto pela sua capacidade em materializar em uma literalidade simbólica cruel os conflitos e razões do que é exposto na imagem; o críptico, visto na arte de Henderson, especializado em extrair da cena os elementos necessários para criar seu representativo monstro-objeto, em busca de destacar o caráter enigmático da imagem. Para encontrar o monstro-objeto potencial de uma imagem, sugere-se a pergunta: onde na imagem está um mínimo indício de horror?

Provavelmente pelo menos um fator de cada categoria pode ser encontrado em qualquer peça cultural de horror contemporâneo, principalmente naqueles que trabalham a monstrificação indiretamente. O monstro aqui não é, como pode ser percebido, um indivíduo por conta própria, mas sim todo um fenômeno complexo que se relaciona com: a intenção visual do designer, através da técnica usada para representação; o representante visual, que pode ser pessoal ou impessoal; e o estilo visual presente na cena, podendo ser um completo subproduto da imaginação do designer visual ou até a adaptação de uma fotografia. Tendo a intenção, o representante e o estilo decididos, o monstro é encontrado; não criado, pois a monstrificação existe mesmo que não percebamos: no profano, no imperfeito, no assustador, etc.

4 CONCLUSÃO

A importância do design visual do horror não está apenas no seu caráter acadêmico, que nos permite compreender as noções conceituais por trás de um movimento complexo da arte contemporânea, mas também em seus efeitos práticos na indústria cultural. Vamos dissertar sobre alguns desses méritos e pôr em prática os conceitos tratados, em busca de demonstrar um trabalho prático que exemplifique os processos visuais da monstrificação afetando o espaço.

4.1 Protótipos 2D: uma preparação para o diorama

Antes de a etapa do diorama 3D ser apresentando faz-se necessário explorar os fatores monstrificadores com o uso de técnicas de manipulação de imagem 2D para serem testadas as possibilidades. A produção de um ambiente tridimensional é uma tarefa complicada e não adequada quando em experimentalismo visual. A imagem 2D, ao contrário, permite que possam ser facilmente manipulados diversos espaços tridimensionais fotografados para testes de brilho, camadas de sombras, gradientes de cor e efeitos especiais. Percebe-se que o uso da metodologia de Henderson, de manipular fotografias de lugares físicos e inserir subjetivações visuais, é o ponto inicial para estas experiências. A intenção, contudo, é inserir as metodologias de Beksiński e Ito em igual peso visual, também para testar quais metodologias funcionam melhor com quais técnicas.

Foram escolhidos quatro ambientes fotografados que contenham espaços, elementos, propriedades de luz, sombra e cor distintos, para que a monstrificação possa ser analisada. Dentre os quatro ambientes, o da Figura 21 é o mais produtivo como imagem monstrificada, por isso será o escolhido para aprofundamento.

Figura 21 – Imagem original antes de ser monstrificada



Fonte: disponível em

<<https://s3.amazonaws.com/rm3.photos.prod.readmedia.com/students/5523951/cover-original/E48LtWF.jpg?1591321044>>. Acesso em 23 de maio. 2022.

Figura 22 – Monstrificação de uma cidade integrando o monstro no espaço



Fonte: autoria própria.

A Figura 22 foi desenvolvida integrando uma metrópole comum, mostrada na Figura 21, com seus imensos prédios e movimentação urbana, enquanto um entardecer cobre a cidade com um lençol de nuvens do amarelo ao roxo.

O primeiro elemento que chama atenção na Figura 21 é o ângulo panorâmico da câmera, com a lente observando os prédios de tal forma que no térreo a imagem parece de frente para a lente, enquanto no alto dos prédios vemos como num ângulo *contra-plongée*. Também, a cidade detalhada pelas centenas de janelas, luzes e os prédios com suas silhuetas de verticalidade afiada contrastam imensamente com o céu suavizado e nuvens diagonais.

O jogo de perspectivas, do espaço urbano com o espaço vazio do céu, permite, entre outras coisas, que o observador tenha uma sensação visual de “necessidade de preenchimento”, como se algo estivesse faltando ali. Foi esse sentimento liminar o ponto inicial para a monstrificação do espaço.

A partir daí entra a criatura na cena. A aranha é uma escultura da artista Louise Bourgeois, produtora de uma ampla gama de aranhas que provocam o incômodo ao observador. Esse incômodo surge da estranheza do formato da aranha, da falta de olhos e expressão, quase como uma pedra com patas que caminha sem que possamos saber seu real propósito.

A aranha é uma boa escolha para preencher o espaço vazio porque, assim como a cidade, a aranha é desprovida de personalidade ou centro de atração visual. A criatura caminha pacificamente sobre a cidade, quase como se não pudesse ser vista, chocando não principalmente por sua forma, mas sim do quão próprio à cena a aranha é. Como se a aranha, os prédios e o céu fossem parte de uma coisa só. Por fim, foram trabalhadas maiores divisões de cores e claro-escuro no céu; as cores da aranha e dos prédios foram aproximadas; o céu foi avermelhado e este vermelho foi jogado sobre a cidade; enquanto a iluminação do horizonte celeste foi igualada à das janelas, diminuindo o contraste entre o céu e à terra. Tudo isso permite a introdução de uma maior liminaridade na observação do espectador, que observa um céu e uma cidade que deveriam estar separados, mas parecem juntos; e uma aranha e uma população que deveriam estar em conflito, mas agem normalmente.

O tratamento cromático e luminoso em vermelho agride os olhos, pois gera o sentimento de perigo; a figura hostil monstrifica o espaço, tornando-o sugestivamente

críptico, como se guardasse um segredo além do que demonstra, assim terminando o processo de monstrificação da realidade dentro da fotografia.

As figuras 23, 24 e 25 são outros exemplos de monstrificação da realidade, cada qual a partir de uma origem específica demonstrada nos seus respectivos títulos.

Figura 23 – Monstrificação de um ambiente natural em paranormal



Fonte: autoria própria.

Figura 24 – Monstrificação de uma rua bem iluminada numa rua sombria



Fonte: autoria própria.

Figura 25 - Monstrificação de ambiente natural usando atmosfera onírica



Fonte: autoria própria.

Após a finalização da edição das imagens 2D percebe-se que os espaços usados não permitem uma monstrificação muito profunda, exceto pela inserção de elementos faltantes - a partir da lógica de sugestão visual - que a cena mostrava. O principal motivo é o exagero de detalhe nas imagens, que possuem elementos em atividade, muitos elementos de cena interrelacionados e complexidade cromática e luminosa. Tudo isso gera uma miríade de interrelações tão densas que dificilmente é possível construir um foco visual de atenção apenas. Ainda, quanto mais uma cena é preenchida de elementos, menos perguntas podem ser feitas, já que poucos mistérios são observados. Essa experiência trouxe a conclusão de que a monstrificação seria melhor executada num espaço que sugere questionamentos, que esconde mistérios, que ausenta o que deveria estar evidente e, principalmente, apresenta elementos mínimos de cena. São nesses cenários que a monstrificação pode ser desenvolvida mais efetivamente, inclusive utilizando todos os nove fatores monstrificadores. Sabendo disso, o trabalho prático do diorama 3D seguiu essa conclusão.

4.2 O Diorama 3D em três estágios

A descoberta de que partir da simplicidade visual resultaria numa melhor exploração do conceito de monstrificação fez todo sentido. Um dos conceitos de visualidade tratados na pesquisa, o das fotografias de liminaridade, é justamente isso: imagens simples, mas que provocam imensamente; nada melhor do que começar por um conceito já abordado no trabalho. Partindo dessa premissa conceitual, a proposta do diorama 3D se dividiu em dois objetivos: primeiro, encontrar o horror na imagem e monstrificá-la; segundo, conseguir utilizar todos os nove fatores monstrificadores, a fim de alcançar o máximo dessa monstrificação.

Foram pesquisadas imagens em bancos de fotografias liminares públicas. Dentre as mais conhecidas na comunidade de fãs, duas webpáginas foram utilizadas: a *Liminal Spaces / Images With Elegiac Auras*, do site *Knowyourmeme*; e a conta de *Twitter* Liminal Spaces (@SpaceLiminalBot). Entre várias opções, a Figura 26 foi a escolhida.

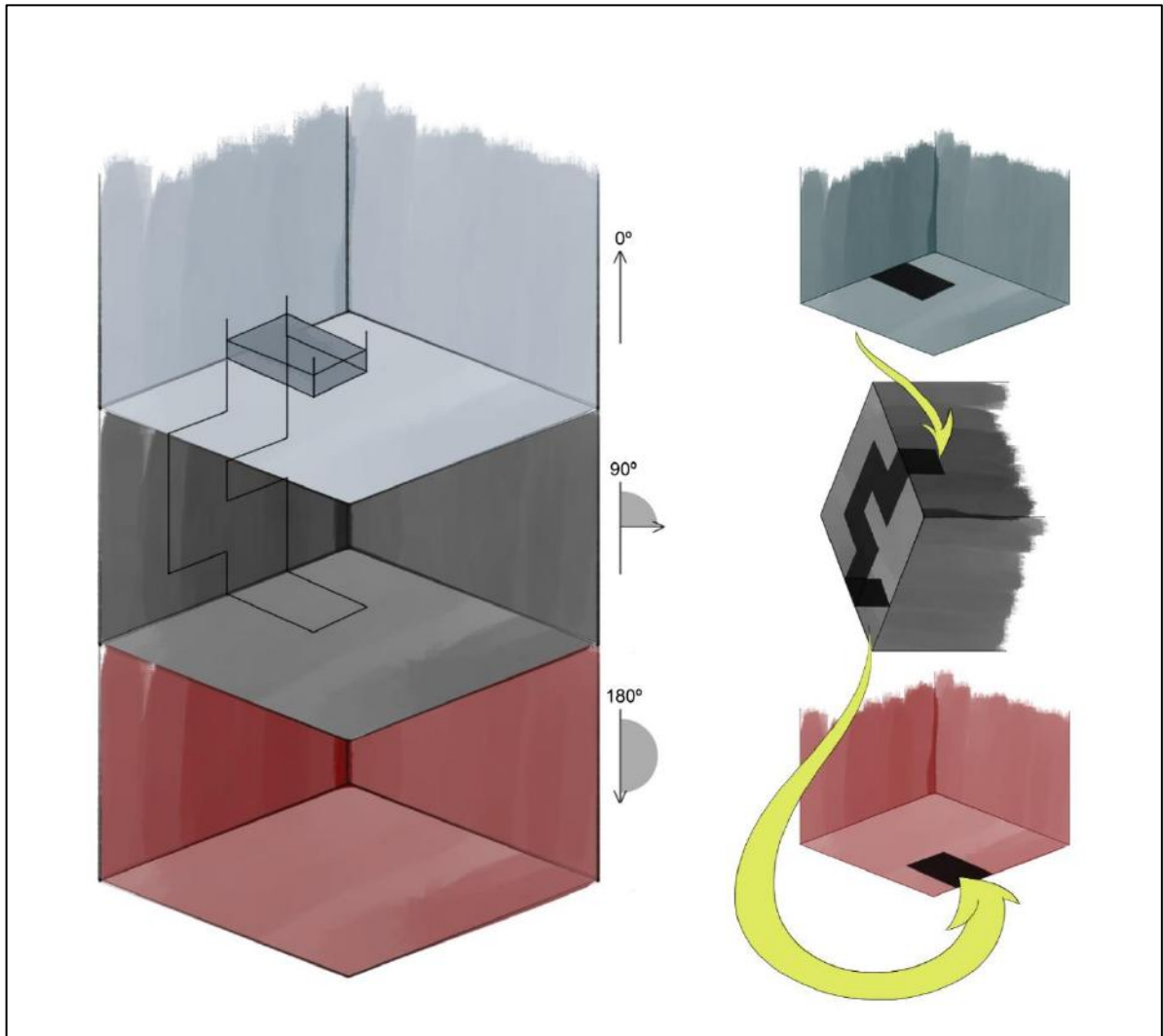
Figura 26 - Fotografia liminar escolhida



Fonte: disponível em <<https://twitter.com/spaceliminalbot/status/1379739079433150465>>.

A Figura 26 é um espaço liminar com um bom equilíbrio de simplicidade, praticamente minimalista. Percebe-se que na sala não há elementos fortes o suficiente para expressar uma sensação de pertencimento. Ainda assim, a cama é o único elemento que sugere o sentido oposto, pois seu aspecto bem cuidado deduz que alguém a utiliza. Isso apregoa ao recinto o sentido de utilidade, ao invés de ser apenas um lugar limpo, mas abandonado. Sua aparência convidativa, devido à organização dos móveis, chama à presença, mas não convence, pois, a estranheza que a fotografia exhibe, por não podermos ver sua porta e nem mesmo fora da janela faz o observador sentir uma pequena inquietação. Como se o lugar estivesse flutuando no espaço. Portanto, uma das principais questões que a imagem insinua é: alguém utiliza esse quarto tão vazio? Graças a potencialidade desse questionamento profundo, a Figura 26 foi escolhida para seguir adiante.

Figura 27 – Protótipo conceitual

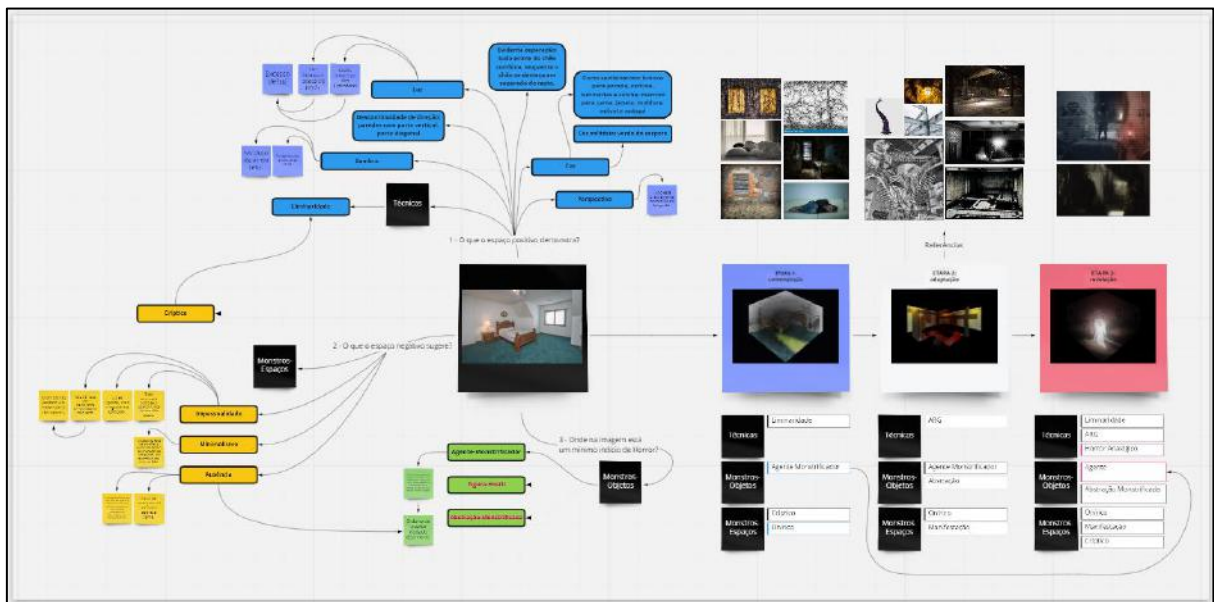


Sobre o primeiro objetivo, o de encontrar o horror na imagem, o fato de que a imagem transmite a sensação de flutuação espacial foi usado como conceito central da monstrificação. Como na Figura 26 não é possível ver uma porta ou a região externa, a monstrificação partiu desse ponto como uma resposta a esse problema. A monstrificação foi pensada como construção de uma rota de fuga do aprisionamento conceitual que a liminaridade da imagem induz, como pode ser visto na Figura 27. A sala, assim, se torna um início para um meio e um fim. Como a cama é o elemento de cena mais icônico, a cama da sala 1 se transforma em porta na sala 2. Quando girada a sala 1 em 90°, nos eixos XY, percebe-se a saída por onde o suposto dono do recinto pode fugir para a sala 2. Nessa sala o mesmo processo de giro é feito, completando assim um total de 180°, nos eixos XY, e adentando na terceira e última sala: a saída final. O uso do conceito de giro em graus representa o uso do olhar transgressor para

quebrar a prisão da primeira sala, fotografada numa enrijecida perspectiva com duplo ponto de fuga. Cada uma das duas salas seguintes é um pedaço dessa transgressão espacial, possibilitando ao dono hipotético da cama a liberdade.

O trabalho seguiu para sua etapa analítica, no qual foi cumprido o segundo objetivo da proposta. Como explicado na Subseção 3.4, para entender as potencialidades da cena inicial, três perguntas precisam ser feitas: o que o espaço positivo demonstra? O que o espaço negativo sugere? Onde na imagem está um mínimo indício de horror? No link do *Miro*, na Figura 27, podem ser observadas todas as respostas adquiridas a partir desse método estético.

Figura 28 – Mapa mental do projeto prático



Fonte: disponível em https://miro.com/app/board/uXjVPe1_HO8=?share_link_id=913209064299.

Organizadas as informações com seus respectivos grupos, a partir das respostas encontradas, o trabalho partiu para a etapa de execução do design. Foram produzidas as artes conceituais de cada uma das três salas, buscando encaixar os fatores monstrificadores de maneira processual. Todos os fatores foram relacionados entre si para criar uma linearidade lógica entre os visuais. Foram também coletadas referências para demonstração das distintas atmosferas emocionais em cada ilustração.

Figura 29 - Arte conceitual da Sala 1

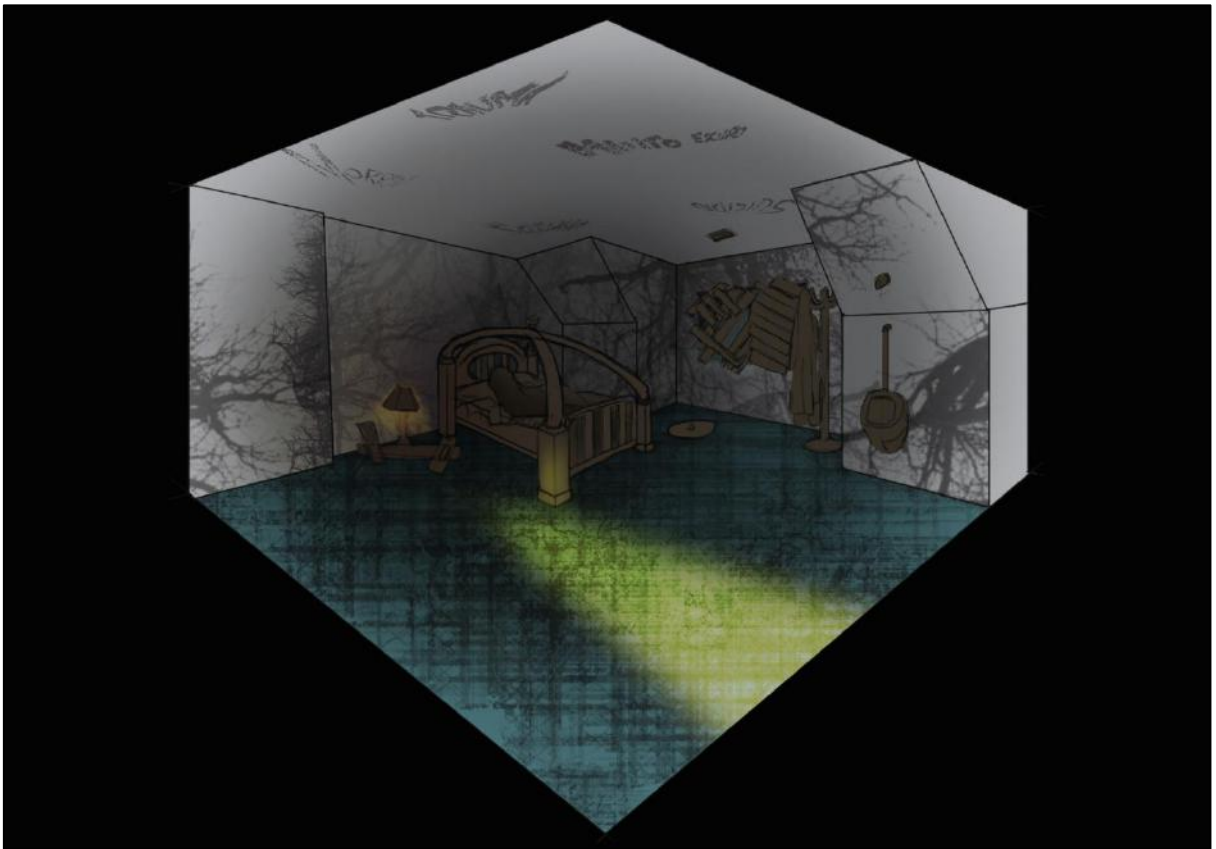


Figura 30 – Arte conceitual da Sala 2

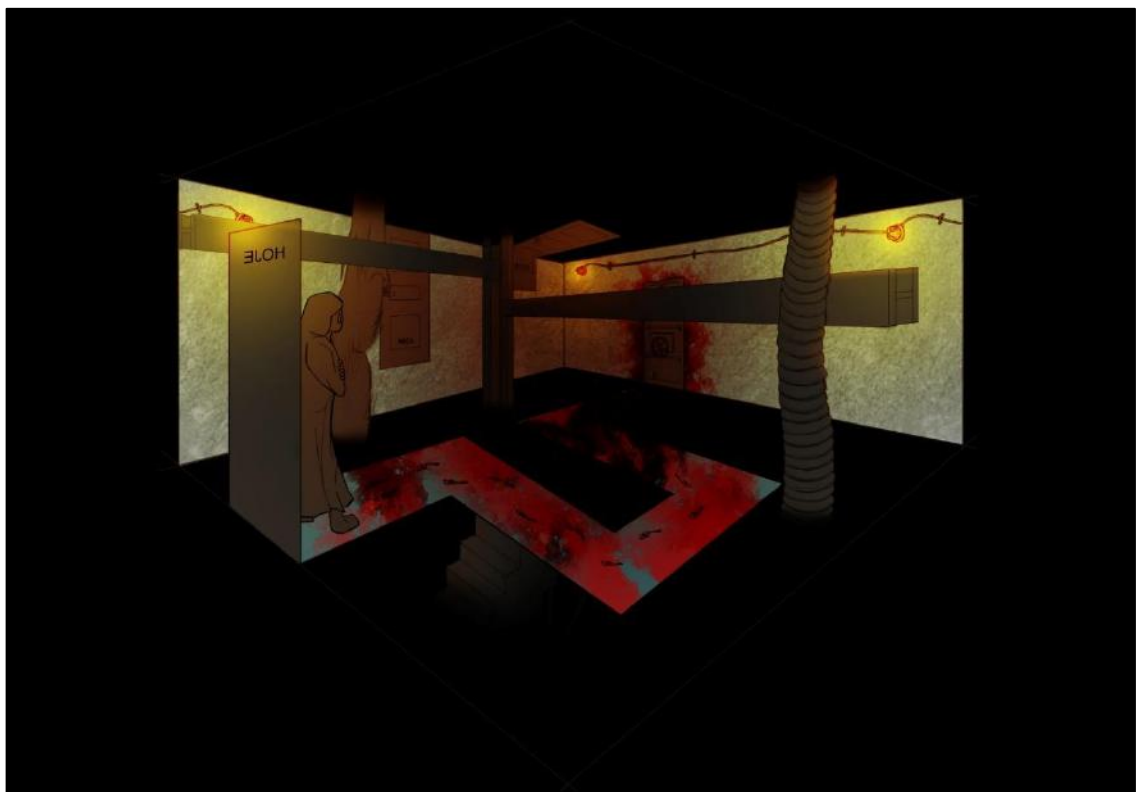
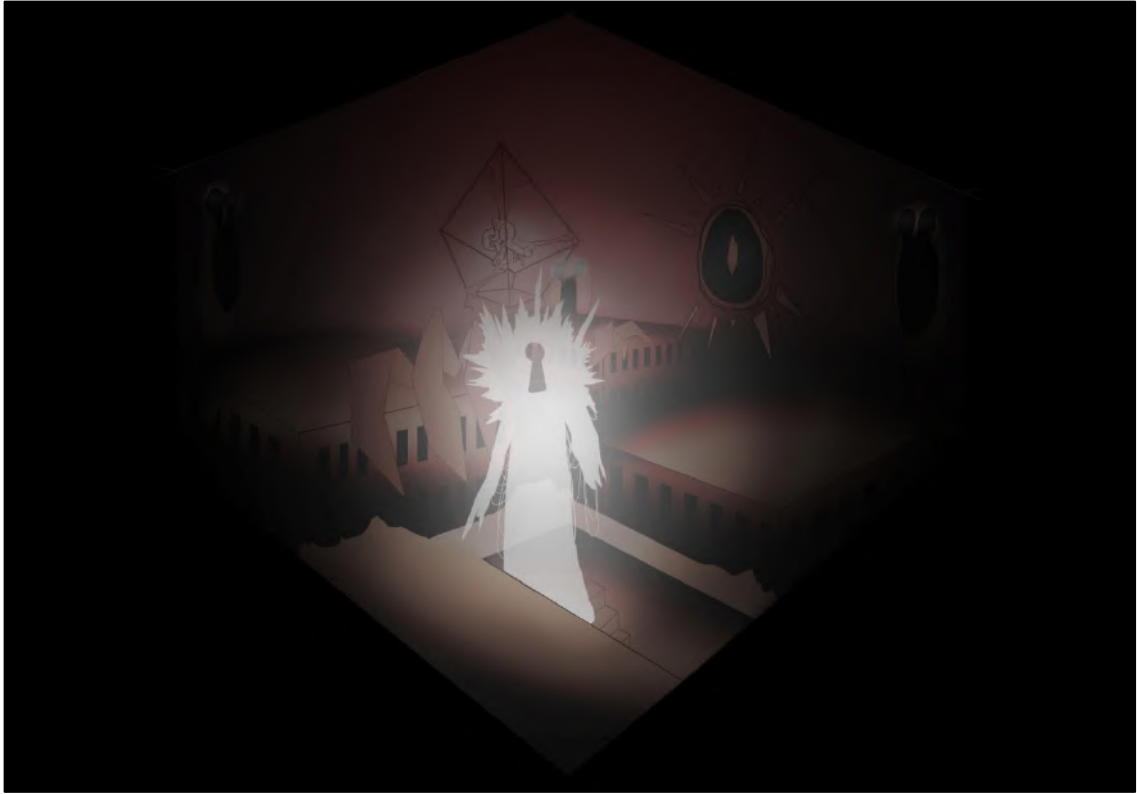


Figura 31 – Arte conceitual da Sala 3



Na etapa final de construção do diorama 3D foi usado um processo de produção em quatro etapas, com diversos software *high-end* do mercado: modelagem e mapeamento UV foram feitos usando o *Autodesk Maya*; texturização e *baking* foram feitos com o *Adobe Substance 3D Painter*; *look-dev* e renderização com o *Marmoset Toolbag*. Os resultados podem ser vistos abaixo, assim como nos seus respectivos links do site de galeria visual *Artstation*, onde também é possível ver a visualização em tempo real das peças.

Figura 32 - Renderização da Sala 1



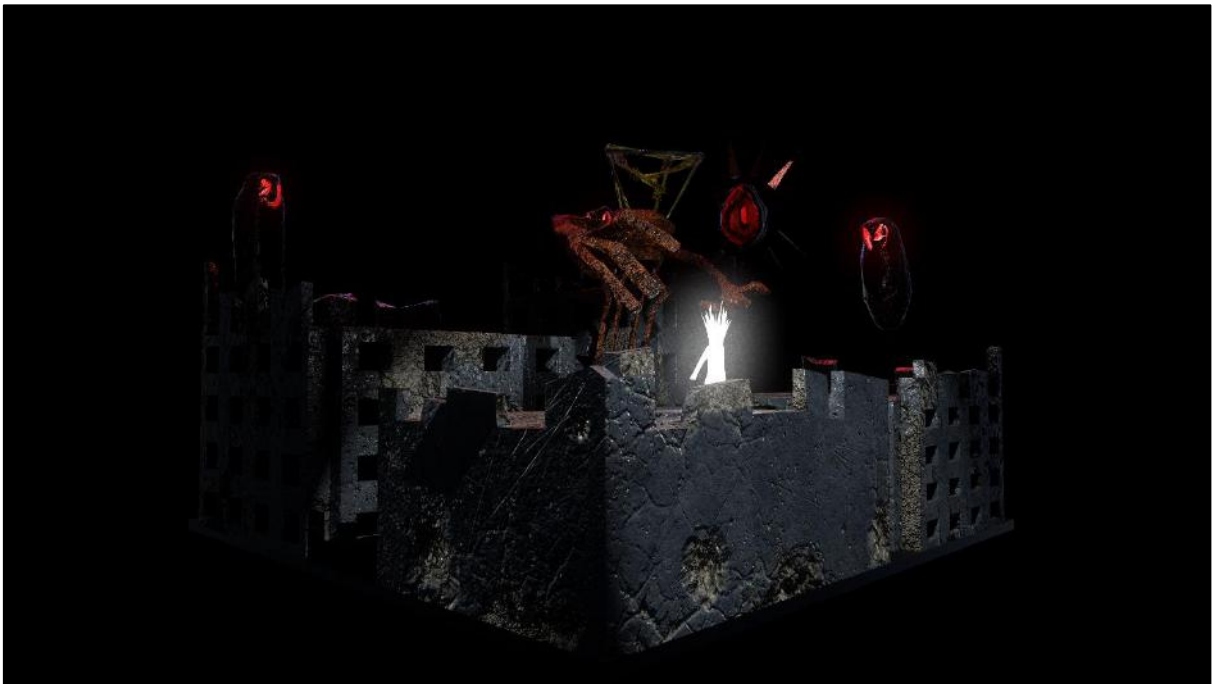
Fonte: disponível em <<https://www.artstation.com/artwork/r919mG>>.

Figura 33 - Renderização da Sala 2



Fonte: disponível em <<https://www.artstation.com/artwork/xYRYQX>>.

Figura 34 - Renderização da Sala 3



Fonte: disponível em <<https://www.artstation.com/artwork/nEXERK>>.

Figura 35 - Renderização de todas as salas reunidas



Fonte: disponível em <<https://www.artstation.com/artwork/d0D0XA>>.

A Figura 35 é a renderização final, mostrando as três salas conectadas pela lógica do giro de 180° nos eixos XY. A composição segue o estilo *Still Image*, técnica

de construção de cenas em que a imagem é demonstrada congelada no tempo, mas sugerindo movimento pela disposição de seus elementos.

A sala vazia e estranha do original da Figura 26 dá lugar a um espaço contemplativo, na Figura 32, onde o surrealismo explorado no fator onírico de Beksiński inclui o misterioso ocupante do quarto, antes ausente, agora mostrado deitado e depressivo, envolto por elementos de cena suscitados pelos questionamentos que nos guiam à origem de seu sofrimento: a quem pertence o lugar? Quais são os conflitos que a sala esconde?

Na Figura 33 o ocupante sai pela porta agora recoberto por uma manta e máscara enquanto viaja para baixo, na extensão monstrificada de seu próprio quarto. Os elementos de cena são complementos aos conflitos antes mostrados, nas paredes da Figura 32. Uma porta de aço está no final do caminho levando à última sala, através do giro de 180° nos eixos XY.

Na Figura 34 o ocupante revela sua verdadeira forma, enquanto observa a imagem de seu quarto como um novo mundo que revela a resposta para seus questionamentos, principalmente simbolizada pela chave. No lugar dos móveis, do chão e das paredes está um mundo infinito e sombrio, com criaturas, que assim como seus conflitos, agora são visíveis.

Assim, o processo completo pode ser resumido como: Figura 26, um quarto comum e liminar que guarda segredos visíveis nos detalhes; Figura 32, quarto que contempla visualmente seus mistérios interiores; Figura 33, quarto que adapta o espaço e manifesta os símbolos por trás dos segredos visuais; Figura 34, quarto que metamorfoseia o antes não-expressivo lugar real da Figura 26 como um novo e mais verdadeiro lugar surreal.

O conceito de monstrificação significa, portanto, a sobreposição dos conflitos dramáticos, embutidos intrinsecamente num espaço qualquer, por uma visualidade que transgride a totalidade visual. Enquanto antes ocultados pela intenção ou omissão do autor, a presença desses conflitos ainda é latente no espaço e devem ser expressados. Dessa forma, a monstrificação é o final do ciclo de transgressão em que não mais um sujeito ou coisa, mas sim o próprio mundo tem sua forma alterada para refletir os conflitos humanos que permanecem na cena como perguntas silenciadas. A monstrificação não é uma tentativa de responde-las, e sim de interpretar e revelar sua existência.

4.3 Considerações finais

O design visual de horror tem um amplo campo de pesquisa e produção ainda a ser explorado. A proposta da monstrificação da realidade é apenas uma das muitas consequências do entendimento das novas formas de contar histórias do horror contemporâneo. Que, atualmente, está principalmente em atividade através das tecnologias comunicacionais da internet. O ludo-gótico, gênero representativo desse contexto, está em contínua evolução e sem chances de parar, ainda mais com tecnologias cada vez mais imersivas, como os óculos de realidade aumentada.

Com a proposta de oferecer uma pesquisa explicativa para a experiência estética no ludo-gótico, através da consolidação da monstrificação como fenômeno plausível, o sistema teórico desenvolvido – Processo de Exteriorização do Medo – permitiu determinar as camadas de desenvolvimento da emoção do medo e fragmentar o antes linear entendimento de que tudo estaria assentado sobre o horror. Com esse entendimento, reforçado com os exemplos de conteúdos em *games* e *creepypastas* analisados, foi possível determinar um método objetivo de monstrificação de uma imagem com aura de horror através de padrões lógicos para seu desenvolvimento: os Fatores Monstrificadores. Entendeu-se assim que certos fatores quando conjugados auxiliam no aprofundamento do horror de uma imagem, não importando o aspecto original que rege a imagem (estranheza, imperfeição, feiura, repugnância, perturbação, etc), permitindo assim a monstrificação.

Para esse entendimento foi indispensável o conceito do olhar transgressor, com influências teóricas das artes da fotografia e do *game*. Esse tipo de olhar estético é o primeiro degrau para monstrificar a imagem no ludo-gótico. Enquanto antes a literatura gótica transgredia os tabus, hoje o ludo-gótico, através da jogabilidade que mistura a noção de lúdico com a de fantástico, transgride a noção de sobrenatural, um dos últimos tabus. Assim, o medo se torna cada vez mais uma ferramenta de conhecimento, ao invés de obstáculo, revelando limites, traumas e vocações.

O método usado no trabalho prático demonstrou como a monstrificação pode aumentar o significado original de uma imagem sem se distanciar de seu conceito original. Dessa forma, a imagem não se monstrificou pela alteração de sua essência visual, mas sim pela formação de visualidades mais reveladoras das sutilezas conceituais já presentes, mas que poucos enxergaram.

REFERÊNCIA

ALMEIDA, N. Q. O processo de monstrificação como metáfora do mal nos mitos de metamorfose. **Revista do Curso de Graduação em Letras e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Linguagens e Cultura da Universidade da Amazônia**. Pará, v. 14, n. 1, p. 5-14, Jun. 2017.

CARROLL, Noël. **The Philosophy of Horror: or, paradoxes paradoxes of the heart**. London: Taylor & Francis, 1990.

DESIGNING for Horror. **Entertainment Partners**. California, Ago. 2021. Disponível em: <https://www.ep.com/blog/designing-for-horror-friday-the-13th/>. Acesso em: 12 de maio. 2022.

DEVLIN, Hannah. The world truly a grey place for the depressed. **Independent.ie**. California, Jul. 2010. Disponível em: <https://www.independent.ie/regionals/herald/news/the-world-truly-a-grey-place-for-the-depressed-27957339.html>. Acesso em: 15 de maio. 2022.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Campinas: Papirus, 1993.

DYLAK, J. **Creepypasta: origins and tales, reality vs internet**. [s.l.]: Virtual Book, 2017. Disponível em: https://www.amazon.com.br/Creepypasta-Origins-Reality-Internet-English-ebook/dp/B01MZESQTF/ref=monarch_sidesheet. Acesso em: 8 de maio. 2022.

EAGLES, John M. Seasonal affective disorder Seasonal affective disorder. **The British Journal of Psychiatry**. Cambridge, v. 182, n. 2, p. 174-176, 2003. DOI: <https://doi.org/10.1192/bjp.182.2.174>. Disponível em: <https://www.cambridge.org/core/services/aop-cambridge-core/content/view/06A6698BA5D4D555>. Acesso em: 27 de maio. 2022.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. 2a Edição. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

GLOOM. *In*: LANDAU, Sidney I. (editor chefe); BERLINER, Claudia (tradução) *et al.* **Cambridge Dictionary of American English: for speakers of portuguese**. 1a Edição. São Paulo: Martin Fontes, 2005.

INTO the Gloom Review. **High Functioning Medium**. Estados Unidos da América, Dez. 2020. Disponível em: <https://www.highfunctioningmedium.com/blog/into-the-gloom-review>. Acesso em: 15 de maio. 2022.

KITTA, Andrea. “What Happens When the Pictures Are No Longer Photoshops?": Slender Man, Belief, and the Unacknowledged Common Experience; TOLBERT, Jeffrey A.. “Dark and Wicked Things”: Slender Man, the Folkloresque, and the Implications of Belief; KOVEN, Mikel J.. The Emperor’s New Lore; or, Who Believes in the Big Bad Slender Man?. *In*: BLANK, Trevor J. (org.); McNeill, Lynne S. (org.).

Slender Man is Coming: creepypasta and contemporary legends on the internet. Colorado: University Press of Colorado, 2018.

KEPA, Marek. The Cursed Paintings of Zdzisław Beksiński. **Culture.pl**. Polônia, Jul. 2015. Disponível em: <https://culture.pl/en/article/the-cursed-paintings-of-zdzislaw-beksinski>. Acesso em: 4 de jun. 2022.

KOENIG, John. **The Dictionary of Obscure Sorrows**. New York: Simon & Schuster, 2021.

LIMINAL Space. **Aesthetics Wiki**. [S.l.], 2019. Disponível em: https://aesthetics.fandom.com/wiki/Liminal_Space. Acesso em: 6 de jun. 2022.

LOST Memories: Silent Hill Chronicle. Japan: NTT publishing, 2003.

LUPTON, Ellen. **Novos fundamentos do design:** Ellen Lupton e Jennifer Cole Phillips. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

NELSON, T. H. **Complex information processing:** a file structure for the complex, the changing and the indeterminate. New York: Association for Computing Machinery, 1993. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/800197.806036>. Acesso em: 23 de maio. 2022.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. 2a Edição. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

PATH of Darkness: Making 'Silent Hill'. Direção: Chris Sikorowski. Produção: Sonja Nelson. Estados Unidos da América: Automat Pictures, 2006. 1 Vídeo (59 minutos), vídeo, son., color. 1.78 : 1. Disponível: <https://www.youtube.com/watch?v=JRYriQ5Cc0Q>. Acesso em: 4 de jun. 2022.

PENDER, Stephen. "No Monsters at the Resurrection": Inside Some Conjoined Twins; KRITMAN, Lawrence D.. Representing the Monster: Cognition, Cripples, and Other Limp Parts in Montaigne's "Des Boyteux"; HIRSCH, David A. Hedrich. Liberty, Equality, Monstrosity: Revolutionizing the Family in Mary Shelley's Frankenstein. *In*: COHEN, Jeffrey Jerome (org.). **Monster Theory:** reading culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.

PERRON, Bernard. **Silent Hill:** the terror engine. United States of America: University of Michigan Press, 2012.

TALLON, Philip. Through a Mirror, Darkly: Art-Horror as a Medium for Moral Reflection. *In*: FAHY, Thomas (org.). **The Philosophy of Horror**. Kentucky: University Press of Kentucky, 2010.

TAYLOR, Laurie N. Gothic Bloodlines in Survival Horror Gaming; KIRKLAND, Ewan. Storytelling in Survival Horror Video Games. *In*: PERRON, Bernard (org.). **Horror video games:** essays on the fusion of fear and play. North Carolina: MacFarland & Company, 2009.

WRIGHT, Anthony. Petscop: The Game That Doesn't Exist. **Medium**. [S.l], 30 de Nov. 2020. Disponível em: <https://medium.com/super-jump/petscop-the-game-that-doesnt-exist-b1c853d321b2>. Acesso em: 8 de jun. 2022.