

Espaços Liminares e *The Backrooms*: Imersão na Produção Transmídia de Subculturas da Internet¹

Gabriel Henrique Rodrigues Sabóia²
Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP

RESUMO

The Backrooms, narrativa de terror digital, originada no fórum *4Chan*, em 2019, e a estética liminal oferecem uma perspectiva singular sobre a cultura contemporânea e demonstra potencial transmidiático nas produções. Neste trabalho, analisamos o desenvolvimento e a influência das chamadas *creepypastas*, fenômeno subcultural da internet. A metodologia parte da coleta e análise de dados online e comparação semiótica entre produções diferentes, usando dos conceitos de liminaridade e as relações da audiência na produção e consumo do conteúdo. Observamos convergências entre as produções independentes e *mainstream*, destacando os impactos de subculturas digitais contemporânea e suas possibilidades estéticas.

PALAVRAS-CHAVE: liminaridade; espaços liminares; *creepypasta*; *The Backrooms*; terror digital;

1. Introdução

A pesquisa tem explorado o desenvolvimento de um fenômeno dentro de uma subcultura contemporânea produzida e disseminada na internet pelos anos 2000. *Creepypastas*³ são histórias de terror digital, populares em fóruns, sites e redes sociais, em formato de contos que têm transitado em outras mídias (fotografia, vídeo, jogos e música). Os espaços digitais promovem uma participação ativa dos usuários propondo discussões, expansões e reinterpretações de histórias contadas.

Foco a pesquisa em *The Backrooms* (Os Bastidores), narrativa de terror psicológico em primeira pessoa que surgiu como um pequeno relato no fórum *4Chan*, em maio de 2019, onde um usuário pedia o compartilhamento de imagens que parecessem amaldiçoadas ou "desligadas". Entre os comentários, outro usuário anônimo pedia cuidado ao ultrapassar áreas erradas e sair da realidade, indo para onde mais de 6 milhões de quilômetros de corredores com papel de parede bege-amarelado, carpete

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Comunicação, Cultura e Internet, evento integrante da programação do 21º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte, realizado de 22 a 24 de maio de 2024.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som (PPGIS) da Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP. E-mail: gabrielsaboia@estudante.ufscar.br.

³ Creepypasta é o termo usado para definir histórias de terror criadas e compartilhadas na internet. Sua etimologia vem de "creepy", assustador, e "pasta" da ação de copiar e colar, garantindo o efeito viral dos contos pela internet.

úmido e fétido e luzes fluorescentes ruidosas, que constituem um labirinto de salas vazias, aleatoriamente segmentadas e perturbadoras onde você terá que caminhar torcendo para não ouvir alguma coisa vagando por lá, pois aquilo, com certeza, já teria te ouvido.⁴

A história breve e anônima instigou outros usuários a pensar sobre o que foi descrito, sobre a falsa nostalgia que sentiam ao visualizar a imagem anexada, a insegurança e confusão de estar preso em um lugar estranho e ao mesmo tempo familiar. Característica das *creepypastas*, o relato em primeira pessoa atribuiu uma maior imersão, estimulando a criação de uma história inconfundível que se desdobrou em uma estética chamada *liminal*.

2. Liminalidade

Conforme introduzido na literatura antropológica por Arnold Van Gennep e Victor Turner, a liminaridade é o estado intermediário das fases de um processo ritual, quando o sujeito se separa da estrutura social (no relato, o fenômeno é chamado de *no-clip*, termo popular entre jogos onde objetos perdem aderência, sendo possível o interator atravessar paredes, por exemplo), passando por uma fase de transição (liminal), onde perde sua identidade, seus ofícios e qualidades, esperando a fase de reagregar à estrutura normativa da comunidade com uma nova identidade, ocupações e obrigações (Turner, 1969). A relação do termo com o cosmos de *The Backrooms* se sustenta na incerteza e desconforto que os corredores monótonos e vazios causam no sujeito preso os percorre.

O terror nesses corredores se apresenta como a materialização do sentimento de não-pertencimento ao espaço. Da mesma forma que é o conceito de não-lugar, de Marc Augé, caracterizado como um espaço transitório, onde as interações humanas são passageiras e superficiais, destacando ambientes da sociedade contemporânea, urbana e modernizada, como aeroportos, estações de metrô, rodoviárias, supermercados, hotéis, escritórios, indústrias. Nos espaços liminares as pessoas não estabelecem vínculos afetivos. Augé levanta o processo de homogeneização desses espaços na era da globalização, quando a funcionalidade precede a experiência ou a identidade cultural (Augé, 1994).

⁴ Disponível em:
<<https://web.archive.org/web/20220201004253/https://archive.4plebs.org/x/thread/22661164/#22661164>>

A vivência do indivíduo nesse espaço é compreendida como liminal enquanto está entre o evento que o fez acessar o espaço e a estimada saída do local. Em *The Backrooms* não há governo, religião ou qualquer tipo de cultura estrutural. O sujeito também se desfaz de sua bagagem ética, moral e cultural, ficando à mercê dos acontecimentos em um lugar quase sem estímulos, prezando sua sobrevivência. Assim, também, diante de uma "página em branco", a liminaridade emerge como um terreno fértil para o desenvolvimento de processos criativos em situações ambíguas. Ganhou, inclusive, notoriedade em diversos campos de pesquisa durante a pandemia de COVID19, da qual as restrições globais micronizaram nosso universos (Xiao, 2021).

3. Audiência

A percepção desses atributos em imagens sombrias de espaços comuns acendeu a criatividade na comunidade digital que consome e colabora com a criação das *creepypastas*. Deu-se início a uma série de compartilhamento de imagens, experiências e contos que tornaram o assunto viral (Lloyd, 2022). O processo é também conhecido como *crowdsourcing*, uma pesquisa em conjunto que promove uma produção feita pela internet (Nogueira, 2021). Este processo fortalece a identidade coletiva criadora das *creepypastas*, atribuindo o caráter de subcultura, ao permitir participação ativa e diversidade de perspectivas, enquanto fomenta autonomia e descentralização.

Além dos fóruns 4Chan e Reddit, no Tumblr, rede social popular no compartilhamento de imagens, desenvolveu-se as principais características visuais do que seriam espaços liminares. Surgiram *hashtags* agrupando imagens semelhantes, que evocavam o sentimento de onirismo, solidão, angústia, ansiedade, medo, desrealização e infamiliaridade (Freud, 2019) causada pelo relacionamento com o espaço.

O canal Kane Pixels publicou, em 2022, o vídeo⁵ *The Backrooms: Found Footage*⁶, um curta metragem sobre um grupo de garotos que filmava uma cena na rua, mas ao tropeçar, o operador de câmera cai na zona liminal chamada *Level 0*. Visualmente idêntico à imagem do conto inicial publicado no 4Chan, o som ruidoso do ambiente e a respiração ofegante do personagem, que mantém a filmagem como um documentário, transmitem uma sensação ansiosa de estar perdido. Vagando por muito

⁵ PIXELS, K. The Backrooms (Found Footage). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=H4dGpz6cnHo>>.

⁶ Found Footage, subgênero de terror baseado em filmagens amadoras, geralmente com imagens de baixa qualidade, em primeira pessoa, como um documentário.

tempo em meio a solidão, o cinegrafista acaba encontrando uma figura disforme e perturbadora que o persegue pelo labirinto.

Já com mais de 55 milhões de visualizações no YouTube, a produção alcançou⁷ o público com uma proposta cinematográfica. Nesse tempo foram estabelecidos centenas de outros níveis (*levels*) canônicos, com novos cenários, fenômenos, Entidades, disponíveis em *fandoms*, sites onde fãs-clubes se dedicam ao compartilhamento de informações e opiniões, e *wikis*, páginas abertas para a construção de conteúdos informativos. Esses espaços estruturam a identidade cultural digital dando sentido à comunidade.

Considerar o ambiente *online* nos estudos culturais e de recepção pode ser um desafio para o campo da pesquisa. Do momento em que surgem, à maneira como se desenvolvem, a internet e o ciberespaço viabilizam a criação e propagação massiva de conteúdos. A possibilidade de troca de informações entre pessoas de diferentes partes do mundo facilitou algumas questões, já que os espectadores tornaram-se mais acessíveis, ainda que haja barreiras por conta da fluidez e fragmentação dessas audiências.

Analisando o desempenho dessa subcultura da internet é visível a simulação dos processos criativos das culturas *offline*. As *creepypasta* sustentam a mesma ideia dos contos folclóricos mais tradicionais, mantendo na contemporaneidade o rito social de "quem conta um conto, aumenta um ponto". A produção de uma narrativa é complexa, passa por uma ação colaborativa, atividades sociais que caminham da inspiração e da gênese da história, passando pelas adaptações e exageros, na construção e desenvolvimento dos personagens e dos espaços, a se ajustar ao ambiente em que é difundida, a fim de atrair audiência, seja ela reflexo do que é contado ou pela curiosidade do público.

O processo de sua criação expressa a fundamentação de uma análise na qual o ato criador se posiciona antagônico à cultura hegemônica, como expressa resistência simbólica e como os participantes ativamente constroem sua própria identidade cultural (Hebdige, 2018). Para além da produção cultural, são encontradas discussões sobre saúde mental, a compreender a liminaridade como um processo que pode causar ansiedade e propondo métodos de desvio desses sentimentos, e crítica ao capitalismo,

⁷ Google Trends indica um crescimento expressivo nas pesquisas pelo termo "the backrooms" a partir do lançamento do vídeo de Kane Pixels.

posicionando o neoliberalismo como um labirinto de produção constante e sem sentido, que não permite rituais de conclusão (Han, 2021).

Algumas *creepypastas* podem ser interpretadas erroneamente como eventos reais, resultando na propagação de desinformação. A exposição constante a narrativas perturbadoras pode ter impactos adversos na saúde mental. As disparidades socioeconômicas e culturais desempenham um papel crucial na participação, influenciando a cultura *online* (Lopes, 2014), o que põe em questão o que a comunidade pode fazer para contornar estes problemas.

4. Conclusão

Além de sua expressão na internet, a estética liminal encontra eco no meio cinematográfico. Um notável exemplo reside na série *Severance* (2022), que, ao explorar espaços familiares, evoca a atmosfera inquietante da narrativa de *The Backrooms*. A estética não é exclusiva do gênero de suspense e terror, o filme *Barbie* (2023), adotou espaços liminares em algumas cenas de tensão, o que reforça a influência das *creepypastas* em diferentes nichos culturais.

No domínio dos jogos, a narrativa de *The Backrooms* tem sido adaptada e explorada, proporcionando experiências interativas que aprofundam a imersão nos espaços liminares. Buscam capturar a essência do desconhecido e do inquietante, convidando os jogadores a explorar e contemplar corredores infinitos e confrontar fenômenos misteriosos.

A transição das *creepypastas* para o cinema e jogos ressalta sua relevância, enfatizando a capacidade das subculturas emergirem ao *mainstream*. Essa ampliação do alcance da estética liminal e seu conceito ampliam o escopo de investigações sobre a influência e o impacto das subculturas digitais na cultura contemporânea e na criação de espaços alternativos de expressão e pertencimento em um mundo cada vez mais conectado digitalmente.

5. Referências

AUGE, Marc. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas, SP: Papirus, 1994.

BOLAND, Danielle, et al. **Liminal Space**: Understanding What Was & What's Next | Nobu Blog. Disponível em: <<https://www.nobu.ai/blog/liminal-space/>>.

BRIGNOL, Lilian Dutra; COGO, Denise. **Redes Sociais e Os Estudos de Recepção Na Internet**. Matrizes 4.2 (2011): Matrizes, 2011-12, Vol.4 (2). Print.

BRUM, L. R.; MANGAN, P. K. V. **Entrando pela porta da frente da Casa Sem Fim: creepypastas como forma de hibridismo textual na cibercultura**. Policromias - Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som, v. 4, n. 2, p. 142–169, 31 dez. 2019.

DE LOPES, Maria Immacolata Vassallo. **Algumas reflexões metodológicas sobre a recepção televisiva transmídia**. Revista GEMInIS, p. 13-16, 2014.

FREUD, Sigmund. **O infamiliar [Das Unheimliche]** – Edição comemorativa bilíngue (1919-2019): Seguido de O homem da areia de E. T. A. Hoffmann. Autêntica, 2019

GENNEP, Arnold van. **Os Ritos de Passagem**. Tradução de Mariano Ferreira. Petrópolis, Vozes, 1977.

HAN, Byung-Chul. **O Desaparecimento dos Rituais**. Tradução de Gabriel Salvi Philipson. Petrópolis: Vozes, 2021.

HEBDIGE, Dick. **Subcultura: o significado do estilo**. Paula Guerra; Pedro Quintela. Maldoror. Lisboa, 2018.

LLOYD, A. The Backrooms: How a Creepy Office Photo Became an Internet Bogeyman. Disponível em: <<https://www.vice.com/en/article/5dga98/is-the-backrooms-real>>.

NEUMANN, K. D. **Liminal Space: What Is It And How Does It Affect Your Mental Health?** Disponível em: <<https://www.forbes.com/health/mind/what-is-liminal-space/>>.

NOGUEIRA, Ilda M. A. Monteiro. **Internet Art: Crowdsourcing e a legitimação da arte contemporânea na Web**. Viseu: Instituto Politécnico de Viseu, 2021.

TURNER, Victor W. **O Processo Ritual: estrutura e anti-estrutura**; tradução de Nancy Campi de Castro. Petrópolis, Vozes, 1974.

XIAO, Madelyne. **The Pleasant Head Trip of Liminal Spaces**. Disponível em: <<https://www.newyorker.com/culture/rabbit-holes/the-pleasant-head-trip-of-liminal-spaces>>.

ZANINI, C. V. **A cultura participativa no cinema de horror contemporâneo: apontamentos sobre o found footage**. Rebeca - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, v. 5, n. 1, 31 jul. 2016.