



deSignis

ISSN: 1578-4223

ISSN: 2462-7259

info@designisfels.net

Federación Latinoamericana de Semiótica

Organismo Internacional

Sánchez, Sandra

Netlore: leyendas urbanas y creepypastas

deSignis, vol. 30, 2019, -Junio, pp. 133-144

Federación Latinoamericana de Semiótica

Organismo Internacional

DOI: <https://doi.org/10.35659/designis.i30p133-144>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=606064170011>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org



Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Netlore: leyendas urbanas y creepypastas / *Netlore: urban legends and creepypastas*

Sandra Sánchez

(pág 133 - pág 144)

Esta investigación se centra en los creepypastas, a los que describimos y categorizamos como relatos breves de terror, cuyo ámbito de circulación es la web (Netlore). Presentan rasgos en común con las leyendas urbanas, los mitos, las leyendas de tradición oral, los cuentos tradicionales infantiles, con los que coexisten. Al igual que la literatura oral, los creepypastas se pueden recrear; esto los transforma en creaciones colectivas y colaborativas. Se presentan con la escenografía de la anécdota, la crónica, el ensayo en un intento de establecer un contrato de veracidad. Se mediatizan vía algún tipo de plataforma de escritura colaborativa. La finalidad de estas plataformas es conformar un espacio virtual de trabajo destinado a la construcción de un proyecto, al intercambio de información o de conocimientos y a brindar ayuda y herramientas a los diferentes actores involucrados.

Palabras clave: Semiótica, folklore digital, escritura colaborativa, Netlore, creepypasta.

This investigation focuses on creepypastas, which we describe and categorise as short tales, whose field of circulation is the web (Netlore). They present similar features as urban legends, myths, legends from oral traditions, traditional children tales, which they coexist with. Their recurring subject is universal, atavistic fears. As well as oral literature, creepypastas can be recreated; this transforms them into collective and collaborative creations. They are presented with the *scenography* of the anecdote, the report, the essay, on an attempt of establishing a *veracity contract*. They are mediatized via some sort of collaborative writing platform. Its purpose is to conform a virtual space destined to the construction of a project, the exchange of information or knowledge and to provide help and tools to the different actors involved.

Key words: Semiotics, digital folklore, collaborative writing, Netlore, creepypasta.

Sandra Sánchez es profesora en Letras y Magister en Análisis del Discurso, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires, docente de grado y posgrado, participa en un grupo de investigación UBACyT, ponente en congresos nacionales e internacionales, autora de artículos y capítulos de libros sobre Análisis del Discurso y Semiótica. sandravsanchez@fibertel.com.ar

Fecha de presentación: febrero de 2018. Fecha de aceptación: junio de 2019. Fecha de publicación: diciembre de 2019

1. PRINCIPALES RASGOS CARACTERÍSTICOS

Este artículo es una primera aproximación a un fenómeno que no ha sido aún mirado con detenimiento; es el puntapié inicial para una investigación que abordará también, en el futuro, otros formatos como los *tweets* cuentos y los *chat stories*. Los creepypastas son un fenómeno popular y masivo. Se trata de relatos, en general breves, autorreferenciales, cuyo ámbito de circulación es la web; están escritos, a menudo, en primera persona y se centran en experiencias personales directas de un evento misterioso o terrorífico. Su nombre es un juego de palabras entre la denominación en inglés de la operación de corte y pegado digital (*copy and paste*) con *creepy* ('escalofriante').

Presentan rasgos en común con las leyendas urbanas (muchos creepy son leyendas urbanas adaptadas a la esfera digital, como el motivo de la rata del Ganges), los mitos (la luz mala), las leyendas sobre seres y fuerzas sobrenaturales de tradición oral (la dama de la vela), los cuentos tradicionales infantiles, con los que coexisten. Su tópico recurrente son los miedos universales, atávicos (lo sobrenatural y los tópicos del terror clásico –la dama de blanco, la aparecida en la ruta, la novia que vuelve de la muerte, el fantasma vengativo, el perro del demonio, zombies, vampiros, hombres lobo, rituales, maleficios y embrujos; presencia, invasión, rapto o experimentos llevados a cabo por alienígenas).

Pero también son globales los relatos que representan los temores actuales, como el robo de un riñón, el contagio del SIDA, la ingesta de carne humana o de rata, delitos extravagantes o extremadamente violentos y aberrantes, coincidencias poco creíbles, accidentes absurdos, historias ejemplares que aleccionan sobre comportamientos inmorales o poco éticos, aparición de peligrosos animales salvajes o insectos en la ciudad. Otros tópicos rondan las angustias y los peligros de la vida moderna y del acceso a la tecnología: celulares que estallan, extraños experimentos que resultan mal, pruebas de medicamentos o vacunas que se hacen sobre poblaciones inocentes, resultados catastróficos del uso del microondas, entre muchos otros.

La mayoría de ellos se originó en Reddit NoSleep y luego pasaron a 4chan; un antecedente son las cadenas de emails que narraban eventos espeluznantes (e indemostrables) y que incluían una especie de moraleja. En la actualidad circulan en Twitter, Wattpad, Whatsapp, Tumblr, Blumhouse, Facebook, YouTube o en cualquier plataforma social. Fandom, Amino, Wikis y otras plataformas son comunidades virtuales; espacios destinados a la distribución y producción de contenidos por parte de los usuarios en los que todos sus integrantes tienen las mismas capacidades, condiciones y posibilidades de participación en la interacción o en la producción de contenidos. Sin embargo, esta participación es organizada mediante una serie de regulaciones que incluye el establecimiento de roles y jerarquías entre integrantes de la comunidad, por lo que también implica una diferencia en los grados de participación e injerencia de cada integrante. Según José Luis Fernández:

“Denominamos plataformas de mediatización a los complejos sistemas *multimodality* de intercambios discursivos mediatizados que permiten la interacción o, al menos, la copresencia entre diversos sistemas de intercambio discursivo mediático (Fernández 2018: 30).

Los relatos que forman parte del folklore generado en estas comunidades virtuales se denomina *Netlore*. Los creepypastas auténticos (fieles al concepto original) son una distorsión perturbadora y maliciosa de un relato escrito o audiovisual cotidiano, a menudo inocente, esto es: videojuegos, películas, canciones, series de televisión o cualquier manifestación de cultura. A partir del que se elabora un relato que afecta los procesos de creación (las “historias verdaderas”), lo que deriva en la aparición, por ejemplo, de los relatos sobre episodios perdidos de series animadas o las represalias del protagonista de un determinado videojuego o programa, como “El Suicidio de Calamardo” o “La verdadera historia de Hello Kitty”, entre otras muchas posibilidades.

Con el tiempo, surgieron creepypastas fundados en la descripción de un personaje ficticio (de naturaleza terrorífica o tenebrosa) cuya existencia se asumía, en la esfera digital, como “real” (Slenderman, Zalgo, Jeff the killer). En tanto que otros creepy detallan diversos rituales paranormales (preceptos y reglas que el usuario debe realizar para contactar con una entidad sobrenatural o sobrevivir a una experiencia “indescribible”, a saber: “Bloody Mary”, “Bebé Azul”, “Cómo invocar a Zalgo”).

Otro de sus rasgos más notables es que son producidos para mutar, constantemente, de una lengua, ámbito de circulación o soporte a otros: son versiones o adaptaciones sin fin de un mismo motivo. En algún sentido, son una actualización de las historias populares de tradición oral (Chimal, 2016), como las narraciones de campamento, razón por la cual los creepypastas, happypastas, trollpastas, *tweets* cuentos y sus respectivos cortos audiovisuales no constituyen nuevos géneros discursivos, sino que son modificaciones estilísticas.

Mantienen su nexo con las literaturas populares como palimpsesto: es decir, son palimpsestos sobre los que se tejen nuevos relatos; lo que necesariamente implica una relación de intertextualidad, ya que todo creepypasta (texto meta) es una reescritura de un texto clásico (texto de origen).

2. NARRACIÓN FICCIONAL O NARRACIÓN FACTUAL

Los creepy son reconocidos en los foros como literatura en formato digital o ciberliteratura; circulan y forman parte de las *plataformas de contenido generado por los usuarios*, como las wiki (Van Dijck 2016: 24-26). En su origen, el movimiento creepy se inicia en forma de relatos escritos que buscan provocar miedo en los lectores; este trabajo se centrará en ese subgénero y, particularmente, en los creepypastas escritos.

Uno de los rasgos invariantes de los creepy es que suelen tomar la *escenografía* (Maingueneau 2009: 79) del ensayo, de la crónica o de la anécdota personal (testimonio) en un intento de establecer con el lector un *contrato de veracidad*. Para Maingueneau (2004), la escena dentro de la cual el lector se ve ubicado es una escena narrativa construida por el texto, una escenografía que tiene como efecto “desplazar” el marco escénico a un segundo plano; el lector de creepypastas se encuentra así atrapado en una especie de trampa, puesto que recibe el texto, en primer lugar, como una anécdota personal y no como un cuento

de terror. Para un gran número de géneros discursivos, en particular aquellos que se encuentran en la situación de competir por captar público, tomar la palabra representa, en diversos niveles, tomar riesgos.

La escenografía no es un simple marco o decorado. No se trata de que el discurso surja en el interior de un espacio ya construido —e independiente de ese mismo discurso— sino de que “la enunciación, en su devenir, se esfuerza por poner progresivamente en funcionamiento su propio dispositivo de habla” (Maingueneau 2004). El discurso, en su mismo desarrollo, busca convencer instituyendo la escena de enunciación que lo legitima.

Así, es “a través de la enunciación misma que el relato puede legitimar la escenografía impuesta, haciendo que el lector acepte el rol que se le quiere asignar en una escenografía” (Maingueneau 2004). En nuestro caso, el rol de un lector de un relato testimonial; pero además, se debe convencer al lector de que el formato utilizado es el que constituye la mejor vía de acceso a la historia. Como se evidencia en los siguientes comentarios, en los que la línea entre realidad y ficción se desdibuja:

Maya1313

• 12h

Hola!

Quisiera hacer la invocación de jeff the killer quien la a hecho y pongan sus experiencias es que me da miedito:-: (<https://creepypasta.fandom.com/es/f/p/3100000000000000112>)

donde estaN jeff the killer y jena de killer si alguien save digamelo soy el sinombre tengo dos nombres como sfiro 3 , israel . quíero ver a jeff y luego slenderman

Un usuario de FANDOM (https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Jeff_the_Killer)

Esta línea también parece confusa en los casos que incluyen una dimensión didáctico moralizante, cuya función es aleccionar a púberes y adolescentes sobre el peligro de determinados comportamientos o de alternar con ciertos adultos:

mi madre me contó de una prima que con su esposo eran santeros y cuando quisieron salirse de eso, su hija amaneció debajo de la rueda de su camioneta y el señor no se dió cuenta y la aplastó... de verdad que odio a los demonios pero les temo y no hago nada para que quieran hacerme algo malo. NO SE METAN CON LOS DEMONIOS! o saldrán lastimados.

15 mar 2018 por Un usuario de FANDOM

(https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Los_creepypastas_no_son_ciertos..._%C2%BFverdad%3F)

En general, estos relatos poseen el rasgo inquietante del *puede ser*. Esto es, un creepypasta “auténtico” se caracteriza por sembrar la duda en el lector respecto de los

límites de la realidad y la ficción (“digan la verdad existen si o no tengo dudas de Sally y varios creepypastas” –usuario de FANDOM).

El verdadero espíritu creepypastero pretende despertar en el lector un temor ancestral al presentar un relato misterioso en el que el narrador se incluye como protagonista, pero también a sus amigos, parientes, vecinos, conocidos, etc. En todos ellos se entremezclan realidad y ficción en un intento de *hacer-saber* la “verdad” sobre un evento sobrenatural, lo que genera duda de si lo narrado tiene alguna explicación lógica o no. Los comentarios refuerzan esa idea. Veamos un ejemplo de un comentario del relato de la muñeca embrujada Sandra:

Usagi dice:

28 Octubre , 2016 a las 11:51

Muy muy cierto...! Yo vivo en San Carlos a unas cuadas de donde paso todo.... es mas puedo decir que la vi en persona cuando la pusieron en los mastiles de la plaza central y le saque varias fotos.... era escalofriante de ver.... pero mas que miedo te da ternura su rostro.... (<https://creepypastas.com/sandrita.html>)

Los comentarios (creyendo en los relatos o jugando a creer) refuerzan la superposición entre realidad y ficción, igual que ocurre con las leyendas populares. En los creepypastas, desde el comienzo, el escritor declara sus intenciones y traza un *horizonte de expectativas*. Este modo de lectura implica un *contrato de veracidad* (Elbanowski, 2009: 73), que radica en un compromiso del autor de decir la verdad, refiriéndose a la autenticidad y referencialidad externa de lo relatado. El *contrato de veracidad* y el *contrato de ficción* forman parte de “todo un abanico amplio de pactos que construye el autor” (Elbanowski, 2009: 74), pero en los creepy se “excluye cualquier elemento que podría asociarse con la literariedad. El autor niega su oficio de escritor. Reproduce la realidad” (Elbanowski, 2009: 74).

Así pues, los lectores no leen un creepy, leen una “historia verdadera”. Es con esta intención que se incluyen imágenes manipuladas digitalmente que prueban que lo narrado es cierto, lo que lleva a los creepy casi al estatuto de la crónica, como lo demuestra la presencia constante de las palabras *verdad* y/o *verdadero*. Veamos un ejemplo:

Crear que los creepypastas no son ciertos es un error muy estúpido que nunca debe cometerse. Son historias verdaderas. Nunca se debe poner en duda la veracidad de estas historias o puede que algún día acabes destripado en un callejón, o secuestrado por una enorme criatura en un bosque, o asesinado brutalmente por un adolescente sin ojos, y un líquido negro saliendo por los mismos (https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Los_creepypastas_no_son_ciertos..._%C2%BFverdad%3F).

La historia que les voy a contar es verdadera la relata un chico que no creía en ningún creepypasta. Hasta que un día su peor pesadilla se hizo realidad. (http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/Los_creepypastas_no_son_ciertos..._%C2%BFverdad%3F)

De esta manera el escritor formula un postulado, según el cual la obra en cuestión debe ser leída como no ficción, como una *narrativa factual* (Schaeffer 2009: 98). Otro rasgo del *contrato de veracidad*, que caracteriza a los creepypastas es el testimonio. El narrador adquiere la categoría de testigo presencial, lo que garantiza la veracidad de lo narrado:

So Fii De Diamante-4/10/2017

en Historias

Slenderman me aparecio

Estaba mi primas y mi primo y yo obviamente estabamos solos en mi casa entonces era de noche se corto la Luz Jugamos ala escondida y yo contaba ellos picaron cuando picaron vi un papel que decia los voy a matar fuimos y mi tia y mi tio se fueron a coto entonces agaramos y decia eso yo me asuste tenia asma y los metimos adentro y tocaron la puerta y dije yo kien es toco 2 veces grite y dije kien es nosotros nos fijamos y estaba hay en frente de nuestra cara le sere la puerta y los fuimos al sotano llame ala policia y viniero y no habia nadie dijieron y vino mi mama y papa mi tia mi tio y no volvio a dejarnos solos

(<https://creepypasta.fandom.com/es/f/p/310000000000000110/r/3087804473242904994>)

3. ESCRITURA COLECTIVA, COLABORATIVA, COMUNITARIA

Los creepy que interesan, especialmente, a nuestra investigación son los que se mediatizan vía algún tipo de plataforma de escritura colaborativa; en otras palabras, aquellos que conforman un espacio virtual de trabajo destinado a la construcción de un proyecto, al intercambio de información o de conocimientos y que ponen todas estas herramientas a disposición de los diferentes actores involucrados.

Al igual que la literatura oral, los creepypastas se pueden recrear, por lo que cada usuario puede intervenirlos realizando las modificaciones que crea pertinentes; esto los transforma en creaciones colectivas y colaborativas, en algunos casos anónimas. En la actualidad, aparecen firmadas con un nombre de usuario o *nickname*.

Así pues, el lector también opera como *produsuario* o *prosumidor* (Bruns, 2006), ya que además de leer, critica, reescribe, difunde, publica; es decir, interviene activamente en el consumo, en la producción y en la circulación de estos géneros narrativos etnopoéticos. Se convierte él mismo en parte de la historia y controla parcialmente la dirección de la experiencia estética que resulta, a menudo, de apariencia híbrida. Debemos destacar que como produsuario cumple una función fundamental al poner en circulación los relatos al compartirlos en la esfera digital.

El objetivo de este tipo de trabajo colaborativo es conformar un proyecto específico: facilitar y optimizar la comunicación entre los usuarios, hacer circular información, valorar la creatividad, distribuir los relatos producidos, evaluar los relatos y calificarlos,

optimizar las narraciones y jerarquizar la plataforma al corregir y reescribir colectivamente los textos.

Las características genéricas, las restricciones genéricas (que configuran estrictas normas de publicación) son co-gestionadas por los participantes en un constante intercambio. Veamos muy pocas del extensísimo listado tomado de: https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Wiki_Creepypasta:Reglamento

En los artículos están prohibidas las siguientes acciones y/o contenidos:

Vandalismo.

Sexismo, racismo o cualquier otro tipo de abuso, insultos, falta de respeto;

Pornografía y/o contenido sexual.

Creepypastas de mala calidad (redacción irregular y/o elementos cliché). Cuando se crea un artículo, el título debe seguir estas normas: Debe tener una ortografía y gramática correcta.

No hacer Flood. Se considera flood: Enviar más de 6 caracteres iguales seguidos. (Esto incluye letras, signos de puntuación, números, etc.).

Ejemplo: Holaaaaaaaaa (en negro los que rompen la regla)

Enviar más de 4 emoticones seguidos

No está permitido hablar otro idioma que no sea el español. Excepción: Palabras cuyo significado no tenga un término similar en español. Excepción: Palabras conocidas de idiomas generalmente conocidos (tales como “Hi”, “Bonjour”, etc.)

No utilizar más de 4 palabras en mayúsculas

Usuario que fue bloqueado (sin importar motivo o duración) debe cumplir con el plazo de su bloqueo, independientemente de la circunstancia. No están permitidas las “segundas oportunidades” Ante la ruptura de cualquiera de las reglas antes mencionadas se dará una penalización. NOTA: Estas penalizaciones son solo una guía, las penalizaciones quedan siempre a criterio del Administrador.

Pero esta escritura colectiva y colaborativa está monitoreada con un rigor similar al de las instituciones educativas; los participantes parecen imitar un tipo de jerarquización propio de la escuela. Veamos un ejemplo tomado de https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Wiki_Creepypasta:Administraci%C3%B3n:

Poderes de un administrador

Los administradores son los únicos que pueden:

Borrar páginas e imágenes;

Ver y restaurar páginas borradas;

Bloquear y desbloquear IP de usuarios anónimos o registrados;

Proteger o bloquear (o semiproteger/semibloquear) una página;

Editar en páginas protegidas o bloqueadas;

Editar el espacio de nombres de MediaWiki.

Rápidamente deshacer las ediciones del último usuario que modificó una página

- particular (rollback)
- Borrar historiales
- Importar páginas desde otras wikis
- Mover archivos
- Subir archivos
- Trasladar páginas
- Ver el historial de páginas borradas, sin el texto asociado

Además de crear las reglas y escribir el reglamento, son los administradores quienes instituyen una relación claramente asimétrica con los usuarios, a quienes ofrecen variada ayuda estableciéndose un *contrato pedagógico* (Verón, 2005:177); a la vez, los administradores exhiben un *saber hacer* propio del docente, lo que se pone de manifiesto en la forma del *intercambio espectadorial* inserto en plataformas interaccionales, lo que genera una constante tensión entre *espectadores* y *productores*; tensión que tal vez sea la responsable de que haya más espectadores que productores. Por ejemplo en <https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Ayuda:%C3%8Dndice> se puede leer:

Ayuda

Si tienes alguna duda con respecto a esto, visita la página Ayuda y aprende a editar en Ayuda: Editando, es probable que en una de esas páginas encuentres la respuesta a tus dudas. Si quieres colaborar puedes visitar la Página comunitaria y descubrir cómo hacerlo. Proyectos de la Comunidad

Academia del Terror

¿Notas que tienes alguna laguna al redactar creepypastas? ¿Necesitas aprender? Este proyecto puede ayudarte.

Academia de dibujo

¿Quieres representar tu creepypasta pero no sabes cómo hacer que quede como te la imaginas? Entra aquí y aprende a hacerlo.

Concurso de CreepyPastas

¿Eres bueno escribiendo? Ven al concurso, aquí podrás participar en un concurso donde el ganador podrá escribir creepypastas que actualmente no están permitidas y su creepypasta permanecerá un mes en la portada.

El álbum de Slenderman

Concurso de imágenes y dibujos donde los usuarios pueden presentar sus propias creaciones.

La Guillotina

Denuncia y juzga los artículos que creas que no son dignos de estar en la Wiki.

Centro de Adopciones

Adopta artículos de baja calidad y arrégloslos para que tengan un nuevo y mejor futuro en la wiki.

4. IMPACTO EN EL AULA

Para Maingueneau, “dominar un género discursivo implica tener un conocimiento relativamente preciso del modo en el que se encadenan sus constituyentes en diversos niveles. Estos ‘modos de organización’ pueden ser objeto de enseñanza-aprendizaje” (Maingueneau 2004). Esta reflexión puede ser pensada de un modo inverso, utilizando los conocimientos y habilidades que los estudiantes ya han incorporado y que les pueden facilitar el abordaje de los primeros trabajos en la universidad.

El lingüista francés Jean-Claude Beacco (2004) considera que cada *comunidad discursiva* frecuenta géneros específicos que, lejos de constituir un mero repertorio, mantienen vínculos entre sí (intertextuales, metatextuales, etc.). Son estos vínculos los que permiten organizarlos en lo que él denomina *cadena genérica*. Es en este sentido que los alumnos que son o fueron administradores, lectores o productores de creepypastas configuran un “grupo o red de grupos que generan formas particulares de producir, interpretar y poner en circulación los discursos” (Maingueneau 2004).

Los usuarios de estas y otras plataformas adquieren, por frecuentación, los rasgos genéricos y las restricciones que corresponden a estos géneros. Utilizar las habilidades y los conocimientos previos de los alumnos puede resultar productivo para subsanar algunas de las dificultades que enfrentan los estudiantes en la producción escrita, pero también en el uso y manipulación de imágenes, videos, audios; lo que nos lleva irremediablemente a repensar los objetivos y las modalidades de varias asignaturas.

En efecto, el manejo de géneros que remiten al ámbito de la intimidad y a prácticas de sociabilidad, que no son necesariamente las del ámbito universitario o profesional, permite establecer una zona necesaria de pasaje entre el adentro y el afuera de la *comunidad discursiva*, pero también contribuyen a recuperar el enorme bagaje de competencias y habilidades que los alumnos llevan al aula y que, a menudo, no son tenidas en cuenta.

La ventaja de obrar así se percibe en distintos niveles. En primer lugar, el alumno toma conciencia de una mayor o menor adecuación de su escrito, pues ya ha estado en contacto con las “normas de publicación” y puede llevar sus saberes a un ámbito de comunicación cuyas reglas, roles, modalidades no conoce aún del todo, pero al que puede acceder con más seguridad a partir de la valoración, por parte de los docentes, de su conocimiento genérico y de sus habilidades. Se podrá luego actuar sobre las representaciones poniéndolas en evidencia, discutiendo su validez, su historicidad, etc.

5. FOLKLORE, TRADICIÓN ORAL Y CREEPYPASTAS

En algún sentido los creepypastas son más tradicionales que el folklore preindustrial. En primer lugar, abundan los creepypastas que no están escritos, que es una de las características del folklore; esto es, se presentan en forma de audios o videos, por lo que también se transmiten oralmente, a menudo como una historia “hablada”. Las narraciones

creepy, que se comparten oralmente vía Whatsapp, suelen cambiar con cada nueva narración de una manera más vertiginosa que las que ya están fijadas por la escritura, esto es: se *actualizan* de manera constante. Todas estas características nos llevan a afirmar que los creepypastas son un fenómeno popular y que forman parte de la literatura popular pero deben ser incluidos en los *géneros narrativos etnopoéticos*.

Algunas historias, las más conocidas, son copiadas y pegadas una y otra vez, pero muchas de ellas son cambiadas, alteradas y recontadas de nuevas y muy diversas maneras. Los folkloristas llaman *variantes* a estas diferentes versiones de una misma historia.

Los cuentos populares tienen variantes regionales en las que se destaca la presencia de un mismo personaje: la novia que regresa de la tumba, el perro del infierno, el hombre lobo. Rasgo presente en los creepy, por ejemplo, “Slenderman” es uno de los *motivos* recurrentes de los creepy y es perfecto para ejemplificar la noción de *variante*. Hay miles de diferentes relatos e imágenes de este personaje, nacido en la esfera digital, y de su historia alrededor del mundo. Este tipo de relatos tiene un origen tan incierto que parece como si siempre hubieran existido. De esta forma, las leyendas urbanas se adaptan a la esfera digital con características propias, por lo que forman parte del Netlore.

6. CONCLUSIONES

En los creepypastas se evidencia una tensión, un desajuste entre lo referencial y lo ficcional. El escritor le propone al lector un pacto que devela la vaga presencia de los dos contratos. El *contrato de veracidad* y el *de ficción* se entremezclan, se invaden mutuamente y, en consecuencia, se anulan. El *relato factual* se convierte en un relato (supuestamente) *ficcional*. Así, la ficción se “desficcionaliza”, para convertirse en anécdota, en crónica, en testimonio. En algún sentido, estos contratos se entrecruzan complementándose para provocar el terror del lector.

En su esfuerzo informativo, los creepypastas pretenden ser realistas, por eso juegan con la complementariedad semiológica: el texto entra en redundancia al incluir ilustraciones, por lo que “muy a menudo lo legible se articula sobre lo visible y lo visible inversamente se puede identificar con lo legible, con lo contable” (Hamon 1982: 121).

La investigación sobre folklore digital (Netlore) permite observar la facilidad para modificar y sustituir textos (facilidades de edición) que desarrollan los usuarios en el ambiente hipertextual. Los usuarios productores de creepypastas deben aprender, por ejemplo, a obtener mayor control sobre aspectos como el diseño gráfico y la presentación final del texto. Los docentes debemos aprovechar, potenciar y seguir desarrollando dichas competencias. Pensemos que los lectores de creepypastas desarrollan habilidades lectoras pero también escriturarias para criticar, corregir y reescribir textos lúdicos y participativos de forma comunitaria; lo que implica conocer a fondo las características genéricas.

Esta constante interacción discursiva afecta la producción, ya que las narraciones están siempre en construcción y cambiando, merced a los comentarios que recibe cada

versión de la historia en términos de “me dio miedo” o “no me asustó”. Estos comentarios evidencian las *gramáticas de reconocimiento*, correspondientes a la “lecturas” o interpretaciones que a la vez originarán nuevas correcciones y reescrituras que producirán otras versiones (Traversa, 2009). Es interesante observar que muchos escritores, quizá previniendo comentarios negativos, incluyen una forma de *captatio benevolentiae* al inicio; veamos cuatro ejemplos tomados de <https://www.wattpad.com/story/131226371-universidad-creepypasta-%F0%9F%98%8E>:

bueno esto es solo para pasar el rato y tener un poco de diversion con mi creepy favorita clocky pido que si van a hacer preguntas que las preguntas no sean negativas por fa :3

Espero que les guste lo que escribí, acepto criticas constructivas...

Está es mi primera historia no juzgar XD

Historias de amor de los shippeos más famosos de los creppypastas Para que la gente disfrute Si no les gusta pues no lo lean y ya no hay necesidad de insultar gracias

Por último, los reglamentos y normas de estas plataformas de escritura colaborativa repiten la estructura y modalidad de la escuela: el monitoreo, la guía y ayuda, la relación asimétrica entre usuarios y moderadores, las reglas, las obligaciones, las “penalizaciones” y el cuidado (las advertencias sobre los riesgos y peligros).

En los creepy se observa la construcción de un sujeto discursivo, a menudo anónimo, que ostenta el *saber hacer* y el *hacer saber* de una historia verdadera, de una realidad a la que tuvo acceso como testigo directo, y que debe ser recontada con la finalidad de aleccionar sobre un peligro, develar un misterio o transmitir una historia ancestral, relatos que encubren la reescritura de un motivo folklórico tradicional pero que circulan, adaptados, en y para la comunidad digital.

A lo largo de esta investigación hemos observado un cambio de mediatización, las interfaces se vuelven fundamentales para acceder a estos textos a los que, en principio, se accedía de otras formas. Por ejemplo, las cadenas llegaban por medio de cartas o escritas en los billetes de baja denominación; las leyendas circulaban privilegiadamente de forma oral; posteriormente el fax y el correo electrónico contribuyeron también como medios de circulación. Si los comparamos con los que circulan hoy en todo tipo de plataformas, no se registran cambios notorios en los géneros, pero sí en la economía, facilidad y velocidad de transmisión y en la posibilidad de manipulación de las historias que hacen los *produsuarios*.

También en la relación que entre ellos se genera, dado que pueden participar como actores de la mediatización de un espacio virtual de fácil acceso para compartir y discutir información y para escribir de forma colectiva o individual. Como es sabido, en lo pragmático, esto favorece la creación de comunidades virtuales e incluso de tribus virtuales. El *produsuario* hace una apropiación individual de un género colectivo y anónimo, participa de él y lo vuelve al anonimato o no. Por lo que consideramos que son *mediatizaciones de alcance relativamente masivo* (Fernández 2016: 73).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BEACCO, J. C. (2004) "Trois perspectives linguistiques sur la notion de genre discursif", *Langage*, 153, 109-119.
- BRUNS, A. (2006). "Towards Produsage: Futures for User-Led Content Production", in Sudweeks, Fay; Hrachovec, Herbert & Ess, Charles (Eds.) *Cultural Attitudes towards Communication and Technology*, 28 June - 1 July. Tartu, Estonia.
- CHIMAL, A. (2016) "Como ir a otro mundo por medio de un elevador". Recuperado de <http://www.armasyletras.uanl.mx/84-85/17-lamateria.pdf>. Última consulta: 14.07.17.
- ELBANOWSKI, A. (2009) "El prólogo y el concepto de la ficción en la literatura hispanoamericana", *Revista del CESLA*, 12, 73-80.
- Hamon, P. (1982) "Un discours constraint", en Roland Barthes *et al.*, *Littérature et réalité*. Paris: Seuil. pp. 119-181.
- MAINGUENEAU, D. (2004) "¿Situación de enunciación o situación de comunicación?", *Revista Discurso.org*, 5. Recuperado de http://www.revista.discurso.org/articulos/Num5_Art_Maingueneau.htm. Última consulta: 22.03.17.
- MAINGUENEAU, D. (2009) *Análisis de textos de comunicación*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- SCHAEFFER, J. M. (2009) "Fictional vs. factual narration", en Hühn, Peter *et al.* (Eds.). *The living Handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University Press, pp. 98-114.
- TRAVERSA, O. (2009) "Dispositivo-enunciación: en torno a sus modos de articularse". En: *Figuraciones*, 6. Estéticas de la vida cotidiana. Buenos Aires, IUNA. Crítica de Artes. <http://www.revistafiguraciones.com.ar/numeroactual/recorrido.php?idn=6&idr=48#texto>. Última consulta: 12-04-2018.
- VAN DIJCK, J. (2016) *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- VERÓN, E. (2005). "Cuando leer es hacer: la enunciación en el discurso de la prensa gráfica", en *Fragmentos de un tejido*. Barcelona: Gedisa. pp. 171-191.

PÁGINAS WEB

- Creepypasta.com (2 de julio) "Sandrita". Recuperado de <https://creepypastas.com/sandrita.html>
- FANDOM (2 de julio de 2019) "Ayuda" <https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Ayuda:%C3%8Dndice>
- FANDOM (2 de julio de 2019) "Creepypasta Wiki". Recuperado de <https://creepypasta.fandom.com/es/f/p/3100000000000000112>
- FANDOM (2 de julio de 2019) "Discusiones" <https://creepypasta.fandom.com/es/f/p/3100000000000000110/r/3087804473242904994>
- FANDOM (2 de julio de 2019) "Jeff the Killer" Recuperado de https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Jeff_the_Killer
- FANDOM (2 de julio) "Los creepypastas no son ciertos... ¿verdad?". Recuperado de https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Los_creepypastas_no_son_ciertos..._%C2%BFverdad%3F
- FANDOM (2 de julio de 2019) "Poderes de un administrador". Recuperado de https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Wiki_Creepypasta:Administraci%C3%B3n
- WATTPAD (2 de julio) "Preguntale a Clockwork" Recuperado de <https://www.wattpad.com/story/131226371-universidad-creepypasta-%F0%9F%98%8E>

