

Folklore digital: la vigencia de las leyendas urbanas en los *creepypastas*

Resumen

Esta investigación tiene como objetivo relevar las variantes y las invariantes genéricas con el fin de describir las características que permitan establecer cuáles son los rasgos distintivos de los *creepypasta* en la República Argentina. Nuestro marco teórico está tomado del Análisis del discurso y de algunos trabajos recientes sobre mediatización y plataformas de Oscar Traversa (2009) y José Luis Fernández (2016), sobre cultura de la conectividad de José Van Dijck (2016) y sobre leyendas urbanas de Jan Harold Brunvand (2011). Consideramos que esta literatura popular en formato digital genera espacios de escritura colectiva y colaborativa en los que se comparten relatos breves de versiones o adaptaciones de leyendas urbanas con la finalidad de provocar miedo en los lectores. En Argentina, los *creepypasta* presentan un reto estilístico: ser creativos en la producción de variantes regionales de diversas historias clásicas. Esta investigación constituye un aporte a los estudios sobre folklore digital en nuestro país. Pero, además, creemos que los docentes se pueden enriquecer con este conocimiento pues los alumnos que son o fueron administradores, lectores o productores de *creepypasta* 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 textos. Utilizar las habilidades y los conocimientos previos de los estudiantes puede resultar productivo para subsanar algunas de las dificultades que enfrentan los alumnos en sus producciones escritas; sin olvidar las competencias que adquieren en el uso y manipulación de plataformas, pero también de ilustraciones, imágenes, videos, audios.

Palabras clave: Análisis del discurso, escritura colaborativa, folklore digital, *creepypasta*.

Abstract

The aim of this research is to relieve the genre variances and invariances of the *creepypasta* to establish the distinctive traits of this genre in Argentina. Our theoretical framework is taken from Discourse Analysis and recent works about mediation and platforms by Oscar Traversa (2009), studies about the culture of connectivity by José Van Dijck (2016) and works about Urban legends by Jan Harold Brunvand (2011). We believe that this popular literature in digital form

generates spaces of collective and collaborative writing where short versions or adaptations of urban legends are shared with the purpose of generating fear in the readers. In Argentina the creepypasta presents a stylistic challenge: to be creative in the production of regional variants of several classical stories. This research, thus, serves as a contribution for the studies of digital folklore in our country. But moreover, we believe that teachers can enrich themselves with this knowledge because the students who were or are still administrators, readers or producers of creepypasta, participate in a “group or group network that generates particular forms of production, interpretation and circulation of discourse” (Maingueneau, 2004. our translation). The users of this and other platforms, acquire —due to frequency— the genre features and restrictions that correspond to these texts. Using the abilities and previous knowledge of the students may be productive to overcome some of the difficulties that students face in their own written productions, not to mention the competences they acquire in the use and manipulation of illustrations, images, videos and audios.

Key words: Discourse analysis, collaborative writing, digital folklore, creepypasta.

Los creepypasta: entre la copia y la creación

Se denomina *Netlore* al folklore que se genera y se propaga por vía de los medios digitales disponibles en la actualidad: el correo electrónico, la Web y la telefonía celular (etapa superadora del *xeroxlore* y el *faxlore*); y está constituido por expresiones múltiples y diversas tantas como sus modos de circulación. Este trabajo forma parte de una investigación que, desde el Análisis del Discurso, centra inicialmente su reflexión en una de estas expresiones: los *creepypasta*.

Los *creepypasta* son un fenómeno popular y masivo respecto de cuyo origen no existe un consenso general, se remonta probablemente a los años noventa, en los principios de Internet a nivel mundial. Se los relaciona estrechamente con los foros 4chan, donde se cree que se inician y luego se difunden por toda la web, ya que se viralizan con mucha facilidad. 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’). Forman parte de la nueva cultura de la Web, que es su ámbito natural de circulación, lo que constituye una restricción genérica: un relato de terror no puede ser un *creepypasta*, si no ha nacido y circula en Internet.

Los *creepy* son reconocidos en los foros como literatura en formato digital, esto es, forman parte de una *plataforma*¹ de *contenido generado por los usuarios* (Van Dijck, 2016, p.24-26). En su origen, el movimiento *creepy* se inicia solamente mediante relatos escritos que

buscan provocar miedo en los lectores; nos abocaremos, entonces, a ese subgénero del folklore digital y, particularmente, a los *creepypasta* producidos a partir de leyendas o mitos nacionales. Algunas de las plataformas con las que estamos trabajando y que constituyen nuestro *corpus* son:

- https://www.reddit.com/r/argentina/comments/y0ryg/historias_relatos_mitos_leyendas_creepypastas/
- <https://creepypastas.com/tragedia-en-la-guarnicion-militar.html>
- <https://www.wattpad.com/145093970-creepypastas-duende-en-argentina>
- <https://creepypastas.com/sandrita.html>
- <http://aminoapps.com/page/creepypastasamino/2903105/5-leyendas-urbanas-argentinas-de-la-dama>
- <http://veamosunademiedo.blogspot.com.ar/2012/07/mitos-y-leyendas-de-argentina-la-viuda.html>

Estos relatos, en general breves, autorreferenciales, a menudo escritos en primera persona, se centran en experiencias personales de un evento que se repite. Son similares a las leyendas urbanas (muchas son leyendas urbanas adaptadas a la esfera digital, como el motivo de la rata del Ganges), rasgo que las conecta con los mitos (la luz mala) y las leyendas de tradición oral (la dama de la vela); se los asocia también con las historias de terror que se narran en los campamentos o en reuniones de adolescentes, razón por la que ni los *creepypasta*, los *happypasta*, los *trollpasta*, los *tweetcuentos* y sus respectivos cortos audiovisuales constituyen nuevos géneros discursivos, sino que son modificaciones estilísticas. Su tópico recurrente son los miedos universales, atávicos. Al igual que la literatura oral, se pueden recrear, por lo que cada usuario puede intervenirlos mediante las modificaciones que crea pertinentes; esto los transforma en creaciones colectivas y colaborativas, en muchos casos anónimas.

Los *creepypasta* auténticos (fieles al concepto original) son una distorsión perturbadora y maliciosa de un relato escrito o audiovisual cotidiano, a menudo inocente: videojuegos, películas, canciones, series de televisión o cualquier manifestación de cultura. A partir de allí se elabora un relato que afecta los procesos de creación (las “historias verdaderas”), lo que deriva en la aparición 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 otros.

Con el tiempo, surgieron *creepypastas* fundados en la descripción de un personaje ficticio (de naturaleza terrorífica o tenebrosa), cuya existencia se asumía después como “real”, por ejemplo, Zalgo. 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 “indescriptible”, a saber: “Bloody Mary”, “Bebé Azul”, “Cómo invocar a Zalgo”).

Otra característica destacable es que comienzan siendo anónimos, pero en la actualidad muchos circulan firmados por sus autores (la mayoría de ellos con nombres de usuario o *nickname*), quienes parecen buscar reconocimiento. En los Estados Unidos hay editoriales que publican libros en los que se compilan *creepypasta*, e incluso se han realizado films con algunas de las historias. Existen también relatos cuyo nacimiento es inverso: algunas historias *creepy* nacieron de cortos o de películas clase B.

En general, y como suele ocurrir en las leyendas urbanas, 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 entre la realidad y la ficción, como se evidencia en este comentario: “Lucas_jrs dijo: sos un hDp... + y me quedo despierto toda la noche por tu culpa, toy recagado con que se aparesca la viuda”ⁱⁱⁱ.

El verdadero espíritu *creepypastero* pretende despertar en el lector un temor ancestral, que suele operar también como advertencia de un peligro, al presentar un relato misterioso en el que el narrador se incluye como protagonista pero también a sus amigos, parientes, vecinos, etc. En todos ellos se entremezclan realidad y ficción, aunque predomina el *hacer-saber* la “verdad”, lo que genera duda de si lo narrado tiene alguna explicación lógica o no. Los comentarios refuerzan esa idea:

“Usagi dice:

28 Octubre , 2016 a las 11:51

Muy muy cierto...! Yo vivo en San Carlos a unas cuadras 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>).

En la mayoría de estos relatos se observan problemas varios de normativa 2, de coherencia y cohesión (son listados de oraciones sin relación, abundan las repeticiones, etc.),

presentan fallas en la estructura narrativa, huellas de oralidad en la escritura, etc. Sin embargo, el rasgo de respetar poco y nada la normativa, por falta de competencias lingüísticas de los escritores, produce un efecto de realidad que los hace más creíbles, ya que se construye un narrador que, en persona, perturbado, testimonia una experiencia terrorífica directa. Como por ejemplo:

“Soy ateo, desde hace mucho. Necesito bocha de pruebas para arrancar a creer algo, o tomar decisiones. Mi viejo labura en el campo y una vez me llevó a dormir campo adentro, en una casa de un amigo de él. No debía tener ni 12 años, pero el encargado de ahí dijo que se iba para el pueblo por que iba a haber tormenta eléctrica, y no convenía estar ahí, por el barro, no había gasoil para el generador y que se yo.”
(https://www.reddit.com/r/argentina/comments/y0ryg/historias_relatos_mitos_leyendas_creepypastas/).

Tal como ocurre con la literatura oral, estos relatos se pueden recrear en cada actualización, por lo que cada usuario de una plataforma puede intervenirlos o editarlos mediante las modificaciones que crea pertinentes; esto los transforma en creaciones colectivas en constante transformación.

Los usuarios corrigen, recrean, amplían, reescriben en busca de “la verdadera historia de”. Esta constante interacción discursiva afecta la producción, ya que las narraciones están siempre en construcción y cambio, 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 las “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 para prevenir comentarios negativos, incluyen una forma de *captatio benevolentiae* al inicio:

“Bueno chicos esta historia no es del todo buena o no se si les gustara.
11 may 2017 por MariiSmith88”

“Espero que les guste lo que escribí, acepto criticas constructivas... AlisKu27 20h”

Como se dijo más arriba, los *creepypastas*, *tweetcuentos*, *chat stories* y otros presentan una interesante cuestión de estilo ligada a un dispositivo, pero no configuran un género discursivo nuevo. Lo que sí es evidente es que, en ellos, se observa una relación de

hipertextualidad por transformación (Genette, 1989: p.17), ya que el *creepypasta* es una reescritura de una obra clásica (cuento tradicional infantil, mito, leyenda, leyenda urbana). En los *creepy* se pretende mantener la temática o motivo de un determinado mito o leyenda urbana o rural, aunque el desenlace puede ser alterado hasta resultar incluso completamente diferente del texto de origen.

Suelen tomar la *escenografía* (Maingueneau, 2009, p.79-85) de la anécdota personal en primera persona como un testimonio (“Tengo otra que me pasó a mí; no suelen pasarme cosas creepy porque trato de no entrometerme en la gilada pero esa noche...”); también se presentan como un mensaje a un foro o una cadena de mail o WhatsApp, en un intento de establecer un *contrato de veracidad* con el fin de producir terror (“Foreros, les dejo esta es una historia real, de un crimen que realmente ocurrió, recopilada y escrita según lo que aún se cuenta en la localidad de Sarmiento, Chubut”).

En algunos casos, incluyen una dimensión moral o tienen como finalidad alertar sobre las consecuencias (alarmantes, terroríficas, catastróficas) de ciertas decisiones o comportamientos juveniles: “si hacés tal cosa, podés correr tal peligro”, lo que involucra de forma directa al lector que se sentirá identificado con la propuesta de relato. ¿Será una de sus funciones aleccionar sobre los peligros que corremos en la sociedad actual? Es decir, ¿cumplirán una función didáctico-moralizante al retomar el estilo de los cuentos tradicionales? Veamos un ejemplo:

“En Santiago muchos cuentan, incluso mi abuelo que hay una de esos espíritus del bosque que hacen que se pierdan los cazadores, o que se desubiquen en medio del monte, al parecer es un como un ciervo o cabra de esos del monte, pero con la característica que son ALBINOS y cuando el cazador le da un escopetazo no muere, dessangra pero sigue vivo, luego corre mas y mas adentro del monte hasta que desaparece y puff... cuando querés volver ya estas extraviado, no hay que ir a casarlos, no hay que ir al monte solo....”
(https://www.reddit.com/r/argentina/comments/y0ryg/historias_relatos_mitos_leyendas_creepypastas/)”

Variantes, versiones, transposiciones

Decíamos más arriba que este fenómeno popular juega con una misma historia, a partir de la cual se construyen relatos diferentes que permanecen en constante mutación, como si

fueran variando con los recuerdos de cada escritor, nunca fijos, siempre mutando. Algunas historias son copiadas (y pegadas) una y otra vez, pero muchas de ellas son cambiadas, reescritas de diversas maneras, es decir, presentan variantes. En ocasiones esta característica forma parte y es mencionada en el mismo relato, como en estos dos casos:

“No lo encontró pero advirtió que frente a una tumba estaba una mujer de pie –según las variantes del relato, puede tratarse de una niña, una adolescente o una mujer adulta” (<http://aminoapps.com/page/creepypastasamino/2903105/5-leyendas-urbanas-argentinas-de-la-dama>).

“Hoy voy a contarles una historia que he escuchado varias versiones, lo importante es que yo hable con la persona que vivió esta experiencia macabra. Yo no recuerdo mucho los lugares pero diremos que este camionero descargó cereales en Rosario, y después de llenar su papeleo por la mañana salió de viaje para misiones” (<https://www.taringa.net/posts/paranormal/11898606/El-Correntino-Fantasma.html>).

Las distintas versiones siempre son editadas, corregidas y reescritas por los participantes según un reglamento, este tipo de actividad entre iguales configura un *contrato de lectura simétrico* entre los usuarios, quienes desempeñan el papel de productores tanto como de lectores (Verón, 2005:177-178); es decir son *prosumidores*.

Como se sabe, los cuentos populares tienen variantes regionales. Es factible rastrear una historia a través de una región y observar sus diversas variantes, los relatos *creepy* evidencian también este rasgo (volver a narrar lo narrado), lo que se enuncia comúnmente al inicio, por ejemplo: “A mi me contaron una parecida (ya no me acuerdo ni quien), pero la historia era la misma, y había pasado acá, en Corrientes” (<http://veamosunademiedo.blogspot.com/2012/06/mitos-y-leyendas-de-argentina-el.html#ixzz4nsQL86hd>); o como se evidencia también en esta hermosa versión del hombre-lobo de Corrientes:

En el Iberá (provincia de Corrientes), la idea más extendida que se tiene del lobizón es la de su transformación canina. El llamado yaguá hú -perro negro-, de gran tamaño, es el protagonista de la superstición. La persona señalada como lobizón es el séptimo hijo varón seguido y no bautizado. No hay forma de equivocarse: de pequeño, reacio a comer carne, es escuálido, enfermizo, solitario, y muestra siempre las uñas largas y sucias de tierra, porque se pasa horas y horas

escarbando en los potreros. Su destino está marcado: es un lobizón (<https://www.taringa.net/posts/paranormal/14574752/Creepypastas-parte-1.html>).

En la República Argentina, diversas narraciones orales tradicionales como la historia de la viuda son ejemplos perfectos para observar la noción de variante. Es frecuente el empleo de un *dialecto* particular, según la región, y, en el caso de las *creepy* que retoman este motivo, un *cronolecto* adolescente; otra característica es que se retoma un tópico de alta circulación en la zona. Es recurrente la leyenda de la noviaⁱⁱⁱ que resumimos a continuación, un *creepypasta* que prueba la existencia de variantes. En distintas ciudades de la Argentina circula este relato, con algunas variantes mínimas, que tiene como protagonista a un joven que concurre a una fiesta, baile o lugar de diversión nocturno y conoce a una bella joven. Allí conoce a una bella muchacha de vestido blanco a la que invita a bailar y de la que se enamora instantáneamente. A cierta hora de la noche se ofrece a acompañarla hasta su casa y le presta su abrigo para protegerla del frío. Al día siguiente, el muchacho vuelve a la casa de la joven con intención de verla nuevamente y es atendido por los padres de ella, quienes con sorpresa y estupor le informan que la muchacha ha muerto uno o dos años antes. El enamorado no entra en razones, motivo por el cual los afligidos progenitores lo llevan hasta el cementerio con el propósito de que, al ver la tumba, el muchacho se convenza de la verdad de sus dichos. Al llegar a la tumba, la estupefacción estalla en los tres, al descubrir que sobre la lápida descansa el abrigo que el muchacho le había prestado a la joven la noche anterior.

La misma historia se narra en “La dama de la noche”, *creepy* que cuenta el regreso de la tumba de una joven que había sido muerta accidentalmente por un imaginaria cuando visitaba a su novio destinado en el sur, durante la Guerra de Malvinas: la muchacha muerta deambula cada noche, por toda la eternidad, en busca de su enamorado (<https://creepypastas.com/tragedia-en-la-guarnicion-militar.html>). Este motivo ha producido, además, una leyenda urbana que comúnmente se sitúa en el Cementerio de la Recoleta o de Chacarita de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Se hace evidente que los *creepypasta* son adaptaciones. Para ser más exactos, hay versiones y transposiciones. Según Oscar Steimberg (1998, p.18), la *transposición* se refiere al proceso de pasaje, por ejemplo, de un relato al cine, lo que comporta un cambio de soporte. Esto es lo opuesto a la *versión*, que implica las diversas concreciones del mismo texto en un soporte homogéneo. En el caso de los *creepypasta* hay transposición cuando un texto se difunde en audio, cuando al audio se le agregan imágenes o cuando el texto se utiliza para

grabar un video. En las plataformas es frecuente observar textos escritos que versionan un mismo mito o leyenda, como se explicó más arriba con el caso de la novia que regresa de la muerte para reencontrarse con su amado.

El control

Este tipo de literatura popular, a causa de su carácter de escritura comunitaria y colaborativa, presenta muchas y variadas restricciones genéricas, que son controladas por el monitoreo constante propio del intercambio discursivo; lo que se evidencia en los comentarios, que cumplen un rol fundamental: “creo que faltó un poco más de desenlace pero esta perfecta”; “no me gusto para nada”; “un final bastante profundo y con mucho misterio, sin duda mi voto es positivo y te digo que es uno de los mejores que he leído. por favor no dejes de escribir mas creepys como este. Felicitaciones”. Tal vez, ese tipo de exposición a lectores críticos sea la razón por la que abundan más los espectadores que los productores. En http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/Wiki_Creepypasta, se puede observar la preocupación de los administradores por conservar la calidad de los relatos:

Si desesas comenzar a escribir, hay algunas cosas que deberías conocer antes de ponerte a ello, como por ejemplo qué es una creepypasta, y qué son las Pseudo-creepypastas. Además deberías leer el Reglamento, así te evitas muchos problemas. Si no sabes cómo publicar tu creepypasta, visita Cómo publicar. Recuerda que esta es una Wiki, y por tanto, una vez que subas tu creepypasta todos podrán leerla y editarla. Los artículos del tipo killer (derivados, relacionados o basados en Jeff the Killer) no son aceptados en esta Wiki, y serán borrados. Ante cualquier duda o comentario contacta a los Administradores de la Wiki.

En la mayoría de las plataformas, se detalla largamente un reglamento estricto respecto de qué acciones se pueden o no realizar, y cuáles son las consecuencias si se trasgrede estas normas. En estos reglamentos está presente el *saber-hacer* de los administradores, que ejercen un control estricto, similar al de un docente, por lo que entendemos que se establece un *contrato de lectura pedagógico* (Verón, 2005, p.177). De todas formas, esto vuelve a la experiencia de escritura lúdica, participativa, comunitaria, pero controlada. No sólo hay un orden estricto, sino que hay usuarios que actúan con firmeza en el cuidado del orden y seguimiento de

las normas. Un dato interesante es que los administradores requieren de una cualidad que los hace únicos: responsabilidad. Por ejemplo:

En ésta página encontrarás una lista de usuarios que ocupan diferentes cargos en el Wiki; ya sean: Burócratas, Administradores, Reversores y/o Moderadores, entre otros rangos. Estos usuarios han demostrado ser dignos de confianza y competentes para toda la comunidad. Mediante su empeño y trabajo por el Wiki. Por esta razón se les ha confiado y otorgado ciertas herramientas en honor a su trabajo y que les ayudaran a mantener el Wiki en perfecto orden y administración (http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/Wiki_Creepypasta).

Los usuarios reciben explicaciones detalladas acerca de cómo escribir una *creepypasta*, se les ofrece guía, ayuda, apoyo para desarrollar su potencial de escritores. De modo que la plataforma le da al usuario un marco institucional de contención; a cambio, se exige orden y acatamiento de las normas, en otras palabras, responsabilidad, o el infractor puede sufrir sanciones. Como se observa en:

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.

En artículos

Bloqueo de: 1(una) semana por artículo vandalizado.

Bloqueo permanente.

Bloqueo de: 1(un) año.

Eliminación del artículo.

Envío a La guillotina, el Centro de adopciones o el Filo de la muerte.

En estos proyectos colectivos, los relatos que no cumplen con las reglas son enviados a “La Guillotina”, donde pueden ser “adoptados” para “tener un mejor futuro”, “una segunda oportunidad”. La siguiente es una frase de apertura de esta sección: “La leyenda cuenta que aquí, en el Proyecto Guillotina, vienen todos los artículos que deben ser juzgados por diversas razones, ¡y tú decides su destino! ¡Ayuda a mantener el control de calidad de la Wiki!”. En estos casos, los relatos son reescritos con una exigente supervisión.

Otra sección es el Filo de la Muerte:

¡La muerte caerá como un relámpago! Este es el lugar donde van a parar creepypastas de pésima calidad donde los usuarios podrán nominar aquellas pastas que cumplan alguno o varios de los siguientes puntos, siendo borradas a la menor brevedad posible, sin un juicio de por medio. REQUERIMIENTOS (importante leer): Las pastas de The Killer, se colocan inmediatamente aquí, sin necesidad de notificarla con algún admin. Lo mismo pasa con las Trollpastas. Todo artículo basura; aquellos que no tienen otra finalidad más que molestar, ser una ofensa directa para alguien o algunos, o simplemente carecer de un cuerpo textual coherente. Artículos llenos de clichés, con mala ortografía y redacción, de pésima historia y en general, tan malos que harían sangrar los ojos a más de uno.

Conclusiones

Los *creepypastas* son relatos nacidos en la esfera digital, que retoman la tradición de las narraciones orales y que forman parte del *Netlore*. Se observa en ellos una tensión constante entre decir lo mismo de otra manera y decir otra cosa de manera parecida. Estas operaciones opuestas forman parte de “la percepción genérica, que como se sabe, orienta y determina en gran medida el horizonte de expectativas del lector, y por tanto la recepción de la obra” (Genette, 1989: 14). Todo lo cual tiene que ver con un nuevo orden de la circulación de la información que impuso Internet, cuya apariencia es híbrida y presenta un modo particular de producción, circulación y lectura.

Los *creepypastas* establecen entre sí una marcada *relación hipertextual* con el texto de origen, sin el cual no podrían existir las diversas versiones y transposiciones que exigen “la constitución previa de un modelo de competencia genérica extraído de una performance singular” (Genette, 1989:15), que es el texto de origen. En el caso de los *creepypastas*, este modelo, extraviado en el tiempo, constituye una etapa y una mediación indispensable entre el *texto imitado* y el *texto imitador*.

Tal *proceso de imitación*, nos recuerda Genette (1989: 16), requiere de un necesario dominio de los aspectos genéricos, competencia lingüística que es recurrentemente requerida por usuarios y moderadores, y que se evidencia en los reglamentos de las diversas plataformas en las que circulan.

La variación de temas y motivos ancestrales conducen a estos relatos a una continua transformación y reelaboración propia de todos los géneros literarios de tradición oral. Recordemos que, cuando se transcribe por escrito un cuento tradicional, se fija, lo que marca

una diferencia con el cuento exclusivamente oral, pero los *creepy* son lo mejor de ambos mundos, pues son relatos escritos que presentan características similares a las de los cuentos de tradición oral, pero son los lectores quienes, a partir de cada relato, se apropian de un tema o de un motivo del que ofrecerán luego, en y para su comunidad, las diversas variantes de la misma historia en innumerables y continuas reescrituras.

Describir el origen, los rasgos genéricos, el modo de circulación, etc., de los *creepypastas* permite conocer y comprender la vigencia constante de las leyendas y los mitos en la actualidad y los mecanismos mediante los cuales se reinventan; pero también estudiar un fenómeno más amplio que es el folklore digital o *Netlore*, por lo que este tipo de reflexión sienta las bases para investigaciones sobre otras narrativas digitales, como los relatos narrados a través de WhatsApp; u otros fenómenos como las cadenas o los rumores en la Web, poco abordados aún por el Análisis del Discurso.

Finalmente, puede ser interesante para los docentes advertir que los usuarios de estas y otras plataformas adquieren, por frecuentación, los rasgos genéricos y las restricciones que corresponden a estos textos. Utilizar las habilidades y los conocimientos previos que los estudiantes tienen puede resultar productivo para subsanar algunas de las dificultades que enfrentan los alumnos en sus producciones escritas; sin olvidar las competencias que adquieren en el uso y manipulación de plataformas, pero también ilustraciones, imágenes, videos, audios.

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 de la educación media o de la universitaria, permite establecer una zona necesaria de pasaje entre el adentro y el afuera de la *comunidad discursiva*, al recuperar el enorme bagaje de competencias y habilidades que los alumnos traen y que no siempre 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 competencia comunicativa y de sus habilidades; se podrá luego actuar sobre las representaciones al ponerlas en evidencia, discutir su validez, su historicidad, etc.

Bibliografía

BEACCO, Jean Claude. (2004). “Trois perspectives linguistiques sur la notion de genre discursif”, *Langage*, 153, 109-119.

- BRUNVAND, Jan Harold. (2011). *El fabuloso libro de las leyendas urbanas. Demasiado bueno para ser cierto*. Barcelona: Alba.
- FERNÁNDEZ, José Luis. (2016). "Plataformas mediáticas y niveles de análisis". *In Mediaciones de la Comunicación*, 11, 71-96.
- GENETTE, Gérard. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- MAINGUENEAU, Dominique. (2004). "¿Situación de enunciación o situación de comunicación?", *Revista Discurso.org*, 5. Recuperado de: http://www.revista.discurso.org/articulos/Num5_Art_Maingueneau.htm.
- MAINGUENEAU, Dominique. (2009). *Análisis de textos de comunicación*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- STEIMBERG, Oscar. (1998). *Semiótica de los medios masivos*. Buenos Aires: Atuel.
- TRAVERSA, Oscar. (2009). "Dispositivo-enunciación: en torno a sus modos de articularse". En: *Figuraciones*, 6. Estéticas de la vida cotidiana. Buenos Aires, IUNA. Crítica de Artes. Recuperado de: <http://www.revistafiguraciones.com.ar/numeroactual/recorrido.php?idn=6&idr=48#texto>.
- VERÓN, Eliseo. (2005). "Cuando leer es hacer: la enunciación en el discurso de la prensa gráfica", en *Fragmentos de un tejido*. Barcelona: Gedisa. pp. 171-191.
- VAN DIJCK, José. (2016). *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo XXI.

ⁱ Tomamos la definición de *plataforma* de José Luis Fernández (2016): "Son plataformas de mediatización los complejos sistemas multimodalidad de intercambios discursivos mediatizados que permiten la interacción o, al menos, la copresencia entre diversos sistemas de intercambio (cross, inter, multi o transmedia)" (p.76).

ⁱⁱ Todos los ejemplos que se incluyen en este artículo han sido transcritos textualmente.

ⁱⁱⁱ Recordemos que el relato de una mujer, en general una novia, que regresa de la tumba se remonta a la historia de Filonea de Anfípolis (356 y 336 a. C.). Filonea vuelve de la tumba por amor a un joven que se hospedaba en la casa de sus padres al que visita después de muerta cada noche.

Fecha de recepción: 31 de octubre de 2017

Fecha de aceptación: 4 de diciembre de 2017

Licencia  Atribución – No Comercial – Compartir Igual (by-nc-sa): No se permite un

uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original. Esta licencia no es una licencia libre.

