



**UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN  
NICOLÁS DE HIDALGO**

**FACULTAD DE LETRAS**

**DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN ESTUDIOS DEL DISCURSO**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE  
MAESTRO EN ESTUDIOS DEL DISCURSO**

**Creepypastas, la actualización del relato de terror en la  
internet y el caso de *¿No será puro cuento?***

**PRESENTA**

**SALVADOR ÁVILA BAUTISTA**

**DIRECTOR DE TESIS**

**DR. RODRIGO PARDO FERNÁNDEZ**

**Morelia, Michoacán, abril 2021**





## Agradecimientos

Doctor Rodrigo Pardo Fernández

Doctora Gabriela Sánchez Medina

Doctor Fernando Zarco Hernández

Por su lectura constante del proyecto, por sus consejos, por su paciencia y su tiempo, muchas gracias.

**Resumen:** La transmisión de los relatos de terror en la era digital, ha derivado en cambios significativos en la manera en que son compartidos. Actualmente existen sitios *web* y plataformas que conservan, crean, modifican y comparten historias de terror, es decir, se apegan a una tradición del terror con una práctica muy común de la era digital, el copiar y pegar del texto. Se estudia la creepypasta, como relato novedoso de la cultura del terror, que conserva elementos que la relacionan a textos anteriores; las creepypastas son relatos de terror con extensión y formato libres, que comenzaron a transmitirse a través de la red, no obstante, suelen compartirse ahora de boca en boca como lo hace el relato tradicional. Respecto a contenido y formato suelen presentar similitudes con algunos géneros narrativos. Las creepypastas han surgido en la red, sin embargo, cuando un relato de este tipo se hace viral, logra salir de la *web*, para ser compartido con una sociedad real y corroborado en la red, con los montajes que se han dejado como evidencia del relato, mostrando así, relatos de terror que se mueven en la frontera realidad/ficción. Las creepypastas en su proceso de transmisión como textos transmediáticos, sufren alteraciones de acuerdo con la cultura que las adopta; así, la creepypasta, puede manifestarse en distintos medios y soportes, lo que le permite mostrarse como un texto verosímil. En el presente estudio hemos seleccionado algunos relatos de la obra *¿No será puro cuento?*, que funcionan como relatos transmedia, en los que se observa un proceso de desarrollo y propagación, similar al de las creepypastas; de igual forma, se plantea una descripción del desarrollo de la creepypasta como género narrativo, el cual permite la conexión entre textos, culturas, tiempos y espacios, colocados entre la realidad y la ficción a través del terror.

**Palabras clave:** Creepypasta, relatos de terror, literatura transmedia, imaginario de la internet, leyendas *online*.

**Abstract:** The transmission of horror stories in the digital age has led to significant changes in the way they are shared. Currently there are websites and digital platforms that preserve, create, modify and share horror stories, that is, it adheres to a tradition of horror with a very common practice of the digital age, copying and pasting the text. The Creepypasta is studied as a new story horror of the culture in the literature, the creepypastas conserve elements that relate them to previous texts. Creepypastas are horror stories with free extension and format which began to be transmitted through the network, however, they are now often shared by

word of mouth as the traditional stories does. Regarding content and format, they usually present similarities with some narrative genres. Creepypastas have emerged on the Internet, however, when a story of this type goes viral, it manages to leave the web to be shared with a real society and corroborated on the network with the digital montages that have been left as evidence of the story, thus showing horror stories that move on the border between reality and fiction. Creepypastas in their transmission process undergo alterations according to the culture that adopts them, thus, creepypasta can manifest itself in different media and supports, which allows it to appear as a credible text. In the present study we have selected some stories from the Mexican book *¿No será puro cuento?*, which stories function as transmedia stories, in which a process of development and propagation similar to that of creepypastas is observed, in the same way, a description of the development of creepypasta as a narrative genre, which allows the connection between texts, cultures, space and time, placed between reality and fiction through terror.

**Keywords:** Creepypasta, horror stories, transmedia literature, the imaginary of the Internet, online horror legends.

## ÍNDICE

<b>Introducción</b> .....	1
<b>Capítulo 1. El cuento mexicano: entre la oralidad y la escritura</b> .....	4
1.1. La tradición oral en México.....	4
1.1.1.Las leyendas.....	13
1.1.2.Los cuentos.....	21
1.2. El cuento escrito.....	28
1.2.1.Breve repaso histórico del cuento mexicano.....	30
1.2.2.El cuento en textos educativos.....	34
1.3. Los cuentos reunidos en <i>¿No será puro cuento?</i> .....	39
1.3.1.La experiencia educativa de CONAFE.....	43
1.3.2.Relatos de terror, una herramienta en la enseñanza.....	45
1.3.3.El texto escrito se transforma: audio y video.....	50
<b>Capítulo 2. Creepypastas el formato digital</b> .....	54
2.1. Configuración del terror en la internet.....	54
2.1.1.La <i>deep web</i> y las creepypastas.....	62
2.1.2.La cultura creepypasta buscando seguidores.....	69
2.2. Leyendas de una comunidad <i>online</i> .....	76
2.2.1.El origen del mito en las creepypastas.....	85
2.2.2.Slender Man, el mito que se hizo realidad.....	92
2.3. Cómo se hacen las creepypastas.....	101
2.3.1. Los temas de terror de la internet.....	106
2.3.2. De páginas de internet a páginas de papel.....	117
<b>Capítulo 3. La creepypasta, un género transdisciplinario</b> .....	122
3.1. El imaginario colectivo de la internet.....	123
3.1.1.Obras literarias, inspiración de quien escribe creepypastas.....	130
3.1.2.¿ <i>No será puro cuento?</i> en formato creepypasta.....	134
3.2. El género creepypasta.....	142
3.2.1.Transformación y vigencia en el proceso transmedial.....	150
3.2.2. Interacción de personajes y mundos imaginarios.....	154
3.3. La intertextualidad en la creepypasta.....	159
3.3.1.La poesía, la canción y el cómic, como relato de terror.....	164
3.3.2.Los bordes en la creepypasta.....	169
3.3.3.La cultura, la creepypasta y el terror.....	174
<b>Conclusiones</b> .....	178
<b>Referencias Bibliográficas</b> .....	190
<b>Anexos</b> .....	204

## Introducción

Los relatos de terror nos siguen llegando de distintas maneras, los podemos encontrar en forma oral, escrita, con sólo imágenes o en audios, con sonidos especiales y voces adaptadas a cada historia narrada. Podemos llamarlos, por ejemplo, leyendas, cuentos o creepypastas; todo dependerá de sus características. En esta investigación, pretendemos realizar un recorrido, que nos hable de los elementos que conforman estos relatos, para poder continuar como una tradición cultural, en una sociedad que cada día exige más el uso de tecnología digital, para contar sus historias. La presente tesis tiene como propósito, estudiar el género emergente de terror de la internet, denominado creepypasta, para saber si estos relatos de terror de la internet y las narraciones de *¿No será puro cuento?*, por medio del terror, mantienen una carga cultural al servicio de un diseño artístico, literario, que da origen al género creepypasta surgido en la red, que por medio de su narrativa se conectan con la sociedad en una práctica cultural y transmediática.

Las diferentes prácticas sociales, en las que se han visto involucrados el cuento y la leyenda, nos darán las bases, para poder clarificar, la postura inicial que hemos tenido como arranque para la elaboración de esta tesis; podremos identificar, si realmente los relatos de terror de la internet se han desarrollado como un proceso transmediático, como creepypastas, comunicando un discurso cultural a través del terror, mostrando algunos ejemplos de la cultura mexicana que son los relatos de *¿No será puro cuento?*, los cuales no han tenido el acercamiento requerido para una investigación más profunda; tal vez porque son relatos que sólo se cuentan en las comunidades más apartadas del país, de los cuales, apenas se encuentran reseñas en páginas informales de internet y una descripción breve de algunos de estos relatos, en revistas publicadas por CONAFE.

Actualmente, los estudios que se han hecho con relación a las creepypastas son pocos y recientes, sobre todo en México; las líneas que se han seguido, toman distintas direcciones, de acuerdo al interés de quien estudia el tema, sin embargo, en esta tesis se pretende abordar tanto los relatos de terror de *¿No será puro cuento?*, así como algunas creepypastas de la *web*, desde una visión actual, que muestre el cambio en poco tiempo, de las características que se le han atribuido a la creepypasta y el desarrollo que ha tenido, tanto en la internet como en la sociedades y culturas.

Esta tesis, se inscribe en el marco de los estudios del discurso, por ello, se plantean algunos objetivos, como identificar las relaciones de un discurso cultural, presente en los relatos de terror que anteceden a las creepypastas. Se pretende mostrar un panorama general de la creepypasta con relación al relato de terror, tanto en su desarrollo como en su estructura, así como creación de mundos ficticios y personajes. Otro de los objetivos de este trabajo, es demostrar que las creepypastas son relatos de terror, que se mueven como parte de una cultura transmedia y transdisciplinaria.

Por lo dicho anteriormente, la investigación que pretendemos mostrar, es un análisis con un formato multimodal en el que se integren ciertos vínculos, con relación a diferentes disciplinas, donde la literatura es el punto de partida; dicho de manera distinta, el trabajo pretende ser multidisciplinario con un marco metodológico transitivo, mostrando el relato de terror de la internet, como una forma de expresión literaria, transdisciplinaria y transmediática, que nos permitan dar respuesta a las siguientes preguntas: ¿Tiene conexiones narrativas y culturales *¿No será puro cuento?* con la dinámica creepypasta? Las creepypastas creadas en la red, ¿se originan con base en antecedentes de la tradición de terror, como cuentos o leyendas que las anteceden? ¿Resuenan los ecos de la tradición oral mexicana, en los diferentes formatos en que se presentan las creepypastas?

Los capítulos que conforman la investigación son tres: El capítulo 1 “El cuento mexicano: entre la oralidad y la escritura”, parte de la idea, que los relatos como leyendas y cuentos de terror o no necesariamente de terror, provienen de la oralidad y que de esta manera muchos de ellos se han adaptado a nuestra cultura, que muchas veces, al reconfigurar un relato, se puede contar de manera terrorífica. En este mismo capítulo, se esbozan rasgos que permitirían distinguir una leyenda de un cuento, además de la conservación de dichos géneros en el imaginario colectivo, mostrando así una transición del relato de terror.

Relacionado a lo anterior, se encuentra un apartado de “El cuento escrito”; cómo se ha desarrollado y el uso que ha tenido en la educación; es decir, cómo se ha empleado como herramienta didáctica. En este mismo sentido, se encuentra una descripción de los relatos de *¿No será puro cuento?* y se parte, en dirección al estudio del cuento de terror y la manera en que se involucra con las actividades socio-culturales y las herramientas tecnológicas, que se usan actualmente para su conservación, creación, y distribución (transmisión).



En el capítulo 2 “Creepypastas, el terror en la internet”, se plantea un estudio de este fenómeno emergente en la literatura y cómo es que se configura en la *web*, además de la ubicación de las creepypastas en la *World wide web*; se exponen sus características, los medios y soportes, dónde se desarrolla y algunos de los textos que usan las creepypastas de fondo, para su creación.

Se habla también, sobre la actualización del relato ya que estas historias mantienen en su narrativa; discursos que ya han sido usados en otros textos, para poder expresarse en una sociedad, que conserva una tradición literaria y que se expone en una comunidad *online*, con las denominadas creepypastas.

En este capítulo, también se observa el origen de algunas creepypastas y el comportamiento de los usuarios, que pertenecen a una comunidad online; destacando cómo se hacen las creepypastas y el origen del mito de algunas de ellas; se muestra además, cómo pueden variar los temas de terror con relación a las creepypastas y la estructura de las páginas de internet, que de alguna manera archivan estos relatos.

En el capítulo 3 “La creepypasta, un género transdisciplinario”, parte de la idea de un imaginario colectivo de la internet, de manera similar a un imaginario colectivo en la voces de los pueblos, de un modo tradicional; lo cual permite presentar algunas relaciones, entre creepypastas con textos clásicos y populares, muchas veces como base de las historias de terror de la internet, En este capítulo se muestra también la creepypasta como género discursivo y la forma en la que se puede presentar una creepypasta, es decir, el formato creepypasta y otras maneras en que las creepypastas se pueden escribir: como poesía, canción o cómic. Así pues, se exponen las relaciones que se pueden dar entre personajes o mundos imaginarios, mostrando una interacción entre textos con una dinámica transmedial.

Por último, y en la postura de recurrir a un marco metodológico mixto, se hace un acercamiento a la creepypasta con una analogía del tema de la frontera, acercándonos a sus bordes, como una literatura que se involucra con una sociedad real y que, por su naturaleza de interacción, nos acerca a una relación de estudios de una cultura que se está reformulando.

## Capítulo 1. El cuento mexicano: entre la oralidad y la escritura

Este primer capítulo del proyecto de investigación, muestra un desarrollo del texto de terror en distintas vertientes. Se toma como punto de partida la oralidad y los cambios que han presentado algunos relatos de terror, como cuentos o leyendas. Es la oralidad la que nos permitirá hablar de los cambios observables en este tipo de textos; tanto en la reconfiguración de sus contenidos, como en la manera en que se cuentan las historias de terror, dependiendo del tiempo y del espacio en que se están creando.

Se muestra también, el uso del texto de terror como herramienta en la educación; partiendo de un desarrollo descriptivo, como un género discursivo del terror, que nos permite hacer mención de los cambios que ha presentado el cuento a lo largo del tiempo. Por último, se abordan algunas actualizaciones respecto al texto de terror y cómo es que se ha adaptado el discurso a la tecnología, sobre todo, a figurar como un texto de la internet como creepypasta.

### 1.1 La tradición oral en México

Los mitos, las leyendas y los cuentos, son prácticas de una oralidad que se han llevado a cabo desde la antigüedad, pues muestran una naturaleza ontológica, que hace de estos relatos una tradición cultural de los pueblos; siendo este el modo en que las historias se van transmitiendo de boca en boca, de generación en generación y de pueblo en pueblo; simplemente contando, escuchando y reactualizando la narración para ser transmitida.

La oralidad se ha presentado como un elemento importante en la literatura, aunque se han realizado trabajos enfocados a la antropología y a la lingüística,<sup>1</sup> por poner sólo algunos ejemplos; el propósito de este estudio se limita al ámbito literario, por ello, creemos necesario hablar un poco de la oralidad, en el sentido de la inspiración del ser humano, es decir, cuáles son las causas por las que se han podido originar las ideas que se cuentan y que guardan

---

<sup>1</sup> Sobre un estudio, respecto a las perspectivas antropológicas, véase “Ecocrítica y ecoantropología” (2010) de José Manuel Pedrosa, donde se propone una visión interdisciplinaria en los estudios. Respecto a estudios lingüísticos, véase *Estudios lingüísticos sobre la relación entre oralidad y escritura* de Claire Blanche Benveniste (1989); el enfoque que se plantea es cómo la valoración ha cambiado a favor de la oralidad, es decir, este aspecto vuelve a ser focalizado para estudios; la autora argumenta que “no se puede estudiar lo oral «por lo oral», confiando en la memoria. Sin el auxilio de la representación visual, no se puede recorrer lo oral en todos los sentidos y comparar fragmentos” (Blanche-Benveniste, 1989).

semejanzas de una cultura a otra, para la creación de muchas historias que se conocen en la actualidad.

Los relatos que comúnmente escuchamos, se dan como un hecho de que siempre han estado ahí, de la misma forma en que los conocemos, pero a saber, la oralidad es una herramienta que se utiliza para resguardo de dichas historias por medio de las voces, a través del tiempo; estas voces van construyendo significados, que poco a poco van tomando formas variadas, dependiendo de la cultura a la que se acerquen. La oralidad, además de permitir dicho resguardo como un archivo colectivo, por supuesto oral, permite apreciar una cultura popular sabia, que viene de un pasado muy lejano y que se ha ido adecuando a las necesidades de cada época.

La inspiración de cada una de las narraciones, que se cuentan como parte de una tradición, regularmente se da como presunción de la riqueza cultural que se conserva de un lugar y, no es para menos, ya que la oralidad conlleva en sí misma una carga cultural que en la actualidad ha sido retomada como uno de los valores más significativos que dan identidad a los pueblos. A lo largo de la historia de la humanidad siempre ha existido una fuente inagotable de historias, mostrándose como una tradición viva, que proviene de las diferentes culturas que va cambiando a cada paso; que sus voces se van llenando de tintes y texturas que le ayudan en su adaptación, para que siempre permanezca así, con vida, en constante evolución, sin negar sus orígenes, que en ocasiones son muy evidentes.

Comencemos pues, con esta idea de inspiración, que podría ser una de las principales características del concepto de oralidad; la mitología griega hace referencia a un grupo de diosas quienes inspiraban a los hombres, a ellas las llamaban musas, inspiradoras de la creatividad y del pensamiento mismo; de acuerdo con José Sarukhán, que en su libro *Las musas de Darwin*, da una propuesta, de cómo el ambiente intelectual y las ideas influyen en el pensamiento, es decir, cómo las musas inspiran en los diferentes ámbitos: “Hesíodo se refiere a nueve musas llamadas Clío (musa de los historiadores), Urania (de los astrónomos), Terpsícore (de la danza), Erato (de la poesía lírica), Euterpe (de la música), Talía (de la comedia), Melpómene (de la tragedia), Polimnia (de la retórica y la escritura) y Calíope (de la elocuencia y la poesía épica).” (Sarukhán, 1989, pág. 10).

En este sentido podemos observar que estamos ante una práctica de oralidad, donde es imposible saber en qué punto se han generado los relatos que escuchamos hasta nuestros

días; también, con esta alusión de las musas de la mitología griega, se destaca la importancia que tiene la tradición oral, en las narraciones de las distintas culturas y en distintas áreas; dejando claro que la transmisión del pensamiento de estos seres mitológicos, era una práctica oral de los conocimientos que poseían de diversos temas, dichas prácticas se fueron asimilando a las diferentes culturas; además de distintas disciplinas, que involucran en gran parte a la literatura por la misma oralidad.

La tradición oral puede acarrear conocimientos que implican personajes fantásticos, objetos que denotan relevancia a una historia, lugares específicos y épocas que hacen de cada relato contado, algo verosímil; esto porque “la oralidad tradicional constituye una abundante fuente de conocimientos que, en conjunto, integran el saber popular, el cual es transmitido de generación en generación a través de la palabra hablada.” (Aceves-Lozano, 1998, pág. 5). En realidad, la sabiduría “popular” no se puede atribuir al vulgo, como se podría entender en este sentido, esto, a pesar de que las leyendas, por ejemplo, son contadas de generación en generación y, ya hemos mencionado algunas de las características que las identifican, pero tampoco son exclusivas de la cultura “sabia”.

Para poder entender la relevancia que tiene esta postura desde tiempo atrás, donde se pensaba que estos relatos surgieron del pueblo y para el pueblo, revisemos como Roger Chartier argumenta este aspecto, donde se involucra principalmente la oralidad, confrontando las dos posturas, la cultura popular y la cultura letrada:

Las maneras de concebirlas pueden reducirse a dos grandes modelos de descripción y de interpretación. El primero, deseoso de abolir toda forma de etnocentrismo cultural, considera que la cultura popular es un sistema simbólico coherente, que se ordena según una lógica ajena e irreductible a la de la cultura letrada. El segundo, preocupado por recordar la existencia de las relaciones de dominación y de las desigualdades del mundo social, comprende la cultura popular a partir de sus dependencias y de sus carencias en relación con la cultura de los dominantes. Por un lado, entonces, la cultura popular es considerada autónoma, independiente, cerrada sobre ella misma; por otro, se define totalmente por su distancia frente a la legitimidad cultural. (Chartier, 2005, pág. 30).

En esta cita se puede observar, que la variación de la oralidad, puede ser interpretada y reinterpretada, desde el estatus social en que se desarrolla, es decir, la manera en que configura el mundo cada individuo; la oralidad en su proceso de transmisión, se ejecuta de maneras distintas, porque todo relato conlleva ideología<sup>2</sup> y trata de legitimar su pertenencia a una cultura cual sea.

En la cultura mexicana se conserva el acercamiento a la oralidad, por medio de cuentos, leyendas y mitos, a pesar de la advertencia de recepción, de estatus sociales y el desconocimiento de cómo se han originado estos relatos. En su mayoría, se encuentran al alcance de todos, de cualquier estrato social y, la edad tampoco corresponde a las personas mayores o abuelos que cuentan historias a sus nietos, como se podría suponer; “la oralidad también estaba tan presente en el mundo de la corte como en los medios populares, que la imagen podía dirigirse a todas las miradas, a las más sabias o a las más ingenuas, y que, como se dijo, el escrito no era privilegio sólo de los poderosos, sino también llegaba a los analfabetos.” (Chartier, 2005, pág. 126). Siguiendo a Chartier con esta idea, en que todos tenían acceso a las historias contadas en cada región, a saber, sin privilegios para escucharlas; las historias se iban compartiendo entre la gente, con los detalles que cada uno de ellos recordaba; estos detalles narrados que mejor se entendían y se asimilaban, se guardaban en la memoria y otros se omitían al momento de volver a contarla, por el simple hecho de que varias mujeres y varios hombres recuperaron y siguen recuperando los relatos, valorando más algunos elementos de estos y descartando muchos otros, al momento de ser narrados se cuentan sus variaciones; la oralidad en este proceso, en que se comparte información, ya ha descartado o incorporado elementos al momento de la transmisión; “lo que es más: en las innumerables repeticiones de una historia tradicional son inevitables las dislocaciones accidentales o intencionales. Para explicar elementos que por una u otra razón han perdido su significado” (Campbell, 1959, pág. 141).

---

<sup>2</sup> Se trata de reconocer lo “popular” con todo lo que implica la ideología, donde se pueda nombrar y señalar como tal, es decir, que se presente como folclor cultural y no como el esencialismo romántico que deja la memoria colectiva. Para un análisis del tema véase Eagleton, Terry (2010) “Hacia una ciencia del texto”, donde el autor presenta una paradoja en producción del texto en relación a la ideología y los acontecimientos históricos. (Eagleton, 2010, págs. 357-360).

Es evidente entonces que estamos frente a un imaginario cultural colectivo<sup>3</sup>, el cual puede ser la razón, por la cual, los relatos se asemejan tanto unos como otros, no sólo entre las personas cercanas que los escuchan de manera local, sino con culturas antiguas o alejadas geográficamente. En México, la oralidad se lleva a cabo de la misma manera que ya se ha descrito; el imaginario colectivo tiene un carácter histórico, que va evolucionando a lo largo del tiempo y por su contacto con las culturas, siendo éste la herramienta que moldea las creencias, recupera los valores y organiza la estructura de las nuevas narraciones, contemplando siempre el mejor escenario para su desarrollo.

La interacción que se presenta en el denominado imaginario colectivo, con sus reinterpretaciones que escuchamos, permite dentro de su marco cultural, el reconocimiento del otro, de los otros<sup>4</sup>; donde además de mostrar una postura identitaria, se puede observar que algo de lo que se ha reconfigurado nos es familiar, es decir, algunos relatos se parecen mucho a algunos que ya conocemos, que ya hemos escuchado y están a resguardo de la memoria. En las regiones de México, por poner algunos ejemplos, se cuentan leyendas que son muy comunes, como la de “La Llorona”,<sup>5</sup> que, en las calles de los pueblos, por las noches, se ve pasar a una mujer vestida de blanco, que llora por sus hijos; esta leyenda incluso ha sido llevada al cine con el mismo nombre; entre lo que se cuenta, se encuentran distintas versiones, tanto infantiles como del género de terror. Otra leyenda muy conocida es la de “El Jinete sin cabeza”, que de igual forma que la anterior, se escucha narrar sobre este personaje que sale por las noches y recorre las calles, para buscar la cabeza que perdió en alguna batalla. Los personajes en la cultura mexicana son variados y todos pueden ser seres temidos, como las brujas, los nahuales, el diablo, seres protectores, incluso tesoros ofrecidos a cambio de almas o favores.

---

<sup>3</sup> El término que se da a este fenómeno de la oralidad varía dependiendo el autor y el estudio que se pretenda, por ejemplo: “En cuanto a la «memoria poética colectiva», propongo este término para aludir al imaginario colectivo de los constructos no sólo literarios, sino poéticos en general”. (Moreno-Salazar, 2018, pág. 213). Otra postura es: “En el imaginario colectivo se encuentran las creencias y valores de la comunidad en la que nos desarrollamos”. (Molina, 2018, pág. 15). O bien, es recurrente encontrar el término sólo como “imaginario”.

<sup>4</sup> Sobre estudios y perspectivas véase *El lugar de la cultura* de Homi K. Bhabha, estudio que presenta una postura de la “otredad”: “esa “otredad” que es a la vez un objeto de deseo y de irrisión”. (El lugar de la cultura, 2002, pág. 92).

<sup>5</sup> Mercedes Zavala en su estudio “Leyendas de la tradición oral del noreste de México” (2001), llega a recopilar ocho versiones de “La Llorona” en un trabajo muy breve, además de integrar versiones de otras leyendas, de brujas, del diablo, de cuevas y otros temas, donde se observa la cantidad de variantes de un mismo relato.

Leyendas como éstas son ejemplos, de cómo la oralidad comparte su sabiduría, que los personajes son “préstamos” al igual que las palabras entre las lenguas y, de esta manera, los relatos guardan similitudes entre sí; se pueden escuchar leyendas muy semejantes a lo largo de todo el país; no sólo en el parecido que se tiene de una región a otra, sino, de las relaciones que tienen con muchas otras narraciones de otras partes del mundo; respecto a esto, ya hemos mencionado cómo los personajes pueden aparecer en distintos relatos y los lugares que se mencionan en la oralidad, dentro de las narraciones, suelen ser fantásticos, siempre increíbles y llenos de misterios o terror.

Es evidente que los lugares que se sugieren sean adaptaciones a la región donde se reproduce el relato, por ejemplo, en la religión judeocristiana se cuenta acerca del paraíso prometido, donde después de muertos los hombres pueden llegar a él con ciertas restricciones o en su defecto, llegan al infierno; mismos lugares son representados en la literatura griega, llamados Hades, como el inframundo por un lado o bien, Olimpo por el otro, este segundo representaba la morada de los dioses. En esta misma línea encontramos “Los paraísos de los Mexicas<sup>6</sup>”, donde a grandes rasgos, son los lugares a los que los difuntos iban dependiendo de la forma en que hayan muerto, como el Mictlán o el Tlalocan, que serían los lugares semejantes a los mencionados de otras culturas; en definitiva, “resulta muy interesante conocer las distintas concepciones de paraísos que nos legaron los pueblos de la antigüedad, pues en ellas vemos reflejados aspectos de su entorno, su religión, sus costumbres, aspectos históricos, culturales, psicológicos y artísticos.” (Chávez-Ferrusca, 2005, pág. 8) .

Con respecto a la relación mítica que presentan las historias en diferentes grados, como se ha mencionado en la cita anterior, donde se representan distintos aspectos de las culturas antiguas, en la oralidad actual, es decir, la oralidad es un tejido de sonidos e imágenes que se va hilando conforme se reproduce y, mientras más actividad se presente, más variaciones ha de tener en la reproducción y transmisión; “en virtud de esta mutua determinación, todo ser y todo acaecer van entretejiéndose gradualmente en una red de las más finas relaciones mitológicas. Así como desde el punto de vista del conocimiento teórico puede probarse que espacio, tiempo y número son medios fundamentales y etapas del proceso de objetivación.” (Cassirer, 1977, pág. 77), con relación a esta referencia, los mitos se

---

<sup>6</sup>Chávez Ferrusca, José Salvador (2005) *Paraísos legendarios*. Para una comparación, la obra presenta relatos donde se pueden identificar las relaciones que se guardan en distintos épocas y partes del mundo, pero que al final guardan relaciones en su narrativa.

encuentran frecuentemente asociados a las leyendas y sin duda, a los cuentos; por estas relaciones que podemos identificar, la oralidad nos da muestra del contenido folclórico que es capaz de conservar; respecto a esto, revisemos una de las posturas de Marco Antonio Molina, quien estudia el tema y argumenta lo siguiente:

Las similitudes entre historias y personajes se explican, en parte, porque las leyendas también tienen relación con los mitos. Los mitos son historias que intentan explicar algún aspecto de la realidad o dar una enseñanza útil (en términos sociales), y tienen un valor de verdad para la gente de la comunidad en la que perviven (de nuevo, la gente considera que son historias que sí sucedieron). Cuando encontramos varias leyendas muy parecidas entre sí, lo más probable es que haya un mito en el fondo de ellas, y por eso se transmiten de una generación a otra y se actualizan según las características específicas de cada comunidad. (Molina, 2018, pág. 12).

Ahora bien, la oralidad ha pasado como un conocimiento de distintas culturas, por medio de voces que se van reconfigurando, el problema viene a detalle, cuando nos encontramos con textos que además de conocerse de manera oral, se nos hacen presentes en una forma escrita. Los límites o características de cada relato pueden ser parecidos, pero si las historias llegan a consolidarse en un formato escrito, entonces la oralidad deja de funcionar, por el simple hecho de estar ante un texto escrito; por lo que la memoria colectiva no concordaría con los escritos, que de estas primeras fuentes, surgieron de manera oral, ahora con diferentes versiones escritas, con autores específicos o recopiladores; es decir, “la oralidad, como una condición de la sociedad que está funcionando, no se fosiliza hasta que no se traslade a la escritura, que es cuando cesa de ser lo que era originalmente.” (Havelock, 1986, pág. 99). En la actualidad existen algunos manuales que ayudan a realizar esta actividad como el que lleva por título *Escribir la oralidad*, editado por CONAFE, donde se expone paso a paso, cómo se debe recuperar la oralidad para conservarla en el texto escrito: desde el contacto con los informantes, hasta la exploración de campo, así como la elaboración, la clasificación y la transcripción, hasta la manera en que se debe difundir como archivo oral.

¿La oralidad? Se entiende como la transmisión de lo cultural, principalmente a través de relatos como mitos, leyendas y cuentos, como ya se ha mencionado en páginas anteriores;



pero, al encontrar los mismos relatos en texto escrito, “los oralistas y otros han reconocido este hecho sólo como de pasada, cuando vinculan el contenido de la oralidad a una «tradicición» concebida como una especie de depósito de mitos y leyendas, pero sin dejar muy claro qué es «tradicición» ni cómo funciona.” (Sarukhán, 1989, pág. 86). Hasta este punto sólo hemos descrito de qué se encarga la oralidad, sin saber aún, hasta dónde permiten sus límites un estudio; sin embargo, la escritura no sería tampoco el límite, ya que la oralidad y la escritura, son una paradoja a la que podemos referirnos como tradición oral y escrita, porque además, los límites no están claros ni entre los mismos relatos como género, porque muchas veces se llegan a presentar de la misma forma, una leyenda que un cuento, tanto oral como escrito.

Con el propósito de dejar un poco más claro, cómo es que la oralidad conserva la cultura “popular”, podemos argumentar un aspecto importante de la leyenda, porque es ésta a la que se recurre de manera inmediata al hablar de oralidad, haciendo aquí la primera diferencia entre los estudios que se han realizado, por ejemplo, el cuento es un género que se estudia principalmente en su estructura, dejando un poco de lado la oralidad de la leyenda, como en los estudios del estructuralismo hacia el cuento; “eso significó que a los estructuralistas les resultó difícil reconocer las fronteras que separan lo oral de lo escrito como objeto de definición formal” (Havelock, 1986, pág. 50).

Respecto a lo anterior y con base en el estudio de Flor Moreno Salazar (2018), que explica la complejidad entre la leyenda por su práctica oral y la teoría estructuralista, donde estos relatos son el parteaguas a un acercamiento deconstructivo, donde el concepto de leyenda no termina por consolidarse. La posibilidad de reconstruir estructuras, para implementar estudios especializados en la oralidad, específicamente en la leyenda y en su nomenclatura, se plantea con el pensamiento posmoderno<sup>7</sup>.

Siguiendo a Moreno Salazar, quien propone algunos puntos principales en el desarrollo de las letras mexicanas, partiendo justamente del antecedente estructuralista, frente al concepto controvertido de la leyenda; Moreno Salazar dice que “el inicio de las letras mexicanas coincide con la consolidación de la identidad de la nacionalidad mexicana en el siglo XIX” (Moreno-Salazar, 2018, pág. 46), esto debido a la reconfiguración del cuento

---

<sup>7</sup> Sobre posturas generales véase: “De la modernidad a la transmodernidad: narradoras mexicanas a principios del siglo XXI”, de Cándida Elizabeth Vivero Marín. (Vivero-Marín, 2011).

romántico, que dejó de ser subgénero, para considerarse como género propiamente dicho en la literatura; en cuanto a las leyendas, argumenta que se consideraban como meros intertextos o anécdotas inmersas en otros relatos. Moreno Salazar también explica la consolidación de la corriente positivista en la sociedad mexicana, la que permitiría una explicación como verdad objetiva, con respecto al contenido de la leyenda. Para un mejor entendimiento de esta explicación teórica, que involucra la oralidad de manera directa y el sentido derivado de la interpretación que se pretendía, revisemos el estudio de Moreno Salazar, donde en breve explica este recorrido:

El primer estudio teórico acerca de las leyendas fue realizado por Arnold Van Gennep con su obra *La formation des légendes*, desde una perspectiva antropológica. La leyenda es un objeto de estudio social y cultural que forma parte del folklore. En este tenor, los estudios antropológicos de Lévi- Strauss y de Vladimir Propp proponen un acercamiento metodológico acerca de los mitos y los cuentos populares, respectivamente. El estructuralismo abrió paso para que estudiosos como André Jolles, Vicente García de Diego y Julio Caro Baroja desarrollaran desde la lingüística, el folklore y la antropología, reflexiones y clasificaciones temáticas acerca de la leyenda (Moreno-Salazar, 2018, pág. 47).

Como ya hemos mencionado en las primeras páginas de este capítulo, los primeros estudios no se realizaron con una intención literaria, pero, queda claro que en el México del siglo XIX comenzaba la construcción de una identidad; el nacionalismo comenzó a valorar la tradición oral. En otras palabras, el pensamiento exigía conservar un acervo que se movía entre la oralidad y las letras, porque se estaba reconstruyendo social y culturalmente con respecto a los conceptos que pedían y merecían una reestructura. Retomando la inspiración que ofrecían las diosas griegas, la sabiduría popular y la letrada se verían referidas en el texto escrito, semifossilizadas, que dependerá de las culturas retomarlas, de manera oral o escrita; en su defecto, en los nuevos soportes que la tecnología nos ofrece, así pues, “la musa cantora se transmuta en escritora: ella que requería a los hombres que la escucharan los invitaba ahora a leer”. (Havelock, 1986, pág. 94).

### 1.1.1 Las leyendas

Las formas narrativas que se consideran en la tradición oral, evocan un pasado misterioso y fantástico, donde el hombre ha sido siempre testigo de grandes acontecimientos y de relevantes proezas; contar estas hazañas era importante para las sociedades de la antigüedad<sup>8</sup>, de esta manera, la humanidad iba contando sus aventuras de viajes, el encuentro con monstruos o dioses, incluso lugares misteriosos; relatos que se fueron compartiendo por medio de la oralidad, mostrando una clara postura del hombre a través de la historia, en la búsqueda de explicaciones del mundo que lo rodea.

En el apartado anterior hemos esbozado algunos aspectos respecto a la oralidad y, el resguardo de los relatos que se pueden considerar como tradición cultural de los pueblos; con esta ideología de identidad y conservación de la memoria, podemos introducirnos al concepto de leyenda. Los estudios que se han realizado de la leyenda son numerosos, vistos desde distintas perspectivas, además, de la selección que se hace de diferentes regiones y épocas; respecto a este tema de manera más amplia podemos encontrar la *Revista de Literaturas Populares*<sup>9</sup> de la Universidad Nacional Autónoma de México, que se encuentra disponible en línea y gran cantidad de estos estudios consideran el tratado de las leyendas.

Pero ¿qué es una leyenda? Dejando al margen por ahora el cuento, ¿qué hace que la leyenda sea una leyenda? La leyenda es definida por José Manuel Pedrosa (2004), como una narración breve de contenido sorprendente, principalmente sobrenatural, que puede verse como un acontecimiento que sucedió en realidad, es decir, se percibe como posible, ya que los espacios donde se desarrolla la narración, suelen ser conocidos y regularmente locales.

A la leyenda, un elemento que la caracteriza, es la noción de verdad; su importancia radica justamente en la veracidad que puede tener ésta. Con la primer idea planteada en el apartado 1.1, acerca de la postura frente a los cambios estructuralistas y la falta de argumentos en que la leyenda carece de forma, podemos justificarla con la idea de que este tipo de relato es un texto abierto y colectivo, donde se puede modificar su contenido y estructura, de la misma manera en que se desarrolla una lengua, por el simple hecho de estar vivos, considerando en este aspecto las leyendas denominadas tradicionales; de otra manera el texto

---

<sup>8</sup> Considerando algunos ejemplos como los escritos Homéricos o los textos que hablan del origen del hombre y la fundación de las civilizaciones, de las diferentes culturas alrededor del mundo.

<sup>9</sup> Revista disponible para su consulta en el siguiente link: [http:// www. revistas. unam. mx/ index .php/rlp](http://www.revistas.unam.mx/index.php/rlp)

escrito puede considerarse como texto cerrado o estático, al margen de la oralidad, ya que corresponde a la postura de un “autor”, que involucra la importancia de veracidad; además de contemplar espacios y personajes, implica una comprensión de la textualidad de lo que se intenta transmitir, porque de lo contrario, sería fácil confundir la leyenda con una fábula o un chiste; en otras palabras, es la existencia de una secuencia narrativa, que presenta motivos “lógicos”, además de un discurso que se debe identificar; con respecto a esto, Pedrosa hace un acercamiento minucioso al concepto de leyenda:

La leyenda oral y tradicional es una narración por lo general breve, no compleja, y formada por uno o por unos pocos “motivos” o peripecias narrativas. Su contenido tiene elementos sorprendentes, sobrenaturales o difícilmente explicables desde puntos de vista empíricos, pero se percibe como posible (e incluso a veces como real, auténtico y hasta experimentado en persona) por el narrador y por el oyente. (Pedrosa, 2004, págs. 9-10).

Los “motivos<sup>10</sup>”, vistos como las experiencias que incitan al imaginario colectivo a crear estos elementos fantásticos, para compartirlos como un acontecimiento que sucedió realmente y, hacen que la leyenda tenga una forma, en la que el discurso que maneja, sea determinante ante el oyente o lector; para reconocer dicho discurso y saber que se encuentra ante una leyenda y no frente a otro género como el cuento, el mito o la fábula.

Las definiciones para la leyenda son variadas, pero, en cada una de ellas, se conserva la parte esencial de lo que este género puede significar, como las experiencias vividas y la transmisión oral; acercamientos como la descripción de Linda Dégh, quien dice que “la leyenda es más contenido que forma, porque está construida sobre hechos del mundo real y enfoca cuestiones concernientes a problemas existenciales de la gente real. La propuesta del cuento es relatar un embuste, para fantasear; la leyenda es interpretar la experiencia observada.” (Dégh, 1999, pág. 36). Con base a esta descripción se puede deducir que se refuerza la postura, que en la leyenda se encuentran elementos extraídos de una realidad que originó el texto; que no se trata de un relato que se ha creado, con una intención de ficción, sino de contar la realidad, evitando parecerse a la ficción que ofrecen los cuentos y otros tipos

---

<sup>10</sup> Los motivos entendidos como la unidad mínima narrativa que supone un sujeto y una acción. Para un estudio del tema véase González Pérez Aurelio (2011) “La transmisión oral: formas y límites” (González-Pérez, 2011).

de relatos, con carácter literario. Para aclarar un poco más esta amplia concepción de lo que se entiende por leyenda, Mercedes Zavala escribe una definición que se extiende en todos los sentidos de lo que puede ser una referencia propia para este género:

Las leyendas ocupan un lugar importante en el acervo folclórico de las comunidades. En términos muy generales, podemos decir que la leyenda es una forma narrativa, en prosa, con valor de verdad. El relato alude a un tiempo más o menos reciente y a un lugar conocido por la comunidad; se centra en la relación del hombre con lo sobrenatural, y sus temas pueden ser religiosos o profanos. La mayoría de las veces, el narrador enmarca su relato con referencias al espacio, al tiempo y a las fuentes de lo que cuenta; son elementos que sirven para subrayar el valor de verdad del texto. (Zavala-Gómez del Campo, 2001, pág. 25).

El folclor en las diferentes regiones del país se ve manifiesto en la manera en que se presentan las leyendas, como hemos mencionado anteriormente, todas las regiones del país en México se han enriquecido culturalmente con leyendas, que presentan en su nomenclatura semejanzas entre las diferentes versiones, compendios que se han realizado y que se presentan como propios de una región. Así las relaciones que se presentan entre la historia de México y las leyendas, pueden tener en muchas ocasiones relaciones textuales, que nos dan pauta a pensar, que la historia de México se basa en sus leyendas, no sólo históricas, como dice Otilia Meza:

Desde tiempos remotos la imaginación del hombre creó relatos que a pesar de su origen humilde llegaron a convertirse en verdaderas obras literarias. Así lo legendario, poco a poco, matizando y hermozeando, casi siempre se convierte en relato sobrenatural o histórico porque los mitos y leyendas no son más que deformaciones de la historia (Meza, 2006, pág. 7).

En este tenor, no sólo se registra una condición geográfica, sino que se presentan algunas obras con un enfoque temático, en específico, tenemos, por ejemplo: *Leyendas prehispánicas mexicanas* de Otilia Meza, quien selecciona los relatos apegados al título, con historias de la época prehispánica. Otro de los libros para ejemplificar este punto, que se apega a un tema en especial es *Crónicas y leyendas mexicanas* de Jermán Argueta, quien se

encarga de relatar leyendas de la época virreinal en México; en este mismo sentido de recuperación de los relatos, respecto a un tema, se encuentra el libro con el título *Leyendas mexicanas, cuentos y baladas del norte de Europa, y algunos otros ensayos poéticos*, de José María Roa Bárcena; en este trabajo encontramos, en el primer capítulo del libro, algunas leyendas históricas.

Con respecto a las obras referidas podemos observar que no sólo se han de limitar por regiones, sino que las leyendas tienen la capacidad de formar parte de diferentes clasificaciones, por los tópicos que las integran, pero que no podrán negar su naturaleza de un imaginario colectivo, oral e histórico. La leyenda definida por Pedrosa es “una narración oral o escrita que presenta hechos extraordinarios, considerados como posibles por el narrador y por el oyente, y relacionado con el pasado histórico y el medio geográfico de la comunidad a la que atañe o en la que se desarrolla la narración” (Pedrosa, 2004, pág. 2).

Lo anterior se aplicaría para los temas históricos, que a veces tratan las leyendas como los que ya hemos referido, sin embargo, uno de los aspectos que no hemos mencionado a detalle, es el terror en que las leyendas pueden presentarse, exclusivamente como un género que antecede las historias en nuevos soportes tecnológicos, donde se pone en juego el factor miedo, este elemento que es fundamental en nuestro análisis. Las leyendas por lo regular buscan infundir miedo, ya hemos mencionado que se apegan a la realidad y se mezcla con elementos increíbles; “el miedo de los cuentos tradicionales, originalmente no dirigidos a un público infantil sino adulto, y de las leyendas, no está muy lejos de este tipo de cine de los géneros más populares y rentables de la industria. Tal vez esto explique la vitalidad de la leyenda oral en nuestra sociedad a comienzos del siglo XXI” (Molina, 2018, pág. 16). El cine es una de las artes que promueve el terror de una manera práctica, es en este tipo de formatos que las leyendas se pueden reconfigurar, utilizando el elemento de terror propio en la narración de las viejas leyendas. No sólo el cine representa estos relatos de la tradición oral, sino que hoy en día estas historias se mueven en la red, con imágenes, audios o videos; rescatando de igual forma las leyendas que han venido causando terror de boca en boca, siendo éstas las que nos interesan estudiar, por su forma de distribución.

Así pues, las leyendas se van a presentar de diferentes maneras, entre ellas, las que se denominan leyendas urbanas o contemporáneas; más que presentarlas dentro de una clasificación, es hacer notar el interés de las nuevas generaciones por este acervo cultural,

que ha de corresponder a la leyenda, de la misma manera en que se han recuperado los relatos por mucho años, en otras palabras, la sociedad moderna muestra la vigencia de temas que considera relevantes, que aún fluyen en el colectivo imaginario, que al igual que las leyendas tradicionales están en los límites de lo verosímil, porque se comienzan a contar en contextos actuales, tratando temas como: enfermedades, laboratorios donde experimentan con humanos, experiencias ovnis o relatos donde la vida se pone en peligro, como las reconfiguradas historias de zombis. En otras palabras “dan la impresión de que las leyendas de horror originadas en los peligros del modo de vivir en la masa urbana son las leyendas verdaderamente contemporáneas. Pienso que son típicas y quizá más directamente relacionadas con los problemas y ansiedades de la sociedad masificada”. (Dégh, 1999, pág. 53) . De acuerdo con Dégh, en que las historias se relacionan con los problemas de las sociedades masificadas, es importante resaltar que, en esa misma conciencia, aunque se viva en una época contemporánea, se puede hacer manifiesta la idea del mito que se ha resguardado en la memoria, tal como lo plantea Cassirer:

El pensamiento mítico de ningún modo carece de la categoría general de “causa” y “efecto”, sino que en cierto sentido ésta es una de sus categorías verdaderamente fundamentales [...] Dos contenidos que suelen aparecer frecuentemente juntos en la conciencia, en una relación de mera contigüidad, de simple coexistencia espacial o sucesión temporal, mediante la función psicológica de la “imaginación” pasan a integrar una relación causal. A través de un simple mecanismo de “asociación”, la contigüidad espacial o temporal se transforma en causalidad. (Cassirer, 1977, págs. 48-49)

Las leyendas urbanas tampoco pueden negar su coexistencia con los mitos, pues se manifiestan con estos elementos fantásticos que pretenden asustar, más que sorprender a quien las escucha, pero se deben adaptar a las nuevas actividades sociales y culturales, para que el relato sea verosímil; la relación de “causa y efecto” que hace manifiesta Cassirer, con respecto a la trascendencia del mito; la podemos observar como consecuencia de este efecto en las ya referidas leyendas urbanas, el motivo es, porque “los hombres no recogen uvas de los espinos ni higos de los cardos. Pero esta información ha sido acumulada por un grupo,

por una especie; es un fondo común que los individuos comparten. La mutación evolutiva, para ser efectiva, ha de ser mutación compartida” (Havelock, 1986, pág. 86). En otras palabras, las voces recogidas se presentan en un actualizado imaginario colectivo.

No es casual que las leyendas urbanas tengan su estructura semejante a la de los mitos, y a las leyendas populares que se conocen en la tradición cultural de los pueblos. Si bien, es necesario insistir, que las leyendas manifiestan en sus narraciones “referentes reales”, que involucran sucesos sobrenaturales, épocas, personas y lugares conocidos, que quienes las cuentan pueden hacer uso de deícticos,<sup>11</sup> para indicar dichas referencias y dotar el relato de verdad como lo exige el género. Los relatos que se cuentan en la actualidad, refiriéndonos a las leyendas urbanas, mantienen contacto con sus antecesores, desde la práctica oral a su paso al texto escrito; no obstante, sin discriminación, los relatos van migrando a los nuevos soportes que ofrece la tecnología.

En este punto es necesario aludir al cuento, ya que es un género que se compara siempre con la leyenda o el mito, incluso, se presentan juntos como si pertenecieran a una misma categoría o mejor dicho, a un mismo género. En los primeros estudios respecto a ello, los “«géneros menores» como los cuentos populares, mitos y leyendas, seguían estando al margen de la literatura, en la zona limítrofe con las llamadas «ciencias sociales». (Moreno-Salazar, 2018, pág. 6).

Relacionado a lo anterior, el cuento se apega más como un género propiamente de la literatura, se aparta muchas veces de los estudios antropológicos, no siendo el caso del mito o la misma leyenda; ésta es una de las razones por las que nos hemos de acercar a los cuentos, que presentan aún en su contenido huellas de los relatos orales de los que ya hemos hablado; a este respecto, en el cuento podemos identificar una desterritorialización, que Moreno Salazar presenta como un ejercicio de reconocerse o negarse para ser o no parte de una creación, que se acerque al concepto de leyenda, desde la idea general de la oralidad; “los textos que dicen ser leyenda se reconocen a sí mismos dentro de una territorialización conceptual. Y los textos que son análogos a la leyenda, pero no dicen de sí mismos ser leyenda, podemos comprenderlos desde una desterritorialización”. (Moreno-Salazar, 2018, pág. 14).

---

<sup>11</sup> Para un estudio del tema véase, por ejemplo: Briz, Antonio (2000) “El análisis de un texto oral coloquial”, en Briz, Antonio & Grupo Val. Es. Co. *¿Cómo se comenta un texto coloquial?* Barcelona, Ariel. pp. 29-48.



El cuento podría negarse en un primer momento como leyenda, sobre todo, en la creación contemporánea de este género, pero, los temores del ser humano, como ya lo hemos mencionado y profundizando en el ámbito que nos compete, que es el terror, este elemento se manifiesta también al trasladarse a los cuentos, pues “la literatura fantástica como forma literaria establecida y reconocida, tardará tanto en nacer y afincarse definitivamente. Los sentimientos que forman su esencia son tan viejos como el hombre, pero es un hecho que los típicos relatos sobrenaturales son, para la literatura, un vástago del siglo XVIII”. (Lovecraft, 1997, pág. 14). Respecto a esta referencia, donde Howard Phillips Lovecraft, plantea que los relatos orales de terror se van asimilando a las exigencias de las letras y, que la oralidad, poco a poco se convierte en texto escrito, para formar parte de la literatura, en este caso su argumento se basa en la literatura gótica.

No es nuestro interés dirigirnos por esta línea de la literatura gótica, pero sí creemos conveniente resaltar, que los personajes que se presentan en esta etapa literaria, son similares a los que las mismas leyendas presentan, pero la ficción con que se manejan, es la que permite identificar que se trata de un texto literario, o bien, el texto oral que ya ha sido manipulado por la ideología de algún autor, puede presentarse como obra literaria, sin dejar de lado el texto que lo ha creado, pero ya no dando respuestas a un colectivo cultural, sino respondiendo al canon,<sup>12</sup> que le permita ser compartido por su creatividad y no tanto por la tradición de los pueblos, que van recorriendo voces a través del tiempo. “En este sentido las versiones más cultas de las leyendas siguen teniendo una relación estrecha con la cultura popular y tradicional, lo que no sucede con el cuento tradicional y el cuento literario; en la leyenda siempre hay una relación en los temas, motivos y tópicos con la tradición oral”, (Ramírez-González, 2017, pág. 41). Como podemos observar los cuentos también responden a categorías y temas, sin embargo, y a pesar de esta observación ante la leyenda y el cuento, en “versiones cultas o populares”; insistimos en la parte del canon, porque los textos se pueden reconfigurar no sólo entre los mismos géneros, sino que entre otros textos y otras áreas, es decir, la relación es intercultural y multidisciplinaria, dejando como opción una

---

<sup>12</sup> Harold Bloom en *El Canon occidental. La escuela y los libros de todas las épocas*, realiza un estudio de veintiséis escritores que a su vez han sido el centro de la tradición literaria de occidente, el canon y las razones que Bloom arguye, contra la Escuela del resentimiento, sus argumentos son hacia aquello que se puede criticar; lo que destaca el autor es cómo las teorías, como el feminismo o el marxismo, utilizan criterios sociales, históricos o de género, para evaluar las obras de los autores que merecerían conformar el canon en la literatura. (Bloom, 1995).

paradoja que existente entre el cuento y la leyenda, no sólo los clásicos o populares, sino, el cuento moderno y la leyenda urbana.

Para poder entender el estado en que se presenta la leyenda como literatura, retomemos la postura de Marco Antonio Molina:

Por otro lado, la literatura tradicional es aquella que no tiene autor y que se transmite de una generación a otra, de manera predominante por vía oral. La literatura tradicional cuenta con un acervo de temas y recursos que una comunidad reconoce: corresponden a una estética colectiva. Lo que quiere decir que si algún elemento no forma parte de esa estética colectiva —que también es regional e histórica, o sea pertenece a una región o comunidad específica en una época determinada— la comunidad no lo aceptará. Esto no quiere decir que no se puedan incorporar elementos nuevos, sino que los elementos que se incorporen en un texto deberán coincidir con la estética colectiva, para que los receptores (el público) los acepten y se integren al acervo literario de la comunidad. (Molina, 2018, págs. 13-14).

En definitiva, la leyenda se presenta como un género complejo muy estudiado, pero, con muchos cabos sueltos; seguiremos escuchando que los relatos de los pueblos, las historias y los cuentos son leyendas que llevan amalgamas en alguna de sus partes, hacia los antiguos mitos; sin embargo, acercándonos un poco más al cuento y a la leyenda de una manera productiva, podemos encontrar definiciones básicas que vinculan el cuento con la leyenda, una de ellas, es en la educación; en esta ocasión la presente cita es de un manual para impartir clases comunitarias de primaria, la relación de esta definición con la investigación que se realiza, es porque se trata de uno de los métodos educativos utilizados en las comunidades más apartadas, de las zonas metropolitanas de cada región de México: “en casi todas las regiones del país existen “cuenteros”, personas que le ponen mucho gusto a lo que narran porque han sabido recoger la memoria de su comunidad, sus viejas tradiciones y leyendas y, sobre todo, porque se fijan muy bien en las maneras de hablar de la gente” (CONAFE, 2010a, pág. 49), con relación a lo anterior, los cuentos sin duda se encuentran relacionados a la tradición popular, a la leyenda; a pesar de sus características se mantiene en la línea de la oralidad, como se menciona en la cita. Los “cuenteros” existen en todo el país y cuentan leyendas y cuentos, con base a lo que escuchan de la gente; con un poco de imaginación van

construyendo la fantasía. Dejando por ahora la leyenda, pasemos a ver que nos dicen estos cuentos.

### 1.1.2 Los cuentos

Si bien ya hemos mencionado la forma en que la oralidad suele pervivir en las voces de las tradiciones culturales y, los métodos que se suelen implementar para conservar dichos relatos (como los manuales de recopilación), y de esta manera, volverlos un texto escrito sin importar ahora el soporte en que se presenten; los cuentos han sido un recurso también de la oralidad, que se han conservado en la memoria de los pueblos y se han adaptado a diferentes tradiciones; en este caso la cultura mexicana ha sido capaz de preservar muchos de estos cuentos de variados temas y a diferencia de las leyendas, suelen no ser anónimos y responden a temas específicos.

A modo de una ilustración y al mismo tiempo, con la intención de presentar el sentido de la profundidad que se guarda en el cuento, consideremos brevemente la entrega que han hecho los hermanos Grimm hacia sus investigaciones, permitiendo diversas adaptaciones para aquellos relatos, que se recopilaron de manera similar a lo que se hace con las leyendas; estos elementos fantásticos, que se leen de los mismos mitos europeos, hindúes, incluso mitos griegos, que los Hermanos Grimm<sup>13</sup> (Jacob y Guillermo Grimm) recogieron perviviendo unos con otros, de lo que las generaciones heredaban en la oralidad desde la Edad Media.

Para nuestros fines dejaremos al margen los problemas que involucran el origen del cuento, ya que de una u otra forma, las preguntas que se puedan plantear al respecto, permanecen mudas hasta la fecha, sin embargo, no se puede negar la creación de estos relatos con la base misma de la oralidad en que se presentan las leyendas, sólo que en este caso los cuentos son representados por un autor,<sup>14</sup> aunque no siempre suele ser así, pero en los casos que sí sucede, el autor integra a sus historias, aquellos relatos que se han contado de la tradición oral; ahora se presentan en conjunto con la imaginación individualista que aún evoca elementos como “las hadas, el hechizo, un sueño mágico de cien años, el florecer

---

<sup>13</sup> Uno de los compendios de estos relatos atribuidos a los Hermanos Grimm es: GRIMM, Jacob y GRIMM, Guillermo (2004) *Los mejores cuentos de los hermanos Grimm*. México, Ediciones Leyenda, cuentos que se pueden encontrar en muchas ediciones y actualmente en páginas de internet, que contienen gran variedad de estos cuentos en diferentes versiones, por ejemplo: “Cuentos de Grimm. Todos los cuentos de los hermanos Grimm” en: [https://www.grimmstories.com/es/grimm\\_cuentos/index](https://www.grimmstories.com/es/grimm_cuentos/index)

<sup>14</sup> Sobre una postura en relación al autor véase “¿Qué es un autor?” de Michael Foucault, donde se observa “cómo el autor se ha individualizado en una cultura como la nuestra”. (Foucault, 2010, pág. 12) .

milagroso del seto de rosales: todo son falsedades que atestiguan la cualidad mentirosa de la trama” (Heisig, 1976, pág. 51). Los tópicos varían en las narrativas, pero dependerá de las intrigas y temores que inquieten al escritor para aventurarse a reconfigurar las viejas historias, que a su vez, suenen con cierta lógica en su época y, sean aceptadas para integrarse a la estética colectiva, tal como sucede con las leyendas y que mencionamos en el apartado 1.1.1.

Con respecto a lo anterior, en cada época, la manera de relatar se modifica, de tal modo que no es posible fechar la historia del cuento; la referencia que hemos dado de los Hermanos Grimm, es por la influencia que aún ejercen hasta nuestros días y en diferentes artes o disciplinas, como el cine, la pintura, el teatro, la psicología, la sociología, la filosofía, entre muchas otras, que ven representados estos cuentos en su contenido.

En este proceso en el que los textos se van adecuando a los presentes contextos, el cuento popular ya no presenta relación con el cuento moderno, ya que más que una historia apegada a la verdad, como la que ofrecen las leyendas, este tipo de cuentos se vería como un relato dudoso, ausente de contexto y lleno de pasajes falsos, más que imaginarios, justamente por sus personajes y espacios ficticios, pero, la característica que han ofrecido los cuentos clásicos y que aún pervive es la de sorprender al receptor, ya sea con su narración o con su final inesperado; en consecuencia, se pueden proponer algunas aproximaciones teóricas:

El cuento moderno busca la unidad del efecto como en la antigüedad, pero también se preocupa por la creación de una atmósfera, el trazo de una situación psicológica, la exploración de emociones, la elección de un fragmento de la vida real que baste para especificar una visión del mundo o un determinado tipo de problemática. Actualmente hay un intento en el cuento de una exploración más profunda. (Asse-Shueke, 2008, pág. 14).

Con este breve párrafo de Estella Asse Shueke en su investigación *Antología de Cuentos. Cuento moderno de Poe a Borges* (2008), podemos hacer las primeras suposiciones, de que el cuento ha dejado de ser un vehículo del imaginario colectivo, además, en este análisis que hace Asse Shueke, argumenta que el cuento actual ha dejado su preocupación por integrar la anécdota como solía manifestarse en la antigüedad, asimismo de olvidar la práctica moralizante y aspectos de la conducta humana, sin embargo, no podemos ser tan

drásticos en este sentido y consideramos que a pesar de la evolución que se presenta en el cuento, las huellas de la oralidad seguirán en su estructura, en la parte más profunda de su discurso.

Ya hemos mencionado que la historia del cuento no puede fecharse, esto por una razón que puede sonar lógica, el cuento cuenta algo, nos habla de una historia, al igual que la leyenda, el mito, la epopeya, la fábula o la novela, sin embargo, sí existen teorías que proponen una línea temporal, que le da su lugar como género en la literatura, pero hablando del cuento moderno en específico; una de ellas lo ubica a finales del siglo XVIII, con los relatos breves de terror de Edgar Allan Poe, donde él renovará entonces la literatura gótica. Para una explicación más histórica de esta forma de cuento presentamos una referencia de Guillermo Samperio quien habla al respecto:

A finales del siglo XVIII, la Revolución Francesa marca el periodo de modernidad que se extiende hasta los siglos XIX y XX. En él, cuando dominan las revueltas sociales, el género cuentístico sufre una profunda revolución con la obra de Edgar Allan Poe (1809-1849). El género parece resurgir de entre las leyendas y expandirse hacia ámbitos de la imaginación que pronto acrecientan, llenos de simbolismos, el reino de lo fantástico [...] Poe fue el primer realizador del cuento moderno y sus ideas aún tienen trascendencia en la práctica y la teoría del género. En su obra se hace evidente que detrás de esta milenaria fascinación que el hombre siente por escribir, contar, leer y escuchar cuentos, se reinventa”. (Samperio, 2002, pág. 26).

Así pues, Poe es considerado uno de los representantes e iniciadores del cuento moderno, no podemos negar que su narrativa conserva la influencia de los relatos clásicos, el elemento de terror, el suspenso, que obliga al receptor a escuchar el cuento completo, los personajes en muchas ocasiones fantásticos; todo ello permitió reconfigurar el cuento y comparar desde este momento, los rasgos de los cuentos a través de los tiempos.

El cuento hasta ese entonces no presentaba algunas reconfiguraciones en su estructura. De acuerdo con Samperio en que los recursos y elementos imaginativos de Poe “rompen con todos los moldes anteriores, pero también echan mano de la tradición. En sus relatos, es evidente el fuerte influjo de las *Mil y una noches* por el ambiente de pesadilla

irresuelta que se vislumbra en algunos cuentos” (Samperio, 2002, págs. 26-27), además de ello el detective prototípico en la literatura Auguste Dupin, aparece en sus relatos policíacos como ejemplo de transformación de la modernidad. Así como el origen del cuento no se puede decir con exactitud, fechar los periodos en la literatura es igual de complicado; deberíamos recurrir a hechos meramente históricos, para presentar datos más exactos, no obstante, el propósito de este trabajo no es ese, sin embargo, presentamos un desglose más detallado de Lauro Zavala Alvarado:

El cuento literario clásico se inicia en las primeras décadas del siglo XIX con Nathaniel Hawthorne y Edgar Allan Poe. La tradición clásica se desarrolla a lo largo del siglo XIX y llega hasta 1925 en varias lenguas, como el francés (Maupassant, Daudet, etc.); inglés (O. Henry, Henry James, etc.); ruso (Chéjov, Dostoievsky, etc.); japonés (Akutagawa, etc.) y español (Darío, Quiroga, Reyes, etc.). Los numerosos teóricos del cuento clásico van desde Boris Eixenbaum en el formalismo ruso (1925) hasta Florence Goyet en la historiografía estructural (2014). [...] El cuento moderno es lo opuesto del cuento clásico. Surge con Chéjov a fines del siglo XIX y se expande durante todo el siglo XX en cuentistas como James Joyce (Irlanda), Virginia Woolf (Inglaterra), William Faulkner (Estados Unidos), Felisberto Hernández (Uruguay), Macedonio Fernández, Julio Cortázar (Argentina), María Luisa Bombal (Chile), Julio Torri, Juan Rulfo, Juan José Arreola (México) y muchos otros vanguardistas. (Zavala Alvarado, 2016, págs. 31-32).

Como podemos observar, en esta segunda postura, Lauro Zavala nos presenta dos grandes vertientes, como el inicio del cuento; por un lado, nos muestra el cuento clásico a inicios del siglo XIX con Poe y, por otro lado, el cuento moderno es finisecular y se extiende a todo el siglo XX. Con periodos más tajantes, pero sin negar la primera postura; sin embargo, como ya hemos dicho, no es nuestra finalidad responder a estas cuestiones, sino presentar un panorama que nos lleve a entender cómo es que el cuento se ha conformado y conservado hasta nuestros días, además de comparar algunas de sus características más significativas.

Hemos esbozado un panorama general del cuento popular y su paso hacia el cuento moderno, así pues, en este punto es necesario describir esas características que hacen que se reconozca qué es un cuento. Uno de los elementos del cuento es la imaginación, es verdad

que esto no nos lleva a nada, pues la imaginación se ha de notar desde los relatos antiguos, porque “el cuento ha permitido conservar en la memoria un caudal inagotable de sabiduría popular, mitos, sueños, leyendas, costumbres ancestrales, que de no haber sido por la tradición oral primero y luego por la escrita se hubieran perdido y no podríamos comunicarnos con culturas distantes y otras civilizaciones” (Asse-Shueke, 2008, pág. 15). El elemento fantástico y su uso de personajes como: monstruos, brujas, muertos vivientes, aparecidos, etcétera, se han de parecer tanto a los de la leyenda popular o leyenda urbana, es decir, el cuento no permite tampoco encontrar un punto claro de división entre él y otros géneros en la literatura.

En el cuento no hay una delimitación tajante y no se puede hablar de él como algo “ideal” o “real” y de ningún modo, el resultado que se configure de éste, será considerado como creación original<sup>15</sup>, sino como un producto de la imaginación, que sigue exponiendo los temores del ser humano, con base a lo que aún conserva en la memoria del culto popular. Para nadie es extraño que los textos son responsables de influir en la imaginación, pues el cuento muy temprano aparece en nuestras vidas; desde que somos niños se nos acerca a los cuentos “infantiles<sup>16</sup>” donde el inconsciente, como lo llaman los psicólogos, entra en acción para resguardar esta información.

Al escuchar el discurso y entender la estructura del relato, la imaginación podrá ir ordenando dichos acontecimientos, provocando también una necesidad de saber más y por consecuente, reproducir parte de los recuerdos como un acto de mimesis<sup>17</sup>, es decir, la creación de cuentos se logrará por el bagaje cultural e imaginario, que haya influido desde los primeros relatos que se presenten en la vida de los seres humanos.

Las observaciones del desarrollo del cuento en México, las presentamos a continuación, con base en el estudio de Lauro Zavala, titulado *Paseo por el cuento mexicano contemporáneo*. Lauro Zavala hace un desglose cronológico, en el cual comienza hablando

---

<sup>15</sup> Con base en la postura teórica de Roland Barthes es su escrito “La muerte del autor”: “el texto es un tejido de citas provenientes de los mil focos de la cultura”, (Barthes, 1987b, pág. 223) y como resultado de ello los textos “nuevos” que van surgiendo en las letras.

<sup>16</sup> En México, se promueve el desarrollo de la imaginación, a través de la lectura del cuento, con programas como Educación Inicial del CONAFE. Para un estudio del tema consulte <https://conafecto.conafe.gob.mx/mama-y-papa/123/index.html>. Otro ejemplo es, del programa INEA con la obra INEA (2005) *Para empezar. Antología Leyendas y relatos a media voz*. México, Instituto Nacional para la Educación de los Adultos.

<sup>17</sup> Para un estudio del tema véase (Aristóteles, 2006), donde se argumenta que esta práctica es una habilidad innata del ser humano y se da como un proceso de imitación.

del cuento clásico, situándolo en el año 1920, el cual sirve de referente para estudiar los demás géneros; argumenta de igual manera, que el cuento clásico es el más permanente y accesible, poniendo como ejemplos desde el cuento de la Revolución mexicana, que conserva el valor testimonial, hasta cuentos de erotismo urbano de diferentes autores, que en los años noventa recrean epifanías en sus narraciones. El cuento moderno (1950), refiere esta etapa como “forma de posmodernidad” que recupera las tradiciones literarias, de generaciones anteriores en las que destaca la de medio siglo. En el cuento moderno (1970), aparecen dos elementos que son el humor y la ironía, para tratar los temas relacionados con los problemas sociales y el intimismo que se presentaba en años anteriores. Escribe Lauro Zavala sobre el cuento contemporáneo (1990): “el antecedente de esta hibridación genérica está en las vanguardias de principios de siglo (...), pero el elemento añadido es un humor apocalíptico que no siempre se encuentra en otras generaciones de cuentistas”. (Zavala Alvarado, 2004, pág. 11).

Así el estudio de Lauro Zavala, nos lleva hasta nuevas formas de contar el cuento en años recientes, como la minificción, las nuevas formas de escribir y contar, que se van reduciendo a relatar los hechos en pocas líneas, una historia completa en poco tiempo; considerando que el cuento es breve, estas expresiones comienzan a tener mucho auge en la literatura, a pesar de ello, el cuento clásico, moderno, fantástico, de hadas, de fantasmas, erótico o de cualquier tipo, sigue presente en nuestros días, sea breve o muy breve y exponga el tema que sea, el cuento sigue contando una historia.

La creación de los cuentos goza de libertad que no tienen la leyenda o el mito, como el uso de espacios reales o ficticios, dependiendo de lo que se imagine el autor, el cuentista es un ilusionista que expone un mundo completo en pocas líneas; “el escritor de cuentos tiene la posibilidad de crear aún desde la brevedad del género, un mundo ilimitado de realidades también infinitas, con menor o mayor grado de realismo, mayores o menores tintes fantásticos, habitando en lo físico”, (Samperio, 2002, pág. 35).

Con relación a lo anterior, los espacios, los personajes y las historias que se tratan en los cuentos, dependerán de la imaginación del cuentista; esto sólo en el cuento actual, pero se seguirán observando algunas semejanzas entre algunos cuentos, como sucedía con el imaginario colectivo, dependiendo también de la cultura y la época en que se esté



desarrollando el relato; esto podría explicarse con las corrientes literarias, pues responden muchas veces a las problemáticas sociales que se viven en cada momento.

Como ya adelantamos, los cuentos iniciaron siendo orales y pertenecían al imaginario colectivo de los pueblos, los relatos se transmitían de boca en boca y el narrador tenía la oportunidad de modificar la narración, a las necesidades del público que estuviera presente; esas historias, sin duda de origen desconocido, son las que hoy se conservan en el texto escrito o en libros que han creado los compiladores.

Establecer relaciones del cuento a través del tiempo, en correspondencia a sus características es complejo, desde intentar situar fechas, hasta clasificar los relatos por su narrativa, personajes o historias que presentan, o bien, otra clasificación sería el público al que se dirige, como cuentos infantiles, eróticos, fantásticos o como lo planteamos anteriormente, el cuento clásico o el cuento moderno; todos ellos al igual que la leyenda revisada en el apartado 1.1.1, nos hace reflexionar, que el cuento es un género muy amplio y por supuesto muy estudiado, que no podríamos exponer con claridad en un sólo estudio, un análisis que abarque todos sus elementos, desde origen, desarrollo histórico, corrientes que lo han integrado a su narrativa o estructura, por ello, nos hemos limitado a esbozar sólo el camino que nos dirige a nuestros objetivos iniciales, ya que estos primeros apartados son la base de los relatos que analizaremos, de acuerdo a nuestros propósitos.

Los cuentos en su libertad, pueden ser creados por cualquier persona interesada en ello, es una de las actividades que regularmente se llevan a cabo en las escuelas o talleres literarios, o bien, sólo basta la inspiración y el bagaje necesario para crear dichos relatos; respecto a ello, Emmanuel Carballo presenta algunas palabras de Agustín Yáñez en forma de entrevista, en su libro *El cuento mexicano del siglo XX* (1964), donde rescata las preguntas siguientes respecto al tema:

—¿Cómo concibe la novela? —La entiendo como una sinfonía que requiere una vasta composición, algunas veces intrincada. —¿Y el cuento? —El cuento es una pequeña pieza que requiere una gran condensación. Se trata de una obra compendiosa, sintética, de líneas esenciales muy simples [...] —¿Qué personajes son más difíciles de crear, los del cuento o los de la novela? —Los del cuento. son más difíciles de crear porque el autor cuenta, para darle vida, con muy pocos elementos. Su carácter debe expresarse en una frase, en una línea, en un gesto”. (Carballo, 1964, págs. 46-47).

La comparación que se hace en la cita anterior es entre el cuento y la novela, pero establece que el cuento es un relato breve, donde se debe contar toda una historia, reforzando con ello nuestra postura inicial; en pocas palabras, además de aceptar que la creación ya se atribuye a la imaginación del autor, el que debe ser capaz de narrar, de principio a fin, un mundo con personajes auténticos y espacios ficcionales, que despierten el interés de la lectura o de un estudio de dicho género. Esta comparación entre el cuento y la novela, como suele suceder, nos hace constatar que el cuento, ahora se encuentra en el centro de otros géneros; si ya se encontraban sus hebras tejidas a las de la leyenda, ahora lo podemos ver transfiriendo su información, entre el microrrelato y la novela, dos grandes polos que dan muestra de su riqueza cultural.

De todo lo anteriormente dicho del cuento, no sólo se ha adaptado a la imaginación del autor, sino que literalmente se han secuestrado las historias populares, que en su reconfiguración, también es un fomento de la lectura, que sigue alimentando la imaginación por medio del texto oral y el texto escrito y así, conocer nuevas versiones de cuentos, a pesar de que las nuevas formas del relato se vayan presentando cada vez más breves, como los denominados microcuentos o microrrelatos y también las microfábulas, mejor dicho, lo de “micro” es lo de hoy, esto quiere decir y retomando aquella inspiración griega que “la musa nunca se convirtió en la amante abandonada de Grecia. Aprendió a leer y escribir mientras continuaba cantando”. (Havelock, 1986, pág. 45).

## **1.2 El cuento escrito**

En el apartado anterior, ya hemos mencionado algunas de las características del cuento, además de presentar una idea general sobre la diversidad de este género y sus variaciones a través del tiempo. Se expresó también que los cuentos han tenido sus orígenes en la tradición oral, sin embargo, este breve recorrido historiográfico, se presentó con el propósito de mostrar la capacidad inagotable que tienen los relatos, para reconfigurarse, en tiempo y espacio diferentes, es decir, en nuevos contextos.

El cuento al ser una narración que también se presenta en forma escrita, nos ha de permitir entender sus argumentos en la totalidad de su lectura, esto debido a su brevedad; con

ello nos limitamos a la estética del texto, o sea, la parte artística, en este caso, se hará más notoria al tener una evidencia que se puede volver a leer en cualquier momento; como un texto estático, sin opciones de modificarlo, porque ya pertenece a un autor y todos los estatutos editoriales que ello implica. De acuerdo con Pedrosa: “Hay que distinguir el cuento literario, artístico o culto, obra de un autor conocido, en ocasiones profesional, que elabora de modo original una obra de arte acabada e invariable, que transmite por el cause esencial de la escritura” (Pedrosa, 2004, pág. 15). Con las características que argumenta Pedrosa, ponemos de manifiesto que el cuento, al que nos acercamos en este trabajo y en este apartado, es al cuento escrito, con la advertencia de su contacto con la sociedad y por consecuencia relaciones orales.

En el apartado 1.1.2 expusimos a grandes rasgos el desarrollo del cuento, con base en las investigaciones de Lauro Zavala respecto al tema. Ahora bien, el cuento en México se ha cultivado en diferentes épocas, pero los estudios científicos son actualmente los que se interesan en ellos. Luis Leal escribe en su obra *Breve historia del cuento mexicano* que:

En México, los cuentistas, por lo general, son también novelistas, poetas, críticos y, algunas veces, hasta políticos y militares de profesión. A este hecho se debe precisar que el cuento mexicano sea tan rico y tan abundante. Hay que notar que todos estos cuentos, como es de esperarse, no han sido recogidos en libros; la mayor parte de ellos han visto la luz pública en revistas y periódicos [...] También existen algunas tesis en las bibliotecas de las universidades, pero su consulta es tan difícil que su valor documental es casi nulo. Dichos trabajos se limitan, casi siempre, al estudio de los autores cuyas obras existen en la biblioteca donde se lleva a cabo la investigación. (Leal, 2010, págs. 11-12)

Como podemos observar el cuento escrito, ha aparecido en periódicos y revistas que le han dado difusión, otra de las opciones, debido a que, en efecto, los cuentistas mexicanos son polifacéticos y, por ello, los cuentos se pueden encontrar de manera más sencilla en recopilaciones, que van a variar por temas, personajes o bien, si se trata de algún concurso, el tópico dependerá de la convocatoria.

La evolución del cuento mexicano se ha presentado de muchas formas y se explicarán en el apartado siguiente, de una manera más general; no obstante, debemos mencionar que el

cuento escrito, como ya lo hemos dicho, debió comenzar como una práctica oral, como explica Havelock en la siguiente cita:

Las obras maestras que ahora leemos como textos son una textura en la que se entretajan lo oral y lo escrito. Su composición se llevó a cabo en un proceso dialéctico, en el cual lo que nosotros solemos ver como «valor literario», logrado por el ojo arquitectónico, se introdujo a escondidas en un estilo que se había formado originalmente a partir de ecos acústicos (Havelock, 1986, pág. 138).

De acuerdo con Havelock, los ecos acústicos (artísticos) que han sido introducidos en el texto escrito, ahora en relación al cuento, son marcas que exponen el desarrollo de este género, pero que ahora se encuentra de manera invariable.

Realizar un recorrido del cuento, limitándonos sólo a la producción mexicana, nos llevaría varias páginas más; no estaríamos seguros de abarcar en un único trabajo, todos los caminos que ha recorrido el cuento mexicano; tampoco es nuestro propósito hacer mención de cada una de las etapas del género; no obstante, hacemos mención de algunos de los trabajos ya realizados, para mostrar que la historia del cuento es muy larga de contar y que este capítulo es insuficiente para ello, así pues, uno de los trabajos es *Breve historia del cuento mexicano* de Luis Leal (2010); obra que presenta un recorrido desde el cuento prehispánico hasta cuentos de los años 2000. Otro de los trabajos es *Paseo por el cuento mexicano contemporáneo* (2004), de Lauro Zavala, donde el autor muestra un panorama general en el desarrollo del cuento mexicano, principalmente del siglo XX; además, presenta una serie de libros, antologías e investigaciones que han tomado como base el cuento mexicano escrito. Cabe mencionar que en el año 2000 es cuando comienzan a surgir las creepypastas, de las cuales hablaremos de manera extensa en el capítulo 2.

### **1.2.1 Breve repaso histórico del cuento mexicano**

Las narraciones como leyendas y cuentos han sido cultivadas en México en temas diversos, con la invención de espacios y personajes, que los mismos cuentistas imaginan o toman del contexto en que se están desarrollando. En el apartado anterior hemos hecho mención que los cuentos que se han escrito en el país, pertenecen a sus autores, que además de haber

escrito cuentos, se desempeñaron en otras funciones profesionales y en otros géneros, como la novela, el ensayo o la crónica, por mencionar algunos.

En 1.1.2 presentamos de manera somera el desarrollo del cuento, con base en los estudios realizados por Lauro Zavala, en su investigación *Breve historia de la teoría del cuento*; hace un recorrido por los siglos XIX y XX, argumentando que; “toda discusión sobre teoría del cuento debe empezar o concluir con una discusión sobre la naturaleza de la narración”. En este tenor, la secuencia de acontecimientos en la narración, se puede presentar como una estructura lógica, para poder comprender, cómo es que el cuento ha pervivido y se ha adaptado a las diferentes épocas, no sólo de México, sino como un género universal, que sigue contando algo.

El repaso breve del cuento mexicano que presentaremos a continuación, es sustentado principalmente con el estudio de *Breve historia del cuento mexicano* (2010), de Luis Leal, ya que la estructura que presenta en su obra, abarca en gran medida los tópicos, grupos y corrientes de cuentistas en nuestra cultura. Debemos aclarar que nuestro objeto de estudio no es el cuento mexicano en su extensión, por ello, este apartado se limita, como el mismo título denota, un desarrollo muy general del cuento en México; para apreciar su evolución de una manera concreta, que nos lleve a entender otros fenómenos de actualidad, como los relatos de internet denominados creepypastas.

Luis Leal hace una breve línea que recorre los pasajes en los que ha estado involucrado el cuento mexicano, esta línea es esbozada desde el cuento prehispánico y, con ellos establece una época específica como arranque de una cultura mestiza; que es capaz de escribir: “y es verdad, durante los últimos años los investigadores han descubierto las huellas de esta forma literaria entre los mayas, los toltecas y los demás grupos culturales que habitaron lo que hoy es la República mexicana” (Leal, 2010, pág. 25). De las características que desataca el autor en los relatos prehispánicos, son los mitos de creación, fundación, peregrinación y destrucción: “En general, el cuento prehispánico es abundante, rico en colorido y en detalle, de exuberante fantasía y no inferior en calidad al de otros pueblos. Prueba de su vigor nos lo da el gran número de relatos indígenas populares que han subsistido y que los folcloristas comienzan a recoger” (Leal, 2010, pág. 33).

El recorrido continúa con el cuento de la Nueva España, con tres apartados que son: conquista y colonización, el barroco y neoclasicismo y, sátira; en este periodo, el cuento “sólo

como género autónomo no se cultivó en la Nueva España. El cuento colonial mexicano hay que buscarlo, no en colecciones publicadas por separado, sino junto a las historias, crónicas y otros escritos de los conquistadores, religiosos y letrados” (Leal, 2010, pág. 35).

En otro apartado nos encontramos con cuentos de la época de Independencia de México, el cual, de acuerdo al autor, es asociado exclusivamente a publicaciones de gacetas y periódicos, es decir, el desarrollo del género no se ha interrumpido.

El cuento se ha encontrado en distintas épocas de la historia de México. Como ya hemos mencionado, algunas de las etapas por las cuales ha pasado, como género literario en el país; sin embargo, el recorrido ha sido a través de siglos y por ello, nos limitamos a mencionar los periodos de una manera general, sin indagar en sus características, ni autores representativos, pues no es el propósito de esta investigación.

Así pues, el cuento pasó por varios periodos<sup>18</sup> que lo han ido reconfigurando, como el romanticismo, con cuentos como: el cuento legendario, el cuento romántico, el cuento indianista y el cuadro costumbrista. El nacionalismo (segunda etapa romántica), por su parte, abarca el cuento sentimental y el cuento anecdótico. El modernismo destaca por cuentos de Los precursores y la generación de *Revista moderna*. Posteriormente aparecen el cuento realista, el cuento regionalista y el impresionista, entre otros.

Las tendencias se van haciendo notorias entre los cultivadores del género, como la importancia que han tenido Los ateneístas o los Contemporáneos. El neorrealismo según Luis Leal, abarca cuentos como: el cuento de la Revolución, el cuento cristero, el cuento indigenista, el cuento popular, entre otros.

Otra etapa, que está definida por los estudiosos del tema, es el expresionismo; donde se desarrolla el cuento expresionista, el cuento fantástico, el cuento policíaco, el humor y la sátira, el realismo mágico y otros.

El cuento es pues, un género que no se ha detenido en su evolución; lo podemos encontrar a lo largo de la historia de México. Con las referencias que hemos dado de este desarrollo, Luis Leal argumenta que el cuento:

---

<sup>18</sup> Los referentes en este punto, han sido tomados de la obra *Breve Historia del cuento mexicano*, de Luis Leal (Leal, 2010); los cuales se encuentran de manera cronológica y por apartados específicos, además de obras y autores de cada corriente y sugerencias de obras críticas y literarias respecto al tema.

Ha evolucionado en diversas variantes, como el cuento fantástico, el minicuento, el cuento policíaco, el cuento psicológico, el cuento de ciencia ficción y tantas otras. Y sin duda alguna, seguirá evolucionando y creando nuevas formas. Sin embargo, algunas tendencias perduran, si bien, introduciendo pequeños cambios, que las distinguen de sus precursoras (Leal, 2010, pág. 201).

Los cambios que se presentan en el cuento, para ir creando nuevas historias y estilos, sigue su curso, como lo plantea Luis leal, entre los cuales se pueden observar cuentos cosmopolitas, como el cuento psicológico, cuentos de iniciación y cuentos de la onda, cuentos que se desarrollan en la frontera norte del país y crónicas urbanas; algunos más recientes, como cuentos posmodernos, metaficción o los del grupo del Crack. Por último, podemos mencionar algunos que se desarrollan en la década de los 2000, como el cuento-ensayo, el cuento minimalista, el cuento gay o los que pertenecen a los escritores de la generación 2000.

La manera de recopilarlos tiene distintos intereses entre los estudiosos del tema, como ya hemos planteado en esta postura de Luis Leal. Otra perspectiva es la de Emmanuel Carballo, que en su obra *El cuento mexicano del siglo XX* (1964), destaca la cuentística mexicana del siglo al que refiere, ofreciendo un contexto histórico y cuentos específicos de los autores más representativos de la época.

Guillermo Samperio por su parte, escribe, *Después apareció una nave. Recetas para nuevos cuentistas* (2002), donde presenta de manera gráfica, el proceso para la creación del cuento, argumentos que exponen la existencia de técnicas específicas, para seguir desarrollando el género. Por último, hacemos mención de la perspectiva de Lauro Zavala, quien propone ya un modelo de comparación, en los componentes discursivos del cuento (formales, estructurales y lingüísticos); denominando a este modelo como Modelo Paradigmático.<sup>19</sup>

Como podemos ver, el cuento mexicano es extenso en temas, estructuras y tendencias, lo cual nos impide hablar de todos o profundizar en su contenido, sobre todo con el sinfín de

---

<sup>19</sup> Para un estudio del tema véase Zavala, Lauro (2016) *Breve historia de la teoría del cuento* y Zavala, Lauro (2006). *La minificción bajo el microscopio*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Dirección de Literatura. (Zavala Alvarado, 2006).

temas que presentan y la variedad de formas y estructuras en que se manifiestan; no obstante, nos acerca a nuestro objeto de estudio y, podemos pensar, que esta evolución no sólo del cuento, sino de la leyenda, de la que ya hemos hablado en 1.1.1 de manera específica, nos da pauta para entender la naturaleza y el por qué la aparición de nuevos relatos.

### **1.2.2 El cuento en textos educativos**

Uno de los fenómenos que se observa en los cuentos por su producción, de la cual ya hemos tratado en el apartado anterior, es cómo estos relatos se relacionan con fenómenos sociales; ya hemos mencionado algunos trabajos dedicados al cuento y las posturas que los compiladores y estudiosos han tenido en cuenta; desde aspectos históricos, hasta elementos lingüísticos o estéticos. Por ello, creemos necesario plantear en este punto un acercamiento más relacionado al ámbito social. En este caso, las observaciones van enfocadas a entender cómo se utiliza el cuento como herramienta de la enseñanza, es decir, qué lo hace ser parte de un sistema educativo.

Si bien, ya hemos hablado a grandes rasgos de la leyenda y el cuento, comenzaremos a plantear este punto con relatos que aparecen en internet y, cómo es que se relacionan con las prácticas académicas. En el artículo “El miedo y los alumnos de primaria: De una visita al cementerio a la escritura de creepypastas” (2016) de Paula Spirito, quién expone una práctica escolar para la enseñanza de la literatura, en el género de terror, por medio de cuentos, mitos y leyendas urbanas, donde se escuchan estos relatos a lo largo de un viaje, luego una visita a un cementerio y al regreso a la escuela los alumnos crean sus propias creepypastas.

Relacionado a lo anterior, las creepypastas como un primer acercamiento, son “historias que nacen en internet, basadas muchas veces, en personajes de videojuegos, series o relatos infantiles, que desvían sus características habituales, derivando en conductas asesinas.” (Spirito, 2016, pág. 32). Lo que podemos observar es que, al presentarse como una actividad académica, estos relatos se encuentran al alcance de cualquier sector de la población; que se originan con la ayuda de lecturas que las anteceden, para poder crear nuevos textos que conserven el terror de lo leído.

Crear relatos de esta manera, no es extraño, ni nuevo, ya que son actividades que se desarrollan en las escuelas, principalmente en el nivel básico educativo; en este sentido,



podemos encontrar manuales de actividades que exponen y fomentan la enseñanza del cuento<sup>20</sup>, por ejemplo, el *Manual del instructor comunitario. Niveles I y II. Dialogar y descubrir*, del Consejo Nacional de Fomento Educativo (1976). En trabajos como estos podemos observar actividades sobre el tema como la siguiente: “El instructor lee un cuento en voz alta haciendo cambios de voz y sin interrumpir la lectura. Si el instructor lee los cuentos con la entonación adecuada para cada situación y personaje, los alumnos se interesarán más en la lectura y en escribir sus propios cuentos” (CONAFE, 2010b).

El contacto con los cuentos, se presenta desde etapas tempranas de nuestra vida como seres sociales, incluso, con la intención de crear relatos nuevos. En la actividad mencionada líneas arriba, el Instructor Comunitario, sigue las indicaciones del manual, que dicen, que los alumnos deben inventar e ilustrar un cuento, es decir, los pasos en esta clase, van desde una explicación de lo que es el cuento, como la siguiente: “Los cuentos narran historias completas con un inicio y un final. Estas historias pueden ser imaginarias o tener algunas partes verdaderas y otras que no lo son. Por ejemplo, los lobos existen, pero ningún lobo habla ni se disfraza como el de «La Caperucita Roja»” (CONAFE, 2010b, pág. 296), después de la explicación se realizan lecturas de cuentos, preguntas de comprensión de los cuentos leídos y la invención de relatos propios de los alumnos, con una actividad llamada, “juguemos a inventar cuentos<sup>21</sup>”. Las explicaciones son generales para crear polémica y discusión de lo que son los cuentos.

Por su parte, Norma Elizabeth Maldonado, en su trabajo: “Terror en la escuela. Historias que circulan entre alumnos de la escuela primaria” (2017), enfoca su trabajo a la enseñanza del terror en la educación primaria, que al final, entre sus alumnos surge el término creepypasta como un aporte literario, dotado de elementos de terror y, sobre todo, como una posibilidad de práctica cotidiana de la imaginación y publicación en la internet, las creepypastas resultaron por casualidad del conocimiento de los propios alumnos, como colectivo escolar; por lo que la autora del texto integra las creepypastas como nuevas historias de internet, es decir, su investigación toma estos relatos como recurso didáctico, un nuevo

---

<sup>20</sup> Los cuentos que proporciona el CONAFE tratan varios temas. En internet ya se pueden leer algunas de las publicaciones como las siguientes: *Como me lo contaron te lo cuento*, *Cuántos cuentos cuentan*, *La tierra de los susurros*, entre otros, disponibles en la página: Biblioteca digital del Ilce. Literatura infantil, en: <http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/Colecciones/index.php?clave=LitInfantil&pag=0>

<sup>21</sup> Para un estudio del tema y el uso de materiales didácticos, véase: *Manual del instructor comunitario. Niveles I y II. Dialogar y descubrir* (CONAFE, 2010b).

modo de leer y escribir. En este sentido la autora considera lo siguiente: “De todos los relatos escuchados y narrados por los alumnos, destaco las creepypastas, porque ofrecen como recurso didáctico la posibilidad de que los chicos puedan poner en práctica la imaginación, escribir una historia, dibujar y aplicar la tecnología para poder subir lo realizado a internet”. (Maldonado, 2017, pág. 43), es decir, el uso de internet para contar relatos, comienza a emplearse como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades creativas.

En comparación con la publicación informal e inmediata con la que se manejan las creepypastas, como en el trabajo referido de Elizabeth Maldonado, o bien, contemplando el lugar donde se desarrollan los alumnos; mejor dicho, el uso de tecnología, les permite crear creepypastas y no sólo relatos que se podrían considerar cuentos o leyendas, que no llegan a subirse a la internet.

Para poder comparar, cómo se han presentado estos trabajos, recurrimos a otro manual llamando *Manual del instructor comunitario. Nivel III. Dialogar y descubrir* (CONAFE). Entre las actividades que desarrollan los alumnos, se repiten las mismas arriba mencionadas, con la diferencia de que los alumnos revisan el cuento y realizan correcciones para el “periódico comunitario”<sup>22</sup>, que simula la publicación de dichos cuentos; “en la segunda parte del ejercicio, los alumnos inventan sus propios cuentos. Al terminar, los leen en grupo y se ayudan a complementarlos. Los niños guardan sus cuentos para incluirlos en el primer Periódico Comunitario que harán, al final de esta unidad”, o sea, que las dinámicas son muy parecidas en relación al tema de los cuentos y ahora el texto como creepypasta, pero con relatos que se publican directamente en internet.

Hasta el momento hemos presentado trabajos que consideran los relatos como enseñanza, enfocados a una tradición literaria, no obstante, las creepypastas están presentes ahora como parte lúdica de la gramática, como en el estudio de Luisina Marcos Bernasconi, titulado: “Verbos y creepypastas: Una propuesta para trabajar con los vínculos entre la enseñanza de la lengua y la enseñanza de la literatura” (2017); en este trabajo la autora realiza una propuesta de enseñanza de gramática y literatura, utilizando creepypastas para estudiantes de secundaria quien sugiere que:

---

<sup>22</sup> Es una actividad que se realiza en el nivel III de primaria comunitaria, se hace un periódico (depende de la creatividad del instructor y los alumnos para darle forma), con la intención de publicar los trabajos realizados por los alumnos, donde dependerá el tema trabajado; en este caso, se aconseja la publicación específica de los cuentos realizados en el nivel III.

La elección de nuevos géneros ya conocidos por nuestros alumnos, como las creepypastas, permite ingresar al aula una cantidad de saberes discursivos que habilitan, como vimos, la enseñanza de cantidad de conocimientos gramaticales que se anclan allí. Creemos, además, que el trabajo con y a partir de las propias producciones escritas de los alumnos, constituye un aspecto clave de una metodología, que pretende tener como constante al concepto de interacción y a la apelación a conocimientos discursivos. (Marcos-Bernasconi, 2017, págs. 11-12).

Hemos hecho referencia de algunos manuales, que involucran actividades con cuentos y las semejanzas que se tienen, con las nuevas prácticas digitales de creación y publicación de cuentos; sin embargo, debe entenderse que estos relatos, a pesar de tener sus orígenes en la oralidad y como mencionamos en el apartado 1.1.2, los aspectos de la conducta humana y la moral, no son un elemento obligatorio que se maneje en el género; las historias son diversas, que abarcan más que estos aspectos, en el momento de la enseñanza. Juan Antonio López Benedí, en su estudio *La educación en valores a través de los mitos y las leyendas como recurso para la formación del profesorado: el vellocino de oro* (2011), sostiene debates en línea, con respecto al tema del cuento, en diferentes vertientes; entre esas líneas, se encuentra el uso del cuento como herramienta en la enseñanza, pero se destaca que a pesar de todo, el cuento ha estado en la actividad educativa a lo largo del tiempo, como lo considera López Benedí:

En los mitos, cuentos y aventuras, que llegaron desde la antigüedad, encontramos la forma de conservación, perpetuación, enseñanza y enriquecimiento de los valores y tradiciones humanas, que es el germen de la cultura, la forja de la memoria colectiva y el molde o modelo del dinamismo psíquico; la herencia genética transmitida por medio de las pautas lingüísticas y paralela a la biológica. (López-Benedí, 2011, pág. 58).

La idea que plantea López Benedí, de que los relatos (como el cuento), son el germen de la cultura o la herencia genética transmitida por pautas lingüísticas, como un ser en estudios

de la biología<sup>23</sup>, nos demuestra que el cuento ha estado en la vida del ser humano, enseñando no sólo historia, sino conocimientos ancestrales como los mitos de creación, valores, historia etcétera.

El cuento aparece en nuestras vidas a temprana edad, por el ámbito académico; desde preescolar, las maestras y los maestros se ven en la necesidad de contar cuentos a los alumnos; en los libros de texto de la SEP (2020), se ve el uso de estos textos. En preescolar<sup>24</sup> y los primeros años de educación primaria, las lecturas son dadas por las maestras y los maestros con cuentos breves en el libro de lecturas, mientras que en los libros de texto<sup>25</sup> de tercer grado se encuentran cuentos con textos breves; en cuarto grado, los cuentos son más extensos y se puede leer “El fantasma de Canterville” de Oscar Wilde. En quinto grado encontramos cuentos de mitología como “Dédalo e Ícaro”, leyendas como “El jinete sin cabeza” o el cuento “Lucy y el monstruo”. En sexto grado los cuentos son más extensos que en grados anteriores y podemos leer “El almohadón de plumas” de Horacio Quiroga. Como podemos observar, el cuento en textos educativos es una constante, que forma parte de nuestras vidas en sociedad.

En concreto, el cuento no sólo es divertimento de creación y lectura, sino que se emplea en su momento para transmitir conocimientos respecto al lenguaje, porque de eso justamente está hecho; fomenta la creatividad, ayuda a la imaginación y desarrolla valores. El cuento es todo esto a pesar de su brevedad o gracias a esta cualidad es lo que es, su carácter lúdico y su capacidad didáctica lo convierten en una herramienta constante en la educación; en el instrumento idóneo para el tratamiento de los contenidos en la educación y desarrollo de alumnos y alumnas, así, el cuento no sólo nos cuenta algo, sino que nos cuenta como seres sociales, nos ha hecho parte de él; aprendemos de manera paradójica, nos reinventa y lo reinventamos.

---

<sup>23</sup> El cuento lo podemos encontrar como objeto de estudio, justamente en áreas como la Biología, por ejemplo, el artículo *El cuento como recurso educativo* (2013), de David Pérez Molina, Ana Isabel Pérez Molina y Rocío Sánchez Serra; publicado en una revista de ciencia, donde los autores proponen el uso del cuento para la enseñanza de las ciencias naturales. (Pérez-Molina-et-al, 2013).

<sup>24</sup> El *Libro de la educadora*, indica lecturas de cuentos clásicos como “Blancanieves” o “El patito feo”, en el apartado Lenguaje y comunicación. Véase Catálogo digital de libros de texto gratuitos. Ciclo escolar 2019-2020, disponible en: <https://libros.conaliteg.gob.mx/>

<sup>25</sup> Los libros de texto, de los cuales hacemos referencia, se encuentran disponibles en la página oficial de la Secretaría de Educación Pública en <https://libros.conaliteg.gob.mx/>

### 1.3 Los cuentos reunidos en *¿No será puro cuento?*

Los textos recuperados en el libro con el título *¿No será puro cuento?*, son descritos como relatos de terror, los cuales han sido recuperados de la tradición oral mexicana, por el Consejo Nacional de Fomento Educativo; libro publicado como primera edición en México, en 1991. Son varios los relatos que conforman este libro, los cuales llevan títulos, tales como: “Brujería”, “Cuando yo era joven”, “El hombre que comió diablitos”, “Daniel y Satanás”, “¡O todo o nada!”, “La Malagona”, “La muchacha que vivió con el Diablo”, “Una señora curiosa”, “El chololito”, “Tecuanicha, casa de tigre” y “Juan soldado”, entre otros.

Hacemos mención sólo de algunos de ellos, porque, a pesar de que todos son relatos de terror, sólo ocho se encuentran en formato de audio, mejor dicho, fueron ocho los que se grabaron en un casete con música de fondo y efectos sonoros; para escucharse en las comunidades en las que se impartieran clases por parte del CONAFE.

Los relatos presentan ligeras modificaciones, al pasar del texto escrito al texto audio-oral en casete<sup>26</sup>, pero las historias que cuentan se conservan casi intactas. Este fenómeno de recopilación oral, del que ya hablamos en 1.1, puede explicarnos estos cambios que sufren los relatos por las versiones que se pueden presentar de un mismo texto. Los cambios que se muestran los podemos detectar, debido a que nos encontramos frente a un texto escrito, que ha quedado además en un soporte de audio, permitiéndonos repetir la historia sin variaciones. En este punto podemos hablar ya, de que nos encontramos ante una práctica transmediática con herramientas tecnológicas, es decir, en este caso, los relatos pasan de un soporte a otro, con las adaptaciones que el mismo soporte permite.

Los ocho cuentos que nos presenta el libro-audiocasete, en el cual se descartaron algunos de los cuentos, que originalmente se encontraban en el formato escrito, son: “Cuando yo era joven”, “El hombre que comió diablitos”, “¡O todo o nada!”, “La Malagona”, “Una señora curiosa”, “El Chololito”, “Tecuanicha, casa de tigre” y se agrega “La muñeca”, que no figuraba en la versión escrita del libro, en esta edición. A continuación, haremos una breve descripción de cada historia narrada y personajes que encontramos en estos relatos:

“Tecuanicha, casa de tigre”: La historia se desarrolla en un pueblo de México, en el cual, sus habitantes se encuentran asustados, pues a este lugar llegaba un tigre para comer

---

<sup>26</sup> La versión en casete se publica en el año 1993, dos años después de la edición del libro.

carne humana. Hasta que una noche hieren con un disparo al animal; siguen el rastro de sangre hasta una cueva, para descubrir que se trata de una mujer, que es en realidad una bruja.

“La Malagona”: Trata de un joven que sueña a una mujer de quien se enamora y, decide salir de su pueblo para encontrar a la mujer de sus sueños, ya que había logrado tomarle una fotografía mientras la soñaba; con esta foto logra encontrarla en un lugar encantado.

“Una señora curiosa”: El relato se desarrolla con una mujer solitaria, la cual tiene a dos grandes perros que la cuidan; por las noches los perros ladran sin cesar. La mujer desesperada, logra hablar con los perros, para poder ver lo que ellos ven; uno de los perros responde y le dice: que debe ponerse las lagañas de los perros por varios días. Una noche sale al escuchar a los perros ladrar para ver cosas que no imaginaba.

“El Chololito”: Ésta es la historia de unas niñas que salen al bosque a cortar hongos, donde encuentran un animal que las asusta y persigue. La abuela de las niñas explica que se trata de el Chololito, un animal que se ve en ese lugar en tiempos de lluvia, que sigue a las niñas para que lo cuiden y él a cambio todas las mañanas les dejará dinero.

“El hombre que comió diablitos”: Es la historia de un hombre que gustaba de salir a los bailes y en una de tantas veces, salió indeciso, pero caminó hasta llegar al lugar donde estaba la música y el baile; estuvo bebiendo alcohol, hasta que le dio hambre; luego vio unos barriles llenos de tornachiles y comió lo que pudo, hasta que un hombre se le acercó, para advertirle, que lo que se estaba comiendo era la cría de los diablos.

“O todo o nada”: Narra la historia de un arriero, que mientras cuidaba sus animales, encontró una troje y entró para descubrir que estaba llena de monedas de oro, por lo cual tomó algunas y las guardó en un morral, pero cuando iba a salir, escuchó una voz que decía: “o todo o nada” y la puerta se cerró, por lo que tuvo que dejar las monedas y salir por ayuda, para llevarse lo que había encontrado, pero al regresar ya no encontró el lugar.

“La muñeca”: Cuenta que una niña tenía una muñeca que quería mucho, lo cual ya molestaba a su familia por traerla a todos lados, hasta que una noche, la niña se da cuenta, que la muñeca se mueve sola porque cambia de lugar; esa noche aparece en su cama, a pesar de haberla dejado encerrada, la muñeca golpea a la niña por haberla dejado sola.

“Cuando yo era joven”: Es una historia, donde un grupo de hombres, después de salir de un lugar llamado “La Capilla”, donde bebían y jugaban baraja, siguieron a una mujer, para al final darse cuenta que se trataba de la Llorona.

Los relatos que encontramos en el audiocasete, son los ocho referidos y se encuentran grabados con música tradicional mexicana, en colaboración de voces para cada personaje; además, con efectos de sonido. Los textos que presenta y trabaja el CONAFE, son diversos; por lo regular provienen del trabajo colectivo y se recuperan de voces de las comunidades, especialmente los textos literarios, como lo precisa José Luis Mariscal Orozco en su estudio:

Los materiales impresos y auditivos del CONAFE también son una muestra de la conceptualización de la cultura de que se apropia este organismo. Según la página electrónica del organismo, a la fecha cuenta con 143 publicaciones, la mayoría son cuentos (58.0%), siguiendo las catalogadas como culturales (14.7%), guías de enseñanza (11.2%), audiocasetes (7.0%) y, en menor medida, juegos (4.2%), habilidades manuales (3.5%), científicas (0.7%) y textos bilingües (0.7%). Las temáticas abordadas en las publicaciones, son clave para entender cómo el CONAFE intenta articular sus programas y modalidades educativas, con la cultura. Por ejemplo, en el tipo de publicaciones denominadas cuentos, los temas que se tocan van, desde la literatura infantil, la educación ambiental y el inicio de la lectura, entre otras. (Mariscal-Orozco, 2007, págs. 117-118).

Como podemos notar en el estudio de Mariscal Orozco (2007), los cuentos son los que más publicaciones presentan, incluyendo en este caso el libro *¿No será puro cuento?* que como ya mencionamos al inicio de estas páginas, son relatos de la tradición oral, que posteriormente pasaron a formar parte de un libro en formato escrito, que incluía ilustraciones; para luego, ser parte de un audiolibro en un formato tecnológico, al alcance de los años 90, el casete.

Las historias contadas en esta obra, son relatos de diferentes regiones del país. En cada relato se puede observar el ambiente del campo de las comunidades, las fiestas y cultura de aquellos años. Una de las misiones de CONAFE, es fomentar la educación y con ello, la cultura; por este motivo, implementa estrategias de recopilación de textos, como en el caso de nuestro objeto de estudio. De acuerdo con Juan Carlos Rosas Alaniz, quien escribe en la

revista digital *Chispas*, publicada por CONAFE; en su artículo “Relatos de tradición oral. No será puro cuento...?” explica la formación de esta obra: “Los cuentos y relatos que aparecen en el libro *¿No será puro cuento?*, que fueron recopilados por instructores comunitarios del Conafe, de los estados de Campeche, Estado de México, Guerrero, Hidalgo, Jalisco, Nuevo León, Tlaxcala, Veracruz, Yucatán y Zacatecas, atendiendo a la convocatoria “Cuéntanos lo que se cuenta” (Rosas-Alaniz, 2011, pág. 17).

En este sentido, los relatos de *¿No será puro cuento?* se han conformado de una manera colectiva, desde la recopilación, hasta la transformación del texto escrito, que luego fue reconfigurado en el texto audio-oral, dejando muestra de la transformación del texto, en su migración de soportes.

Hasta el momento, hemos hablado del contenido de los cuentos y su paso, de la tradición oral a un soporte tecnológico, pero, es necesario decir, que estos cuentos nos relatan historias terroríficas, que se escuchaban en los años 90 en nuestro país o al menos, en las comunidades apartadas de las ciudades, donde todo era posible imaginar, por las condiciones naturales y costumbres de la época; por ello, los relatos se recuperaron de diferentes estados de México, con la finalidad de crear un libro con historias, que provocaran miedo en quienes las leyeran o las escucharan, pues en su momento pudieron haber sido muy terroríficas y cumplir el propósito de conservar la memoria colectiva, pero sobre todo, asustar con su personajes y lugares fantásticos. Dicho de mejor manera por alguien más:

¿Es la negrura de la noche en los pueblos, la espesa vegetación de las regiones tropicales, las haciendas y casas en ruinas, abandonadas, o es el sonido del viento al azotar las ventanas lo que hace a la gente estremecerse e imaginar historias, hechos sorprendentes y asombrosos que platica de boca en boca y que, con el tiempo, de manera espontánea van tomando la forma de cuento? (Rosas-Alaniz, 2011, pág. 17).

La referencia de Rosas Alaniz, habla de la recopilación de los cuentos de la obra en cuestión, hace una pequeña introducción, para cuestionar la formación del cuento; en este caso, el cuento tradicional. Podemos observar, que estos relatos, hoy en día, no causarían el mismo efecto de miedo, que en la época en que se crearon; pero el paso tecnológico comenzó



en la transformación del texto hacia otro soporte, es decir, el terror de *¿No será puro cuento?*, comenzó a migrar a textos reelaborados, que se iban adaptando a los nuevos contextos, como refiere Marco Antonio Molina:

Las tecnologías, las telecomunicaciones y la internet han permitido, como nunca antes, una mayor interacción con la otredad, con la alteridad. La interacción está presente, pero la reinterpretación de lo que escuchamos y leemos, la sigue dando la cultura a la cual se pertenece, con los marcos interpretativos para entender al otro, a los otros, a lo otro. Se da una resignificación de nuestra cultura, que permite dinámicas interpretativas alternativas de los mitos, las leyendas y los cuentos (Molina, 2018, pág. 19).

Así pues, los relatos de terror de *¿No será puro cuento?*, con sus historias, han buscado la manera de seguir vigentes en la cultura mexicana, a pesar de los espacios, personajes y contextos que presentan en su narrativa.

### **1.3.1 La experiencia educativa de CONAFE**

Los programas que ofrece este organismo no son ajenos, ni desconocidos para la cultura y educación en México, debido a que, por generaciones, algunos jóvenes que terminan la secundaria o bachillerato se integran al CONAFE como Instructores Comunitarios, para impartir clases de preescolar y/o primaria.

Creemos necesario presentar un contexto, que nos indique de manera más clara, la relación de los cuentos que estamos tratando, con algunas prácticas culturales. En el apartado 1.2.2 hablamos de los manuales que son utilizados por los Instructores Comunitarios, para llevar a cabo sus clases; también mencionamos que, dentro de sus actividades, se relaciona el cuento con el desarrollo de habilidades; ya sean de lectura, escritura, creación y transmisión de conocimientos, no sólo literarios, sino conocimientos ligados a las relaciones sociales.

Además de contar con materiales escritos, que contienen cuentos de diversos temas, podemos encontrar actividades que se desarrollan fuera del aula, en otras palabras, existe una figura dentro del programa que se denomina Instructor Cultural, el cual tiene como propósito intervenir en las comunidades, con manifestaciones artísticas, por medio de las cuales,

abordan líneas como: teatro didáctico, fomento de la lectura y fomento de la escritura, entre otras. Las actividades que presentan estas caravanas involucran el cuento, en muchas ocasiones, el cuento de terror, ya que algunas actividades suelen presentarse por las tardes o por las noches. Entre las actividades complementarias, se encuentra “la noche de cuenteros”, que consisten en “reunir a los integrantes de la comunidad al aire libre y de ser posible, alrededor de una fogata. En esta dinámica se comparten historias de la comunidad, anécdotas, leyendas, cuentos, canciones” (CONAFE, 2013, pág. 25), también, en ocasiones se presentan algunos cuentos a modo de obra de teatro.

En la enseñanza que ofrece el CONAFE, el Instructor Comunitario no es el único responsable, sino que se involucra a los alumnos, a los padres de familia y a todos los integrantes de la comunidad, incluyendo autoridades comunitarias o municipales. Mariscal Orozco plantea que:

El proceso educativo concebido por el CONAFE, incorpora una gama de elementos (estrategias, técnicas, modos de interacción y estilos de enseñanza) para lograr el aprendizaje. Aún más, pone énfasis en los docentes y los alumnos, destacando lo que ellos son y saben hacer según su cultura, sus conocimientos y experiencias (Mariscal-Orozco, 2007, pág. 111).

Relacionado a lo anterior, la educación comunitaria, no sólo es académica, sino que involucra sus actividades con la comunidad, en ámbitos de salud, de organización, de comunicación, de cultura, lingüístico y cuestiones de género, entre otros ámbitos sociales.

Para poder desarrollar el trabajo en la comunidad, se recomienda escribir un diario de campo, en el cual se deben integrar todas las actividades que se lleven a cabo, durante el ciclo escolar, tanto en la comunidad, como en las áreas de capacitación; estos espacios involucran avances y problemáticas en el aula, como relaciones de los habitantes de la comunidad y cuestiones personales del Instructor Comunitario. Cabe mencionar, que los diarios se desarrollan de diferentes formas, como en forma de poema, de cuento, de canciones o noticias, dependiendo la creatividad de los instructores.

Uno de los materiales del organismo es *Quiénes somos y qué hacemos en el Conafe. Cuaderno para el participante 2009-2010*, que está organizado para formar al Instructor

Comunitario y que éste pueda desempeñar un servicio social. En este cuaderno está indicada la actividad, para la elaboración del diario de campo:

Una forma de conocer la vida de la comunidad, es observar y registrar aquello que se vive a diario; para ello, se utiliza el diario de campo en la parte correspondiente a la comunidad. En el diario de campo anotarás aspectos culturales, relativos a qué comen en la comunidad, cómo se visten, qué artesanías hacen y cómo, de qué manera celebran sus fiestas o aquellos aspectos que consideres importantes para trabajar en el aula (CONAFE, 2007, págs. 36-37)

La presentación de este breve apartado, con relación a las actividades de CONAFE, ha sido para entender, cómo es que se pueden llevar a los lugares más apartados de México algunas actividades culturales, que involucran la lectura y escritura, a través de representaciones como el teatro o “noche de cuenteros” donde la enseñanza va más allá de lo que se aprende en el aula.

El cuento tiene la capacidad de moverse en diferentes ámbitos y variar de forma, como lo plateamos en el capítulo 1.2.2, donde el cuento no sólo es objeto de divertimento. En este ambiente comunitario es donde se han creado los relatos de *¿No será puro cuento?*, con sus características propias que denotan una tradición de terror en la cultura mexicana.

### **1.3.2 Relatos de terror, una herramienta en la enseñanza**

Comentar sobre el cuento de manera general, sería un cuento de nunca acabar, por ello, en este apartado, nos limitaremos a tratar algunas características del cuento de terror y por qué se aplica como herramienta en la didáctica. En el apartado 1.2.2 ya hemos hablado del uso del cuento como herramienta en la educación y la práctica que se está llevando a cabo con las creepypastas, que involucran la lectura de relatos como leyendas y cuentos.

Una de las características del cuento, es que se ha presentado a lo largo de la historia y se ha reconfigurado de muchas maneras, como lo referimos en el apartado 1.2.1, con las corrientes y estilos propios de cada época. Con base en esto, podemos decir, que el cuento de

terror, en este caso, se encuentra anclado al folclor no sólo mexicano, sino de culturas antiguas, como lo plantea Howard Phillips Lovecraft

Al ser una forma literaria tan íntimamente relacionada a las emociones primitivas, el evento de terror es tan antiguo como el pensamiento y el habla humanos. El horror cósmico, figura preponderantemente en el antiguo folklore de todas las razas y cristalizó en las baladas, crónicas y escrituras sagradas. Era, sin duda, un rasgo primordial de los rituales mágicos, con sus invocaciones de demonios y espectros y que alcanzaron su mayor desarrollo en Egipto y entre los pueblos semíticos. (Lovecraft, 1997, págs. 9-10).

En el apartado anterior, se hizo mención de las caravanas culturales y del uso de los cuentos en sus actividades, sobre todo, con el uso de cuentos de terror, que se representan en obras teatrales o bien “la noche de cuenteros”; donde la caravana cultural, se encarga de contar historias de terror, en las comunidades que son atendidas por ellos; actividades como éstas, nos dan la idea de que las prácticas de las que habla H. P. Lovecraft, son aún llevadas a cabo, pero con un sentido más artístico y educativo, que con el sentido de ritual mágico.

El desarrollo de los elementos que se utilizan en los relatos para causar la sensación de miedo, se han adaptado también a los nuevos contextos, de acuerdo con Joan Escudé González, que en su estudio “Historia del cuento clásico de terror”, plantea la postura de que los personajes se van adaptando a nuevos contextos para mantener “el germen del terror, que se encuentra no más allá de la naturaleza humana” (Escudé-González, 2012, pág. 1). Las leyendas que comenzaron a asustar a la humanidad, tenían un contenido que ya no era suficiente, para provocar la sensación de miedo en las personas; es decir, se dejó de creer en las supersticiones y mitos que dieron origen a los relatos de terror. En su recorrido, el cuento de terror, presenta personajes como fantasmas, que también con el tiempo dejan de causar miedo en sus lecturas.

El panorama del cuento de terror nos habla de un gran recorrido como género, que ha pervivido por los elementos que se integran y se excluyen en su reconfiguración; así, en este camino, dice Escudé González, que relatos como los de Edgar Alan Poe, presentan un miedo psicológico porque:

Su intención impersonal y artística estuvo favorecida, además, por una actitud científica que no es frecuente encontrar antes de él, por lo que Poe, estudia la mente humana más que los usos de la ficción gótica; trabaja con unos conocimientos analíticos de las verdaderas fuentes del terror, que duplican la fuerza de sus relatos y los libran de todos los absurdos, inherentes al estremecimiento convencional y estereotipado (Escudé-González, 2012, pág. 6).

Los cambios en los relatos de terror con un factor psicológico, se presentaron también como un cambio para el desarrollo del género, pues Escudé González plantea que fue una práctica finisecular del siglo XIX donde “se produjo un cambio bastante radical en las temáticas en que se basaban los cuentos de horror. En cierto modo, el fantasma se podría decir que ya no producía terror, el miedo a la muerte, había sido sustituido por el miedo a las atrocidades, que podrían ocurrir en vida” (Escudé-González, 2012, pág. 7).

En la cultura mexicana, se podría considerar que esta forma de relatar, también estuvo presente en el cuento psicológico, que como lo manifiesta Luis Leal, en este tipo de cuento, “Los conflictos son generalmente personales: deseos insatisfechos, amores frustrados, la soledad, las pasiones y otros problemas psicológicos que a veces llegan al campo de la psicología anormal: locuras, aberraciones, obsesiones, complejos, problemas sexuales” (Leal, 2010, pág. 218). En este sentido los cuentos de terror como una herramienta de la educación, permiten descubrir más que simples historias, es decir, a través de un cuento podemos encontrar otro, como lo plantea Heisig:

Todos los hombres, componemos nuestros cuentos, dentro de la tensión de esos dos instintos guiadores opuestos. La contradicción entre la necesidad de saber y la necesidad de no saber, de la cualidad de doble sentido a estos cuentos, además, lleva a cabo el cubrir unos cuentos detrás de otros, y al mismo tiempo, explicar nuestros esfuerzos por hacer algo para descubrirlos. Tanto los medios que adoptamos para limitar nuestro entendimiento, como también los que adoptamos para derribar esos límites, están condicionados por la cultura, por la historia personal y por las estructuras propias e ínsitas del entender (Heisig, 1976, pág. 39).

Con relación a lo anterior, Heisig discute la postura entre el saber y el no saber, de lo que podemos encontrar en textos como el cuento, desde una postura del conflicto básico del deseo; es decir, el cuento de terror por su naturaleza, nos presenta elementos que están condicionados por la cultura para provocar este miedo. No obstante, son estos relatos, los que en muchas ocasiones se utilizan, para presentar una clase a pesar de su contenido a veces violento.

En el apartado 1.2.2 se mencionaron libros que se utilizan en la educación básica en México, entre ellos, encontramos los libros de CONAFE, como *¿No será puro cuento?*, con los relatos ya descritos en el apartado 1.3; historias que muestran un ambiente rural. Los libros de texto que se trabajan en México, muestran en cada uno de sus niveles o grados, un libro dedicado a la lectura, entre los cuales se encuentran cuentos, algunos considerados en el género de terror, como: “El fantasma de Canterville<sup>27</sup>”, “El jinete sin cabeza” y “Lucy y el monstruo”; historias pensadas para la educación de los niños que de una u otra manera presentan características del cuento de terror.

Está claro que los relatos de terror, leyendas o cuentos, se presentan en nuestras vidas desde muy temprano al igual que otro tipo de cuentos o relatos. Por ello en el apartado 1.2.2, ya se ha mencionado el uso de las creepypastas como una herramienta más de la educación. Hablamos por ejemplo, del trabajo de Luisina Marcos Bernasconi quien dice:

Las creepypastas aparecen en este caso, como consumo cultural, capaz de reactualizar en el aula, el conocimiento discursivo sobre el terror que implican y, que nuestros alumnos ya poseen, pero que a la vez se vincula con un conocimiento escolar específico de larga data: [...] La enseñanza de la lengua, se daría en este caso, a través de las formas en que se codifican estos discursos; los significados que habilitan y la puesta en funcionamiento, de ciertas unidades gramaticales dentro de ellos, como parte de esos “modos de decir”; de sostener la tensión, de dirigirse al lector confidencialmente. En este caso específico, dentro de la tradición del género gótico y su derivado, el “terror”. (Marcos-Bernasconi, 2017, pág. 6).

---

<sup>27</sup> Las versiones referidas en este apartado de los cuentos se encuentran disponibles en la página oficial de la Secretaría de Educación Pública en <https://libros.conaliteg.gob.mx/>

En este caso, las creepypastas son llevadas a las aulas, para ejemplificar, no sólo un género emergente de la literatura, sino como una literatura aplicada, que funge como herramienta para el aprendizaje de la gramática y los discursos que se reactualizan en estos relatos. En este mismo sentido de la aplicación de los relatos de terror en la enseñanza, Norma Elizabeth Maldonado, dice al respecto de las creepypastas, que: “habilitar en el aula estas formas del terror, permite que los chicos se expresen sin dificultades ni vergüenzas, que se pueda desplegar el tema y reflexionar. Poniéndose en práctica distintos discursos sociales” (Maldonado, 2017, pág. 38). Por su parte Paula Spirito, con la práctica que presenta en su artículo, manifiesta: “En mi práctica docente, deseo que mis alumnos escriban y describan su propio universo ficcional y así, ellos propusieron escribir historias de terror, en realidad, creepypastas: historias que nacen en internet basadas muchas veces en personajes de videojuegos, series o relatos infantiles que desvían sus características habituales” (Spirito, 2016, pág. 32).

Por último presentamos el estudio “Relatos góticos y creepypastas: La narrativa tradicional oral puesta en relación con los intereses de los jóvenes” (2015), de Manuela López Corral, quien realiza un trabajo de creación de creepypastas, por estudiantes de secundaria, donde se lleva a cabo una estrategia de lectura y posteriormente la creación de estos nuevos textos, que se apoyan en las tecnologías de informática y comunicación (TICs); es decir, es un trabajo experimental en pro de esta área tecnológica, que involucra el relato de terror como instrumento de creación en internet. Es “un posible modo de incorporar las TIC a la enseñanza de la lengua y la literatura, hecho que no necesita ser planteado como un evento disruptivo o extraordinario, sino que puede pensarse, como la articulación entre los contenidos disciplinares en juego, con las prácticas y consumos juveniles actuales” (López-Corral, 2015, pág. 2).

Con estas referencias, podemos notar que el relato de terror se presenta en la enseñanza como herramienta, no sólo para enseñar literatura o el género de terror en específico, sino en otras áreas, incluso tecnológicas, que en la actualidad pueden ser el vínculo más inmediato para la creación, la publicación y la enseñanza de una cultura que aprende a través del terror.

### 1.3.3 El texto escrito se transforma: audio y video

El texto escrito en el que se han convertido algunos de los relatos orales, como nuestro objeto de estudio *¿No será puro cuento?*, permiten su traslado a diferentes soportes tecnológicos. En el apartado 1.3 hemos mencionado que los relatos de terror que tratamos en este trabajo, partieron de la tradición oral, posteriormente se transformaron en texto escrito, para luego convertirse en audiocintas.

El fenómeno que trataremos en este apartado es el de las Narrativas Transmedia, NT en adelante. El tema de NT es en realidad reciente en el aspecto tecnológico, por ello partiremos con una breve explicación, de lo que se conoce actualmente como blogs o *weblogs*. De acuerdo con Santiago Cortés Hernández, que en su estudio “El blog como un tipo de literatura popular: problemas y perspectivas para el estudio de un género electrónico” (2006); contempla la aparición del blog, como forma de expresión literaria en los años 90, donde la privacidad de lo que se escribía, podía ahora traspasar ese espacio personal, a un espacio público, donde el intercambio de información era posible o como lo escribe Cortés Hernández, por medio de “una cadena de intercambios” (Cortés-Hernández, 2006, págs. 2-3).

Al contemplar el escribir en internet como un nuevo género en la literatura, Cortés Hernández, apunta que el *weblogs*, al ser un espacio de escritura, permite que el texto sea compuesto, registrado, transmitido y “conservado”, (2006, pág. 3); la cuestión de conservar el texto, entraría en controversia en este momento, ya que no siempre se conservan los textos en línea.

El autor explica el desarrollo de los blogs desde la aparición de los llamados *online diaries* (diarios en línea), que se fueron complementando con los denominados *hosting*<sup>28</sup>(alojamiento *web*); ya en la década del 2000, se presentaban blogs más sofisticados, como lo describe Cortés Hernández:

El blog nos presenta un discurso vivo que se encuentra en perpetua transformación: ni siquiera las entradas que conforman el archivo de un blog están exentas de movimiento, pues todo en este formato es susceptible de ser modificado por su autor, en cualquier momento. Pero más

---

<sup>28</sup> Cortés Hernández explica que los *hostings* sirvieron para alojamiento de los diarios que comenzaban a circular en internet, junto a los servidores y páginas *web*.



allá de esa movilidad constante, con la que no estamos acostumbrados a lidiar, el blog nos ofrece un documento, compuesto por elementos de distintas naturalezas, que se funden en su espacio virtual, para la creación de un discurso propio, que incluye, en diferentes proporciones, texto, imágenes, hipervínculos, sonido, etc. (Cortés-Hernández, 2006, pág. 7).

Las herramientas que se comienzan a usar en el espacio de escritura, que permiten los *weblogs* que acompañan el código escrito del lenguaje y lo complementan, al exponer un discurso, ya sea con las imágenes, sonidos o los hipervínculos, hablan del dinamismo que puede tomar un texto escrito y el alcance de su mensaje. Hemos mencionado el blog, como antecedente de las NT, debido a que en este formato, ya se veían las herramientas necesarias, para hablar de una convergencia digital, término agenciado por Henry Jenkins como: el “flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas; dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento” (Jenkins, 2008, pág. 14). Con la definición se desprenden dos vertientes, por un lado, el desarrollo técnico ante un sistema mediático y por el otro, las nuevas formas de transmitir la información, en un mundo disperso en ideologías, espacio geográfico y culturalmente.

Con referencia a las NT y las historia que se pueden leer en la internet, han de guiar al lector a la propia narrativa, es decir, al texto base que los ha formado; en otras palabras, los elementos deben de ser convergentes como lo refiere Henry Jenkins:

Una historia transmediática, se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas y cada nuevo texto, hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones. (Jenkins, 2008, pág. 101).

Con relación a lo anterior las plataformas o soportes en los que se va a encontrar un texto, va a destacar la parte más adecuada de acuerdo a sus intereses, las historias se estarán recreando, pero no dependerá sólo del formato en que se esté presentando, sino que el escenario digital recreará los mundos imaginarios, con ayuda de una audiencia que se encontrará activa; ahora bien, las NT no son exclusivamente una práctica tecnológica, de acuerdo con Jenkins (2008), la convergencia está relacionada con prácticas sociales, que no son necesariamente en el área tecnológica, sino que este fenómeno puede presentarse incluso, en las historias que se narran de una manera oral, en una especie de relación pragmática. Para ilustrar esta idea Jenkins refiere que “pese a todas sus cualidades innovadoras y experimentales, la narración transmediática no es completamente novedosa” (124) y pone por ejemplo<sup>29</sup>, el caso de Jesús en la religión cristiana, que se podía conocer y hablar de él, porque se encontraba en diferentes niveles de la cultura, como en imágenes, sermones y escenificaciones y por supuesto en libros.

Ahora bien, si las NT no son un fenómeno actual por las relaciones sociales y marcos de referencia, que ayudan a entender un texto con base en otro, en las coordenadas que se cruzan con la tecnología, empiezan a aparecer los contenidos multiplataforma, donde el receptor se encuentra activo y deja de ser un simple receptor. Otra de las definiciones para las NT es la de Carlos A. Scolari, quien las define como “un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en la cual una parte de los consumidores, asume un rol activo en ese proceso de expansión” (Scolari, 2013, pág. 46); es decir, el receptor se convierte en consumidor de un producto del cual es partícipe en su misma producción; aunque los conceptos son aparentemente sencillos, implican en realidad aspectos que se relacionan a la construcción de narraciones y lo que hay detrás de ellas, dicho de otro modo, existen en su interior bases que le dan sentido a las NT en su proceso de formación.

---

<sup>29</sup> Otro ejemplo que presenta Jenkins (2008), es de la mitología griega, cuando en la antigüedad al momento de escuchar *La Odisea* no era necesario explicar cada uno de los personajes o pasajes de los mitos preexistentes donde no había confusión como ahora, al escuchar este tipo de historias, actualmente hay confusiones por no disponer del mismo marco de referencia (138).

Pero cuando se hace referencia a las NT, no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo, que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones, que traspasan las fronteras del universo de ficción. Esta dispersión textual que encuentra en lo narrativo su hilo conductor —aunque sería más adecuado hablar de una red de personajes y situaciones, que conforman un mundo— es una de las más importantes fuentes de complejidad, de la cultura de masas contemporánea (Scolari, 2013, pág. 25).

De todo lo dicho anteriormente podemos hablar de NT, como un despliegue de relatos a través de diferentes soportes, medios y plataformas virtuales, además de encontrarse receptores que consumen y adoptan un rol activo para que las historias creadas tengan mayor expansión, un proceso de modificación constante de relatos base, con una audiencia activa, que crea universos narrativos, para generar experiencias transmedias.

Así pues, las narraciones que se nos han presentado a través de la historia, ya sean de manera oral, en texto escrito, en audios grabados en soportes digitales, incluso en recursos visuales que denotan un discurso cualquiera que sea, siempre han presentado una actividad social, que los involucra, ahora más que nunca, en una actualidad de narrativa digital mediática, que busca relatos que puedan ser compartidos de manera masiva, es decir, el texto escrito en el que se ha transformado, lo que comenzó de manera oral, ahora busca ser escuchado otra vez de forma sonora con audio y/o video, para que pueda viajar de manera inmediata en la *web*, como el formato en que se encuentran las llamadas creepypastas, que de manera general trataremos en el siguiente capítulo.

## Capítulo 2. Creepypastas, el formato digital

En el capítulo 1, hemos planteado un desarrollo general, de la manera en que se transmiten los relatos de terror y sus características, desde la oralidad, hacia la llegada de los soportes tecnológicos básicos (como las audiocintas), hasta aquellos que se relacionan a la *web*. En este capítulo, hablaremos de la continuidad que han tenido algunos relatos, similares a los cuentos o leyendas de terror, que han encontrado en la tecnología digital, el lugar propicio para expresarse y desarrollarse como un género de la internet.

### 2.1 Configuración del terror en la internet

En 1.1.1, presentamos un panorama general de las leyendas, pero, nos hemos limitado a tratarlas como parte del folclor, que a pesar de que las leyendas presentan semejanzas y diferencias con relatos de otras culturas, no se trata de las mismas historias, pues se muestran por lo regular discrepancias entre unas y otras; por el espacio geográfico o el tiempo en que se pudieron desarrollar los mitos que las integran y, como consecuencia, el resguardo en la memoria colectiva podría variar, pero, sin separarse de los referentes reales, que la definen como leyenda. Por otra parte, tratamos el cuento, que a diferencia de la leyenda, puede darse libertades creativas de acuerdo al autor, pero, sobre todo, destacamos la brevedad a la que ha llegado el cuento y el final inesperado que lo caracteriza.

Para adentrarnos en el tema de las creepypastas, no debemos ignorar la relación que se presenta con la leyenda urbana, ya que no se trata del mismo caso de la leyenda tradicional, como parte de la literatura oral, como dice Lucía Pilar Cancelas y Ouviaña (2010):

Las leyendas urbanas (...), son historias truculentas sobre incidentes del pasado reciente, cuentos extravagantes y fantásticos, historias de miedo o terror, pero lo suficientemente verosímiles para considerarlas ciertas, que circulan de boca en boca o por la red. Se cuentan como hechos verdaderos que tuvieron lugar en algún momento y lugar determinado. Una característica que las distingue es que, es casi imposible encontrar un testigo directo. Se puede considerar sociológicamente, que las leyendas urbanas surgen de la necesidad de crear un imaginario urbano común, global, cada vez más parecido y unificado, a consecuencia del sistema de valores imperantes en la actualidad y de los medios de transmisión masiva superveloces (Cancelas y Ouviaña, 2010, pág. 387).

Con relación a esta referencia, podemos destacar que las leyendas, sean cuales sean, defenderán siempre su valor de verdad, además, tendrán como propósito, ser transmitidas de manera oral o escrita y actualmente, por la red, como apunta Cancelas y Ouviaña; no se reconocerá su origen porque no hay testigos, y se desarrollará en las sociedades para formar imaginarios globales comunes.

En este tenor, el folclor que significan la leyenda tradicional y la leyenda urbana, ha dado paso a lo que Cancelas y Ouviaña (2010), sugiere como *netlore*<sup>30</sup>; refiere el término como el folclor que se sirve de lo digital, para expresarse y que, a pesar de no permanecer en la oralidad sigue siendo verbal, además, se expone de manera escrita, mostrando repeticiones de un mismo relato, que se presentan como una tradición entre los grupos y las variantes, que se pueden encontrar y que son permitidas por el carácter anónimo. Lo que cambia del folclor al *netlore*, dice Cancelas y Ouviaña es el canal de transmisión (387), es decir, nos encontramos ante un folclor digital, que funge como un archivo (memoria), de los relatos que se comparten por internet.

Al tener presentes estas características de las leyendas urbanas y el *netlore*, que por un lado, son los relatos que pudieron dar paso a las creepypastas y por el otro, el formato digital de un género, que engloba el concepto de folclor y lo traslada a una época, que se comunica con textos digitales; por esta razón, es necesario hablar un poco, del origen de los relatos de terror, que se encuentran en internet y que ya se reconocen como un género, que emerge como parte de una literatura digital.

Con el propósito de reconocer en las creepypastas, la estética, como su parte literaria y creativa, además de su desarrollo, casi oculto e ignorado por la sociedad en sus inicios, podemos decir, que desde la aparición de los dispositivos, que nos permitieron acceder a internet, hemos estado en contacto con las creepypastas, aunque en ese momento lo hayamos dejado pasar, por no conocer el término y las características de este tipo de relatos o por creer que los mensajes que llegaban por correo electrónico por ejemplo, eran verdaderos y cumplían su propósito de asustar al lector, porque a la parte de ficción, se antepoñían las

---

<sup>30</sup> El término *Netlore* es utilizado en 1998 por Jan Harold Brunvand en su libro *The Study of America Folklore*, quien utiliza la palabra *net* para configurar el término, en el sentido de la transferencia en redes. (Brunvand, 1998). Por su parte, Lucía Pilar Cancelas y Ouviaña (2010), apunta que al término lo anteceden los conceptos de *Faxlore* y *Xeroxlore* que utilizaron el fax y la fotocopidora como medio de transmisión (385).

creencias de las personas y se presentaban muchas veces como verdaderos, sin reconocer en su narrativa, que se trataba de historias inventadas, que empezaban a moverse en la internet y que formaban parte del folclor moderno, el *netlore*.

Así pues, los textos escritos en internet, como los primeros *online diaries*, de los que hablamos en 1.3.3, dan pauta para la creación de historias “muy personales”, que en su mayoría son narradas en primera persona, para dar un efecto de realidad, mientras viajan en la red como *hoax*, que en su traducción al español es “engaño” y, se aplica para referirse también, a este tipo de mensajes falsos, que suelen ser muy convincentes, hasta en la parte en que solicitan, que se comparta entre más contactos y de esta forma, recorren la *web* de manera masiva.

Manuel Jesús Palma Roldán, refiere que este tipo de textos llamados *hoaxes* son avisos falsos, reenviados en cadena que expanden falsas historias, Palma Roldán, aclara la intención de los *hoaxes*, dice que “estos correos en cadena sirven para conseguir direcciones de correos electrónicos, con el fin de almacenarlas en bases de datos y utilizarlas para determinadas promociones. También están los más peligrosos, los que transportan virus informático que puede hacernos perder el control sobre nuestro ordenador” (Palma-Roldán, 2015, pág. 20).

Con esta referencia, podemos observar, que el inicio de textos más elaborados comenzaba con los *hoaxes*; a pesar de que en la década de los 70, se empezó a usar el correo electrónico<sup>31</sup>. No fue, sino hasta la década de los 90, que la internet comenzó a formar parte de la vida social, en diferentes ámbitos socioculturales. Jessica Roy (2014), opina que los:

Chain emails in the 1990’s resonated with readers the same way that modern “clickbait” headlines do now [...] Tell them something terrible will happen to them if they delete it, or that sharing a feel-good story about a blind dog will make them a better person, and suddenly

---

<sup>31</sup> Aunque informativo, el primer correo que se envió en una computadora, fue por el ingeniero estadounidense Roy Tomlinson en 1971, con las herramientas que hasta hoy en día se siguen aplicando, como la arroba (@) y demás funciones. Enlace de consulta: La vanguardia. “El correo electrónico: la evolución desde el primer 'email' en 1971 de una de las formas de comunicación más populares” en: [https:// www. lavanguardia. com/ vida/ 20 19 10 08/47875190457/el-correo-electronico-la-evolucion-desde-el-primer-email-en-1971-de-una-de-las-formas-de-comunicacion-mas-populares.html](https://www.lavanguardia.com/vida/2019-10-08/47875190457/el-correo-electronico-la-evolucion-desde-el-primer-email-en-1971-de-una-de-las-formas-de-comunicacion-mas-populares.html)

you have a viral sensation. Chain emails were one of the first vehicles for web virality. And aside from vicious spammers<sup>32</sup> (Roy, 2014, pág. n.p.).

Los denominados *clickbait*, funcionan como ciberanzuelos para atraer un mayor número de *clicks* posibles, explotando la curiosidad de los cibernautas, con información sensacionalista, que al final, los llevan a sitios publicitarios o permiten la entrada de mensajería basura, conocida como *spam*. De acuerdo con esta referencia de Jessica Roy, de que con este tipo de mensajes se pretendía persuadir al lector, para que procediera, ya sea compartiendo la información o visitando sitios alternos, pero utilizando elementos que hicieran, que el receptor tuviera la sensación de miedo o de remordimiento de conciencia, al compartir el mensaje; es decir, las prácticas de copiar y pegar, empezarán a ser la clave de transmisión de relatos de cualquier tipo, incluyendo los relatos de terror.

De lo anteriormente dicho, los primeros relatos que se transmitían por estos medios ya más sofisticados, en un primer momento, se compartían en formato digital escrito; posteriormente, fue posible incluir imágenes, audios y por último videos, se leían y se compartían como texto escrito, es decir, la oralidad de la cual hablamos en el capítulo 1.1 y el texto escrito en papel, como las compilaciones de leyendas y cuentos, abrían la posibilidad de generar nuevos textos digitales, que tuvieran sus propias características y que continuaran una tradición en la literatura de terror.

Las creepypastas, a pesar de ser las historias que dan continuidad o al menos parecen ser, las que dan la secuencia a la tradición de la literatura de terror, se compartieron, como ya hemos mencionado, en texto escrito y con la dinámica en que se distribuían los *hoaxes*; con relación a esto, Lucia Peters, argumenta que algunas de las primeras creepypastas se presentaron de forma escrita: “While some of the earliest creepypastas were text-only, like “Come Follow Me” (the original “Lavender Town Syndrome” story) others were connected to pictures or photographs<sup>33</sup> (Peters, 2015, pág. n.p.), aún no está claro si el texto surge sólo

---

<sup>32</sup> Traducción al español: Los correos electrónicos en cadena, en la década de los 90, resonaron en los lectores de la misma manera que lo hacen los titulares modernos de *clickbait* (ciberanzuelo)[...] dígame que algo terrible les sucederá si lo eliminan o que compartir una historia de bienestar, sobre un perro ciego, los hará una mejor persona y de repente, tienes una sensación viral. Los correos electrónicos en cadena, fueron uno de los primeros vehículos para viralizarse en la *web*. Además de los viciosos *spammers*.

<sup>33</sup> Traducción al español: Mientras que algunas de las primeras creepypastas eran sólo texto, como, “Come Follow me” (Ven, sígueme) (la historia original de “El síndrome del pueblo Lavanda”), otros estaban relacionados a imágenes o fotografías.

o con imágenes, ya que existen algunas historias, que no se lograrían sin la imagen, a pesar de tener pocas líneas escritas; con ello podemos observar, que las creepypastas se van apropiando de convenientes características, como la integración de elementos visuales o auditivos digitales.

Los relatos de internet que estamos tratando en este apartado, tienen su origen en Los Estados Unidos de América, por ello, se podría explicar que en los países de habla hispana, como en el caso de México, han llegado tarde en su transmisión; el primer factor podría deberse a la diferencia de la lengua; a pesar de tener acceso a internet y la cercanía geográfica, no significa que México se haya involucrado con las creepypastas desde un inicio, en su desarrollo creativo o en los primeros trabajos de investigación.

Relacionado a lo anterior, la influencia que se ha tenido de las creepypastas es vista desde una perspectiva exterior, que difiere de lo que se observa en la sociedad mexicana; Palma Roldán, considera que “la pasión por las creepypastas no ha llegado a España de la misma forma que a México o a Argentina, que, sí han recibido mucha más influencia en este tipo de relatos, tal vez por su cercanía al producto mayoritario de los mismos, Estados Unidos” (Palma-Roldán, 2015, pág. 41), o bien, porque se escribieron originalmente en inglés.

Otra de las opiniones, que se tiene acerca de la influencia, que se ejerce de las creepypastas, es la de María Gabriela Valenzuela Barrera, quién afirma que el país con mayor interés en estos relatos de terror es México: “el país con mayor interés es México, seguido por Chile, El Salvador, Argentina y Ecuador” (Valenzuela-Barrera, 2016, pág. 1). La autora presenta en su investigación, gráficas que muestran este interés, sin embargo, la cultura mexicana aún no se ha visto tan relacionada con este tipo de historias, como han apuntado estas referencias, que exponen este fenómeno desde el exterior, España y Ecuador.

El trabajo de Valenzuela Barrera, es del ámbito lingüístico, justamente de la traducción de algunas creepypastas; con ello, podemos observar el interés primario, de comprender los relatos en la lengua de cada región, y éste podría ser el motivo principal a la demora de aceptación, que estaría confirmando nuestra postura, al decir que los relatos en México, no se han propagado como se cree, por los problemas de traducción, que en muchas ocasiones son de mala calidad y se pierde la literariedad de la que pudieran estar formadas dichas *creepypastas*; no obstante, se han roto algunas barreras como la geográfica, por medio



de internet y otra, que poco a poco se desvanece, como la lingüística por la traducción de cada una de estas historias.

Hasta el momento, hemos relacionado el desarrollo de las creepypastas, con las leyendas urbanas y con los *hoaxes* o mensajes en cadena, que tenían la intención de compartirse con el mayor número de usuarios de internet; no obstante, estos relatos podrían relacionarse sólo en el inicio de las creepypastas, discusión que abordaremos en 2.2 de manera más detallada. La parte innegable en este sentido de relación, es la cuestión social en la que se desarrollan los relatos. Con base a ello y, replanteando las palabras referidas en los apartados 1.1 y 1.1.2, donde formulamos la relación en el desarrollo de los textos, con las musas de la literatura griega; cuando la musa transmuta de cantora a escritora, luego aprende a leer y escribir, mientras continúa cantando. Ahora bien, esta relación metafórica, viene a dar un giro con los relatos de terror que encontramos en internet, debido a que desde un principio, las creepypastas solicitaron una sociedad física y real, que se mueve en lo digital, para poder ser creadas; es decir, no se pensó como un texto inspirado, estético y verosímil o inverosímil, sino como mero divertimento creativo para asustar a los lectores.

De lo anteriormente dicho y comprendiendo que estamos frente a un fenómeno social, que involucra un discurso del texto de terror, que sin duda, interesa a un discurso literario, Elinor Ochs, explica, que las narraciones, en este caso, las que hemos considerado en este trabajo, como el cuento, la leyenda, la leyenda urbana y las creepypastas, están estrechamente relacionadas con el uso del lenguaje coloquial, mejor dicho: “la narrativa comprende sin embargo un enorme espectro de formas discursivas que incluyen géneros, tanto populares como cultos. Las formas más importantes y universales de la narrativa no es el producto de la musa poética, sino de la conversación corriente” (Ochs, 2000, pág. 271). La referencia previa nos permite entender, que el producto creepypasta se ha logrado por la conversación cotidiana, pero, que se da en este caso, a través de una pantalla de computadora o cualquier dispositivo móvil, formando parte de una literatura transmedia.

Si el resultado de la conversación corriente, son “las formas más importantes de la narrativa” como apunta Ochs, la propagación del *meme* se involucra de manera directa con las historias terroríficas contadas por internet; así pues, la divulgación que presentan las creepypastas como forma viral, se pueden explicar desde la teoría del *meme*. Richard Dawkins quien, en 1976 agencia el término, donde relaciona el comportamiento de los genes

con la réplica y evolución de ideas. Dawkins dice que: “«Mímeme» se deriva de una apropiada raíz griega, pero deseo un monosílabo que suene algo parecido a «gen». [...] Si abrevio mímeme y lo dejo en meme. Si sirve de algún consuelo, cabe pensar, como otra alternativa, que se relaciona con «memoria» o con la palabra francesa *même*” (Dawkins, 1993, pág. 218). El *meme* es entonces el encargado de la réplica de ideas, que se transmiten entre las personas y las culturas; en otras palabras, entre “la conversación corriente” como menciona Ochs (271). El *meme*, sin duda, es otra manera de ver la dinámica de cortar y pegar, como parte esencial de las creepypastas. Richard Dawkins, establece que los memes son:

Tonadas o sones, ideas, consignas, modas en cuanto a vestimenta, formas de fabricar vasijas o de construir arcos. Al igual que los genes se propagan en un acervo génico al saltar de un cuerpo a otro mediante los espermatozoides o los óvulos, así los memes se propagan en el acervo de memes al saltar de un cerebro a otro mediante un proceso que, considerado en su sentido más amplio, puede llamarse de imitación. Si un científico escucha o lee una buena idea, la transmite a sus colegas y estudiantes. La menciona en sus artículos y ponencias. Si la idea se hace popular, puede decirse que se ha propagado, esparciéndose de cerebro en cerebro (Dawkins, 1993, pág. 218).

Siguiendo con la teoría del *meme*, para llegar al concepto de las creepypastas, Dawkins (1993), además de hablar de propagación del meme como gen, también hace manifiesta, la idea de viralización, como analogía entre virus y gusanos, propagados por programadores maliciosos, que se puede relacionar con los mensajes en cadena, que contienen virus informáticos (228); de esta manera, la relación con los relatos de terror en internet, es también por la viralización que han presentado, no sólo en el sentido de ser compartidos en distintos sitios *web*, sino de manera personal. En el caso de desconocer dichos relatos, se siembra la duda de manera oral y posteriormente se hace la búsqueda.

El término que se ha designado a la creepypasta, es posterior a la práctica, que ya se veía como actividad creativa de historias de terror en internet; en este momento, es que debemos apartar el elemento de verdad, del que se conforman relatos como las leyendas urbanas, pues las creepypastas, iniciaron con esta intención de ser anónimas y colectivas, sin embargo, los registros de internet no permiten ocultar información tan fácilmente; dicho de

otro modo, el anonimato sólo se consideró al principio, cuando no existía aún la definición para creepypasta.

Así pues, se empieza a hablar de creepypasta entre los años 2006-2007, sin tener la certeza de cuándo exactamente, se consideraron creepypastas a estos relatos; pero algunos estudios, apuntan a estos dos años como el lapso en que el sitio de internet, conocido como 4Chan<sup>34</sup>, creado en 2003 por Christopher Poole, página *web*, pensada para postear cómics, anime, imágenes diversas y hacer comentarios de manera anónima; ligada siempre a las subculturas y activismo de internet. A pesar del acceso rápido a dicha página, se sabe que actualmente, algunos *links* llevan a sitios maliciosos, lo que dificulta navegar de manera segura en esta página. Si bien, no se han encontrado rastros en 4Chan que confirmen datos, de que en este espacio, se ha dado la definición a las creepypastas; algunos sitios *web*, como *Know Your Meme*<sup>35</sup> hacen una clara descripción del término, atribuyéndolo a 4Chan. En esta descripción, se considera la palabra *copypasta* como una jerga del internet, que se aplica para cualquier texto, que se copia y se pega para ser difundido, a través de foros y sitios de internet, como también en redes sociales.

El sitio 4Chan, presenta en su página, diferentes tableros o foros de internet, que comenzaron con los tableros /a/, donde se posteaba anime en general y /b/ para el anime *random*<sup>36</sup>. Los tableros de 4Chan se fueron extendiendo con el tiempo y /b/, se presentaba como un tablero con más temas, incluyendo pornografía e imágenes perturbadoras; así es como 4Chan, ofrece tableros culturales y subculturales, con temas de interés para cualquier edad, hasta temas para adultos. Entre los foros está el tablero /x/, donde se publican temas de lo paranormal y fue en este sitio, donde aparecieron las *copypastas*, que eran relatos paranormales, que se copiaban y pegan de un sitio a otro, con la intención de asustar al lector; considerando luego el término creepypasta, por los temas terroríficos que trataban y el comportamiento viral que presentaban.

Relacionado a lo anterior y, al tener presente la idea general, de lo que son las creepypastas, el término se ha ido extendiendo y reconfigurando en poco tiempo, ya que se

---

<sup>34</sup> Como dato informativo, el término proviene del japonés y significa cuatro hojas. Este sitio *web* ha sido plataforma, para creación de memes y contenido gestado por Anonymous. Véase 4Chan.org

<sup>35</sup> Página *web* Know Your Meme, en <https://knowyourmeme.com/memes/copypasta>

<sup>36</sup> La palabra “random” traducida al español, sería como aleatorio, fortuito o casual, sin embargo, el concepto que se le da en relación al anime es de infantil o bizarro, que no ofrece un argumento interesante.

han considerado leyendas urbanas, reconocidas por la tradición oral y se han compartido en algunos sitios *web*, como creepypastas; tomando estos relatos como auténticas leyendas de internet, por el soporte tecnológico en el que se presentan. Cabe destacar en este punto, la relación de *¿No será puro cuento?*, ya que los cuentos que nos presenta este libro o audiocinta, comenzaron como leyendas de la tradición oral y actualmente, podemos encontrar algunos de ellos en sitios de internet, principalmente en YouTube, tema que desarrollaremos en 3.1.2.

Como podemos ver en el *website* de 4Chan, sus foros ofrecen gran cantidad de temas, desde los más inocentes, hasta los más terroríficos; en este sitio, es donde se origina la actividad principal del anonimato, con la intención de generar miedo en internet, aunque esa no haya sido la intención inicial, de la página que dio inicio a las creepypastas, ya que ha permitido participar con usuarios, que ocultan la identidad, como su mismo creador Christopher Poole, mejor conocido como “Moot” y que en el foro 4Chan, por la necesidad de escribir historias anónimas, creó a Anonymous, que es el nombre que se le otorga a cada usuario; es decir, Anonymous, como se ha destacado con sus mensajes, no es el creador de la página, sino todos los participantes del foro que crean y comparten temas de actualidad; muchos de ellos reales, relacionados a noticias, otros ficticios, como las mismas *creepypastas*, siendo una comunidad que sigue publicando en el sitio *web*, pero en menor medida y de forma no necesariamente anónima.

### **2.1.1 La *deep web* y las creepypastas**

Los relatos de terror que se escriben en internet y para la internet, podrían considerarse auténticas creepypastas, no obstante, podríamos estar hablando de diferentes tipos de relatos, por su manera de llegar, justamente a este espacio virtual. Hasta este punto, hemos evitado dar un concepto concreto de lo que es la creepypasta, sin embargo, ya hemos hecho mención de algunas características, que nos indican que se trata de relatos de terror, que comenzaron en los *weblogs* o mensajes en cadena, de una manera básica, contando una historia, solamente con texto escrito. Todo ello nos permitirá ir formulando un concepto más amplio.

Después de ubicar las creepypastas en un espacio específico, como es la internet. Si bien, en la recopilación de los relatos tradicionales, se habla de etnografía, en este caso recurrimos a la etnografía digital, de modo que, debemos conocer el “espacio físico”, mejor

dicho, el espacio virtual, donde se desarrollan estos relatos; además de la dinámica social que conlleva el acceso a ellos, ya que, en muchas ocasiones, se piensa que las *creepypastas* se encuentran en la *deep web*.

Para poder profundizar en un sentido amplio, en lo que es la *web*, debemos tener presentes algunos conceptos básicos, que son utilizados en la tecnología digital y que se aplican al momento de navegar por la internet, aunque en muchas ocasiones se desconozcan; en primer lugar, hablemos de las políticas de privacidad, que regularmente solicitan las páginas, para poder hacer uso de sus plataformas; dichas páginas piden datos personales, para generar un nombre de usuario; además, de requerir que se acepten todos los acuerdos, para acceder a los espacios virtuales que ofrecen estas páginas. Con esta breve explicación de políticas de privacidad, podemos entender el riesgo al que nos enfrentamos, por “firmar” los acuerdos, sin haberlos analizado con detenimiento; no obstante, si no se está de acuerdo con estos lineamientos, no será posible continuar navegando en dichas páginas.

De lo anteriormente dicho, al tener acceso a las páginas deseadas, se puede dar entrada a las llamadas *cookies*, que podrían tener diferentes intenciones en nuestros dispositivos digitales. Daniel Echeverri Montoya, explica que: “Las cookies son elementos vitales en el funcionamiento de muchas aplicaciones web, ya que permiten identificar las preferencias de cada usuario a la hora de interactuar con un servicio” (Echeverri-Montoya, 2016, pág. 15). De acuerdo con Echeverri Montoya, existen *cookies* en diferentes categorías, que almacenan la información del usuario, mientras se está navegando, para ofrecer contenido de acuerdo a su búsqueda; otras dan seguimiento a las actividades del usuario o analizan el comportamiento y hábitos, generando así, patrones de comportamiento por los sitios más visitados por el usuario, (16). Si bien, las *cookies*, se encargan de guardar información, por la actividad del sitio *web* de donde se accede, esto permite, sin duda, la entrada de *spam* o mensajes en cadena como los *hoaxes*, de los que ya hemos hablado en 2.1; de este modo, podemos observar, que la intención es detectar el gusto de los usuarios, para ofrecer contenido y productos que hayan surgido en su historial de búsqueda.

En la mayoría de las páginas dedicadas a las *creepypastas*, no es necesario registrar un nombre de usuario, es decir, estos relatos son de fácil acceso, no obstante, la búsqueda no es tan sencilla como podría parecer. Si bien, se pueden encontrar *creepypastas* en blogs o redes sociales como Facebook o YouTube; la búsqueda inicial de *creepypastas*, te ofrece

incontables sitios y versiones de cada relato. En este punto, se trata de los buscadores que, con las denominadas *cookies*, de Google por ejemplo, (ya que Google es uno de los buscadores más usados), presenta un registro de búsqueda, ubicación geográfica y tipo de dispositivo, además de administración de cuenta<sup>37</sup>, con todo lo que esto implica, desde contraseñas, hasta conversaciones y actividades mínimas que realiza el usuario en la red.

Con referencia a los relatos de terror que encontramos en internet, podemos destacar que, a pesar de tener la intención de ser anónimos, es casi imposible publicar en ese estado, ya que existe un registro, no sólo con datos reales (aunque podría falsearse información), sino con ubicación geográfica real y por ende, una persona real, que publica desde una computadora con una dirección IP<sup>38</sup>; por ello, la información en internet, no puede permanecer oculta en la red, mucho menos tratándose de relatos ficticios, como las creepypastas, que al hacerse populares, surgen los autores de dicho texto.

A pesar de ser relatos que presentan temas de terror paranormal o psicológico, además de integrar elementos morbosos, suelen ser historias que no permanecen ocultas; en otras palabras, las creepypastas se encuentran en la superficie de internet. No es necesario hacer una búsqueda profunda para llegar a la *deep web* y conseguir adentrarnos en el mundo de las creepypastas, como se podría pensar, principalmente por los temas que presentan o por las imágenes o videos perturbadores, que podrían no ser aceptados en todos los ámbitos.

En la mayoría de los casos, se pretende también convencer al lector, de que estas historias son reales, por haberse encontrado en un primer momento en la *deep web*, pero, qué sucede con los buscadores como Google, que nos permiten acceder a estos relatos, la explicación podría sonar lógica, al decir que se trata de relatos de ficción. La *deep web* podría ser uno más de esos mitos, que se intentan explicar para poder comprender ante qué nos encontramos; por ello, existen algunas representaciones gráficas, de cómo se percibe este fenómeno. Ivan Mourin considera dos muestras representativas de la *web* profunda:

La imagen más representativa de esta web profunda es la de un enorme iceberg (otra es la de un mar con submarinos, barcos y criaturas abisales), cuyo mayor índice de masa se encuentra

---

<sup>37</sup> Para un estudio del tema, véase Echeverri Montoya, D. (2016), *Deep Web: TOR, FreeNET & I2. Privacidad y anonimato*. El apartado “Servicios de Google”.

<sup>38</sup> Aunque informativo, la dirección IP, permite obtener información de identidad del usuario, que publica información en internet; regularmente se solicita al tratarse de información, que incurra en algún delito.

sumergida en el agua, entre el ochenta y el noventa por ciento de lo que sería internet (puede que más, aunque nadie se pone de acuerdo). El resto es el que solemos frecuentar la mayoría de los usuarios, lugares como Facebook o el buscador Google, de fácil acceso y de contenido controlado (o debería ser así) (Mourin, 2017, págs. 20-21).

El nivel superficial que nos permite libre acceso a páginas y redes sociales, con un buscador como Google, de acuerdo con Mourin; esta parte sería menos del 20% de la Internet total, en este espacio mínimo, es donde se han desarrollado los relatos creepypasta, a veces no es necesario adentrarnos tanto en la *web* profunda. A continuación, presentamos las imágenes de lo que ya para muchos, representa la *deep web* o la *web* profunda.



**Imagen 1**<sup>39</sup> “Los niveles de la Internet profunda” ilustra los niveles de la *web* profunda, con el iceberg y los niveles de los que puede estar conformada la Internet.

En la imagen podemos encontrar, que en la parte superior se encuentran las redes sociales, mostrando los niveles y lo que podemos descubrir en ellos; dependerá de la postura de cada autor y su visión de la *deep web*, al hacer la representación. Siguiendo a Mourin

<sup>39</sup> Imagen recuperada de “Navega por la Deep Web con Tails y un USB”, de Javier Olmedo en: <https://hackpuntos.com/navega-la-deep-web-tails-usb/> actualizado el domingo 29 de mayo de 2016 [accesado] 20 de marzo 2020.

(2017), los niveles van desde el llamado *Common Web*, que es la parte superficial que se muestra en la imagen, seguido por un subnivel aún superficial, conocido como la *Surface web*, donde se encuentran páginas comerciales, con productos básicos y comunes. La *Bergie Web*, que ya pertenece al segundo nivel, que no tiene ningún tipo de restricción al acceder, se forma de contenido pornográfico o específico y de acuerdo con la imagen 1, son sitios para descargar contenido pirata, pero acompañados de *malwares* y virus maliciosos. La *deep web* sería el nivel siguiente, donde las páginas no están indexadas a buscadores ordinarios; en este nivel se comercializan desde drogas, armas y artículos robados y se distribuye pornografía infantil. El cuarto nivel de la *deep web* es conocido como la *Charte Web*<sup>40</sup>, donde nada está prohibido y, se encuentra lo que se considera como mercado negro, desde venta de órganos, contratos de asesinos a sueldo y experimentos humanos, entre otras cosas.

Por último, Mourin, nos habla de otros niveles que son: las *Mariana's Web*, esta parte de la *web* es controlada por los gobiernos en el mundo, que en la imagen presentada, es considerada como el nivel 6. Por último, están *Zion* y *La Liberté*, sitios exclusivos para socios, que son invitados por conocidos, donde se comparten videos de asesinatos y hay apuestas a muerte. En la imagen siguiente también se representa la internet profunda:



**Imagen 2**<sup>41</sup> La internet profunda o la *deep web*, donde los animales acuáticos, representan de manera gráfica, los peligros de sumergirse en los diferentes niveles de la *web*.

<sup>40</sup> La *deep web*, ha sido inspiración de *creepypastas* como “Lolita”, donde se trafica con niñas y son convertidas en juguetes sexuales. Otro ejemplo sería “El experimento ruso del sueño”, donde se experimenta con personas para modificarlas genéticamente.

<sup>41</sup> Imagen recuperada de “Cien horas en la internet profunda”, de Juan Manuel García Campos e ilustraciones de María Corte, en <http://www.magazinedigital.com/historias/reportajes/cien-horas-en-internet-profunda>, actualizado el 25/12/2016. [accesado] 20 de marzo 2020.



La imagen muestra la superficie que es visual y nada peligrosa para los internautas, pero, a medida que se descende, el panorama se torna oscuro y peligroso en las profundidades de la internet, por los enormes animales acuáticos, que representan el peligro de encontrarse en esos niveles.

Ahora bien, si ya hemos mencionado, que las creepypastas se encuentran en el nivel superficial y que no implican ningún peligro, para quienes navegan por internet, buscando estos temas, algunas de ellas explotan esta parte de la *deep web* como tema principal, un claro ejemplo son los relatos de “Lolitas”.

La palabra creepypasta, como ya hemos mencionado, comenzó a sonar entre los años 2006-2007, y no es hasta el año 2010 que la búsqueda de estos relatos, comienza a tener realce; esto, debido a la propagación de la palabra y de algunas historias, que comenzaban a salir de internet, para ser contadas de manera oral, pero, en un primer momento, estos relatos permanecían aislados y compartidos en pocos blogs, pero poco a poco, con ayuda de la palabra creepypasta como clave, es que se dan a conocer. No es que se hayan gestado en la *web* profunda, pero sí de manera un tanto secreta, por la intención de ser anónimas y por los temas tratados. La facilidad para encontrar creepypastas en la *web*, es debido a que las páginas exclusivas de dichas historias, así como redes sociales donde se comparten, se encuentran indexadas a los buscadores.

La diferencia entre la *web* superficial y la *deep web* es, que en la primera, se encuentran páginas indexadas y en la segunda, algunos niveles no se encuentran indexados a los buscadores; es decir, se requieren contraseñas y sitios específicos, para poder navegar en esta parte de la internet, en otras palabras, existen redes privadas, como los servicios VPN<sup>42</sup> (*Virtual Private Network*), estos servicios funcionan entre dos puntos de conexiones privadas; dicho de otro modo, no se encuentran indexadas a la superficie del internet.

De lo anteriormente dicho, existen algunas diferencias que Echeverri Montoya (2016), destaca entre la *deep web* y la *dark web*: en la primera, es el contenido que no se encuentra indexado a los principales buscadores, mientras que la *dark web* incluye contenido

---

<sup>42</sup> Para un estudio del tema véase, (Echeverri-Montoya, 2016). Deep Web: Tor, FreeNET & I2P. Privacidad y anonimato. El apartado “Servicios VPN”.

protegido con contraseñas y al ser contenido desconocido, se comparte sólo en redes privadas (50), que sería similar al nivel *Charte Web* del que habla Mourin (2017).

La búsqueda de creepypastas en internet, también implica un poco de privacidad, ya que se debe conocer exactamente qué se está buscando, es decir, el nombre de la creepypasta, ya que son incontables, tanto en historias como en versiones y los buscadores arrojarán siempre las más populares entre los usuarios. Al tener presente, que dicha información no se encuentra protegida, sí se debe tener en cuenta, que existen sitios maliciosos con *malwares*, virus o troyanos, que en este nivel superficial, se descargan en la búsqueda de creepypastas.

Hasta este punto, hemos hablado de los niveles de la internet, con la intención de ubicar el sitio exacto, donde se han creado las creepypastas y hemos considerado que éstas se desarrollan en la red superficial. Con estos antecedentes, presentamos una definición de lo que es la creepypasta. Por lo que respecta al concepto, ya se han planteado algunos acercamientos, incluso, lo que ya hemos mencionado en el apartado 2.1, que se ha extraído de la página *Know Your Meme* o como la postura de Palma Roldán ante el tema, que es la siguiente:

La palabra creepypasta es una conjunción de dos vocablos ingleses, “creepy”, que significa tenebroso o siniestro, y “pasta”, alteración de paste, que se traduce como pegar. Se trata de una vertiente del género conocido en internet como copypasta, es decir, copiar-pegar. A través de este género, diversas historias, textos, vídeos o fotografías se iban copiando y pegando en foros, webs y redes sociales [...] Se trata de historias normalmente cortas, que se copian y se pegan en los foros y se comparten en las redes sociales, y que suelen tener un tema oscuro, como un crimen, un episodio paranormal, extraño o perturbador, con la intención de causar terror, impacto o desasosiego en el lector (Palma-Roldán, 2015, pág. 11).

A grandes rasgos, esto describe lo que son las creepypastas, y que ya hemos venido mencionando a lo largo de este capítulo. Otra de las características es, que pueden tomar el discurso de otros textos ya conocidos y reformularse en un relato de terror. Se había pensado que los relatos eran anónimos o al menos así comenzaron, sin embargo, al conseguir éxito y viralizarse, el autor/usuario sale como creador de la obra, para reclamar derechos. Como podemos observar, el concepto se ha ido reformulando y por ello, a lo largo de esta

investigación, se irán mencionando otras características, que enriquezcan el concepto que nos interesa replantear.

### **2.1.2 La cultura creepypasta buscando seguidores**

La *creepypasta*, al ser un fenómeno que involucra a la sociedad, por presentarse como un texto popular masivo, que como ya hemos mencionado, se remonta a los años 90, en sus inicios, con los mensajes conocidos como *hoaxes*; posteriormente, se relacionan al foro 4Chan, con historias más elaboradas, que se difunden y viralizan en la red. Los textos de terror en línea, que surgen en el foro 4Chan, que se empleaban en sus inicios como *copypastas* y por tratar temas paranormales en el tablero /x/ de su blog, se comienzan a llamar creepypastas, al menos esas son las referencias de páginas alternas, que atribuyen el concepto al foro de Christopher Poole.

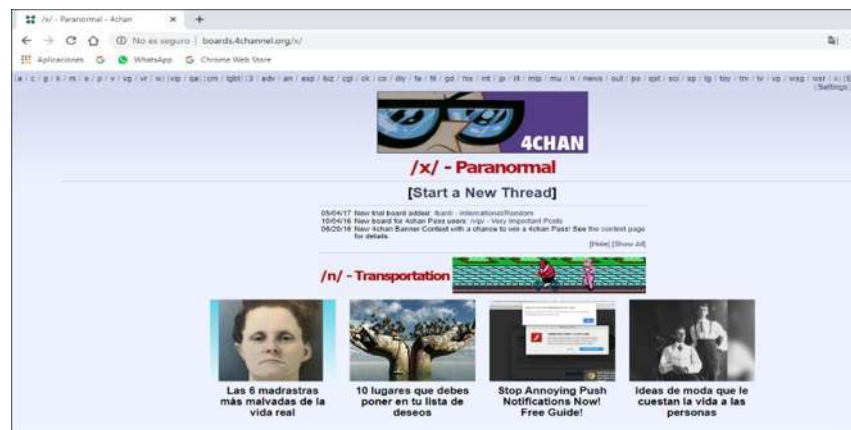
Las páginas de creepypastas, que existen en la actualidad en internet, son muchas, sin embargo, las historias que tratan suelen ser las mismas, pero con el toque personal del usuario que las modifica y comparte; de acuerdo con sus referencias estilísticas, tal como sucede con el género del cuento, el cual ya hemos tratado en 1.2; donde el autor escribe con sus libertades creativas, es decir, las creepypastas defienden, por un lado, su valor de verdad ante los demás usuarios activos en el tema, pero por otro lado, se destaca la parte creativa como contenido ficticio en los relatos. Por lo que respecta a foros como 4Chan y las clasificaciones temáticas que presenta, se relacionan con varios temas; si bien, en el apartado 2.1 se habló a grandes rasgos del *weblog* 4Chan.

A continuación, ponemos de manera ilustrativa, los temas que se utilizan para atraer lectores/usuarios, que viralicen algunas de las historias que aquí se han producido, independientemente si se trata del tablero o plataforma /x/, que es la categoría de lo paranormal:



**Imagen 3. Tableros 4Chan<sup>43</sup>.** Muestra las categorías que ofrece a los usuarios para su lectura, participación y transmisión de una cultura de la internet.

De lo anteriormente dicho, se complementa la información con el lugar específico de las *creepypastas*, que es el que se muestra en la siguiente imagen.



**Imagen 4. Foro /x/ Paranormal.** Muestra el lugar específico, donde podemos encontrar las creepypastas, que se comparten entre la comunidad.

Como podemos notar, los temas son variados y los sitios son específicos, como hemos mencionado en 2.1.1, al hablar de la *deep web*; se planteó la postura de que estos relatos, no se encuentran tan sumergidos en la red, pero en sus inicios como *copypastas* de lo paranormal, que son en este foro, era necesario tener los datos específicos, para conocer un poco de la cultura de terror, que se estaba desarrollando; sin embargo, al ser ya un sitio popular, la actividad ha bajado y se especula que la página ya no es lo que en sus inicios,

<sup>43</sup> Imagen recuperada de 4Chan.org [accesado el 26 de marzo de 2020].

porque los derechos se han cedido a otras compañías y, porque el sitio ha perdido credibilidad; no obstante, sigue activa la página, pero, la intención de nuestro estudio, es sólo presentar un esquema del desarrollo del discurso de terror, en un sentido amplio, frente a las nuevas tecnologías, por ello, en este momento, nos hemos limitado a esbozar una línea, que incluye este foro como referencia para el tema, pero no indagaremos en su desarrollo o estudios profundos de dicho sitio, porque eso implicaría un trabajo extenso que no se completaría en un capítulo como éste.

Si bien, es cierto que las creepypastas se originaron en internet o al menos, es una de las características que las hace ser diferentes a los relatos tradicionales. Recordemos algunos de los apartados anteriores como: 1.2.2 y 1.3.2, donde hablamos de la creación de creepypastas en los textos educativos, en los niveles básicos, esto está relacionado con una comunidad, que se está identificando con los medios masivos para provocar terror, por medio de historias, que se crean incluso, desde el nivel primaria.

La gesta de creepypastas, dejó incluso de ser exclusiva de la internet, en este punto, creemos necesario retomar algunos de los trabajos referidos, en los capítulos arriba mencionados, donde se exponen trabajos académicos de estudiantes de nivel básico, para la creación de creepypastas en un salón de clase; uno de esos trabajos, es el de Paula Spirito (2016), donde se plantea la creación de historias de terror ilustradas, con la transformación de personajes de los cuentos clásicos, como creepypastas. A continuación, se muestran algunos ejemplos:

Las hermanastras de Cenicienta tenían muy mala reputación. El tema era escalofriante y macabro, nadie podía creer lo que oían, las personas temían por su vida al acercarse a su territorio. Lo que hacían las dos hermanastras de Cenicienta era matar animales y seres humanos. Con ellos se hacían vestidos de alta clase, sacándole los músculos y nervios. Lentamente, tira por tira, nervio por nervio, no les importaba si la presa estaba viva. Los detalles del vestido eran las pieles de animales. A los pendientes los hacían con uñas, si no alcanzaban las unían con otras y de adorno, un ojo en cada oreja. Los collares los hacían con los músculos y tendones cercenados por ellas mismas. Fragmento de “Los zapatos sangrientos” de Nicole, 12 años. (Spirito, 2016, pág. 33).

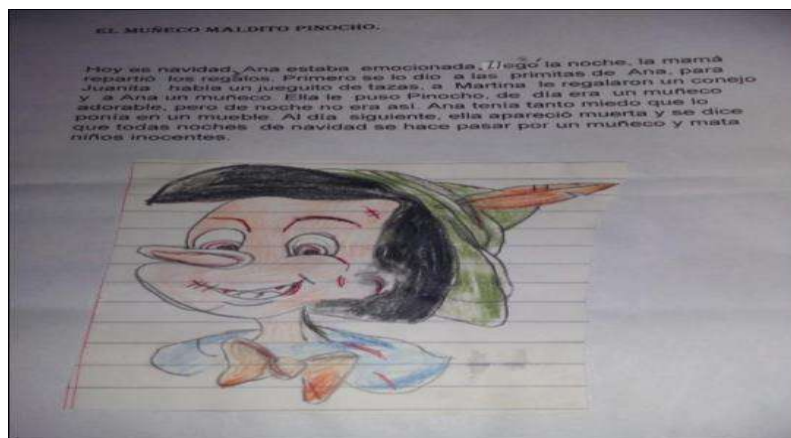
Al presentar el relato, Paula Spirito, proporciona algunos datos básicos de quién escribió la historia, como nombre, grado, y los gustos de lecturas, lo cual nos lleva a cuestionar una vez más, el carácter autoral de las *creepypastas*; en otras palabras, las *creepypastas*, son creadas con la intención de darse a conocer como texto y también al creador del texto en una comunidad. Los relatos presentados en el trabajo de Spirito, se acompañan de imágenes, como la siguiente, que corresponde al texto anterior.



**Imagen 5. “Los zapatos Sangrientos”**, ilustraciones creadas para acompañar algunas *creepypastas* de alumnos de primaria, inspiradas en lecturas previas de cuentos clásicos.

De este modo, se pueden considerar, sin duda, como *creepypastas*, a pesar de haberse creado como un ensayo en el aula. A continuación, se presenta otra *creepypasta* del mismo trabajo, que expone como la anterior, una tradición de los cuentos populares, que se conocen en nuestra cultura y que se están adaptando a este nuevo género de terror:

Hoy es navidad, Ana estaba emocionada. Llegó la noche, la mamá repartió los regalos. Primero se lo dio a las primitas de Ana, para Juanita había un jueguito de tazas; a Martina le regalaron un conejo y a Ana un muñeco. Ella le puso Pinocho, de día era un muñeco adorable, pero de noche no era así. Ana tenía tanto miedo que lo ponía en un mueble. Al día siguiente, ella apareció muerta y se dice que todas las noches de navidad se hace pasar por un muñeco y mata niños inocentes. Paula, 11 años (Spirito, 2016, pág. 35).



**Imagen 6 “El muñeco maldito, Pinocho”,** ejemplo de creepypasta creada en un aula, exponiendo la influencia de los cuentos clásicos, tanto en el texto escrito como en el dibujo que la acompaña.

La creación de creepypastas en el aula, es muy similar a la dinámica que se ha presentado en la educación tradicional de México, lo cual ya hemos tratado en 1.1.2, donde hablamos de los cuentos y/o leyendas, que se hacen en las comunidades marginadas del país y se publican, en lo que se conoce como “periódico comunitario”; por su parte, las creepypastas son publicadas en internet, con herramientas de la tecnología, como el audio *loquendo*, conocido también como Jorge, que no es otra cosa, que una voz robotizada y escalofriante, con la que se empezaron a grabar las *creepypastas*; integrando la edición de video, con música de fondo, imágenes o dibujos y texto, incluyendo textos literarios, como se plantea en el trabajo de Manuela López Corral (2015), donde presenta un panorama general de cómo hacer creepypastas, relacionado con las Tecnologías de Informática y Comunicación, conocidas como TICs; de esta manera, observamos que los relatos tradicionales, son los responsables de la creación, de algunas de las “nuevas historias de terror” que se publican en la red, pero, que con todas las herramientas que ofrecen las TICs y los soportes en que se mueven, se presentan como novedosos.

La comunidad creepypasta, ha alcanzado una gran cantidad de soportes en los que se desarrolla. A lo largo de este trabajo, hemos mencionado algunos de ellos, desde la oralidad, el texto escrito, las audiocintas y por consiguiente el CD O DVD, que no necesariamente han servido para los relatos de terror de este tipo, pero son soportes, que se han utilizado con la misma finalidad; en el caso de cuentos, como audiolibros o películas, después con la aparición de la internet en la vida cotidiana, los relatos se mueven con mayor velocidad y en

mayor cantidad, por lo económico que puede resultar escribir en línea, pero esto no garantiza que el texto sea de calidad y mucho menos, da garantía de permanecer en red; es decir, se considera un texto efímero. A pesar de todas estas circunstancias, los usuarios buscan ser parte de una comunidad *online*, en este caso, de una comunidad de la cultura creepypasta.

Con relación a lo anterior, lo que buscan los “creepypasteros”, es ser leídos por el mayor número de personas que pertenezcan a la comunidad. En primer lugar, los soportes se siguen integrando en pro de esta práctica, como los *pódcast* (*podcast* o *podcasting*), que sirven para distribuir archivos multimedia, principalmente audios, que se han adaptado para transmitir relatos de terror, como solía suceder con las estaciones de radio;<sup>44</sup> actualmente se encuentran diferentes *pódcast* que abordan el género de terror, uno de ellos es “Psicofonías *pódcast*,<sup>45</sup>” que ofrece audios con el formato de la radio tradicional, pero con historias que podrían considerarse creepypastas, que sería otro de los soportes a considerar en la construcción de estos relatos de terror, ya que cuentan historias, entre las que ya han considerado estos relatos de la internet como parte de su contenido. En el *pódcast* de la octava temporada, llamado “¿Por qué nos da miedo?”, se integra entre todas esas cosas que nos dan miedo, una plática con el *youtuber* del sitio conocido como “Pride, el orgullo del operador”, dedicado a la publicación de creepypastas y contenido de terror. Ambos sitios los hemos referido en este trabajo, ya que son espacios de habla hispana creados en México, que comienzan a consolidarse en esta línea del terror.

Así como los *pódcast*, que ya se usan para transmitir y retransmitir los relatos, que han surgido en internet y que sin duda, al ser *pódcast*, siguen perteneciendo a la *web*. Por otra parte, las aplicaciones para dispositivos móviles, son también ya una cantidad considerable; sin embargo, para ejemplificar este caso, hablaremos de la aplicación llamada “Creepypastas Amino”<sup>46</sup>, una página en español, que considera dentro subcategorías, como comunidades, de acuerdo a los gustos de los usuarios; además de considerar creepypastas, existen otras actividades, como concursos de dibujos o relatos, radio, cine, videochat, chat en vivo (texto

---

<sup>44</sup> Una de las estaciones de radio, que fue popular en los años 90, es “La mano peluda”, que actualmente aún se escucha por radio e internet, en la página [www.radioformula.com.mx](http://www.radioformula.com.mx)

<sup>45</sup> Sitio de referencia <http://psicofonias.com.mx/por-que-nos-da-miedo/> [accesado el 27 marzo 2020].

<sup>46</sup> Aunque informativo, “Amino” es una red social que integra comunidades de diferentes temas, donde el usuario, puede elegir entre un sinnúmero de comunidades y temas, de acuerdo a sus intereses y con este formato se presenta esta aplicación, ofreciendo un lugar para el terror y las *creepypastas*.



y voz), quizzes (cuestionarios), entre otras actividades, relacionadas a una cultura de terror digital, de las que hablaremos de manera más amplia en 2.3.1.

La búsqueda de seguidores, es cada vez más evidente en las aplicaciones para celular, esto podría deberse a la facilidad de traslado y manipulación de los dispositivos móviles, no obstante, el internet sigue siendo el principal factor, para que se desarrolle esta actividad, sin importar el dispositivo de acceso.

Así pues, no sólo las historias van cambiando, sino que los soportes en los que se crean los nuevos textos de terror, se adaptan a las necesidades de los usuarios; con esta relación de la literatura transmedia y el cambio de época o soporte digital, para la transmisión de información; los medios masivos, se han de utilizar para conseguir *likes* o comentarios sobre lo que se está leyendo, en las distintas plataformas de contenido de terror. Siguiendo a Henry Jenkins (2008), quien apunta que “las tecnologías de distribución quedan obsoletas y son reemplazadas; por otra parte, los medios evolucionan”(24), es decir, los soportes, son desplazados por otros más novedosos y útiles en su momento, pero de acuerdo con Jenkins, desde el momento en que se logró hacer una grabación de audio y reproducirlo, se van desarrollando medios que perfeccionan estos sonidos y permiten su conservación, mientras dure el soporte y la tecnología que permite reproducirlo. Con respecto a esto, Jenkins argumenta que:

La palabra impresa no mató a la palabra hablada. El cine no mató al teatro. La televisión no mató a la radio. Cada viejo medio se vio forzado a coexistir con los medios emergentes. De ahí que la convergencia se antoje más plausible como un modo de comprender las últimas décadas de cambios mediáticos de lo que lo fuera el viejo paradigma de la revolución digital. Los viejos medios no están siendo desplazados. Antes bien, sus funciones y estatus varían con la introducción de las nuevas tecnologías (Jenkins, 2008, pág. 25).

De acuerdo a esta referencia, la forma de comunicarnos va cambiando y la tecnología se presenta como una herramienta de voz e imagen, que se transmite de manera masiva; en otras palabras, el texto transmediático, se trasmite por medios masivos, para identificarse y, entre las distintas culturas y subculturas, encontrar aceptación de lo que se está haciendo y diciendo, no sólo de las creepypastas, sino de cualquier tema que involucre a una sociedad,

que tiene acceso a internet o a cualquier soporte, que siga vigente para retransmitir dichos discursos.

## **2.2 Leyendas de una comunidad *online***

El libro *¿No será puro cuento?*, que se ha tomado para este trabajo, como objeto de estudio y, que en el apartado 1.3 se ha presentado un panorama general de los cuentos que éste reúne, además de las características que ha presentado en su desarrollo, como el uso de un soporte de audio, como el casete y efectos sonoros especiales, que, de alguna manera, nos llevan a relacionarlo con los nuevos relatos, que se escriben y comparten en internet; no obstante, en este apartado pretendemos hablar de un soporte más amplio, que es la internet, sin olvidar que coexisten soportes como la oralidad, el texto escrito, radio, televisión, casete, CD, DVD, entre otros; pero lo que pretendemos en este apartado, es destacar, cómo las creepypastas se han desarrollado en sitios de internet, como YouTube, con videos, series o películas del tema, páginas dedicadas a las creepypastas, como “creepypastas wiki” o “Mr. Creepypasta”, entre muchas otras o bien, las redes sociales, como Facebook, Reddit o Amino y en menor medida aquellas como Twitter por los límites de extensión en el texto.

Al considerar que las *creepypastas* son textos, que se copian y pegan de un sitio a otro en internet, muchas de ellas quedarían fuera de esta descripción; es decir, no entrarían en la categoría creepypasta, si bien, al inicio de este capítulo, relacionamos las leyendas urbanas con estos relatos de internet, que como apunta Cancelas y Ouviaña (2010), lo que las hace diferentes es el canal de transmisión, no obstante, existen leyendas urbanas que se han publicado como creepypastas; en este caso, el canal tampoco haría la diferencia. Respecto a ello, Palma Roldán (2015), plantea esta posibilidad de considerar como creepypastas, a las leyendas urbanas que se publican en internet, a pesar de haber surgido antes de la popularización de este fenómeno de la red. Así pues, Palma Roldán presenta algunos ejemplos, considerando a “La pandilla Sangre”, “No sólo los perros lamen” y algunas otras como:

Polybius, cuyo nacimiento es anterior a la popularización de la red, pero que debe su expansión a la misma [...]; la leyenda del Hombre Conejo, un cuento de terror que parece haber nacido en el estado de Virginia, pero que fue trasladado ya en 1998 a la web, volviéndose bastante popular en esta versión cibernética (Palma-Roldán, 2015, pág. 14).

Con relación a la cita presentada, podemos agregar en este caso, las creepypastas que retroalimentan leyendas de terror, de la tradición oral y leyendas urbanas, que en la actualidad se encuentran en las páginas de creepypastas, considerando una de las más conocidas que es “La llorona” o las historias de automovilistas, que ven mujeres en la carretera a mitad de la noche y les piden, las lleven a algún lugar específico, como “La autoestopista fantasma” o bien, se integrarían en esta primera etapa, los relatos de *¿No será puro cuento?*, los cuales surgieron fuera de la internet, pero que actualmente se pueden encontrar en la *web*.

Si bien, considerando que las leyendas urbanas pueden transmigrar a internet y considerarse creepypastas, existen otras, que se crean en la red y que, a su paso por los foros y páginas, sufren modificaciones dependiendo de la cultura, los intereses del autor y de los usuarios; cabe mencionar, que los relatos por estas características, no son justamente breves, como se puede pensar de las creepypastas, ya que existen algunas muy extensas como: Ted the Caver (Ted el Espeleólogo), “Penpal” o bien, algunas muy breves, que constan de una sola imagen con pocas descripciones, como “Los cuadros de los niños llorones”, Smile Dog” o “Japanese Girl’s Suicide Drawing”<sup>47</sup>. (Véase anexo h).

Las comunidades de creepypastas, han buscado por todos los medios, encontrar elementos que logren su propósito de asustar al lector/usuario, por ello, en este trabajo, hemos considerado estas formas en que se hacen creepypastas para la internet; si bien, la comparación con las leyendas urbanas y las creepypastas, considerando aquellas que al trasladarse a la *web* se denominan ya como creepypastas, de lo que ya hablamos líneas arriba; esto nos permite observar que algunos relatos trasmigran casi intactos, pero otros son creados de manera directa en internet, como historias nuevas, mientras que los últimos a los que hemos hecho referencia, combinan estas acciones, para la creación de los relatos; nos referimos a las creepypastas, que toman como base noticias de actualidad o hechos relevantes en la historia o bien, integran textos literarios como ya mencionamos en 2.1.2; es decir, los

---

<sup>47</sup> “El dibujo suicida de la chica japonesa”, también referido a veces como “La imagen más aterradora de internet”. Existe en línea una nota publicada que refiere la creepypasta en *The New York Times*; el 12 de noviembre de 2010, por Austin Considine, con el título “¿Bored at Work? Try Creepypasta, or Web Scares”. La creepypasta, comenzó como video en YouTube, pero actualmente ya no se encuentra en línea; no obstante, los usuarios comparten la imagen en diferentes páginas. Sitio de referencia: <https://www.nytimes.com/2010/11/14/fashion/14noticed.html>

textos, además de viajar de un soporte a otro, muestran una reestructuración y modificación en su estética y su discurso.

Con relación a lo anterior, una de las diferencias de las creepypastas, con los relatos tradicionales, es el consumo activo de los medios, por parte de los usuarios; respecto a ello, Henry Jenkins apunta que:

Si los viejos consumidores se suponían pasivos, los nuevos consumidores son activos. Si los viejos consumidores eran predecibles y permanecían donde les decías que se quedasen, los nuevos consumidores son migratorios y muestran una lealtad hacia las cadenas, las redes y los medios. Si los viejos consumidores eran individuos aislados, los nuevos consumidores están más conectados socialmente. Si el trabajo de los consumidores mediáticos fue antaño silencioso e invisible, los nuevos consumidores son hoy ruidosos y públicos (Jenkins, 2008, pág. 29).

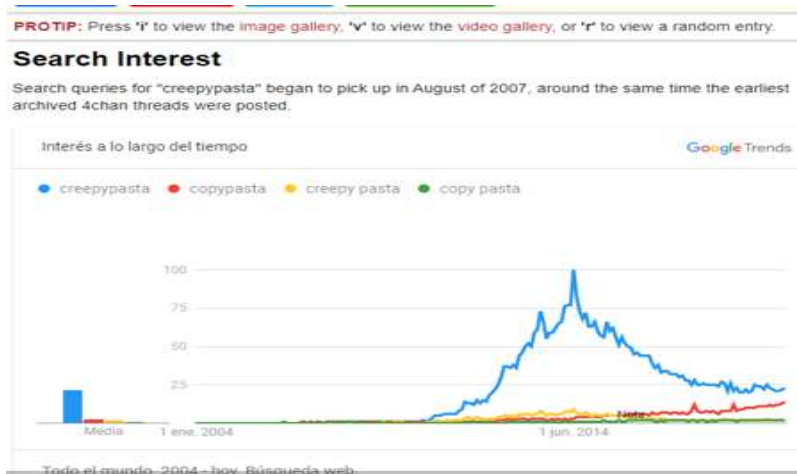
Con base en la referencia de Jenkins, podemos relacionar la cultura creepypasta, con los medios masivos de comunicación y el impulso al consumismo, como un producto en el mercado, donde los usuarios no pueden permanecer como consumidores pasivos, sino que se involucran de manera directa en el desarrollo de dichas historias; por ejemplo, en los comentarios hechos, respecto al producto creativo-creado, como observaciones de crítica y mejora.

Son diversas las páginas que exponen el tema creepypasta, con todo lo que esto conlleva, desde definiciones, que son muy semejantes, por copiar y pegar información (datos), reglas o los mismos relatos entre ellas.

De acuerdo con la página Know Your Meme<sup>48</sup>, la búsqueda masiva de creepypastas en internet, como se conocen actualmente, comenzó en el año 2007 y se va popularizando a finales del 2009, tomando auge en el 2010, hasta llegar al 2014, como punto máximo, porque los años siguientes, marcan una caída en la búsqueda de estos relatos, como se puede ver en las gráficas siguientes:

---

<sup>48</sup> Aunque informativo, la página Know Your Meme, es un espacio dedicado al rastreo y documentación de sitios *web*, que crearon contenido viral y memes que destacaron, pero que al ser espacios digitales, por la cuestión de resguardo y el archivo efímero que esto puede representar, es documentado en este espacio alterno.



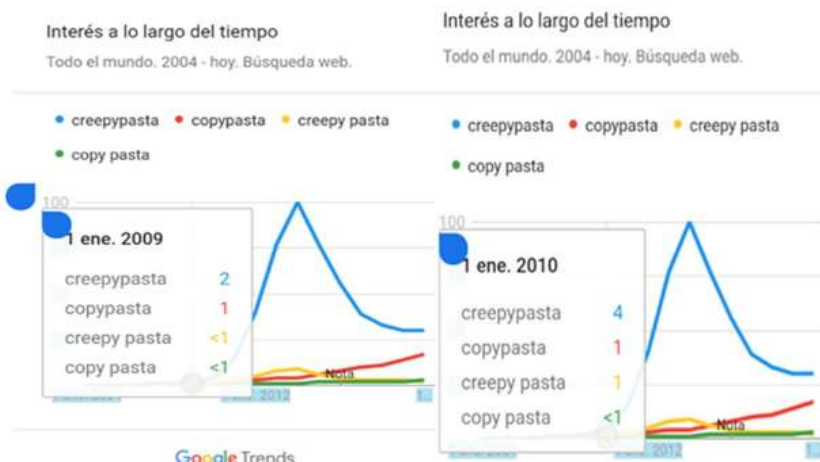
**Imagen 7. “Búsqueda de la palabra creepypasta”** La imagen muestra el interés que se ha tenido acerca de las creepypastas, marcando el año 2004 como el inicio de búsqueda de este género.

De acuerdo con la imagen, la manera en que se hace la búsqueda, puede ser con las palabras creepypasta, copypasta, creepy-pasta y copy-pasta. En la gráfica se observa la línea azul (creepypasta), de manera casi recta, que abarca del años 2004 al 2007. De acuerdo con la página Know Your Meme, el interés por las creepypastas, llegaba al 1%, que significa el despegue de búsqueda, como se observa en la siguiente imagen:



**Imagen 8.** Se observa que, en el año 2007, comienza a ascender el rastreo de creepypastas en la internet, como punto de despegue en la *web*.

Si bien, es posible que, como se muestra en la imagen, el interés por los relatos de terror de la internet, comenzó a ser notoria desde el 2004; es en el 2007, cuando comienza a ser teclada con frecuencia; sin embargo, comienza a ser visible hasta los años 2009-2010.



**Imagen 9.** Muestra un desarrollo lento hasta el año 2009, pero en el 2010 empieza a ser significativo el rastreo por internet de la palabra creepypasta.

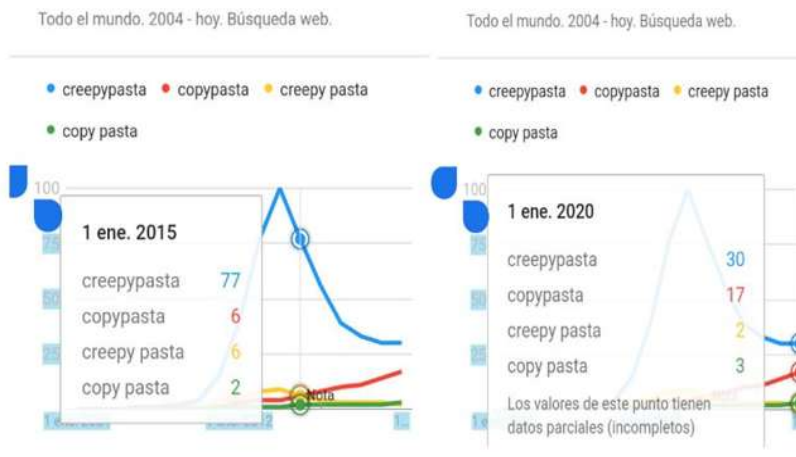
El auge que se presenta en esos años, es por la publicación de la creepypasta Slender Man, en su versión en español Slender Man (el hombre delgado), creepypasta de la que hablaremos en 2.2.2.

Ahora bien, si la palabra creepypasta, comienza a ser buscada en internet, en diferentes partes del mundo (lo que implica una misma palabra para muchas culturas y lenguas), es en el año 2014 cuando alcanza un punto máximo de búsqueda en internet, como lo muestra la imagen siguiente:



**Imagen 10.** Muestra el año 2014 como el punto máximo de la búsqueda de creepypastas.

En el año 2014, es cuando se observa una mayor actividad en la búsqueda de creepypastas, llegando al 100% de búsqueda; sin embargo, a partir de ese punto, disminuye considerablemente el interés de rastreo en la *web* de este fenómeno.



**Imagen 11.** Se observa un descenso hacia el año 2015, hasta el año 2020, mostrando que los últimos datos están incompletos porque el año está en curso, pero, hasta enero del 2020 declinó la búsqueda hasta en un 70%.

Como podemos observar, estas historias de terror de la internet, tienen ya circulando en diferentes páginas, aproximadamente veinte años; esto, debido a que cualquier persona puede crear contenido, para publicarlo en sitios *web* con esta temática. Para ejemplificar este punto, mencionemos algunas páginas y sitios que involucran las historias creepy.

Cabe recordar, que las páginas que se relacionaron en sus inicios con este fenómeno, son escritas en inglés, como 4Chan, Creepypastas Wiki o Something Awful, aunque esta última no sea exclusiva de creepypastas; es aquí donde se creó el mito Slender Man. Existen muchas páginas las cuales se van adaptando a las culturas, contextos, lenguas e intereses de cada región o comunidad *online*; en este caso, nos limitaremos a mencionar aquellas páginas y sitios escritos en español, sabiendo que existen muchos más, porque se crean cada día y, con la advertencia, de no saber por cuánto tiempo seguirán disponibles en la red.

Entre las páginas *web*, podemos encontrar Creepypastas wiki<sup>49</sup> (español), Historias de terror y creepypastas Wattpad<sup>50</sup>, este tipo de páginas, mantienen un formato similar al de los blogs, por lo que parecerían hoy en día anticuadas; las creepypastas se encuentran en texto escrito y con imágenes, lo que podría hacer perder el interés en los usuarios. Por otra parte, se encuentran las redes sociales como YouTube, que al parecer, es el principal medio por el que se mueven las creepypastas; esta plataforma por sus herramientas de audio, video y edición, es la que simplifica el entender qué es una creepypasta y sus intenciones en la sociedad, además, de casi no contener texto como las primeras páginas.

De los principales sitios de YouTube relacionados al tema, encontramos DrossRotzank, creado en el año 2006, que cuenta actualmente con 19 millones de suscriptores; Ángel David Revilla (mejor conocido como DrossRotzank), nacido en Venezuela, es de los primeros escritores de habla hispana, en popularizar textos de terror en la internet. En sus inicios con “El diario de Dross”<sup>51</sup> y que incluye dentro de sus narraciones terroríficas, el tema de la *deep web* como ficción, tal como lo hacen algunas creepypastas, pero en este caso David Revilla, sale del ciberespacio para la publicación de una obra<sup>52</sup> en papel, fenómeno que abordaremos en 2.3.2.

Otro de los sitios en que se pueden encontrar las creepypastas, es Voces Anónimas (Uruguay), creado en 2008 y cuenta con 627, 000 suscriptores. Las historias que relatan se encuentran en los límites de la realidad y la ficción, por tratar el terror paranormal y

---

<sup>49</sup> Creepypastas Wiki, la página se encuentra disponible en: [https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Wiki\\_Creepypasta](https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Wiki_Creepypasta)

<sup>50</sup> Historias de terror y creepypastas Wattpad, sitio disponible en: <https://www.wattpad.com/138148724-historias-de-terror-y-creepypastas-78-las-p%C3%A1ginas>

<sup>51</sup> Véase el sitio Dross Rotzank en <http://drossrotzank.com/> o <https://www.facebook.com/eldiariododross/>

<sup>52</sup> La obra publicada de Ángel David Revilla (Dross) está titulada *El libro negro. Deep Web y horror cósmico*, dicha obra consta de cuatro cuentos de terror, relacionados al fenómeno de la *deep web*.



psicológico, con un formato de documental, con pruebas y entrevistas creadas, para hacer cada relato verosímil; por ejemplo, la creepypasta “The Rake”, “El rastrillo”, en su versión en español.

Mr.Creepypasta, otro sitio creado en 2011, con 1.53 millones de suscriptores, CreepsMcPasta del 2012, con 1.86 Millones de suscriptores, MundoCreepy (2013), con 1.98 millones de suscriptores. Existen muchos otros sitios con menor actividad, tanto del administrador del sitio como de los usuarios, pero entre ellos hay uno conocido como El orgullo del operador (México), creado en 2011 y que a la fecha cuenta con 175,000 suscriptores, lo que nos permite comparar el verdadero interés hacia las creepypastas, que cotejado con DrossRotzank (Venezuela) o Voces Anónimas (Uruguay), es menor la búsqueda y creación de estos relatos en la internet desde México; al menos en sitios como YouTube, no obstante, son sitios amateurs que van creciendo como comunidad.

Además de espacios especializados en las *creepypastas* o temas de terror, como los que ya hemos mencionado, están aquellos que, entre sus secciones, aparece el terror o lo que ya se conoce como *creepy*, por ejemplo, el canal de iTownGamePlay Terror y diversión, del año 2012 (España), contando ya con 12.1 millones de suscriptores; en este sitio se hacen *gameplays*, que son las grabaciones de videojuegos, entre los cuales integra juegos de creepypastas.

Si bien en el apartado 2.1.1, donde expusimos algunas características de la *deep web* y hemos hecho mención, de cómo las páginas se encuentran indexadas, en este caso, las plataformas se encuentran indexadas unas con otras; es decir, el creador de un sitio comparte el mismo contenido en distintos espacios virtuales, en otras palabras, entre las páginas existe una relación en red (intencional), que te lleva a otros sitios del mismo administrador.

Las plataformas digitales, nos permiten visitar los portales, relacionados con la página principal (oficial) o viceversa, ya que en todos los sitios, los administradores colocan los espacios alternos, desde correo personal, Facebook, Twitter, Instagram, Ask, Twitch, Tumblr, Patreon, TeePublic y cualquier sitio *web*, que permita la interacción de información de las creepypastas.

Entre las creepypastas más populares, podemos encontrar a “Ted the Caver”<sup>53</sup> en su versión en español “Ted el Espeleólogo” o “Ted el Excavador”, publicada por primera vez en 2001; este relato es considerado como la primera creepypasta, por haberse creado y compartido en internet; es decir, es una creepypasta auténtica, por haberse creado directamente en la *web*, sin haber sido relatada en otros soportes y medios anteriormente, sólo así pasaba a medios como películas o series; dicho de otro modo, el relato de internet transmigra, por primera vez, a soportes que anteceden el espacio digital en línea.

Después de “Ted the Caver”, los relatos de terror comienzan a publicarse en diferentes sitios *web*, creados en Estados Unidos de América, por supuesto en inglés; entre las creepypastas más representativas están: “The Dionaea house” (“La casa Dionaea”), escrita en 2004 por Eric Heisserer, “Penpal”, escrita por Dathan Aurbech, “Candle Cove” de Kris Straub y algunas que siguen circulando de manera anónima, como “Slender Man”, “Lolita esclava de juguete”, “The Rake” (“El rastrillo”), “Jeff the killer” o “El experimento ruso del sueño” (véase anexos i-j). Estos relatos han trascendido, ya sea por el terror paranormal o psicológico que manejan en su narrativa o bien, el tema morboso al que han recurrido, para armar su discurso. Algunas otras creepypastas, un poco más concentradas en las comunidades terroríficas, son aquellas que manejan en su narrativa temas tecnológicos, donde se alude a la *deep web* o videojuego como “El síndrome del pueblo Lavanda”, “Polybius, el arcade maldito”, “Obedece a la morsa”, “El juego de la ventana”, entre muchos otros; por el momento, solo hemos mencionado algunos, pero en el apartado siguiente abordaremos algunas características generales de esta nueva forma narrativa.

Por ahora, consideremos que todas estas historias, tienen como objetivo principal causar miedo, incomodidad, disgusto, frustración, duda e inquietud en el lector/usuario, pero sobre todo, podemos notar que entre las características de una creepypasta, ya no está el anonimato, como sucedía con los *hoaxes* ni comparten del todo con la leyenda la parte

---

<sup>53</sup> Creepypasta considerada primigenia, se atribuye la autoría a Thomas Lera (John Rowlands). Existen algunas cuestiones que ponen en duda dicha autoría, por la aparición de relatos similares en la red, pero todo apunta a que estas historias pertenecen al mismo autor; pero con el usuario Ted, como el personaje principal, que da la voz a la historia original y el cual ha posteado información desde su blog, pero siempre a través de Ted. Como referencia véase “What’s the deal with Thomas Lera & “Ted the Caver” [spoilers]?” disponible en: <https://boards.straightdope.com/sdmb/showthread.php?t=490085>. La versión de la creepypasta se encuentra como “Welcom to the page of Ted” en: <http://www.angelfire.com/trek/caver/>

colectiva o la brevedad, porque al final, el autor es quien decide qué parte de la historia puede o no cambiar y esto será hasta que la creepypasta original siga soportada en la *web*.

### 2.2.1 El origen del mito en las creepypastas

En el apartado 1.3.1, hemos mencionado la dinámica que utiliza el CONAFE, para contar historias de terror en las comunidades marginadas del país; esta práctica se sigue llevando a cabo por medio de las Caravanas Culturales, es decir, las noches cuenteras o en un sentido más amplio, las historias de fogata, se siguen contando como parte de la cultura mexicana; por otro lado, encontramos las creepypastas, que de acuerdo con lo que hemos estado mencionando, tienen características que las hacen diferentes. Dicho de otra manera, las creepypastas, no pueden ser aquellas mismas historias, que se contaban en reuniones alrededor de una fogata, porque son prácticas diferentes y han utilizado medios y soportes diferentes, aunque en ocasiones compartan los mismos mitos.

Con relación a la idea, de que las historias de fogata son ahora las creepypastas, podría sonar lógico que los relatos de terror, al contarse a través de un pantalla electrónica, sean considerados igual que aquellos que se contaban de manera oral y muchas veces teatral; pero las diferencias resultan, desde que el texto se considera propiedad de un autor; es decir, estamos frente a textos estilizados y por consecuente, literarios y sobre todo, ficticios; dicho de una manera diferente, algunas creepypastas, se van relacionando cada vez más, al cuento de terror y se van alejando de las características de la leyenda. Con relación a esta postura Aja Romano (2012) dice que, “la fogata ahora es un chat virtual”<sup>54</sup> donde se crean y se comparten estos relatos de terror: “the campfire is now a virtual chat or IM [...] It seems inevitable, in retrospect, that out of the twisting labyrinth of the internet, new legends would emerge, entirely fabricated but instantly occupying the status of myths”<sup>55</sup> (Romano, 2012, pág. np).

---

<sup>54</sup> Véase “The definitive guide to creepypasta—the Internet’s urban legends” de Aja Romano (2012), disponible en: <https://www.dailydot.com/culture/definitive-guide-creepypasta-slender-man/>. De contenido similar se puede leer “Las nuevas historias de terror ya no se cuentan alrededor de una hoguera: han llegado los creepypastas” de Ekaitz Ortega (2019). En esta investigación, hemos tomado la referencia del trabajo de Aja Romano, por ser anterior y abarcar los puntos importantes a considerar en esta tesis.

<sup>55</sup> Traducción: “La fogata es ahora un chat virtual o mensajería instantánea [...] Parece inevitable, en retrospectiva, que afuera del retorcido laberinto de internet, surgirían nuevas leyendas, completamente fabricadas, pero que instantáneamente ocupan el estado de mitos”.

Relacionado a lo anterior, en este mundo virtual, que no acaba de estabilizarse o concretarse, para considerar las historias de terror, como relatos de una fogata virtual; mencionemos otras características que refuerzan nuestra postura; esto es, que las creepypastas se leen en solitario, la mayoría de las veces y se adecúan más a formatos como películas o *webseries*; es decir, a pesar de ser un fenómeno masivo, existen barreras en la comunicación, como los chats, que no son contestados de manera inmediata o el individualismo, tanto autoral como el de los usuarios, que pueden opinar de una manera crítica las diferentes partes del relato, lo que parece no suceder en la leyenda tradicional; dicho de otro modo, el contenido de la creepypasta está en constante cuestionamiento, mientras que el de la leyenda, permanece invariable ante el receptor, con relación al mito que la conforma.

El estudio de los antropólogos, al investigar los mitos que conforman las leyendas, en muchas ocasiones no pueden del todo ser esclarecidos, por el tiempo que tienen algunas historias o por diferentes causas, que para nosotros son ajenas; sin embargo, intentaremos descubrir los mitos de algunas creepypastas, aprovechando que son textos recientes, comparados con leyendas tradicionales o mitos de culturas antiguas; además, son relatos que dejan huellas en la *web*. Así pues, aprovecharemos estas ventajas para entender de dónde provienen algunos de estos mitos.

Comenzaremos con “Ted The Caver” (“Ted el Espeleólogo”), esta creepypasta, como ya habíamos adelantado, es la primera historia de internet, considerada como creepypasta, publicada en el sitio *web* Angelfire, en el año 2001. La historia es relatada por Ted, un espeleólogo, quien comparte sus descubrimientos durante sus expediciones, los cuales se van volviendo más y más terroríficos, mientras va recorriendo sitios de una caverna, que nunca ha sido explorada. Con relación a ello, Aja Romano considera que esta creepypasta, sin duda, es la primigenia, del género:

Based on a real expedition, the story takes the form of a series of blog posts that describe a normal spelunking that turns weird, then creepy, then downright terrifying when Ted and friends start exploring new parts of the cave. [...] Ted’s blogging style set a precedent that countless followers in creepypasta lore would emulate: the creepy setting enhanced by a supernatural entity, an obsessed narrator who continues to return to the scene despite the

danger—blogging all the way—and a cliffhanger, ambiguous ending that implies said danger is still out there<sup>56</sup> (Romano, 2012, pág. np).

Si bien, la historia al principio, parece ser real por los elementos que utiliza, con datos que se van mezclando entre la realidad y la ficción; además de ser posteados en un blog, dando seguimiento a lo que parece una expedición en curso. La historia se logra y “Ted The Caver”, ha dado origen a un nuevo mito, a una exploración llena de misterios y peligros. La importancia de esta creepypasta, no es sólo por ser la primera creepypasta auténtica, sino que por algún tiempo, se consideró como verdadera, Palma Roldán apunta que:

La historia cogió fama y de hecho se estuvo discutiendo su veracidad en el propio foro de la National Spelology Society (Sociedad Nacional de Espeleología) en 2004. Ese mismo año se lanzó la historia Fear of Darkness (Miedo a la oscuridad) firmada por Thomas Lera, en la que se recogían sucesos muy similares a los que se describen en la creepypasta de Ted. Sería el propio Ted quien, en 2005, confirmaría que el blog original había nacido de una experiencia real en una cueva de Utah, aunque añadiéndole ciertos toques sobrenaturales y narrada en forma de historia para darle más emoción (Palma-Roldán, 2015, pág. 13).

“Ted The Caver”, mantuvo el anonimato, por cuatro años aproximadamente y el mito de internet se creó por un espacio real, que es una cueva de Utah; un mito moderno que se encuentra descubierto y que nos habla de que las creepypastas, sin duda, toman referentes reales, como espacios, sucesos o experiencias que se pueden comprobar, pero el mito del que están hechas, es producto de la imaginación de un autor, como obra literaria. Otra de las creepypastas que se presenta en un formato similar a “Ted The Caver”, es “The Dionaea House” (La casa Dionaea); creepypasta publicada en la red en el año 2004 por Eric Heisserer. Es un falso documental de una casa encantada, que afecta a todo aquel que se acerque. Estas dos creepypastas pueden ser ejemplo de creepypastas auténticas, debido a que presentan

---

<sup>56</sup> Traducción: Basada en una expedición real, la historia toma la forma de una serie de publicaciones de blog, que describen una espeleología normal que se vuelve extraña, luego espeluznante, luego francamente aterradora, cuando Ted y sus amigos comienzan a explorar nuevas partes de la cueva. [...] El estilo de *blogging* de Ted sentó un precedente que emularían innumerables seguidores en la tradición creepypasta: el entorno espeluznante mejorado por una entidad sobrenatural, un narrador obsesionado, que continúa regresando a la escena a pesar del peligro, —blogueando todo el tiempo, —y un suspenso abrupto y ambiguo que implica que el peligro aún está ahí.

documentos, que acreditan lo que se dice en la historia, como hechos reales, pero los documentos que presentan como evidencias, son montajes, es decir, los mitos modernos de la internet necesitan montajes de información, que refuercen los hechos inexplicables de la historia, para defender su verdad y ocultar su origen, aunque sea por poco tiempo.

Otra creepypasta a considerar en este trabajo es “Penpal”, se ha tomado en cuenta porque es una historia escrita en línea, al igual que las dos anteriores; la extensión de estas creepypastas, da muestra de que algunos de los relatos de terror de internet, no necesariamente son cortos, sino que se van conformando por partes, en los distintos sitios *web*; dicho de otro modo, quienes escriben las historias, van posteando capítulos en sitios virtuales, hasta lograr que las creepypastas sean considerablemente extensas. “Penpal” es una creepypasta publicada en el año 2011, en “No Sleep” (Reddit), por Dathan Auerbach, la cual termina siendo una serie de historias aterradoras y conmovedoras, contada desde los recuerdos de un niño, el cual tiene un acosador obsesivo al que no puede ver, pero que lo persigue por años, mezclando el terror y la nostalgia, en una serie, que va desde el capítulo “Paso a paso”<sup>57</sup> hasta el capítulo final “Amigos”. La narración de “Penpal” se lleva a cabo en diferentes espacios, entre ellos involucra el bosque y los peligro que éste puede implicar.

“Penpal”, es una creepypasta que también se escribe directamente en la *web*, sin embargo, al no ser una historia paranormal, no es un ejemplo mitológico de creepypasta; no obstante, es un relato evidentemente lleno de imaginación, que ha trascendido a otros formatos como libros (novela), además de mostrarse en distintos medios, que permiten las creepypastas como audio y video, como en el sitio de YouTube, “El orgullo del operador”<sup>58</sup>, en el cual se narran los capítulos completos de “Penpal”, en español; mostrando así que los usuarios, prefieren sitios de red abierta con video, porque son redes dinámicas, ya que se trata en este caso, de textos extensos, que en los blogs de creepypastas no se encuentran con frecuencia, mucho menos en traducciones al español.

---

<sup>57</sup> Véase, página NoSleep, sitio donde se encuentra el texto original en inglés, con fecha de publicación, Octubre de 2011; aunque se cree que la historia pudo haber sido escrita antes (2010), se toma como referencia el dato de este sitio como publicación oficial. <https://www.reddit.com/r/nosleep/comments/k8ktr/footsteps/>

<sup>58</sup> “Penpal”, creepypasta completa en español en “El orgullo del operador”, sitio *web*: <https://www.youtube.com/watch?v=vuO2CNf8PgA&t=1443s>. Véase también “Borrasca” (formato creepypasta), que se encuentra en condiciones similares a “Penpal”, como una obra extensa (novela), que no es paranormal, pero que expone los horrores de la naturaleza humana. “Borrasca”, es en sí, una novela escrita por C. K. Walker (2015), pero que se encuentra en línea como una creepypasta.

“Candle Cove”, en español, “La vela de la ensenada”, es otra creepypasta muy popular, escrita por Kris Straub (2009), en el foro de internet IchorFalls, con el usuario Skyshale033. El mito gira en torno a un misterioso espacio televisivo, del cual se comienza a hablar en internet y, compartir información, de aquellos niños que en los años 70, llegaron a ver este programa y aportan con sus experiencias, que se trataba de un programa de piratas con marionetas de bajo presupuesto y, un personaje llamado Skin-Taker (arrancapieles). Los episodios de esta serie salían en un horario habitual, pero se descubre que realmente nunca existió el programa como tal y los niños, que en su momento lo veían, observaban todas estas historias de piratas, a través de la estática de sus televisiones; dejando claro, que la creepypasta es un montaje de la información, con supuestos casos de niños que vivieron experiencias con un programa televisivo.

La historia de “Candle Cove” es llevada al foro 4Chan, espacio virtual, que daba realce a las creepypastas que llegaban ahí y, “Candle Cove” no es la excepción, pero el mito que se ha creado, es pronto desmitificado, debido a que Kris Straub, nunca tuvo la intención de publicarlo como anónimo. De acuerdo con Palma Roldán, debemos tomar la historia como lo que es, una creepypasta:

Pues a diferencia de otras ocasiones, esta vez tenemos un autor claro de la historia. Se llama Kris Straub y es un diseñador y artista web, además de escritor de pequeñas historias de terror y cómics. Kris fue el creador del propio foro IchorFalls, en el que colgó por primera vez la historia de Candle Cove, en formato de mensajes de distintos usuarios, y a partir de ahí contribuyó a la expansión del mito. Poco después, Straub confesó que se había inspirado en una noticia real, publicada en Marzo de 2000 en el periódico The Onion, en la que un hombre de 36 años afirmaba seguir teniendo pesadillas con un programa de televisión de los 70 llamado Lidsville, que también era para niños, aunque poco más tenía que ver con la historia que Straub creó para Candle Cove (Palma-Roldán, 2015, pág. 52).

Con esta referencia, podemos observar, que mientras los relatos de internet se escriban en línea, siempre habrá evidencia, del origen del mito de cada historia, por los datos que se deben registrar, para el uso de páginas o plataformas virtuales, de los que ya hablamos en 2.1.1. En este caso, el mito fue creado por un autor, con algunos comentarios creados como si fuera un colectivo, que contribuyó con datos, respecto del caso de un programa

misterioso; además de haberse inspirado en una nota periodística. Así mismo, otras creepypastas, que manejan el tema tecnológico, como factor miedo, son: “Síndrome Lavender Town” (El síndrome del pueblo lavanda), que expone suicidios de niños, que llegan a jugar un misterioso videojuego, inspirado en la conocida caricatura japonesa Pokémon; sin embargo, más que mito, esto parecería una paranoia colectiva, debido a que en efecto, los niños que llegaban en el videojuego al Pueblo Lavanda, mostraban ciertas molestias como dolor de cabeza, náuseas e insomnio, después de haber jugado. La explicación al caso es la siguiente:

Determinaron que el problema estaba en la música de Pueblo Lavanda, tal y como se dice en la creepypasta, pero no era ni mucho menos tan grave como para llegar a deprimirse o suicidarse. Es cierto que la música original estaba demasiado alta en el juego, y esas frecuencias molestaban a los niños hasta causarles, en casos concretos, este tipo de afectaciones. Los desarrolladores de Gamefreak tomaron nota de su fallo y para versiones americana y europea, que aparecieron un par de años después, bajaron el volumen y el tono de la música de Pueblo Lavanda, para hacerla mucho más cómoda de escuchar por parte de los jugadores (Palma-Roldán, 2015, pág. 56).

Creepypastas de este tipo, son posteadas de forma anónima, sin embargo, un estudio más profundo, permitiría saber desde dónde se postean, por el nombre del sitio y del usuario, pero, por el momento hemos considerado sólo ejemplificar este punto, desde una perspectiva, que nos permita entender el mito de las creepypastas, todavía con un carácter “anónimo”.

Si bien, ya hemos presentado un espacio, donde hablamos de la *deep web* y mencionamos también, que quienes escriben creepypastas, hacen uso de esta parte de la internet profunda para crear dichas historias; como ejemplo, tenemos a Blindmaiden.com<sup>59</sup>, (Doncella ciega); esta creepypasta ofrece el acceso a una página *web*, donde, en el primer plano, encontrará imágenes de personas muertas, después, el usuario debe seguir una serie de indicaciones, para vivir la verdadera experiencia del miedo; dicho de otro modo, se trata de una *web* maldita, que reta la curiosidad de los cibernautas, para acceder a sitios

---

<sup>59</sup> El sitio al que refiere la creepypasta aún se encuentra activo, dejamos el link en esta descripción con la advertencia de que se desconoce el origen de esta creepypasta y los datos reales de quienes la manejan, pero que con un estudio especializado, sería posible rastrear toda la información de este sitio *web*. Blindmaiden, acceso a la página: <http://3blindmaiden.com/>



desconocidos, pero con ciertas advertencias como: encontrarse solo en el lugar en que vas a acceder al sitio *web* *Blinmaiden.com*. No debes dejar luces encendidas en el lugar y debes acceder un jueves justo a la media noche; éstas son algunas de las reglas, para poder navegar en la profundidad de esta página. Es una de las pocas creepypastas de las que no se puede constatar su origen y muchos menos, quién, cómo y por qué creó este mito del internet; por ello, no indagaremos en el rastreo, ya que es justamente el misterio y lo desconocido, su parte medular del relato, porque supuestamente, las imágenes que se presentan al inicio, son las personas que se han atrevido a llegar al final y su imagen se suma a la pantalla.

La historia no es nueva, pero, se ha adaptado a otro medio. Para conocer una postura con relación a este mito, Palma Roldán lo relaciona con un libro, el cual, tiene una manera muy similar, para poder ser adquirido y leído; es decir, en este caso, cambia el soporte de un libro impreso a una página *web*:

En el año 1985, un extraño relato aparece en la revista paranormal estadounidense *Rodenux*, que solía incluir historias de escritores amateurs entre sus páginas. Esta historia era realmente escalofriante, ya que hablaba sobre un supuesto libro maldito, encuadernado en piel humana, al estilo del *Necronomicón* que ideó Lovecraft. El libro contenía los secretos de la *Doncella ciega* (*Blind Maiden*, nombre que aparecía en su portada. junto a un símbolo de magia ocultista) y todo aquel que quisiera recibirlo, debería enviar una carta a una dirección determinada, a nombre de *Blaindmaideline*, en la medianoche del sexto día del sexto mes. Ni un minuto más ni un minuto menos. Si se hacía correctamente, el libro llegaría pronto con su cubierta de piel rugosa y humana, y su terrorífico contenido (Palma-Roldán, 2015, pág. 82).

Como podemos observar, el mito de una creepypasta como “*Blindmaiden.com*” puede tener un origen en un texto que lo antecede, que es semejante en su discurso de terror y que, parece novedoso, por presentarse en una página *web*, que se conserva como mitología viviente.

Las creepypastas presentadas en este apartado, nos muestran la posibilidad de entender el origen de cada historia, además de reconocer que son creadas, por un autor o un usuario, que se presenta al principio como “anónimo” y que ya hemos dado una postura respecto a ello; no obstante, al final, los relatos de terror de la internet, nos permiten hacer un trabajo del mito, por la etnografía virtual, pues ofrecen datos, que esclarecen poco a poco

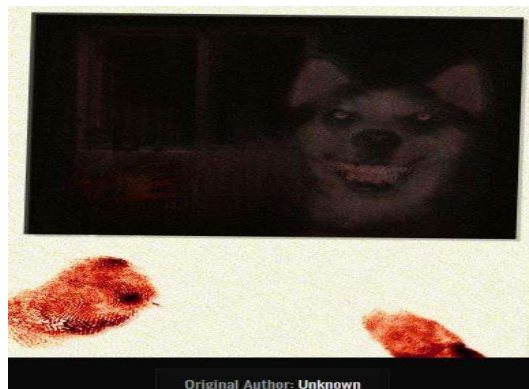
cada una de estas historias, que en muchas ocasiones, se siguen presentando como verdaderas.

### 2.2.2. Slender Man, el mito que se hizo realidad

Los mitos que conforman algunas de las creepypastas, pueden ser rastreados y corroborados en distintos sitios *web*, ya sean sitios exclusivos de creepypastas o páginas informales, que copian y pegan los datos de otros espacios de la internet, pero que al final presentan información similar de cada relato que es posteado. Ahora bien, si en el apartado anterior referimos creepypastas que surgen en internet y que pueden migrar de un medio a otro, así como cambiar de soportes, entre todas las opciones tecnológicas, en las que puede variar un relato, presentado en videos, audios, imágenes, libros impresos o creaciones digitales.

En este apartado, comenzaremos presentando una creepypasta, que está conformada de una “imagen maldita”. Hablaremos de relatos, que involucran personajes sobrenaturales como “The Rake” (El rastrillo) y “Slender Man”; este último, es un mito que surge en internet y migra a la oralidad, para ser escuchado en casos reales, de una sociedad que le dio origen y le permite ser un mito duradero por la creatividad digital.

Comenzamos con la creepypasta “The Smiledog.jpg” (El perro sonriente).



**Imagen 12. Smiledog.jpg,**<sup>60</sup> Se observa un perro husky sonriendo y mirando en un espacio oscuro, donde se ve una mano y una puerta con ventana al fondo.

La imagen mostrada, es la parte relevante de la creepypasta; es una de las historias que no muestra cambios significativos en su discurso, ya que se conserva lo esencial que es

---

<sup>60</sup> Creepypasta en inglés. Sitio de consulta e imagen de referencia: <http://www.creepypasta.org/creepypasta/the-curious-case-of-smile-jpg>. El relato en español se encuentra disponible en: <https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Smile.dog>

una imagen, que se describe como un perro husky, que tiene una sonrisa humana, con un fondo oscuro y misterioso y en la parte inferior, dos huellas marcadas con lo que parece ser sangre; la historia original lleva una trama, con personajes que investigan acerca del caso “smiledog”, y los suicidios que esta imagen ha provocado, ya que el simple hecho de mirarla, es motivo para que se comiencen a presentar sueños extraños y pérdida de la razón, hasta llegar al suicidio. La creepypasta se viralizó rápidamente, pero se advierte que la imagen no se debe ver ni se debe abrir o guardar en el ordenador; la hemos puesto en este apartado con los riesgos que implica, pese a las advertencias. Se dice además, que la imagen que circula en internet no es la original y por ello no causa efecto, pero en caso de presentar alucinaciones, después de ver la imagen, se podría librar del efecto smiledog, “regándolo” (término que se utiliza en la creepypasta), dicho de otro modo, enviarlo a otros destinatarios.

Las creepypastas hacen uso de objetos malditos, como recurso de la narrativa para causar terror, algunos de esos objetos van relacionados con la tecnología como: fotografías, videojuegos, rituales o páginas *web*. Estos elementos podrían colocarlos como categoría de la cultura creepypasta, de la cual hablaremos en 2.3.1.

Si bien, algunas creepypastas no funcionarían sin imágenes, principalmente las creepypastas que se inclinan a los fenómenos paranormales, en los que se involucran criaturas extrañas y que se debe contar con una imagen colectiva de dichos seres, para que el discurso pueda funcionar y causar su efecto de miedo.

Una de las creepypastas es “The Rake”<sup>61</sup> (El Rastrillo), creepypasta que se relaciona con las leyendas urbanas, incluso con la leyenda tradicional. Es una creepypasta creada de manera colectiva por medio de internet, en el foro /x/ de 4chan, que es donde parece han comenzado la mayoría de los mitos terroríficos de internet. Para dar origen a “The Rake” se hace una invitación para crear el mito, “un usuario anónimo comenzó un nuevo tema con el sugerente nombre de “Eh, vamos a crear a un nuevo monstruo”. Una invitación en toda regla a la participación de los demás usuarios, para configurar a una especie de Frankenstein terrorífico del siglo XXI” (Palma-Roldán, 2015, pág. 119); es decir, este mito se construyó en colectivo, por ello, es que se puede entender, que es una de las creepypastas que presentan más variaciones entre sus versiones, porque conservan ciertos elementos en su narrativa,

---

<sup>61</sup> “The Rake”, es una de las creepypastas, que ha conseguido la creación de diferentes versiones en películas de la internet, con el mismo personaje; sin embargo, se presenta como historias alternas de la creepypasta, por la trama que se aparta de las versiones amateurs de la internet.

como un diario que habla de esta criatura en el año 1880 o el registro escrito de un navegante del año 1691, hasta los casos de avistamientos de “El Rastrillo” en 2003 y la versión mejor lograda que refiere las anteriores, como evidencias del caso, es del año 2006, de la experiencia paranormal de una familia y su encuentro con el Rastrillo.



**Imagen 13 “The Rake” (El Rastrillo)**<sup>62</sup> Imagen de una de las diferentes versiones que se han hecho de este personaje; muestra un ser delgado, con dedos largos, que hacen que sus manos, se parezcan a los rastrillos usados para las hojas de jardín.

El mito de “The Rake”<sup>63</sup> es sin duda terrorífico, porque es una criatura que es casi imposible de ver, pero de acuerdo al relato, podría estar sentado a la orilla de la cama vigilando a cualquier persona mientras duerme. Así pues, hemos decidido traer una creepypasta como ejemplo de imágenes malditas, y otra de la creación de monstruos que viajan por internet y causan terror como mitos modernos.

Con base en lo anterior, el mito de “Slender Man” surge de una manera muy similar a la de “The Rake”, a pesar de que “Slender Man” es posterior, ha logrado popularizarse sobre “The Rake” y ser el ejemplo de una auténtica creepypasta. “Slender Man” es la creepypasta más estudiada hasta ahora, por lo cual, no es posible mencionar todos estos estudios, ni las obras que se han creado con este personaje; por el momento, nos limitaremos

---

<sup>62</sup> Imagen recuperada de Creepypastas Wiki en: [https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Wiki\\_Creepypasta](https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Wiki_Creepypasta)

<sup>63</sup> Además de contar con distintas versiones en internet y diferentes formatos, existen creepypastas que se logran en formato de documental, como el que se encuentra en Voces Anónimas en: [https://www.youtube.com/watch?v=d2xGu\\_ShVTE](https://www.youtube.com/watch?v=d2xGu_ShVTE)

a destacar los datos relevantes sobre el mito, su origen y desarrollo en la sociedad, así como algunos sitios, medios o soportes, donde se pueden ver las historias que giran en torno al personaje Slender Man.

La creación del personaje es similar a la de “The Rake”, con una convocatoria en el sitio *web* SomethingAwful.com, el 08 de junio de 2009, para presentar montajes de fotografías terroríficas, que luego se compartirían en la red, como si fueran reales; pero, entre esas fotografías trucadas, destacó el trabajo de Victor Surge, quien es en realidad Eric Knudsen. El día 11 de junio de ese mismo año, Knudsen sube al sitio *web* dos fotografías, donde aparece por primera vez este personaje llamado Slender Man. De acuerdo con Aja Romano; “Victor Surge, presented two photographs purporting to be found footage of a group of children who died in 1983 as part of a mysterious library fire. The fictional caption on one photo claimed that the creepy, hypnotic embrace of Slender Man had led the writer to kill the children”<sup>64</sup> (Romano, 2012, pág. np).

Los montajes de Victor Surge, se suben acompañados de un breve texto, que podría funcionar como una creepypasta, ya que se relaciona con aquellos relatos de “imágenes malditas” y la creación de un nuevo monstruo de la internet. Las fotografías son las siguientes y se pueden encontrar fácilmente en sitios *web* de creepypastas o sitios de Slender Man:



**Imagen 14. “Slender Man”.** Una de las dos fotografías de Victor Surge, donde aparece por primera vez el personaje Slender Man.

---

<sup>64</sup> Traducción: “Victor Surge, presentó dos fotografías que pretendían encontrar imágenes de un grupo de niños que murieron en 1983, como parte de un misterioso incendio en la biblioteca. La leyenda ficticia de una foto afirmaba que el abrazo espeluznante e hipnótico de Slender Man, había llevado al escritor a matar a los niños”.

“We didn't want to go, we didn't want to kill them, but its persistent silence and outstretched arms horrified and comforted us at the same time...” – 1983, photographer unknown, presumed dead”



**Imagen 15.** Fotografía donde se puede ver al fondo la imagen de Slender Man, rodeado de niños en un parque.

“One of two recovered photographs from the Stirling City Library blaze. Notable for being taken the day which fourteen children vanished and for what is referred to as "The Slender Man". Deformities cited as film defects by officials. Fire at library occurred one week later. Actual photograph confiscated as evidence. – 1986, photographer: Mary Thomas, missing since June 13th, 1986”<sup>65</sup>.

A pesar de que “Slender Man” se originó en el foro Something Awful, las historias se comparten como wikis<sup>66</sup>, como una característica que ya se considera en la escritura de la

---

<sup>65</sup> Textos que acompañan a las fotografías, referido de Know Your Meme: <https://knowyourmeme.com/memes/slender-man>. Traducción: “No queríamos ir, no queríamos matarlos, pero su persistente silencio y sus brazos extendidos nos horrorizaban y nos consolaban al mismo tiempo ...” - 1983, fotógrafo desconocido, presunto muerto”. “Una de las dos fotografías recuperadas del incendio de la Biblioteca de la ciudad de Stirling. Notable por haber sido tomada el día en que desaparecieron catorce niños y por lo que se conoce como "El hombre delgado". Deformidades citadas, como defectos de la película, por los oficiales. El incendio en la biblioteca, ocurrió una semana después. Fotografía real confiscada como evidencia. - 1986, fotógrafa: Mary Thomas, desaparecida desde el 13 de junio de 1986”.

<sup>66</sup> Los wikis, son espacios virtuales que permiten a los usuarios, crear, corregir, modifica o eliminar contenido que comparte la comunidad; por ello, las creepypastas, al ser publicadas en una comunidad *online*, permiten todas estas acciones, por lo que se puede considerar como un producto de la literatura 2.0. Para un estudio del tema véase: O'Reilly, Tim. (2007) “What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software.”.

internet; en este caso literatura 2.0, que ha permitido la modificación y creación de relatos muy diverso de este personaje. Las creepypastas de Slender Man son incontables, pero la razón por la que se viralizó la creepypasta, es por haber trascendido la línea entre la ficción y la realidad.

Las versiones que comenzaron a circular, fueron fotografías, donde aparecía Slender Man, frecuentando espacios, como un psiquiátrico, o un edificio en llamas, en ambas fotografías aparece Slender Man y se desconocen las historias de fondo. Esta criatura que empezaba a conocerse en el mundo creepy, como ya se denominaba a estos espacios exclusivos para hablar de Slender Man, Universo Slender Man o Slenderverse.

Los casos, desde el inicio involucran una criatura, que no se presenta como un monstruo horripilante, como puede ser el Rastrillo, (que podría ser el primer intento de Slender Man), por compartir algunas características. Slender Man es una figura vigilante igual que el Rastrillo, pero él nunca ataca de manera directa, sino que controla la mente de las personas para que maten por él; se presenta con un rostro blanco, inanimado y sin expresiones, vestido de traje negro con camisa blanca y se le han atribuido poderes psíquicos, habilidad para desaparecer y aparecer (teletransportación), ante las personas y espacios que él desee, además de aparecer en sueños.

Otras características, atribuidas en las versiones de creepypastas son: provocar interferencias en las señales electromagnéticas, relacionándolo en ocasiones con un alienígena o una antigua deidad; además, es capaz de manipular y torturar psicológicamente a sus víctimas, causando insomnio y paranoia. Se puede leer también, que Slender Man ha sido un experimento fallido, lo que podría explicar, que después de la primera fotografía, se dotó de tentáculos en la espalda al personaje. Este ser vive en los bosques, por lo que se puede ocultar entre los altos árboles y la neblina, por ser un fenotipo delgado, que puede estirar sus pies y brazos a conveniencia; se relaciona también, con la desaparición de niños a quienes no hace daño, pero ya no les permite regresar con sus familias.

Todas las características mencionadas, han sido atribuidas por los fanáticos de Slender Man en cada una de sus versiones, por ello, es que no existe versión oficial de esta creepypasta; es decir, Slender Man es un mito del imaginario colectivo, un mito del *netlore*, Slender Man, es una multitud que cambia sus características de una historia a otra.

El personaje no sólo cambia sus peculiaridades, sino que cambia incluso de nombre, dependiendo el sitio *web* en que sea creado y la cultura que lo adopte. Palma Roldan hace un estudio del personaje, donde menciona algunos casos como videojuegos o *webseries* en canales de YouTube:

Se crea el tercer canal que forma parte de ese Big There del universo Slenderman en YouTube, Tribe Twelve. Una de las más intensas y terroríficas, esta serie trata la historia de Noah, quien descubre, después de la muerte de su primo Milo, que estaba siendo acosado por una entidad sobrenatural. Su tío le habla del mito del Großmann, una figura del folklore alemán, alta y delgada, que solía aterrorizar a los niños, según las leyendas germánicas de la época. Noah sigue investigando y se da cuenta de que algunas leyendas, pueden convertirse en una aterradora realidad, sintiendo de cerca la presencia de una figura tipo Slender Man, al que llama The Observer (Palma-Roldán, 2015, pág. 266).

El personaje mitológico de Slender Man, con nombres como Daddy Longlegs, Mr. Slim, The Thin Man, The Tall Man o como los mencionados en la cita anterior: Großmann, The Observer o de una manera más sutil, es conocido como Slendy. Los soportes *web* en que se puede encontrar son *webseries* de terror como Marble Hornets. En pocas palabras, Slender Man es el personaje de creepypastas más conocido, mito que se ha movido en casi todos los medios y de esta manera, permite que llegue a una sociedad fuera de internet.

La noticia que hizo que se hablara de Slender Man, fuera del mundo ficticio de la internet, fue publicada en las primeras planas de diarios oficiales, de Los Estados Unidos de América y algunas otras partes del mundo, el mes de junio de 2014.



## 12-year-old Wisconsin girl stabbed 19 times; friends arrested

By Jason Hanna and Dana Ford, CNN  
Updated 1558 GMT (2358 HKT) June 4, 2014



**Imagen 16.**<sup>67</sup> Fotografía que acompañaba una de las noticias del primer intento de homicidio en nombre de Slender Man, publicada en junio de 2014.

En este caso se involucra a dos adolescentes de doce años de edad, las cuales golpearon y apuñalaron a su compañera 19 veces y por poco le quitan la vida, hechos sucedidos en las afueras de Waukesha, un suburbio de Milwaukee, Wisconsin; la confesión de las jóvenes fue que iban a matar a su compañera, porque Slender Man se los había ordenado. Es en el año 2014 cuando esta noticia se da a conocer, caso que parecería una creepypasta más, donde dos niñas apuñalan a su compañera, por órdenes de un personaje del *netlore*.

## De niñas a psicópatas: el crimen en nombre de Slenderman

Poco después de apuñalar a una amiga, Morgan Geyser y Anissa Weiser, fueron encontradas por la policía de Wisconsin



**Imagen 17.**<sup>68</sup> El caso de dos niñas que intentaron asesinar en nombre de Slender Man, noticia que trascendió a diferentes partes del mundo.

---

<sup>67</sup> Sitio de Referencia: Hanna, Jason, y Dana Ford. “12-year-old Wisconsin girl stabbed 19 times; friends arrested.” CNN, 3 de junio de 2014. Recuperado de <https://edition.cnn.com/2014/06/03/justice/wisconsin-girl-stabbed/>.

<sup>68</sup> Sitio de referencia, Gabriela Quevedo C. “De niñas a psicópatas: el crimen en nombre de Slenderman” *El Comercio*, 04/06/2014. Recuperado de <https://elcomercio.pe/mundo/euu/ninas-psicopatas-crimen-nombre-slenderman-326634-noticia/>

Este acontecimiento, podría explicar, por qué en este año se presenta una mayor búsqueda de creepypastas en internet; esto lo podemos observar en la imagen 10, presentada en el apartado 2.2, también, podemos entender que éste podría ser el motivo, por el que, a partir del año 2015, se marca una línea en descenso, como se observa en la imagen 4.1.3, tal vez por el temor que representan dichos relatos, entre los jóvenes y su prohibición, por los peligros que representan, de acuerdo a los hechos con relación a Slender Man.

Días después, otros sucesos de los que se ha hablado, pero no se tiene certeza, es el de una mujer de Hamilton, Ohio, quien aseguraba, que su hija de trece años de edad, la había intentado atacar con un cuchillo, alentada por el mismo personaje Slender Man. Un tercer caso, en septiembre de 2014, una adolescente de catorce años de Port Richey, Florida, había incendiado la casa, con su madre y hermano pequeño dentro; las autoridades declararon que la joven había estado leyendo y escuchando leyendas de terror en línea, principalmente sobre Slender Man. Como podemos observar, las tres historias hablan de casos de control de la mente para asesinar, que es una de las características que ya mencionamos, de las que se ha atribuido a Slender Man; además el acontecimiento del incendio, se relaciona con las fotografías y el incendio de la biblioteca, generando así leyendas urbanas.

El mito Slender Man y los hechos que se han presentado, hablan de la influencia de los medios masivos de comunicación y, cómo es que se puede saltar de la ficción a la realidad; todo ello, llevó a páginas que crean creepypastas, a publicar anuncios como el siguiente: "This wiki does not endorse or advocate for killing, worship, and otherwise replication of rituals of fictional Works [...] "There is a line of between fiction and reality, and it is up to you to realize where the line is. We are a literature site, not a crazy satanic cult."<sup>69</sup>.

Para poder entender qué estaba sucediendo con estas historias, que rodeaban a Slender Man, porque se rumoraban casos en que las personas lo veían, sin haber escuchado hablar antes de él, por ello, existen algunas teorías como la que plantea Palma Roldán, de "el efecto tulpa" una filosofía budista, donde:

---

<sup>69</sup> Traducción: "Este wiki no respalda ni aboga por el asesinato, el culto y la reproducción de rituales de obras ficticias [...] Hay una línea entre la ficción y la realidad, y depende de ti encontrarla". "Somos un sitio de literatura, no un culto satánico". Sitio Creepypastas Wiki, Fiction, Reality, and You, 13 julio 2014. [https://creepypasta.fandom.com/wiki/User\\_blog:Slashedtrain/Fiction,\\_Reality,\\_and\\_You..](https://creepypasta.fandom.com/wiki/User_blog:Slashedtrain/Fiction,_Reality,_and_You..)

En un estado máximo de concentración, un monje budista convenientemente entrenado para ello es capaz de generar un objeto animal o figura totalmente real y tangible con su propio pensamiento [...] Según esta teoría, Slender Man habría surgido como un mero pasatiempo inventado en un foro de internet, pero gracias a que tantas miles de personas han creído en él, la entidad ha terminado haciéndose totalmente tangible, como nosotros (Palma-Roldán, 2015, pág. 272).

Teorías como éstas, podrían dar una explicación, pero no significa que esto sea posible, sobre todo, si trata de historias que se estilizan conscientemente, como parte de una literatura de terror; no obstante, el mito ya se ha creado y a pesar de reconocer su origen y entender, cómo ha trascendido la línea entre el mundo virtual y el real, para vivir en la imaginación colectiva, como una leyenda moderna, que se trasmite de boca en boca, imitando la práctica tradicional. No se puede negar que los primeros montajes sobre la historia, como un relato de terror, han creado uno de los mitos, que por manifestarse en una sociedad tangible, se considere un mito viviente y duradero.

### **2.3 Cómo se hacen las creepypastas**

En los apartados anteriores, ya hemos mencionado algunos de los temas, que se presentan en internet, en el formato creepypasta; en apartados como 1.2.2, tratamos la creación de creepypastas, como actividad académica, principalmente en el nivel básico. La creación de creepypastas, también la hemos relacionado con la invención de leyendas y cuentos, porque la dinámica de contar historias es similar, pero cambian las herramientas digitales, por el empleo de las TICs, que hacen que un relato se considere en este caso como creepypasta.

Hemos mencionado también, algunos sitios en los que las creepypastas se han creado y popularizado, como 4Chan o Something Awful; sin embargo, estos sitios, aunque siguen vigentes, la actividad ha disminuido y por ello, los fanáticos de creepypastas comenzaron a crear sitios alternos, con un mecanismo similar de wikis. Las páginas son fáciles de encontrar en la red, sólo basta teclear la palabra creepypasta. Como mencionamos en 2.1.1, no es necesario llegar a la *web* profunda para leer o escuchar creepypastas.

Con la capacidad de difusión de la internet y los medios y soportes tecnológicos, la literatura emergente de terror o ciberliteratura, en la cual, las historias se crean en la *web*, uniendo de alguna manera la parte estética del arte, con la tecnología digital. Esta práctica

relacionada a la literatura 2.0, por las características de modificación del relato, que permite esta literatura emergente.

La creación de creepypastas y los espacios, en que se cuentan, han cambiado de lo real a lo digital. Jack Werner<sup>70</sup> (2014), quien estudia el tema, hace una relación del bosque como espacio mitológico, donde se creaban y contaban historias de terror; Werner habla de una analogía, entre el bosque y la *web*. Así pues, el espacio donde se originan las historias, ahora es un espacio digital; no debemos confundir el espacio en que se crean y se comparten las historias, a las prácticas en que se cuentan de manera tradicional; como ya hemos argumentado con anterioridad sobre algunas diferencias, para no considerar aún, leyendas y creepypastas como historias equivalentes, que han migrado a la internet.

Con relación a lo anterior, no sólo el bosque podría ejemplificar este punto de espacios de creación, podemos mencionar también las cuevas, la oscuridad o los mares que en las leyendas, cuentos de terror o relatos mitológicos, funcionaban muy bien, como espacios de misterio y terror; en las creepypastas son los límites que podrían ser sustituidos por una pantalla y un lugar desconocido y misterioso como es la internet.

Teniendo en consideración, que estamos ante una literatura 2.0 y la pantalla de internet representa el umbral al terror, contemplamos la página Creepypastas Wiki,<sup>71</sup> para hablar de esta literatura popular que genera espacios de escritura.

Al inicio de páginas como ésta, encontramos regularmente una definición, para lo que es creepypasta, con relación a ello, esta página dice lo siguiente:

¿Qué es una "Creepypasta"? Brevemente, las Creepypastas son historias cortas que rondan por internet, diseñadas para dejar en shock al lector. La finalidad de esta wiki, es tener una amplia reserva de Creepypastas, incluyendo las verdaderamente horribles. En definitiva, historias de terror. Los visitantes novatos deberían revisar antes, cualquier lectura sugerida,

---

<sup>70</sup> Véase Werner, Jack (2014). Creepypasta: spökhistorier från internet. Stockholm: Galago.

<sup>71</sup> Aunque informativo, la página Creepypastas Wiki, es una de las que más se relaciona, con el modelo de las primeras páginas escritas en inglés, porque utiliza wikis y archivos, que permiten ver las modificaciones de cada uno de los relatos, tanto el cambio efectuado, el usuario que realizó el cambio y la fecha. Además de contar con más de 14,000 páginas con historias de terror, siendo una de las más populares, pero con la advertencia de ser una página creada originalmente en inglés, adaptada a otras lenguas y actualizada todos los días; no obstante, los relatos son escritos en español. En esta página en específico, no requiere una traducción automática de los textos.

para poder entender mejor el amplio margen de referencias de las Creepypastas (Creepypastas-Wiki, 2020).

Creepypastas Wiki, con una definición breve, nos permite entender que el fenómeno creepypasta es extenso, pero que, sin duda, nos encontramos en un lugar dedicado a la creación de historias de terror, en el cual, es necesario tener antecedentes del tema, para poder navegar y comprender el contenido de sitios como éste.

Por otro lado, la página cuenta con un reglamento, el cual debe ser leído y respetado para integrarse a la comunidad creepypasta; entre las normas generales, está prohibido el *spam*, racismo, sexismo y vandalismo. No se debe insultar ni faltar el respeto hacia otros usuarios, no publicar pornografía o cualquier contenido sexual y están prohibidos los *screamers*<sup>72</sup>.

Relacionado a lo anterior y, para la publicación de creepypastas, existen filtros de calidad para el texto; es decir, no es tan sencillo popularizar una creepypasta, pues páginas como éstas, funcionan como una editorial tradicional, dicho control de calidad, se encarga de revisar aspectos del texto, para acreditarlo como auténtica creepypasta o descartarlo, por ser una pseudo-creepypasta, a estas últimas “se les asocia en parte con los "Cliché-pastas", pero se les reconoce debidamente como "historias mediocres, que persiguen fraudulentamente el terror" (Creepypastas-Wiki, 2020).

“La guillotina”, es uno de los filtros de los administradores de la página, donde se decide el destino de los relatos escritos por los usuarios, algunos de los rasgos a evaluar en la guillotina son: la mala ortografía, donde se contempla la puntuación, disposición de párrafos y espacios, repetición de palabras y mala escritura. La mala redacción, que considera la falta de coordinación de ideas, extensión o vacíos innecesarios sin significado, y la baja calidad que se refiere a la falta de originalidad.

Un espacio en la página *web*, es el “Filo de la muerte”, que es el lugar, donde los mismos usuarios nominan las creepypastas, para que sean eliminadas de la página, por considerarlas de mala calidad o por no cumplir con las normas establecidas; por ello, “la sección Filo de la Muerte, es el lugar donde van a parar creepypastas de pésima calidad,

---

<sup>72</sup> Broma de internet, que es acompañada de una imagen, para crear terror en quien la ve, pero al final se acompaña de un sonido regularmente fuerte, que rompe la concentración de quien contempla la imagen.

donde los usuarios podrán nominar, aquellas pastas que cumplan alguno o varios de los (...) puntos [mencionados], siendo borradas a la menor brevedad posible, sin un juicio de por medio” (Creepypastas-Wiki, 2020).

La repetición de creepypastas es constante, por ello, es que estos espacios virtuales hacen uso de medidas, como “La guillotina” y el “Filo de la muerte”; ya que entre su reglamento, también existe la prohibición de publicar textos con parafraseo, imitaciones, *FanFics*<sup>73</sup>, *TrollPastas*<sup>74</sup> e historias incompletas.

Las creepypastas, se clasifican en categorías; en este caso, la página nos presenta la categoría NRHT (No Recomendable en Horas de Trabajo), con la advertencia de ser causa de problemas psicológicos, como paranoia y, por consecuente perder el empleo. CP del mes (Creepypasta del mes), CC (Control de calidad), GDC (Ganadores del concurso), entre otras categorías; todo ello es escrito y nominado por los usuarios, pero regulado por los administradores de la página, para que todos los filtros permitan, que los mejores textos sean publicados y los usuarios comiencen a desarrollarse como escritores del terror *creepy*.

El control de las creepypastas no se da en todos los ámbitos, en el caso de las páginas como Creepypastas Wiki, es notorio porque es una página colaborativa, donde los usuarios escriben sus historias de terror, lo que no garantiza que sean publicadas en la página, por todas las restricciones que se emplean en la revisión de los relatos; sin embargo, se puede optar por otros espacios o en su defecto crear páginas propias, como canales de YouTube o publicar en cualquier red social.

Las wikis que encontramos en estas páginas, permiten como ya lo habíamos adelantado, la revisión de textos, comentarios y correcciones de los relatos, por cualquiera de las razones mencionadas con anterioridad. Sandra Sánchez explica que:

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,

---

<sup>73</sup>El *fanfic*, es la ficción que crean los fans, que habiendo tomado un referente original, como historias o personajes, desprenden sus creaciones artísticas; en este caso, abarcaría literatura, pintura, música, video, etc.

<sup>74</sup> *TrollPasta*, se refiere a las parodias de creepypastas, es una burla al terror que exponen dichos relatos.

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 (Sánchez, 2018, pág. 2).

Con relación a la cita de Sandra Sánchez y las fallas en la estructura narrativa, podría ser éste el factor principal, para el cambio de discurso de un texto a otro; no obstante, la escritura de creepypastas se mantiene constante. Un motivo, sería la creación de concursos frecuentes, que se llevan a cabo en las páginas, ya que sirve de aliciente al reconocer el trabajo de los usuarios, además de colocar el texto, como el ganador de algún concurso o la mejor creepypasta del mes.

Por último, la creepypasta vista como una narrativa experimental, ha requerido de los comentarios que se hacen de cada uno de los trabajos, ya que el chat permite que los usuarios interactúen, para mejorar la calidad del texto y redirigir la historia; es decir, las versiones que se generan, son transposiciones orientadas por un colectivo, pero que al final hay restricciones, de parte del mismo autor o los mediadores, que administran las páginas. Al tomar en cuenta los comentarios positivos o negativos, así pues, nuestro trabajo está enfocado a la colaboración de creepypastas, en una era digital y convergente, a lo que Henry Jenkins dice:

Por un lado, las nuevas tecnologías mediáticas han abaratado los costes de producción y distribución, han ampliado el repertorio de canales de distribución disponibles, y han facultado a los consumidores para archivar, comentar, apropiarse y volver a poner en circulación los contenidos mediáticos, de maneras nuevas y poderosas [...] Como puede verse; la convergencia es tanto, un proceso corporativo de arriba abajo, como un proceso de abajo arriba, dirigido por los consumidores. La convergencia corporativa coexiste con la convergencia popular (Jenkins, 2008, pág. 28).

Así pues, la creación de creepypastas, en este caso, escritas directamente en la *web*, permite entender, cómo los medios digitales, están al alcance de cualquier persona que tenga acceso a internet y, que se interese por el género de terror; cualquiera puede escribir creepypastas, pero tomando en cuenta las advertencias de las páginas y consejos, para no caer en errores de crear textos, que no sean considerados como creepypastas, por la calidad que ya exigen como un relato de terror emergente y no errar para crear Seudo-Creepypastas,

*TrollPastas* o alguna otra variante, que permita la literatura 2.0, con relación también al meme como producto viral.

### **2.3.1 Los temas de terror de la internet**

En el apartado anterior, hemos hablado de la creación de creepypastas, con base en una página *web* y las principales características, para escribir relatos de internet, en un espacio virtual como wikis. En este apartado, trataremos los temas que conforman las historias, para poder ser terroríficas ante el lector, pero con un soporte mucho más manejable; si bien, las páginas que se presentan en un formato similar al blog tradicional, se manejan mejor desde una computadora, el uso del celular, nos ha permitido un acceso mucho más rápido y práctico, a sitios digitales alternos, por medio de aplicaciones (apps). El caso de las creepypastas no es la excepción y, en este apartado, además de retomar los temas generales en los wikis de creepypastas, abordaremos la aplicación Creepypastas Amino en español; las temáticas en que se divide y las comunidades de creepypastas, en espacios digitales como aplicación.

Así pues, sólo para hacer una comparación, los temas en la página Creepypastas Wiki, referidos en el apartado anterior. mostraron principalmente categorías de publicación; no obstante, la lista que clasifica a las creepypastas por temas es más extensa. Entre las categorías que podemos encontrar, están algunas enfocadas a lo paranormal como: ángeles, animales, alienígenas (ovnis), bestiario, brujería, hechicería, demonios, fantasmas, lugares (todo tipo de espacio extraño, igual que dimensiones alternas), muñecos poseídos, payasos, rituales (juegos), sueños, vampiros y zombis. Otra categoría organizada con los temas, es aquella que está conformada por relatos centrados en temas tecnológicos y, uso del terror psicológico como: caricaturas, episodios perdidos (series), música, series de televisión, teorías (respecto a este mismo tipo de creepypastas), internet y videojuegos. Una tercera categoría podría conformarse de creepypastas, que involucran la ciencia y casos reales, donde converge el terror paranormal y el psicológico, como: Ciencia (experimentos), mentes trastornadas, SCP<sup>75</sup> y *Holder*<sup>76</sup>.

---

<sup>75</sup> De acuerdo con la página Creepypastas Wiki, este tipo de creepypastas usan como tema central, desde objetos hasta criaturas paranormales o sobrenaturales, de las que ha sido ocultada toda información, por La Fundación SCP. Como nota aclaratoria, la SCP (Secure, Contain, Protect/ Asegurar, Contener, Proteger); es un proyecto de ficción colaborativa, en la que se encuentra un espacio dedicado al terror.

<sup>76</sup> De acuerdo con la página Creepypastas Wiki, los *Holder*, son artefactos con poderes oscuros, que deben mantenerse en un orden; estos objetos son 538 y se perdieron en el año 2000. Lo que quiere decir, que



Por último, una cuarta clasificación por temas, sería un tipo de relatos que involucran géneros literarios, como: micropastas, poemas y leyendas urbanas, por mencionar sólo algunos. Los temas pueden variar de una página a otra, pero no es la intención mencionar cada una y mucho menos, abarcar el mayor número de espacios virtuales por sus temas; por el momento, nos limitamos a considerar las más generales, pero se podrá enriquecer esta clasificación más adelante, con las referencias de creepypastas, en la aplicación del celular.

Las creepypastas, están impulsando temas diversos y en consecuencia, nuevas tradiciones culturales, en las que destacan los miedos, ante las nuevas formas de comunicación y la ansiedad, que provoca la tecnología moderna. Además de presentarse como un género multidisciplinario, donde lo principal es estar en tendencia por manejar una narrativa anomia.

La aplicación Creepypastas Amino, se divide en comunidades, es decir, por afinidad; se hacen los grupos y, los usuarios pueden elegir la comunidad que más les llame la atención; si bien, la aplicación Creepypastas Amino, permite la clasificación de temas diversos. En esta versión, se enfocan al tema de terror, pero, se subdivide en más espacios virtuales como: blogs, radio, cine, chats en vivo (escrito y audio), periódico, quizzes, (cuestionarios), encuestas, eventos informativos (en vivo), investigación, juegos, música, entre otros.

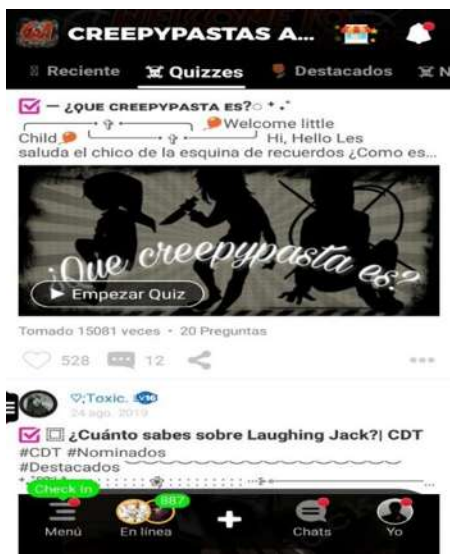
De lo dicho anteriormente, la cultura creepypasta, vista como una subcultura, por las condiciones que le permiten subdividirse y la manera de presentarse como aplicación de dispositivos móviles, no es tan diferente a la que presentan las páginas; por ejemplo, consta de un reglamento, que debe ser considerado, para poder utilizar la aplicación. Existen administradores generales de la aplicación (staff) y administradores por foro, ya que son los mismos usuarios, quienes los crean y estos mismos espacios virtuales, están en una búsqueda constante de auxiliares, para administrar sus comunidades; ya sea para transmitir en la radio, pasar películas simulando ser cine, escribir en el periódico o redactar las creepypastas; además de dibujar o sacar fotografías. Todo esto, en relación al género de terror; es decir, que la aplicación ha logrado unir en un solo espacio (dividido), las historias que se contaban de manera oral, el texto escrito (incluyendo el periódico), las transmisiones de radio, incluso discursos visuales, como dibujos, pinturas o fotografías. Los soportes que se manejaban de

---

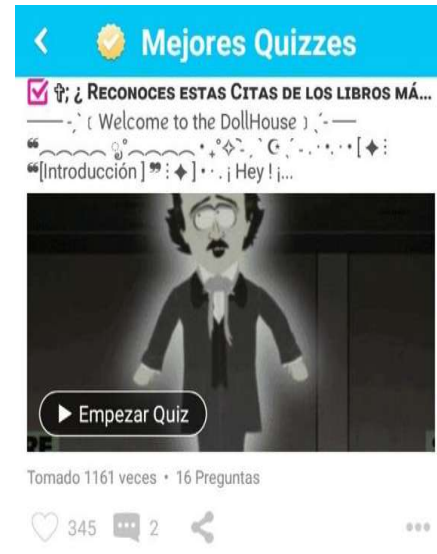
posiblemente las creepypastas de este tipo, tengan su origen en este año o que las leyendas ya hechas, hayan migrado a la red en los años siguientes, integrando a su narración alguno de estos objetos.

manera alternada, ahora se encuentran en un sólo espacio y de manera interactiva y activa, por parte de los usuarios.

La aplicación es un tipo de orientación, para involucrarse de manera dinámica en la creación y transmisión de los relatos virtuales; los cuestionarios que se presentan, son en correspondencia, a todo aquello que pueda causar miedo, desde textos y personajes ficticios, hasta historias y personajes del mundo real, como asesinos seriales; no obstante, los cuestionarios, se orientan principalmente a preguntas generales, sobre creepypastas, tanto a personajes, nombres de creepypastas, años de publicación, citas de obras canónicas y autores, entre otros aspectos, dejando claro también, que las creepypastas se conforman con antecedentes literarios.



**Imagen 18.** “Quizzes”. Modelo de cuestionario para indicar qué tanto saben los usuarios de las creepypastas.



**Imagen 19.** Cuestionario de citas de libros representativos del género de terror.

La radio por su parte, en la aplicación, es la evidencia de la radio tradicional, cuando se trataban temas de terror y las historias, eran compartidas por los radioescuchas, con base en sus experiencias. Por otro lado, soportes como el casete, CD o DVD; incluso los pódcast, son concentrados en esta aplicación, en relación con las creepypastas; ya que todo gira en torno a discursos terroríficos con audio y/o video, que se transmiten por un medio digital, que es grabado y que se puede reproducir cuantas veces se desee. Tanto en el periódico como

en la radio de las creepypastas, intentan conservar el formato de los medios tradicionales, en el caso del periódico por secciones, que son escritas por los usuarios; por lo que podemos deducir, que la cultura creepypasta 2.0, crea discursos colectivos, pero que al final, el texto creado, pertenece a un usuario/autor.



**Imagen 20. “Radio creepy”.** Muestra el formato de la radio en vivo, donde se pueden comentar los relatos con chat escrito o con voz.



**Imagen 21. “Periódico creepy”.** Se presenta como periódico 2.0, un formato colectivo y digital.

Otra de las opciones que se presenta, en aplicaciones como ésta, es la investigación y el reclutamiento de colaboradores; a diferencia de páginas como la que presentamos en 2.3. En este caso, los colaboradores van adquiriendo experiencia, por medio de sus blogs (comunidades/ clubes), donde crean y publican sobre la plataforma, para ser considerados anfitriones; quienes al momento de reclutar, ponen sus normas, basadas principalmente en las reglas generales, de los creadores de la aplicación; ya que dichos cargos van por jerarquías, las cuales no trataremos por el momento, porque la intención de este trabajo gira en torno a los texto de terror, que son creados en internet y que en este caso, están transmigando de un medio a otro y el asunto de administrar o crear una página como ésta, involucra un estudio social y tecnológico especializado, además de recuperación de datos, que por el momento, no son requerido para un trabajo como éste, pero que a grandes rasgos

nos han ofrecido un panorama de estructura, para entender la creación colectiva de textos de terror 2.0.



**Imagen 22. “Reclutamiento”.** Se observan algunos de los cargos y las funciones a desempeñar, como parte de un club de creepypastas.

Si bien, las creepypastas, en muchas ocasiones son escritas con base a casos reales; las investigaciones que se hacen en este apartado, consideran cada uno de esos casos para exponerlos en la plataforma. En la imagen anterior, se muestra qué es lo que deben hacer cada uno de los colaboradores, al momento de unirse a una comunidad; en ocasiones también llamadas fundaciones; dichas fundaciones se hacen para que los relatos sean verosímiles, es decir, la historia tiene el respaldo de un grupo, que argumenta y defiende, que lo que se dice en el relato es real, pero en el fondo, la asociación es también ficticia, porque los colaboradores, sólo se conocen de manera virtual y los hechos se estilizan, para presentar historias de ficción.



**Imagen 23.** Muestra un ejemplo de investigación, el caso de André Románovich Chicatilo, un asesino serial y caníbal de Ucrania entre los años 70 y 90.



**Imagen 24.** Comentarios de la creepypasta “The Rake”, donde se continúa la simulación de que todo es real, sin desacreditar la historia.

Los comentarios son siempre relevantes, pues son un fenómeno que se involucra con la creación colectiva; podríamos considerar, que en efecto, las creepypastas no cuentan con un autor directo, porque desde el momento de la publicación, es criticado por miles de usuarios, pero actualmente, los derechos de las historias creepy o personajes, empiezan a ser reclamados por los derechos de autor, como en los casos que ya hemos mencionado en 2.2.1. Creepypastas, que han trascendido a medios, como el cine o libros y que ha surgido el autor de cada una de ellas; o bien, el caso de Slender Man, que a pesar de no existir una creepypasta auténtica, el origen del mito y los resultados de éste, se atribuyen al creador del montaje, Eric Knudsen, quien dio vida a este monstruo moderno de la internet. Por ello, una de las advertencias es ya no copiar y pegar los relatos, pues esta acción es mal vista actualmente.

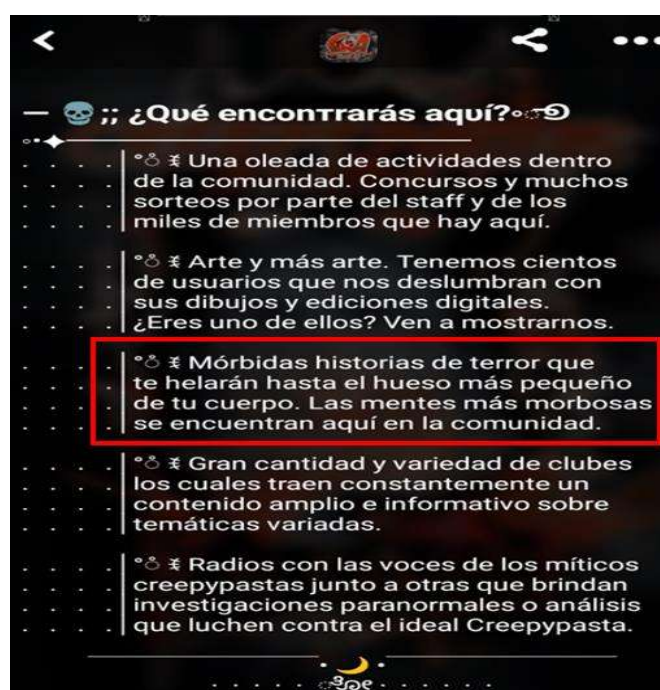


**Imagen 25. “Plagio y copy-paste”.** La aplicación advierte que se deben otorgar los créditos a los autores del contenido o de lo contrario, evitar la práctica copiar-pegar.

Ahora bien, si una aplicación como ésta, nos permite aglomerar el terror de distintas culturas, que se expresan en la misma lengua, podemos entender, que las creepypastas son también un texto globalizado, no sólo en cuestión de soportes o medios en que se manifiestan, sino de espacios geográficos, culturales, históricos, mitológicos, entre otros; que entienden el terror de manera semejante, como dice Palma Roldán: “la globalización de la propia cultura, permite no sólo transmitir mensajes a todo el mundo, a través del mismo medio, internet, sino también, homogeneizar ese terror que todos hemos sentido alguna vez, con indiferencia de nuestra procedencia, edad, raza o cultura” (Palma-Roldán, 2015, pág. 32).

De acuerdo con Palma Roldán, en que las creepypastas pueden homogeneizar el terror, por distribuirse en un medio masivo universal; no obstante, los temas son un factor importante, aunque en el apartado 1.3.2, tratamos la creepypasta, como herramienta en la enseñanza en el nivel básico y un contraste en 2.2.2, donde presentamos el caso de dos adolescentes, que intentaron asesinar a su compañera, motivadas por un personaje de creepypasta, Slender Man. Podemos entender, que la temática en este caso, podría variar de

acuerdo a la edad, lo que nos lleva a pensar que estos relatos de terror, pueden dividirse aún más, por categorías que consideren las habilidades lectoras de los usuarios, ya que por lo que se puede observar, las creepypastas son leídas en su mayoría por adolescentes; por ello, existen temas que no consideran la edad de los usuarios, debido a que las creepypastas, también tratan temas morbosos y en ocasiones trabajan el erotismo; como claro ejemplo, las creepypastas de “Lolita” o “Lolitas”, consideraciones que no se toman a veces por los usuarios, a pesar de las advertencias de los administradores, al hacer referencia a “las mentes más morbosas” que integran estas comunidades.



**Imagen 26.** La aplicación expone como inicio, un panorama general de lo que se puede encontrar el usuario al acceder; sin embargo, funciona como un tipo de advertencia y reto a la vez, pero no es un filtro para personas menores o sensibles a dichos temas.

Las creepypastas en esta ocasión, se encuentran en forma de catálogo, que las clasifica en categorías, entre las que destaca siempre Slender Man (Slenderverse); a este tipo de creepypastas se les asigna por lo regular un espacio aparte. Los blogs son los que en este caso determinan qué dirección, organización e impulso tendrá cada una de las historias, pues los clubes de wikis que encontramos en la aplicación, por el momento, son los siguientes: CIR (Club de Invocación y Ritual), TAC (Terryfing Animal Club, Club de Animales Terroríficos), IDA (Investigación De Asesinos), CDA (Club De Arte), CDE (Club De

Edición), CDT (Creepy Dragón Teem, creepypastas del equipo Dragón), SCP (Secure, Contain, Protect; Asegurar, Contener, Proteger), CFC (Club Forgotten Creepypasta; Club de Creepypastas Olvidadas), CDLT (Club de literatura terrorífica), CDC (Creadores De Creepypastas), TNM (The nightmare Makers; Creadores de pesadillas), TYC (The Yomi Club; club relacionado con la cultura japonesa), CDSC (Club De Supervivencia Creepypasta), TCM (The Creepy Music; Música de las creepypastas), este club compone, investiga, modifica, crea, ilustra y representa las canciones de las creepypastas; CIP (Club de Investigación psicológica), CDD (Club de debate), CSC (Club Sobre crítica). La clasificación es extensa y está en constante cambio, ya que se eliminan y agregan nuevos blogs, pero en la mayoría, las siglas con las que se registran los clubes, denotan inmediatamente cuales son las intenciones del blog, de lo contrario, cada espacio especifica cómo contribuye al desarrollo de las creepypastas y la cultura de terror.



**Imagen 27.** “Catálogo creepypasta”. Muestra los diferentes apartados en que se dividen los relatos, incluyendo blogs y propuestas a comunidades alternas.

En la aplicación se observa una ampliación de los temas, además de contemplar espacios para la creación de *Oc*'s, que son los personajes de las creepypastas, que son creados por los mismos usuarios, dotándolos de características físicas y psicológicas; mostrándolos con descripciones detalladas y acompañadas de una imagen visual, como dibujo, pintura o fotografía y así, poder ser usado como personaje, en distintas historias, como el caso Slender Man. Las categorías mostradas en la imagen anterior, se subdividen en temas específicos,



que no difieren en mucho, respecto a la clasificación hecha con anterioridad en 2.3, de la página Creepypastas Wiki; a continuación, se observa la imagen de las subcategorías en que se va dividiendo este catálogo.



**Imagen 28.** Se observa de manera más específica, la clasificación de creepypastas, por categorías, de acuerdo al personaje o narración.

Y cada una de estas subcategorías a su vez, se divide en apartados; en este caso, mostramos sólo dos de ellas que son: “ciencia” y “micropastas”. En el caso de las creepypastas de ciencia nos encontramos con “Slender Man”, y “El experimento ruso del sueño”, dos de los relatos más representativos del género.



**Imagen 29.** Se muestra el lugar exacto dentro de las categorías, donde se pueden leer los relatos; se observa en la parte superior derecha a “Slender Man” y del mismo lado, pero en la parte inferior, “El experimento ruso del sueño”.

En cuanto a las micropastas, podemos notar que algunos, son relatos basados en creepypastas un poco más extensas, como “Candle Cove” o “No sólo los perros lamen”, (clasificado como creepypasta); relatos que han sido reducidos aún más, lo que podemos relacionarlo inmediatamente, con los siglos que el cuento en sus caso, tuvo que recorrer para ser un relato breve, micro cuento o microrrelato, visto en 1.1.2; la creepypasta en poco tiempo ha hecho una subcategoría del relato corto.



**Imagen 30.** Muestra los relatos disponibles de la clasificación micropastas, como una de las categorías de la clasificación general de creepypastas.

Como podemos observar, los temas son variados y las categorías se van dividiendo, considerando en este apartado, la clasificación sólo de los relatos escritos, pero sabiendo que existen en esta comunidad, los relatos compartidos de manera audio-oral, desde los chats en vivo, la radio o bien, aquellos que se comparten en video, a veces en concursos o eventos en vivo por medio de enlaces a YouTube o de manera virtual.

Por último, los usuarios al leer las creepypastas, pueden proponer wikis parecidos o dar consejos por medio del chat, para mejorar los que se están publicando; pero como ya mencionamos, ya no es recomendable la modificación directa, es decir, el género creepypasta se está estabilizando para evitar ser un discurso colaborativo; dicho de otro modo, los relatos que se están creando como creepypastas, ya no permiten ser copiados y pegados, pero los usuarios deben seguir aportando a su desarrollo, como si las historias fueran reales, sin intenciones de desacreditar lo que se dice y respetando el tema sea cual sea, pero que conserve

la intención principal, que es asustar a los participantes de la comunidad y a los lectores/usuarios.

### **2.3.2 De páginas de internet a páginas de papel**

Las páginas de internet que se dedican a publicar relatos de terror, ya conocidos como creepypastas, son incontables, por ello, algunas no han sido consideradas para este trabajo; muchas de ellas se presentan de manera informal, con la intención sólo de compartir contenidos que ya se ha presentado en otros soportes o medios, pero que consideran que el material está en tendencia y puede atraer lectores/usuarios. Otras páginas son administradas mostrando un carácter de calidad, sin embargo, la mayoría de los contenidos son los mismos, porque las creepypastas se siguen repitiendo, mejor dicho, se reconfiguran, pero con base a contenidos que las anteceden.

En el apartado anterior, en la imagen 25, hemos mencionado que ahora, es mal visto que las creepypastas, sean copiadas y pegadas en otros sitios *web* o soportes, se aconseja incluso, que se cambien palabras o partes de la narración, para evitar esta práctica, que hacía de las creepypastas, una característica distintiva entre otros relatos. Con esto no nos referimos a que la práctica de copiar y pegar ya no se realiza, sino que el contenido de las historias, ya pertenece a los autores que las han creado y por ello, se debe tener cuidado en la propagación de cada uno de los relatos, pues el contenido como tal, pertenece a una comunidad *online*, que se desgasta en poco tiempo, por ser similar a otros, que se crean a la par o por ser leídos una y otra vez, en distintos espacios virtuales, pero que como texto literario con autoría, ya no admite ser modificado por otros usuarios.

El contenido de los textos de terror en internet, como lo mencionamos en 2.1, pudo originarse con los *hoaxes*, estos mensajes en cadena, que no figuraban como un texto amplio, sino que se centraban en un discurso corto y falso, para aterrar a los lectores; lo que nos lleva a relacionarlo con textos breves, en distintas formas de escritura, como los twittcuentos o literatura de pulgar, que igual que las creepypastas, exponen la producción y consumo de las redes sociales, por medio de *fanfic*, también llamada *fanfiction* o *fanart*; estas formas de escribir literatura, a través de una pantalla electrónica, que en ocasiones se considera literatura de menos, no obstante, el internet es actualmente uno de los medios que se utilizan

para la publicación de textos; en otras palabras, escribir en internet, también garantiza la creación de textos de calidad, que pueden migrar a otros soportes y tener un impacto masivo.

Que las creepypastas tengan un autor, no es motivo para que los usuarios se mantengan al margen de los relatos, si como ya hemos mencionado, las historias de las creepypastas, se mantienen en una constante crítica; los usuarios al formar parte de la construcción, ya sea con comentarios o como *fanart* del relato, se sienten parte de ellos y con derecho de hacer sus propias versiones de la creepypasta. Como dice Sandra Sánchez: “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” (Sánchez, 2018, pág. 5).

De acuerdo con Sandra Sánchez, en que los relatos se recrean en cada una de sus actualizaciones, que es lo que ha sucedido desde un principio, con las creepypastas, a pesar de ello, los autores, tanto individuales, como páginas en colectivo (colaboración), han buscado alternativas, para que esto ya no suceda o en caso de continuar, con la transformación colectiva, que se modifique lo menos posible, ya que las compilaciones de estos relatos de la internet, se están conservando en libros impresos.

Hasta ahora el punto máximo al que se aspira al escribir en internet, puede pensarse que es el mismo espacio virtual, donde se está escribiendo; es decir, que las historia que se proponen, se estén moviendo por todo el mundo en blogs, *webseries*, videos de YouTube, aplicaciones, películas o Pódcast; sin embargo, podemos observar que las intenciones se manifiestan en retrospectiva, porque al final de su trascendencia, por la red y por el mayor número de medios, que se pueden emplear actualmente, incluso en la *web*, como el mayor medio masivo de transmisión, visto como uno de los espacios más anhelados, para ver una obra de este tipo; al parecer, el discurso de las obras se fue erosionando, ya que al ser tan conocidas por los usuarios, además de haber visto y conocido su origen y ser parte de la transformación, el texto, no causa tanto impacto en los consumidores, por ser un texto conocido, criticado y del que posiblemente fueron parte en su formación.

Relacionado a lo anterior, el punto culminante de las obras, corresponde con las compilaciones, que se hacen de leyendas tradicionales, es decir, comparten este soporte como el último, ya que los relatos en internet son efímeros y podrían perderse en cualquier

momento, ésta podría ser la explicación al por qué, si han recorrido el mundo por la internet y en diferentes lenguas y culturas, se han comenzado a realizar compilaciones en tinta y papel de estos relatos.

Los compendios que se han hecho, no sólo se presentan en un texto escrito impreso, también existen algunos e-books, que han recogido muchas de estas leyendas urbanas de la internet; sin embargo, aunque el formato es escrito, sigue siendo digital y por ende, se trata de un texto efímero; en esta ocasión tampoco los mencionaremos, debido a que al momento del rastreo, podrían variar los datos de referencia y las versiones, pero, para hacer consulta de este tipo de material, se puede acceder al nombre de la creepypasta o al personaje que se desee encontrar en libro digital. Algunos ejemplos son “The Rake”, “Slender Man” o “Penpal”.

El mismo caso se presenta con los libros en formato PDF, que circulan por la internet, presentando en su título la palabra “creepypastas”, pero que en ocasiones, pueden ser relatos de terror, que no se encuentran en formatos distintos, porque no hay rastros en la red, de que hayan sido copiados y pegados; es decir, la propagación en muchos casos, de los relatos de este tipo de formatos, no se llevó a cabo como lo que se considera creepypasta, dicho de otro modo, comienzan a circular compendios de creepypastas, que no surgieron en internet y que se publican en formato de libro, con el respaldo de un autor, lo que se puede considerar como cuentos de terror, ya que no se ajustan a las prácticas de la literatura 2.0. Para aclarar este punto, retomemos el concepto de creepypastas, ahora en palabras de Sandra Sánchez, quien argumenta que:

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 (Sánchez, 2018, pág. 2).

De acuerdo con la referencia, si el texto no ha nacido ni circula en internet, no puede ser considerado una creepypasta, pues no cumple con los criterios principales de copiar y

pegar, sin importar el medio o el soporte digital. Algunos de los títulos que podemos encontrar, que en este caso, sí se crearon en internet y que los relatos siguen circulando en la *web*, son: *Creepypasta: spökhistorier från internet* (2014), de Jack Werner, *Creepypastas Historias de terror 2.0* (2015), de Manuel Jesús Palma Roldán; éstos son dos de los primeros estudios completos y recopilación de relatos de la internet.

Otra de las obras de este tipo, pero que se concentra más en *creepypastas* de autores/usuarios del sitio MrCreepypasta, son: *The Creepypasta Collection: Modern Urban Legends You Can't Unread* (2016) y *The Creepypasta Collection, Volumen 2. 20 Stories No Sleep* (2017); ambos libros publicados por MrCreepypasta, con los mismos relatos que se pueden encontrar en sus redes sociales, pero en este caso, se trata en su mayoría de historias que no se han traducido al español, siendo una de las barreras de transmisión del relato, de las que hablamos al inicio de este capítulo. Así pues, estas historias no son tan virales como las que hemos tratado anteriormente, al menos a México no han llegado, tal vez por el lenguaje o porque las nuevas reglas para hacer creepypastas, ya no permiten el copiar y pegar como en sus inicios; sin embargo, estas historias, se apegan a los temas que hemos mencionado en 2.3.1, que en vista de la apertura temática, que permiten las creepypastas, el terror sigue presente en cada uno de los relatos, pero ahora con el nombre del autor, como “Smile.Montana” de Aaron Shotweel, “Bedtime” de Michael Whitehouse, “Neptunes’ Fancy” de Vincent V. Cava o “For love and Hot Chocolat” de K. Banning Kellum; son varios textos que se crearon en internet y se siguen compartiendo, pero que al final, llegan a un soporte físico escrito.

Los relatos pueden ser distribuidos de manera individual, como “Penpal”, que es un claro ejemplo, de que las creepypastas han buscado como soporte, el texto impreso; “Penpal”, como ya habíamos mencionado, es una creepypasta que comenzó en internet y que se ha convertido, en una novela impresa en papel, *Penpal*, no obstante, se sigue compartiendo en diferentes versiones en internet, tanto en texto escrito, como en video. Existen otros casos en que los textos no se encuentran en línea, pero en el formato de libro (físico), se presentan con el título de creepypastas<sup>77</sup>, sin embargo, al no haber surgido en internet o no estar circulando de manera viral en línea, es decir, si no ejerce la función de meme, no se pueden considerar

---

<sup>77</sup> Véase por ejemplo, *Té con creepypastas* (2018), de Norma Boe, que presenta varios relatos considerados como creepypastas; sin embargo, las historias no se encuentran en internet, al menos en páginas indexadas a los principales buscadores.

creepypastas, sino cuentos de terror o leyendas de terror, ya que por lo regular se hace la distinción entre estos géneros, como en la imagen siguiente:



**Imagen 31.** “Historias” Se muestra la división que se hace de las leyendas y cuentos de terror, como historias aparte de las creepypastas.

Los personajes que destacan en los libros que se comienzan a crear, principalmente en inglés, son los mismos que han destacado desde un principio en la internet, Slender Man, y el Rastrillo, mientras que las creepypastas, reunidas en colecciones son variadas. Las versiones, muchas veces, sufren modificaciones, de acuerdo a quien las recopila, incluso, ya hemos visto que por el tema creepypasta, han surgido otros relatos como cuentos de la *deep web* y por otro lado, han servido incluso, de inspiración, para algunas novelas como, *Creepyweb Pastas de la Cripta* (2016), de José Antonio Sánchez Cetina, que en su narración, involucra el comportamiento de las creepypastas, como relatos de terror del mundo cibernético y las consecuencias de participar en la creación de estos relatos.

Como podemos ver, las características de las creepypastas, van variando y ya no se podrían considerar anónimas, lo que permite que los textos, puedan ser reconocidos por los autores y de esta manera, se puedan presentar en un soporte escrito impreso, como son los libros y en poco tiempo, los libros podrían dar origen a algunos de estos relatos, sin haber surgido en internet, como el caso de creepypastas como actividad académica, visto en 2.1.2,

que a veces no llegan a ser publicadas en la *web*, pero que sí se muestran como un relato deconstruido, que se formó por la influencia de otros relatos; es decir, se anteponen distintas voces en un discurso de terror y no sólo la pastura de un autor, pero que al final, existen versiones parecidas que circulan en internet.

Relacionado a lo anterior, los relatos que se pudieron conformar en colectivo y que se originaron como un imaginario, no pierden en su totalidad la pertenencia, por seguirse compartiendo, pero ahora, con la conciencia de que los textos tienen un autor que los ha creado; esto se sigue llevando a cabo, como práctica creativa de la estética en los textos, lo que evidencia que no son otra cosa, que textos literarios de terror 2.0 y, que el colectivo ha contribuido a la creación, pero que al final, los autores, decidirán hasta dónde llega la publicación del relato. En este caso y como ya mencionamos, el soporte final para que se aparte de lo efímero, es el libro impreso, que es hasta donde están llegando las creepypastas, que no son las mismas leyendas de fogata, sino leyendas de internet, que se pueden leer de manera alterna, sin confundir con la tradición que surgió en la oralidad. En pocas palabras unas surgen en la oralidad y llegan a ser libros y las otras, se originan en internet, de manera estilizada y llegan al mismo fin. Es verdad, que el internet ha hecho del mundo algo más pequeño, un archivo compacto, pero que la información aún se pierde y por ello, las creepypastas, buscan un soporte tangible y más duradero.

### **Capítulo 3 La creepypasta, un género transdisciplinario**

En los capítulos anteriores hemos tratado de manera general, el género de terror, con principal énfasis en el cuento y la leyenda de terror tradicionales, para observar su reconfiguración con relación a los relatos que se crean en la era digital. Con base en estos antecedentes, hemos dedicado un capítulo completo al desarrollo de la creepypasta, como una categoría de la literatura de terror, a la que se puede referir como literatura 2.0, literatura digital de terror o simplemente creepypasta; teniendo presentes sus características y su manejo en la red, así como creación y *marketing*, por su relación con los medios masivos. Todo ello, genera la necesidad de entender, cómo los relatos de la tradición oral, se ven influenciados por la tecnología digital que usan las creepypastas, para crear su discurso o también, visto de manera inversa, cómo las creepypastas se han apropiado de las historias terroríficas, que se



han movido entre las culturas de manera oral o en texto escrito, a pesar de las clasificaciones por género, que se puedan realizar de dichos relatos.

En este capítulo confrontaremos la forma de contar historias de terror, como una literatura tradicional, partiendo de los relatos de *¿No será puro cuento?* y la creepypasta, vista como literatura transmedia, donde es imposible ignorar la paradoja, entre los dos tipos de texto que se han presentado en épocas distintas, culturas y espacios alternos.

### **3.1 El imaginario colectivo de la internet**

La *creepypata* es una expresión literaria, que se desarrolla de manera descontrolada en la red; las historias que nos cuentan, comienzan a escucharse, como las viejas leyendas que se contaban en eventos sociales, con la intención de asustar a quienes las escucharan. Si indagamos en la tradición oral, podemos encontrarnos géneros como la leyenda y el cuento, que desde la antigüedad se han transmitido de boca en boca, para su conservación a través de las distintas generaciones, aspecto que ya hemos tratado en 1.1. Hoy en día, encontramos relatos en la internet que presentan semejanzas con estas formas narrativas, y que se expresan como textos contemporáneos, mejor dicho, como textos “nuevos y novedosos”.

La tecnología es en sí, una de las características, que hace de las creepypastas, textos terroríficos, ya que esta parte sociocultural es la que da el impulso, para que cualquier lector experimente la sensación del miedo, porque “la vida de las creepypastas se ciñe al mundo cibernético, convirtiéndose internet en el nuevo vehículo de transmisión del folklore moderno” (Palma-Roldán, 2015, pág. 22), lo que nos permite recordar lo dicho líneas arriba en 2.1, donde tratamos el nuevo folclor como *netlore*.

La práctica de recolección de historias de terror, ha hecho entender, cómo se transmitían de generación en generación y de boca en boca, con sus respectivas actualizaciones y variantes, que las distintas épocas y contextos han permitido; entonces, los viejos relatos han exigido a través del tiempo, adaptaciones para su conservación en la sociedad actual. Los relatos del libro con el título *¿No será puro cuento?* (1991), presentan una serie de narraciones con el terror concebido de aquellos años, que fueron recuperados de la tradición oral y que se podían leer en texto escrito, a la vez que se escuchaban en un casete, de manera audio-oral (audiolibro); siendo éste un ejemplo de los primeros soportes para esta

clase de textos; no obstante, no duró mucho este tipo de grabaciones, pero, podría ser el paso que exigen dichos relatos para su conservación, y que actualmente se encuentran en formatos digitales, como archivos que comienzan a enriquecer esta tradición en el mundo digital; archivos de tradición oral o repositorios<sup>78</sup> de materiales orales es como se pueden rastrear en la internet, es decir, por un lado, se conservan los relatos tradicionales como un trabajo antropológico y por el otro, la literatura se apropia de ellos y los reconfigura, hasta darles nuevas formas, nuevos contenidos a sus historias y actualizar siempre sus discursos, con intenciones estéticas.

En la actualidad, la transmisión y recopilación de relatos con informantes presenciales, se sigue llevando a cabo, ya que estas narraciones se conservan como un acervo tradicional de las comunidades; no obstante, hoy en día, las nuevas generaciones siguen recordando estas historias, pero la manera de difundirlas es un tanto distinta, ya que se presentan en formatos digitales en la *web*. La tradición oral que se conserva en la memoria colectiva de los pueblos, en este caso, sigue vigente; sin embargo, las costumbres en un sentido social están cambiando y con ello, los relatos se están adaptando a los sistemas tecnológicos, donde el informante encontró una posición distinta, para contar sus historias con respecto al imaginario, porque al momento de contar la historia, se encuentra detrás de una pantalla,<sup>79</sup> con la necesidad de seguir transmitiendo aquellos relatos que nos han estrujado, y nos han hechos experimentar lo ominoso.<sup>80</sup>

La alteración en el estilo de vida de los pueblos y lo que llamamos herencia cultural, podría estar exigiendo cambios en su nomenclatura, para poder expresarse, mejor dicho, reclama una adaptación “técnica”; cambios que favorezcan su naturaleza, para la conservación de la memoria colectiva, dejando de lado esta práctica de boca en boca, es decir, del contacto humano y la socialización, ya que los relatos contados de una manera tradicional,

---

<sup>78</sup> Véase como ejemplos las páginas: Repositorio Nacional de materiales orales, de la Universidad Nacional Autónoma de México, en <https://www.unamenlinea.unam.mx/recurso/84061-repositorio-nacional-de-materiales-orales> y Corpus de literatura oral de la Universidad de Jaén en <https://corpusdeliteraturaoral.ujaen.es/>. Plataformas dedicadas a la conservación del relato tradicional, sin embargo, este tipo de páginas no permite la interacción del lector para realizar cambios inmediatos, es decir, no se aplica el copiar y pegar partes de la historia, para crear versiones propias o variantes del relato, porque se dedican a la conservación desde una perspectiva antropológica y no literaria.

<sup>79</sup> Dicho de una manera genérica, porque podemos tratar con elementos audiovisuales, audio-orales, imágenes estáticas o en movimiento, como animaciones para el refuerzo del discurso que se maneja en los textos.

<sup>80</sup> Para un estudio del tema véase “Lo siniestro” de Sigmund Freud, donde alude al cuento “El hombre de arena” y la explicación de los temores, producidos al escuchar los relatos que se fijan desde la infancia. (Freud, 1919).

como reuniones familiares, “la noche de cuenteros” o cuentos de terror representados en obras teatrales, como las actividades del CONAFE, que mencionamos en el capítulo 1.3.1 y 1.3.2, son actividades que de alguna manera, ya no provocan el mismo temor, ya sea por el contexto que ha cambiado y, en consecuencia, nos presentan narraciones fuera de la realidad actual, vistas como un engaño, porque se perciben ahora, como mera ficción; dicho de otra manera, se encuentran fuera de contexto.

Los lugares donde viven los relatos, cambian a través del tiempo y los recuerdos se deben adaptar a la época, para dotarlos de sentido, para que así no pierdan coherencia; no obstante, las prácticas de recolección de tradición oral, se encuentran en incertidumbre, en el momento en que enfrentan las fuentes tecnológicas, como es la internet, que nos ofrece aquellos mismos relatos en variadas versiones, que además, se han adaptado, no sólo a la época actual, sino a diferentes soportes, conservándose como una tradición de relatos que se escuchaban en los pueblos en voz de los informantes, pero con las libertades que ofrece la imaginación de quien escribe ahora estas historias en la internet; además de la propia imaginación, los relatos parecen no ser de nadie y de todos a la vez, porque la internet permite ser un colectivo, donde todas las voces se escuchan, no obstante, el cuento de terror en la literatura tradicional, sigue perteneciendo a ese colectivo, mientras que la creepypasta, se gesta en un imaginario de la internet, pero pertenece a un usuario/autor.

Hasta el momento, la tradición oral conserva este acervo folclórico, donde los relatos varían de una región a otra, conservando voces ajenas<sup>81</sup>; sin embargo, los cuentos, al igual que las leyendas, se fueron plasmando en papel, lo cual, comienza a suceder con las creepypastas, al hacer compilaciones de los relatos de la internet, en un soporte como el libro físico, de lo que ya hemos hablado en 2.3.2. Como ya habíamos adelantado, los relatos de *¿No será puro cuento?*, se presentaron también en texto oral y escrito, así como en audiocasete, con efectos que la tecnología permitía en los años 90.

En cuanto a la práctica de copiado y pegado, que se utiliza como una herramienta de creación para estos textos, como una práctica “novedosa”, podría aplicarse no sólo a los textos ya circulantes en la *web*, sino a sus orígenes, de copiar un texto para crear otro, como

---

<sup>81</sup> Para un estudio del tema, véase Bajtin, M.M. (1982) *Estética de la creación verbal*. México: Siglo XXI.

ha sucedido con la leyenda y el cuento en la oralidad, sin limitarse a la manera de propagación, como copiar y pegar un texto digital en distintos sitios *web*.

En consecuencia, las creepypastas son exclusivas de las páginas de internet, con temas terroríficos y morbosos, que van de un lugar a otro y de un lector/usuario a otro, que por curiosidad puede leer, copiar y pegar o incluso, modificar el texto, para enviarlo con sus nuevas correcciones a la red; así pues, “se trata de relatos de terror que circulan en internet y asumen diferentes formatos: videos, imágenes, relatos escritos. Al igual que cualquier relato de terror, buscan infundir miedo en quienes lo leen o lo ven” (López-Corral, 2015, pág. 2), pero siempre con intención de producir miedo, angustia o perturbación, por desconocer el origen del texto, aspecto que contrasta entre el cuento popular, ya que en éste se buscaban relaciones cercanas con las personas, para hacerlo verosímil y en el relato de internet, se buscó en sus inicios un texto anónimo para provocar el terror.

Pues bien, las creepypastas son relatos que no se conforman ya con lo que aportan los informantes, sino que participan lectores/usuarios activos, siendo necesario en algunos casos un bagaje cultural, que incluya el conocimiento literario mínimo, de textos que antecedan a estos relatos, ya sea para escribir o leer las creepypastas, ya que las reconfiguraciones de personajes y espacios, mantienen las características de los relatos originales; como plantea Henry Jenkins: “bienvenidos a la cultura de la convergencia, donde chocan los viejos y los nuevos medios, donde los medios populares se entrecruzan con los corporativos, donde el poder del productor y el consumidor mediáticos interaccionan de maneras impredecibles”(2008:14).

En 2.3. hablamos de las páginas de creepypastas, en las cuales, los usuarios consiguen leer y modificar dichos relatos, como lo permitían y lo permiten aún los métodos de la oralidad; pero en esta base de datos, se registra el primer relato como original y los cambios son aceptados y se van registrando por fecha, usuario que modificó y la parte del texto que sufrió el cambio o los cambios y, con las aportaciones al texto, se comparte; es decir, el usuario, llámese informante con todas sus libertades retóricas y conocimientos o desconocimientos de lo que está leyendo, jamás se podría nombrar autor de una creepypasta, porque ya pertenece a una comunidad *online* y su rastreo es casi imposible; sin embargo, no sucede así, porque ya no se trata de un imaginario que va de boca en boca, sino que se transmite la información por medio de una evidencia, que es el texto digital, que siendo

apoyado con herramientas tecnológicas, hacen del imaginario algo más visual y atractivo, que se expresa de manera descontrolada en red y que en muchas ocasiones, el relato sí tiene un autor, pero que a pesar de ello, se sigue transmitiendo, porque sin duda, fue un colectivo el que participó en su construcción.

Este tipo de relatos se escriben directamente en línea, tengan o no relación con obras anteriores, enriqueciendo un texto que se va presentando de una página a otra, omitiendo partes del mismo e integrando otras; se podría hablar incluso de gustos o estilos, por parte de quien está modificando una creepypasta, dando origen a otras variantes del mismo relato, porque “en el mundo de la convergencia mediática, se cuentan todas las historias importantes, se venden todas las marcas y se atrae a todos los consumidores a través de múltiples plataformas mediáticas” (Jenkins, 2008, pág. 14), es decir, las historias van de un lugar a otro con licencia de los usuarios de internet, aficionados a este tipo de temas, porque no se conforman con una lectura ingenua frente a estas leyendas de la red, sino que se dan libertades creativas que exponen abiertamente, para la colaboración de los textos en línea, donde “el artista deja de ser creador para convertirse en un médium. El público deja de ser un mero observador para establecerse como creador” (Casacuberta, 2003, pág. 35).

Los “saberes” se plasman hoy en día directamente en internet, es decir, el informante como se ha conocido ya, es capaz de escribir sus relatos y subirlos a la “nube”, como un sistema de resguardo para un folclor digital; de esta manera, el imaginario que se movía en las voces de los pueblos, ahora se escucha, se ve y se modifica en línea. En otras palabras, el imaginario va directo de quien lo conoce, a perderse y ser encontrado en línea, como un mecanismo de las Narrativas Transmedia, que Carlos A. Scolari describe de la manera siguiente:

Las NT son una particular forma narrativa, que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil (Scolari, 2013, pág. 24).

Las creepypastas al igual que el cuento tradicional, siempre mantendrán algo de misterio, tanto en su historia, como en la manera en que se cuentan o se comportan, frente a otros textos que las anteceden, ahora como versiones de un mismo relato. Las historias de internet, son pues, una práctica que se basa por un lado, en la tradición literaria y por el otro, en una tradición global de cultura; que muestran de igual forma obras literarias clásicas, donde el imaginario persiste, a pesar de sus adaptaciones tecnológicas; donde se sigue practicando esta aportación de diferentes voces, para crear los relatos que con libertades de la imaginación, tal como sucedía con el cuento, ahora mismo, se encuentran siendo leídos o escuchados, transmitidos por medio de cualquier plataforma o dispositivo móvil; Palma Roldán apunta que las creepypastas:

Surgen y se expanden a través de internet, aunque algunas de ellas alcanzan tanto éxito, que acaban siendo tomadas como referencia para películas, series, canciones o incluso, literatura de terror. Se traspasa así la barrera entre el mundo virtual y el real, aunque estas creepypastas sigan manteniéndose en la parte de ficción [...] En la era de internet, donde abundan los foros de discusión sobre muchos temas, con millones de usuarios, tratando de destacar y ser el más popular, donde cualquiera puede inventar una historia y, con un poco de maña y los programas adecuados, incluso, crear las pruebas que la corroboren (Palma-Roldán, 2015, pág. 11).

Con base en esta referencia, podemos argumentar, que las historias que se han contado desde la antigüedad, están presentes ahora en los diferentes soportes, con las opciones siempre de comparar las diferentes versiones de un mismo relato, es decir, así como se tiene la opción de editar los textos, se tiene la misma oportunidad de hacer el relato verosímil y estilizarlo, aunque con una conciencia creativa, esto quiere decir, que las creepypastas defenderán su valor de verdad, como las mismas leyendas o nunca dejarán de contar “algo” como el cuento, pero al final se moverán de la misma manera de un soporte<sup>82</sup> a otro.

---

<sup>82</sup> Para ejemplificar este punto, podemos mencionar películas recientes, como: *Alicia en el país de las maravillas* (2010), *La chica de la capa roja* (2011) o *Hansel y Gretel: Cazadores de Brujas* (2013), con efectos especiales, que hacen que las historias se coloquen ante la ficción, con imágenes más cercanas a la realidad cotidiana. Los videojuegos, han fungido también, como soportes de relatos de la tradición oral, en este caso del género cuento, por ejemplo, “Alice: Madness Returns” (2011), videojuego al que se han adaptado los personajes de la obra original *Alicia en el país de las maravillas* (1865), de Lewis Carroll o “Woolfie: The Red Hood Diaries” (2015), videojuego que ahora presenta personajes y un ambiente siniestro inspirado en los cuentos de hadas; en este

La tecnología juega un papel imprescindible en la creación de las creepypastas, de lo contrario, se hablaría de cuentos o leyendas de terror; cabe mencionar, que no sería posible hablar ahora, de un género como creepypasta, si no existiera la tecnología digital, porque las herramientas que utiliza este género, son principalmente, audios, videos e imágenes, lo que no podría considerarse hasta la década de los 2000 , que es cuando las creepypastas comienzan a ser compartidas en internet, en su idioma original, que es el inglés y posteriormente, surgen traducciones en otros idiomas, incluyendo el español; influyendo algunos relatos de la cultura mexicana, que comenzaron a migrar a la internet, con el título de creepypastas.

Ya habíamos adelantado que el libro de *¿No será puro cuento?*, podría ser considerado como un ejemplo que antecede a las creepypastas, porque, además de pertenecer al género de terror, se podía escuchar en un casete y leer sus relatos escritos, que ofrecían imágenes alusivas a cada historia; es decir, la tecnología ya se comenzaba a usar para transmitir relatos de terror de una manera interactiva y en distintos soportes.

Los soportes en los que se manifiestan las creepypastas, han presentado un cambio constante, considerando que la tradición oral, funge como el principal soporte de los relatos de terror. Posteriormente, el texto escrito semifosiliza los relatos de la oralidad y así, las creepypastas, al ser una literatura de terror emergente, que no desaprovechan las herramientas tecnológicas, alcanzan cierta popularización, es decir, se viralizan en internet; estos textos, surgen en su mayoría con nombres de usuarios, quienes son colaboradores de textos que se crean en colectivo; sin embargo, las versiones de cada texto de este tipo, pertenecen a las comunidades *online*, como sucede con la tradición oral en el imaginario.

En fin, la creepypasta es una expresión literaria en la que se trabaja su estética, para conservar los relatos de terror, como sucede con la tradición oral. La época tecnológica en la que se desarrollan estas historias, exige de ellas una adaptación, tanto de actualización de texto y discurso, como de los soportes en los que se debe presentar el relato. Los textos que se presentan en internet, no son cuestionados ni mediados, es decir, en la creación de creepypastas, el autor puede ser lector, editor, distribuidor, corrector de estilo; casi siempre de manera anónima, con un nombre de usuario, que le da todas estas libertades.

---

caso de “Caperucita Roja” de los hermanos Grimm, o bien, los videojuegos que se han creado con la figura de Slender Man en sus diferentes versiones.

En muchas ocasiones, la conservación de un imaginario de tipo tradicional, se actualiza en internet, intentando conservar el valor de verdad, porque es este elemento el que atemoriza a los lectores, pero que en la actualidad nos permite escuchar, ver y leer al mismo tiempo un relato. Los soportes son indispensables para la creación y desarrollo de los relatos, ahora no sólo de las creepypastas, sino de la tradición literaria, que busca un espacio para expresarse en la *web*; pues nos encontramos en una era digital, donde la comunicación se da en línea, se mezclan las voces y las culturas de manera más evidente, es decir, existe una hegemonía cultural del terror, donde las huellas de la tradición oral, se encuentran en este tipo de literatura emergente, porque es un relato que se crea en línea; pero advierte, que se trata de una historia real, tal vez nos recuerda la parte de verdad que se encuentra en la tradición oral y que se puede encontrar entre los bordes del relato digital de terror, que es lo que trataremos en el apartado siguiente.

### **3.1.1 Obras literarias, inspiración de quien escribe creepypastas**

Las relaciones que se pueden encontrar, entre los relatos de terror de la internet, con otros géneros literarios, a veces suelen ser evidentes en las creepypastas, debido a que en los títulos, figura por lo regular el nombre de la obra, en la que se ha basado el relato que aparece en la *web*; podría parecer lógico, que las creepypastas se relacionen de manera directa con la leyenda tradicional o la leyenda urbana, no obstante, hay creepypastas que se relacionan con el cuento más estrechamente.

En 2.3, hablamos de la manera en que se hacen las creepypastas y mencionamos una subcategoría denominada “pseudo-creepypasta”, lo que podría considerarse como creepypastas de mala calidad o una mala imitación, en las que regularmente en su título aparece la frase “la verdadera historia de...”, permitiendo introducir cualquier texto, sea cual sea el género o la historia; para ello, podemos referir un sinnúmero de “pseudo-creepypastas” como: “La Verdadera Historia de Alice Liddell”<sup>83</sup>, “Creepypasta: la verdadera historia de Alicia en el país de las Maravillas”<sup>84</sup> o “Pinocho: La Verdadera Historia”<sup>85</sup>; así, en la

---

<sup>83</sup> Véase YouTube (2014). “La Verdadera Historia de Alice Liddell” [video de YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=V46v4GklsnQ>

<sup>84</sup> Véase YouTube (2019). “Creepypasta: la verdadera historia de Alicia en el país de las Maravillas” [video de YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=3McmMdl9HxA>

<sup>85</sup> Video de consulta YouTube (2019). “Pinocho: La Verdadera Historia” [video de YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=QpF7CD23NA4>



plataforma de YouTube, se pueden encontrar este tipo de creepypastas o “pseudo-creepypastas”, refiriendo personajes de los cuentos clásicos, de caricaturas; incluso, de los mismos personajes de creepypastas, como: “Slenderman: La Verdadera Historia”<sup>86</sup>. Ésta sería una forma común de hacer referencia a obras ya elaboradas, que logran trascender, para que con una historia, no muy diferente, se adapte a una literatura transmedia, es decir, la creepypasta está interesada en tomar partido por la cultura tradicional, para representar un subgénero mediático.

En el apartado 2.1.2, mencionamos que las creepypastas se elaboran como una actividad académica en el nivel básico, con algunos ejemplos de creepypastas, como: “Los zapatos sangrientos” y “El muñeco maldito Pinocho”, de la misma manera en que se trabaja, con los cuentos y leyendas en el aula, que ya mencionamos como estrategia del CONAFE, en el apartado 1.2.2, para la creación de cuentos y leyendas de terror, que al final es la misma dinámica; porque los relatos van a tener antecedentes que estimulan de alguna manera la imaginación de las personas, desde etapas tempranas de su vida, fijando en muchas ocasiones, las historias que más tarde se verán reconfiguradas en la *web*, lo que nos lleva a relacionar la reconfiguración del discurso de terror como un experimento, porque:

El campo cultural puede ser todavía un laboratorio. Lugar donde se juega y se ensaya. Frente a la "eficiencia" productivista, reivindica lo lúdico; ante la obsesión lucrativa, la libertad de retrabajar las herencias sin réditos que permanecen en la memoria, las experiencias no capitalizables que pueden librarnos de la monotonía y la inercia. A veces esta concepción del arte como laboratorio es compatible con la eficacia socialmente reconocida. Así como la historia conoce hallazgos científicos que se convierten en soluciones tecnológicas, también hay experimentos artísticos que desembocan en renovaciones del diseño industrial y los medios masivos (García Canclini, 1990, pág. 108).

Con la referencia de Néstor García Canclini, podemos involucrar a la creepypasta en este campo cultural, donde se está ensayando con un producto, que se rediseña para adaptarse a una industria digital productiva, que por su naturaleza ante el lenguaje, se mueve con facilidad en los medios masivos.

---

<sup>86</sup> Para un estudio comparativo, véase YouTube (2018). "Slenderman: La Verdadera Historia" [video de YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=fuOd9s3J8Ys>

Uno de los ejes centrales de este trabajo, es la compilación de cuentos de la tradición oral de *¿No será puro cuento?*, del que ya hemos adelantado algunas de sus características en apartados anteriores, y que en 1.3, mencionamos de manera general ocho de las historias, que se relatan en el libro, que de alguna manera, consiguieron migrar a un soporte tecnológico de audio como el casete, tema que será desarrollado en 3.1.2 de manera más amplia. Por el momento, lo hemos considerado para identificar relatos de la tradición oral mexicana, que ya comienzan a figurar en internet como creepypastas.

En el género de terror, también podemos hablar de un canon del terror, donde integraríamos autores representativos<sup>87</sup> como Edgar Allan Poe, H. P. Lovecraft o Stephen King, ya que en los relatos de internet muchas veces se observa la influencia del estilo y de manera inmediata; un lector experimentado puede identificar esa relación, como una práctica de dialogismo entre obras, relación intertextual o simplemente, detectar un estilo parecido en la historia, personajes o ambientes. La literatura de Poe, bien podría dar un concepto de lo que son las creepypastas, exceptuando la parte digital. Joan Escudé González argumenta que:

Los temas de Poe nacen de forma irremediable de su mundo interior: obsesiones, alucinaciones, sueños... se transforman en materia literaria, que el escritor elabora y ordena, creando mundos habitados por extraños personajes, que actúan movidos por impulsos ajenos a la mayoría de los humanos, a pesar de la tendencia reflexiva y racionalizadora que les suele caracterizar (Escudé-González, 2012, pág. 5).

Con relación a la información referida en el capítulo 2, podemos entender que el relato de terror de la internet, mantiene lazos estrechos con los temas de Poe, porque las creepypastas, al igual que esta descripción que hace Escudé González, los temas del relato de terror de la internet suelen integrar un terror psicológico, que involucra de manera más directa la mente y el comportamiento humanos. Esta postura de Escudé, con respecto a los temas de Poe, la hemos relacionado al contenido, como parte fundamental de los relatos de terror y la dependencia de las creepypastas; no obstante, el relato de internet no se limita a

---

<sup>87</sup> Para un estudio del tema véase *Herejía y belleza: Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico*, N° 6, 2018 (Ejemplar dedicado a: H.P. Lovecraft y el horror cósmico), donde se pueden encontrar artículos como: "Creepypastas lovecraftianas", de Eva Astorga Victoria, págs. 117-127 y "El horror que cayó del cielo, tentáculos que atraviesan fronteras entre cine y literatura" de David Hidalgo Ramos, págs. 105-114.

este tipo de terror, sino que busca otros elementos como los que se ven empleados en la obra de H. P. Lovecraft, tal como lo describe Escudé González:

Una de las grandes aportaciones de Lovecraft fue el pequeño mundo creado por y para sus cuentos. El autor creó una mitología, una geografía y una cultura completamente propias: Lovecraft imaginó su propia mitología [...] Estos lugares donde tiende a ocurrir lo sobrenatural, a pesar de no existir en la realidad, no dejan de ser realistas, pues no presentan ningún aspecto fuera de lo normal. También creó una cultura bibliográfica verosímil, la cual sustentaba sus mitos y era citada en varias de sus obras. (Escudé-González, 2012, págs. 7-8).

Con relación a la referencia, la creepypasta, crea sus propias evidencias de una manera similar a lo que hacía Lovecraft, para dotar del elemento de verdad algunos de los relatos, como el caso de Slender Man, del que se han hecho los montajes o el sitio de Ted, que relata con evidencias la historia de la caverna, o bien, aquellos relatos que se exponen a manera de documental como “The Rake”. El crimen y el suspenso es otro de los elementos que caracteriza a la creepypasta, como la ciencia ficción y el terror sobrenatural, que se puede leer en las historias de Stephen King.

Como podemos observar, la creepypasta no sólo ha construido su narrativa con base en historias literarias “cultas” o “populares”, sino que se ha replanteado un terror con lineamientos en una tradición del terror, que le permite ser una literatura híbrida, de la que hablaremos en 3.2. Si bien, el capítulo está dedicado a la relación de cuentos y creepypastas, no podemos omitir que el relato de internet, también involucra géneros como la novela. La obra *Lolita* de Vladimir Nabokov, es un ejemplo de ello, pues encontramos entre las obras representativas del género, la creepypasta titulada “Lolita”, “Lolitas” o algún título semejante que permite identificar el relato, sea cual sea la versión, con la novela de Nabokov.

Por último, señalemos que las referencias en las creepypastas, son incluso, de obras consideradas canónicas de la literatura, como “Creepypasta Reading – Macbeth”<sup>88</sup>, donde se habla de manera directa, de las desgracias que suelen suceder, al hacer la representación de

---

<sup>88</sup>Consulta en línea YouTube (2015). “Creepypasta Reading–Macbeth” [video de YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=kBi6RoPHVeY>

la obra que refiere en su título; no obstante, la creepypasta, actualmente sólo se encuentra en video y en su idioma original, que es el inglés.



**Imagen 32.** Video de creepypasta, basada en la obra *Macbeth* de William Shakespeare.

Como podemos observar, la creepypasta se construye con relación a otros relatos, a otros estilos, a personajes y mundos ya hechos, que se recrean y hacen uso de sus características, para contar nuevas historias en la internet, lo que nos permite argumentar, que cualquier texto oral o escrito, sin importar su carácter social o literario, puede ser contado como creepypasta; sin embargo, las referencias literarias, en esta ocasión, serán las pistas que nos ayuden a entender, que el relato de internet, efectivamente, tiene influencia de textos literarios, y que el colectivo o autor de creepypastas, ha tenido acercamientos a estos discursos construidos con anterioridad, que le dan en muchas ocasiones, el sentido que requiere una obra de la literatura 2.0, que leemos o escuchamos en un soporte digital.

### **3.1.2 *¿No será puro cuento?* en formato creepypasta**

En el apartado 1.3, hicimos una descripción de cada uno de los relatos de *¿Nos será puro cuento?*, en los cuales, se puede observar que se encuentran en los límites entre la leyenda y el cuento, ya que al ser un libro de la tradición oral mexicana, en un primer momento, no podría considerarse una creepypasta, la discusión sería denominarlos cuentos de terror o leyendas de terror de la tradición oral mexicana; no obstante, este no es el interés principal de nuestra investigación, sino identificar los relatos de este libro como posibles creepypastas, es decir, que la manera en que han buscado su conservación por diferentes medios, permite en la actualidad reconocerlos como cuentos, leyendas y creepypastas.

Para introducirnos en estos relatos mexicanos, comenzaremos relacionando las historias de la internet, que se puedan reconocer por sus semejanzas; cabe mencionar que muchos de estos textos se conservan sin cambios, a pesar de ello, las historias, ahora las podemos encontrar en el formato creepypasta, a través de una pantalla; con esto, no aseguramos, que la experiencia de contar los relatos, se ha sustituido por la manera en que lo hacen las creepypastas.

El primer relato es, “Tecuanicha, casa de tigre”, donde encontramos una bruja como personaje principal, la cual vive en una cueva y mantiene a un pueblo asustado, porque baja a comerse a las personas del pueblo, convertida en tigre; lo que hace que una mañana, los pobladores la busquen, para encontrarla al fin, en una cueva, dormida y con una piel de tigre a un lado. Como ya hemos mencionado, los relatos se van actualizando de acuerdo a la época, no obstante, la historia de la “Tecuanicha, casa de tigre”, es una de las que se mantiene casi intacta, pero ya se puede encontrar en videos de YouTube como cualquier creepypasta. Si bien, ya hemos mencionado que el soporte digital, es el que hace la diferencia entre ser un cuento de terror y una creepypasta; el relato, en este caso, ya cumple con las características principales, como estar en diferentes soportes, haberse construido en colectivo y ser compartido en diferentes medios como relato de terror.



**Imagen 33.**<sup>89</sup>. Muestra el relato “La Tecuanicha”, en formato de video, en YouTube, con imágenes sugerentes al igual que las creepypastas, pero conserva el audio y la música, que se utilizó para la versión en casete.

<sup>89</sup> YouTube (2020). “La Tecuanicha” [video de YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=IwFTDxzC2-Q>

*¿No será puro cuento?*, busca la manera de seguir vigente con sus relatos, es decir, se ha integrado a una literatura transmedia, porque “en las narrativas transmedia el relato se expande de un medio a otro y cuenta con la participación activa de los usuarios” (Scolari, 2014, pág. 73). La participación de los usuarios, se ve activa por los comentarios que se hacen sobre el video, de la misma forma que sucede con las creepypastas.

Un segundo cuento es “La Malagona”, que a diferencia del anterior se pueden encontrar distintas versiones en formato creepypasta, que podrían hacer o no referencia a este relato, pero lo que se observa, es que el tema de los sueños, es recurrente en la literatura digital de terror. En la historia de “La Malagona” se plantea lo siguiente: “Ese mismo día, Juan — que así se llamaba el muchacho — fue a casa de su tío y se trajo la cámara. En la noche se acostó, deseando volver a soñar con la hermosa muchacha. Y así fue. Como tenía la cámara, logró retratarla” (CONAFE, 1991, pág. 41). Las relaciones con el texto digital de terror, se observan en distintas versiones reconfiguradas, por ejemplo, “La chica de la fotografía” o “La chica de mis sueños”.



**Imagen 34.**<sup>90</sup> Creepypasta en video “La chica de la fotografía”.



**Imagen 35.**<sup>91</sup> Creepypasta “La chica de mis sueños”.

<sup>90</sup> Para un estudio comparativo, véase YouTube (2015). “La chica de la fotografía. Creepypasta clásico” [video de YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=hiI0fkYGQ-g>

<sup>91</sup> Véase, YouTube (2013). “Creepypasta La chica de mis sueños” [video de YouTube] en: “Lhttps://www.youtube.com/watch?v=fauyBVJU8VM

Las creepypastas mostradas, siguen una trama semejante al relato de “La malagona”, no obstante, son creepypastas que se encuentran ahora sólo en plataformas de YouTube, pero de las cuales, hay evidencia de que el texto se escribió también en páginas de creepypastas, pero que no fue conservado en algunas para su lectura, por tratarse de un texto cambiante y efímero.



**Imagen 36.** Página de *creepypastas* que evidencia el texto escrito digital, como un discurso efímero.

Las historias en versiones creepypasta, se ven actualizadas y apegadas a la realidad, dejando la parte fantástica del relato de *¿No será puro cuento?*; las versiones varían de acuerdo al sitio que se consulte, pero se conserva el tema principal. Las relaciones que hemos presentado entre estos relatos, son muestra de que la hegemonía del relato de terror, ya se veía desde antes entre las culturas; no obstante, con el uso de internet es mucho más evidente la relación entre relatos de distintas culturas; dicho de otro modo, estas creepypastas pueden estar basadas en otros relatos de distinto origen, pero al final, mantienen una relación en su narrativa, con la historia de “La Malagona” de *¿No será puro cuento?* de la cultura mexicana.

El tercer relato es “Una señora curiosa”, donde se habla de una mujer que desea ver lo que los perros ven por la noche, como en la cita siguiente:

— No me voy a espantar — dijo la señora—. Díganme qué tengo que hacer. — Bueno, tú lo pediste. En la mañana cuando te levantes, no te laves la cara. Basta con que te pongas nuestras lagañas en los ojos durante siete días. La señora hizo lo que los perros le indicaron, al séptimo día, el perro más grande le volvió a hablar: — Esta noche, cuando nos escuches ladrar, sales a ver lo que nosotros vemos (CONAFE, 1991, pág. 50).

Este relato se encuentra en muchas versiones en la internet, que podría suceder, como el caso anterior, que no está claro de dónde es que ha llegado, pero, que las relaciones son innegables, y que lo “popular” está llegando al internet, para exponerse como creepypasta y expandirse aún más, como el caso de las creepypastas basadas en esta historia.



**Imagen 37.**<sup>92</sup> Versiones reconfiguradas en creepypastas del relato “Una señora curiosa”, video y texto escrito, en diferentes sitios *web*.

“El Chololito” también es uno de los relatos que se ha convertido en creepypasta, y podría ser, el que más se apega al formato inicial, del relato de terror de internet, debido a que se observan modificaciones, como los nombres de los personajes, se ilustra con imágenes y se narra con una voz distorsionada, parecida a la voz *loquendo*; no obstante, conserva el título, que facilita saber que se trata del mismo relato.

<sup>92</sup>Para un estudio comparativo, véase YouTube (2018). “Creepypasta #4: Lagañas de perro” [video de YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=9kUoKvnqS4> y YouTube (2015). “Lagañas ajenas” [video de YouTube] en: [https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Wiki\\_Creepypasta](https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Wiki_Creepypasta)





**Imagen 38.** Video “Chololito”<sup>93</sup>. Muestra el relato con una voz distorsionada y modificaciones en su narrativa.

“El hombre que comió diablitos”, entre estos relatos, es el que presenta un mayor interés, y lo podemos encontrar en texto digital con variaciones en la historia, en videos también con modificaciones, debido a que se ha contado en distintas regiones del país, lo que puede provocar dichos cambios, dependiendo ahora el relato que se haya escuchado o leído; en este caso, por las mismas variaciones que se presentan del texto escrito al audio-oral, el video, el texto digital o la misma oralidad que comienzan a transmitirse en internet.



**Imagen 39.** El hombre que comió diablitos, en una versión que

<sup>93</sup>Video YouTube (2018). “Chololito” [video de YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=K3PQSDjh7X8>

agrega cambios al final y se cuenta en tercera persona.<sup>94</sup>

Las variaciones de la historia ya se observan en la internet, como narración del libro que es en primera persona y la del video que es en tercera persona; además del final, porque en el texto del CONAFE, no se encuentra la muerte del personaje ni la idea, de que en la tumba del hombre que comió diablitos, se ven huecos hechos por los diablitos.

La historia de “O todo o nada”, es en sí popular en la cultura mexicana, no obstante, el espacio de misterio que presenta, es una cueva llena de tesoros. El tema es recurrente por lo que es difícil entender cuál es la fuente; sin embargo, el título, da evidencia de que se trata del mismo texto, incluso el contenido es similar, como la siguiente referencia: “El hombre entró emocionado y tomó cuantas monedas le cabían en el morral. Pero cuando estaba a punto de salir, la puerta se cerró, la cueva quedó toda oscura y una voz pronunció estas palabras: ¡o todo o nada!” (CONAFE, 1991, pág. 32). El relato en internet, con el mismo título conserva la idea principal con ligeras modificaciones:

Cuando ya estaban adentro, oyeron una voz de ultratumba que dijo “todo o nada” varias veces. Aunque sintieron un poco de miedo, porque era una voz de ultratumba, en ese momento, uno de los amigos pobres dijo “todo” y así, de la nada, aparecieron montones de monedas de oro, diamantes, rubíes, esmeraldas y más piedras preciosas. Se emocionaron bastante y empezaron a contar las cosas hasta que se quedaron dormidos (Creepypastas-Wiki, 2020).

Los muñecos malditos, es también un tema recurrente en la literatura de terror, por lo que sería lógico encontrar relatos de la internet con estas características, no obstante, el texto “La muñeca”, se encuentra en internet, con el mismo audio y efectos originales, pero ha migrado de soporte y se puede ver y escuchar con imágenes aterradoras.

---

<sup>94</sup> Para un estudio comparativo véase YouTube (2017). “Leyendas de terror. El hombre que comió diablitos” [video de YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=5moyNrELOPE>



**Imagen 40.** Relato “La muñeca”, en video, apegado al relato original del casete, pero con imágenes aterradoras.

“Cuando yo era joven”, se encuentra en línea como todos los anteriores, en este caso, la historia se pega a la original, sin cambios significativos; se conserva la historia y cambia en el audio y en los efectos sonoros, además de mostrar imágenes relacionadas a la historia. El relato involucra una leyenda muy conocida que es la de “La llorona”, es decir, al momento de reconfigurar este relato, destaca el personaje de La llorona, el cual es muy recurrente y permite que el relato se mantenga sin variaciones, para enfocarse sólo en la leyenda de “La llorona”, la que sí se encuentra en internet como creepypasta, en variadas versiones, en soportes y medios distintos.



**Imagen 41.**<sup>95</sup> Relato cuando yo era joven, en formato video.

<sup>95</sup>Para un estudio comparativo véase YouTube (2016). “Cuando yo era joven” [video de YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=tobcZTGzynUcuandoyoerajoven>

Relacionado a lo anterior, los cuentos que hemos presentado, comienzan a compartirse en internet (véase anexos a-g), haciendo uso de la tecnología digital, lo que permite aventurarnos a decir, que este tipo de relatos pueden ser un ejemplo de creepypastas mexicanas, que comienzan a moverse como parte de una literatura transmedia y que sin duda, se está integrando a la dinámica de la literatura 2.0, porque las historias, permiten ahora, que sean comentadas en internet y que se compartan con algunos cambios; lo que da pauta a la apertura de modificaciones por los usuarios, en la dinámica de cortar y pegar; además de hacer sus propias versiones.<sup>96</sup> Cabe mencionar, que los ocho relatos que hemos presentado en este apartado, se encontraron por poco tiempo soportados en la red, con el audio original del casete; sin embargo, ahora se encuentran algunas versiones que no son de buena calidad, pero que abordan estas historias, apegándose en la mayoría de lo posible a los relatos de la audiocinta.

### **3.2 El género creepypasta**

Con relación a los estudios de género, la hibridación no es un fenómeno actual. Respecto a la teoría de los géneros, se ha observado a través del tiempo, que han surgido textos desconcertantes, que por sus características, no pueden clasificarse fácilmente dentro de un género ya definido; un ejemplo de ello es la creepypasta, un fenómeno que se apega a un quehacer literario, que presenta características, como el valor de verdad de la leyenda, la brevedad, el factor sorpresa en el final del cuento o semejanzas con el documental, entre otras características, que generan la necesidad de otorgarle una categoría, un espacio en la literatura, que lo nombra creepypasta.

Para asignar una tipología al relato de terror de la internet, si es que es posible realizar dicha demarcación, de lo contrario, bastaría por el momento, confrontar sus características con otros textos, que ya se encuentren en reconocimiento como géneros. Para ello, apelaremos a la postura de Aristóteles y a su teoría de los géneros, la cual ha permitido una aproximación a los textos literarios, para un mejor entendimiento de modelos y estructuras. Aristóteles, al establecer un modelo de imitación o representación, propuso los

---

<sup>96</sup> Algunas versiones de los relatos de *¿No será puro cuento?* se encuentran en el canal de YouTube, Los Peleles, que no son de buena calidad, en donde se narran las historias con títeres y paisaje animados

géneros teóricos; de este modo, los temas imitados o géneros reconocidos, al combinarse, permiten el origen de nuevas narrativas ya sean nobles o vulgares<sup>97</sup>.

En el proceso de imitación, la línea que pretendemos seguir, es la postura de transgresión de los géneros, porque se refiere a la transformación que sufren las palabras y los textos, con respecto a distintas posiciones y/o formas. La postura que se ha tenido, de que no existir textos originales o puros, se hace más evidente en la actualidad, al encontrar textos que se cruzan y perviven, para ser en conjunto un solo texto, un texto híbrido.

Relacionado a lo anterior, Mijaíl M. Bajtín postula dos posibles líneas: géneros primarios y géneros secundarios, Bajtín dice que: “los géneros discursivos secundarios (complejos) —a saber, novelas, dramas, investigaciones científicas de toda clase, grandes géneros periodísticos, etc. [...] En el proceso de su formación, estos géneros absorben y reelaboran diversos géneros primarios (simples), constituidos en la comunicación discursiva inmediata” (Bajtín, 1982, pág. 250).

De acuerdo con Bajtín, los géneros secundarios, tienen una carga ideológica de fondo, que se manifiesta en su estética, es decir, reaccionan como “acontecimiento artístico”, en la totalidad de la obra; sin embargo, los cuentos de terror y creepypastas tratados en este estudio, no son meramente literarios, sino que están vinculados a un discurso social, por ello, debemos entenderlos como una construcción literaria y construcción coloquial, en palabras de Bajtín “géneros simples y géneros complejos”(1982: 250).

Regularmente se emplean criterios para distinguir un género de otro, Patrick Charaudeau menciona que pueden ser: criterios de forma, reglas, convencionalismos, contenido, periodos históricos y concepción del arte; estos criterios nos permiten clasificar y entender un texto, dentro de una categoría. Charaudeau explica que:

Los criterios vinculados con el “agenciamiento”, con la estructura y la organización enunciativa de los textos, sirven para distinguir los géneros *fantástico*, *autobiográfico*, *policial*, *histórico*, etc. La dificultad de una clasificación de los géneros se debe a que, en la

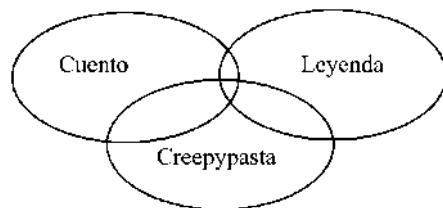
---

<sup>97</sup> Para un estudio del tema véase Aristóteles, (1974). El tema se aborda de manera general con una clasificación de los diferentes géneros.

mayoría de los casos, estos criterios se superponen e incluso se mezclan”. (Charaudeau, 2012, pág. 20).

En este tenor, en la naturaleza de la creepypasta, se presenta un “agenciamiento”, es decir, el relato mezcla elementos reconocibles de otros géneros y de este modo, consigue su propósito como un texto novedoso, que se encuentra en los bordes de aquellos géneros que lo están conformando. También lo mediático es parte de la creepypasta, por recurrir a subgéneros como noticias breves o reportajes; dicho de manera distinta, el relato de terror de la internet es un fenómeno, que desde sus inicios abarcó gran parte de los géneros, como aquellos que pertenecen a obras canónicas<sup>98</sup>, hasta acontecimientos sociales, es decir, a diferencia de una obra literaria, la creepypasta tiene una práctica de interacción social inmediata.

La creepypasta puede tener relaciones directas con el cuento, como los ejemplos que hemos presentado en 3.1.1 y 3.1.2, tanto del cuento fantástico, como del cuento tradicional; este segundo, presenta ambientes rurales, que hace que los relatos sean verosímiles. Con estas características, la relación de la creepypasta como género híbrido, quedaría de la manera siguiente:

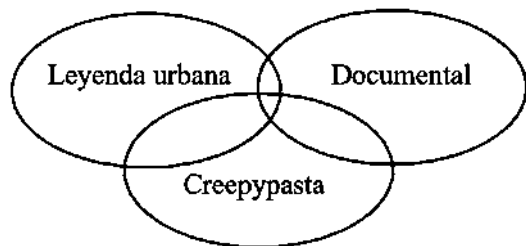


**Imagen 42.** La creepypasta en los bordes del cuento y la leyenda.

---

<sup>98</sup> Para un estudio, véase: Bloom, H. (1995). *El canon occidental. La escuela y los libros de todas las épocas.*

La creepypasta como género híbrido, se gesta en los bordes de los géneros ya establecidos, además de relacionarse con relatos literarios, se apega muchas veces al documental, lo que podríamos llamar “docuserie” o “docupasta”. Una de las creepypastas que se presenta en este formato es “The Rake<sup>99</sup>” (El rastrillo), relato que se encuentra en video, basado en las mismas historias que se han hechos del personaje; se muestran evidencias (creadas), que demuestran que lo que se ha dicho de este monstruo de la *web* es real, y se presenta como una leyenda urbana. La docupasta del personaje Rastrillo, se logra ante el espectador, porque muestra entrevistas de casos “reales”, además de imágenes y documentos que acreditan todo lo que cuenta la historia.



**Imagen 43.** Docupasta, la creepypasta se encuentra en los límites de la leyenda urbana y el documental para la construcción de historias verosímiles.

La mezcla, entre el documental y la leyenda urbana, dota al relato del valor de verdad, además de presentarlo como documental. En este ejemplo, tenemos una creepypasta que ha unido la leyenda, el cuento y el reportaje; sin embargo, dependerá de la versión que se lea o se escuche, para colocarla en una categoría específica. Palma Roldán, en el caso de este relato, establece que: “El Rastrillo, es, posiblemente, el ser sobrenatural más conocido, dentro del mundo de las creepypastas, junto con Slenderman. Además, sus orígenes son bastante parecidos, ambos en foros de internet, con la colaboración de varios usuarios, que eran plenamente conscientes de que estaban “creando” un nuevo mito moderno” (Palma-Roldán, 2015, pág. 119). Lo que podría explicar, que se manipule el relato, al grado de que el lector/seguidor, conozca los antecedentes y los asocie con todo lo que se dice en el documental.

---

<sup>99</sup> Véase “The Rake”- Capítulo estreno de Voces Anónimas V con Guillermo Lockhart, en Voces anónimas en: [https://www.youtube.com/watch?v=d2xGu\\_ShVTE](https://www.youtube.com/watch?v=d2xGu_ShVTE)

En esta misma línea funcional del acto del lenguaje (en los relatos que se presentan en internet), encontramos recientemente esta práctica, de copiado y pegado de un sitio *web* en otro, de manera desmedida y como ya hemos mencionado, no es una práctica nueva, debido a que esa es la naturaleza de cualquier relato oral o escrito, es decir, el relato se transmite.

Las “pseudo-creepypastas” que mencionamos en 3.1.1, pueden ser buenos ejemplos de hibridación, porque el relato se presenta como un texto híbrido/mediático, moviéndose entre el género fantástico, propiamente cuento de terror y cuento infantil, conservando los personajes y su construcción en la tradición oral, que involucra una sociedad activa; relacionado a ello, Charaudeau apunta que: “los géneros se inscriben siempre en una relación social en tanto testimonios de una codificación que puede variar en el espacio (diferencias culturales) y en el tiempo (cambio histórico)” (Charaudeau, 2012, pág. 22). En consecuencia, la creepypasta que se basan en textos que la anteceden, y que el lector/usuario es capaz de reconocer, como el cuento clásico, pone de manifiesto lo establecido por Bajtín:

En cada época, en cada círculo social, en cada pequeño mundo de la familia, de amigos y conocidos, de compañeros, en el que se forma y vive cada hombre, siempre existen enunciados que gozan de prestigio, que dan el tono; existen tratados científicos y obras de literatura publicística en los que la gente fundamenta sus enunciados y los que cita, imita o sigue. (Bajtín, 1982, págs. 278-279).

Relacionado a lo anterior, si los discursos se producen, se reconstruyen y circulan en espacios sociales, la manera de contar creepypastas demanda innovaciones tecnológicas, apartándose un poco de la práctica de boca en boca, implicando ahora, el contacto por medio de la internet; es decir, la interacción se da de manera indirecta en las “redes sociales” o en una comunidad *online*, a través de una pantalla, por medio de video o chat (audio o video); no obstante y siguiendo a Charaudeau (2012), el texto se basa en una práctica social, que va de una situación global de comunicación (SGC), para llegar a una situación específica de comunicación (SEC); de esta manera se reconocen datos centrales que originan el texto, colocándonos ante una preconcepción de lo que es género. Con base en esto, Charaudeau dice la siguiente:



En efecto, si hay modificación de las circunstancias materiales de comunicación, la situación específica puede cambiar. Y según la importancia de esas modificaciones, el dispositivo global puede cambiar. Y según la importancia de esas modificaciones, el dispositivo global puede a su vez ser alterado o permanecer intacto. Es lo que ocurre con las nuevas condiciones específicas de información determinadas por la aparición de la tecnología Internet, de las cuales se puede pensar que modificarán tarde o temprano el género información. Es en este vaivén entre SEC y SGC donde se producen a la larga los cambios de género. Pero eso ocurre por las intervenciones de los sujetos que ponen discursos en escena. (Charaudeau, 2012, pág. 34).

Así pues, con un discurso en escena, es posible la intervención de los sujetos; en este caso, no importa si dichas intervenciones, se dan a través de un sistema tecnológico, donde cada uno de ellos, de acuerdo a sus conocimientos y creatividad, aportan para crear un relato. La creepypasta, por su parte, recupera en su forma un relato de terror y mezcla el discurso, tanto del factor social como del literario o como dice Elinor Ochs: “ La narrativa es no sólo un género de discurso, sino también una actividad social que involucra diferentes papeles de participación” (Ochs, 2000, pág. 292); no obstante, en el relato de terror de la *web*, el sujeto que puso en escena el discurso, sigue presente en cada uno de estos relatos, a pesar de tener varias modificaciones. Charaudeau opina, respecto al lenguaje, en un sentido social y psicológico, que: “los intercambios que se instauran en el interior de un grupo social, entre individuos, que tienen que resolver un doble problema: existir en tanto sujeto, pero existir en relación con el otro; existir como un ser a la vez individual y colectivo. (Charaudeau, 2012, pág. 30).

La asignación de género a la creepypasta, por todas las características que ya hemos mencionado, nos permite concebir que se trata de un género híbrido; sólo basta con un prefacio que dé origen a la narración, y de este modo, se pueden ir integrando más elementos que modifican, enriquecen o dan un giro al relato, y gracias a las aportaciones se le asigna la categoría de creepypasta. En la narración, dice Elinor Ochs, que se podrá distinguir al narrador inicial y a los demás narradores, algo parecido a lo que menciona Charaudeau de la intervención de sujetos. Dentro de la narración dice Ochs, que los

miembros de un grupo, familia o institución, contribuyen a contar una historia, es decir, los co-narradores van resolviendo una historia, que ha sido introducida como inicial y entre todos los participantes, construyen el relato; “en este caso, el relato en colaboración de una historia, ayuda a crear solidaridad, por ejemplo, una familia, una institución o una cultura comunitaria coherentes” (Ochs, 2000, pág. 295).

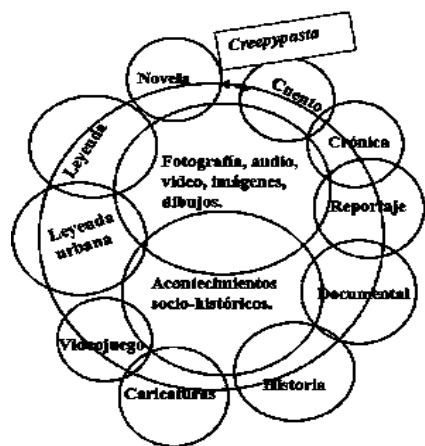
Esta práctica de ir construyendo una historia iniciada, es lo que ha sucedido con los relatos de la internet, porque las comunidades *online* son las voces actuales que dialogan en línea, aunque a veces el narrador inicial no es fácil de identificar, pero cuando se trata de personajes de cuentos, novelas o leyendas, el lector/usuario lo asocia de inmediato y puede contribuir en su desarrollo.

De acuerdo con Ochs (2000: 293), en que los narradores van cambiando de posición, que en un momento se es narrador y en otro receptor, con los relatos en línea es un vaivén entre ser uno y otro, incluso, un relato nunca se termina y su estética es inestable. Con todos los elementos que hacen que un relato sea una creepypasta, recurrimos a un esquema basado en la postura de Dick Higgins, en su estudio “Intermedia”<sup>100</sup>.

Este esquema, nos presenta el concepto “intermedia”, que propone Higgins. En dicho esquema, expone las nuevas formas, que se van creando en los límites de las diferentes artes; es decir, la creación de la creepypasta, se da en los límites entre géneros, con características de unos y de otros, mezclando las propiedades de dos o más, para conformar un relato de terror digital. Un esquema en el caso de las creepypastas quedaría de la manera siguiente:

---

<sup>100</sup> Véase, “Intermedia”, imagen de referencia en: Higgins, D. y H. Higgins (2001). “Intermedia” en *Leonardo* [En línea] Núm. 1 Vol. 34, febrero 2001, disponible en: <http://muse.jhu.edu/article/19618pdf>



**Imagen 44. Creepypasta.** La imagen muestra la concentración de distintos géneros, donde sus márgenes permiten la creación de nuevos relatos.

Relacionado al esquema, podemos observar que estamos frente a textos, que emergen como parte de un tipo de literatura. Los híbridos literarios serán el producto de diferentes elementos, en este caso, las creepypastas serán los textos limítrofes, entre dos o más géneros, sean o no literarios, por las prácticas sociales en que se desarrollan; es decir, los recursos se encuentran mezclados, además, podría verse como una práctica intertextual, tema que desarrollaremos en 3.3.

La creepypasta se puede relacionar con muchos otros subgéneros, como el cuento psicológico o el cuento novela<sup>101</sup>, que se apegan de igual manera al cuento moderno; también se relaciona con la crónica, la novela, la serie, además de videos, imágenes y audios, que nos presentan discursos modificados en su proceso de construcción (social y literario), que se crean a diario en las páginas de internet dedicadas al tema. Se podría intentar clasificar cada uno de estos relatos de internet, pero no sería posible ni pertinente en un análisis como éste, porque nos encontramos ante un fenómeno, que se desarrolla de manera desmedida a cada momento del día. El género establecido como creepypasta, es poseedor ahora de un carácter híbrido, cuyas fuentes van desde acontecimientos sociales, hasta obras clásicas de la literatura. En definitiva, la creepypasta, se crea como género, en los límites de otros géneros o subgéneros ya establecidos, como los que se muestran en la imagen 44, siendo una práctica

<sup>101</sup> *Penpal*, es un ejemplo de relato psicológico que se fue conformando con relatos breves, hasta convertirse en una creepypasta-novela.

“intermediática”, que se escapa de la literatura, para interactuar con géneros literarios y a veces no precisamente literarios.

En un intento de ubicar nuestras interrogantes y propósitos iniciales en este apartado, las creepypastas constituyen un tipo de producción textual, que se origina en la interacción social y en una práctica virtual de la internet. La creepypasta y todo lo que conlleva este género digital, que se mueve por la internet, copiando y pegando el terror, que se ha acumulado por siglos, en los relatos que conforman los distintos géneros, con la información socio-histórica que guardan, propagándose de forma viral. Son pues, el virus del terror actual, que se contagia sin control desde una comunidad *online*, hacia una sociedad física, que hace lo mismo que se ha hecho con otros relatos de terror a través del tiempo, copiarlos y pegarlos o como se dice tradicionalmente, transmitirlos.

### **3.2.1 Transformación y vigencia en el proceso transmedial**

La reconfiguración del relato de terror, ha buscado con sus modificaciones, actualizarse ante el lector, para continuar vigente en el imaginario colectivo, ya sea en una sociedad tangible o en una comunidad *online*. En este apartado hablaremos del proceso transmediático, en el que el relato de terror, se ha encontrado involucrado al intentar contar historias, para que continúe transmitiéndose de generación en generación, sin importar el soporte o el medio en que se comparta.

Para sustentar esta idea, es necesario recordar la postura de Henry Jenkins (2008), en la que apunta que las NT no son exclusivas de la tecnología, ni son de actualidad, sino que se empleaban desde la antigüedad (124). Con base en ello, podemos argumentar, que el relato de terror de la internet, además de configurarse en los bordes de otros géneros, como lo hemos mencionado en 3.2, se reconfigura con base en el soporte o medio en que se presente, con la participación del lector/usuario, porque “los consumidores serán más poderosos en el seno de la cultura de la convergencia, mas sólo si reconocen y emplean ese poder como consumidores y ciudadanos, como participantes cabales en nuestra cultura” (Jenkins, 2008, pág. 257).

Relacionado a lo anterior, *¿No será puro cuento?*, es un ejemplo de la transformación y vigencia del relato transmedial, ya que son relatos de la tradición oral mexicana, que se pueden escuchar aún en distintos puntos del país, en distintas versiones, dependiendo la

región en la que se cuenten, es decir, provienen de la oralidad y de una cultura diversa; posteriormente se concentraron en texto escrito y con imágenes sugerentes de las historias. El texto escrito, se adaptó con sonidos especiales y voces de los personajes que narran las historias, además de escucharse música tradicional mexicana de fondo.

Por último, los ocho relatos que se encuentran en el casete, han migrado a la internet, algunas versiones apegadas al audio del casete y algunas otras con modificaciones, como presentar las historias con títeres, algunas con voces distorsionadas o textos digitales con imágenes y a veces con los mismos títulos de los relatos de *¿No será puro cuento?*; todo ello, deja claro que relatos de la tradición oral mexicana, se están adaptando como literatura transmedia, para seguir vigentes en el imaginario colectivo.

La producción del relato de terror de la internet, puede considerarse igual de extensa que la producción antes de la tecnología digital, pues es imposible conocer todas las referencias de los mundos imaginario y personajes que se han creado a través de la historia. Como hemos mencionado, algunas referencias textuales, son detectadas de manera inmediata por el lector/usuario, lo que facilita su entendimiento en la deconstrucción del relato, con el que está interactuando.

Si bien, las NT, cruzan los relatos entre diferentes medio y géneros; en el caso del terror, las culturas comparten características. En la referencia siguiente podemos observar, que la creepypasta tiene algunas semejanzas con la cultura japonesa, por la descripción que da Antonio Míguez Santa Cruz (2016), respecto a el *Kaidan*<sup>102</sup>:

Pero la mejor forma de aprehender el significado literal del término, será analizando el par de kanjis que lo conforman. El primero es *kai* (怪), que significa *raro, extraño o misterioso*. Como sucede con *rei* (霊), este símbolo es recurrente en la cultura nipona, y si recordamos también, aparece en el término *yōkai*. Por su parte *dan* (談) quiere decir *hablar, relato*, o más concretamente *narrativa para ser escuchada*, y aquí nos vemos en la obligación de subrayar la connotación oral del kanji, observable en otras palabras japonesas como *zatsudan* (雑談), que vendría a decir *coloquio distendido*. Luego si atendemos a todos los datos anteriores, la

---

<sup>102</sup> Para un estudio del tema, véase: Míguez, S. C. (2016). *El fantasma en el cine japonés de posguerra. De rasgo folclórico a icono feminista*.

definición más precisa de kaidan sería *historias raras para ser escuchadas*. (Míguez Santa Cruz, 2016, pág. 195).

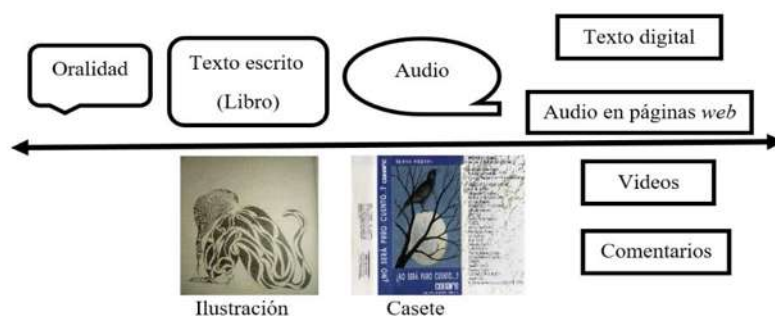
Las creepypastas son exactamente “historias raras para ser escuchadas”, pero configuradas en un ciberterror universal que se cuenta en la *web*, es decir, las historias de terror, por lo regular, se apegan a estas características y, lo que hacen los creadores de creepypastas, es reconfigurar historias ya dadas y las dotan de elementos raros, extraños o misteriosos, para contarse de manera laxa, que no implica técnicas literarias obligatoriamente. La creepypasta, tiene su origen en la cultura norteamericana, y este acercamiento con la cultura japonesa, nos permite entender, que el soporte digital es, en definitiva, la característica que hace que una “historia rara”, no precisamente de terror, se convierta en una creepypasta, lo mismo que sucede con los relatos de *¿No será puro cuento?*, de la cultura mexicana, que son historias extrañas que se escuchan en el país.

Cuando hablamos de NT, sin duda hablamos de expansión del relato, donde se abarcan diferentes medios, dispositivos o soportes, que estarán conectados por un hilo narrativo, que se verá afectado, por los usuarios/lectores que participan activamente, en la co-construcción del relato puesto en la *World Wide Web*, y que posiblemente ya se haya presentado en algunos otros medios, como el cine, videojuego o libro, entre otros.

Ahora bien, si la creepypasta de Slender Man, comenzó con fotografías, las Narrativas Transmedia traspasan los bordes, incluso, entre las distintas artes; no sólo el cine, el teatro, la pintura, el diseño digital, sino que se puede involucrar desde el discurso de una fotografía, que va de un soporte a otro, contando una de las historias de terror en la *web*. Esta creepypasta es un ejemplo de transformación en un corto tiempo, para la vigencia de un relato polémico, que además, trasgredió los límites de la ficción, tema que ya hemos tratado en 2.2.2.

Slender Man, además de encontrarse en diferentes versiones y distintas imágenes, que lo representan, pero sobre todo, en los medios en que se puede encontrar, porque también existen canciones del personaje, que podemos referir como transformación del relato, para mantenerse vigente y que además, lo transmedia lleva el relato al arte; en pocas palabras, el relato de terror, sigue extendiéndose hacia medios inimaginables, por lo que “la participación de los usuarios en la expansión hace imposible saber dónde termina un mundo narrativo transmedia” (Scolari, 2014, pág. 73).

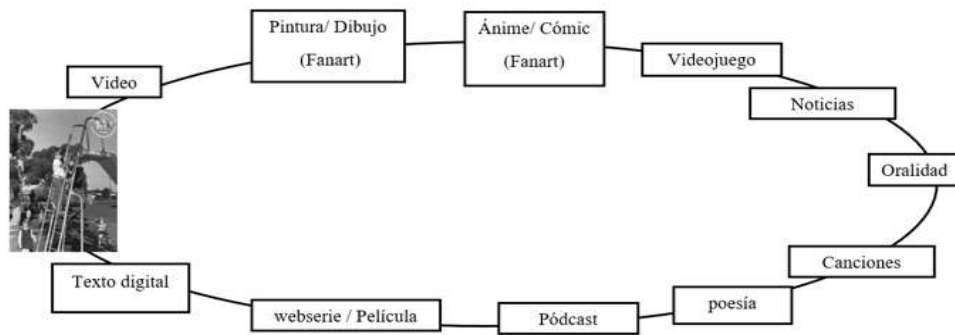
La misma participación de los usuarios, hace de la literatura, una narrativa en expansión, que se observa como una práctica intermediática y transmediática que va en todas direcciones. Si bien *¿No será puro cuento?* ha sido referente en este capítulo, veamos en un esquema la expansión del relato:



**Imagen 45.**<sup>103</sup> El proceso transmedia que se ha llevado a cabo con algunos de los relatos de *¿No será puro cuento?*, mostrando además la intermedialidad que involucra la música, la ilustración y recientemente los videos y audio en la *web*.

Por su parte los relatos que se han creado en la *web*, tienden a involucrar en su expansión elementos más artísticos, lo que habla de su intermedialidad, por crearse entre los límites de algunas artes que pueden entrar en contacto. A la expansión del relato digital se adhieren aspectos artísticos, como fotografía, pintura, cine, música, canciones y poesía, además de aspectos más sociales, como noticias periodísticas o la misma oralidad, de la que hemos hablado al inicio de esta tesis. Para ilustrar este ejemplo, veamos cómo se vería la expansión del discurso de Slender Man:

<sup>103</sup> Las imágenes de referencia pertenecen al libro *¿No será puro cuento?* (1991), CONAFE y *¿No será puro cuento?* (1993), CONAFE. [Casete].



**Imagen 46.**<sup>104</sup> Muestra el origen de Slender Man y la expansión que ha tenido como narrativa transmedia y como práctica intermedia.

Como podemos observar el relato de terror y/o relato extraño, se ha estado adaptando a través del tiempo para seguir vigente, haciendo uso de distintos medios para seguirse contando. Cabe mencionar, que las adaptaciones no implican, que la manera de contar las historias de terror de forma tradicional o en un soporte en desuso, se pierdan por completo o se sustituyan, lo que sucede en estos casos, es que las experiencias en cada medio son distintas, pero se sigue el hilo textual, entre un medio y otro y las experiencias de la transmisión serán diferentes.

### 3.2.2 Interacción de personajes y mundos imaginarios

Los mundos imaginarios en la literatura, suelen delimitar un espacio entre una obra y otra, es decir, el autor ha creado un mundo de ficción, para los personajes que refiere en su obra y anteriormente, era casi imposible imaginar la interacción, entre personajes y mundos en un relato. En la actualidad, la literatura digital permite de manera evidente, que los personajes y las historias sean compartidos en una misma historia. En este apartado, hablaremos de la interacción que se da, entre algunos personajes de las creepypastas, en los mundos imaginarios que se les han creado.

Las creepypastas además de compartir géneros, medios, soportes o expresiones artísticas, comparten muchas veces personajes que se mueven entre sus narraciones, esto se

<sup>104</sup> La fotografía en el esquema es referido de Know Your Meme: <https://knowyourmeme.com/memes/slenderman> y pertenece al montaje de Victor Surge.



logra principalmente con los personajes que han logrado destacar, entre toda la gama de creaciones de monstruos que se han logrado con el *fanart*.

En apartados anteriores, hemos hablado de las referencias literarias que se pueden detectar en el relato de internet, como aquellas de los cuentos, de las leyendas o de obras consideradas literarias, que evocan una historia ya hecha, además, personajes de caricatura, que ahora se mueven en el terror de las creepypastas o en los videojuegos *creepy*; esta conexión narrativa, puede observarse, no sólo en textos que anteceden al género creepypasta, sino entre los personajes del género, que convergen en algunas historias. Para poder hacer la comparación entre los mundos imaginarios de algunas creepypastas, mencionaremos el origen de algunos personajes, como Laughing Jack, Jeff the Killer y sus encuentros con Slender Man, del cual ya hemos hablado con anterioridad.

Laughing Jack, es un personaje de creepypasta, el cual se puede considerar como un amigo imaginario, él fue un payaso creado por un ángel, que le fue regalado a un niño llamado Isaac. El personaje en el transcurso de la historia va cambiando, por el mismo comportamiento del niño y al final se transforma física y mentalmente en un asesino, de quien sus principales víctimas son los niños:

Created by a guardian angel, Laughing Jack was at first a Jack-in-the-box clown whose personality reflected the personality of his hypothetical owners. He was later sent as a Christmas present to a lonely boy named Isaac Grossman in the 1800s. However, Isaac eventually grew into a cold-hearted serial killer who kidnapped, tortured, and eventually killed several innocent residents. Though horrified at first, Laughing Jack's personality was soon tainted by Isaac's sinister actions. One day, Laughing Jack was accidentally released and he appeared to be a taller, darker and demonic version of himself<sup>105</sup> (Creepypasta-Files-Wiki, 2020).

---

<sup>105</sup> Traducción: Creado por un ángel guardián, Laughing Jack fue al principio un payaso, Jack in the box (Un payaso dentro de la caja), cuya personalidad reflejaba la personalidad de sus hipotéticos dueños. Más tarde fue enviado como regalo de Navidad a un niño solitario, llamado Isaac Grossman, en el siglo XIX. Sin embargo, Isaac, finalmente se convirtió en un asesino en serie y de corazón frío, que secuestró, torturó y finalmente mató a varias personas inocentes. Aunque horrorizada al principio, la personalidad de Laughing Jack, pronto se vio corrompida por las siniestras acciones de Isaac. Un día, Laughing Jack, fue liberado accidentalmente y aparentaba ser una versión más alta, más oscura y demoníaca de sí mismo.

El personaje, es en sí un payaso asesino, que se puede relacionar con algunas narraciones ajenas al mundo de las creepypastas, sin embargo, es un personaje que se va dotando de más características, conforme se usa como personaje para las narraciones de la internet.



**Imagen 47.**<sup>106</sup> Laughing Jack, un payaso en blanco y negro, debido a que, en una de las primeras historias, el personaje pierde sus colores en su transformación.

El segundo personaje es Jeff the Killer, esta historia parte de algunas riñas, donde Jeff es acosado y golpeado por Randy, Keith y Troy; Jeff, logra matar a uno de sus acosadores, pero su hermano Liu se echa la culpa. Jeff es mandado al hospital finalmente, porque es bañado en cloro y prendido en fuego. La historia continúa hasta la transformación del personaje, para convertirse en asesino:

Later that night, Jeff's mother finds him carving his face into a permanent smile so that he would no longer have to exert energy to smile, as he put it, and burning off his eyelids so he can always see his face. Jeff's mother went to her husband to tell him that their son had gone completely mad and needed to be killed, but Jeff caught them and stabbed them to death. This woke up Liu (who was recently released), with Jeff telling him as he was about to plunge the knife into his body, "Go to sleep". Jeff then goes on a serial killing rampage killing those who refuse to sleep at night, and as the story continues, Jeff renamed himself as — Jeff The Killer<sup>107</sup> (Creepypasta-Files-Wiki, 2019).

---

<sup>106</sup> Imagen referida de "Laughing Jack", en Creepypastas Files Wiki en: [https://creepypastafiles.fandom.com/wiki/Laughing\\_Jack](https://creepypastafiles.fandom.com/wiki/Laughing_Jack)

<sup>107</sup> Más tarde esa noche, la madre de Jeff lo encuentra esculpiendo su rostro con una sonrisa permanente, para que ya no tenga que ejercer energía para sonreír, como él lo expresó, y quemar sus párpados para que siempre pueda ver su rostro. La madre de Jeff fue con su esposo, para decirle que su hijo se había vuelto completamente loco y necesitaba ser asesinado, pero Jeff los descubrió y los apuñaló hasta la muerte. Esto despertó a Liu (quien fue liberado recientemente), con Jeff diciéndole que estaba a punto de hundir el cuchillo en su cuerpo, "Ve a

Con estas dos historias, podemos observar que no son tan diferentes los personajes, que ambos sufren una transformación, que los convierte en asesinos seriales. Con estas referencias, se muestra la relación presente entre los temas centrales de algunas creepypastas, que comparten pasajes de sus historias; en este caso, tenemos la relación entre Slender Man y Laughing Jack, que por medio del *fanart*, se relacionan en muchas ocasiones, por pelear a muerte, en espacios como el bosque o bien, se les encuentra en historias *random* peleando en la caza de niños y niñas o a algunos personajes femeninos de las propias creepypastas, como en el caso siguiente:

La melodía desafiante había crecido más fuerte. Slenderman conocía esta canción; la había oído cantar a niños juntos. De pronto recordó que era, "Pop Goes the Weasel". De inmediato desapareció de nuevo y volvió a aparecer dentro de la casa, solo en una habitación de la escuela. Se puso de pie, tan alto como el techo y miró hacia abajo, para ver un solo agujero en el techo, que dejaba pasar un rayo de luz brillante de color gris en el suelo, revelando una caja blanca resplandeciente; tenía todo tipo de formas, que podrían haber sido pintadas de colores vivos en un momento dado, pero ahora, estaba descolorida y agrietada [...] De repente, Slender Man desapareció y reapareció detrás de Laughing Jack, envolvió tres tentáculos alrededor de Jack y rápidamente le dio la vuelta para mirarlo. Laughing Jack logró rápidamente estallar en una nube de humo y apareció detrás de él sosteniendo un oxidado cuchillo, sucio y curvado (Creepypastas-Wiki, 2020).

En esta creepypasta, titulada "Slenderman vs. Laughing Jack", en la página Creepypastas Wiki en español, se muestra el encuentro de los dos personajes, destacando las características de ambos, y recuperando aspectos referentes de su origen. En el caso de Slender Man, se habla de la teletransportación y los tentáculos, además de su figura alta y delgada. La canción "Pop Goes the Weasel", es propia de Laughing Jack y, la caja que ahora luce sin colores, es donde fue regalado por primera vez, además de traer en todo momento un cuchillo, que es con el que mata a sus víctimas; las relaciones se presentan de manera

---

dormir". Jeff luego asesina en serie a aquellos que se niegan a dormir por la noche, y a medida que la historia continúa, Jeff se renombró a sí mismo como "Jeff the Killer"

constante, entre estos dos personajes, debido a que Slender Man, secuestra a los niños y Laughing Jack mata a los niños. Dejando ver incluso que las creepypastas, en sus historias, presentan un discurso moralista.

La siguiente cita pertenece a la creepypasta “Jeff The Killer vs Slenderman” del sitio Creepypastas Wiki en español, donde se encuentran los dos personajes del relato de la internet:

Jeff buscó desesperadamente su cuchillo. Jeff había agarrado su mechero. Rápidamente trato de prenderlo, con la esperanza de que las pequeñas llamas proporcionarían una fuente de luz. Sus manos ensangrentadas, cubiertas de plástico en el líquido rojo. Después de muchos intentos desesperados, una pequeña llama naranja fue producida. Jeff tiró el mechero en frente de él mientras intentaba encontrar el cuchillo que estaba cerca de él. Antes de que pudiera hacer otro movimiento, Slender Man apareció ante él. La cara lisa de color blanco que había visto antes, estaba cubierta entre barras y la sangre oscura. A pesar de que parecía herido, Slender Man seguía siendo fuerte [...] El fuego se hizo más brillante y rodeó a Jeff. Luchando para evitar el intenso calor, se deslizó violentamente su cuerpo contra el árbol. Había llegado a su límite y su estado de ánimo quemado, al igual que el bosque (Creepypastas-Wiki, 2020).

En la cita presentada, se observa un elemento importante en la historia de “Jeff The Killer”, que es el fuego, porque en su origen, la creepypasta relata que el personaje es quemado por sus acosadores. Como se puede observar, los personajes de las creepypastas suelen estar conectados unos con otros en sus historias, como se ha podido ver en las dos referencias; dichas relaciones son más evidentes en el formato de video, ya que se presentan en animaciones<sup>108</sup> o imágenes que facilitan el entendimiento de la conexión entre una historia y otra.

---

<sup>108</sup> Algunos personajes del género creepypasta, se crean con relación a los personajes ya hechos, con las mismas características y se relacionan en diferentes historias, como Laughing Jill, Nina The Killer, Jane The Killer, Slender Woman o la familia Slender Man, que se relacionan más a la *happypasta*.



**Imagen 48.** Jeef The Killer, personaje de creepypasta, que deformó su rostro para sonreír siempre.

Los relatos se alejan de las características de la leyenda, y se apegan cada vez más a los elementos del cuento, donde se crean estos mundos imaginarios, sin importar ya el valor de verdad, porque los usuarios participan con sus comentarios, mostrando el interés en la conexión entre los personajes, que ayuda en la expansión de la cultura creepypasta.

### **3.3 La intertextualidad en la creepypasta**

En los apartados anteriores, hemos hecho referencia de algunos textos orales o escritos, de categorías diferentes, que se ven relacionados con las historias que cuentan las creepypastas; no obstante, sus actualizaciones, se han presentado orientadas hacia un discurso de terror, que se encuentra en conexión con los medios masivos y, con algunas áreas artísticas o sociales, que permiten de alguna manera, que el hilo conductor siga avanzando con cierta coherencia. En este apartado, hablaremos de las relaciones entre las creepypastas con otros textos.

Las creepypastas, manejan en su narrativa, elementos que se pueden identificar como pertenecientes a otro u otros textos, es decir, contienen en su narrativa elementos intertextuales; esta práctica, de alguna forma involucra la comprensión en el discurso del nuevo texto, esto debido a la técnica de copiar y pegar. Podríamos citar un sinnúmero de creepypastas (seudocreepypastas, happypastas, trollpastas, etc.), como “Pinocho, la maldición del muñeco de madera”, “Sangre Nieves”, “La verdadera historia de Alicia en el País de las Maravillas” o “Lolita”, sólo por dar algunos ejemplos, de los cuales ya hemos venido hablando a lo largo de este trabajo.

Consideremos que un libro, ha de contener un prólogo de la historia que se va a presentar, porque en éste, encontramos a grandes rasgos, de qué trata la historia y lo podemos leer como un intertexto de la narración; como dice Jef Verschueren: “el prólogo que deriva su estatus discursivo y, por tanto, parte de su significado, de su conectividad intertextual con

el cuerpo de un texto más largo (Verschueren, 2002, pág. 181). Sin embargo, los relatos de terror de la internet no presentan un texto introductorio, pero, los antecedentes de los títulos, principalmente, pueden hacer la “conectividad intertextual” con el contenido del relato. Siguiendo a Verschueren (2002), quien dice que el prólogo “no es una anticipación por naturaleza, un prólogo se escribe, después de haber leído por completo el libro” (181).

Si bien, la creepypasta no presenta un prólogo o algún texto introductorio de la historia, el título remite al lector, para conocer hacia dónde se dirige la narración; es decir, el título es una base que dota de sentido el resto del texto. No solamente el título o nombre de los personajes nos lleva a pensar en el texto que se encuentra relacionado, sino que los personajes y pasajes mantienen el hilo conductor, ya que “una característica del texto escrito, es la presencia de títulos en los encabezamientos [...] tiene una función catafórica, de adelantar el contenido del texto o de señuelo, para atraer la atención del posible lector” (Calsamiglia Blancáfort & Tusón Valls, 1999, pág. 97). Presentado con cierta lógica y apegado a una obra, el título ha de funcionar como intertexto, pero se refuerza la práctica a lo largo de la narración y, en la creepypasta, el título funciona en cualquier formato, ya sea video, audio o animación, debido a que todos se presentan con un título o con ilustraciones; es decir, lo que se refiere al paratexto<sup>109</sup>, depende del creador de creepypastas y no de criterios editoriales profesionales, porque el texto se sube directamente a la red y puede sufrir modificaciones constantes en este nivel de la intertextualidad.

Sin lugar a dudas, nos encontramos con una práctica intertextual, donde los cibernautas, creadores de estas historias terroríficas, conocen bien el texto y, por tal motivo, se pueden encontrar en línea varias versiones que evocan un mismo relato. Se reconoce un texto en otro, donde el lector/seguidor le confiere sentido; hace recíproca una relación entre los textos. Así, la creepypasta toma forma y significado, partiendo de otro texto, lo que se ha de conocer como entretextos. Con referencia a esto, Roland Barthes argumenta lo siguiente:

La intertextualidad, en la que está inserto todo texto, ya que él mismo es el entretexto de otro texto; no debe confundirse con ningún origen del texto: Buscar las fuentes y las influencias de una obra, es satisfacer el mito de la filiación: Las citas que forman un texto, son anónimas,

---

<sup>109</sup> Para un estudio véase Genette G. (2001). *Umbrales*.

localizables y no obstante, ya leídas antes: Son citas sin entrecomillado (Barthes, 1987a, pág. 78).

En consecuencia, la intertextualidad, vista como práctica recurrente, abarcaría las pretensiones del “autor anónimo”, con el que se presentan las creepypastas, que incluirá su conocimiento, sus fuentes, formación, ideales e información previa; todas estas características depositadas en el texto. A pesar de ser una tendencia novedosa, que se desarrolla en línea, el relato de terror de la internet, exige a la conciencia del “imaginario colectivo” y lector/seguidor, tener presentes las ideologías de otros textos; de esta manera, las referencias se filtran como información antecedente, que permite reordenar ideas textuales, para generar “textos nuevos”.

En el sentido de la intertextualidad o como lo ha denominado Gerard Genette, transtextualidad o trascendencia textual, quien define “la intertextualidad, de manera restrictiva, como una relación de co-presencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente, como la presencia efectiva de un texto en otro” (Genette, 1989, pág. 10). De acuerdo con Genette, con la presencia de un texto en otro, indudablemente la podemos observar en el relato de terror de la internet. Relacionado a esto, Barthes, dice que “el fenómeno de remisión, de citación a una cultura anterior o ambiental, es muy frecuente. En lo que se llama lo intertextual, hay que incluir los textos que vienen después; las fuentes de un texto no están solamente por delante de él, están también después de él” (Barthes, 1990, pág. 293). En la creepypasta estas relaciones anteriores y posteriores entre textos, son evidentes, pues al crear varias versiones de una historia, la narración se mueve en todas direcciones, al organizar los mundos imaginarios y los personajes, que conectan en algún punto las narraciones.

Por su parte, Julia Kristeva, observa que el texto es una permuta entre textos, que son enunciados extraídos de otros textos, que en el momento de hacer contacto se neutralizan; denominando a este encuentro de textos ideologema<sup>110</sup>. Actualmente es imposible encontrar textos que no hayan sido ya influidos por otros anteriores, que no muestren en ellos marcas

---

<sup>110</sup> Para un estudio del tema véase Kristeva, J. (2001) *Semiótica I*.

que han quedado de lecturas pasadas, de culturas antiguas, de voces ajenas<sup>111</sup> o de ideologías, que podríamos considerar a veces como el diálogo de una obra con otra, porque “todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto” (Kristeva, 2001, pág. 187).

Con relación a lo anterior, Roland Barthes, en su estudio *El placer del texto* (1974) dice que: “texto quiere decir tejido, pero hasta aquí se ha tomado este tejido como un producto, un velo detrás del cual se encuentra más o menos oculto el sentido (la verdad); nosotros acentuamos ahora la idea generativa de que el texto se hace o se trabaja a través de un entramado perpetuo.” (Barthes, 1974, pág. 81). Los intertextos que se encuentran en la narrativa del terror digital, se impregnan de una secuencia lógica que el lector/seguidor entiende, con base a sus referencias culturales. Teniendo en cuenta esta cercanía literaria y de acuerdo con Gerard Genette, en que la intertextualidad (transtextualidad) tiene diferentes niveles, como la hipertextualidad.<sup>112</sup> Genette, en su obra *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, dice: “Hipertextualidad . Entiendo por ello toda relación que une un texto B (que llamaré hipertexto) a un texto anterior A (al que llamaré hipotexto)” (1989: 14). La creepypasta como hipertexto, es decir, como un texto B, está unido de manera automática al hipotexto, no sólo por las referencias culturales del lector/usuario, sino por los usos de hipertextos en la tecnología digital, que unen estos textos con una liga que lleva a otro sitio relacionado a la historia que se está leyendo, porque “no hay obra literaria que en algún grado y según las letras, no evoque otra y, en este sentido, todas las obras son hipertextuales” (Genette, 1989, pág. 19).

Es indudable que los textos se están reelaborando. La acción de reconocer textos en otros textos, permite que el lector se desplace entre muchas otras lecturas reconocidas por él, que sean referentes de la literatura y que la alusión de textos permita que el discurso sea coherente. Con respecto a esta postura, Robert Alain de Beaugrande y Wolfgang Ulrich Dressler (1997), argumentan que:

---

<sup>111</sup> Para un acercamiento del tema véase: M. M. Bajtín, (1982), *Estética de la creación verbal*. Si bien el dialogismo, según el autor, se origina de una pregunta, para así generar respuestas y entablar un diálogo, el texto siempre ha de surgir de otro texto como práctica intertextual.

<sup>112</sup> Gerard Genette, relaciona este nivel de la transtextualidad con la parodia, ya sea por transformación o imitación, lo que puede suceder con la *happypasta* que es una parodia de la creepypasta.



Por alusión textual, se entienden las maneras en que los comunicadores hacen referencia o utilizan textos conocidos. En principio, para producir su discurso, el comunicador puede inspirarse en *cualquier* texto previo, disponible a su alcance; ahora bien, en la práctica, se suele preferir la utilización de textos *conocidos*, porque, dada su familiaridad y prestigio, son más accesibles para la audiencia receptora (Beaugrande & Dressler, 1997, pág. 255).

Lo que sucede con la creepypasta, es que presenta un enlace, donde el lector debe reconocer el texto extraído y a veces, las citas son muy directas y obvias, porque la relación entre los relatos es innegable; como ya hemos dicho, los datos que aportan las creepypastas muchas veces suelen ser obvios ante el lector.

La creepypasta, regularmente refiere una relación, desde el punto inicial de la historia, de una manera sencilla y automática, porque “se refiere a la relación de dependencias que se establecen entre, por un lado, los procesos de producción y de recepción de un texto determinado y, por otro, el conocimiento que tengan los participantes, en la interacción comunicativa de otros textos anteriores, relacionados con él” (Beaugrande & Dressler, 1997, pág. 249).

Ya hemos visto a grandes rasgos, en el capítulo 2, qué son las creepypastas y al ser una nueva tendencia, en la forma de expresarse de la literatura, nos ha permitido entender cómo el lector/seguidor puede descubrir ciertos elementos intertextuales, gracias a sus conocimientos previos, dotando de sentido la lectura, porque la intertextualidad refuerza estos conocimientos del lector/seguidor<sup>113</sup>, de un texto a otro texto y sus relaciones que guardan en co-presencia.

Así pues, de un texto a otro, el lector/seguidor, puede rescatar pasajes en las creepypastas, en una práctica de intertextualidad, que forma parte del discurso de estos relatos de terror en línea; dicho de modo distinto, esta información identificable, enriquece el sentido de manera significativa y garantiza la coherencia, gracias a que se encuentran en un texto

---

<sup>113</sup> Como nota informativa: En los sitios *web* como páginas o redes sociales, se utiliza con mayor frecuencia el término “seguidor”, debido a que no sólo se tiene la intención de ser leído, sino, que se pretende, además de una lectura del contenido en línea, registrar una cantidad significativa de visitas, que puedan compartir dicho contenido. En el caso de las creepypastas, pueden ser modificadas con las opciones libres de cada página y registrar las visitas, ya sea en las mismas páginas o en redes sociales, dejar huellas al expresarse con los famosos emoticones o comentarios.

escrito, a pesar de los soportes actuales que ofrece la tecnología, porque “la escritura es una especie de enfermedad contagiosa que los libros transmiten, a quienes los frecuentan en exceso. Todos lo sufren, aunque algunos lo desconozcan y otros, por prudencia o timidez, lo oculten [...] Exagero poco; creo que Kafka, hablaba de la literatura como lepra” (Calsamiglia Blancáfort & Tusón Valls, 1999, pág. 100).

### 3.3.1 La poesía, la canción y el cómic, como relato de terror

La creepypasta como ya hemos mencionado, suele originarse de forma “intermedia”, entre los bordes de algunas artes y se mueve como narrativa transmedia; además, hemos considerado también, la parte intertextual de las historias. En este apartado, abordaremos la poesía y letras de canciones que se han originado en la cultura creepypasta.

Tanto la poesía como las canciones, que se han hecho de las historias de terror de la internet, refieren a los personajes más representativos del género, como Slender Man, Laughing Jack y Jeff The Killer; en este apartado sólo hablaremos de los dos primeros, de los cuales hemos dado referencias en el apartado 3.2.2. Este tipo de textos se encuentran en sitios *web* publicados con nombres de usuarios, por lo que no se puede referir un autor directo, a pesar de que exista, ya que se crean, como *fanart*, y a veces suelen ser traducciones, es decir, se presenta el mismo caso que con la creepypasta convencional en sus inicios.

El siguiente poema, es de la página Aminoapps.com, el cual presenta un título que anticipa de qué tratará el texto.

Slenderman<sup>114</sup>

En un bosque vivo,  
muy solo estoy.  
Tú puedes estar perdido,  
pero yo sé a dónde voy. (1)

Ella pregunta:  
¿por qué no tienes cara?  
Parece que no le gusta,  
me dice que es muy rara.(4)

Tómole su mano,  
la percibo yerta,  
la siento temblando.

---

<sup>114</sup> Poema publicado por el usuario Juanpa, el 26 de agosto de 2017 en [https:// aminoapps.com/c/creepypastasamino-1/page/blog/poema-de-slenderman/mop2\\_v4eckuxRJDJ6e0Y7jRYgrPEbnE5EQV](https:// aminoapps.com/c/creepypastasamino-1/page/blog/poema-de-slenderman/mop2_v4eckuxRJDJ6e0Y7jRYgrPEbnE5EQV)

La infanta está casi muerta (7)

Empieza a sangrar;  
fluye en su tersa piel  
y cae en gotas  
tan deliciosa como la miel. (12)

En la primera estrofa, la voz poética alude al espacio que se le ha asignado a Slender Man, que es el bosque; en la estrofa (4), se describen características físicas, como no tener cara, además del encuentro con una niña. En (7 y 12), la voz poética expresa el momento justo cuando se lleva a la niña que encontró. Los poemas *creepy*, cuentan ahora por medio de una voz poética, las mismas historias que se encuentran en la narrativa de las creepypastas, pero ahora con técnicas propias de la poesía.

El siguiente poema es de Laughing Jack, en el cual encontramos la historia que se cuenta del personaje:

Poema de Laughing Jack<sup>115</sup>

Isacc, el nombre de aquel niño,  
que te hizo pesadillas pasar.  
Mi querido Laughing Jack.  
Mi querido payaso (1)

Lloraste sin descanso  
al saber que tu amigo añorado  
se iba a un internado  
y tú, te quedarías solo y desolado  
en esa pequeña caja encerrado.(4).

La voz poética del poema, recita la historia de Laughing Jack, con pasajes de la narrativa, como el nombre del niño al que fue regalado, su aspecto de payaso y la caja a la que se suele asociar.

Las historias de las creepypastas, se cuentan de diferentes maneras y a pesar de cambiar de género, se puede entender la intención de los usuarios, que escriben en verso o en prosa. El siguiente punto a tratar es la canción, donde involucra a los personajes que hemos estado refiriendo en este capítulo; algunas creepypastas ya tienen una canción, en la que se

---

<sup>115</sup> Poema escrito por el usuario kanaloa18k1999, en whattpad.com

cuenta la parte medular del relato. Las canciones suelen estar en inglés y en español, sin embargo, por el momento referiremos las letras de las versiones en español.

La primera canción es la de Slender Man, donde cuenta a grandes rasgos, lo que hace Slender Man, sus rasgos físicos, los secuestros y asesinatos que el personaje comete.

Slenderman<sup>116</sup>

Slenderman, Slenderman  
los niños escapan,  
Slenderman, Slenderman  
a él lo entretendrán,  
Slenderman, Slenderman  
corbata negra su traje igual,  
Slenderman, Slenderman  
de seguro morirás.  
Slenderman, Slenderman  
sus largos brazos te atraparán  
Slenderman, Slenderman  
su rostro no expresa nada  
Slenderman, Slenderman  
despedirte no podrás  
Slenderman, Slenderman  
de seguro morirás.

Los relatos de terror se van reconfigurando, en este caso, la música que acompaña la canción es música de piano y, ya se encuentran algunas creepypastas entre las que se dice que con esta canción, es con la que se invoca a Slender Man. La siguiente canción es la de Laughing Jack<sup>117</sup>, que al igual que la anterior, cuenta la historia del personaje, la versión original es “Pop Goes The Wasel”

Era un regalo de los ángeles,  
para un pobre niño,  
su ingenuidad solamente le ocultó  
mi oscuro destino.  
Nuestras mentes eran una sola,  
nuestras almas unidas,  
luego creció y se fue;  
dañar es divertido.

---

<sup>116</sup> YouTube (2015). “Canción de Slenderman en español” [Videos YouTube], disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=SBZ7t4hI4YEU>

<sup>117</sup> YouTube (2017). “Laughing Jack, Pop Goes The Wasel” (Fandub español) Creepypasta” [Videos YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=7J9K-YyBLSU>

Dolor, llanto es mi diversión,  
aprendí la inocencia.  
Niños pueden venir a jugar  
el festín comienza.  
Era un payaso muy alegre  
que amaba a los niños, pero él me olvidó,  
inicia el castigo, inicia el castigo.

Deberías cuidarte de mí,  
nunca estarás a salvo,  
pronto a tu vida le pondré fin;  
dañar es de humanos.

Las creepypastas se han visto reconfiguradas, ahora en poemas y canciones<sup>118</sup>, las cuales siguen contando las historias de los personajes, que se crearon en la *web*; no obstante, la internet sigue siendo el medio para que se den a conocer estas historias. Los relatos son comúnmente acompañados con imágenes de los personajes, pero, el cómic es otra forma, en la que la creepypasta cuenta las historias de los personajes, los cuales son presentados con animaciones y diálogos, a veces absurdos, lo que se le ha denominado *random*.



**Imagen 49.**<sup>119</sup>. Historia breve en animación de Slender Man.

<sup>118</sup> Algunas canciones que se han originado de las creepypastas, son también del género rap y personajes que se presentan en cosplay.

<sup>119</sup> Referencia: “Fangirls/Chicas fanáticas” en Whattpad.com



**Imagen 50.**<sup>120</sup> Del cómic *Creepypasta: The comic*, se observa a Blueman, como parte de la historia, es un fantasma de la internet. Personaje de creepypasta del que no se han traducido aún sus historias, el cual fue creado por MrCreepypasta.

Los cómics que se pueden leer en la internet no son de larga duración y las historias se presentan aisladas, sin secuencia. Sucede lo mismo con los webcómic que se presentan de manera independiente, pero con el uso de los personajes. Además, son historias muy cortas.



**Imagen 51.**<sup>121</sup> *Webcómic*, donde muchos de los personajes de creepypastas se encuentran en un solo lugar, a diferencia del cómic de *Creepypasta: The comic*, se muestra una historia absurda que se aleja del terror mostrándose como una *happypasta*.

<sup>120</sup> Véase Cava, V. (2018).

<sup>121</sup> YouTube (2016). “Webcómic, Cómic Creepypasta – Español” [Videos YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=4Dw8bxtCstg>

### 3.3.2 Los bordes en la creepypasta

A pesar de la delimitación que se ha marcado para este trabajo, la relación de nuevas dinámicas culturales, en los límites del relato de terror de la internet, han permitido que se le asigne una clasificación; aspectos que ya hemos planteado en 3.2. Para desarrollar este punto de la investigación, hemos recurrido a un concepto amplio, que es la frontera y que, de acuerdo con Roxana Rodríguez Ortiz, en la clasificación que ha hecho de la frontera subjetiva, que abarca una formación identitaria, desde fronteras lingüísticas, fronteras urbanas, fronteras culturales, fronteras filosóficas, fronteras literarias, fronteras psíquicas y fronteras corporales, entre otras (2014: 12).

En estas fronteras, el flujo es ideológico y no tangible; dicho de otro modo, el territorio fronterizo subjetivo, se encuentra definido por un sentido de pertenencia, que trasciende los límites sociales en un sentido de identidad. Al respecto, Rodríguez Ortiz, opina que:

En cada una de estas fronteras, se observa una yuxtaposición de símbolos que es interpretado e introyectado de distinta manera, por un sujeto que se enfrenta o convive con otro sujeto, en una zona fronteriza particular, donde lo que se pone en evidencia son los registros de cada uno y la forma en cómo los representa —y lo representan— en la comunidad fronteriza. (Rodríguez Ortiz, 2014, pág. 12).

La frontera, expuesta ante una inestabilidad simbólica, frente a la creepypasta que ha comenzado a expresarse en inglés, con la que otras lenguas ya han comenzado a expresarse, con traducciones de los relatos originales, ayudando en la interpretación de los mitos y sus historias; es decir, se trata de la identificación simbólica a través del lenguaje, de la representación de ambos lados de una frontera.

De la misma manera en que se observa el movimiento fronterizo de la lengua, de un lado y del otro de la frontera, la literatura de terror de la internet, pretende la migración de algunos elementos propios de esta expresión, que tienen su espacio en las letras y en la ficción. Si bien, ya hemos mencionado que la frontera subjetiva, es la que nos interesa en estos momentos y, de acuerdo con Rodríguez Ortiz, este tipo de fronteras, incluyen a las fronteras literarias; podemos mencionar, que las creepypastas, por su naturaleza, propagan el

terror de un lugar a otro; dicho de manera distinta, el contenido literario fluye de un espacio a otro, de manera constante y virtual/social.

El ir y venir de información, no es sólo el resultado de la frontera, sino que, la identidad en este caso, es el factor más importante, para que las fronteras sean atribuidas en la extensión de su concepto; esto quiere decir, que “las identidades están en movimiento y se basan en los lugares fronterizos, como figuraciones de anclajes y fugas” (Basail Rodríguez, 2011, pág. 35). Por lo que respecta a los relatos de terror de la internet, las historias son anclas hacia los lectores/usuarios, para pertenecer a una comunidad creepypasta, sin importar el lugar de origen.

Ahora bien, si al hablar de frontera, hablamos de movilidad y por consecuencia de relaciones sociales, mejor dicho, de redes sociales que permiten el movimiento, en ambos lados de la frontera; sucede algo similar, con las historias que se están creando y compartiendo en la internet, Alain Basail Rodríguez, argumenta que:

Los recursos sociales se movilizan a través de redes y conexiones, que aumentan las capacidades de las poblaciones para sobrevivir. Al ampliar los accesos a otros actores o servicios, y la participación en grupos más formalizados, se activa la adhesión a reglas, normas y sanciones, así como las relaciones de confianza, reciprocidad e intercambio que facilitan la cooperación, reducen los costes de las transacciones y proporcionan la base para crear redes de seguridad (Basail Rodríguez, 2011, pág. 37).

Si bien, Basail Rodríguez, habla de redes y conexiones en un sentido tangible y social, que crean redes en su recíproco intercambio, cooperaciones y transacciones, como actividades propias de la frontera; las relaciones que se manejan en la literatura transmedia, son a través de una pantalla de computadora o cualquier dispositivo móvil, que permita la reproducción de contenido digital, que se propaga en la *web*, y que le permite más opciones de sobrevivir. Esto es lo que sucede actualmente con los relatos de *¿No será puro cuento?*, tratados en 3.1.2.

La migración de los relatos de terror hacia la internet y de una cultura a otra, habla sin duda de los sucesos fronterizos, debido a que las herramientas de las que se ha apropiado,



para generar su escritura, le permiten a las creepypastas un discurso interconectado, ya sea con texto escrito, imágenes, sonidos o los hipervínculos, que hablan del dinamismo que puede tomar un texto escrito y el alcance de su mensaje, como una narrativa transmedia que de acuerdo con Henry Jenkins:

Esta circulación de los contenidos mediáticos (a través de diferentes sistemas mediáticos, economías mediáticas en competencia y fronteras nacionales), depende enormemente de la participación activa de los consumidores. Argüiré aquí en contra de la idea de que la convergencia debería concebirse principalmente, como un proceso tecnológico, que aglutina múltiples funciones mediáticas, en los mismos aparatos. Antes bien, la convergencia representa un cambio cultural, toda vez que se anima a los consumidores, a buscar nueva información y establecer conexiones, entre contenidos mediáticos dispersos (Jenkins, 2008, pág. 15).

Con esta referencia podemos entender, cómo los relatos de terror, como cualquier otro texto, tienen un carácter migratorio, sin importar espacios geográfico o cultural; dicho de modo distinto, tanto la creepypasta, como los relatos de tradición oral tratados en este trabajo, tienen un comportamiento migratorio, a través de distintas plataformas.

Con referencia a las Narrativas Transmedia y las historias de terror, que se pueden leer en la internet, han de guiar al lector por medio de su narrativa, a un texto base que los ha formado, que puede identificarse muchas veces, por las relaciones intertextuales; es decir, se reconoce que el texto ha llegado de otro lugar, de otro lado y que las actividades fronterizas, se llevan a cabo de la misma manera, que en lo que se percibe como una frontera-nación.

Las transacciones entre un espacio virtual y otro, se llevan a cabo de manera fluida, y lo que se está intercambiando, en este caso, son historias de terror, que por su naturaleza, permiten modificaciones. El territorio se define por el sentido de pertenencia, por usuarios/seguidores de creepypastas, que se identifican desde lugares distintos. Relacionado a ello y a las NT, Carlos A. Scolari dice que “el concepto de *mundo transmedia*, nos lleva a una teoría de los mundos narrativos. Grosso modo, cada uno de estos conceptos trata de nombrar una misma experiencia: una práctica de producción de sentido e interpretativa, basada en historias que se expresan a través de una combinación de lenguajes, medios y

plataformas” (Scolari, 2013, pág. 25); con relación a ello, las fronteras literarias subjetivas, se muestran relacionadas con redes, que se mueven de un lado a otro. Las relaciones se siguen presentando, pero ahora de una manera virtual, sin deja de ser una relación social entre dos espacios delimitados, que están conectados en red, por el hecho de ser un texto escrito en la *web*. Si bien, la frontera nos permite hablar de una relación de redes sociales, una frontera subjetiva literaria, permite la reorientación a una relación en red virtual.

En el caso de la creepypasta, la frontera entre la realidad y la ficción ha sido cruzada, tema tratado en el caso de “Slender Man” en 2.2.2. La frontera ficción/realidad, fue cruzada, en el momento en que dos adolescentes intentan asesinar a su compañera de clase, en nombre de Slender Man<sup>122</sup>. Los relatos de terror del personaje, dejan de ser sólo historias ficticias de terror y pasan a ser notas periodísticas, de un terror real en la sociedad, en el espacio geográfico en que se originó el mito. “SlenderMan” ha cruzado los bordes, que lo separaban entre los espacios virtual/real, que no representaba ningún peligro del otro lado de la pantalla, no obstante, las historias sobre este personaje viajaron del mundo virtual, para ser parte de noticias reales, en una sociedad real.

Los componentes del cuento tradicional de terror y de la creepypasta, se relacionan con fronteras subjetivas, tanto en sus aspectos sociales como en su contenido narrativo. Por ello, podemos hablar del texto escrito, en su relación con el otro. Néstor García Canclini, argumenta que: “Todos los soportes del arte moderno — la novedad, la celebridad individual, las firmas que parecen conferirle autenticidad, el cosmopolitismo y el nacionalismo— son ficciones frágiles. [...] en este vértigo que generan los ritos de culturas que pierden sus fronteras, en este simulacro perpetuo que es el mundo” (García Canclini, 1990, pág. 106).

Regularmente, las creepypastas se presentan con relación al otro, esto significa, que los relatos anteriores, han sido creados por los lectores/usuarios, es decir, se trata de un quehacer literario/social ante páginas dedicadas al género de terror, un género híbrido, en el

---

<sup>122</sup> Los relatos de terror de la *web*, migraron a los periódicos oficiales de diferentes partes del mundo, por la noticia que involucraba, por un lado, una historia ficticia con un personaje de internet y por el otro, una historia real de un intento de asesinato, por supuestas órdenes de Slender Man. Véase por ejemplo: Hanna, Jason, y Dana Ford. “12-year-old Wisconsin girl stabbed 19 times; friends arrested.” CNN, 3 de junio de 2014. Recuperado de <https://edition.cnn.com/2014/06/03/justice/wisconsin-girl-stabbed/>. Las relaciones entre la ficción y la realidad, también se observan en los denominados *cosplay*, es decir, la caracterización de personajes de las creepypastas, lo que de alguna otra forma se relaciona con las obras de teatro, como en los ejemplos de las “Noche de cuenteros” del CONAFE.

que sólo basta con un prefacio que origine la narración, para que éste pueda ir integrando todos los elementos del otro o los otros, a través de sus fronteras, conformando su identidad.

El esquema de “intermedia”, que hemos referido en 3.2, propuesto por Higgins, expone las formas, en que se van creando sobre los bordes las nuevas artes, con relación a lo que está llegando de los otros espacios, con los que tienen contacto, existiendo así un flujo de información, a través de los bordes, logrando la identificación de nuevas artes, pero reconociendo que el otro tuvo influencia; destacando así, el reconocimiento del otro, como conformación del relato de terror. En pocas palabras, se trata de la alteridad del relato de terror de la internet o el reconocimiento de uno en el otro.

Las creepypastas se ubican entre los límites de otros géneros, como los que se muestran líneas arriba en la imagen 44, como una relación de intercambio. La creepypasta, como subgénero del terror posee un carácter híbrido, contemplando desde acontecimientos sociales, hasta obras de ficción, que se reconfiguran por el proceso de intercambio entre sus fronteras, pero que se puede entender que existe un flujo de información, donde el relato es un mecanismo que trafica con espacios, personajes e historias entre los bordes de otros géneros, que lo configuran como un nuevo modo de escribir en los límites del otro.

Relacionado a lo anterior, el relato de terror se presenta como un espacio donde las culturas convergen, mostrando así una hegemonía en la expresión literaria; si bien, en las fronteras como estado-nación, existe un intercambio constante, de elementos culturales y por ello, se propone “desarrollar y fomentar, no sólo relaciones transnacionales, que no se limiten a lo económico, sino también modelos multiculturales con relaciones interculturales, en donde los ciudadanos tengan la opción de decidir sobre su propio camino” (Rodríguez Ortiz, 2011, pág. 18).

Si las historias de terror que ofrece la internet, en formato creepypasta, asociadas al concepto frontera, permiten las relaciones transnacionales con relaciones interculturales, tal como lo plantea Rodríguez Ortiz, con relación a la acepción del terror de distintas culturas, que se expresan incluso en distintas lenguas; podemos entender que la creepypasta, es un texto globalizado, que contempla el uso de distintos soportes y medios en que manifiesta espacios geográficos, temporales, históricos y mitológicos, por mencionar algunos; así pues, “la globalización de la cultura, por medio del movimiento de información a través de sus bordes, permite homogeneizar el terror, y asumir “la imposible autonomía y originalidad de

la literatura” (García Canclini, 1990, pág. 106); dicho de otra manera, las creepypastas, al ser un subgénero del terror globalizado, cruzan las fronteras de la literatura en distintos aspectos, para generar un discurso entendible, desde la cultura que lo ha creado, hasta la cultura receptora, donde es modificado para su mejor entendimiento; es decir, se asimila y al asemejarse con el relato, es capaz de manipularlo e identificarse con él, en un ejercicio de alteridad.

### **3.3.3 La cultura, la creepypasta y el terror**

Como ya hemos sugerido en apartados anteriores, la creepypasta se ha de relacionar directamente con actividades socio-culturales, no sólo en cuestión de relaciones textuales, también en relaciones discursivas, que se van modificando para ser reconocidas en el tiempo en que se cuentan. Para este apartado, recurriremos a algunas referencias que nos ayuden a entender, cómo los relatos de la internet mantienen relaciones con textos anteriores, de los cuales se han reconfigurado las formas de contar historias de terror, en el terror de la internet.

Para poder adentrarnos y comprender mejor las relaciones que guardan los relatos de terror de la internet, con las actividades sociales y culturales, podemos argumentar con palabras de Lawrence Grossberg, que “cuando se profería alguna idea sobre los estudios culturales, por lo general era como resultado de exigencias pedagógicas: las más de las veces eran conceptualizados en términos que tenían sentido, desde la perspectiva pedagógica” (Grossberg, 2012, pág. 30).

Con esta referencia, se observa que la creepypasta como subcultura, mantiene relaciones con la academia en distintas áreas, por su facilidad de manejarse como parte de una cultura digital y virtual, que actualmente se emplea como herramienta de estudio y de archivo digital. Una de las áreas que de manera directa ha integrado a la creepypasta como instrumento académico, es la pedagogía.

En apartados anteriores ya hemos hecho mención de algunos trabajos, que han utilizado a la creepypasta como herramienta de trabajo, en el aula del nivel básico y de las TICs. Las estrategias educativas se adaptan de igual forma a las necesidades de la época; en esta ocasión, además, la creepypasta como relato de terror creado en el aula, se manifiesta en una nueva y recurrida modalidad, que es la educación virtual.

La creepypasta al haberse creado en la internet, permite ahora ser un elemento recurrente, que se encuentra archivado (aunque cambiante y perfectible), que sirve para contar historias a través de una pantalla; no sólo historias ya hechas, sino que los mismos alumnos tienen la posibilidad de reconfigurar las historias ya conocidas o “inventar” algunas, con todas las herramientas digitales a su alcance, que no distan mucho de relatos anteriores, como los referidos en apartados anteriores de *¿No será puro cuento?*. Todo ello con relación a la actualización del relato de terror que sin duda, provocan cambios de dirección o nuevas visiones en la cultura; con relación a ello, Grossberg, dice que:

La configuración específica de una actualización de lo virtual, para, por así decir, volver a lo virtual; siempre podemos descubrir lo rizomático, la ontología plana, el plano de la consistencia (la inmanencia). Esta estrategia que pasa de las organizaciones molares, al “devenir molecular”, es fundamental, si queremos mantener el reconocimiento de que, cualquier realidad empírica, es tanto una construcción (la realidad se produce maquínicamente), como al mismo tiempo, un resultado contingente y estocástico (Grossberg, 2012, pág. 57).

Así como las relaciones de la creepypasta con la educación, no sólo en el aula, sino en general de una sociedad y su cultura; en esta misma línea, la psicología se puede ver involucrada con los cuentos o historias de ficción, desde mucho antes; sin embargo, el contenido y la naturaleza de las creepypastas permitiría estudios en diversos campos; no obstante, uno de los objetivos de este trabajo, es mostrar las relaciones de las creepypastas con otros relatos y su contacto con otras áreas o sectores de la sociedad, por ello, nos limitaremos a mencionar sólo algunas referencias, para aclarar este punto.

El libro de Bruno Bettelheim, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, da muestra del interés de esta área por los relatos (el cuento), que no es justamente el relato de terror, pero, de acuerdo a nuestras pretensiones, podemos partir con este acercamiento. Dice Bettelheim que:

A través de la historia del hombre, nos damos cuenta de que la vida intelectual de un niño, exceptuando las experiencias inmediatas dentro de la familia, siempre ha dependido de historias míticas, así como de los cuentos de hadas. Esta literatura tradicional alimentaba la imaginación del niño y estimulaba su fantasía. Al mismo tiempo, estas historias eran un importante factor de socialización, ya que respondían a las más acuciantes preguntas del niño (Bettelheim, 1994, pág. 28).

Al igual que los cuentos de hadas, como lo menciona Bettelheim, las creepypastas son un factor de socialización que alimenta y estimula la imaginación, en este caso no sólo de los niños. La creepypasta también da respuestas dentro de una cultura, recupera relatos y los pone a disposición en distintos formatos, para ser leídos, escuchados, vistos o contados. Como se puede observar, los tejidos que la creepypasta re-marca, son las hebras que han dejado otros relatos, relacionados estrechamente con la cultura y la educación y, a partir de la aplicación de herramientas virtuales y digitales, le ha tocado marcar su camino, sin negar nunca su influencia de discursos que la anteceden.

La época actual también cuenta historias y esto, además de conformar un archivo digital, sirve para generar una memoria en el colectivo, ya que la información recuperada a través de los relatos (en este caso, las creepypastas), son “la experiencia acumulada por una sociedad, tal como los hombres deseaban recordar la sabiduría pasada y transmitirla a futuras generaciones” (Bettelheim, 1994, pág. 30); la analogía entre los cuentos de hadas de los que habla Bettelheim y las creepypastas, resulta lógica, porque en su nomenclatura guardan esta característica de recuperación de la memoria.

Los temas de las creepypastas que podrían parecer polémicos, por la crudeza o morbosidad de su contenido, pueden explicar algunas problemáticas en la cultura donde se están creando, ya que son temas muchas veces tabúes, que ayudan a asimilar de mejor manera el contenido que exponen los relatos de la internet, tal como sucedía con los cuentos de hadas, porque, las creepypastas como los cuentos de los que habla Bettelheim, “proporcionan conocimientos profundos que han sostenido a la humanidad, a través de las interminables vicisitudes de su existencia, una herencia que no se ha revelado a los niños de ninguna otra manera, sino de un modo simple, directo y accesible” (Bettelheim, 1994, pág. 30).

Los relatos de terror de la internet, ahora son los que de manera masiva, acumulan la herencia cultural que se debe contar a la humanidad a través de relatos, siendo un género pluricultural, que acumula los saberes de distintas culturas y distintas áreas académicas. Este es el modo en que la creepypasta escribe su historia y cuenta historias que contienen los conocimientos de la humanidad. Como podemos observar, la creepypasta va más allá de ser un simple relato de terror, porque involucra a las sociedades y culturas, siempre en plural, con una carga ideológica que provoque el miedo.

## Conclusiones

Lo expuesto anteriormente nos permite expresar, que un relato de terror por su naturaleza, tiene cabida en la literatura, como un texto de ficción, que se actualiza, a veces a través de las voces de la oralidad, adaptándose a las necesidades de cada época, debido a que la fuente que da origen a estas historias es inagotable y los cambios son constantes. Con relación a ello y como este estudio ha partido desde la oralidad, es decir, desde la transmisión del relato de boca en boca, se puede entender que la transmisión se ha de ejecutar de maneras diversas, dependiendo de la cultura, la época y la manera en la que el individuo configura el mundo.

La primera parte de la investigación denota algunas ideas generales, como las variaciones de los relatos, que en algún momento pueden omitir o agregar información; además de ser relatos que se han movido en el espacio y el tiempo de un imaginario colectivo, que también permite en su narrativa el reconocimiento del otro y los otros, mostrando una postura identitaria, que por medio del relato queda en resguardo de la memoria.

En cuanto al relato tradicional en México, en relación con las leyendas (las cuales nos han permitido entender que los personajes y las historias que se han contado en las distintas regiones del país), han compartido dichos personajes y han adaptado sus relatos a cada región; es decir, el relato en su actualización, desde antes de la internet, compartía historias que se modificaban y se transmitían de acuerdo a las necesidades de cada comunidad.

En cuanto a la conservación del relato, hemos planteado, que al menos en México (siglo XIX), se comienza a valorar la tradición oral por un sentimiento de nacionalismo, el cual exigía la conservación de una memoria tangible como texto escrito, es decir, un cambio de soporte y de medio.

La tradición oral y la conservación del relato como texto escrito, en este caso, la compilación de leyendas, permite entender el comportamiento del texto de terror escrito, que igual que el relato oral, admite la variación en su narrativa; es decir, los relatos que pasaron de lo oral a lo escrito presentan relaciones textuales, sin importar el espacio geográfico, el tiempo, la cultura o el enfoque temático.

Por otra parte, la reconfiguración de la leyenda de terror, va más allá de presentarse como un texto escrito, ya que ha presentado adaptaciones a otros medios, como el cine, en el que se rescatan las historias tradicionales, para expresarse de manera masiva, ya que la sociedad actual muestra la vigencia de textos de terror, que considera relevantes y que aún



fluyen en el imaginario colectivo; siempre contextualizados a la época, para que los relatos sigan siendo verosímiles, adaptando así, los relatos a nuevas actividades sociales y culturales, ya que las reconfiguraciones se dan entre textos, géneros y áreas, es decir, la relación es intercultural y multidisciplinaria, lo cual nos permitió hablar de la relación estrecha entre la leyenda y el cuento, en correspondencia a la ideología del autor, donde el escritor de cuentos, responde más a un canon literario que a un colectivo.

Con los antecedentes que nos ofrecen los estudios del cuento, nos permiten un entendimiento de la conformación de este género y su conservación hasta nuestros días, además de mostrar que los relatos de este tipo, siempre han tenido una relación social y estrecha que explica algunas problemáticas sociales del momento. El recorrido historiográfico del cuento que hemos presentado y su capacidad inagotable de reconfigurarse, muestra ya en el texto escrito, un eco acústico de lo que se venía escuchando de manera oral, dando muestra y evidencia de que el recorrido del cuento no se ha detenido en su producción; sino que, al contrario, se han buscado extensiones en su estructura, en sus temas y tendencias. Con ello podemos demostrar también, que la evolución del cuento y/o la leyenda, dan pauta para entender la naturaleza y el por qué de la aparición de nuevos relatos, ya sea por deconstrucción del relato o reconfiguración en su nomenclatura.

Sería incongruente cortar de tajo, este recorrido del que hemos hablado, si contempláramos a la creepypasta como un punto y aparte, en esta relación entre textos. Si bien, la creepypasta comienza a formar parte como herramienta educativa en el aula, donde se ha involucrado ya en diferentes actividades académicas, al alcance de cualquier sector de la población, es decir, la creepypasta, se relaciona con una sociedad dentro y fuera del aula.

A lo largo de la tesis, expusimos la manera en que se produce el relato creepypasta y la dinámica, semejante a la que se ha utilizado para producir relatos de terror, como las estrategias didácticas del CONAFE, donde podemos observar, que cualquier relato de terror pone en práctica la imaginación y las habilidades artísticas y de redacción, además del uso y práctica de las tecnologías, como un nuevo modo de escribir y leer el terror. Cabe destacar que las creepypastas se publican directamente en la internet, con la intención de ser compartidas, al igual que la dinámica del CONAFE, con la publicación de los relatos en el periódico comunitario; dicho de manera distinta, el relato de terror, ya sea cuento, leyenda o creepypasta, siempre ha estado relacionado de manera directa con las personas, desde etapas

muy tempranas de su vida, lo cual permite observar en los relatos actuales cierta influencia de obras anteriores.

Con relación a los relatos de *¿No será puro cuento?*, podemos observar que el terror de los años 90 en México, ya comenzaba una transformación del texto oral-escrito, hacia un soporte tecnológico (como primer momento, el casete); dando muestra de que el terror creado por la cultura mexicana, buscó seguir vigente con adaptaciones tecnológicas, lo cual nos habla de un antecedente del relato creepypasta, siendo éste un ejemplo de relato transmedia, que migró desde la oralidad hasta la internet, destacando el ambiente comunitario, donde se crean y se transmiten estos relatos, donde la enseñanza va más allá del aula, involucrando lectura y escritura, además del intercambio cultural entre una comunidad y otra y entre distintas áreas, como el teatro y la literatura, presentando historias de terror en eventos nocturnos.

El relato de terror, como se ha podido ver, busca ser compartido de cualquier forma, sin embargo, con la llegada de la internet, el relato viaja en la *web* y por distintos medios de manera masiva; hemos visto el caso de *¿No será puro cuento?*, como ejemplo de expansión del relato de terror, pero con la llegada de la internet, los textos comenzaron a distribuirse de manera desmedida en la *web*, contando historias que se mueven entre la realidad y la ficción, que pronto se fueron adaptando con imágenes, audios y videos, lo cual muestra el dinamismo del texto en línea y el alcance que puede tener un mensaje.

Las historias que se comparten en distintas plataformas, asumen un carácter transmedial y se relacionan con prácticas sociales, involucrando al receptor/lector/usuario, el cual se integra de manera activa para el desarrollo de dichas historias. Relacionado a ello, las historias se expanden, como una narrativa transmedia, por múltiples medios y plataformas, donde el consumidor se involucra de manera activa y en consecuencia, el receptor se convierte en consumidor de un producto del cual es partícipe en su producción, generando un efecto de mayor expansión, con un proceso de modificación constante de relatos base, con una audiencia activa, que crea universos ficticios, para generar un relato de terror, como un producto transmedia y por ende de consumo.

En la segunda parte de la tesis, se ha presentado de manera general, un panorama amplio de lo que puede denominarse como creepypasta, lo cual nos ha permitido alcanzar algunas conclusiones, con base en su comportamiento cabe mencionar que los archivos

digitales de este tipo de relatos, permite hacer un estudio desde sus orígenes, siendo un factor importante para la comprensión en el desarrollo y configuración del texto de terror en la internet.

Con relación a lo anterior, ahora, en lugar de referir el folclor, hablamos de netlore, donde encontramos también, un archivo digital o efímero de las historias de la internet. Al encontrarnos en una época que se comunica con textos digitales, como los *hoax* o los *onlinediaries* que son textos de terror, que aún viajan en la *web*, que han sido los ejemplos de propagación del relato creepypasta en sus inicios; actualmente las creepypastas se transmiten de manera masiva, con la única finalidad de asustar en formatos más dinámicos.

Así pues, los mensajes que se comparten en cadena, empezarían a ser la clave de la transmisión de relatos en línea, incluyendo los relatos de terror, es decir, las creepypastas comienzan a viralizarse de manera digital, dando continuidad a una tradición literaria de terror como una vertiente del género.

En cuanto a la demora de aceptación, en el caso de países que hablan una lengua distinta al inglés, se ha concluido que puede deberse a razones lingüísticas por problemas de traducción. En el caso de México, las creepypastas se han estado traduciendo del inglés al español, por tal motivo existen aún más variantes de cada relato, por las interpretaciones que se les da a cada una de las historias, debido a que hemos considerado, que el fenómeno creepypasta está estrechamente relacionado con el uso del lenguaje coloquial, porque la creepypasta como producto, se ha logrado por la conversación cotidiana, que se da a través de una pantalla de computadora, formando parte de una literatura transmedia.

En este trabajo, la propagación de la creepypasta como forma viral, se ha explicado desde la teoría del meme, ya que el meme es el encargado de replicar las ideas que se transmiten entre las personas y las culturas; el meme ha permitido explicar otra manera de ver la dinámica de cortar y pegar como parte esencial de las creepypastas, por su propagación viral. Cabe destacar la configuración de cospypastas como origen del término creepypasta, donde los relatos paranormales se copiaban de un sitio a otro y la manera de transmitirlos era copiar y pegar, por lo que se generó el término creepypasta, con contenido terrorífico que se viraliza.

Con relación al anonimato, que se ha atribuido como característica de la creepypasta, hemos planteado que no se pueden considerar como relatos anónimos, porque el sitio donde

comenzó este fenómeno pretendía ser anónimo, refiriendo un colectivo de la internet que creaba contenido y se denominaba Anonymous. Otra característica que hace desistir de este anonimato, es que la información de la internet no puede permanecer oculta en la red, mucho menos si se trata de textos ficticios; además, existe la posibilidad del rastreo por una dirección IP, asimismo, conforme una creepypasta se hace popular, el autor o autora, reclaman los derechos, como creadores de la historia o de personajes.

Ha sido de suma importancia destacar el lugar donde suelen permanecer las creepypastas, que es la superficie de la *web*; a pesar de que las creepypastas explotan temas de la *deep web* y de la *dark web*, no implican peligro respecto a su contenido y a su ubicación. Así pues, estos relatos son de fácil acceso, ya que se encuentran en la parte superficial, donde se localizan las redes sociales y espacios virtuales, que no implican riesgos; es decir, las creepypastas no se encuentran ni en la *dark web* ni en la *deep web*, sino que su búsqueda es sencilla, porque se encuentran en páginas indexadas a los principales buscadores, no obstante, se debe tener presente el sitio exacto o la creepypasta de búsqueda, ya que las versiones pueden ser incontables.

La creepypasta como se ha referido, además de relacionarse con la leyenda y el cuento, se conforma de características que comparte con la leyenda urbana, no obstante, el medio por el que se comparte es distinto o debería ser distinto, sin embargo, y a pesar de que la creepypasta surge y se mueve en la internet, actualmente no es una característica que la defina, ya que la creepypasta, puede incluso, crearse de una manera tradicional como el cuento o la leyenda, como una estrategia didáctica, que a veces no llega o consolidarse como relato de la internet.

De acuerdo a lo anterior, la creepypasta es un texto popular, que involucra a las sociedades y sus culturas, defendiendo como la leyenda tradicional su valor de verdad ante los usuarios dentro y fuera de la internet, pero, destaca también la parte creativa como contenido ficticio del relato; en pocas palabras, los consumidores de creepypastas, asumen en común acuerdo, que todo es real, sin desmentir nunca el relato, sino al contrario, lo aceptan y lo enriquecen con sus comentarios.

Hemos considerado en este trabajo a las creepypastas, como pertenecientes a una comunidad *online*; sin embargo, como ya hemos planteado, el canal de transmisión es importante, mas no determinante para que se pueda considerar a un texto de terror como

creepypasta, debido a que hay textos que se han popularizado (viralizado) mucho antes de la internet. La creepypasta como relato moderno de terror, además de viajar de un soporte a otro, muestra una reestructuración y modificación en su estética y discurso, exponiéndose, como ya lo hemos mencionado, como un producto activo de los medios masivos, es decir, es un producto del mercado, donde los usuarios no pueden permanecer como consumidores pasivos, sino que, por medio de comentarios y críticas, se involucran de manera directa con el producto creativo/creado.

Las creepypastas al publicarse en la internet, adaptan su contenido a las culturas, contextos, lenguas e intereses de cada comunidad, mostrando ahora con su contenido, que la creepypasta ya no comparte la parte de colectividad como creación, sino que esta parte sólo se da en el desarrollo y en la transmisión; cabe mencionar, que la brevedad que se atribuía a la creepypasta tampoco es determinante, ya que la extensión puede variar desde una imagen aislada (no descontextualizada), hasta varias horas de audio o varias cuartillas escritas.

En ocasiones se ha relacionado a la creepypasta con “historias de fogata”, en este trabajo se ha presentado un ejercicio de CONAFE, con las llamadas caravanas culturales y la noche de cuenteros, donde se escuchan historias de terror junto a una fogata, cabe mencionar, que las creepypastas no pueden ser aquellas mismas historias, porque son prácticas diferentes y han recurrido a soportes y medios diferentes, aunque en ocasiones comparten el mismo mito, la experiencia es distinta, porque se puede exponer la historia de terror en la oscuridad junto a una fogata, representarse de manera teatral, leerse, escucharse o verse a través de una pantalla. Con relación a ello, la creepypasta se lee en solitario, mostrando un individualismo autoral y del usuario, donde no hay una respuesta inmediata como en el caso de una historia de fogata, ya que el texto de la internet ha de permitir ser repensado y estilizado y nunca improvisado, como a veces sucede con las historias de fogata.

El contenido de la creepypasta está en constante cuestionamiento, mientras que el de la leyenda, permanece invariable ante el receptor, con relación al mito que lo conforma. Anteriormente era difícil saber de dónde provenían los mitos o las historias que se contaban, hoy en día, con relación a las creepypastas, se pueden encontrar huellas en la internet, para saber el origen del mito del que está conformada una creepypasta, destacando que los mitos de internet, necesitan montajes de información, que refuercen los hechos inexplicables de la historia que se cuenta, para defender su verdad y ocultar su origen; así pues, los relatos de la

internet nos permiten hacer un trabajo del origen del mito por la etnografía virtual, pues ofrecen datos que esclarecen su origen, lo que no se podía hacer en muchos casos como en la leyenda o el cuento tradicionales.

Con respecto a lo anterior, los mitos que comienzan a generarse en las leyendas urbanas de la internet, como también se conoce a las creepypastas, viven en una imaginación colectiva digital y trascienden en muchas ocasiones a un colectivo que vuelve a transmitir los relatos de boca en boca, imitando la práctica tradicional, es decir, la oralidad y todo lo que conlleva esta práctica, se superpone aún sobre la transmisión digital y virtual, como se ha mostrado en este trabajo con el caso de Slender Man.

Así como se puede seguir una línea de los mitos que conforman las creepypastas, también se puede identificar cómo es que se han creado dichas historias; líneas arriba, mencionamos que las creepypastas ahora comienzan a crearse como una actividad académica, es decir, como una invención de manera tradicional, como sucede con la leyenda y el cuento; no obstante, la creepypasta requiere, la mayoría de las veces, del empleo de herramientas digitales mediáticas, para sustituir los espacios de misterio y terror, como los bosques, los mares, las cuevas o la oscuridad, que solían ser los límites para trascender al terror, el que se ha concretado en la creepypasta en una pantalla como el umbral al miedo.

En este tenor, se puede decir que la creepypasta genera espacios de escritura, principalmente con páginas dedicadas a la creación y transmisión de relatos de terror, dicho de otra manera, la creepypasta es una narrativa experimental, donde la interacción entre usuarios, permite mejorar la calidad del texto.

Respecto a los temas, las páginas dedicadas a las creepypastas, clasifican los textos por categorías de acuerdo al contenido, así pues, al hablar de creepypastas hablamos de un género multidisciplinario, donde lo principal es estar en tendencia por manejar una narrativa supuestamente anónima, que se puede encontrar en una página o en una aplicación de celular. De lo dicho anteriormente, los colaboradores de creepypastas se manejan como un colectivo que produce literatura 2.0, en diferentes formatos como videos, radio, periódico, chat, música, entre otros, creando además fundaciones ficticias, que defienden lo que se cuenta en las creepypastas como algo real.

Por medio de los relatos de terror de la internet, se puede observar también, la interacción de distintas culturas, que se expresan en una lengua similar o en traducciones de

otras culturas que no comparten la misma lengua, pero que al final, el relato se presenta como un texto globalizado que entiende el terror de manera similar. En esta globalización de un discurso colaborativo, la creepypasta, en poco tiempo, ya no permite que los textos sean copiados y pegado, pues es mal visto por los usuarios, es decir, el género creepypasta se está estabilizando y busca semifosilizar los relatos que ya se han creado; sin embargo, los usuarios siguen aportando al desarrollo de dichos textos, sin desacreditar lo que se dice y, continuar un hilo narrativo como si todo fuera real.

Actualmente, la creepypasta busca un soporte tangible y duradero, a pesar de que se tiene la conciencia de que estas historias tienen un autor, la creación se modifica de manera colectiva y las historias al mantenerse en constante crítica, permiten que el usuario se sienta parte de la construcción ya sea con comentarios o con *fanart*, incluso con versiones propias de un relato; todo ello, pero principalmente el desborde de versiones, ha provocado que la creepypasta busque su conservación como un texto impreso, para que deje de ser un texto efímero de la *web*.

En la tercera parte de la tesis, hemos destacado a la creepypasta, como un colectivo de la *web* y las adaptaciones que ha tenido como relato de terror, pues hemos planteado que la alteración en el estilo de vida de los pueblos y lo que llamamos herencia cultural, exige cambios en su nomenclatura y de esta forma, reclama una adaptación técnica, es decir, cambios que favorezcan la conservación de la memoria colectiva, para dotar los relatos de sentido y no presentarse como textos descontextualizados; se ha concluido también, que la creepypasta da secuencia al relato de terror, como una nueva vertiente del género, muchas veces haciendo uso de relatos tradicionales que migran y son adaptados a los soportes tecnológicos con el formato creepypasta.

Relacionado a lo anterior, se ha planteado que la práctica de copiar y pegar viene desde la antigüedad, en el origen de copiar un texto para crear otro y transmitirlo; sin embargo, la creepypasta buscó el anonimato intencional para provocar el terror, donde los usuarios se dan libertades creativas que exponen abiertamente, considerando siempre los saberes que se escuchaban en las voces de los pueblos, ahora se escuchan, se ven y se modifican en línea; dicho de otra manera, las historias de terror de la internet, son una práctica basada en una tradición literaria y una tradición global de la cultura, en la cual, también existe una

hegemonía cultural del terror, donde huellas que vienen desde la tradición oral, se encuentran en la literatura 2.0 de la *web*.

La creepypasta está relacionada a una industria digital, como un producto cultural de marketing, con el que se está ensayando, no obstante, en este producto se puede observar la influencia de autores canónicos del género del terror como Edgar Allan Poe, H.P. Lovecraft y Stephen King; reiteramos, que la creepypasta se construye con relación a otros relatos, a otros estilos, personajes y mundos ficticios ya antes creados, lo que nos permite concluir que cualquier texto oral o escrito, sin importar su carácter social o literario, puede ser narrado como creepypasta con referencias socio-culturales y/o literarias.

Lo popular está llegando también a la internet desde distintas culturas, mostrando una relación más evidente entre relatos, por ello, se ha planteado en este trabajo, el caso de *¿No será puro cuento?* como tipos de creepypastas mexicanas que anteceden al relato de la internet, pero que se han movido como una literatura transmedia, cumpliendo así, con las características de estar en distintos soportes, haberse construido por un colectivo y moverse por diferentes medios, principalmente en la internet, en un sentido estricto. Estos relatos cumplen con las exigencias para ser creepypastas, reforzando la idea, que las creepypastas pueden crearse en un salón de clases sin llegar a la *web*.

En este tenor, la creepypasta, desde sus inicios, abarcó gran parte de los géneros literarios, considerando para su estructura obras canónicas, hasta acontecimientos sociales, como una práctica de interacción social inmediata, ya que los discursos de los relatos de terror de la internet, se producen y se reconstruyen en un espacio social, que demanda innovaciones tecnológicas, pero que al encontrarse un discurso en escena, surgen las intervenciones de los usuarios, donde basta con un prefacio que dé origen a la narración, para poder ir integrando elementos que enriquezcan o den un giro al relato; debido a que las comunidades online, son las voces actuales que dialogan en línea sobre el terror y van construyendo historias, como co-narradores virtuales.

En esta investigación se ha considerado a la creepypasta como un texto híbrido, ya que las creepypastas son textos limítrofes entre dos o más géneros, sean o no literarios, por ello, el género establecido como creepypasta, es poseedor de un carácter híbrido, cuyas fuentes van desde acontecimientos sociales, hasta obras clásicas de la literatura; dicho de



manera distinta, la creepypasta se crea en los límites de otros géneros o subgéneros ya establecidos, siendo en consecuencia una práctica intermediática y transmediática.

Relacionado a lo anterior, hemos considerado que las creepypastas son historias raras, reconfiguradas de historias ya dadas, a las que los usuarios dotan de elementos extraños o misteriosos, formando parte de un *ciberterror* que se cuenta en la *web*. Cabe destacar, que la creación de creepypastas no implica necesariamente técnicas literarias, ya que lo importante es el alcance que puede tener, es decir, es considerada como una Narrativa Transmedia donde la expansión del relato, abarca diferentes soportes, medios, dispositivos interconectados por un hilo narrativo, que es alterado por los usuarios/lectores, que participan en esta co-construcción de un relato de terror, puesto en la *world-Wide-Web*.

Otras conclusiones que ha permitido visualizar esta investigación, es que la literatura digital de terror como la creepypasta, permite la interacción de personajes e historias compartidas, como ya hemos mencionado; no obstante, no sólo se comparten personajes de otras obras ya hechas, sino que los mismos personajes de creepypastas se pueden encontrar en una misma historia. En este tenor, la creepypasta adquiere sentido en su relación con otros textos, es decir, contiene en su narrativa elementos intertextuales, esta práctica de alguna forma involucra la comprensión en el discurso del nuevo texto, la cual semeja la práctica digital de copiar y pegar; en pocas palabras, en las creepypastas, las referencias textuales se filtran como información antecedente, que permite reordenar las ideas, para reconfigurar el relato de terror en la *web*.

Así pues, en la creepypasta, el lector/seguidor puede descubrir ciertos elementos intertextuales, casi de forma automática, gracias a sus conocimientos previos, dotando de sentido su lectura, porque la intertextualidad refuerza estos conocimientos en el lector/seguidor, entre un texto y otro, a veces con ayuda de los títulos o los hipervínculos presentes, que guardan relaciones con otros textos anteriores o posteriores.

La realización de esta tesis, nos ha permitido tener alcance hacia otros textos, que están relacionados con el terror en la *web*, por lo que podemos decir, que existen distintas formas de contar creepypastas, ya sea con una voz poética, donde la historia está escrita en forma de poema; otras formas serían, canciones, animaciones, cómics o webcómics, muchas veces con un concepto *random*.

Por otra parte, la creepypasta como cualquier otro relato, suele migrar de un espacio a otro, por ello, dentro de estas conclusiones, se observa el movimiento fronterizo del empleo de la lengua, de un lado y del otro de una frontera subjetiva además de propagar el terror de un lugar a otro, dicho de manera distinta, el contenido creepypasta fluye de un espacio a otro, en un ir y venir de información de manera constante, en un sentido virtual/social.

Las creepypastas en las zonas fronterizas buscan una identidad, para pertenecer a una comunidad, lo que implica movimiento y, por consecuencia, se habla de relaciones sociales; mejor dicho, de redes sociales en un sentido amplio, donde existe el intercambio, cooperación y transacción como actividades propias de la frontera. Por lo anteriormente dicho, la migración de la creepypasta le permite ser un discurso interconectado, el cual, con su carácter migratorio, viaja a través de distintas plataformas y sitios *web*, sin importar el espacio geográfico, la cultura o el tiempo. Las transacciones que realiza la creepypasta en los bordes, se da entre espacios virtuales, llevándose a cabo de manera fluida, intercambiando, en este caso, historias de terror en una red virtual.

Así pues, la creepypasta cruza a veces la frontera ficción/realidad, como el caso de Slender Man o los denominados *cosplay* (anexos m y n); en estos relatos, se ha podido observar que existe un flujo de información, donde el texto es un mecanismo que trafica con espacios, personajes e historias, entre los bordes de otros géneros y de otras culturas, que lo configuran como un nuevo modo de escribir en los límites del otro. En este sentido, la creepypasta como un terror globalizado ha cruzado fronteras, para generar un discurso entendible, desde la cultura que lo ha creado hasta una cultura receptora, donde el relato es modificado para su mejor entendimiento, es decir, se asimila, se manipula y se identifica en un ejercicio de alteridad y pertenencia.

Otra de las conclusiones para este trabajo, es que la creepypasta refiere actividades socio-culturales y relaciones discursivas que se van modificando, para poder ser reconocidas en el tiempo en que se cuentan; es por ello, que el relato de terror de la internet, se está integrando como herramienta didáctica en el aula y en la educación virtual, debido a que se facilita por representar un archivo digital, que agiliza su transmisión de manera masiva, con creepypastas puestas en la *web* o creadas por alumnos, como si de cuentos o leyendas se tratara; además con la actualización del relato de terror en la *web*, se provocan cambios de dirección o nuevas visiones en la cultura.

De todo lo dicho con anterioridad, las creepypastas son un factor de socialización y estimulación de la imaginación, que, a pesar de la crudeza de sus temas, pueden ayudar a asimilar de mejor manera, el contenido que exponen los relatos de la internet, sobre acontecimientos que están sucediendo realmente en la sociedad.

Así pues, los relatos de la internet, ahora son los que de manera masiva, acumulan la herencia cultural, que se debe contar a la humanidad a través de relatos terroríficos, siendo un género pluricultural y transmediático, que se escribe como literatura 2.0, que acumula saberes de distintas culturas, distintos espacios geográficos y temporales y distintas áreas académicas.

## Referencias bibliográficas

- Aceves-Lozano, J. (1998). *Escribir la oralidad*. México: CONAFE.
- Argueta, J. (2005). *Crónicas y leyendas mexicanas*. México: Lectorum.
- Aristóteles (1974/2006). *Poética*. Madrid: Gredos.
- Astorga-Victoria, E. (2018). "Creepypastas lovecraftianas" en *Herejía y belleza: Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico, "H.P. Lovecraft y el horror cósmico"* N°. 6, 2018, 117-127 [En Línea], disponible en <https://herejiaybelleza.com/>
- Asse-Shueke, E. (2008). *Antología de Cuentos. Cuento moderno de Poe a Borges*. Hnolulu, Hawaii: Atlantic International University.
- Bajtin, M.M. (1982/2003). "El problema de los géneros discursivos". En: *Estética de la creación verbal*. México: Siglo XXI.
- Barthes, R. (1974). *El placer del texto*. Madrid. Siglo Veintiuno.
- Barthes, R. (1987a). *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona: Paidós.
- Barthes, Roland (1987b) *La muerte del autor*. Barcelona: Paidós.
- Barthes, R. (1990). *La aventura semiológica*. Barcelona: Paidós.
- Basail Rodríguez, A. (2011). "Habitar la identidad entre fronteras: la frontera chiapaneca de méxico - guatemala". *Ideação, Vol 13, Núm. 1*, 29-53 [En línea], disponible en: <http://e-revista.unioeste.br/index.php/ideacao/issue/view/413/showToc>
- Beaugrande, R. y W. Dressler, (1997). *Introducción a la lingüística del texto*. Barcelona: Ariel.
- Bettelheim, B. (1977). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica, Grijalbo Mondanari.
- Bhabha, Homi. (2002). *El Lugar de la Cultura*. Buenos Aires. Manantial.
- Blanche-Benveniste, C. (1989). *Estudios lingüísticos sobre la relación entre oralidad y escritura*. Barcelona: Gedisa.

- Bloom, H. (1995). *El canon occidental. La escuela y los libros de todas las épocas*. Barcelona: Anagrama.
- Boe, N. (2018) *Té con creepypastas*. Estados Unidos, Amazon Media Independently published.
- Briz, A. (2000). “El análisis de un texto oral coloquial”, en Briz, Antonio & Grupo Val. Es. Co. *¿Cómo se comenta un texto coloquial?* Barcelona, Ariel. pp. 29-48
- Brunvand, J. H. (1998). *The Study of America Folklore*. New York : New York, W.W. Norton & Company.
- Calsamiglia-Blancáfort, H. y A. Tusón-Valls, (1999). *Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso*. Barcelona, Ariel.
- Campbell J. (1959). *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cancelas y Ouviña, L. P. (2010). “Netlore: una nueva revolución en la tradición oral” en J. Cañas-Murillo, F. J. Grande Quejigo, Roso-Díaz, J. (Eds), *Literatura popular e identidad cultural. Estudios sobre folclore, literatura y cultura populares en el Mundo Occidental*. Cáceres, España: Universidad de Extremadura. Servicio de publicaciones. Pp. 381-392.
- Carballo, E. (1964). *El cuento mexicano del siglo XX*. México: Empresas Editoriales.
- Casacuberta, D. (2003). *Creación colectiva. En internet el creador es el público*. Barcelona: Gedisa, 2003.
- Cassirer, E. (1977). *Filosofía de las formas simbólicas II*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cetina- Sánchez, J.A. (2016). *Creepyweb Pastas De La Cripta*. México: Norma.
- Charaudeau, P. (2012). “Los géneros: una perspectiva sociocomunicativa” en Shiro, Martha, Charaudeau, Patrick, Granato, Luisa (editores): *Los géneros discursivos desde múltiples perspectivas: teorías y análisis*. Madrid: Iberoamericana Vervuert Frankfurt am Main.

- Chartier, R. (2005). *El presente del pasado Escritura de la historia, historia de lo escrito*. México: Universidad Iberoamericana.
- Chávez-Ferrusca, J. S. (2005). *Paraísos legendarios. Relatos sobre reinos imaginarios*. México: Selector.
- CONAFE. (1991). *¿No será puro cuento?* Series Fomento Cultural. México: CONAFE
- CONAFE. (2007). *Quiénes somos y qué hacemos en el Conafe. Cuaderno para el participante 2009-2010*. México: CONAFE.
- CONAFE. (2010a). *Manual del instructor comunitario. Nivel III*. México: CONAFE.
- CONAFE. (2010b). *Manual del instructor comunitario. Niveles I Y II. Dialogar y descubrir*. México: CONAFE.
- CONAFE. (2013). *Lineamientos Normativos y Operativos de la estrategia Caravanas Culturales Ciclo escolar 2013-2014*. México: CONAFE.
- Considine, A. (2010) "Bored at Work? Try Creepypasta, or Web Scares" en *The New York Times* [En línea], disponible en: <https://www.nytimes.com/2010/11/14/fashion/14noticed.html>
- Cortés-Hernández, S. (2006). "El blog como un tipo de literatura popular: Problemas y perspectivas para el estudio de género electrónico." en *Culturas Populares. Revista Electrónica*. [En línea], núm. 3, disponible en: <http://www.culturaspopulares.org/textos3/articulos/cortes.htm>
- Dawkins, R. (1993). *El gen egoísta. Las bases biológicas de nuestra conducta*. Barcelona: Salvat Editores.
- Dégh, L. (1999). "¿Qué es la leyenda después de todo?" en M. e. Blanche, *Folklore urbano. Vigencia de las leyendas y los relatos tradicionales*. Buenos Aires: Ediciones Colihue.
- Eagleton, T. (2010). "Hacia una ciencia del texto" en Araujo-Nara, y Delgado Teresa (Selección y apuntes introductorios). *Textos de teorías y crítica literaria. (Del formalismo a los estudios poscoloniales)*. México: Anthropos-Universidad Autónoma Metropolitana, Iztapalapa.

- Echeverri-Montoya, D. (2016). *Deep Web: Tor, FreeNET & I2P. Privacidad y anonimato*. Madrid: Ediciones ZeroXwordComputing.
- Escudé-González, J. (2012). "Historia del cuento clásico de terror" en *Ciudad Seva*. [en línea], disponible en <https://ciudadseva.com/>
- Foucault, M. (2010). "¿Qué es un autor?" en Araujo, Nara y Delgado, Teresa (selección y apúntes introductorios). *Textos de teoría y crítica literaria. (Del formalismo a los estudios poscoloniales)*. México: Anthropos y Universidad Autónoma Metropolitana, Iztapalapa.
- Freud, S. (1919). "Lo siniestro" en *Librodot digital* [en línea] disponible en <https://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2014-02-23-Freud.LoSiniestro.pdf>
- García-Campos, J.M. y M. Corte. (2016). "Cien horas en la internet profunda" en *Magazine Digital* [En línea], disponible en: <http://www.magazinedigital.com/historias/reportajes/cien-horas-en-internet-profunda>
- García-Canclini, N. (1990). *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid, Taurus. Genette, G. (2001). *Umbrales*. México, Siglo Veintiuno.
- González-Pérez, A. (2011). "La Transmisión Oral: Formas y Límites". En Alcubierre, Beatriz, Rodrigo Bazán, et. al. (comp.). *Oralidad y Escritura*. México: Itaca-Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
- Grimm, J. y G. Grimm, (2004). *Los mejores cuentos de los hermanos Grimm*. México, Leyenda.
- Grossberg, L. (2012). *Estudios culturales en tiempo futuro. Cómo es el trabajo intelectual que requiere el mundo de hoy*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Havelock, E. A. (1986). *La musa aprende a escribir*. Barcelona: Paidós.
- Heisig, J. W. (1976). *El cuento detrás del cuento*. Buenos Aires: Guadalupe. Higgins, D. y H. Higgins (2001). "Intermedia" en *Leonardo* [En línea] Núm. 1 Vol. 34, febrero 2001, disponible en: <http://muse.jhu.edu/article/19618pdf>

- Hidalgo-Ramos, D. (2018). "El horror que cayó del cielo, tentáculos que atraviesan fronteras entre cine y literatura" en *Herejía y belleza: Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico, "H.P. Lovecraft y el horror cósmico"* N°. 6, 2018, 105-114 [En Línea], disponible en <https://herejiaybelleza.com/>
- INEA (2005). *Para empezar. Antología Leyendas y relatos a media voz, 3ª edición*. México, Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA
- Jason, H. y D. Ford, (2014). "12-year-old Wisconsin girl stabbed 19 times; friends arrested." en *CNN* [En línea]. Estados Unidos de América, disponible en: <https://edition.cnn.com/2014/06/03/justice/wisconsin-girl-stabbed/index.html>
- Jenkins, H. (2008). *Converge Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Kristeva, J. (2001). *Semiótica I*. Madrid, Fundamentos.
- Leal, L. (2010). *Breve historia del cuento mexicano*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- López-Benedí, J. A. (2011). *La educación en valores a través de los mitos y las leyendas como recurso para la formación del profesorado: El vellocino de oro*. Tesis de doctorado. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid. Departamento de Didáctica y Teoría de la Educación Facultad de Formación de Profesorado y Educación .
- López-Corral, M. (2015). *Relatos góticos y creepypasta: La narrativa tradicional oral puesta en relación con los intereses de los jóvenes*. III Jornadas de TIC e Innovación en el Aula, La Plata, Argentina. Enlaces entre educación, conocimiento libre y tecnologías digitales. EN: 3º Jornadas de TIC e Innovación en el Aula: "Enlaces entre educación, conocimiento libre y tecnologías digitales". La Plata, Argentina: Universidad Nacional de La Plata. [en línea] Disponible en: [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.10467/ev.10467.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.10467/ev.10467.pdf)
- Lovecraft, H. P. (1997). *El horror sobrenatural en la literatura*. México: Fontamara.



- Maldonado, N. E. (2017). "Terror en la escuela Historias que circulan entre alumnos de la escuela primaria" en *El toldo de Astier* [en línea] Núm. 15, Vol. 8, disponible en [http:// www. el toldo de astier.fahce.unlp.edu.ar/](http://www.el.toldo.de.astier.fahce.unlp.edu.ar/)
- Marcos-Bernasconi, L. (2017). "Verbos y creepypastas: una propuesta para trabajar con los vínculos entre la enseñanza de la lengua y la enseñanza de la literatura" en *El Toldo de Astier* [en línea] Núm. 14, Vol. 8, disponible en [http:// www. el toldo de astier.fahce.unlp.edu.ar/](http://www.el.toldo.de.astier.fahce.unlp.edu.ar/)
- Mariscal-Orozco, J. L. (2007). *Políticas culturales. Una revisión desde la gestión cultural*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- Meza, O. (2006). *Leyendas prehispánicas mexicanas*. México: Panorama.
- Míguez-Santa-Cruz, A. (2016). *El fantasma en el cine japonés de posguerra. De rasgo folclórico a icono feminista*. Tesis de doctorado. Córdoba: Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Córdoba.
- Molina, M. A. (2018). *Leyendas urbanas y tradicionales en el México del siglo XX*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Moreno-Salazar, F. (2018). *Perspectivas teóricas acerca del concepto de leyenda, en torno a las letras mexicanas del siglo XIX a XXI*. Tesis doctoral. México: Universidad Iberoamericana.
- Mourin, I. (2017). *Descendiendo hasta el infierno. Un paseo por el lado más oscuro de internet*. Barcelona: Planeta.
- MrCreepypasta (2016). *The Creepypasta Collection: Modern Urban Legends You Can't Unread*. Estados Unidos de América: MrCreepypasta/ Adams Media.
- MrCreepypasta (2017). *The Creepypasta Collection, Volume 2: 20 Stories. No Sleep*. Estados Unidos de América: MrCreepypasta/ Adams Media.
- Ochs, E. (2000). "Narrativa". En: Van Dijk, Teun (comp.): *El discurso como estructura y proceso*. Barcelona: Gedisa.

- Olmedo, J. (2016). "Navega por la Deep Web con Tails y un USB" en *Hack Puntos.com* [En línea], disponible en: <https://hackpuntos.com/navega-la-deep-web-tails-usb/>
- O'Reilly, T. (2007). "What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Communications & Strategies", No. 65, 1<sup>st</sup> Q. Pp. 17-37, [En línea], disponible en: <https://mpira.ub.uni-muenchen.de/4578/>
- Ortega, E. (2019). "Las nuevas historias de terror ya no se cuentan alrededor de una hoguera: han llegado los creepypastas" en *ComputerHoy* [En línea], disponible en: <https://computerhoy.com/listas/entretenimiento/creepypasta-que-son-514123>
- Palma-Roldán, M. J. (2015). *Creepypastas. Historias de terror 2.0*. Carolina, Estados Unidos de America: Createspace Independent Publishing Platform.
- Pedrosa, J. M. (2010). "Ecocrítica y ecoantropología". *Ecozon@: European Journal of Literature, Culture and Environment*, [en línea] 1, 174-177, disponible en: <https://core.ac.uk/download/pdf/58910795.pdf>
- Pedrosa, J. M. (2004a). *El cuento popular en los Siglos de oro*. Madrid: Ediciones del laberinto.
- Pedrosa, J. M. (2004b). *La autoestopista fantasma y otras leyendas urbanas españolas*. Madrid: Páginas de espuma.
- Pérez-Molina, D.; Pérez-Molina, A. I., y R. Sánchez-Serra, R. (2013). "El cuento como recurso educativo" en *3Ciencias. Empresa* [en línea] disponible en: <https://www.3ciencias.com/>
- Peters, L. (2015). "What Is Creepypasta? Here's Everything You Need To Know About The Internet's Spookiest Stories". En *Bustle*. Recuperado 24 mayo 2020. [en línea], disponible en: <https://www.bustle.com/articles/130057-what-is-creepypasta-heres-everything-you-need-to-know-about-the-internets-spookiest-stories>
- Quevedo-C. G. (2014). "De niñas a psicópatas: el crimen en nombre de Slenderman" en *El Comercio*, [En línea] Estado Unidos de América, disponible en: <https://elcomercio.pe/mundo/eeuu/ninas-psicopatas-crimen-nombre-slenderman-326634-noticia/>

- Ramírez-González, M. I. (2017). *La apertura y vigencia de la leyenda en una región de tránsito entre México Central y la vertiente del Norte*. Tesis doctoral. San Luis Potosí: El Colegio de San Luis.
- Revilla, A. D. (2019). *El libro negro. Deep web y horror cósmico*. Buenos Aires: Grupo Editorial Planeta.
- Roa-Bárcena, J. M. (1862). *Leyendas mexicanas, cuentos y baladas del norte de Europa y algunos otros ensayos poéticos*. México: Librería mexicana.
- Rodríguez-Ortiz, R. (2011) "Epistemología de la frontera: los límites del otro", en Revista *Ideação*. Brasil, Vol. 13, No. 1, 2011, pp. 11-28. <http://e-revista.unioeste.br/index.php/ideacao/issue/view/413/showToc>
- Rodríguez-Ortiz, R. (2014). Epistemología de la frontera. Modelos de sociedad y políticas públicas. México: Eón/UTEP/SIPAM/Iniciativa Ciudadana. Pp. 15-38
- Romano, A. (2012). "The definitive guide to creepypasta—the Internet's urban legends". En The Daily Dot. Recuperado 22 Febrero de 2020 [en línea], disponible en: <https://www.dailydot.com/culture/definitive-guide-creepypasta-slender-man/>
- Rosas-Alaniz, J. C. (2011). "Relatos de tradición oral. No será puro cuento...?" en *Chispas Para encender ideas* [en línea] año 2 núm. 8, disponible en <https://www.yumpu.com/es/document/view/24998875/revista-chispas-no8-conafeedumx>
- Roy, J. (2014). "Behind Creepypasta, the Internet Community That Allegedly Spread a Killer Meme". En *Time*. Recuperado 22 febrero de 2020 [En línea], disponible en: <https://time.com/2818192/creepypasta-copy-pasta-slender-man/>
- Samperio, G. (2002). *Después apareció una nave. Recetas para nuevos cuentistas*. México: Alfaguara.
- Sánchez, S. (2018). "Folklore digital: la vigencia de las leyendas urbanas en los creepypastas" en *Heterotopías del Área de Estudios del Discuso de FFyH* [En línea] Vol 1, Núm 1. Junio 2018, Córdoba, disponible en: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/heterotopias/article/view/19993>

- Sarukhán, J. (1989). *Las musas de Darwin*. México: SEP/ Fondo de Cultura Económica/ Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta.
- Scolari, C. A. (2014). "Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicarse en la era digital" en *Anuario AC/E de cultura digital* [En línea], disponible en: <https://www.socialnautas.es/granero-de-ideas/narrativas-transmedia-nuevas-formas-de-comunicar-en-la-era-digital/>
- Spirito, P. (2016). "El miedo y los alumnos de primaria: De una visita al cementerio a la escritura de creepypastas" en *El toldo de Astier* [en línea] Núm. 12, Vol. 7, disponible en [http:// www. el toldo de astier.fahce.unlp.edu.ar/](http://www.el.toldo.de.astier.fahce.unlp.edu.ar/)
- Valenzuela-Barrera, M. G. (2016). *Análisis y corrección de los errores encontrados en la traducción de los creepypastas Candle Cove, Jeff the killer y Squidward's suicide, publicados en Internet*. Tesis de licenciatura. Quito, Ecuador, Pontífica Universidad Católica del Ecuador, Facultad de Comunicaciones, lingüística y literatura. Escuela de lingüística aplicada.
- Verschueren, J. (2002). *Para entender la pragmática*. Madrid, Gredos.
- Vivero-Marín. (2011). "De la modernidad a la transmodernidad: narradoras mexicanas a principios del siglo XXI" en Sáenz, A. y Vivero, E. *Reflexiones en torno a la escritura femenina*. Morelia, México: UMSNH/ U de G, Centro de Estudios de Género.
- Werner, J. (2014/2020). *Creepypasta: spökhistorier från internet*. Stockholm: Ortfront Galago.
- Zavala-Alvarado. L. (2006). *La minificción bajo el microscopio*. México: Universidad Nacional Autónoma de México. Dirección de Literatura.
- Zavala-Alvarado, L. (2004). *Paseo por el cuento mexicano contemporáneo*. México: Nueva imagen/Patria.

Zavala-Alvarado, L. (2016). "Breve historia de la teoría del cuento" en E. Álvarez-Ramos, M. Martínez-Deyros, y L. Alejandre-Biel. *El cuento hispánico nuevas miradas críticas y aplicaciones didácticas*. (págs. 31-49). Valladolid: Universidad de Valladolid/ Agilice digital.

Zavala-Gómez del Campo, M. (2001). "Leyendas de la tradición oral del noreste de México" en *Revista de literaturas populares* [en línea] disponible en <http://www.revistas.unam.mx/index.php/rlp>

### **Páginas y soportes consultados**

American-McGee (2011). "Alice: Madness Returns" Estados Unidos, American McGee [videojuego], disponible en: <https://www.ea.com/es-mx/games/alice/alice-madness-returns>

AminoApps (2017). "Poema de Slenderman" [En línea], disponible en [https:// aminoapps.com/c/creepypastasamino-1/page/blog/poema-deslenderman/mop2\\_v4eckuxRJDJ6e0Y7jRYgrPEbnE5EQV](https://aminoapps.com/c/creepypastasamino-1/page/blog/poema-deslenderman/mop2_v4eckuxRJDJ6e0Y7jRYgrPEbnE5EQV)

Angelfire (2001). "Welcome to the Page of Ted" en *Angelfire.com* [En línea], disponible en: <http://www.angelfire.com/trek/caver/>

Burton T. (2010). *Alice in Wonderland*. Estados Unidos, Walt Disney Pictures [DVD].

CONAFE (1993). *¿No será puro cuento?* [casete], México, CONAFE.

CONAFE (2019). "Conafecto Educación Inicial" en *CONAFE, Conafecto Educación Inicial* [En línea]. México, disponible en: <https://conafecto.conafe.gob.mx/mama-y-papa/123/index.html>

CONALITEG (2020). "Catálogo digital de libros de texto gratuitos. Ciclo escolar 2019-2020" [En línea]. México, disponible en: <https://libros.conaliteg.gob.mx/>

CreepsMcPasta (2012). "CreepsMCPasta A horror movie in your mind" en *CreepsMcPasta* [Videos YouTube], disponible en: <https://www.youtube.com/user/CreepsMcPasta>

- Creepypastas-Wiki. (2020). “Creepypastas”. en *Creepypastas Wiki* [En línea], disponible en: [https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Wiki\\_Creepypasta](https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Wiki_Creepypasta)
- Creepypasta.org (2020). “*Creepypasta.org Horror y paranormal Stories*” en *Creepypasta.org* [En línea], disponible en: <http://www.creepypasta.org/creepypasta/the-curious-case-of-smile-jpg>
- Creepypastas-Wiki (2014). “Fiction, Reality, and You” en *Creepypastas-Wiki* [En línea], disponible en: [https://creepypasta.fandom.com/wiki/User\\_blog:Sloshedtrain/Fiction,\\_Reality,\\_and\\_You](https://creepypasta.fandom.com/wiki/User_blog:Sloshedtrain/Fiction,_Reality,_and_You)
- Creepypastas-Amino (2020). *Creepypastas* [Aplicación para Celular] disponible en play store
- Grimmstories (2020). *Cuentos de Grimm. Todos los cuentos de los hermanos Grimm.* [En línea], disponible en: [https://www.grimmstories.com/es/grimm\\_cuentos/index](https://www.grimmstories.com/es/grimm_cuentos/index)
- Grin (2015). “Woolfie: The Red Hood Diaries” [videojuego en YouTube], disponible en: [https://www.youtube.com/channel/UCywrXEZ1H1jRYw5zp\\_pBWvw](https://www.youtube.com/channel/UCywrXEZ1H1jRYw5zp_pBWvw)
- Grupo-Fórmula (2020). “La mano peluda investigación” en *Grupo Fórmula* [En línea], disponible en: <https://www.radioformula.com.mx/programas/la-mano-peluda-investigacion/>
- Hardwicke, C. (2011). *Red Riding Hood.* Estados Unidos, Appian Way Productions [DVD].
- IchorFalls (2009). “NetNostalgia Forum - Television (local)” en *Ichorfalls* [En línea], disponible en: <http://ichorfalls.chainsawsuit.com/>
- ILCE (2019). “Literatura infantil” en *Biblioteca digital del Ilce. (Literatura infantil CONAFE)* [En línea]. México, disponible en: <http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/Colecciones/index.php?clave=LitInfantil&pag=0>
- ITown-Game-Play (2012). “iTownGamePlay – Tema” en *iTownGamePlay* [Videos YouTube], disponible en: <https://www.youtube.com/channel/UChrO70QKXh120jv7cmBO3uA/featured>

- Jaén-Universidad- de (2019). Corpus de literatura oral de la Universidad de Jaén [En línea]. Jaén España, disponible en: <https://corpusdeliteraturaoral.ujaen.es/>
- Know-Your-Meme. (2008). “About Know Your Meme”. en *Know Your Meme* [En línea], disponible en: <https://knowyourmeme.com/>
- MrCreepypasta y V. Cava V. (2018). *Creepypasta: The comic*. Estados Unidos de América, Kindle Edition.
- MrCreepypasta (2011). “Mr. Creepypasta” en *MrCreepypasta* [Videos Youtube], disponible en <https://www.youtube.com/user/MrCreepyPasta/featured>
- Mundo-Creepy (2013). “Mundo Creepy” en *Mundo Creepy* [Videos YouTube], disponible en: <https://www.youtube.com/c/mundocreepy/playlists>
- Nosleep-Reddit (2010). “Nosleep Community” en *Nosleep* [En línea], disponible en: <https://www.reddit.com/r/nosleep/>
- Pride (2020). “Historias, creepypastas y más” en *El orgullo del operador* [Videos Youtube], disponible en: <https://www.youtube.com/c/PrideOfOperator/featured>
- Psicofonías (2018). “¿Por qué nos da miedo?” en *Psicofonías* [En línea], disponible en: <http://psicofonias.com.mx/por-que-nos-da-miedo/>
- Reddit (2020). Creepypastas [En línea] disponible en: <https://www.reddit.com/r/creepypasta/>
- Revilla, A. D. (2020). "Dross Rotzank" en *DrossRotzank.com* [En línea], disponible en: <http://drossrotzank.com/index.html>
- Something-Awful (2020). “Something Awful Forums” en *Something Awful* [En línea], disponible en <https://www.somethingawful.com/search/?q=creepypasta&t=0&c=0&a=0&y=0&p=1>
- Straight-Dope (2008). “What's the deal with Thomas Lera & Ted the Caver” [spoilers]? en *Straight Dope* [En línea], disponible en: <https://boards.straightdope.com/sdmb/archive/index.php/t-490085.html>

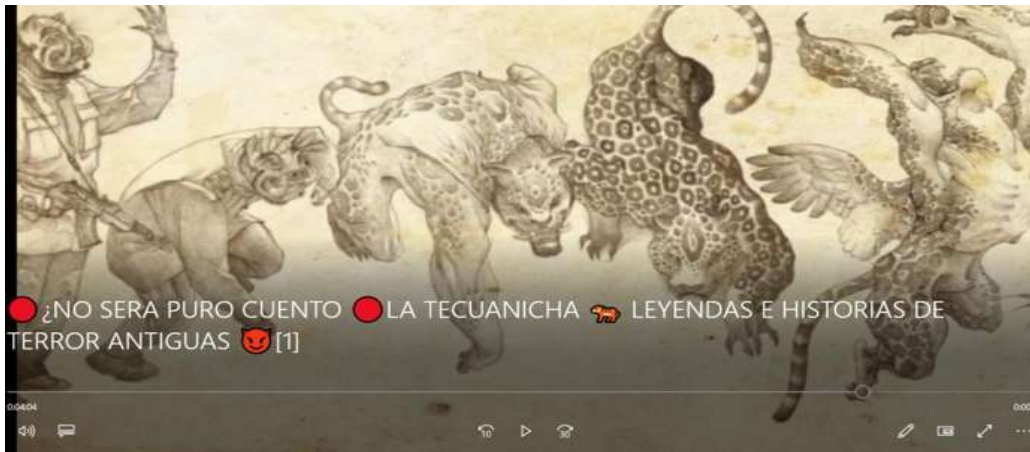
- UNAM (2019). *Repositorio Nacional de materiales orales, de la Universidad Nacional Autónoma de México* [En línea]. México, disponible en: <https://www.unamenlinea.unam.mx/recurso/84061-repositorio-nacional-de-materiales-orales>
- Vanguardia-La. (2019). “El correo electrónico: la evolución desde el primer 'email' en 1971 de una de las formas de comunicación más populares”, en *La vanguardia* [En línea], disponible en: <https://www.lavanguardia.com/>
- Voces-Anónimas (2008). “Voces Anónimas” en *Voces Anónimas* [Videos YouTube], disponible en: <https://www.youtube.com/user/VocesAnonimas3/featured>
- Whattpad (2016). “Poema de Laughing Jack” [En línea], disponible en [whattpad.com](http://whattpad.com) <https://www.wattpad.com/218670567-poema-de-laughing-jack>
- Whattpad (2020). “Historias de creepypastas” en *Wattpad* [En línea], disponible en: [https://www.wattpad.com/stories/creepypastas/new?locale=es\\_ES](https://www.wattpad.com/stories/creepypastas/new?locale=es_ES)
- Whattpad (2020). “Fangirls/Chicas fanáticas, cómic” [En línea], disponible en <https://www.wattpad.com/291009005-creepypasta-comics-fangirls-chicas-fanaticas>
- Wirkola T. (2013). *Hansel & Gretel: Witch Hunters*. Estados Unidos, Paramount Pictures [DVD].
- YouTube (2015). “Canción de Slenderman en español” [Videos YouTube], disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=SBZ7t4hI4YE>
- YouTube (2015). “Cómico Creepypasta – Español” [En línea], disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=4Dw8bxtCstg>
- YouTube (2016). “*Webcómic*, Cómico Creepypasta – Español” [Videos YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=4Dw8bxtCstg>
- YouTube (2017). “Laughing Jack, Pop Goes The Wasel” (Fandub español) Creepypasta” [Videos YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=7J9K-YyBLSU>
- YouTube (2014). “La Verdadera Historia de Alice Liddell” [Videos YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=V46v4GklsnQ>



- YouTube (2019). “Creepypasta: la verdadera historia de Alicia en el país de las Maravillas” [Videos YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=3McmMdl9HxA>
- YouTube (2019). “Pinocho: La Verdadera Historia” [Videos YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=QpF7CD23NA4>
- YouTube (2018). “Slenderman: La Verdadera Historia” [Videos YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=fuOd9s3J8Ys>
- YouTube (2015). “Creepypasta Reading–Macbeth” [Videos YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=kBi6RoPHVeY>
- YouTube (2020). “La Tecuanicha” [Videos YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=IwFTDxzC2-Q>
- YouTube (2015). “La chica de la fotografía. Creepypasta clásico” [Videos YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=hiI0fkYGQ-g>
- YouTube (2013). “Creepypasta La chica de mis sueños” [Videos YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=fauyBVJU8VM>
- YouTube (2018). “Creepypasta #4: Lagañas de perro” [Videos YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=9kUoKvnqqS4>
- YouTube (2015). “Lagañas ajenas” [Videos YouTube] en: [https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Wiki\\_Creepypasta](https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Wiki_Creepypasta)
- YouTube (2018). “Chololito” [Videos YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=K3PQSdjh7X8>
- YouTube (2017). “Leyendas de terror. El hombre que comió diablitos” [Videos YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=5moyNrELOPE>
- YouTube (2016). “Cuando yo era joven” [Videos YouTube] en: <https://www.youtube.com/watch?v=tobcZTGzynUcuandoyoerajoven>
- 4Chan. (2003). “What is 4chan” en *4chan* [En línea], disponible en: <https://www.4chan.org/>

## Anexos

anexo a. “La Tecuanicha”. Cuento de terror en Video de YouTube, en formato creepypasta.



anexo b. “El Hombre que comió dialitos”. Video en YouTube, en formato creepypasta.



anexo c. “La Malagona”. Cuento de terror en YouTube, en formato creepypasta.



anexo d. "La muñeca". Cuento de terror en Línea, en formato creepypasta.



anexo e. "Lo que ven los perros". Cuento de terror en YouTube en formato creepypasta.



anexo f. "El Chololito", formato creepypasta en YouTube.



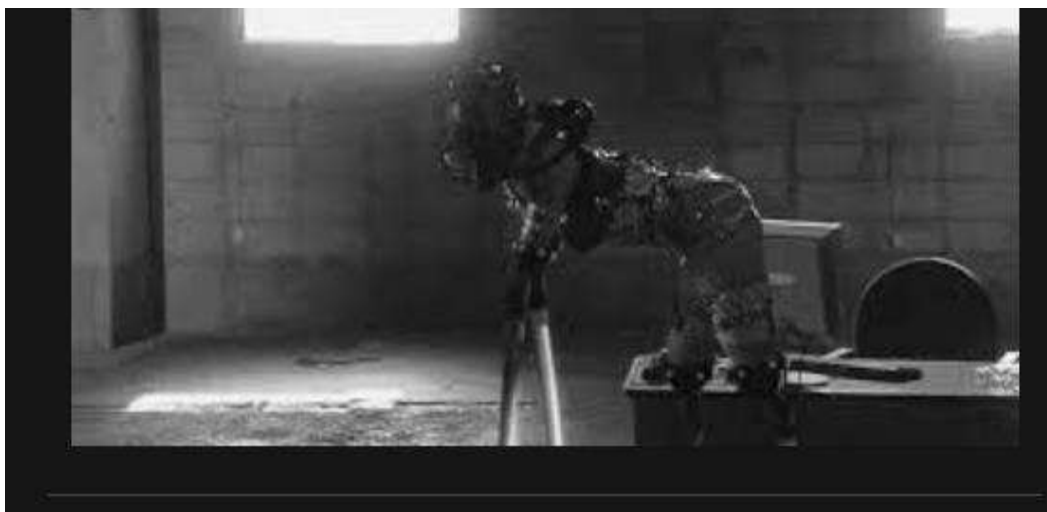
anexo g. ¿Todo o nada? En video de YouTube con una variación en el título.



anexo h. Ejemplo de Creppypasta que consta de una imagen para provocar terror.



anexo i. Creppypasta "Lolita", imagen que hace referencia al relato de la internet.



anexo j. Creepypasta “Penpal” con una duración de 2:53:23.



anexo k. “El experimento ruso del sueño.” Una de las creepypastas más representativas del género.



anexo l. Cosplay de Laughing Jack”



*anexo m. Cosplay de Jeff The Killer*



*anexo n. Cuento "El hombre que comió diablitos", con modificaciones en el texto y representado con títeres.*

