



Folklore digital. La creación de mitos modernos a instancias de las redes sociales: el caso creepypasta

SANDRA SÁNCHEZ

Principales rasgos característicos

Los creepypasta son relatos, en general breves, autorreferenciales cuyo ámbito de circulación es la web; están escritos, a menudo, en primera persona y se centran en experiencias personales directas de un evento misterioso o terrorífico. Presentan rasgos en común con las leyendas urbanas, los mitos, las leyendas sobre seres y fuerzas sobrenaturales de tradición oral, los cuentos tradicionales infantiles y la Deep Web, con los que coexisten. Su tópico recurrente son los miedos universales, atávicos.



Son producidos para mutar, constantemente, de una lengua, ámbito de circulación o soporte a otros: son versiones o adaptaciones sin fin de un mismo motivo. En algún sentido son una actualización de las historias populares de tradición oral (Chimal, 2016), como las narraciones de campamento. Los creepypasta, happypasta, trollpasta, tweetcuentos y sus respectivos cortos audiovisuales no constituyen nuevos géneros discursivos, sino que son modificaciones estilísticas.

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

Los creepy suelen tomar la *escenografía* (Maingueneau, 2009: 79) del ensayo, de la crónica o de la anécdota personal (testimonio) en un intento de establecer un *contrato de veracidad*. Para Maingueneau (2004), la escena dentro de la cual el lector se ve ubicado es una escena narrativa construida por el texto, una *escenografía* que tiene como efecto “desplazar” el marco escénico a un segundo plano; el lector se encuentra así atrapado en una especie de ‘trampa’, puesto que recibe el texto, en primer lugar, como una anécdota personal y no como un cuento de terror. El discurso, en su mismo desarrollo, busca convencer instituyendo la escena de enunciación que lo legitima.

Como se evidencia en los siguientes comentarios, en los que la línea entre realidad y ficción se desdibuja:

- ▶ Nunca olvidaré el día en que la vi. En esa noche mis pensamientos sobre la realidad y la ficción se hicieron pedazos.
- ▶ http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/Mahigun,_La_%22Mujer_Lobo%22
- ▶ [es real este relato, no? esta genial](#)
- ▶ [27 jul 2016](#) por [Un usuario de FANDOM](#)
- ▶

Los comentarios (creyendo en los relatos o jugando a creer) refuerzan la superposición entre realidad y ficción, igual que ocurre con las leyendas populares. En los creepypastas, desde el comienzo el escritor declara sus intenciones y traza un *horizonte de expectativas*. Este modo de lectura implica un *contrato de veracidad* (Elbanowski, 2009: 73), que radica en un compromiso del autor de decir la verdad, refiriéndose a la autenticidad y referencialidad externa de lo relatado. Así pues, los lectores no leen una creepy, leen una “historia verdadera”. Es con esta intención que se incluyen imágenes que prueban que lo narrado es cierto, lo que lleva a los creepy casi al estatuto de una crónica, como lo demuestra la presencia constante de las palabras “verdad” y/o “verdadero”.



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

Al igual que la literatura oral, los creepypastas se pueden recrear, cada usuario puede intervenirlos realizando las modificaciones que crea pertinentes; esto los transforma en creaciones colectivas y colaborativas, en algunos casos anónimas.

El objetivo de este tipo de trabajo colaborativo es conformar un proyecto específico: facilitar y optimizar la comunicación entre los usuarios, hacer circular información, valorar la creatividad, distribuir los relatos producidos, evaluar los relatos y calificarlos, optimizar las narraciones y jerarquizar la plataforma al corregir y reescribir colectivamente los textos.

Las características genéricas, las restricciones genéricas (que configuran estrictas normas de publicación) son co-gestionadas por los participantes en un constante intercambio. Esta escritura colectiva y colaborativa está monitoreada con un rigor similar al de la escuela; los participantes parecen imitar un tipo de jerarquización propio de las instituciones educativas. Además de delinear las reglas y escribir el reglamento, los administradores establecen una relación claramente asimétrica con los usuarios, a quienes ofrecen variada ayuda generando entre sí un *contrato pedagógico*, a la vez que exhiben un *saber hacer* propio del docente, lo que se pone de manifiesto en la forma del *intercambio espectral* inserto en plataformas interaccionales, lo que produce una constante tensión entre *espectadores y productores*

Impacto en el aula

Jean-Claude Beacco (2004) considera que cada *comunidad discursiva* frecuenta géneros específicos que, lejos de constituir un mero repertorio, mantienen vínculos entre sí (intertextuales, metatextuales, etc.) que permiten organizarlos en lo que él denomina *cadena genérica*. Es en este sentido que los alumnos que son o fueron administradores, lectores o productores de creepypastas configuran un “grupo o red de grupos que generan formas particulares de producir, interpretar y poner en circulación los discursos” (Maingueneau, 2004). Los usuarios de estas y otras plataformas adquieren, por frecuentación, los rasgos genéricos y las restricciones que corresponden a estos textos. Utilizar las habilidades y los conocimientos previos de los alumnos puede resultar productivo para subsanar algunas de las dificultades que enfrentan los estudiantes en la producción escrita, pero también en el uso y manipulación de imágenes, videos, audios.

El manejo de géneros que remiten al ámbito de la intimidad y a prácticas de sociabilidad, que no son las del ámbito universitario o profesional, permite establecer una zona necesaria de pasaje entre el adentro y el afuera de la *comunidad discursiva*, pero también recuperar el enorme bagaje de competencias y habilidades que los alumnos traen y que no son tenidas en cuenta. La ventaja de obrar así se percibe en distintos niveles. En primer lugar, el alumno toma consciencia de una mayor o menor adecuación de su escrito, pues ya ha estado en contacto con las “normas de publicación” y puede llevar sus saberes a un ámbito de comunicación cuyas reglas, roles, modalidades no conoce aún del todo, pero al que puede acceder con más seguridad a partir de la valoración por parte de los docentes de su conocimiento genérico y de sus habilidades; se podrá luego actuar sobre las representaciones poniéndolas en evidencia, discutiendo su validez, su historicidad, etc.