

Creepypasta o el terror colaborativo

Joaquín Moreira Alonso

(Universidad de la República, Uruguay)¹

Resumen: Los *creepypastas* son relatos de horror y fantasía publicados y republicados en muchos sitios web casi siempre sin mayores cambios o incambiados. Recientemente, estas narrativas espeluznantes, copiadas y pegadas muchas veces en distintos sitios orientados a los usuarios, han atraído la atención de los medios principales cuando dos preadolescentes intentaron asesinar a una amiga para probarse ante el *Slender Man*, un misterioso hombre de cara sin rasgos surgido como protagonista de un *creepypasta*. Pero el *creepypasta* es mucho más que solo el *Slender Man*. En este artículo analizo el *creepypasta* y su relación con otras formas narrativas como la cadena de terror de correo (y correo electrónico), las películas y novelas industriales de terror, el folklore rural, las leyendas urbanas y los cuentos de fogón, pero también como una creación cultural característica de la web 2.0 y, más ampliamente, de la cultura participativa. Primero, estudio algunos de los principales elementos temáticos y encuentro que, aun teniendo diferencias, la gran mayoría de los *creepypastas* más consumidos presentan elementos que relacionan lo terrorífico de la historia con la vida cotidiana del usuario y los medios (mayormente televisión, videojuegos e internet), ocupen un rol relevante en el desarrollo argumental o desencadenen el argumento. En segundo lugar, describo las diferentes maneras en que las historias son narradas. Mientras algunas son narraciones unitarias que comienzan y terminan en la misma publicación y presentan toda la información de una vez, en otros casos la narración es episódica y la información siempre parcial, lo cual contribuye a aumentar la ansiedad y el desconcierto del consumidor. Finalmente, analizo la relación entre el siempre incierto flujo de información en la cultura contemporánea y los peligros escondidos en la *World Wide Web* con los extraños imaginarios del *creepypasta*.

Palabras clave: Creepypasta, Cultura popular, Medios digitales, Cultura participativa, Cibercultura.

Abstract: Creepypastas are horror and fantastic narratives which are posted and reposted on several websites, mostly without major changes if any. Recently, those creepy narratives, that are copied and pasted several times on different users-driven sites, have attracted attention from mainstream media when girls attempted to kill a friend of theirs to prove themselves before the *Slender Man*, a mysterious blank-face man originated as the main character of a creepypasta. But creepypasta is much more than just the *Slender Man*. In this paper I analyze creepypasta and its relationship with other narrative forms

1. Es Licenciado en Ciencias de la Comunicación (Universidad de la República) y candidato en nivel de egreso a Doctor en Comunicación Social (Universidad Nacional de Córdoba). Tiene artículos publicados en revistas científicas arbitradas, revistas de interés general y presentaciones en eventos académicos sobre temas diversos (política, arte, cine, cibercultura).

such as horror mail (and e-mail) chains, industrial horror films and novels, rural folklore, urban legends and campfire tales, but also as a characteristic culture creation of the web 2.0 and, more broadly, the participatory culture. Firstly, I study some of the main thematic elements and found that, even having differences, the vast majority between the most consumed creepypastas present elements relating the horrific of the story with the user's everyday life and media (mostly, television, video games and internet) occupy a relevant role in plot development or triggering of the plot. Secondly, I describe the different ways in which the stories are narrated. While some are unitary narrations that begin and end in the same post and present all the information at once, in other cases the narration is episodic and information is always partial, which contributes to increase the anxiety and bewilderment of the consumer. Finally, I analyze the relationship between the always uncertain information flow of the contemporary culture and the perils hiding in the *World Wide Web* with the uncanny imaginaries of creepypasta.

Keywords: Creepypasta, Popular culture, Digital media, Participatory culture, Cyberculture.

Recibido: 21 de marzo. Aceptado: 29 de mayo.

Asesinar en honor al *Slender Man*

El 31 de mayo de 2014 en las afueras de Waukesha, un suburbio de Milwaukee, Wisconsin, un ciclista vio que a un costado de la ruta había una niña tirada. Rápidamente fue a ver si necesitaba ayuda y descubrió que la niña estaba sangrando y tenía heridas en sus brazos, piernas y torso por lo que llamó al 911. La niña recibió tratamiento médico de urgencia y luego fue trasladada al hospital donde los médicos observaron que había recibido diecinueve puñaladas con un cuchillo de cocina, dos de las cuales hirieron arterias mayores y una estuvo a menos de un centímetro del corazón (Hanna & Ford, 2014). Una vez estable, la niña de doce años dijo que había sido atacada por dos amigas, también de doce años, mientras jugaban a las escondidas en el bosque una noche en la que se habían reunido para hacer una pijamada.

Pocas horas después las dos niñas fueron arrestadas por la policía local en las inmediaciones de la ruta interestatal 94. Aún llevaban el cuchillo de trece centímetros en un bolso y, a pesar de que se sentían mal por haber tratado de matar a su amiga, consideraban que el ataque había sido necesario pues debían probarse a sí mismas ante un ser llamado *Slender Man* (el Hombre Flaco), según la policía "It was the hope that [the victim] would die and they would see Slender and know that he exists" (Jones, 2014).²

2. "La expectativa era que [la víctima] muriese y ellas pudieran ver al Slender y saber que él existe". En todos los casos en que aparezca el texto en el cuerpo en un idioma diferente al español, la traducción al pie es propia.

El nacimiento del monstruo

El 9 de junio de 2009, casi cinco años antes del ataque de Waukesha, un usuario de apodo Geroogerigegege³ inició un hilo en el foro del sitio *Something Awful*⁴ con el objetivo de que los usuarios crearan imágenes paranormales (el hilo se llama justamente “Create Paranormal Images”) y las publicaran. Geroogerigegege publicó algunas fotos y el hilo rápidamente tuvo varias publicaciones de otros usuarios.

Al otro día, el usuario de apodo Victor Surge (cuyo nombre es Eric Knudsen) publicó dos imágenes en blanco y negro, cada una con una pequeña leyenda.⁵ La primera (imagen 1) mostraba varios niños y adolescentes caminando por un claro en una zona arbolada, algunos están mirando a la cámara, uno de ellos está muy cerca y tiene una mirada llamativa, poco más atrás se puede ver una forma apenas identificable como una figura humana inusualmente alta. El texto agrega algo más de precisión a la foto pero también aumenta el impacto, “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...”,⁶ y debajo “1983, photographer unknown, presumed dead”.⁷

La segunda imagen (imagen 2) muestra a varios niños en un patio de juegos. Algunos están iluminados por el sol, mirando hacia adelante y cercanos a la cámara. Pero al fondo, bajo la sombra de un árbol, se ven varios niños alrededor de una figura de apariencia humana pero muy alta y con varias extremidades de aspecto tentacular. La leyenda dice:

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

3. El apodo Geroogerigegege hace referencia a una banda japonesa de *noise* y rock experimental llamada The Geroogerigegege caracterizada no sólo por su excentricidad musical sino por sus referencias sexuales explícitas tanto en las letras como en las presentaciones.

4. *Something Awful* (<https://www.somethingawful.com/>) es un sitio mayormente de humor y aficiones fundado en 1999 que, además de contenidos generados por el equipo redactor del sitio, contiene foros donde los usuarios interactúan y publican su propio contenido. Si bien es un sitio poco conocido entre los usuarios ocasionales de internet, es bastante importante para los usuarios más intensos de la web y para la cultura de internet en general, como ejemplo de esto, *Something Awful* alojó uno de los primeros generadores de memes por macroinstrucciones, el primero según Milner (2012). La publicación que comienza el hilo se encuentra en <https://forums.somethingawful.com/showthread.php?threadid=3150591&userid=0&perpage=40&pagenumber=1> pero no todas las imágenes pueden verse, sí están disponibles en una versión anterior guardada en el *Wayback Machine* de *Internet Archive* (<https://web.archive.org/web/20090615001707/http://forums.somethingawful.com:80/showthread.php?threadid=3150591&userid=0&perpage=40&pagenumber=1>). Todos los recursos web fueron consultados el 29 de octubre de 2018.

5. La publicación se encuentra en <https://forums.somethingawful.com/showthread.php?threadid=3150591&userid=0&perpage=40&pagenumber=3> pero las imágenes no se ven, puede verse una captura cercana a la fecha de publicación en <https://web.archive.org/web/20090618121538/https://forums.somethingawful.com/showthread.php?threadid=3150591&userid=0&perpage=40&pagenumber=3>.

6. “No queríamos ir, no queríamos matarlos, pero su persistente silencio y sus brazos extendidos nos horrorizaban y confortaban al mismo tiempo”, resulta muy interesante el parecido con lo que dijeron las niñas de Wisconsin que apuñalaron a su amiga.

7. “1983, fotógrafo desconocido, presumiblemente muerto”.

to as “*The Slender Man*”. Deformities cited as film defects by officials. Fire at library occurred one week later. Actual photograph confiscated as evidence.⁸

Al pie decía “1986, photographer: Mary Thomas, missing since June 13th, 1986”.⁹ Y así, no en el infierno ni en un bosque tenebroso sino en una esquina escondida de la web, nació el *Slender Man*, el monstruo ante el que las niñas de Wisconsin querían probarse.

El monstruo expande sus tentáculos

En los días inmediatamente posteriores a la publicación de Victor Surge otros usuarios publicaron sus propias imágenes paranormales que hicieron de “Create Paranormal Images” uno de los hilos más activos de esa semana. Sin embargo la publicación de Victor Surge, quien luego de su posteo original realizó otras publicaciones con imágenes del *Slender Man*, llamó la atención de varios de ellos. Muchos usuarios simplemente felicitaron el trabajo de Surge mientras que otros realizaron y publicaron sus propias imágenes y relatos¹⁰ relacionados con el *Slender Man*, de tal forma que durante algunas semanas las publicaciones del hilo fueron mayormente sobre *Slender Man*, incluyendo nuevas fotos, relatos e incluso especulaciones acerca de cómo lograr que el personaje y sus historias trasciendan el foro. Este interés en que el tópico trascienda incluso llevó a un usuario de apodo apsouthern a escribir una entrada en *Wikipedia* a ocho días de la primera publicación de Victor Sludge, entrada que pocos días después fue dada de baja.¹¹

En parte por la acción de los usuarios como apsouthern y en parte porque varios usuarios activos de otros espacios de la web eran asiduos a *Something Awful*, el interés por el personaje y los relatos asociados rápidamente llegan a otros espacios donde se producen otros relatos acerca del *Slender Man*. El primer ejemplo es la serie de *YouTube* en formato falso documental de video encontrado llamada *Marble Hornets*,¹²

8. “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 catorce niños desaparecieron y por lo que es referido como ‘El Hombre Flaco’. Deformidades explicadas por los oficiales como defectos de la película. El incendio de la biblioteca ocurrió una semana después. Fotografía real confiscada como evidencia.”

9. “1986, fotógrafa: Mary Thomas, desaparecida desde el 13 de junio de 1986”.

10. Las categorías “historia”, “relato” y “narración” las utilizo siguiendo a Gerard Genette (1989). La historia serían los sucesos referidos en la narración, el relato es el discurso materializado en un texto o una enunciación en voz alta y la narración es el hecho de narrar que hace que una serie de hechos (una historia) se materialice en un relato y la situación en que este se produce.

11. Ver <https://forums.somethingawful.com/showthread.php?threadid=3150591&userid=0&page=40&pagenumber=13#post362186108>. Si bien el enlace dirige al mismo URL de la actual entrada (creada en 2012 y ampliada varias veces desde entonces), la entrada creada por apsouthern fue borrada poco después (de hecho varias veces se creó una entrada de nombre *Slender Man* que al poco tiempo era borrada, ver historial en https://web.archive.org/web/20120708030626/http://en.wikipedia.org:80/wiki/Slender_Man). Si bien la entrada no afirmaba la existencia real del *Slender Man*, en ningún momento decía que era un personaje creado en *Something Awful* sino que lo describe como un mito.

12. <https://www.youtube.com/user/MarbleHornets/featured>.

cuyo primer video fue subido el 20 de junio de 2009, sólo diez días después de la primera publicación. Otro ejemplo es el blog *Just Another Fool*¹³ cuya primera publicación es del 29 de julio de 2009.

La multiplicación de las pesadillas

En muy poco tiempo el *Slender Man* se convirtió en un elemento relevante de la cibercultura, surgieron nuevos relatos e imágenes y trascendió el sitio en que surgió. Además, en parte gracias a la imprecisión y ambigüedad original, el personaje fue apropiado por usuarios que lo adaptaron a sus intereses (Peck, 2015) y en los distintos relatos el personaje, que en un principio era poco más que una imagen borrosa y un poco claro interés malévolo en los niños, fue haciéndose más denso incorporando elementos de mitos, leyendas, películas, series de televisión y otros reservorios imaginarios (Boyer, 2013; Chess y Newsom, 2015). Así, *Slender Man* y sus diferentes historias circulan por los medios digitales, desde blogs, foros y wikis de historias de terror hasta varios videojuegos e incluso una película estrenada en cines comerciales en 2018.

Vemos cómo en muy poco tiempo un personaje y los elementos asociados a él pueden surgir en un espacio más o menos marginal, crecer como parte de una acción colaborativa en la que varios usuarios se apropian y reformulan la idea haciéndola crecer y circular por diferentes lugares hasta ser tomada por real por dos preadolescentes que leen la historia en *Creepypasta Wiki*¹⁴ y deciden apuñalar a su amiga para mostrarle a los escépticos que no creen que el *Slender Man* sea real que están equivocados.

Sin embargo, el de *Slender Man* no es un caso excepcional y aislado. Sin dudas es un caso con particularidades y con algunos elementos que los destacan entre otros, pero es parte de un gran conjunto de historias y relatos, ideas e imaginarios surgidos y difundidos en internet de modo viral llamado *Creepypasta*.

A la caza de los monstruos

El término “creepypasta” es un neologismo inglés que surge en *4chan* entre 2006 y 2007¹⁵ de la fusión de “creepy” (traducible como espeluznante) y “copypasta”, término que es a su vez la fusión de “copy” y “paste” (copiar y pegar), que refiere a la

13. <https://jafool.wordpress.com/>.

14. *Creepypasta Wiki* (http://creepypasta.wikia.com/wiki/Creepypasta_Wiki) es uno de los principales sitios de *creepypastas*.

15. Si bien parece haber un acuerdo en que el término surge en *4chan* no sucede lo mismo con el momento en que surge. Roy (2014) asegura que el término surge en 2006 mientras que la entrada “Creepypasta” de *Know your meme* (<https://knowyourmeme.com/memes/creepypasta>) asegura que surge en 2007 y enlaza a una página de *Chan Archive* (sitio que recopilaba y ordenaba publicaciones destacadas de *4chan*, en 2012 cesó su actividad, la página de “creepypasta” puede encontrarse en <https://web.archive.org/web/20111207000647/http://chanarchive.org/4chan/b/257/creepypasta>) en que se muestran varios usos en junio de 2007 pero ninguno que parezca ser el original.

práctica de copiar un contenido de un sitio web y pegarlo en otro sin cambios. El término es bastante explicativo de lo que es un *creepypasta*, un contenido (texto, imagen, video) que una vez publicado es copiado y pegado sin grandes modificaciones en otros sitios.

Estos contenidos son producidos por usuarios y circulan por la web o en servicios de internet orientados a usuarios configurando una literatura popular amateur que retoma muchos de los elementos temáticos y narrativos del terror fantástico pero también incorporan elementos propios de la época y el entorno en que son producidos.

Si bien el *creepypasta* es un fenómeno que tiene más de diez años, no hay mucha producción académica al respecto. Se han realizado trabajos sobre *creepypastas* específicos, algunos de ellos acerca del *Slender Man*, sin dudas el caso más importante y que más ha trascendido los espacios específicos, (Peck, 2015; Chess & Newsom, 2015; Boyer, 2013; Tolbert, 2013), también se destaca el trabajo de Line Henriksen (2018) sobre *Smile.dog*. En castellano hay muy poca producción, el más destacable es el artículo de Sandra Sánchez (2018) acerca de la apropiación del *creepypasta* por parte de adolescentes argentinos y su potencial utilización como herramienta en espacios educativos.

Debido a la escasez de antecedentes y a que estos están enfocados en fenómenos específicos abordaré el *creepypasta* de un modo más general, observando algunos aspectos relevantes tanto de la producción y la circulación como temáticos. Además intentaré hacer una primera caracterización del *creepypasta* como objeto característico y particularmente relevante de la cultura contemporánea.

Los monstruos que habitan nuestra imaginación, *creepypasta* e imaginarios

Sin hacer una problematización acerca del concepto de género discursivo o narrativo sino trabajando el término en un sentido más bien coloquial, el *creepypasta* puede ser pensado como un género de relato de terror con características propias pero también con varios elementos en común con otros géneros de los que en muchos casos puede considerárselo deudor, tanto narrativa como temáticamente.

Demonios ancestrales

Posiblemente el antecedente más cercano del *creepypasta* sea la cadena de correo electrónico de terror. Ya en los tiempos previos a la web los usuarios de correo electrónico y *usenet* recibían y enviaban cadenas de mensajes, muchos de los cuales implicaban algún acontecimiento sobrenatural o tenebroso y la mayoría de las veces, una amenaza para aquellos que rompiesen la cadena y no enviaran el mensaje a otros mediante un proceso muy simple, copiar y pegar (*copypasta*) (Henriksen, 2018). Estas cadenas digitales, a su vez, tienen un claro antecedente en las cadenas de terror de correo, que tenían un funcionamiento muy parecido.

Otro antecedente es el relato literario y cinematográfico de terror y en particular el relato industrial orientado a los adolescentes que, a diferencia de una parte importante de la literatura de terror de culto y al igual que gran parte del *creepypasta*, trabaja con elementos muy cercanos a los consumidores y personajes con los que se identifican fácilmente. Además, estos relatos suelen reutilizar elementos, lo cual se observa tanto en la repetición de tópicos que alcanza el *cliché* como en las secuelas y *reboots* periódicos de las franquicias más exitosas.

Boyer (2013) y Chess y Newsom (2015) acuerdan en que otra forma narrativa relacionada con el *creepypasta* es el relato de terror de fogón. Chess y Newsom hablan del espacio del *creepypasta* como un fogón digital, que al igual que el fogón de un campamento es “a specific locale for which the primary purpose is the telling of stories, the participation of a teller and an audience, the potential for all to take a turn at telling” (77).¹⁶ Al igual que el relato de fogón, el *creepypasta* combina elementos bastante estructurados como una historia más o menos fija y algunos motivos temáticos y narrativos con elementos más espontáneos que vinculan la historia contada con los receptores. Ejemplos de esto son cierta flexibilidad espacio-temporal que permite que los usuarios localicen las historias en sus propios entornos (Sánchez, 2018) y la posibilidad de modificar completamente arcos narrativos para adaptarlos a acontecimientos recientes (por ejemplo el blog *Just Another Fool* que vincula al personaje *Slender Man* con la invasión estadounidense a Irak y los traumas de un veterano, el caso es analizado en Boyer, 2013). Además, tal como sucede con los relatos de fogón, los *creepypasta* suelen estar narrados en primera persona, sea porque el narrador se posiciona como el protagonista o como un testigo de primera mano. De esta manera, a pesar de ser un discurso mayormente escrito y muchas veces replicado sin modificaciones, el *creepypasta* adquiere varias de las características que Walter Ong (1999) adjudica a la oralidad.¹⁷

Finalmente, el *creepypasta* se enraiza en la larga serie de leyendas, mitos y folklore fantástico, tanto las narraciones tradicionales los mitos antiguos o precolombinos así como el folklore rural así y las leyendas urbanas.

Debido a que son relatos creados de un modo más o menos consciente con el objetivo de generar cierto miedo en los receptores, algunos autores (por ejemplo Parkinson 2014) han definido al *creepypasta* como un ejemplo de lo que Richard Dorson (1977) define como “faklore” (fusionando “fake”, falso, con “folklore”), una narración creada para parecer una historia tradicional. Sin embargo, la leyenda puede pensarse más como una performance grupal que como un relato específico, por lo tanto

16. “un emplazamiento específico para el cual el propósito principal es contar historias, la participación del narrador y una audiencia, la posibilidad de que cada uno tenga un turno para contar”.

17. Si bien considero que la división entre lo oral y lo escrito es problemática por varias razones (entre ellas la existencia de discursividades híbridas), en este caso sirve al menos para diferenciar entre elementos estructurados y otros más espontáneos conviviendo en un sólo discurso.

no adquiere su estatus de leyenda por la forma en que es creada o por los años que lleva circulando sino por ser aceptada, incorporada y recreada como tal (Ellis, 2001).

Poco importa si la historia es materialmente verdadera (a fin de cuentas la existencia del chupacabras o de Odín son asuntos al menos discutibles) y tampoco si fue creada de modo voluntario para convertirse en un fenómeno de internet, lo realmente importante para adscribir al *creepypasta* entre las leyendas y mitos es que sean experimentadas como más que un relato.

Si se introduce la cadena “*slender man real*” en el buscador de *Yahoo Answers* se encuentra que el buscador devuelve 1290 resultados¹⁸ de los cuales, al menos en las primeras páginas, la gran mayoría son preguntas de usuarios que realmente querían saber si el personaje creado por Victor Surge existe. Esto permite pensar que el Slender Man es más que un relato lúdico y que es experimentado como real (o al menos como verosímil) por muchas personas, tan verosímil que algunos incluso están dispuestos a matar por él.

Los elegidos

Si bien en algunos casos las narrativas presentan asuntos lejanos como *El experimento ruso del sueño*¹⁹ (que de todas formas juega con el imaginario de los rusos como una alteridad radical para los occidentales y más aún para los estadounidenses), o situaciones tan radicalmente fantásticas que difícilmente sean cercanas a los lectores, en general el *creepypasta* opera en campos semánticos y pragmáticos cercanos a las comunidades en que circula, lo cual se puede observar en las edades y experiencias de los protagonistas de los relatos.

Una parte importante de las historias tienen niños como protagonistas o como receptores del suceso espeluznante como sucede en *Lavender Town Syndrome* (Síndrome de Ciudad Lavanda),²⁰ una historia acerca de varios suicidios de niños japoneses de entre diez y quince años supuestamente provocados por la perturbadora música ambiental de una ciudad de los videojuegos *Pokémon Red* y *Pokémon Green*. La historia, ambientada en los noventa (los juegos salieron en 1996) y publicada en febrero de 2010, no sólo apela al clásico tópico de género del niño o preadolescente que es víctima de una afición sino que además presenta algo con lo que un amplio grupo de lectores se puede identificar ya que esos juegos no sólo fueron muy populares en los noventa, cuando gran cantidad de niños y adolescentes los jugaron, sino que mantuvieron su popularidad durante más de una década.

18. Realicé la búsqueda el 22 de octubre de 2018.

19. Ver http://creepypasta.wikia.com/wiki/The_Russian_Sleep_Experiment?oldid=4583 en inglés y <http://sentir-terror.com/creepypastas/experimento-ruso-del-suenio.html> en castellano.

20. Ver en <https://pastebin.com/f71e6728f> en inglés y en <https://www.mediavida.com/foro/pokemon/leyenda-sindrome-pueblo-lavanda-454303> en castellano.

Un ejemplo diferente de esto es *1999*,²¹ un relato narrado en primera persona en el que un adulto comienza diciendo que va a contar algo que le sucedió de niño, algo que le hizo perder la inocencia infantil. La historia transcurre en torno a un canal de televisión cuyo administrador utilizaba un programa infantil para atraer y raptar niños. En *1999* las víctimas también son niños, pero, a diferencia de *Lavender Town Syndrome* donde la narración era externa, el uso de primera persona y la apelación a recuerdos y olvidos como parte importante de la narración le dan a *1999* una vividez mayor.

En cierto modo la historia original del *Slender Man* funciona de manera semejante a estos dos casos. Las publicaciones de Victor Surge mostraban insistentemente el interés del *Slender Man* en niños, tanto en las fotos en las que el *Slender Man* aparece rodeado de niños o en lugares frecuentados por niños como en los textos, en particular el paratexto de la segunda imagen de la primera publicación en donde se dice explícitamente que el día en que se tomó esa foto desaparecieron catorce niños.

En otros casos los protagonistas son adolescentes y, tal como sucede en los casos donde los protagonistas son niños, muchas veces el desarrollo narrativo es impulsado por problemas propios de la edad. Posiblemente el ejemplo más conocido de esto sea *Jeff the killer*, uno de los *creepypastas* más difundidos y con muchísimas versiones diferentes.²² La historia de Jeff cambia según las versiones pero siempre se trata de un adolescente que es o bien víctima de acoso o bien atacado por otros adolescentes, lo cual lo trauma y hace que pierda la cordura, se mutile hasta lograr una apariencia tétrica y se convierta en un asesino.

Otro ejemplo es *Children's Game*,²³ donde el protagonista ya adulto narra algo que le pasó en la adolescencia. Tal como *1999*, el relato se arma en base a los recuerdos del protagonista, en este caso en torno a una noche de fin de semana en que él y sus amigos entran clandestinamente a una zona de construcción a tomar alcohol y fumar marihuana y en medio de un juego de seducción (despertado, según dice repetidas veces el protagonista-narrador, por las hormonas) irrumpe lo sobrenatural. Así como en *Jeff the killer* es el acoso y la violencia entre adolescentes lo que desencadena la locura homicida de Jeff, en *Children's Game* cierta conducta prohibida a los adolescentes es la que lleva al protagonista a la situación espeluznante. Por ello puede decirse que, al igual que muchos otros, ambos *creepypastas* tienen claramente una dimensión *cautionary* o prohibitiva.

21. Ver en <http://creepypasta.wikia.com/wiki/1999> en inglés y en <http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/1999> en castellano.

22. Existen muchas versiones de este *creepypasta*, una versión más o menos canónica que mantiene gran parte de los elementos comunes se encuentra en http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/Jeff_the_Killer.

23. Ver en http://creepypasta.wikia.com/wiki/Children%27s_Games, este *creepypasta* fue escrito por el usuario de *Creepypasta Wiki* EmpyreallInvective, un usuario que en una época fue muy activo y fue editor del sitio.

Si bien algunos de los principales *creepypastas* tienen narrador externo (posiblemente los casos más relevantes sean *El experimento ruso del sueño* y *Jeff the killer*, que de todas formas en algunas versiones incluyen un narrador testigo), la narración en primera persona aparece como un factor importante en el interés que despiertan los *creepypastas* más populares (McGuire, 2018).

El espíritu en la máquina

Otro factor que parece ser atractivo para escritores y lectores de *creepypasta* son los medios de comunicación y dispositivos tecnológicos que, al igual que la edad y ciertas vivencias, contribuye a vincular el mundo de la historia con el mundo del lector. Los lectores de *creepypasta* son usuarios de computadoras e internet y también videojugadores y espectadores de televisión por lo que los relatos que incluyan estos elementos pueden generar un mayor interés o al menos una mayor cercanía. En un contexto de lectura mediatizado, una historia que ocurre en torno a los medios de comunicación va a tener un efecto semejante al que tendría una narración de fogón que comience con “hace algún tiempo, no muy lejos de este lugar...” o “esto le sucedió al amigo de un amigo” (Wiles, 2018).

El ya mencionado *1999* no es el único caso de *creepypasta* centrado en la televisión. Tal como *1999, Candle Cove*²⁴ se trata de un programa infantil de televisión que sólo era visto por unos pocos niños, con historias raras y un poco perturbadoras y con algún aspecto sobrenatural. Es interesante observar que ambos apelan a algo que muchos jóvenes que fueron niños en los ochenta, noventa y principios de los dos mil conocen, pasar una parte importante del día mirando televisión infantil por el cable mientras los padres o bien no están en la casa o bien están haciendo otra cosa.

De hecho, la televisión es tan relevante en los *creepypasta* que existe un subgénero llamado episodios perdidos o *lost episodes*²⁵ consistente en relatos acerca de programas de televisión desconocidos y episodios de programas conocidos no emitidos o emitidos sólo una vez. Por ejemplo *El Suicidio de Calamardo*, relato sobre un capítulo no emitido de *Bob Esponja* en que efectivamente el personaje Calamardo se suicida²⁶ o las muchas versiones de *Capítulo final de Los Supercampeones* en que se cuenta que toda la serie *Capitán Tsubasa* (también llamada *Supercampeones* o *Campeones: Oliver y Benji*) no

24. El hilo original no está disponible pero los mensajes están archivados en <http://ichorfalls.chainsawsuit.com/2009/03/15/candle-cove/>, versión en castellano disponible en http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/Candle_Cove.

25. Ver http://creepypasta.wikia.com/wiki/Category:Lost_Episodes y http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/Categor%C3%ADa:Episodios_perdidos en inglés y español respectivamente.

26. Una captura de pantalla de la publicación original se encuentra en <http://es.tinypic.com/view.php?pic=2dbqm1j&s=7#.W9OrHzEnYdU>, puede leerse en castellano en http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/El_Suicidio_de_Calamardo.

es más que el sueño de un niño amante de fútbol que perdió las piernas en un accidente de tránsito.²⁷

A su vez, el caso de *Lavender Town Syndrome* no es el único caso de *creepypasta* centrado en videojuegos sino que, tal como sucede con la televisión, hay gran cantidad de relatos en los que un videojuego o un cartucho o archivo ejecutable tiene alguna maldición.²⁸ Un ejemplo de esto es *Ben Drowned* que trata de un joven que adquiere un cartucho del juego *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (lanzado en 2000 para Nintendo 64) que fue poseído por el alma de su dueño original, un niño llamado Ben, quien murió ahogado.²⁹ Otro ejemplo es *Sonic.exe* en que el protagonista cuenta que consiguió un ROM del juego *Sonic the Hedgehog* (lanzado en 2001 para Sega Genesis) que tenía muchas diferencias con el videojuego original, un aspecto macabro, los niveles estaban llenos de personajes muertos y el personaje de Sonic, que aparecía con los ojos negros y una apariencia maligna, terminaba poniendo en peligro la vida del propio jugador.³⁰

Finalmente, es esperable que relatos que surgen y circulan por internet hagan de la navegación web y el acceso a internet un espacio habitado por terrores. Un caso claro es *Blind Maiden*, *creepypasta* acerca de un sitio web que, si se accede a la medianoche con todas las luces apagadas, provoca la muerte del navegante.³¹ También hay varios *creepypastas* acerca de la *deep web* y la *dark net*³² alimentados por la poca información general sobre lo que pasa en la web no indexada (*deep web*) y la parte encriptada de internet (*dark net*) y por las repercusiones bastante exageradas de la investigación criminal contra los supuestos desarrolladores y administradores de *The Silk Road*, un sitio de la *darknet* en donde se compraban y vendían productos robados, drogas y otras cosas ilegales.

Otra forma en la que internet se convierte en algo espeluznante es mediante los archivos que en ella se encuentran. Un ejemplo es *The Grifter*,³³ un *creepypasta*

27. Ver http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/Cap%C3%ADulo_final_de_Los_Supercampeones. Es interesante destacar que a diferencia de la mayoría de los *creepypastas* más relevantes en la web en castellano, que surgen en inglés, este *creepypasta* posiblemente se haya originado en castellano y de allí haya sido traducido a otros idiomas.

28. Una lista amplia aunque no exhaustiva de *creepypastas* centrados en videojuegos se encuentra en la página de la categoría "Video Games" de *Creepypasta Wiki* (http://creepypasta.wikia.com/wiki/Category:Video_Games).

29. El hilo de publicaciones y el archivado original ya no están disponible pero se pueden ver en <http://web.archive.org/web/20121003053338/http://chanarchive.org/4chan/x/9160/majora-s-mask-oc-part-1>. Los videos y una breve reseña del *creepypasta* se encuentra en <https://knowyourmeme.com/memes/majoras-mask-creepypasta-ben-drowned>, una versión en castellano aunque acotada se encuentra en http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/Ben_Drowned.

30. Ver en <http://creepypasta.wikia.com/wiki/Sonic.exe?diff=prev&oldid=31201> en inglés y [http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/La_historia_de_Kyle_\(Sonic.exe\)](http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/La_historia_de_Kyle_(Sonic.exe)) en castellano.

31. Ver http://creepypasta.wikia.com/wiki/Blind_Maiden_Website en inglés y <http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/Blindmaiden.com> en castellano.

32. Por ejemplo http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/El_%C3%BAltimo_nivel_de_la_Deep_Web.

33 El hilo original no está disponibles pero una versión unificada de la historia se encuentra en sanctuary.prelucid.com/library/index.php?title=The_Grifter en inglés y otra en http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/The_grifter en castellano.

originado de las publicaciones de un usuario de *4chan* en el tablón /x/ (paranormal)³⁴ acerca de un video que descargó de un sitio desconocido y que estaba lleno de imágenes tan perturbadoras que lo traumatizaron. En estos tres casos internet es a la vez el medio donde se divulga el relato y el territorio de la historia.

Otro ejemplo más desarrollado es *Smile.dog*,³⁵ un *creepypasta* en el que el narrador cuenta que estaba investigando acerca de una fotografía digital maldita a la que finalmente accede, quedando él mismo encantado y acosado por pensamientos tenebrosos de los que sabe solo se podrá librar haciendo que otros vean la fotografía, o como le dice una voz en su cabeza, difundiendo la palabra (“spread the word”). Al final del relato se agrega la fotografía sugiriendo que al haberla visto el lector ha sido encantado por ella y el narrador ha sido finalmente liberado. De esta forma relato y narración pasan a ser parte de la historia, la lectura es un episodio más del terror y el consumidor del *creepypasta* no sólo es un lector sino también una víctima.

Smile.dog lleva un paso más allá la dualidad medio-territorio que ya presentaban *Blind Maiden*, *The Grifter* y los relatos sobre la *deep web* y la *dark net*. Mientras en esos *creepypastas* esa dualidad era mediata, en un momento leíamos el *creepypasta* y en otro alguien (o virtualmente nosotros mismos) accedía a esos sitios o archivos sobrenaturales o simplemente perturbadores, en *Smile.dog* no puede separarse una instancia de otra. Al terminar de leer el relato el lector queda embrujado por la foto y solo puede liberarse haciendo que otros la vean.

Y a fin de cuentas eso es el *creepypasta*, un *spread the word* del terror colaborativo (Henriksen, 2018), una práctica de diseminación de los relatos mediante uno de los recursos técnicos propios de los medios digitales, copiar y pegar, *copy and paste*, *copypasta*.

Ellos viven, *creepypasta* y cultura colaborativa

Los *creepypasta* son publicados mayormente en sitios específicos (como la wiki en inglés *Creepypasta wiki* o en español *Wiki creepypasta*),³⁶ sitios relacionados total o parcialmente con el terror y temas afines (como *Something Awful*) o en otros sitios orientados a usuarios como reddit o *4chan*, especialmente los tableros /x/ (paranormal), /b/ (random) y /r9k/ (ROBOT9001, publicaciones anónimas sin tema específico).³⁷ Otra forma muy popular son los videos en *YouTube* u otros sitios de *video streaming* en que se cuentan los relatos o en los que se hace un informe sobre los *creepypastas* con un registro entre periodístico y lúdico. También hay blogs de *creepypasta* que mayormente

34. <http://boards.4chan.org/x/>.

35. Ver en <https://knowyourmeme.com/memes/smileyjpg>.

36. http://creepypasta.wikia.com/wiki/Creepypasta_Wiki y http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/Wiki_Creepypasta respectivamente.

37. <http://boards.4chan.org/b/> y <http://boards.4chan.org/r9k/> (/b/ y /r9k/ respectivamente).

compilan relatos de otros sitios, sin embargo estos no son la mayoría ni los espacios más importantes.

El terror somos nosotros

Al ser contenidos realizados y publicados por usuarios en sitios orientados a usuarios y no publicaciones realizadas por los administradores de sitios centralizados, el *creepypasta* puede ser considerado un producto cultural típico de la web 2.0 (O'Reilly, 2012) ya que los sitios son plataformas en las que los usuarios generan, editan y comentan el contenido³⁸ que otros usuarios y ellos mismos consumirán.³⁹ Pero de un modo más amplio, el *creepypasta* es parte de lo que Lawrence Lessig (2008) llama una cultura *Read/Write*⁴⁰ que excede a la web.

Según Lessig, quien retoma algunas ideas planteadas en 1906 por el compositor estadounidense John Philip Sousa, diversos factores tecnológicos, económicos y sociales como la tecnificación creciente de la producción cultural, la centralización de los dispositivos de producción y circulación de la cultura y la especialización y profesionalización de las actividades culturales hicieron que la cultura de fines del siglo XIX y el siglo XX tuviera una división entre creadores y consumidores de cultura (tanto académica como popular) mucho más marcada que antes, con lo que la mayoría de las personas accedía a la cultura total o casi exclusivamente como consumidores. Sin embargo, las tecnologías electromagnéticas y más aún las digitales permitieron que esta centralización fuera cediendo y de un modo cada vez más fluido los usuarios fueron accediendo a medios de producción cultural.

Pero esa cultura RW no se queda en la producción de objetos culturales por grupos crecientes de personas sino que está fuertemente basada en la apropiación por parte de los creadores que reinterpretan, recrean y mezclan los objetos culturales.

De esta manera la web 2.0 es la interfaz medial que facilita e incentiva la producción, circulación, apropiación, re-producción y re-circulación de narraciones populares (de las que el *creepypasta* es un ejemplo) y gran cantidad de otras formas culturales, pero estas son más que la web 2.0 constituyendo una cultura colaborativa.

En este contexto, el amateurismo, la circulación libre, el cuasianonimato, la editabilidad y reapropiación propios del *creepypasta* lo instituyen no como una forma

38. Cabe destacar de todas formas la crítica que Arola (2010) realiza a esta división entre forma y contenido y como el desarrollo tanto del diseño web basado en plantillas como de la web 2.0 ha llevado a que los usuarios tengan mucho control sobre el contenido y casi nulo sobre el diseño, como si el diseño y la estructura visual, informacional y de navegación no fuesen también factores de gran importancia en el aspecto comunicacional de la web.

39. Aquí también parece relevante la categoría *prosumer* o prosumidor acuñada por Alvin Toffler (1980).

40. Lessig hace una metáfora con las opciones de edición de los archivos digitales, mientras algunos archivos están etiquetados como de sólo lectura (*Read Only* o RO) y el usuario solo puede ejecutarlos, otros están abiertos a la edición y son de leer y escribir (*Read/Write* o RW).

más sino como una de las formas más destacadas (junto al *fanfic*, los memes y algunas más) de esta cultura de *Read/Write*.

Los monstruos deambulando

La forma más habitual de publicación de *creepypasta* es un relato único en que se plantea toda la situación terrorífica con una estructura narrativa bastante tradicional. En algunos casos el relato tiene narrador externo y muchas veces omnisciente y en la que no se oculta mucha información (por ejemplo el ya comentado *El experimento ruso del sueño*), aunque en otras está narrado en primera persona. Una variación de esto es un relato en que la narración está estructurada de modo semejante pero la voz del narrador es más cercana a una publicación de un foro o en un blog personal, la información no es presentada de un modo muy ordenado y la narración es interrumpida por aclaraciones o descripciones (por ejemplo *NoEndHouse*).⁴¹ Estos relatos muchas veces tienen un final abrupto o abierto, en muchos casos sugiriendo que el lector correrá la misma mala suerte que el narrador o incluso sugiriendo que al leer el relato el lector queda embrujado como en *Smile.dog*. Esta forma narrativa unitaria también es la más utilizada en los videos de *YouTube* en los que o bien se narra la historia procurando generar miedo⁴² o bien se comenta el *creepypasta*⁴³ o se hacen comentarios generales de los *creepypastas*, compilaciones y rankings.⁴⁴

Otra forma común es el relato episódico acumulativo. Un ejemplo de esto es *1999* (ya comentado en sección “Los elegidos”) que tuvo su primera publicación en setiembre de 2011 en *Creepypasta wiki* (sitio que por su propia arquitectura está pensado para la publicación y edición de parte de los usuarios) por un usuario cuyo apodo en el sitio es Giant engineer. Inicialmente era un relato de características semejantes a la mayoría de los *creepypastas*, relativamente corto (poco más de dos mil palabras) y contado en primera persona, acerca de los recuerdos del narrador-protagonista, un joven llamado Elliot, que relata mes a mes (comienza en abril y termina en agosto de 1999) lo que sucedió. Pero en los meses posteriores a la primera publicación Giant Engineer fue agregando nuevos fragmentos con detalles adicionales o información que había averiguado recientemente a los que llamaba “[Update]” (actualización) y la fecha. Estas actualizaciones siguieron de modo esporádico hasta junio de 2015 cuando dejaron de publicarse. Hay en total diez actualizaciones que hacen que el texto casi quintuple el largo original (tiene 10 740 palabras y la actualización más larga 1 584).

41. Ver en http://creepypasta.wikia.com/wiki/NoEnd_House en inglés y en http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/La_casa_sin_fin en castellano.

42. Por ejemplo el relato del canal *MrCreepyPasta* de *Jeff the killer* (<https://www.youtube.com/watch?v=u2K5I3NJtiQ&t=15s>).

43. Por ejemplo <https://www.youtube.com/watch?v=7qoJF-rsio0> (del canal *Creepypastas Everywhere*, muy prolífico en relatos y rankings) y <https://www.youtube.com/watch?v=sVmrbl2C37E>.

44. Por ejemplo <https://www.youtube.com/watch?v=YPblDBbeRds> publicado por Dross Rotzank, un *youtuber* bastante importante con más de quince millones de suscriptores que publica muchas cosas relacionadas con el terror, asesinatos y cosas raras o desagradables.

No uno sino varios monstruos

Aun cuando luego de su primera publicación sea unificada en un sólo fragmento o se construyan relatos unificados a partir de las distintas parcialidades, cuando se republica el *creepypasta* en otros sitios la forma episódica contribuye al horror en varios aspectos. En primer lugar, la escritura fragmentaria y la información parcial contribuyen a constituir una lógica de incertidumbre característica del relato de horror y misterio. Por otro lado, la composición de la narración mediante fragmentos, redundancias y vacíos más cercanos al *post* de foro que al relato literario fortalece el efecto de realidad del relato (Barthes 1987) haciendo que el terror adquiera mayor vividez e incluso que, aun estando en un entorno que explicita o al menos sugiere su ficcionalidad, pueda ser experimentado como verdadero.

Mientras en 1999 la forma episódica se da dentro de la misma página mediante el agregado de texto, en otros casos cada actualización está explícitamente diferenciada de las demás pues el *creepypasta* está presentado como varios videos de un canal, publicaciones de un blog o foro o páginas de un sitio en las que cada episodio del relato presenta nueva información o cuenta cosas nuevas.

Al ser el personaje de *creepypasta* más importante es esperable que dos de los más destacados de estos *creepypastas* episódicos sean dos historias del *Slender Man*,⁴⁵ la serie de YouTube *Marble Hornets* y el blog *Just Another Fool* (las dos fueron presentadas en la sección “El monstruo expande sus tentáculos”). En ambos casos se presenta la narración como real y el carácter episódico de la presentación de la historia condice con la acumulación progresiva de información de los protagonistas que en cada episodio (cada video o cada entrada del blog) descubren algo nuevo, se dan cuenta de algo o hacen un racconto de episodios anteriores.

Otra coincidencia radica en que en ambos casos los protagonistas inician una búsqueda acerca de algo que le pasó a un amigo de ellos y esto los lleva a algo inesperado. En *Marble Hornets* Jay Merrick (interpretado por el creador de la serie Troy Wagner) quiere saber qué le pasó a su amigo Alex Kralie, un estudiante de cine que estaba trabajando en una película llamada *Marble Hornets* y que a poco de comenzar a filmar desapareció misteriosamente. En su búsqueda Jay encuentra material filmado de esa película y a partir de allí comienza su investigación, que documenta en video, mediante la cual descubre que varios personajes siniestros, entre ellos el sobrenatural *Slender Man*, están vinculados con la desaparición de Alex.

En *Just Another Fool* el protagonista es Logan, administrador del blog, quien utiliza el blog para contar lo que le sucedió a su amigo Matt, un joven que vuelve del

45. Si bien el *Slender Man* puede ser considerado un *creepypasta* en sí mismo, la abundancia de distintos relatos diferentes permite trabajar algunas de sus derivaciones como *creepypastas* individuales.

servicio militar en Irak, donde estuvo un tiempo prisionero. A poco tiempo de llegar Matt es diagnosticado con estrés post-traumático y poco después es internado en una clínica psiquiátrica donde pocas semanas después muere. Unos días después de la muerte de Matt, Logan recibe una libreta que él mismo había dado a Matt antes de ir a Irak, la libreta está llena de anotaciones, garabatos y dibujos hechos por Matt en su tiempo en Irak y durante su internación. Es estudiando esta libreta y haciendo averiguaciones a partir de lo que en ella encuentra que Logan va descubriendo que el estado mental de Matt pudo haber estado relacionado con el *Slender Man*.

En ambos casos se comienza como en una historia detectivesca, con una incertidumbre a resolver que mueve la acción. Pero esa incertidumbre no se resuelve con una certeza sino con un monstruo amorfo sin rostro, sin identidad, sin pasado, prácticamente la personificación de la incertidumbre.

Tanto en *Marble Hornets* como en *Just Another Fool* la narración episódica se da en un único marco, sea un solo canal de *YouTube* o un solo blog, pero en otros casos esa narración parcial incluye fragmentos en distintos espacios de la web. *Ben Drowned* (comentado en la sección “El espíritu en la máquina”) comenzó con una serie de publicaciones en el tablón de *4chan* /x/ (paranormal)⁴⁶ el 7 de setiembre de 2010 en que el usuario Jedusable (luego se supo que su nombre es Alex Hall) cuenta acerca del tenebroso funcionamiento del cartucho de *The Legend of Zelda: Majora's Mask* que compró a un extraño anciano en una venta de garage. En una de sus últimas publicaciones de ese día Jedusable enlaza a un video de *YouTube* que afirma haber grabado durante el juego.

En los días siguientes Jedusable continuó publicando más detalles en *4chan* y videos en su cuenta de *YouTube* con nueva información sobre lo que iba pasando a medida que seguía jugando. El 15 de setiembre se publica un último video del arco narrativo en que el compañero de cuarto de Jedusable dice que este ya no vive con él pero le dejó un último video y un archivo de texto con sus notas sobre toda la experiencia, archivo que subió *Mediafire*⁴⁷ agregando un tercer espacio de la web al desarrollo de la narración, al que en los siguientes meses se agregarían más sitios con otros arcos narrativos.⁴⁸

Esta parcialidad adquiere un nuevo giro en *Candle Cove* (al que ya me referí en “El espíritu en la máquina”). La narración se da a principios de 2009 en un hilo

46. En parte debido al límite de caracteres por publicación de *4chan* la primer parte del relato está dividido en muchas publicaciones intercaladas por los comentarios que otros usuarios le iban haciendo. Es interesante que la primer publicación comienza elocuentemente diciendo “Okay, /x/, I need your help with this. This is not copypasta” (“Okey /x/, necesito su ayuda con esto. Esto no es copypasta”).

47. Puede descargarse en <http://www.mediafire.com/file/6t16r3dp7gt2wbw/TheTruth.rtf>.

48. Los distintos arcos desarrollados en distintos sitios se pueden observar en una wiki específica sobre las historias creadas por Alex Hall, http://jadusable.wikia.com/wiki/Jadusable_Wiki.

del subforo “Television local” del foro *NetNostalgia* titulado “Candle Cove local kid’s show?”. El usuario Skyshale033 pregunta si algún otro usuario recuerda un programa de televisión de fines de los setenta llamado *Candle Cove*, un programa local realizado con marionetas acerca de una niña y un grupo de piratas amigos.

Durante los días siguientes Skyshale033 y otros tres usuarios comparten recuerdos acerca del programa y coinciden en que era muy extraño, demasiado tenebroso para estar orientado a niños, a tal punto que aún hoy les provoca pesadillas. Pero en la última publicación del hilo aparece lo más extraño, uno de los usuarios (mike_painter65) cuenta que visitó a su madre y esta le dijo “i used to think it was so strange that you said ‘i’m gona go watch candle cove now mom’ and then you would tune the tv to static and juts watch dead air for 30 minutes. you had a big imagination with your little pirate show” (sic.).⁴⁹

El giro que introduce *Candle Cove* es que está presentado como un intercambio entre personas distintas que van recordando algo hasta que al final se produce la revelación sobrenatural, pero ese intercambio es ficticio ya que en realidad fue todo escrito por una sola persona, el ilustrador Kris Straub.

La criatura hecha de fragmentos de otras criaturas

El carácter fragmentario, la duda y la inconclusión son características claras del relato literario de terror y del relato fantástico. Incluso, siguiendo a Tzvetan Todorov (1981), podría decirse que esa dubitación entre lo extraño y lo maravilloso es lo que define lo fantástico. Sin embargo, mientras que la duda en el relato tradicional es una duda localizada más que nada en el plano de la historia, la duda en muchos de estos *creepypastas* se localiza también en el plano de la narración. Ya no sólo hay dudas acerca de si los acontecimientos de la historia pueden llegar a ser reales sino que se introduce la posibilidad de que efectivamente estemos siendo testigos de algo sobrenatural.

Y esa incertidumbre, que supera a la incertidumbre relato fantástico literario, va de la mano de la propia incertidumbre que genera una cultura articulada, al menos parcialmente, en torno a la red. Siguiendo a Jodi Dean (2010),

The contemporary setting of electronically mediated subjectivity is one of infinite doubt, ultimate reflexivization. There’s always another option, link, opinion, nuance, or contingency that we haven’t taken into account, some particular experience of some other who could be potentially damaged or disenfranchised, a better deal, perhaps even a cure. The very conditions of possibility for adequation

49. “yo solía pensar que era tan extraño que dijeras ‘voy a mirar candle cove ahora mamá’ y luego sintonizaras la tv en estática y sólo mires señal muerta por 30 minutos. tenías una gran imaginación con tu programa de piratas”.

(for determining the criteria by which to assess whether a decision or answer is, if not good, then at least adequate) have been foreclosed (6).⁵⁰

El *creepypasta* es entonces un objeto característico de una era de incertidumbre definida por un medio marcado por la incertidumbre. En ese mar de incertidumbre el *creepypasta* convive con las *fake news* circulando por las redes sociales y los servicios de mensajería instantánea, las teorías conspirativas floreciendo en miles de sitios y los sitios de noticias que republican información sin el más mínimo estándar de validación.

Una tierra de monstruos

Se ha caracterizado a esta época como la era de la información, los datos digitales (conjuntos de ceros y unos con un sentido semántico y social todavía potencial) circulan a la velocidad de la luz por redes de computadoras y la capacidad de almacenamiento y procesamiento de esos datos crece con una razón geométrica. Sin embargo, tal como señala Daniel Cabrera (2011), esa caracterización habla más de nuestras expectativas y nuestra imaginación que de la sociedad en sí. Es cierto que hay más información y es cierto que esta información está más disponible, pero eso describe más al aspecto técnico que al desarrollo de la sociedad y la cultura. Las personas no parecen actuar como si estuviesen más informadas, como si fuesen más reflexivas, y su comportamiento social lejos de ser el de la concretización de la esfera pública habermasiana se parece más al comportamiento espontáneo y agresivo de una multitud o una horda (Moreira y Sandoval, 2017).

Tal como dice Dean, “we have too much data, but not enough to make any decisions because we are uncertain about the contexts and networks into which we might integrate this information” (Dean, 1998 180).⁵¹ Luego del optimismo desmesurado de los primeros años de la web,⁵² internet y la web comenzaron a tornarse espacios problemáticos y en algunos casos peligrosos.

Ya en los noventa las sectas suicidas como Heaven’s Gate tenían una fuerte presencia en internet y la usaban como herramienta de difusión, recaudación y reclutamiento; en poco tiempo los grupos supremacistas y racistas encontraron en internet un espacio propio; surgen la *deep web* y la *dark net* y en los viejos medios y los portales web circula información, tanto verdadera como falsa, acerca de todos los peligros que habitan en

50. “La configuración contemporánea de subjetividad electrónicamente mediada es de duda infinita y reflexivización definitiva. Siempre hay otra opción, link, opinión, matiz o contingencia que no hemos tomado en cuenta, alguna experiencia particular o algún otro que podría potencialmente estar roto o desvinculado, un mejor trato, tal vez una cura. Las condiciones mismas de posibilidad para la adecuación (para determinar el criterio por el que se evalúa una decisión o una respuesta es, si no buena, al menos adecuada) han sido erradicadas”.

51. “Tenemos mucha información, pero no suficiente para tomar ninguna decisión porque no tenemos certezas acerca del contexto y las redes a las que podemos integrar esa información”.

52. Optimismo que en Estados Unidos duró hasta la segunda mitad de los 90 y en los lugares donde el acceso se masificó más tarde como Latinoamérica hasta los 2000.

ellas, desde pedofilia hasta tráfico de armas y drogas; aparecen usuarios violentos y desafíos peligrosos como *Blue Whale* o *Momo* y pervertidos acosan a sus víctimas por internet y usan las redes sociales para ganar la confianza de niños y adolescentes para luego raptarlos (algo no tan distinto a lo que hace *Slender Man*).

En ese panorama, “the Net is no longer presented as the penultimate exemplar of rational democracy. Now it’s a sign of millennial paranoia as well as the new frontier”⁵³ (14). Y tal como señala Boyer (2013 241-242),

monsters have always existed in the margins of our cultural spaces. Medieval cartographers delighted in depicting monsters in the margins of their maps. They placed these monstrous or Plinian races at the outskirts of civilization, into uncharted wilderness, deep oceans, and blank spaces of the unknown parts of the world. Signifiers (Latin: monstrare –to show, monere– to warn) of cultural fears, social taboos, and psychological anxieties, monsters function as outlets to these fears and offer a way to catalyze them.⁵⁴

Así como, siguiendo a Adorno y Horkheimer (1998), Odiseo recorre los extremos del mundo arcaico combatiendo los monstruos logrando racionalizar así esos bordes, los usuarios de la red recorren los bordes de la cultura contemporánea, este finisterre simbólico donde habitan fenómenos peligrosos como los acosadores, el narcotráfico, grupos extremistas (milicias supremacistas, sectas, Daesh) o la pornografía ilegal o extraños como la piratería, las criptodivisas, la navegación cifrada, racionalizando sus propias ansiedades convirtiéndolas en monstruos.

Bibliografía citada

Adorno, Theodor, y Max Horkheimer. *Dialéctica de la Ilustración*. Trotta, Madrid, 1998.

Arola Kristin L. “The Design of Web 2.0: The Rise of the Template, The Fall of Design.” *Computers and Compositions*, vol. 27, 2010, pp. 4-14. doi: 10.1016/j.compcom.2009.11.004.

Barthes, Roland. “El efecto de realidad”. *El susurro del lenguaje*. Paidós, Barcelona, 1987, pp. 211-21.

53. “La red ya no era presentada como el penúltimo ejemplar de la democracia racional. Ahora es un signo de paranoia milenarista tanto como la nueva frontera”.

54. “los monstruos siempre existieron en los márgenes de los espacios culturales. Los cartógrafos medievales se deleitaba en representar monstruos en los márgenes de sus mapas. Ellos colocaban estos monstruos o razas Plíneas en las afueras de la civilización, en lo salvaje inexplorado, océanos profundos y espacios en blanco de las partes desconocidas del mundo. Significantes (Latín: monstrare-mostrar, monere-advertir) de miedos culturales, tabúes sociales y ansiedades psicológicas, los monstruos funcionan como descarga de esos miedos y ofrecen una forma de utilizarlos.” La palabra “monstruo” deriva directamente del verbo latino moneo (monere) que significa advertir, los monstruos eran advertencias de los dioses de que algo era peligroso o prohibido.

- Boyer, Tina M. "The Anatomy of a Monster: The Case of Slender Man." *Preternature: Critical and Historical Studies on the Preternatural*, vol. 2, 2013, pp. 240-61. doi: 10.5325/preternature.2.2.0240.
- Cabrera, Daniel H. *Comunicación y cultura como ensoñación social*. Fragua, Madrid, 2011.
- Chess, Shira, y Eric Newsom. *Folklore, Horror Stories, and the Slender Man: The Development of an Internet Mythology*. Palgrave Macmillan, New York, 2015.
- Dean, Jodi. *Blog Theory: Feedback and Capture in the Circuits of Drive*. Polity, Cambridge, Malden, 2010.
- Dean, Jodi. *Aliens in America*. Cornell University Press, Ithaca, 1998.
- Dorson, Richard M. *American Folklore*. University of Chicago Press, Chicago, 1997.
- 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/>.
- Ellis, Bill. *Aliens, Ghosts, and Cults: Legends We Live*. University Press of Mississippi, Jackson, 2001.
- Genette, Gerard. "El discurso del relato." *Figuras III*. Lumen, Barcelona, 1989.
- Henriksen, Line. "'Spread the Word': Creepypasta, Hauntology, and an Ethics of the Curse." *University of Toronto Quarterly*, vol. 87, n. 1, 2018, pp. 266-80. doi: 10.3138/utq.87.1.266.
- Jones, Abigail. "The Girls Who Tried to Kill for Slender Man." *Newsweek*, 22 de agosto de 2014. Recuperado de <https://www.newsweek.com/2014/08/22/girls-who-tried-kill-slender-man-264218.html>.
- Lessig, Lawrence. *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. Bloomsbury, London, 2008.
- McGuire, Sara. "Creepypasta: Secret Recipe for a Viral Horror Story [Infographic]." *Venngage*, 2018. Recuperado de <https://venngage.com/blog/creepypasta/>.
- Milner, Ryan M. *The World Made Meme: Discourse and Identity in Participatory Media* (tesis doctoral), 2012. Recuperado de <https://kuscholarworks.ku.edu/handle/1808/10256?show=full>.
- Moreira Alonso, Joaquín, y Laura Sandoval. "La horda digital: Remediatización de la esfera pública y acción política." *Entre: Ensayos sobre lo que empieza y lo que termina*. Compilación de Colectivo Entre. Estuario, Montevideo, 2017. pp. 168-89.
- Ong, Walter. *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. Fondo de Cultura Económica, México, 1999.
- O'Reilly, Tim. "What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software." *The Social Media Reader*. Edición de Michael Mandiberg. New York University Press, New York, 2018, pp. 32-52.

- Parkinson, Justin. "The origins of Slender Man." *BBC*, 11 de junio de 2014. Recuperado de <https://www.bbc.com/news/magazine-27776894>.
- Peck, Andrew. "Tall, Dark, and Loathsome: The Emergence of a Legend Cycle in the Digital Age." *The Journal Of American Folklore*, vol. 128, no. 509, 2015. pp. 333-48. doi: 10.5406/jamerfolk.128.509.0333.
- Roy, Jessica. "Behind Creepypasta, the Internet Community That Allegedly Spread a Killer Meme." *Time*, 3 de junio de 2014. Recuperado de <http://time.com/2818192/creepypasta-copypasta-slender-man/>.
- Sánchez, Sandra. "Folklore digital: la vigencia de las leyendas urbanas en los creepypastas." *Heterotopías*, n° 1, 2018. Disponible en <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/heterotopias/article/view/19993>.
- Todorov, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. Premia, México, 1981.
- Tolbert, Jeffrey A. "The sort of story that has you covering your mirrors: The case of Slenderman". *Semiotic Review*, n° 2, 2013. Recuperado de <https://www.semioticreview.com/ojs/index.php/sr/article/view/19>
- Toffler, Alvin. *La Tercera Ola*. Plaza & Janes, Barcelona, 1980.
- Wiles, Will. "«Creepypasta» is how the internet learns our fears." *Aeon*, 2018. Recuperado de <https://aeon.co/essays/creepypasta-is-how-the-internet-learns-our-fears>.

ANEXO

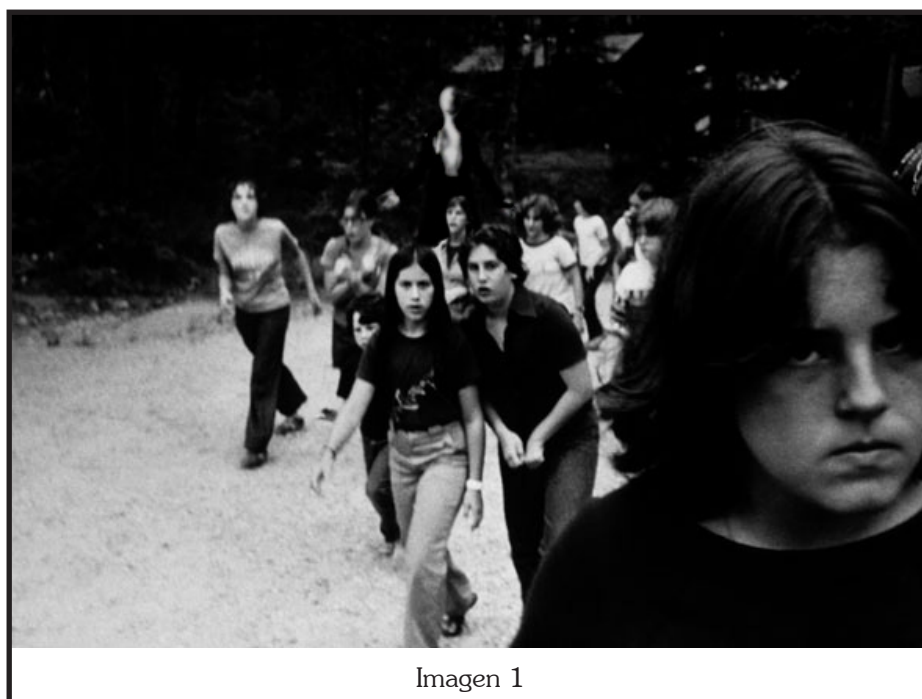


Imagen 1



Imagen 2