



UNIVERSIDAD DE ORIENTE
NÚCLEO DE SUCRE
ESCUELA DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA Y LETRAS

**RECONSTRUCCIÓN MEDIÁTICA DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL:
NARRATIVAS TRANSMEDIAS E HIBRIDACIONES CULTURALES EN LA RED**

Autor: Eleusis Ariadna Bonillo Velásquez

**Trabajo Presentado como requisito parcial para
Ascender a la categoría de Profesor Agregado**

Cumaná, julio de 2021

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I:.....	8
CONFIGURACIÓN DE LA REALIDAD	8
1.1 Problematización de la realidad.....	8
1.2 Objetivos de la investigación.....	15
1.2.1 <i>Objetivo General</i>	15
1.2.2 Objetivo Específicos:.....	15
1.3 Justificación de la investigación.....	16
CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL.....	19
2.1 Investigaciones previas.....	19
2.2 Teorías referenciales.....	23
2.2.1 Leyendas, narrativas transmedia y creepypastas	23
2.2.2 Narrativas transmedias	35
2.2.3 Creepypastas	47
2.2.4 Narrativas transmedias: imaginarios y formas de representación cultural	51
2.2.5 Narrativas transmedias e hibridaciones culturales.....	55
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	57
3.1 Fundamentos Epistemológicos	57
3.2 El Método	59
3.3 Fuentes de Información	63
3.4 Técnicas e instrumentos de la recolección de las fuentes de información	64
3.5 Técnicas de interpretación	64
CAPÍTULO IV:	66
La Llorona: la experiencia Transmedia	66

4.1 La Llorona: como universo Transmedia.....	93
CAPÍTULO V: RESIGNIFICACIONES DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL DESDE LAS NARRATIVAS TRANSMEDIAS.....	98
<i>Hibridaciones culturales: leyendas, NT y PCI</i>	98
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	109
ANEXOS 113	
METADATOS	121

ÍNDICE DE MATRICES

MATRIZ SEMÁNTICA 1	69
UNA Y MIL HISTORIAS	69
MATRIZ SEMÁNTICA 2	78
DIABÓLICA FEMINEIDAD	78
MATRIZ SEMÁNTICA 3	80
EVOCACIÓN DE LA TRADICIÓN Y LA CULTURA	80
MATRIZ SEMÁNTICA 4	82
LOS OJOS COMO CAMINO AL CIELO Y AL INFIERNO	82
MATRIZ SEMÁNTICA 5	84
LOS NUEVOS GUARDIANES DE LA TRADICIÓN.....	84
MATRIZ SEMÁNTICA 6	87
ÁLMA ATORMENTADA.....	87
MATRIZ SEMÁNTICA 7	89
ADVERTENCIA. HEMOS DETECTADO UN ESPECTRO	89
MATRIZ SEMÁNTICA 8	91
SERÁS CASTIGADO CON LA MUERTE	91

DEDICATORIA

*A mi padre por iniciarme el amor a los libros.
Al árbol y a la mariposa, al ataúd azul. **In memoriam***

A mi madre por ser una quimera.

A mis hermanos por estar siempre allí.

*A mis sobrinos:
la que ilumina un camino y acompaña a una araña;
a los que hacen crecer el amor en dos mundos;
y el que viene a la tribu.*

A mis amigas por estar allí presente/ausente.

A mis verdaderos maestros por enseñarme lo que hasta ahora he aprendido.

*Y en especial al que me enseñó que la vida es
perseverancia, tenacidad, paciencia y demencia.*

AGRADECIMIENTO

En agradecer primeramente a los Todos los Dioses Viejos y Nuevos que me han acompañado en este plano.

A un grupo de Doñas que me aceptaron en su grupo: Magaly, Norys, Marlene.

A mis Maestros que me dieron la oportunidad de ampliar mis conocimientos.

A mi tutora por tomarse el tiempo de leer en premura, gracias Sandra.

A mis jurados por tomarse el tiempo de leer este trabajo.

Al Prof. Torrealba que me dio la oportunidad de presentar este trabajo.

Y un agradecimiento, MUY ESPECIAL a Ana que me incentivó como un híbrido Erinia-Llorona a culminar este trabajo. ¡Muchísimas Gracias!

RESUMEN

Hibridaciones culturales en la red: las narrativas transmedias y la reconstrucción mediática del Patrimonio Cultural Inmaterial

Eleusis A. Bonillo V.

Fecha: julio, 2021

Afrontar el estudio de las narrativas transmedias como un *continuum* de los relatos tradicionales supone dilucidar cómo se incorporan las Nuevas tecnologías (Narrativas Transmedia) al Patrimonio Cultural Inmaterial (Leyendas). Entender que las leyendas son relatos fundamentales para la historia de la humanidad, que en su contenido se encuentra y resguarda la memoria de los pueblos y que su legado es transmitido de generación en generación nos hace preguntar cómo este patrimonio ha llegado a nuestros días, de qué manera, en qué formato y a través de qué medios. Es por lo que nuestra investigación tiene como centro la era de la convergencia, de cómo las narrativas transmedias se vislumbran como esa nueva forma de contar en la que ha innovado el ser humano para transmitir sus relatos. En nuestro objetivo principal nos propusimos el estudio de las hibridaciones culturales en la red a través de las narrativas transmedias y con ello la reconstrucción mediática del Patrimonio Cultural Inmaterial. Teóricamente consideramos los postulados de Jenkins (2008) y Scolari (2013) fundamentalmente, Van Gennep (1914) proceso de transmisión de las leyendas y los preceptos de la UNESCO en cuanto a PCI, además de otros postulados teóricos. Este trabajo se inscribe en el paradigma cualitativo. Desde la perspectiva de la Semiótica Cultural y los Estudios Culturales realizamos un recorrido hermenéutico textual sobre La Llorona como texto prototípico para comprender las nuevas maneras de consumir estos relatos. De acuerdo con el análisis formulado encontramos que esta historia ha sido alterada, ampliada, reconstruida, pero siempre manteniendo su hilo argumental, y que cada época, comunidad y usuario ha hecho que la historia se mantenga en el tiempo y en el imaginario de muchas generaciones. Las NT mediante un proceso de interacción con la audiencia está abriendo una brecha al PCI, las nuevas generaciones están reivindicando y salvaguardando, no solo en su memoria estos relatos, sino que cada vez lo actualizan en los diferentes formatos, plataformas y medios y con ellos arrastra a una generación que ha nacido en esas redes emergentes.

Palabras clave: leyenda, narrativa transmedia, la Llorona, hermenéutica.

INTRODUCCIÓN

La sociedad emergente no se concibe sin la red. Entenderla, desde este punto de vista, nos lleva a concebir el mundo desde otra perspectiva que atiende a otras formas de hacer y Ser de la cultura. Estas nuevas formas de materializar la cultura plantean nuevos enfoques para reconstruir, resignificar y heredar su legado dentro de la red. Precisamente, las redes sociales se convierten en el entorno comunicativo ideal para expresar las creencias, principios éticos y costumbres del ser humano.

Tales planteamientos nos coloca frente al surgimiento de una sociedad digital. Pérez Tapia, en este sentido, citado por Valle de Frutos (2011: 32), declara:

La nueva sociedad y su cultura incipiente constituyen el nuevo “mundo digital”: el digitalismo es, pues, su más marcada seña de identidad [...] por eso nos podemos referir con toda razón a nuestra cultura contemporánea con la expresión “cultura digital”, conscientes de que no se trata de una forma de cultura que acaba con la anterior o que la absorbe hasta anularla, sino sabiendo que la tecnología digital, además de lo nuevo que aporta, modifica todo lo existente hasta cualificar a la cultura en su conjunto. El resultado de todo ello es lo que también se viene denominando cibercultura, que se puede concebir como la compleja realidad a la que van dando lugar las transformaciones tecnológicas actuales, cuyos efectos se van extendiendo reticularmente por todos los ámbitos de nuestra vida.

Esta digitalización de la cultura figura como marco central de la sociedad actual que recrea o reinventa sus códigos y lenguajes. Así, la cultura, como fenómeno que evoluciona junto al ser humano, reconstruye su Ser dentro del marco virtual que a su vez es actualizado constantemente. Esto nos lleva a comprender que coexistimos en dos mundos: uno real y uno virtual. Esta coexistencia le permite al individuo trasladar todo su mundo al contexto de la

web, valiéndose de los procedimientos propios de ella. Ya McLuhan (1969) nos advertía que los medios se habían convertido, en aquella época la TV, en extensiones del ser humano.

McLuhan (1969) sostiene que los medios realizan un predominio contundente en el hombre y la sociedad. Este autor además plantea que el hombre tribal, en un principio, mantenía una comunión con los sentidos (oído, olfato, tacto, vista y gusto) que se ve afectada por las innovaciones tecnológicas, puesto que alteran esa comunión, esa forma de relacionarse. Son precisamente estas alteraciones las que propician nuevos mecanismos de saber, hacer y de comunicación.

Al hablar de estas innovaciones tecnológicas, McLuhan, las dividía en tres invenciones básicas: en primer lugar, la invención de la escritura fonética, que permitió colocar al ojo sobre los otros sentidos; en segundo lugar, se habla de invenciones de dispositivos móviles (libro, folletos, periódicos, otros), manteniendo la vista como máximo sentido; el tercer momento, viene con la invención del telégrafo (1844) que va a permitir una reconexión con el ser tribal, ya que desde allí cada vez las innovaciones se convertirán en extensiones del Ser humano, hasta llegar a los actuales dispositivos móviles. Ese equilibrio sensorial vuelve a conectar al Ser humano con sus sentidos, ya que allí están inmersos todos.

Este re-equilibrio sensorial renueva al *homo médiums*, al *homo fabulator*, puesto que al momento de los medios ejercer influencia en el ser humano, por ende en la sociedad, es posible entender que ambos medios/ser son el producto de una relación simbiótica en la que se acuerdan contratos tácitos. Las innovaciones que se han hecho, jamás han dejado de lado las fabulaciones y las historias.

La humanidad comienza con palabras, historia, relato. Toda la humanidad es un relato. Somos seres hechos y llenos de historias. Historias que contamos y pasamos a nuestras generaciones. Relatos que han sido

recogidos y considerados un Patrimonio de la Humanidad, puesto que son estas historias las que nos hablan de nuestro nacimiento, de nuestra muerte, de nuestro fin, de nuestra creación y nuestra destrucción.

Antiguamente el ser humano se reunía con sus coetáneos para narrar las historias: de cómo fue creada la tribu, de dónde venían, las batallas que se libraron y la forma en cómo sus dioses crearon el universo y la Tierra. Estas historias que son consideradas un legado universal han trascendido el tiempo, porque los medios, innovaciones que se han realizado, han permitido que se resguarden en la memoria.

Estas historias son conocidas en la medida que fueron pasando de generación en generación y sobre todo en su capacidad de adaptación a las nuevas innovaciones. Pero, ¿en qué consisten actualmente esas innovaciones? Cada medio ha impactado al siguiente, puesto que no son elementos aislados, sino simbióticos. La llegada de la televisión causó impacto en la forma de contar en la radio y así sucesivamente.

Para el siglo pasado solo se hablaba del cine, la radio y la televisión, para finales del mismo el internet revoluciona la manera de ser, hacer y pensar, de acceder a la información. Internet cambia la manera de relacionarnos y más en los últimos tiempos. Si hablábamos de una simbiosis entre los medios y el ser humano, una reconexión con los sentidos: el internet se configura como el medio por excelencia para tal comunión. En estos momentos es imposible concebirnos sin la red.

La red no solo crea nuevos mecanismos de interacción sino que crea extensiones que son parte fundamental de esta sociedad digitalizada. Re-crea mundos con reglas propias; contempla y es contemplada una sociedad desde la pantalla de un ordenador, una tableta o un teléfono móvil. Estas novedades no solo se encuentran en el modo, sino en la forma, en los formatos, ya que estos dispositivos presentan un cúmulo de plataformas que permiten la re-creación de

estos relatos, de estas “*viejas nuevas historias*”, con nuevas significaciones y reivindicaciones.

Por ello, los nuevos medios, innovaciones tecnológicas o como quiera llamarse, están recogiendo y recodificando en millones de *bits* nuestras “*viejas (nuevas) historias*” convirtiéndolas en “*nuevas (viejas) historias*” que permiten un acercamiento y reconexión con ese ser tribal, con el *homo fabulator*, el creador y relator de historias que nos han mantenido unido. Es así, como esos antiguos narradores van ahora a estar representados en canales, medios, plataformas y formatos que permiten la ampliación, serialidad, continuidad, multiplicidad, experiencia... de las historias.

La cultura de la convergencia, el *aleph* cultural en el que vivimos, la obicuidad, es lo que permite que una historia pueda estar en diferentes medios, plataformas y formatos; que sea entendido por los usuarios sin necesidad de ir a uno o a otro para comprenderlo. Es donde todos nuestros referentes se cruzan. Es donde esas “*viejas nuevas historias*” cobran valor y resignificación en una generación digitalizada, pasando a ser “*nuevas viejas historias*”.

Es así como pasamos de una narrativa “tradicional” contenida en la leyenda a una narrativa transmedia (NT) que se vale de sus propios recursos para contar historias propias de la tradición en narraciones y representaciones gráficas, auditivas, visuales.

La narrativa transmedia es definida por Scolari (2013: 24) como: *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.)*. Una de sus principales características es re-crear la historia ofreciendo nuevas miradas, nuevos valores y nuevas interpretaciones, pero manteniéndose fiel a su esencia temática originaria.

Las narrativas transmedias muy conocidas en el ámbito comunicacional y del *marketing* ha logrado permear cada espacio, porque todos los medios

cuentan. Es su esencia. Contar es fundamental y si tenemos una buena historia los usuarios, el público compra esas historias. La audiencia es lo que garantiza el éxito de las historias y muchos de los relatos tradicionales han sido exitosos, trascendido en el tiempo, por la manera en la que han sido contado y recogidos por otros, viviendo así en la memoria.

Por lo que dentro de ese marco narrativo, se configuran las *creepypastas*. Un nuevo género dentro del campo de la narrativa, que implica una práctica creativa y colaborativa en la que intervienen de primera mano: los usuarios/audiencia, los canales (diferentes plataformas y medios), la historia. Esta última, será contada de acuerdo a los intereses (contratos tácitos: audiencia, sociedad, relator) de quienes participan en ese proceso.

En el caso que nos ocupa, las *creepypastas* se nutren de las leyendas características de los pueblos y a partir de allí ofrece otra versión de la misma. Esto nos permite entender el proceso de resignificación y valorización desde dos aspectos, por una parte se afianzan los valores culturales de la tradición oral y por la otra se anima a través de la interacción de los usuarios a la trascendencia de estas leyendas, que favorecerá su revalidación y fortalecimiento.

Por ello, esta investigación tiene como propósito estudiar el fenómeno de las narrativas transmedias (en adelante NT) como medio para transmitir aquellos relatos considerados leyendas. Para la investigación se apelaron a varios contenidos web reconocidos y verificados, los cuales registran aquellos textos creados y re-creados por diferentes usuarios, quienes han recogido en sus sitios, esas historias orales transmitidas de generación en generación a la comunidad digital.

Este trabajo pretende abrir el debate en torno a las nuevas formas de estudiar y comprender el Patrimonio Cultural Inmaterial (en adelante PCI), en este caso las leyendas. Estos relatos han sido recogidos por la colectividad/usuarios en una textualidad digital, esto supone una gran

complejidad, puesto que hablamos de un patrimonio oral que vive en el país de la memoria, que ha sido escrito y que vuelve para adaptarse a un mundo lleno de cambios, en el que la digitalización, la inmediatez y lo efímero (como lo es lo inmaterial y la red) juegan a favor o en contra de su pervivencia, actualización y salvaguardia.

Considerando el objetivo propuesto, la investigación se desarrolló en el marco de la hermenéutica. La intención fue interpretar una realidad que se transmite de generación en generación y se re-actualiza, ampliando el abanico de posibilidades para consolidar el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI). Para lograr nuestro cometido se revisó el contenido generado de la leyenda la Llorona en tres canales o plataformas: una versión de la tradición oral de los llanos venezolanos recogida por Alvaro Parra Pinto; las versiones que recoge *Draw my life* en *Tiktraker* un canal de la plataforma *Youtube* dedicado a la compilación de leyendas y cuentos populares urbanos y de la tradición oral; y la versión de un *blogs*, en esta oportunidad la versión la recoge el bloguero Halodepredador315 (Luxo). Estas tres interpretaciones del relato permitieron concretar nuestra investigación.

Por lo que el estudio se organizó en cinco capítulos: Un primer capítulo titulado **Configuración de la Realidad**, en el que se expone el acercamiento a la realidad, justificación y objetivos de la investigación.

Un segundo capítulo, **Marco Referencial**, que ofrece las referencias teóricas y epistemológicas en las que se apoya este estudio.

Un tercer capítulo, denominado **Marco Metodológico**, en el que se hace referencia a los procedimientos que permitirán cumplir con los objetivos establecidos.

Un cuarto capítulo, titulado **La Llorona: la experiencia transmedia** en la que se analizó el relato desde una serie de categorías que han surgido de la investigación. Se elaboran unas matrices tomando en consideración los

lineamientos de los análisis del discurso, al final de las matrices realizamos una visión en conjunto de los hallazgos tomando en consideración la historia base.

Un quinto capítulo, **Resignificaciones del Patrimonio Cultural Inmaterial desde las Narrativas Transmedias**, en el que se reflexiona sobre el nuevo significado que cobra, no solo el relato, sino el concepto de patrimonio cultural inmaterial para las nuevas generaciones y cómo el medio juega un papel fundamental en esta reconstrucción mediática del patrimonio.

En las próximas líneas el lector advertirá que es posible una nueva manera de mirar el PCI, actualizada y renovada de acuerdo a los tiempos en que se desarrolla. Además, toca elementos tan disímiles, pero que logran transversarse, nos encamina hacia dónde avanzan los estudios sobre la cultura, los medios y el PCI.

CAPÍTULO I:

CONFIGURACIÓN DE LA REALIDAD

1.1 Problematización de la realidad

Bajo sus casi infinitas formas, el relato está presente en todas las épocas, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato empieza con la historia misma de la humanidad; no hay, nunca ha habido, un pueblo sin relato.

Roland Barthes

El relato es la forma discursiva por excelencia del ser humano. Toda nuestra existencia es un contar. Las Divinidades, en casi todas las culturas, parten de un relato para enunciar el nacimiento de la humanidad, como se fueron configurando cada uno de los elementos, seres, plantas y organismos. De acuerdo con el lugar y la época, esas historias se han nutrido de otras experiencias y cotidianidades. Es posible encontrar relatos de personas a las que se les conceden cualidades especiales recreando todo un imaginario buscando siempre aleccionar a la comunidad.

En la antigüedad, al aedo, las Musas lo inspiraban a cantar, una vez que la musa aprende a escribir, la escritura se convierte en una forma de resguardar, preservar y salvaguardar esos relatos. Estas historias han desafiado al tiempo y al espacio para mantenerse vigentes. Partiendo de la premisa de que ningún medio actúa de manera aislada y que cada medio interactúa con el otro. La oralidad lleva parte de su estructura y mecanismos propios del habla al texto, conformando una nueva manera de contar que le permitiría resguardarse en el tiempo.

Estas historias han desafiado al tiempo y al espacio para mantenerse vigentes. Partiendo de la premisa de que ningún medio actúa de manera

aislada y que cada medio interactúa con el otro. La oralidad lleva parte de su estructura y mecanismos propios del habla al texto, conformando una nueva manera de contar que le permitiría resguardarse en el tiempo.

Esta innovación que trae consigo la escritura arrastra nuevas maneras de afrontar y ver la realidad, en nuestro caso de conocer y transmitir los relatos. En esta ocasión, estas historias recogidas, compiladas por estudiosos, de diferentes informantes nutren al relato y nutren a la escritura.

En los textos se encuentra la dialogicidad propia de la oralidad. Los relatos escritos cobran una nueva dimensión que mantuvieron durante mucho tiempo hasta la llegada de la radio, desde allí comienza una verdadera revolución puesto que ya no es la vista nuestro sentido por excelencia para descubrir o conocer. Ahora es la radio, más tarde es el cine el que logra consolidar esa reconexión de los sentidos del ser tribal.

La llegada de la cultura digital, virtual, en estos momentos 3.0, revolucionó la manera de hacer y pensar, de concebir nuestro hecho social, nuestras formas de comunicarnos, arrastrando en ese devenir elementos propios de la oralidad y la escritura. Ambos logran combinarse y darnos un nuevo comienzo. El escrito digital maneja un nuevo formato en el que interviene la imagen y el sonido que recrea en la audiencia los sentidos restantes: gusto, tacto y olfato.

El relato digital es traído a este universo virtual de la mano de los usuarios- los nuevos guardianes de la tradición- son ellos los encargados de rescatar y distribuir esas historias en un nuevo contexto, con leyes renovadas de la tradición, puesto que los usuarios suben estas historias que se encuentran en la memoria e inconsciente colectivo.

Son estos nuevos guardianes de la tradición quienes las proyectan fuera y dentro de la esfera digital. Esfera que se encuentra delineada por los usuarios, que se identifican con estas “nuevas viejas historias/viejas nuevas historia”. Se advierte una dualidad entre lo viejo y lo nuevo y viceversa. En el

caso de las “viejas nuevas historias” podemos observar como lo viejo, al retrotraer historias antiquísimas, se convierte en nuevo. En el caso de las “nuevas viejas historias” se apela a la renovación del formato y de los canales en los que estos relatos son transmitidos.

La renovación de estas historias viene dada por las Narrativas Transmedias (en adelante NT). Este término acuñado por Henry Jenkins en el año 2003 en un artículo para el MIT (*Massachusetts Institute of Technology*, siglas en inglés), las precisa como narraciones que recrean universos, llevadas a diferentes plataformas, con un nuevo *performance* que surge como consecuencia de la convergencia de los medios.

Años más tarde este mismo autor amplía el concepto estimando que estas narrativas no solo podrán ser contadas por los medios disponibles en el momento, sino también por las plataformas y formatos que emergen de ellos que, inevitablemente, originarán la re-creación de otras versiones cada vez más actualizadas, hasta llegar al punto de emerger historias desde la(s) misma(s) plataforma(s).

Otro autor que ha profundizado en el concepto de NT es Scolari (2013) que las define como un *“un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión”*.

Ambos autores coinciden en que las NT son el producto de una larga evolución y que debido al auge de las plataformas comunicacionales estas han sabido adaptarse y aprovechar recursos para ponerlos en práctica. Cada plataforma maneja un formato que se corresponde con la historia por lo que son actualizadas y reivindicadas por los usuarios. En este sentido, al asumir que los relatos contentivos del acervo cultural inmaterial de un pueblo, las leyendas, fueron llevadas al mundo digitalizado, nos pone frente a una narrativa que no solo busca expandirla en diferentes plataformas, sino que permite recrearla y generar nuevos referentes sobre ellas.

Es así que las NT son consideradas un medio de expresión que ha sabido llevar estas historias tradicionales a una era digitalizada, por lo que es posible ver, actualmente, como leyendas que en otros tiempos fueron contadas de “boca en boca”, transmitidas así de generación en generación, ahora son contadas desde otros canales de comunicación, propias del contexto digitalizado (RRSS, videojuegos, youtube, blogs, otros) que promueven su conocimiento en otras esferas culturales, con el agregado de que cada generación busca la forma de actualizarla y comunicarlas a otras generaciones, dando cabida a reconstrucciones colectivas del imaginario cultural.

Este mundo digitalizado cambia, no solo el modo de pensar, sino la forma de comprender y entender, también procura insertar en su mundo elementos considerados, actualmente, patrimoniales. Elementos que marcan a la humanidad desde sus inicios: las leyendas. Es la escritura una forma otra, es la transmedia la que cobra valor en este mundo digital con una generación que actualiza, resignifica y reivindica el valor de estos relatos en una sociedad mediatizada.

La necesidad de expresión del ser humano propicia llevar a la red ese patrimonio oral, en otrora contado por los aedos, ancianos de la tribu y, más recientemente, los abuelos. Ahora estas son recuperadas por una generación que hace uso de nuevos dispositivos, medios y canales que les permite convertirse en los actuales guardianes de la tradición oral.

Las leyendas (relatos o creepypastes serán términos que se abordarán de manera similar por tener características comunes, para fines de esta investigación) pertenecen a ese patrimonio oral, forman parte de ese imaginario que se torna fundamental a la sociedad, sin estos relatos el ser humano no se concibe. Por lo que imaginar una sociedad sin relatos es imposible, como hemos dicho somos seres llenos de historia, seres hechos de historias. Al crear esta sociedad digital los usuarios llevan todo ese bagaje cultural y buscan la manera de hacerlo partícipe de esta nueva era, de este nuevo comienzo.

Es aquí en donde nuestras “nuevas/viejas”-“viejas/nuevas” historias reactivan ese valor al re-crear universos narrativos en un nuevo formato como es el caso de *creepypastas*. Un tipo de relato que llama la atención en los jóvenes, tanto por su contenido, temática y formato.

El término *creepypastas* es una combinación de copiar y pegar, tiene su origen en el sitio web 4chan. Estos textos, como refiere su nombre, en un principio corte y pegue de ciertas historias de la “cultura popular”/“cultura urbana” han sido viralizadas en la red. Por lo general, se caracterizan por ser relatos breves en forma de texto o imagen acompañados por una voz que cuenta los hechos. Son relatos atemporales de terror, que no pierden vigencia porque forman parte del constructo cultural del usuario.

Las *creepypastas* destacan por su estilo narrativo, ya que conjugan estilo y formato de acuerdo al ecosistema mediático y, por supuesto, las narrativas transmedias. Estas historias pueden extenderse a un sinnúmero de formatos, es posible encontrarlos en los canales de *youtube*, *instagram*, *twitter* y otras plataformas, respetando los lineamientos de cada una de ellas.

Estos relatos en su mayoría son de terror, puesto que el terror es un tema que genera morbo y ese morbo se traduce en una historia aleccionadora. Las niñas que se desviaban de su camino eran devoradas por feroces lobos, mientras que los que se portaban mal recibían la visita del Coco. En su entresijo más profundo, el miedo busca enseñar a quien lo escucha/lee/ve, así lo indica Duque (2004: 15): el terror es *el sentimiento angustioso surgido de la combinación, inesperada y súbita, de lo sublime y lo siniestro*.

Estas historias revelan una visión del mundo posmoderno y de la ansiedad que este produce. A diferencia de lo que se cree, los *creepypastas* no vienen a reemplazar las antiguas historias, sino que vienen a coexistir, ampliar y resignificar (reconstrucción y representación serán términos que se abordarán de manera similar por tener características comunes, para fines de esta

investigación) las historias de los “antiguos” medios oralidad/escritura con los actuales canales y medios de transmisión.

Pero, ¿cómo llegan las leyendas a convertirse en *creepypastas*? ¿Cómo pasan estos relatos orales a un mundo digitalizado? Parece extraño o inverosímil que se hable de aparecidos y fantasmas en esta época, sin embargo desde la *World Wide Web* surgen relatos, nuevas leyendas que han recreado/compilado los usuarios y con ello nuevas tradiciones culturales. Pero, ¿Qué o quién permite articular estas nuevas historias con las viejas historias?

Mediante esta representación de las nuevas formas de contar, es el usuario, con sus imaginarios, quien juega un papel fundamental en la articulación de lo viejo con lo nuevo. A estos actores se vinculan otros elementos, como las industrias culturales que juegan un papel fundamental en la proyección y promoción de estas historias. Son ellas las encargadas de distribuir las diferentes manifestaciones culturales, en sus diferentes formatos.

¿Qué historias podemos encontrar en estos medios? En las *creepypastes* podemos encontrar historias arquetipales guardadas en nuestra memoria con elementos y marcas discursivas propias que la hacen únicas y universales. Es por ello, que hasta ahora no se ha mencionado una leyenda en concreto. ¿Cuáles temas podemos encontrar? Todos los temas posibles, pero sobre todo los de terror.

¿Quién no recuerda historias que comienzan: en un bosque, una calle, plaza o camino a la medianoche, mientras una persona que por alguna razón se le hizo tarde y su travesía es larga y oscura, de repente... un viento sopla... las ramas de los árboles se mueven... silencio... se ve la figura de un hombre alto, de traje oscuro, un rostro muy peculiar...? Descripciones como estas, a grandes rasgos, la encontramos en la leyenda de El Silbón, *Slerderman* y otras tantas historias.

Muchos reconocerán la leyenda de El Silbón, pero y *Slerderman* ¿quién es?, ¿de dónde viene? Este personaje nace en la red. Es lo que se llamaría un

texto nativo digital o una NT, pero con reminiscencia del acervo cultural de los usuarios. Algunas *wikis* nos dicen que *Slerdeman* parte de una leyenda alemana que habla de un hombre alto y delgado que agrede a las personas que cruzaban los bosques. Rastros de este personaje se pueden ver en el *Takkenmann*, que de acuerdo a varias *wikis* pertenece a una leyenda holandesa, aunque otros usuarios exponen que este personaje nunca existió. Sin embargo, ambos, *Slerdeman* y *Takkenmann*, se asemejan a otro personaje de la leyenda moderna, el *Lange Man*, un hombre con las mismas características y que se propone aterrorizar a todo aquel que ose cruzar sus dominios.

Otra de las historias, con características comunes: medianoche... camino muy oscuro... una hermosa mujer se encuentra sola... los transeúntes se paran para ayudarla... de repente la mujer se desfigura y los transeúntes sufren un colapso. ¿Cuántas veces no se ha escuchado esta historia en los patios de las casas? Por lo general, contadas por nuestros abuelos, parientes o conocidos que sufrieron un *shock* al ver a esta mujer. Son los encantos de una sirena, sayona, chinigüa, chigüira... que se traslada al mundo virtual para encantar a nuestros internautas.

Es así como podemos ver como se conjuga la tradición con la tecnología, dando paso a la renovación del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), que ya no puede ser entendido desde una perspectiva inmutable, sino holística. Una manifestación cultural asociada a significados colectivos, compartido en una comunidad, en la que su dinamismo debe ser parte de su actualización y resignificación constante.

Actualmente, el PCI debe ser comprendido como una manifestación cultural viva, no como aquello que significó en algún momento, sino lo que significa hoy día para los usuarios.

Por ello se observan leyendas/*creepypastas* a las que se llama nativas, ya que nacen en la *www*, ejemplo de ellas es la maldición de una parte del

juego de Zelda, el *creepypastas* que cuenta esta historia es “El cartucho maldito de *zelda majo’s mask*” y aquellas leyendas/*creepypastas* que reescriben los diferentes usuarios en las distintas plataformas.

Basado en lo anterior esta investigación se encamina a problematizar sobre las de nuevas formas de transmisión; proyección de estas nuevas (¿?) narrativas y con ello aproximarnos de manera teórica a cómo las leyendas son representadas, transmitidas y heredadas por los usuarios en la Cultura 3.0, para ello nos hemos propuesto responder a las siguientes interrogantes:

- ¿Desde dónde construir fundamentos teóricos en torno a las Narrativas Transmedias (NT) como representación mediática del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI)?
- ¿Cómo interpretar, desde la textualidad digital, los mecanismos de representación de las Narrativas Transmedia (NT)?
- ¿Desde cuáles fuentes textuales podemos comprender las Narrativas Transmedia (NT) como Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI)?
- ¿De qué manera es posible configurar teóricamente una resignificación mediática del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), desde las Narrativas Transmedia (NT) en la red?

1.2 Objetivos de la investigación

1.2.1 Objetivo General

Construir fundamentos teóricos en torno a las Narrativas Transmedia (NT) como representación mediática del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI).

1.2.2 Objetivo Específicos:

1. Comprender los fundamentos teóricos y epistemológicos de la leyenda y la Narrativa Transmedia (NT).
2. Interpretar, desde la textualidad digital, las representaciones culturales desde las Narrativas Transmedias (NT).
3. Comprender las Narrativas Transmedias (NT) como fuentes textuales del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI).
4. Configurar una teorización en torno a una resignificación del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), desde las Narrativas Transmedia (NT).

1.3 Justificación de la investigación

Esta investigación se justifica en tanto que es posible advertir nuevas formas y medios para contar leyendas que forman parte del imaginario y la memoria de una cultura, puesto que las nuevas generaciones propician mecanismos de articulación que se emancipan frente a los mecanismos tradicionales e institucionales.

La sociedad actual traslada este imaginario y todo su acervo cultural a esta nueva plataforma. Afrontar un estudio de esta categoría no es sencillo, puesto que se hablan de nuevos conceptos, de revalidar y resignificar aquellos que son oportunos para la investigación. Comprender, que la sociedad es dinámica y que ese dinamismo nos arropa, a veces no es fácil para el investigador que se encuentra observando esos cambios, y hacerlo entender a otros, tampoco es tarea fácil.

Cuando pensamos en sociedades digitales restringimos a internet a mirar noticias, o ver las publicaciones de otros, sin entender que existen comunidades que han marcado sus pautas. Vivir en la sociedad digital no es solo esperar unos *like* por el comentario que se escribe, vivir en el mundo digital implica que traslado todo mi experiencia de vida y la llevo allí, interactúo y me retroalimento.

Si es complejo concebir una sociedad digital, más compleja es comprender cómo puede existir un patrimonio digital.

Cuando escribimos en un motor de búsqueda (*google, bing, yahoo*) Patrimonio Cultural Inmaterial Digital, lo primero que aparece es cómo llevar todo el conocimiento ancestral a bancos gigantes de memoria, nubes, resguardar desde allí ese conocimiento, es decir, musealizar de alguna manera ese patrimonio con acceso a todos. Pero, ¿es realmente esto lo que esperamos y sucede en la red? Se han llevado a cabo estudios que recrean un museo en la red o en enciclopedias para que así el usuario pueda acceder, sin embargo, este estudio no se orienta a este punto, no se trata de ir hasta el informante, que cuente la historia y transcribirla, colocarle un *hashtag*. Esta investigación se justifica en la medida que son pocos los trabajos que albergan Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), Leyendas, Sociedad digitalizada (medios, plataformas, otros).

Parece que la sociedad digital carece de PCI, algo imposible porque son los seres humanos quienes crean dichas aldeas, por ende deben contener no solo leyes y restricciones, sino relatos. Estos relatos no vienen de la nada, vienen del inconsciente colectivo, de la experiencia de cada usuario. Estas historias son reconocidas por una audiencia joven que las ha venido escuchando y las adapta a estos nuevos medios, creando un vínculo especial.

En nuestro caso se han escogido dos piezas narrativas transmedias, puesto que son un tipo de texto digital que, se puede decir, recoge parte de las propiedades de la narrativa tradicional conjugándola con estas nuevas formas de contar. Con esto no se quiere decir que se desecharán las leyendas como las conocemos, sino que su manera de popularizar cambiarán.

Estos relatos renovados, en su forma de difusión, reivindican en esos espacios digitales nuestra memoria, identidad, todo ese imaginario cultural que es parte de nuestro Ser, que nos conecta con ese mundo otro, ese compartido que es necesario e inevitable para la consecución de la cultura, puesto que esta

se basa en cambios y transformaciones que solo son posibles abriendo la mirada a otros espacios en los que este legado se encuentra inmerso.

Es un trabajo de investigación que podrá ampliarse en la medida en la que las innovaciones tecnológicas y la cultura se involucren cada días más. Actualmente son más las instituciones culturales que se suman a hacer estudios de este tipo. Es inevitable que ya la red no constituya parte de nuestro Ser, por lo que una investigación de este tipo abre el debate a dónde se posiciona realmente la cultura, y sobre todo el Patrimonio Cultural Inmaterial.

CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL

Para establecer el papel que actualmente tienen los relatos tradicionales en la era de la convergencia es necesario, primeramente, revisar el lugar que ocupan estas historias en un mundo permeado por la tecnología, en donde *logos* y razón coexisten de forma armoniosa. Es por ello que antes de sumergirnos en las hibridaciones culturales en la red, realizaremos un breve recorrido teórico sobre el tratamiento de las leyendas como “(nuevas) viejas historias tradicionales” y los *creepypastas* como las “nuevas (viejas) historias tradicionales” en un universo mediatizado por las Narrativas Transmedias (NT) y como este hecho nos lleva a la una reconstrucción mediática del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), desde las Narrativas Transmedia (NT) en la red.

2.1 Investigaciones previas

Los ecosistemas mediáticos permiten nuevas maneras de resignificar y validar las historias mediante las narrativas transmedias. Estas se ratifican y refuerzan mediante los formatos innovadores de narración que combinan las plataformas y los diferentes canales (*blogs, youtube, instagram, reddit, otras*). A continuación se presenta un resumen de una serie de investigaciones sobre Narrativas Transmedias abordadas desde diferentes áreas del saber.

Aguilar (2011) en su investigación titulada “Diseño de narrativas transmediáticas” analiza el fenómeno de las narrativas transmedias, además hace referencia a su ejecución y el papel que desempeñan en la cultura participativa. Partiendo de la definición de Narrativas Transmedia el autor presenta diferentes modelos de creación colaborativa y cómo se involucran en el desarrollo de franquicias.

Entre sus objetivos se propone construir un marco de referencia para la aplicación de las narrativas en el proceso de diseño de contenidos que

responden a la pregunta ¿cómo construir mensajes que se despliegan en distintas plataformas?

La metodología utilizada por este autor consistió en una recolección documental que incluyó la búsqueda de bibliografía, partió de la visión de Henry Jenkins (2008), *Futures of entertainment, Transmedia Hollywood, TEDxTransmedia*, Jeff Gómez, Geoffrey Long, SimonStaffans, Allison Norrington y Pierre Coté y MIPTV; además de material en línea con presentaciones de proyectos exitosos y lineamientos para futuras aplicaciones. Además, hizo un seguimiento con la palabra clave #transmedia en la red social Twitter.

El investigador concluye que las narrativas transmedias permiten contar historias de manera alternativa, bien fragmentándola o reescribiéndolas, también permiten la proyección de estas historias a diferentes plataformas, que garantiza no solo un espectro de comunicación más amplio, sino que con esta práctica discursiva se consolida una estética y en un lenguaje actualizado y propio.

Del estudio realizado por Aguilar podemos recoger que las narrativas transmedias son un producto de la cultura participativa que permite la creación colaborativa de historias, que no son ajenas a la audiencia, por cuanto se encuentran identificadas con ellas.

Corona Rodríguez (2016) en su investigación “¿Cuándo es transmedia?: discusiones sobre la transmedia (I) de las narrativas” plantea que nos encontramos en una época en la que privan los procesos comunicativos, por ello las redes juegan un papel fundamental para el consumo y la generación de cultura y desde allí la población conforma sus referentes. Este investigador propone como objetivos reflexionar y discutir el término de las narrativas transmedias, su evolución en el transcurrir de los años, crea un debate con los principales teóricos sobre el término transmedia. Además, se pregunta qué y cuándo se habla de contenido transmedia y la manera en que estas narrativas

se incorporan al público y su significación respectiva. El autor concluye que el término Transmedia narrativa no es un concepto exclusivo del siglo XXI, sino que este ha existido y se ha alimentado por años, pero dado los avances tecnológicos, los múltiples medios y canales ha cobrado mayor relevancia en la sociedad.

De la investigación de Corona Rodríguez nos quedamos con el planteamiento que hace sobre los procesos comunicativos, sobre todos las redes sociales que juegan un papel fundamental para el consumo, promoción de la cultura y conformación de nuevos y actualizados referentes.

Pérez Pérez (2015/16) en su tesis de trabajo final de grado “Creando universos” parte del concepto de convergencia mediático como elemento accionante en el modo de producción de los medios. Alude que las diferentes plataformas y canales de comunicación han permitido el nacimiento de un nuevo modelo narrativo, un nuevo discurso: la narrativa transmedia. Este nuevo paradigma se sirve de toda esta tecnología para llegar al consumidor con historias fragmentadas al que luego le dará orden, significación, referencialidad y validación.

Entre sus objetivos este autor se propone no solo teorizar sobre los elementos propios de la narrativa transmedia, sino conocer los elementos que han posibilitado su aparición como nuevas maneras de narrar, su estructura y taxonomía, así como sus posibilidades de perdurar en un futuro. Parte de las teorías de McLuhan, Jenkins y Pratten, entre otros autores para establecer conceptos relacionados con esta nueva narrativa, además de otros teóricos como Gómez, Lindelof y Thompson.

Este investigador estudia dos casos reales que se ajustaban a las tipologías más comunes de las narrativas transmedias para observar las distintas maneras de implementar un producto que alcance al consumidor a través de varios medios. Un aspecto relevante para el análisis de los datos los

aporta el Estudio General de Medios y los recogidos por IAB Spain, que sirvió para conocer el uso que se otorga a los medios y los dispositivos.

Este autor concluye: que las nuevas tecnologías suponen la popularización de medios que facilitan la publicación de información y creación de contenidos, así como el diseño de una nueva narrativa en la que el usuario juega un papel fundamental como consumidor y prosumidor. Además, estas narrativas se encuentran en un periodo de formación y adaptación.

La investigación de Pérez Pérez resulta relevante para nuestra investigación, puesto que nos indica que las diferentes plataformas y canales de comunicación han permitido que el usuario juegue un papel en la creación y recreación de contenidos, estimando así el nacimiento de un nuevo modelo narrativo. El diseño de esta nueva narrativa promueve un nuevo modelo de usuario como productor, consumidor y prosumidor.

Ruiz (2018) en su investigación “¿Es Youtube una nueva esfera digital para leyendas urbanas? La representación de la infancia perturbadora a través del fenómeno cultural de los Black-Eyed-Kids (BEKS)” su objetivo es considerar la plataforma de YouTube como una nueva forma de comunicación de los cuentos de transmisión oral a la leyenda urbana y que encuentra su espacio en lo digital, colocando en las nuevas generaciones su audiencia.

En este estudio de caso se analiza los BEKS como *bottom-up* transmedia. El estudio se realiza mediante la evolución de las investigaciones de las Humanidades Digitales y las nuevas formas de consumo que incluye lo popular y la trascendencia de las leyendas a un nuevo marco: lo digital. La autora concluye su estudio abriendo el debate de las leyendas urbanas y el papel que juega el *fandom* y los testimonios como creadores / re-creadores de un mundo transmedia.

Del estudio de Ruiz rescatamos en primera instancia el medio, youtube, como vaso comunicante con las nuevas audiencias; en segunda instancia, como lo popular logra abrir una brecha en el espacio digital; y, en tercera

instancia el papel que juega la audiencia o el *fandom* como creadores y recreadores de un mundo tradicional y transmediático.

2.2 Teorías referenciales

Las teorías nos ayudan a comprender el fenómeno a estudiar. Apoyarse en autores que promuevan la discusión y el diálogo nos permiten encontrar nuevas maneras no solo de reactualizar, sino de de-construir y re-construir nuevas formas de ver la realidad. En este caso se debe tener presente varios conceptos claves que nos van a permitir ver nuestra realidad teórica, ellos son cultura entendiéndola como la esfera que maneja un cúmulo de historias pasadas de generación en generación (leyendas), que para ello se vale de la tecnología de la época (transmedia), entendiéndola en su sentido primigenio como el arte o la destreza del estudio de algo, para lograr trascender en el tiempo (*creepypastas*). Asimismo, entran en juego conceptos como las industrias culturales, cibercultura, comunidad, oralidad, tradición oral y otros que nos van a permitir comprender de manera más amplia nuestro estudio. En las próximas líneas nos abocaremos a puntualizar parte de ellos.

2.2.1 Leyendas, narrativas transmedia y creepypastas

***Hilvanando ando.
Dijo la araña.***

2.2.1.1 Leyenda. Aproximaciones teóricas

La leyenda es memoria soñada desde la intuición y el sueño, una memoria soñada en la que se conservan sombras y figuras sin las que la gran historia ni la pequeña, se podrían entender del todo

José María Merino

El relato ha existido desde el principio de los tiempos. Nunca, jamás teórico alguno ha concebido una cultura sin relato, es una forma de pensar, de expresar, de comunicar a la tribu, a sus congéneres sus historias sagradas o no. Los textos en un principio orales tienen un carácter histórico, social, cultural, artístico, económico... aunque de naturaleza compleja estos relatos orales han llegado a nuestros días con una carga representativa que cada momento histórico ha alimentado dicho relato.

Las leyendas no han escapado a esta carga semiótica. Numerosos estudios han dado cuenta de ello. Desde Propp (1972) a Van Gennep (1982), pasando por autores como Basset, Lefèvre, Menendez Pidal, Caro Baroja y otros, se ha intentado dar con el verdadero significado de la leyenda.

Estas historias basadas en, algunos casos, hechos reales que se magnifican en el tiempo. Son parte de una población y por ende de la cultura. En estas historias están plasmadas las creencias, identidad, cosmovisión... de un lugar, de un grupo de personas.

En la mayoría de los casos estos relatos buscan aleccionar a los ciudadanos, así como también buscan dar explicación de sucesos o de acontecimientos. Además, de sufrir modificaciones a través del tiempo, sus creadores no han sido individuos solitarios, sino producto de un colectivo que ha permitido la actualización y reinterpretación de las historias.

El término proviene del latín *legere* que tenía una doble acepción: escoger y leer. A través del tiempo la misma palabra ha cobrado muchos usos,

como refiere Flores (2000) el término ha sido utilizado como referencia a textos religiosos, para referir a personas letradas o hasta para definir la acción de escritura. La acepción que se mantendrá por más tiempo en su tono hagiográfico, puesto que estas en un principio atendían o hacían referencia a las historias religiosas.

Desde el siglo XVI hasta el siglo XX las leyendas vendrán a contarnos historias (en prosa y verso) de diferente índole. No es hasta principios del siglo XX que con el reconocido estudio que hizo Van Gennep ***La formación de las Leyendas*** (1982). El estudio de estos relatos cobra un valor cultural incalculable, con este estudio, el no autor intenta no solo definir desde un ámbito más amplio a las leyendas, sino que plantea unas reglas para su formación y transmisión.

Es por ello que intentar definir la leyenda de manera precisa resulta una titánica tarea, ya que muchos han volcado su estudio al género literario y han disminuido su valor como expresión cultural, ya que su heterogeneidad y vinculación con otras expresiones orales como el mito, cuento o fábula, la han llevado a catalogar como un subgénero del género literario. Aunado al hecho de que muchos mitos han dado paso a los llamados cuentos maravillosos o *marchen* y estos a su vez han derivado en leyendas locales lo que evidencia que existe una muy delgada y difusa línea entre este tipo de narraciones.

Un caso típico de un mito que ha logrado recorrer el amplio mundo narrativo, es el caso de la madre que asesina a sus hijos, un caso tan popular y conocido es el de Medea que en un arrebato asesina a sus hijos, caso igual sucede con la Llorona. Esta historia arquetípica se encuentra en cada cultura, todas tienen un relato sobre una mujer que en un arrebato de ira y desesperación asesina a sus hijos, además estas mujeres seductoras aparecen en la oscuridad, en caminos solitarios, pidiendo ayuda a los transeúntes o mostrándose solícitas todo con la intención de rebelarse como un monstruo.

Para García Diego (cit. en Morote Magán, 2010: 73) la leyenda es *una narración tradicional fantástica esencialmente admirativa, generalmente puntualizada en personas, época y lugar determinados*. Mientras, Pedrosa (cit. en Morote Magán, 2010: 74) indica que:

una leyenda es una narración oral o escrita que presenta hechos extraordinarios considerados como posibles o reales por el narrador y el oyente y relacionados con el pasado histórico y el medio geográfico de la comunidad a la que atañe o en la que se desarrolla la narración.

A lo que Martos Núñez (cit. en Morote Magán, 2010: 74) añade al concepto como:

una tradición oral de carácter local que rememora un acontecimiento, de forma (...) fragmentaria (...), un hecho impactante que es recordado de manera más o menos inconcreta por la comunidad, y que es susceptible de ser articulado o textualizado si alguien le da una forma acabada, por ejemplo un cronista, un escritor, un dramaturgo.

Estas definiciones nos dan una primera idea sobre la importancia que revierte el concepto para el ser humano y segunda la complejidad. Es un texto de carácter oral, con una historia glocalizada en un momento, lugar relacionada con una comunidad que es “susceptible de ser articulado y/o textualizado” por un alguien, en este caso podría ser una comunidad o un “cronista, escritor o dramaturgo”, al implicar a escritores o dramaturgos es lo que ha llevado a este discurso a ser ignorado por muchos estudiosos y ramas del saber, un cronista le da cierto rasgo de veracidad a la historia contada, pero ¿es necesario? No se cree puesto que las leyendas no necesitan ser auténtica para permanecer en el país de la memoria.

Al momento de caracterizar la leyenda como manifestación oral, se observa que necesita de un narrador que cuente la historia a un público y que

este a su vez replique esa información (transmisión). El discurso legendario no tiene un autor conocido, puesto que es un autor en colectivo quien va moldeando y modelando la historia. Es considerado un patrimonio.

Su carácter etiológico resulta muy propicio y que aunque no intentan explicar hechos cosmogónicos, sí que lo hace con las historias de aparecidos y fantasmas.

Otra particularidad es la configuración de un espacio geográfico, que tiene un carácter migratorio, nos atreveríamos a decir que es más bien un carácter glocalizado. Una historia puede encontrarse en varias culturas, en diferentes partes del mundo y cada una de esas versiones se encontrará adaptada al lugar en la que se formula.

Ya, por último, dentro de sus características, nos encontramos con ciertos rasgos de veracidad que encontramos en sus historias. Por lo general, siempre se le atañe la historia a una persona que existió hace mucho tiempo, que fue conocida por parientes o conocidos del lugar. Estas historias resaltan siempre un rasgo identitario que le permite a quien le escucha sentirse parte de la historia, del lugar, un sentimiento de empatía por aquello desconocido.

A grandes rasgos la leyenda se va configurando como una historia discursiva fragmentaria, un constructo cultural que adquiere coherencia, cohesión, con un metalenguaje, casi universal

Otro elemento relevante de la leyenda es su estructura. Esta se caracteriza por ser una historia breve, con cierta densidad argumental, con variantes lo que la hace un texto fragmentario, en los que solo puede ser relatado una parte de la historia y esos vacíos van siendo rellenados por otros, lo que va incrementando su valor y dejando rastros identitarios y temporales, pero con una coherencia y cohesión sin igual.

Este relato también se distingue por tener solo un motivo narrativo. No vamos encontrar en una leyenda varias historias, a pesar de ser un relato colectivo, mantiene su estructura univocal, aunque podemos encontrar dos

historias, pero que al final consolidan en una sola, a este tipo de leyendas se le conoce como *geminación* (García Diego cit en Morote Magán). Las leyendas no están supeditas a la estructura fija del cuento o la novela, por lo que su formación sigue el ritmo propio de su transmisión.

De estas historias también se debe destacar su carácter interdiscursivo, puesto que la historia podría materializarse a través de ritos y dramatizaciones, como es el caso de Llorona o el Silbón.

La transliteración, aspecto que debe tomarse en cuenta dentro del relato legendario, puesto que la hace versátil en referencia con otros subgéneros y discursos orales. Este rasgo va a permitir que las leyendas puedan adaptarse a otros géneros como los refranes, las retahílas, las canciones y más allá de esto permite la resignificación, revalorización, reelaboración y reestructuración de la historia (añadidos u omisiones).

Este evidente signo de mutabilidad proporciona un relato actualizado/atemporal, un relato con identidad, que se trasmite de generación en generación a través del espacio y del tiempo manteniendo un ritmo coherente. Por ejemplo, tenemos el caso de la Llorona o el Silbón leyendas que podemos encontrarlas en diferentes partes del mundo y que puede tener variantes en los mismos países. Lo que incrementa su valor intertextual en los diferentes enclaves culturales.

Estos enclaves culturales entran en relación con el contexto comunicativo en el que se mueve este tipo de discurso, puesto que la leyenda puede surgir como parte en una conversación, en una reunión o respuesta a una pregunta, lo que hace que su transmisión puede o no realizarse de manera completa (recordemos su carácter fragmentario).

Un elemento que aún no se ha explorado es el emisor y en su audiencia. El primer principio que se da en este binomio es la veracidad que ambos, creen, tiene esta historia. El otro es que cada uno acoge la historia y la hace suya, lo

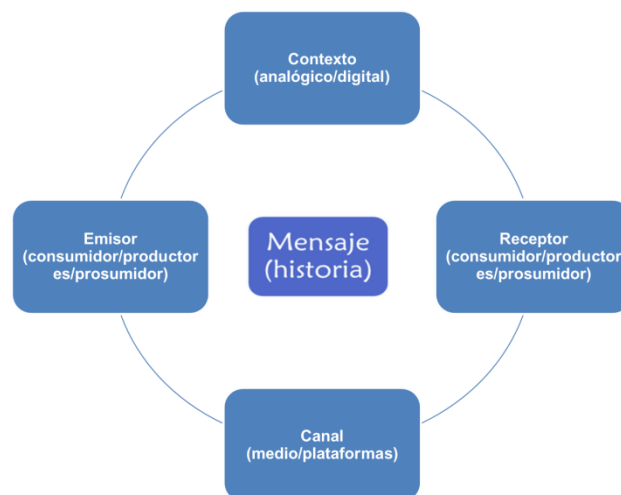
hace poseedora de una función pragmática, lo que permite vincular el relato, la comunidad y el lugar.

Hasta ahora hemos dado indicios para concebir la leyenda como un texto abierto. Aunque el narrador que trasmite la historia se mantiene entre los límites que marca la audiencia, también es cierto que este complementa y adapta lo que la historia dice, por lo que esta puede interpretarse de tantas maneras como variedad de individuos exista en el auditorio.

Está visto que el esquema comunicativo, muy importante para la transmisión de las leyendas, no es el esquema habitual de emisor, mensaje y receptor, sino que este engloba otros elementos que bien puede ir destacándose en el siguiente esquema. Esto con el fin de construir un modelo en el que, para fines de este estudio, contribuya a la explicación última del objetivo.

Fuente. Elaboración propia

Este esquema circular destaca a los principales elementos de la comunicación, en él se observa que los emisores y receptores cumplen la misma función de consumidores y prosumidores, porque ellos no solo consumen las



historias sino que la crean y reproducen, en las diferentes plataformas y va más allá por cuanto logran salir de esa esfera virtual y adaptarlas a su vida cotidiana

y esto sucede al revés también, toman de sus experiencias de la vida cotidiana y la llevan a esa comunidad virtual. Ambas esferas, la virtual y la analógica, logran coexistir y nutrirse, sin deslegitimarse, además los usuarios saben respetar las reglas de ambos mundos.

Hemos observado hasta ahora que la leyenda, es un discurso proteico, con capacidad de adaptación a los diferentes cambios y modificaciones que se suceden en el tiempo en los diferentes contextos culturales. Estos cambios y modificaciones han asegurado su supervivencia a través de los tiempos. Es parte importante para su actualización, revaloración y resignificación.

Hoy en día, los medios ocupan un espacio fundamental de la cultura y son ellos que en estos momentos, canales fundamentales que permiten la difusión de estas historias, permitiendo que esa característica glocalizada, sea aún más pertinente. Aunado al hecho, que estos nuevos han generado sus propias historias y las han convertido en “nuevas (viejas) historias tradicionales”. Antes de comenzar a discurrir sobre estas “nuevas (viejas) historias tradicionales” se hará referencia a las leyes, principios o esquemas que rigen la formación de las leyendas de acuerdo a Van Gennep (1982).

Para Van Gennep (1982) las leyendas parten de una historia de origen individual que se hará colectivo en la medida que ese relato impacte en la colectividad, una vez que esto suceda pasará a engrosar las filas del patrimonio oral (en algunos casos escrito) de la sociedad. Esto pasa cuando esa colectividad se apropie del relato y lo hilvane de acuerdo al tiempo y la localidad, una vez que la comunidad acepte estas incorporaciones u omisiones y da legitimación al relato.

Este autor plantea en su estudio ***La formación de las leyendas*** (1982) cuatro leyes, principios o esquemas de transmisión, estas se rigen por principios binarios. A saber: la localización/deslocalización.

Localización/deslocalización indica que la leyenda se encuentra localizada, con referencias geográficas muy claras, por ejemplo el relato de “El

Silbón” nos sitúa en un espacio determinado de las llanuras de Venezuela, las creaciones de ciertos pueblos se han convertido en leyendas como es el caso de El Turimiquire, de personajes históricos como la de El Tirano Aguirre, la Palma de Moriche, entre otras. La deslocalización la observamos muy poco, puesto que son narraciones en las que no se alude a lugar alguno, por lo general la comunidad termina por adoptarlas y darle ese carácter comunitario que es necesario.

En la Individualización/desindividualización, la primera alude a personajes que adquieren nombres familiares a los habitantes de las comunidades, para entablar así un proceso de identificación, de empatía. Los protagonistas son seres comunes con cualidades extraordinarias, por ejemplo el Tirano Aguirre, un ser despreciable y despiadado, su sonido característico son sus cadenas que arrastra y provoca pánico. En la segunda, desindividualización, la leyenda suele adquirir una peculiaridad no tiene un protagonista con nombre en concreto, por lo que puede tener una nueva personalización, bien del personaje principal así como de los otros.

La temporización/destemporización. En este caso remite a leyendas que se encuentran relacionadas con creencias míticas, creencias primigenias. Por lo general, se encuentran definida cronológicamente, sobre todo aquellas que se encuentran relacionadas con temas históricos, hagiográficos, otros. Sin embargo, la temporización puede verse afectada por la facilidad de los relatores al mezclar sucesos próximos con otros muy lejanos o viceversa, por eso a veces solemos encontrar leyendas con marcas discursivas: érase una vez, en algún lugar, hace mucho tiempo, antiguamente... elementos que marcan claramente la indeterminación temporal.

En el caso de la convergencia/disociación las leyendas entran en un proceso lógico de integración y desintegración. Es decir, una leyenda puede ser una unidad completa que puede ir desintegrándose o puede suceder todo lo

contrario: una anécdota puede llegar a convertirse en un texto leyendístico completo. Esto lo determina el tiempo y la comunidad, la audiencia.

Estos cuatro principios dan pie para comprender la complejidad que implica que un relato, leyenda se transmita, puesto que actúan diversos actores y elementos, que por muy contradictorios que parezcan son esenciales para que la transmisión y evolución de las leyendas puedan pervivir en el tiempo. Esto nos hace ver que entre los actores, por ejemplo nos encontramos con unos que son activos y otros que son pasivos. Entendiendo como actores activos aquellos que participan en la producción, recreación de los relatos y los pasivos como aquellos que solo consumen el relato. Ambos actores son esenciales, puesto que su coparticipación permite que la historia se transmita, recree y reelabore, lo que cada vez da mayor vitalidad y validez a las historias.

A estos cuatro principios, añadiremos un quinto que tiene que ver con el proceso de evolución de transmisión de las leyendas. En un principio la voz fue (es) el canal por excelencia, el único conocido por muchas culturas, ya que la escritura no era conocida por muchas. Este carácter ágrafo permitió que las leyendas, por los procesos migratorios humanos, cobraran una riqueza sin igual, al mismo tiempo que permitió que muchas de ellas tengan raíces comunes.

Una vez conocida la escritura muchas de estas leyendas fueron fijadas por el texto escrito y pocas han sido alteradas, aunque la misma evolución ha permitido que esto en vez de ser una desventaja sume a favor. En estos momentos, en que concebir un mundo sin tecnología se podría decir que las leyendas han muerto, que en un mundo tan racional estos cuentos han llegado a su culmen, mas no es así por eso, además de las cuatro leyes o principios planteados por Van Gennep es necesario añadir la forma (canales) que utiliza la leyenda para su transmisión.

Como se dijo anteriormente, la tecnología ha invadido cada uno de nuestros espacios, concebir un mundo sin ella parece absurdo. Por lo que lo

considerado viejo toma nuevas consideraciones, revalorizaciones y resignificaciones, por lo que estas “nuevas (viejas) historias tradicionales” dan paso a nuevas interpretaciones, en canales (plataformas), si antes era un narrador, aedo, abuelo quien nos contaba (voz) un relato, en los actuales momentos esas voces las encontramos en los llamados *creepypastas*, las nuevas leyendas. Estos relatos manejan las mismas características que la leyenda; mismos mecanismos de transmisión. No estamos hablando de algo diferente, estamos hablando de una renovación de las leyendas, como se hiciera en el transcurso de los siglos XVI al XX.

Hoy día la leyenda conserva gran parte en cuanto a su estructura y temática. Este último punto cobra gran valor en las “nuevas (viejas) historias tradicionales”, puesto que juega un papel fundamental. Las historias de terror siempre ha llamado la atención del público, además de causar gran sensación. Si nos escuchamos o leemos una historia sobre “aparecidos” o algún otro acontecimiento sobrenatural siempre vamos a voltear la mirada y tratar de entender ese fenómeno. Recientemente ha nacido bajo la luz de este nuevo canal mediático una leyenda: *Slerdeman* una figura muy alta que aparece en los bosques raptando a adolescentes.

La historia de *Slerdeman*, una *creepypasta* nacida en el foro 4Chan, su hilo central es un hombre atormentado que secuestra y asesina a adolescentes. Si vamos a su estructura más profunda de acuerdo a Propp, nos encontraremos con una historia arquetípica, un hilo que conduce no solo esta leyenda sino muchas otras. Recuérdese uno de los cuentos, otrora cuento maravilloso (*märchen*), cuento folklórico: Caperucita Roja de los Hermanos Grimm. En este caso en vez de un hombre es un lobo quien secuestra y “devora” a una dulce adolescente que lleva comida a su abuela.

Los personajes (lobo/hombre) cambian efectivamente, mas su función dentro del relato es la misma es secuestrar, devorar, asesinar. Estas historias

siempre resultan atractivas para la colectividad y más para los niños y adolescentes que sienten fascinación al escucharlas.

En este escenario, lo virtual/digital, este nuevo canal/medio que se abre para a este tipo de manifestaciones culturales nos hacen pensar que estas nuevas formas de contar lo viejo, no son más que adaptaciones –mutabilidad– que permite la coexistencia y siempre ha sido así: la oralidad ha coexistido con la escritura. Un ejemplo, muy didáctico son los que han vaticinado la muerte del libro en la era digital, sin embargo, cuántos millones de libros en formato físico no se venden anualmente, y coexisten con los *ebook*. Así sucede con el relato oral (leyendas), escrito (leyendas) y *creepypastas* (leyendas transmediáticas). La coexistencia y mutabilidad es lo que permite que estas pervivan en el tiempo.

Los nuevos sistemas tecnológicos y de comunicación existentes participan de una triangulación en la que la cultura escrita, audiovisual e informática da paso para que el internet se erija como el gran canal (medio/plataforma) en la que confluye todo tipo de manifestaciones culturales.

En palabras de Linda Dégh (cit. en Pedrosa, 2004:20,21):

los modernos medios tecnológicos de comunicación ayudaron al folklore a viajar más rápido y más lejos, acomodando y transformando creativamente las tramas de las historias, los motivos y los episodios para las nuevas audiencias, con reformulaciones diversas según el pueblo receptor.

Recapitulando tenemos que este tipo de narraciones deben mantener una contextualización geográfica, en ocasiones cronológica, tienen un alto grado de credibilidad, con situaciones sorprendentes, mantienen su carácter de origen desconocido y con su estructura habitual del discurso narrativo.

El ciberespacio, mundo virtual, mundo digital como espacio urbano crea sus propios discursos operados por los usuarios que dan vida y mantienen ese patrimonio actualizado. Estos nuevos ecosistemas mediáticos no son más que

producto de una estructura social, de una nueva era. Una cultura de la convergencia (Jenkins: 2008, 14) en *donde los viejos y los nuevos medios confluyen, donde audiencias y medios se entrecruzan, donde el poder del productor y el poder del consumidor interactúan de formas impredecibles*. Es decir, signos de mutabilidad y adaptabilidad. Mundos, ecosistemas, en los que todos tenemos participación. Al momento de consumir una vez estamos generando y alimentando, también, esos mundos, somos prosumidores de unas narrativas transmediáticas.

2.2.2 Narrativas transmedias

La construcción de mundos se relaciona con los principios de inmersión y extracción, puesto que ambos representan formas en las que los consumidores se relacionan de manera directa con los mundos recreados en la narrativa.

Henry Jenkins

Las *narrativas transmedia* (en inglés, *transmedia storytelling*) es un término acuñado por Jenkins. Apareció por primera vez en un artículo publicado para la revista *Technology Review* en el año 2003, allí este autor afirma que se había entrado en una nueva era, convergencia le llamó. En dicha era los medios juegan un papel fundamental que *“vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales”*, siguiendo con la idea de este autor al plantear que todos los jóvenes que han crecido viendo Pokemon a través de diferentes plataformas y medios, han comprendido que ningún medio privilegia al otro, sino que se entrecruzan y permiten que el hilo del relato aumente y se desarrollen más contenidos, otorgando a la comunidad el poder creativo que siempre ha tenido pero con una libertad sin límites de idiomas, espacios geográficos o diferencias horarias. La colectividad se vuelve cazadora y

recolectora de las historias y las legitima ante un público que participa en su recreación.

En estos momentos no es posible hablar de la existencia de una sola historia, sino que cada usuario que pertenece a esa gran colectividad va engranando y construyendo los universos narrativos de estas historias. Anteriormente se hablaba de la importancia de la coexistencia de los diferentes medios y canales para que las leyendas pervivieran en el tiempo. En estos momentos, hablamos del poder de los medios y sobre todo de las diferentes plataformas, para la construcción de estos relatos.

Scolari (2013) para la definición del término en su libro *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan* utiliza varios universos, aquí haré referencia a tres por considerarlos clásicos y fíjese que las historias a las que haré referencia no tienen ni cincuenta años de existencia, y ya son considerados clásicos. Estos universos los constituyen: La Guerra de las Galaxias (1977, 2002, 2015), Matrix (1999) y Pokemon (1996).

Esta última ha logrado cruzar todas las fronteras, hasta nos atreveríamos a decir, que Pokemon ha inundado cada plataforma, cada medio o canal que ha salido al mercado, y con esto no quiero decir que se ha repetido la historia, sino que cada una ha hecho no un universo sino una galaxia narrativa con intrincados multiversos y cada vez salen más historias que complementan o se dan de manera simultánea.

En el caso de la Guerra de las galaxias el universo narrativo ha sido un poco más controlado, los *fanfiction* han sido más comedidos y sus historias las encontramos en *cómic*, películas, series animadas y muchas wikis y blogs y *fanpage*, todas estas últimas dan un tratamiento informativo sobre las diferentes razas, planetas, historias... del ex mundo de George Lucas y actualmente de Disney.

Demás está decir, que la última serie, ha salido en trilogías en diferentes periodos: 1970, 2002 y 2015. Es de interés, como hecho o fenómeno cultural de

estas trilogías han sido acogidas por las diferentes audiencias y cómo ha contrariado a esa colectividad. Se decía anteriormente que las últimas dos trilogías causaron furor en la fanaticada, llegaron hasta odiar el personaje Jark Jark Binks y se crearon páginas (para ese entonces la internet abría sus ojos) para debatir y atacar a este personaje de la saga. En esta última trilogía, la fanaticada no quedó a gusto con la visión de J.J. Abrams y Disney.

Esto resultó en que gran parte del *fandom* crearan historias mediante sus blogs, RRSS y otras plataformas para hacer ver a los directivos su malestar. Con esto se quiere decir la influencia que ejercen los usuarios (colectividad) en los medios cuando sus historias son alteradas y no siguen el hilo que desde un principio se tenía destinado.

La última NT clásica, de los medios netamente audiovisuales, es Matrix. Esta historia de los hermanos Wachowski causó un *shock* a finales de la década de los noventa y aún sigue causando impacto: es un seudolíder, un hackers destinado a despertar, ya de por sí la trama es enrevesada. Allí todos los conceptos cambian: Neo, un hacker dormido y un Morfeo que despierta. Es un universo lúdico. Matrix del cine sale a un *comic* en el que se amplían algunas de las historias de los personajes y acontecimientos de la matriz.

Estos nuevos modelos de contar irrumpen con los paradigmas tradicionales en los que la información y las historias podían transmitirse desde un solo canal, en esta nueva era de la *convergencia* los contenidos se distribuyen a través de múltiples canales, diferentes plataformas y lenguajes, esto permite que se narren y sobrescriban las historias.

Esta nueva manera de contar difiere de las formas tradicionales (oralidad primaria o secundaria) de producir relatos, puesto que los actores que intervienen en este nuevo modelo de producción (de la narrativa transmedia) pone en práctica todo un ecosistema mediático en el que intervienen un sin fin de elementos: los usuarios divididos en consumidores, productores y prosumidores, cada uno de ellos juegan un papel en el ecosistema mediático;

así mismo, los canales o medios en que esas historias se proyectan: *instagram*, *youtube*, *twitter*, *reddit*, otras; las industrias culturales y creativas como medios para llegar a las masas.

El teórico Scolari (2015) plantea que la convergencia supone una hibridización entre las industrias culturales y aquellos contenidos que crean los usuarios. Sin embargo, estos no solo producen contenidos, sino que los consumen y a los que se ha llamado prosumidores y son más que los *embajadores de esa cultura colaborativa, participativa y abierta, que ha encontrado en las redes digitales su ámbito natural de expresión* (p. 65) y no solo eso, sino que ha diseñado un ecosistema mediático ajustado a sus necesidades para la (re)creación de estas historias.

Esta necesidad de recreación en la que los usuarios juegan un papel fundamental, nos lleva a, de acuerdo con Jenkins, este nuevo paradigma de la era de la convergencia en donde es imposible que un contenido no se replique en diversas plataformas respetando sus reglas y adaptando su contenido. Esto permite crear un universo narrativo con una historia desde diferentes plataformas, en lo que el medio cuenta desde su perspectiva dicho relato.

Se debe resaltar que la multiplicidad de voces y multiversos de lo narrado no crea confusión o contradicciones dentro de la historia, es decir, no es necesario que un usuario deba jugar Pokemon para poder entender el *cómic* o la película, a pesar de ser una historia cada medio cuenta con cierta autonomía para el desarrollo, incluso a veces estas historias de otras plataformas vienen a complementar el relato inicial.

El teórico Jeff Gómez, citado por Scolari (2013: 42-43), estudioso de las NT nos dice que cuando se habla de

narrativas transmedia significa que estás contando historias, pero estás usando diferentes medios para obtener la historia completa. Al usar los medios de forma concertada. En un mundo ideal, ese elemento transmedia es algo que mejorará la experiencia de la

narración. Así da una nueva visión y juega con la fuerza del medio.

Carlos Scolari en su libro *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan* (2013: 17-18) definió las narrativas transmedia como

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. Una estrategia tradicional de las empresas de comunicación se basaba precisamente en desarrollar la misma historia en diferentes medios o lenguajes, por ejemplo la trilogía *El Señor de los Anillos* de J. R. Tolkien —llevada al cine por Peter Jackson con un gran respeto por los textos originales— o la versión en cómic de la película *Alien: Resurrección* (Jeunet, 1997) a cargo de James Vance (guión) y Eduardo Rizzo (dibujo).

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.

Para este autor como para muchos, incluyendo a Jenkins, es necesario que la historia pueda ampliarse en otras plataformas, esta característica no solo es compartida en el concepto de las NT, sino que es una de leyes que en la que coinciden tanto Gómez como Scolari.

Otro aspecto de las NT en el que todos los teóricos están de acuerdo y es una activa participación de la audiencia no solo en el consumo sino en la creación y expansión del universo narrativo. A estas audiencias se les

denomina *prosumidores* puesto que no sólo consumen, sino que también producen.

De esta forma podemos concertar que una narrativa transmedia debe expandirse en diferentes medios; cada parte debe ser autónoma, pero al mismo tiempo colaborar en la expansión del universo narrativo; y debe haber una participación de los prosumidores

Entonces, es justo conocer esas leyes que rigen los principios de las NT para ello hemos de hecho un compendio entre tres autores: Jenkins (2008), Scolari (2013, 2014, 2015) y Pratten (cit. por Scolari, 2013) por considerarlas de interés para la investigación.

Henry Jenkins (2008) plantea siete principios o leyes que debe tener el contenido de una narrativa transmedia:

1. Extensión y profundidad (*Spreadability vs. Drillability: spreadability*) este principio hace referencia a la capacidad que tienen los usuarios para participar constantemente en la propagación del relato, a través de los diferentes medios, esto con la intención de hacer expandir su valor social, cultural y económico. Aquí la colectividad juega un papel fundamental, ya que recae en ella la expansión y circulación de los diferentes contenidos, en las diferentes plataformas.

2. Continuidad y multiplicidad (*Continuity vs. Multiplicity*). La continuación de la historia es un requisito primordial, con esto no quiere decir que el usuario debe replicar la información en cada una de las plataformas, no es copiar la historia y llevarla a esos medios. Es todo lo contrario. Es tomar la idea génesis del relato manteniendo por supuesto la coherencia y verosimilitud de los mundos narrativos. Esta continuidad es un estímulo para los usuarios y los *fanfictions* que se ven tomados en cuenta en el desarrollo del contenido de las historias. La participación de los *fic* a veces ayuda a continuar una historia y ampliar nuestra comprensión de la idea matriz.

3. Inmersión y extracción (*Immersion vs. Extractability*). Estos dos principios se basan en la relación que se percibe entre el relato de la narrativa transmedia y la experiencia cotidiana de los usuarios. Se tiene entonces que el usuario entra en ese universo narrativo y lo hace suyo. Al tomar algún aspecto de la historia, un personaje, por ejemplo, y llevarlo a nuestro día a día se está revalorando, reactualizando ese contenido y adaptándolo a un tiempo y espacio. Al *fanfics* entrar como consumidor y extraer parte de la historia que despliega en los espacios de su vida cotidiana está comunicando e interactuando con otros.

4. Construcción del mundo narrativo (*Worldbuilding*). Al momento de crear contenidos (mundo/universo/multiverso narrativo) deben soportar diversas historias y personajes. Las historias deben ser muy bien delineados que permitan la expansión de las mismas. Debe en un principio tener verosimilitud con el universo creado, lo que implica que el texto base, originario debe configurar en detalles una serie de elementos que ayuden en la construcción de la historia. Es importante destacar que este punto es central para generar contenidos enciclopédicos (caso de las wikis por ejemplo), que sean accesibles a la comunidad, puesto que permitirá mapear y dominar todo lo que puedan sobre dichos universos. Este concepto está estrechamente ligado al anterior inmersión y extracción, puesto que ambos permiten a los consumidores involucrarse con los contenidos.

5. Serialidad (*Seriality*). Para entender una narrativa transmedia se debe considerar distinguir historia y trama. La historia es el constructo mental una vez acontecido el hecho y la trama es la secuencia que se hace del hecho. Esos pedazos de información se dispondrán en el orden que sea requerido al momento de crear el contenido, qué interesa y desde dónde interesa a contar. También es posible que algunos segmentos de contenido prevalezcan a otros de acuerdo al tiempo y al espacio.

De un segmento de la trama se crea cierta secuencialidad significativos y convincentes de la historia base, y luego se va distribuyendo de manera completa en muchas y múltiples entregas. Dentro de las narrativas transmedia estos fragmentos se encuentran distribuidos en múltiples medios y plataformas. No se debe confundir serialidad y secuencialidad, ya que no es casi imposible interactuar con todas las partes de la narrativa sin un orden cronológico, debido a que esto puede variar según el proyecto.

6. *Subjectivity* (Subjetividad). Este principio no es más que las múltiples miradas y perspectivas que tiene una narrativa transmedia. Un contenido transmidiático puede tener varias extensiones en el que se puede contar el mismo evento, pero desde diferentes perspectivas, que puede incluir la de los personajes, o se puede extender una historia que no se exploró en su totalidad. En estos tiempos hemos visto en el cine historias tradicionales en las que han sido cambiada la perspectiva, tal es el caso de La Bella Durmiente en otrora, ahora Maléfica.

En esta nueva versión de la historia de Maléfica, el personaje, explican el porqué de su actuar, es una nueva versión del cuento clásico. Claro está se mantiene el relato base, pero con otra perspectiva, una nueva mirada, que permite la ampliación de la historia. Las extensiones suelen causar interés o malestar en la comunidad *fic*, todo dependerá del interés. Muchos aprovechan estas extensiones para comparar y contrastar múltiples experiencias y así tener una idea más clara sobre un personaje, un evento o el universo narrativo.

7. *Performance* (Performance). Este principio puede verse en dos direcciones: uno el de los *fancfiction*, *fandom*, y el de los creadores de contenido. Los *fancfiction* son los que promueven y contribuyen a la creación de más contenido de un multiverso transmidiático. Los creadores de contenido siempre han de llevar una relación cordial con los *fic*, ya que son ellos quienes promueven y contribuyen a la creación, distribución y expansión de ese universo narrativo. Al ser prosumidores consumidores y productores de los

universos, permiten aclarar dudas a aquella parte de los *fic* que solo consumen las historias y ayudan a generar más contenidos a los creadores, dándole movilidad, pertinencia y vigencia a dichos relatos.

Estos siete principios de Jenkis resumen toda una maquinaria no solo de mercado, sino toda una revolución cultural que se manifiesta a través de las industrias culturales, quienes ayudan a proyectar estas narrativas traspasando las fronteras del idioma y los espacios geográficos. Un relato local puede expandirse por todo el globo terráqueo en cuestiones de segundo, sin barreras de idioma o geografía, convirtiéndose en un relato glocallocal o localglobal.

Otro teórico interesado por los principios que rigen las narrativas transmediáticas es Jeff Gómez (citado por Scolari, 2013), quien no explicó siete sino ocho principios, que a saber de este teórico son los que transversan a las narrativas transmedia:

1. Los contenidos son creados por uno o varios usuarios
2. El contenido transmediático debe ser pensado desde un principio, por lo que si se va a escribir se deben delinear cada personaje o mundo a detalle, para así tener un relato base con el objetivo de ser extensivo expandido.
3. Los contenidos deben ser distribuidos en tres o más plataformas y medios. Un universo no se debe concebir desde un único y exclusivo medio o plataforma.
4. Los contenidos transmediáticos son únicos, sin embargo cada este contenido debe aprovechar la especificidad de cada medio plataforma.
5. Los contenidos están basados en una única visión del mundo narrativo.
6. Los contenidos no pueden ser fragmentados de tal manera que sea imposible reconstruir la historia, deben tener un hilo conductor.
7. Los contenidos deben ser integrales y abarcar cada actor de las narrativas.

8. Es sumamente importante incluir al público en la participación de los contenidos, puesto que son ellos quienes permiten la proyección, distribución, expansión de dichos universos narrativos.

A diferencia de Jenkins y Gómez quienes proponen una serie de más de cinco leyes o principios transmediáticos Robert Pratten (cit. Por Scolari, 2013) tres componentes que de alguna manera condensa lo dicho por estos autores. Para Pratten las narrativas transmediáticas deben:

1. Tener una historia que pueda generarse en múltiples medios y plataformas, recordando aquel concepto de la totalidad debe ser mejor que la suma de sus partes. La historia va imbricada, teje una red alrededor de estos medios y plataformas.

2. Al terminar de engranar todas las piezas del universo narrativo, ser consumida por la audiencia este debe estar en capacidad de tener un mayor entendimiento de la historia.

3. Contener cuatro componentes que permitan definir la experiencia transmedia y estar, en mayor o menor medida, presentes: relato, participación, mundo real (la experiencia de la historia en la vida de la comunidad) y gamificación (esto no significa que debe haber un juego, pero si utilizar las estrategias para mantener cautiva a la audiencia).

Estos autores no hacen más que reafirmar que un relato (historia base, matriz) debe encontrarse bien configurada para dar paso a su expansión en el tiempo. Así mismo, hacen hincapié en la participación de los usuarios de una comunidad, ya que son ellos quienes impulsan los contenidos, quienes van moldeando de acuerdo a la época, espacio y medios estos contenidos. Son ellos los que deciden que un relato “sobreviva” o caiga en el más triste olvido.

Hasta ahora hemos hablado sobre las narrativas transmedia y que estas deben concebir su contenido en más de un medio, debido a que el proceso de recepción de ellas se presentan en una hibridación entre formatos, géneros y lenguajes. Este último, aspecto, el lenguaje, debe tener una relación muy

estrecha con los medios que utiliza para sus historias, al momento de la creación de las narrativas es necesario saber cuáles son las fortalezas y las debilidades de cada uno de los medios.

Aunque, las narrativas no tienen una clara categoría de tiempo y espacio, así como el consumo de estas, es necesario mantener pensar y construir una arquitectura para el diálogo en torno a su implementación. Es necesario darle a la audiencia la capacidad comentar e interactuar con las historias, lo cual permitirá validar y legitimar el relato.

Los relatos de las narrativa transmedia deben tener un punto en el que apoyarse, el universo en el que van a existir debe permitir que las historias sea pueda expandir. De acuerdo Jenkis (2008: 151) la idea de un universo narrativo:

Cuando comencé, presentarías una historia porque sin una buena historia, realmente no tenías una película. Más tarde, una vez que las secuelas comenzaron a despegar, lanzaste un personaje porque un buen personaje podría soportar múltiples historias. Y ahora, lanzas un mundo porque un mundo puede soportar múltiples personajes y múltiples historias en múltiples medios.

Estos aspectos narrativos son esenciales para una narrativa transmedia, debido a que para entender la trama y experimentar una verdadera experiencia transmediática en su totalidad hay que entender y conocer el universo narrativo en su totalidad, ya que podrá permitir la comprensión de la historia.

El universo narrativo está creado para interactuar con los *fic*, en especial con aquellos que consumen y producen contenidos (prosumidores). El conocimiento y deseo de expansión que estos tienen de los relatos y sus universos narrativos permiten la creación de contenidos gracias a las elipsis o vacíos que, en ocasiones suelen dejar las historias. Iser en su *Estética de la recepción* (1987) denomina estos espacios vacíos como “hueco de indeterminación”, puesto que durante un proceso de lectura el lector encuentra

una serie de huecos, o espacios de incertidumbre, que tendrá que reconstruir para entender su significado.

Asimismo, sucede con la audiencia, esos espacios vacíos o huecos que van dejando los relatos los van rellenando con más historias que van hilvanando hasta crear una gran red con nodos que permiten la conexión entre una historia y otra, por eso dentro de las leyes se advertía que es imposible, o casi, crear un contenido sin ningún tipo de conexión.

Durante ese proceso de reconstrucción si faltase uno o varios elementos la comunidad usa su conocimiento del mundo para rellenar esos huecos y conseguir una interpretación/reconstrucción exitosa.

Ahora bien, ¿cómo se logra una experiencia transmedia en la que participen todos los usuarios (consumidores, productores y prosumidores)?, ¿cómo hacer que participen activamente para compartir y reproducir los contenidos emergentes? Esto se logra mediante las industrias culturales, ya que son estas las que permiten que exista una mayor conexión entre las narrativas y los usuarios, mediante qué mecanismos: las interfaces, entendiendo estas como:

una red o sistema, una especie de gran hipertexto en perpetua transformación que ejecuta operaciones de traducción, movimiento y metamorfosis. Podría inclusive decirse que la misma existencia y evolución de los dispositivos de interacción depende de las correlaciones que logran establecer con otras interfaces digitales. Si la interfaz no dialoga, no evoluciona y corre el riesgo de extinguirse. (<https://multimedia.maimonides.edu/articulo/las-interfaces-y-sus-principios/>)

Es decir, las interfaces permiten la transformación y evolución de los diferentes medios, así como el diálogo entre las narrativas emergentes y las ya establecidas. A esto se suma lo que se ha llamado *screen bleeding* elementos que saltan de la pantalla (o del libro) a la vida real estableciendo una difusa y delgada línea entre las narrativa transmedia y los medios en los que se insertan

y producen estas historias, ya que *no pueden reducirse a su dimensión narrativa o mediática, debido a que se derraman a lo largo y ancho de la cultura* (p. 261).

2.2.3 Creepypastas

Los contenidos “no son lo único que fluye a través de las múltiples plataformas mediáticas. Nuestras vidas, relaciones, recuerdos, fantasías y deseos también fluyen por los canales de los medios”

Henry Jenkins

Si adoptamos una idea de cultura basada en el cambio y la transformación estamos abriendo nuevas vías en la cuestión de patrimonio que no solo se sustenta en lo que ha sido, sino que se articula en lo que está siendo; una idea de patrimonio que no gira en torno a que las cosas o las ideas significaron algún día, sino a lo que significan para sus usuarios hoy.

Aguirre, 2008

Los *creepypastas* son relatos cortos de terror. La mayoría de estos relatos son recogidos y compartidos por la comunidad internauta. El término proviene del inglés *copypaste*, *copy* que traduce copiar y *paste* pegar. Esta práctica de copiar y pegar muy popular entre la comunidad virtual, permite que los usuarios publiquen contenidos que han tomado de otras páginas web, utilizando diferentes plataformas. El término como tal fue acuñado en 2006 en un foro llamado *4chan*. Las primeras en salir fueron de carácter anónimo y se publicaban con cierta regularidad.

El contenido generado por los usuarios en los *creepypastas* es un discurso que posee un gran valor y una gran carga cultural, puesto que son esos viejos relatos que cobran vida a la luz de estos tiempos tecnológicos. Los *creepypastas* a diferencia de los relatos que solo manejaban un solo canal o medio para su transmisión, estos manejan diferentes canales y medios que permiten que la historia se proyecte y se viralice (principio fundamental para las narrativas y los relatos tradicionales).

Estos relatos mantienen la estructura básica de los discursos narrativos y aunque han sido poco estudiados por ser un fenómeno de data reciente, puede decirse que su estructura base como sus elementos son los que configuran un texto narrativo: historia, trama, personajes, tiempo, espacio, temática, otros.

Las *creepypastas* presentan una variedad temática, pero es el terror el que más llama la atención de la audiencia. Los episodios malditos o perdidos, las imágenes encantadas lograr cautivar la audiencia de tal manera que de allí parten para generar nuevos contenidos “verídicos”, pues les suceden y en los diferentes canales web no dudan en contar su experiencia. Algo muy similar sucedía con los cuentos de aparecidos en siglos pasados.

Estas experiencias “paranormales” han hecho de los *creepypastas* un fenómeno dentro de la juventud, quien no duda en hacer “memoria”, “recordar” aquellos cuentos de los abuelos. Todos estos mecanismos entran en acción y es cuando comienza el proceso de resignificación y revalorización de aquellas “(nuevas) viejas historias tradicionales”.

La práctica de recolectar historias y trasladarlas a la web lleva a la colectividad no solo a rastrear/mapear historias sino, a continuarlas y darles cabida en una era en la que el *logos* y la tecnología juegan un papel fundamental. Esto evidencia que el legado patrimonial de las antiguas leyendas

no queda de lado sino que coexiste en una nueva forma. Lo nuevo no dará muerte a lo viejo ni viceversa, sino que coexistirán y se nutrirán.

Para Jessica Roy (reportera del Times) los primeros creepypastas surgieron en la década de 1990, haciendo alusión a las cadenas que se enviaban vía correo electrónico y que luego aparecía en diferentes sitios web. Estos relatos tienen una variedad de temas, pero como se dijo, se decanta por los relatos de terror. Polybius y Bunny Man son considerados los primeros creepypastas. En el caso de Polybius, un video juego de arcade de 1981 habría causado malestar entre sus jugadores llevándolos desde la locura al suicidio, cuenta la leyenda que

En el año 1981 son instaladas máquinas Arcade de Polybius (en una pequeña cantidad) en algunos salones recreativos y bares de los suburbios de Portland en el estado de Oregón (no se tiene constancia de que ninguna máquina de Polybius fuese instalada en otras ciudades). Automáticamente los rumores entre los jugadores empiezan a surgir. Los relatos de los que tuvieron la oportunidad de jugar hablaban de combinaciones de luces y gráficos estroboscópicos, con mensajes subliminales incluidos, tan alucinantes que los efectos en el subconsciente humano eran demoledores: mareos, convulsiones, vómitos, pérdidas de memoria, alucinaciones auditivas y ópticas, amnesias, ataques epilépticos y pesadillas nocturnas. (<https://www.scenebeta.com/noticia/polybius-la-leyenda-del-juego-que-nunca-existi>)

En realidad el juego jamás existió (¿?), pero esto ha causado furor y ha dado pie para que los internautas comenten y creen contenido sobre la supuesta veracidad del juego.

En el caso de **Bunny Man** de acuerdo al portal de Wikipedia es una leyenda urbana

Originada supuestamente a raíz de dos incidentes acaecidos en el condado de Fairfax, Virginia, aunque también ha habido casos en Washington D. C. Existen varias versiones de la leyenda. En la mayoría de casos, estas giran en torno a un hombre disfrazado de conejo que ataca a la gente con un hacha.

El escenario común está situado en los alrededores del paso elevado de Colchester por donde circulan los ferrocarriles del sur, y cuya carretera, por debajo, va a Clifton. Dicha área es conocida coloquialmente como el "Puente de Bunny Man". (https://es.wikipedia.org/wiki/Bunny_Man)

Esta leyenda nos narra la historia de un personaje que disfrazado de conejo asesina a la personas con un hacha. Se observa que el puente lleva el nombre de hombre conejo otorgando identificación geográfica a dicho relato. En algunas, ocasiones este aspecto es esencial para el contenido narrativo, además le otorga a los espacios cierto aire sugestivo lo que estimula a los usuarios a crear más y más contenidos.

Sin embargo, no será sino hasta el año 2008 que aparece el primer sitio de *creepypastas.com*, y en el año 2010 la primera *Wiki* sobre *Creepypasta* y *r/NoSleep* en un foro de la red social *Reddit*. A partir de allí los sitios web crearon un enlace permanente con estas historias lo que ayudó a darle corporeidad e impacto de sobremanera al género, legitimándolo ante la comunidad.

Desde esos años las *creepypastas* comienzan a evolucionar y se observa en los contenidos más creación y autonomía, los simples copie y pegue

han quedado de lado, ya que los relatos son narrados desde la experiencia de los usuarios que cuentan, comentan, amplían y rellenan esas historias.

Es por ello que definir *creepypasta* en estos momentos, cuando el concepto se encuentra en plena construcción, resulta complejo, sin embargo, podemos intentar definirla como historias cortas de terror, compartidas por los usuarios de la red con la intención de inquietar al lector. Con una variedad temática. Sin estructura fija, ya que las historias pueden ser lineales o no, o *in media res*. En consideración podría afirmarse que de acuerdo a las características que Gennet (1982) define en *Figuras III* las *creepypastas* pueden ser consideradas auténticos relatos, y de acuerdo a las definiciones anteriormente discutidas, pueden ser consideradas leyendas, ya que vienen a coexistir como mecanismos de reproducción en esta era de la convergencia.

Esta nueva discursividad ingresa dentro de lo que el Patrimonio Cultural Inmaterial considera parte del legado ancestral, puesto que no solo es un género que está transmitiendo un saber cultural ancestral, sino que pone en marcha todo ese imaginario que se encuentra presente en esos discursos. Imaginarios que como veremos en próximas líneas juega un papel fundamental en la representación de estas historias.

2.2.4 Narrativas transmedias: imaginarios y formas de representación cultural

Los mecanismos de referencialidad y representación vigentes en el espacio de la escritura tradicional cobran resignificación y validación de modo inusitado en la narrativa transmedia, debido a que la (re)construcción de las historias por parte de los prosumidores permite la coexistencia de las narrativas tradicionales y las emergentes.

El tiempo se ha transformado, por lo que el espacio debe seguir esa transformación para encajar en esta otra realidad, en la que no solo espacio y tiempo han sufrido cambios, sino la dinámica social. La dinámica en la que ese espacio, tiempo y sociedad es representado en los actuales momentos se denomina ecosistema mediático, con leyes propias que son acatadas por la comunidad.

En este ecosistema mediático la reinención y convención del imaginario de los usuarios (consumidores, productores y prosumidores) se retroalimentan de las historias pasadas para dar paso a las emergentes, con nuevos significados, adaptados a una realidad y nuevos canales. La convergencia, como afirma Jenkins (2008: 14) *logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablan y de aquello a lo que crean estar refiriéndose*. Este mismo autor plantea que la convergencia es *el flujo de contenido través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencia*.

Entendiendo estos puntos centrales, se puede decir que la dinámica de la convergencia entre el imaginario y los mecanismos culturales de referencialidad y representación en estos nuevos ecosistemas mediáticos permite mediante las interfaces la conexión entre las narrativas tradicionales ((nuevas) viejas historias tradicionales) y las narrativas transmedias (nuevas (viejas) historias tradicionales): *creepypastas*.

Este complejo proceso de simbolización, resignificación, validación y reconstrucción de las narraciones nos coloca ante un mundo intersubjetivo de los usuarios con sus relatos nativos y tradicionales, creando nuevos espacios, nuevas lecturas, nuevas historias. Mundos y universos que coexisten, que se retroalimentan.

Para esa coexistencia armoniosa necesita de un elemento que logre reunir todas estas concepciones y ese elemento conciliador es el imaginario.

Para la definición de este término tomaremos las directrices del teórico Cornelius Castoriadis (1997). Para este autor, un imaginario es una construcción social e histórica que abarca un conjunto de organismos que comparte un grupo social ello incluye a las instituciones, pautas y símbolos, pese a que es un constructo que vive en un universo abstracto, el imaginario es una realidad compartida y legitimada por la colectividad y sus usuarios, al que pone en práctica en su vida diaria.

Es así como un imaginario constituye la representación de un símbolo al que se le atribuye características y significaciones específicas. Para este autor la historia de la humanidad, es la historia del imaginario humano. Las instituciones tienen funciones específicas y deben vincularse con la sociedad que representan. Por lo que toda sociedad es creación, recreación y autocreación, todo ello bajo los hilos de la colectividad o los usuarios.

En un mundo que actualmente se encuentra dominado por la tecnología estos imaginarios no cobran más vigencia, puesto que se pone en marcha intrincados mecanismos de representación que permiten la cohesión mediante relato heredado. Se concibe así una sociedad que se encuentra engranando dos mundos: uno virtual y otro analógico con, prácticamente, las mismas leyes y un imaginario que fluctúa para no perecer en el tiempo.

De esta forma se configura un mundo instituido por un hilo conductor como lo es el discurso narrativo. El que es capaz de contar mediante el lenguaje un universo imaginario compartido, que implica que lo real es un hecho simbólico-racional (*logos/razón*). Es por ello, necesario que la comunidad precise una identidad que les permita sostener no solo su mundo social, sino cultural que permita la configuración de una red.

Castoriadis propone la categoría de imaginación radical que no es más que la *capacidad de dar forma a lo que no está ahí, de ver en algo lo que no está presente* (Castoriadis, 1999: 232). Este proceso de creación infinita, es

flujo representativo por parte de los usuarios y de la misma comunidad. En la imaginación radical los usuarios tienen un papel creador.

Otra categoría de Castoriadis es el imaginario social el cual le asigna un papel representativo para organizar de manera colectiva o particular todo un mundo, adquiere así una capacidad ilimitada para generar nuevas significaciones que trascienden la historia, la sociedad y la imaginación. Esto significa que cada época va actualizando sus mecanismos. En el caso que nos ocupa, la representación y todo ese imaginario se está volcando a la red.

Estos constructos analógicos, tradicionales han dado un paso agigantado, por lo que la imaginación simbólica cobra hoy más presencia en estos ecosistemas, y es así como en las narrativas transmedias ese imaginario cobra un nuevo significado de ese legado universal. Estas “nuevas viejas historias” (leyendas) cobran nueva vigencia en este mundo tecnológico.

La noción de imaginario incluye mecanismos, unidades de referencialidad y representación que al igual que la noción de imaginario transmediático, digital son puestos en práctica por una comunidad, unos usuarios con los que interactúan y que los hace partícipe de todo un conglomerado.

La información viaja y es compartida por lo que las representaciones conscientes e inconscientes se relaciona con las dos realidades construidas por los usuarios: una virtual y una analógica, esto aporta multiplicidad de elementos que pueden figurar, reinterpretar, llenar e ir llenando vacíos.

Estos elementos a los que he llamado mecanismos de representación, no son más que elementos, conjuntos, componentes, piezas de relatos comunes, o por lo menos que el usuario maneja en su discurso, en sus referencias orales, mentales. Narraciones que han acompañado al ser humano historias sobre personajes, de los pueblos, del origen de las cosas, etc.

Estas representaciones vigentes en nosotros y en nuestra cotidianidad nos acerca más a este mundo sin fronteras que es el terreno de lo digital. Estas

representaciones o referencias las vemos con estas historias que son contempladas desde las diferentes plataformas y medios. Por ello el concepto de imaginario como constructo social es elemental para las narrativas transmedias, ya que es el que dispara, acciona y dinamiza un conjunto de nodos en la memoria que nos permite reconocer e interconectar las historias.

2.2.5 Narrativas transmedias e hibridaciones culturales

La hibridación cultural es un término propuesto por el argentino Néstor García Canclini en 1990, y consiste en el proceso sociocultural donde dos (o más) elementos distintos, antes separados, ahora se encuentran combinados y con ello la creación de una nueva dinámica, bien sea por supervivencia o para adaptación.

Este autor plantea que al momento de darse la hibridación, no tiende a desaparecer uno de los elementos, sino que coexisten y se nutren para así lograr pervivir, por lo que en el proceso se toman aquellos componentes que permiten dicha trascendencia. En el ámbito biológico estos componentes sufren su mutación celular propio de ellos, en los entornos culturales es un poco más complejo.

En el proceso cultural de hibridación no se suele cambiar una práctica por otra, sino que sufre un proceso de transformación. En estos momentos en que el internet ha permeado cada capa de nuestra sociedad, se están llevando a cabo una hibridez no solo en los espacios (virtual-real), sino en lo que estos representan.

Las comunidades han estado viviendo en dos mundos: uno real y uno virtual y ha ido llenando ese espacio virtual con sus costumbres, tradiciones, formas de vida. Es por ello muy común encontrarnos en esta esfera de lo digital lugares comunes en los que los usuarios se sienten a gusto, se identifican. Las

plataformas mediáticas son estas nuevas esferas digitales en la que se han creado comunidades en las que la audiencia comparte ese saber ancestral.

Las hibridaciones se dan en este momento en los nuevos medios, redes, plataformas y formatos, por lo que no hay duda que estas innovaciones nos están llevando hacia nuevas dinámicas transformadoras que incluyen concepciones, prácticas ciberterritoriales, en la que la audiencia juega un papel fundamental para su construcción.

La noción de hibridación cultural para esta investigación viene de la mano del mundo físico al mundo virtual, ese puente que ha ido estableciendo el usuario con su comunidad ha permitido ir creando un imaginario tecnológico. Dichas migraciones han permitido realizar modificaciones en nuestro lenguaje, en las nuevas maneras de contar que incluyen nuevos formatos y nuevos relatores, ya que gracias a la interactividad nos hemos convertido en consumidores, productores y prosumidores de historias.

Del mismo modo, se han producido cambios en nuestra forma de conocer y salvaguardar estas legendarias historias. La hibridez cultural digital producto de la interacción constante del mundo real-virtual nos hace pensar y reflexionar sobre cómo miramos el PCI, como se dijo en líneas anteriores, no es cambiar una cosa por otra, sino ver cómo esos dos elementos se conjugan para concebir uno nuevo y que ese nuevo elemento se adapta a las comunidades, en este caso a las audiencias.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Fundamentos Epistemológicos

Visto la naturaleza del objeto de estudio de esta investigación, el camino trazado es el de un paradigma cualitativo. Estudiar la reinterpretación de las leyendas populares en la Internet, coloca en situación de considerar múltiples aspectos subjetivos y contextuales que rodean la apropiación e interpretación de esas narrativas. El enfoque cualitativo por consiguiente, no es solo una necesidad, sino una exigencia para poder cumplir los propósitos planteados.

Desde esta perspectiva, la cualitativa, se concibe a un investigador que se ocupa de interpretar el fenómeno en su entorno, para escudriñar en él y dar sentido atendiendo a sus posibilidades de manifestación. Rodríguez y Valdeoriola (2009: 47) precisan al respecto:

Las metodologías cualitativas se interesan por la vivencia concreta en su contexto natural y en su contexto histórico, por las interpretaciones y los significados que se atribuyen a una cultura (o subcultura) particular, por los valores y los sentimientos que se originan. Es decir, se interesan por la "realidad" tal y como la interpretan los sujetos, respetando el contexto donde dicha "realidad social" es construida.

Esto es, pasar por el reconocimiento de los saberes de la audiencia, el entorno de desarrollo y su forma de actuar frente al fenómeno. En el tema que nos ocupa, las narrativas transmedias, se requiere de un estudio que propicie espacios para releer desde dónde se construyen o reconstruyen las leyendas dentro del entorno virtual. Esto significa acercarse a distintas piezas contentivas de estos relatos, así como a diversos documentos que permitan apropiarse de las particularidades del objeto de estudio.

A propósito del espacio virtual, Rodríguez y Valdeoriola (2009: 50) consideran que:

El mundo virtual y el ciberespacio nos ofrecen una oportunidad de descubrir un escenario donde se originan nuevos lenguajes, nuevas formas de socialización y nuevos modos de establecer vínculos interpersonales. Nuevos escenarios donde se dan, en definitiva, nuevas formas de expresividad humanas, especialmente la fundamental y necesaria expresividad de las emociones que en otros escenarios no suele producirse con tanta frecuencia.

Este contexto determina, en consecuencia, una “subjetividad otra”, distinta a la que opera sobre las narrativas transmitidas a través de la tradición oral, que debe abordarse desde sus propias particularidades. Para esto fue necesario, prestar atención a las distintas herramientas que nos brindan los Estudios Culturales (análisis del discurso, análisis de contenido) y el campo de la Semiótica Cultural.

Inscribirse en los Estudios Culturales supone, para este estudio,

considerar a lo cultural como un universo de sentidos regulado por sistemas de valoración y atravesado por conflictos de representación que se encuentran siempre vinculado a lo que Pierre Bourdieu llamó la “violencia simbólica”, en contra de la visión idealista y contemplativa (aristocratizante) de la cultura que, en la tradición burguesa, designaba una esfera desinteresada (Richard, 2010: 68)

En este sentido, los Estudios Culturales buscan interpretar las diferentes manifestaciones que surgen en un momento determinado, sin soslayar sus conflictos y contradicciones, así como las yuxtaposiciones de sentidos e intenciones. En este caso, ha permitido analizar la leyenda en el marco del laberíntico campo de los universos virtuales, con la intención de revalorizar su imaginario dentro del ecosistema mediático-cultural.

La semiótica cultural, por su parte, ha ofrecido la posibilidad de adentrarnos en los diversos mecanismos de representación sígnica de la compleja trama cultural actual. Por lo que permitió, plantearse el camino a seguir para analizar la compleja dinámica de las narrativas transmedias (*creepypastas*).

3.2 El Método

Los lineamientos planteados para esta investigación son los del método hermenéutico. Las características propias de este abordaje metodológico proporcionaron a esta investigación las herramientas para comprender e interpretar el objeto de estudio, ya que la hermenéutica, en palabras de Monje (2011:12)

Se interesa por la necesidad de entender los fenómenos y no sólo explicarlos en términos de causalidad. Da prioridad a la comprensión y al sentido, en un procedimiento que tiene en cuenta las intenciones, las motivaciones, las expectativas, las razones, las creencias de los individuos.

En esta investigación no solo convino entender las causas que ocasionaron el salto de las leyendas a las narrativas transmediáticas, sino, más bien, interpretar cuáles fueron las motivaciones e implicaciones, así como los significados simbólicos de estas historias en esta nueva esfera cultural. Es así que mediante la aplicación del análisis hermenéutico del contenido hemos podido encontrar coincidencias en el texto base así como en las variaciones en el relato, propios de la época y la localidad, así se observaron reiterativas marcas discursivas propias de la oralidad en los nuevos textos recreados por los usuarios.

En este estudio no se hace un análisis estructural del relato, ya que lo que importa es la interpretación que los usuarios hacen de la historia, para

recrearla. Se realiza la interpretación primaria de la historia y luego como esta es viralizada, expandida o diseminada en los diferentes formatos, plataformas y medio, rasgos relevantes en estas narrativas emergentes de la sociedad mediática.

Este método se encuentra estrechamente vinculado con los objetivos planteados, que en un principio es interpretar la manera en que estos relatos tradicionales se insertan en un nuevo ecosistema: el digital, y analizar la reconstrucción del patrimonio cultural inmaterial a la luz de una nueva mirada: lo digital.

Es por ello, que una herramienta metodológica centrada en el contenido y en el medio, nos sirvieron como ejes metodológicos para cumplir los objetivos de este estudio, que como se dijo en líneas anteriores se enfocó en comprender y analizar cómo estos relatos se transmiten, valoran y son acogidos en la Cultura 3.0.

El método hermenéutico nos ofreció la posibilidad de organizar la información obtenida de los textos y a partir de allí realizar una reconstrucción social e histórica que permitió visualizar el fenómeno e irlo contextualizando de acuerdo a las características y matices que se fueron presentando. Las narrativas transmedias son producto de una sociedad llena de cambios con innovaciones tecnológicas que han hecho que estos cambios se adhieran a la vida social y cultural.

La hibridez que surge en el estilo de vida del usuario de la cultura 3.0 es diferente a la del ser tribal. El primero se preocupa por vivir en dos mundos uno virtual y uno tradicional, mientras que el segundo solo se preocupaba por su existencia en su vida tradicional.

Esta etapa inicial, nos permitió la recolección de las piezas narrativas transmediáticas. Estas fueron objeto de una revisión textual, simbólica que llevó a la interpretación y comprensión de los mecanismos de articulación de los mismos.

Para esta fase de investigación se tomaron los aportes de Ricoeur (1996, 2000), Lotman (1998), Scolari (2013, 2014, 2015), Jenkins (2008), Van Genep (1982), y otros teóricos que permitieron delinear un marco amplio de análisis sistémico, es decir en el que convergieron la cultura, tradición oral, ecosistema mediático y cultural.

Lotman (1998) afirma que toda actividad del ser humano se encuentra dirigida a la elaboración, intercambio y preservación de la información (leyendas en este caso) mediante signos. Son esos sistemas sígnicos los que permiten que esas historias perduren en el tiempo, debido a que ningún sistema puede funcionar de manera aislado.

Entendido que se pertenece a un sistema codificado que se reactualiza y valida de acuerdo a los mecanismos de interacción propios de las sociedades, se pasaron a los planteamientos de Ricoeur, puesto que este autor toma en consideración a la tradición -que vendría a ser la interfaz, entendida esta como el tránsito de una cultura tradicional oral a una cultura transmediática- para la comprensión de las narraciones. Este propone cuatro momentos:

1. Un primer momento, que es el acercamiento inicial a la obra. En este momento el lector se acerca al texto con todo en bagaje previo y con un objetivo: qué desea conocer.
2. Un segundo momento, en el que el lector realiza un análisis *a priori*.
3. Un tercer momento, en el que entra en juego la tradición y el bagaje cultural con el contenido.
4. Un cuarto y último momento en el que el lector se apropia del significado de las historias a través de la comprensión y la relación de los contenidos con sus referentes culturales e ideológicos.

Para el análisis hermenéutico, estos cuatro momentos se manifiestan en:

- Una lectura inicial de la leyenda para reconocer su estructura.
- Un análisis e interrogante de la historia

- Una comprensión del texto que parte de la interpretación de los elementos simbólicos que aparece en el relato y que con ayuda de los referentes el usuario puede situarlos en un marco histórico, geográfico, etc.
- La audiencia hace suyo el contenido y es capaz de replicarlo. Es en este momento cuando la historia se valida, resignifica, reconstruye y se adapta a la época.

Los planteamientos de Lotman (1998) y Ricoeur (1996, 2000) se encuentran estrechamente vinculados a los de Jenkins (2008: 14), quien propone que la convergencia actúa como un *flujo de contenido través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencia*. La convergencia permite que estos relatos se desarrollen en sociedades mediáticas, con sistemas aún más complejos, puesto que, desde los espacios tradicionales se proyectan las leyendas a espacios virtuales, es lo que Augé denomina no lugares: lugares de la cotidianidad digitalizados, construyendo renovados ecosistemas con valores y *performances*.

Estos espacios fueron propensos para efectuar el estudio de las leyendas como narrativas transmedias, ya que se plantean diferentes campos de acción y nos permitieron desarrollar la aplicación de una metodología de análisis adaptada a los nuevos tiempos: lo digital.

En vista de lo anterior nos proponemos cuatro momentos fundamentales para un análisis en este campo de la sociedad 3.0:

- Un lector transformado bien en consumidor o productor
- Los análisis del contenido a *priori*, que se realizan bajo los ojos de *Google*, como buscador por defecto, pero que puede ser cualquier otro motor de búsqueda.
- La comprensión de las historias desde múltiples plataformas: *blogs, youtube, instagram, reddit*: narrativas transmedias.

- Al final, un prosumidor: consumidor y productor de historias.

Estos cuatro momentos, nos permitieron abordar el contenido de las historias como un todo con un significado cultural tanto para los que se encuentran en ecosistemas tradicionales y en ecosistemas digitalizados.

3.3 Fuentes de Información

Un estudio de esta naturaleza requirió de fuentes de información, a las que llamaremos “piezas narrativas transmediáticas”. En estas nos aseguramos que estuviera la información requerida para nuestra investigación. La pieza clave narrativa transmediática escogida fue la Llorona. Un relato popular, conocido a lo largo y ancho del mundo. Con referencia en diferentes culturas, pero con un mismo hilo argumental: una mujer traicionada que en un arrebato de ira y locura asesina a sus hijos y luego se suicida, por lo que es condenada a vagar eternamente.

Esta historia con referentes universales en el imaginario cultural de los usuarios nos permitió comprender cómo el lugar, la época y la plataforma da a conocer la historia. Cada usuario la cuenta de acuerdo “al cuento que le echaron o escuchó”, partiendo de ese relato base la audiencia va rellorando (reelaboración) algunos vacíos de la historia, y por supuesto va omitiendo algunos.

Las piezas narrativas transmediáticas escogidas fueron: una leyenda recogida por Álvaro Parra Pinto, estudioso de la cultura, dicha pieza se registra en el año 1883 en el periódico El Centinela , luego de pasar de “boca en boca” este académico lo registra. En esta primera pieza ocurre la primera transición (interfaz) transmediática: de lo oral a lo escrito. La segunda pieza transmedia escogida es la versión que hace un internauta, Halodepredador315 (Luxo) de una dama que atraviesa la pantalla del computador para arrancar tus ojos. Esta pieza aparece en el blog de este productor, su texto es una leyenda cibernética.

La tercera pieza escogida viene de la mano de *Tiktak Draw* (*#tiktakdraw* *#drawmylife*) *Draw my Life* un canal de *youtube* en el que se recopilan leyendas y subidas al espacio digital de acuerdo a la audiencia, en esta oportunidad *Draw my Life* nos recrea el ambiente propicio para relatar la historia, su interacción con los usuarios nos coloca en una idea tribal.

Estas piezas nos ofrecieron unas excelentes muestras de lo que significa hoy la leyenda, no solo como parte de un constructo social o cultural, sino como ese constructo sorteando formatos, plataformas y medios para mantenerse vigente.

3.4 Técnicas e instrumentos de la recolección de las fuentes de información

La selección de los datos, efectuada rigurosamente en atención a los objetivos planteados, partió de la revisión documental. De acuerdo con Hurtado (1998: 427), esta última “*es una técnica en la cual se recurre a información escrita, ya sea bajo la forma de datos que pueden haber sido producto de mediciones hechas por otros, o como textos que en sí mismos constituyen los eventos del estudio*”.

Las técnicas y recolección de datos incorporaron el análisis discursivo de las piezas narrativas transmediática, sus lecturas y análisis nos permitieron realizar un exhaustivo análisis.

3.5 Técnicas de interpretación

Considerando los propósitos de este trabajo y la naturaleza de los datos a analizados, determinamos que las técnicas más apropiadas para la interpretación fue el análisis del discurso. Esta técnica, como proponen Rodríguez y Valldeoriola (2009: 73), genera un proceso dinámico que “*interpreta las partes del texto desde el todo y a su vez accede al todo desde las*

partes". Esto nos permitió ver como una pieza narrativa transmediática genera miles de historias, sin perder sus propiedades temáticas, este relato es visto como rizoma: de una historia matriz aparecen otras versiones u otras historias sin perder referencia. Esto permite que esa información se mantenga en la memoria de los usuarios y accedan a ella sin complicación alguna.

El análisis del discurso permitió, emprender la tarea de interpretar toda la información obtenida para luego pasar a un proceso de reflexión teórica sobre el objeto de estudio. En relación al análisis del discurso, se le asume, como afirman Calsamiglia y Tusón (2002: 26), como un "*instrumento que permite entender las practicas discursivas que se producen en todas las esferas de la vida social en las que el uso de la palabra —oral y escrita— forma parte de las actividades que en ellas se desarrollan*".

A través de esta técnica se propició un "*proceso flexible, dinámico y reiterativo*" (Rodríguez y Valldeoriola, 2009: 72) que llevó acceder a los significados. Estos últimos, finalmente, fueron constantemente contrastados entre sí, con los aportes recogidos en el marco teórico y la interpretación del investigador.

CAPÍTULO IV:

La Llorona: la experiencia Transmedia

Sistematizar las informaciones obtenidas a través del estudio de las narrativas transmedia requirió de continuas tareas de lectura, revisión, selección y contraste. Durante este momento de la investigación, el análisis de contenido y del discurso fueron herramientas fundamentales, ya que el potencial heurístico de ambas permitió una mayor comprensión de los fenómenos estudiados.

Como punto de partida, las innumerables versiones asociadas al tema de estudio, requirieron de una selección de los documentos apropiados. En tal sentido se optó por elegir aquellos documentos con características que se ajustasen a los propósitos del presente estudio; obviando, además, aquellos que por su carácter repetitivo no ofreciesen información útil o relevante. Se tomaron las versiones: de Parra una versión de la Llorona de los llanos venezolanos, recogida y escritas por este autor; la narración de un internauta que recoge la historia de espectro que habita en una página web; y la versión de la Llorona que se encuentra en el canal de *youtube Tiktakers* por *Draw my life* en esta versión no solo se da a conocer la historia de la Llorona, sino que realiza un paneo por todos los países que tienen en su imaginario esta figura espectral. Además, de tomar estas tres versiones, se han escogido para el estudio, y en esto hay que ser muy categórico, tres plataformas o medios en los que estas historias son contadas, ya que para que un relato sea transmediático debe por lo menos transversar tres medios, en este caso tendríamos la versión de la leyenda recopilada de la tradición oral en un texto escrito, la narrada por un internauta que se encuentra en un blog y la que hace *Draw my life* en el canal de *Youtube*, con ello cumplimos una de las leyes y principios que rigen las

NT. Las otras leyes que rigen estas narrativas se encuentran muy presentes en el relato y su incorporación en las nuevas narrativas emergentes.

La interpretación de los diferentes documentos, recogidos a lo largo del proceso de investigación, su correlación, contraste y búsqueda del sentido condujo a observar concepciones e ideas que permitieron formar categorías de análisis. Estas categorías son, según Hurtado (2000: 112) "*extracción de una o varias características comunes de un grupo de objetos (en este caso, de un grupo de contenidos o de fichas) que permite clasificarlos dentro de un mismo conjunto*". Siguiendo las ideas del mismo autor, posterior a esa fase, una vez categorizada la información, las categorías se agruparon y asociaron "*de acuerdo con su naturaleza y contenido*" para proceder a su triangulación.

En función de lo anterior, se constituyeron las siguientes categorías de análisis:

1. Una y mil historias. Se refiere a contar la historia sin perder su esencia temática y referencial. Cada usuario podrá sentirse identificado con la historia contada.
2. Diabólica femineidad. La mujer es considerada un ser dual, representa lo sublime, la inocencia, empero significa lo más malévolos que pueda existir.
3. Evocación de la tradición y la cultura. En esta categoría queremos expresar como los nuevos medios, plataformas y formatos acogen estos relatos en sus diferentes versiones y son consumidos por una audiencia que se encuentra ávida de estos relatos.
4. Los ojos como camino al cielo y al infierno. Esta categoría refiere a la significación de los ojos como entrada o salida al mundo.
5. Los nuevos guardianes de la tradición. Esta categoría nos describe a nueva legión de jóvenes que están migrando ese conocimiento ancestral a nuevos medios.

6. Alma atormentada. Atormentar y ser atormentada. La visión de un ente que se dedica a ser guardián y regir los valores de una sociedad, por un lado y por otro una especie de inquisidora para otros y sí misma.
7. Advertencia. Hemos detectado un espectro. Establece como estas historias se viralizan en la medida que se lee y replica en las diferentes plataformas, formatos y medios. Expansión de la historia.
8. Serás castigado con la Muerte. En esta categoría se evidencia que todo acto es castigado con la pena máxima: la muerte.

MATRIZ SEMÁNTICA 1

Una y mil historias

TÓPICOS RELEVANTES	EVIDENCIA LINGÜÍSTICA			INTERPRETACIÓN
Recopilador	Álvaro Parra P.	Halodepredator315 (Luxo)	<i>Draw my life</i>	
Versiones	Leyenda recogida de la tradición oral	Leyenda reinterpretada por un internauta	Leyenda reinterpretada por un internauta	
Medio	Oral-escrito	Blog	Canal de youtube (<i>Tiktakdraw</i>)	
Una y mil historias	<p>La noche del campo se tiñe de negro. A lo lejos, se oye el correr de un caudaloso río. De pronto, un profundo llanto irrumpe en la distancia. Quienes lo escuchan saben que proviene de un legendario espectro condenado a llorar eternamente junto a las aguas...</p> <p>Cuenta la leyenda que todo comenzó con la llegada de los españoles a suelo venezolano. Una virgen indígena quedó impactada por los</p>	<p>Se dice que el Demonio se encuentra en formas atractivas, en miles de imágenes, incluso se encuentra en la Iglesia. Pero nunca se pensó que estuviera en tu propia computadora. Cualquier computadora con acceso a Internet puede acceder a cualquier página. De juegos, aventuras, porno, Anime, foros, e incluso de Ocultismo. Pero si existe una página que nunca debe ser visitada, y menos en "circunstancias especiales", es www.blindmaiden.com. Esta página es la más temida por todos los internautas que conozcan la</p>	<p>Estábamos junto al río, la fogata ardía y las llamas se agitaban. Sonaron las campanas enunciando las 11 de la noche. De repente, todo quedó en un silencio sepulcral, ya nadie se reía, ya nadie hablaba. Sólo permanecía el susurro de un viento helado. Entonces, una mujer emergió de entre los árboles. Se escucha un quejido ahogado y doloroso - ¡Ay, mis</p>	<p>Las versiones aquí expuestas ponen de manifiesto distintas versiones que parten de una historia primigenia. La versión que nos propone Parra, recoge el imaginario llanero sobre la Leyenda de la Llorona que a su vez obtuvo, de la narración oral, lo que ratifica el carácter universal del relato.</p> <p>En esta se describe a una mujer que se enamora perdidamente de un extraño llegando a formar una familia y</p>

	<p>extranjeros, a quienes veía como dioses con sus relucientes armaduras metálicas y sus feroces armas capaces de invocar al mismísimo “dios del trueno”.</p> <p>Se dice que el líder de los conquistadores, un apuesto capitán español, de inmediato cautivó a la joven, quien comenzó a seguirle a todas partes, llamando su atención de mil maneras. Él, por su parte, pronto notó el entusiasmo de la bella muchacha, con quien no tardó en iniciar un ardiente romance.</p> <p>Al ver lo sucedido, todos en la tribu comentaron que nada bueno saldría de aquel inusitado enlace entre la virgen indígena y el jefe invasor. Sin embargo, a pesar de las críticas</p>	<p>leyenda. Si tú no la conoces, es esta misma: Tal vez se trate solo de eso, de una nueva Leyenda Urbana, pero de no ser así, nos encontraríamos ante un suceso escalofriante, que nos llevaría, una vez más, a la terrible conclusión de que no existen límites ni fronteras para el horror. Un horror que además se adapta camaleónicamente a los tiempos y se vale de todos sus avances tecnológicos para manifestarse ante nosotros. Son muchos los que cuentan haber entrado en una página Web llamada www.blindmaiden.com (blind maiden significa doncella ciega). Normalmente, si pretendes acceder a ella, por más que lo intentes, tu explorador no te lo permitirá ya que para hacerlo deberás cumplir tres condiciones. Encontrarte completamente solo, hacerlo exactamente en la medianoche de un día sin luna y tener apagadas</p>	<p>hijos! ¿Ya sabéis de quién se trata? Estamos hablando de La Llorona. Una mujer con aspecto fantasmagórico, vestida de blanco con cabellos largos, oscuros, que flota en el aire con un suave velo que cubre su horripilante rostro. Se aproxima por el oeste y se dirige hacia el norte vagando y llorando por las calles. La Llorona es un espectro del folclore latinoamericano que, según la tradición oral, se presenta como el alma en pena de una mujer que perdió a sus hijos y se dedica a buscarlos, asustando a la gente con su</p>	<p>luego sufre una gran decepción que la lleva a cometer un atroz crimen: asesinar a sus hijos. Acto que la condena a vagar por toda la eternidad buscando a sus hijos. Esta misma idea puede encontrarse en la versión que nos ofrece Halodepredador315 en la que es posible advertir no solo variaciones en la historia, sino un cambio en el medio de transmisión y renovación. Con esta versión, nos trasladamos a un plano virtual en la que se dice que el demonio se encuentra representado en las formas más hermosas. Si miramos con atención, en esta narración se alude a una doncella que, además de ser ciega,</p>
--	--	---	--	---

	<p>y comentarios de su gente, la nativa siguió su relación hasta entregarle su virginidad al conquistador. Pocos menos de un año después de esta unión, como fruto de la mezcla de razas, la joven parió un hermoso mestizo, quien se convirtió en su máximo tesoro. Desde entonces la felicidad inundó su corazón, pero solo hasta que el impredecible destino se interpuso en sus caminos...</p> <p>La noticia llegó en luna llena.</p> <p>La tribu entera comentaba la llegada de una hermosa y acaudalada española, quien decía ser la legítima esposa del capitán.</p> <p>La joven nativa, al enterarse del suceso,</p>	<p>todas las luces de la casa. Entonces, solo entonces se te permitirá el acceso. Una vez dentro, enseguida tras un impactante viaje por las imágenes que ofrece, sin necesidad de que nadie te explique nada, comprenderás, como dice el slogan de presentación de la página, que estarás ante “una experiencia real de horror absoluto”. Tendrás que emplear tus cinco sentidos y poner especial cuidado en no clickear, ni por error, el botón de “Aceptar” en participar activamente en la experiencia. Si así lo hicieses sería tu fin y quedarías transformado en una imagen más del amplio archivo de incautos que, antes que tú osaron, tal vez incrédulos, tal vez curiosos, a probar esta experiencia. Pero ¿qué es lo que se supone que ocurre una vez que haces clic sobre aquel botón? Para tu sorpresa y horror, observarás en tu</p>	<p>sobrecogedor llanto, a quienes la ven o escuchan. Una historia triste, un cuento de horror, desamor y traición que se ha ido pasando de generación en generación. Esta leyenda cuenta con muchas variantes según la región. Pero todos concuerdan que se aparece deambulando cerca del agua y que sus lamentos son atronadores. Una de las versiones más populares cuenta la historia de una hermosa mujer de origen humilde que era amante de un caballero de la nobleza. Durante un tiempo fueron felices y tuvieron tres niños. Pero un</p>	<p>puede transfigurarse en un ser espeluznante. A partir de esa idea se introduce el concepto de castigo que también colinda con la idea de Parra.</p> <p>En la versión de Draw my life, se inicia con la recreación de una atmósfera tenebrosa que sitúa al usuario en el tema central y luego, le ofrece a la audiencia las distintas representaciones que tiene este ente en el imaginario de cada región y localidad. De esta es posible, ver que, aunque existan variaciones nominales de cada una, la historia centra siempre se mantiene, es por esta razón que podemos crear una categoría como la que aquí se muestra: una y mil historias.</p> <p>Estas tres formas de</p>
--	--	---	---	--

	<p>sintió estallar su corazón. De inmediato salió en busca de su amado y comprobó que era cierto lo que tanto se decía. Fue entonces cuando, enloquecida por el desprecio, corrió hasta el lecho del río y con furia lanzó a su hijo recién nacido a las aguas.</p> <p>Dicen que esa misma noche la atormentada joven se quitó la vida y que el cielo la condenó a vagar eternamente en el campo, por siempre buscando los restos de su crío entre las espumosas aguas de los ríos.</p> <p>Desde entonces su espíritu errante suele ser visto de noche, vagando junto a las corrientes de agua dulce mientras lanza sus dolorosos gemidos y llantos,</p>	<p>monitor como una siniestra silueta se pasea... por tu propia casa!!! Querrás despertar de lo que desearás que sea una pesadilla cuando veas como ese espectro se acerca y entra en la misma habitación en la que te encuentras... te verás en tu monitor a ti mismo, de espaldas...entonces sentirás su presencia detrás de ti... te girarás no pudiéndolo soportar más y... lo último que verás, antes de morir, será el rostro de la doncella ciega que, despiadadamente te arrancará los ojos... Como he dicho al principio, a mí, no me consta que sea verdad, y sinceramente, no pienso comprobarlo...si, lo reconozco, me da mucho miedo...pero os paso el reto a vosotros. ¿Te atreves a comprobarlo? ¿Se trata de una Leyenda Urbana, un montaje?, o una terrible realidad... En realidad, dicen que blindmaiden.com no es la página correcta, que en</p>	<p>día el hombre los abandonó sin dar explicaciones. Al poco tiempo supo que se iba casar con otra. Este engaño destrozó el corazón de la hermosa mujer. Afligida, decidió tomar venganza de la forma más cruel que se le ocurrió. Una noche la mujer despertó a sus pequeños hijos y se los llevó a pasear cerca del río que se encontraba próximo a su casa. Ciega por el coraje, una terrible ira se apoderó de ella y sintió como todo el amor que les tenía se transformaba en odio y los ahogó hasta que los dejó sin vida. Al instante reaccionó y, al darse cuenta de lo</p>	<p>contar una misma historia nos permite encontrar un mismo hilo narrativo, en el personaje, en la trasfiguración. Elementos que se encuentran estrechamente ligados primero, a las leyes de transmisión de las leyendas y dos a las leyes o principios que tienen que ver con las NT, es decir, las historias tienen un lugar común y, a partir de allí, se recrea en las distintas versiones, plataformas, formatos y medios abriendo las puertas hacia la resignificación, revalorización, renovación y salvaguarda del PCI.</p>
--	--	--	--	---

	<p>escuchados a gran distancia. En estos casos, los campesinos siempre recomiendan evitar su encuentro, ya que es bien sabido que sólo muy pocos son capaces de sobrevivir ante la presencia de este temible espectro popularmente conocido como La Llorona.</p>	<p>realidad es www.blaindmadelaine.com, pero eso nadie lo sabe a ciencia cierta. De todas maneras, en ambas no se puede acceder estando de día. Esta es una captura de blaindmadelaine.com de día. Existen ciertos "requisitos" para entrar a la página, los cuales son los siguientes: Estar completamente solo. Que sean las 00:00 de la noche exactamente. Que no haya Luna Llena. Que las luces estén apagadas. Se dice que hay un quinto paso, el cual es: Que sea un Jueves 23. Lo curioso de toda esta historia, es que sólo existe una versión. Ni más ni menos. ¿Es blindmaiden auténtica?</p>	<p>que había hecho, corrió desesperada por el río y se metió hasta que el agua cubrió por completo su cuerpo. Emitió el escalofriante grito y desapareció. Desde ese momento, La Llorona se convirtió en un alma errante que vaga por las calles en busca de sus niños perdidos, lamentándose y gritando su pérdida, de ahí el nombre. Se habla de que La Llorona atrae a los niños que se portan mal, para llevarlos al río como ofrenda para conseguir el perdón. Y a los hombres y mujeres adultas los seduce con su belleza para vengarse de aquel que la traicionó. Pero cuando tratan</p>	
--	--	---	---	--

			<p>de quitarle el velo, descubren su rostro pálido y demacrado, con ojos que parecen hurgar en lo más profundo del alma y los atrapa en sus lamentos. Son muchas las personas que a lo largo de los años han asegurado haberla visto o escuchado sus gritos, su historia sigue aterrando niños y niñas pero también adultos. El origen de La Llorona no está nada claro. Las culturas antiguas creían en seres fantasmales que se aparecían en las orillas de los ríos. Algunos historiadores consideran que en México la llorona, puede tener sus</p>	
--	--	--	--	--

			<p>raíces en la Cihualcoatl, diosa de los mexicas, mitad mujer y mitad serpiente; quien, según la leyenda, emerge de las aguas del lago de Texcoco para llorar a sus hijos, los aztecas que fueron devastados. Y aunque en México La Llorona es una de las figuras más importantes de la cultura popular son muchos los países que cuentan con una leyenda similar. En Chile se le conoce como la Pucullen, ánima que se cree que llora eternamente porque le quitaron a su hijo de sus brazos a muy corta edad. A este espectro sólo pueden verlo gente cercana a la</p>	
--	--	--	---	--

			<p>muerte o personas con habilidades especiales. En Colombia se habla de la Tarumama, el fantasma errante de una mujer que recorre los valles y montañas, cerca de los ríos y lagunas, vestida con una bata negra que la cubre hasta los talones. Su rostro es una calavera aterradora, y en las cuencas de sus ojos giran dos bolas incandescentes. Lleva en sus brazos el cadáver de un bebé y llora lágrimas de sangre. Éstos son sólo algunos ejemplos, en otros países como Venezuela, Uruguay, Argentina, Panamá, El Salvador,</p>	
--	--	--	--	--

			<p>Honduras, España y Costa Rica también existe la leyenda de la presencia fantasmal de esta joven errante. Tiktokers, ¿en vuestro país también se cuenta la historia de la llorona? ¿Qué otras leyendas populares os gustaría que os contáramos? Escribidlo en los comentarios.</p>	
--	--	--	--	--

MATRIZ SEMÁNTICA 2

Diabólica femineidad

TÓPICOS RELEVANTES	EVIDENCIA LINGÜÍSTICA			INTERPRETACIÓN
Recopilador	Álvaro Parra Pinto	Halodepredator315 (Luxo)	Draw my life	
Versiones	Leyenda recogida de la tradición oral	Leyenda reinterpretada por un internauta	Leyenda reinterpretada por un internauta	
Medio	Oral-escrito	Blog	Canal de youtube (Tiktakdraw)	
	<p>...Dicen que esa misma noche la atormentada joven se quitó la vida y que el cielo la condenó a vagar eternamente en el campo, por siempre buscando los restos de su crío entre las espumosas aguas de los ríos.</p> <p>Desde entonces su espíritu errante suele ser visto de noche, vagando junto a las corrientes de</p>	<p>Se dice que el Demonio se encuentra en formas atractivas, en miles de imágenes, incluso se encuentra en la Iglesia. Pero nunca se pensó que estuviera en tu propia computadora.</p> <p>...lo último que verás, antes de morir, será el rostro de la doncella ciega que, despiadadamente te arrancará los ojos...</p>	<p>Entonces, una mujer emergió de entre los árboles...</p> <p>Una mujer con aspecto fantasmagórico, vestida de blanco con cabellos largos, oscuros, que flota en el aire con un suave velo que cubre su horripilante rostro.</p> <p>... Y a los hombres y mujeres adultas los seduce con su belleza para vengarse de aquel que la traicionó.</p>	<p>En estas tres piezas, podemos advertir como la mujer pasa de ser una joven doncella virginal a una evocación de lo diabólico. Esta se muestra de una manera y al tener contacto con sus víctimas rebela otra forma.</p> <p>Esta es una creencia muy arraigada en el acervo cultural popular que implica la asociación de la mujer con el mal, el engaño y la condena, coincidiendo con los</p>

	<p>agua dulce mientras lanza sus dolorosos gemidos y llantos, escuchados a gran distancia. En estos casos, los campesinos siempre recomiendan evitar su encuentro, ya que es bien sabido que sólo muy pocos son capaces de sobrevivir ante la presencia de este temible espectro popularmente conocido como La Llorona</p>		<p>Pero cuando tratan de quitarle el velo, descubren su rostro pálido y demacrado, con ojos que parecen hurgar en lo más profundo del alma y los atrapa en sus lamentos.</p> <p>... Su rostro es una calavera aterradora, y en las cuencas de sus ojos giran dos bolas incandescentes.</p>	<p>atributos y cualidades de la leyenda, a saber misterio, temor y fascinación. La descripción que se hace de este espectro se observan elementos coincidentes de carácter prosopográfico: rostros cadavéricos, palidez, ojos girando... que nos hacen ubicar una figura espectral. Estos indicios nos permiten hablar de la imagen reiterada que se tiene en la cultura de la mujer como castigador. Referentes que se hacen comunes a otras leyendas populares que contienen una figura espectral y de espanto.</p>
--	--	--	--	---

MATRIZ SEMÁNTICA 3

Evocación de la tradición y la cultura

TÓPICOS RELEVANTES	EVIDENCIA LINGÜÍSTICA			INTERPRETACIÓN
Recopilador	Álvaro Parra Pinto	Halodepredator315 (Luxo)	Draw my life	
Versiones	Leyenda recogida de la tradición oral	Leyenda reinterpretada por un internauta	Leyenda reinterpretada por un internauta	
Medio	Oral-escrito	Blog	Canal de youtube (<i>Tiktakdraw</i>)	
	<p>Cuenta la leyenda que todo comenzó con la llegada de los españoles a suelo venezolano...</p> <p>Desde entonces su espíritu errante suele ser visto de noche, vagando junto a las corrientes de agua dulce mientras lanza sus dolorosos gemidos y llantos, escuchados a gran distancia.</p>	<p>Tal vez se trate solo de eso, de una nueva Leyenda Urbana, pero de no ser así, nos encontraríamos ante un suceso escalofriante, que nos llevaría, una vez más, a la terrible conclusión de que no existen límites ni fronteras para el horror.</p>	<p>Estábamos junto al río, la fogata ardía y las llamas se agitaban. Sonaron las campanas anunciando las 11 de la noche. De repente, todo quedó en un silencio sepulcral, ya nadie se reía, ya nadie hablaba. Sólo permanecía el susurro de un viento helado. Entonces, una mujer emergió de entre los árboles. Se escucha un</p>	<p>En esta categoría queremos expresar como las innovaciones que se han producido no limitan el imaginario en el que se encuentra inmersa la audiencia. Esta historia nace en la cultura popular y ha sido narrada y actualizada por aquellos que se han dedicado a escucharla, recrearla y transmitirla de generación en generación.</p> <p>En los segmentos escogidos de las historias evidenciamos</p>

			<p>quejido ahogado y doloroso - ¡Ay, mis hijos!</p> <p>...Una historia triste, un cuento de horror, desamor y traición que se ha ido pasando de generación en generación. Esta leyenda cuenta con muchas variantes según la región. Pero todos concuerdan que se aparece deambulando cerca del agua y que sus lamentos son atronadores. Una de las versiones más populares cuenta la historia de una hermosa mujer de origen humilde que era amante de un...</p>	<p>marcas lingüísticas propias de la narración oral.</p> <p>Elementos que alcanzan su máxima expresión en la que relata Draw my life, puesto que al escucharla y verla viene a nuestra memoria, ese principio tribal y primigenio. Evoca un relator intimista</p> <p>Evoca a un relator intimista, que recrea una atmósfera con la que el usuario se identifica, puesto se encuentra ávido de escuchar estas historias.</p> <p>Esa ensoñación que nos producen estos relatos introduce a la audiencia en un mundo lleno de magia y superstición.</p>
--	--	--	--	--

MATRIZ SEMÁNTICA 4

Los ojos como camino al cielo y al infierno

TÓPICOS RELEVANTES	EVIDENCIA LINGÜÍSTICA			INTERPRETACIÓN
Recopilador	Álvaro Parra Pinto	Halodepredator315 (Luxo)	Draw my life	
Versiones	Leyenda recogida de la tradición oral	Leyenda reinterpretada por un internauta	Leyenda reinterpretada por un internauta	
Medio	Oral-escrito	Blog	Canal de youtube (<i>Tiktakdraw</i>)	
		(...) te verás en tu monitor a ti mismo, de espaldas...entonces sentirás su presencia detrás de ti... te girarás no pudiéndolo soportar más y... lo último que verás, antes de morir, será el rostro de la doncella ciega que, despiadadamente te arrancará los ojos...	Pero cuando tratan de quitarle el velo, descubren su rostro pálido y demacrado, con ojos que parecen hurgar en lo más profundo del alma y los atrapa en sus lamentos.	Esta categoría hace referencia expedita al refrán popular que nos dice que <i>los ojos son el espejo del alma</i> . A través de los ojos conocemos, apreciamos el mundo y lo recreamos, empero los ojos, también son el camino a una prisión eterna. En este sentido esta categoría apela directamente al saber del pueblo, ese saber que se encuentra en frases como la anterior los ojos son el espejo del alma, malos ojos son cariño, mal de

				<p>ojo... Es decir, esa mirada torva, demente, compasiva... se encuentra en nuestro vasto imaginario cultural.</p>
--	--	--	--	--

MATRIZ SEMÁNTICA 5

Los nuevos guardianes de la tradición

TÓPICOS RELEVANTES	EVIDENCIA LINGÜÍSTICA			INTERPRETACIÓN
Recopilador	Álvaro Parra Pinto	Halodepredator315 (Luxo)	Draw my life	
Versiones	Leyenda recogida de la tradición oral	Leyenda reinterpretada por un internauta	Leyenda reinterpretada por un internauta	
Medio	Oral-escrito	Blog	Canal de youtube (Tiktakdraw)	
	<p>La noche del campo se tiñe de negro. A lo lejos, se oye el correr de un caudaloso río. De pronto, un profundo llanto irrumpe en la distancia. Quienes lo escuchan saben que proviene de un legendario espectro condenado a llorar eternamente junto a las aguas... Cuenta la leyenda que todo comenzó con la llegada de</p>	<p>Pero si existe una página que nunca debe ser visitada, y menos en "circunstancias especiales", es www.blindmaiden.com. Esta página es la más temida por todos los internautas que conozcan la leyenda. Si tú no la conoces, es esta misma: Tal vez se trate solo de eso, de una nueva Leyenda Urbana, pero de no ser así, nos encontraríamos ante un suceso escalofriante, que nos llevaría, una vez más, a la terrible conclusión de que no existen límites ni fronteras para el horror. Un horror que además se adapta camaleónicamente a los tiempos y se vale de todos</p>	<p>Tiktakers, ¿en vuestro país también se cuenta la historia de la Llorona? ¿Qué otras leyendas populares os gustaría que os contáramos? Escribidlo en los comentarios.</p>	<p>En las categorías los nuevos guardianes de la tradición en primera instancia, el discurso. Un discurso que apela a una audiencia para generar su participación, recreación y salvaguarda de estas historias. Un papel que les permite a los usuarios a abonar el camino para seguir transmitiendo estas historias. En el caso de Parra la transmisión solo podrá ser mediante la es, mientras que en los otros dos casos esto</p>

	<p>los españoles a suelo venezolano.</p>	<p>sus avances tecnológicos para manifestarse ante nosotros. Son muchos los que cuentan haber entrado en una página Web llamada www.blindmaiden.com (blind maiden significa doncella ciega).</p> <p>...Como he dicho al principio, a mí, no me consta que sea verdad, y sinceramente, no pienso comprobarlo...si, lo reconozco, me da mucho miedo...pero os paso el reto a vosotros. ¿Te atreves a comprobarlo? ¿Se trata de una Leyenda Urbana, un montaje?, o una terrible realidad...</p>	<p>sucede de manera transmediática: cualquier usuario podrá acceder a estas historias en diferentes formatos. Esto demuestra la necesidad del ser humano de mantener viva sus tradiciones conscientes e inconscientemente.</p> <p>En segunda instancia, esta legión de jóvenes están migrando ese conocimiento ancestral a nuevos medios esas historias que aún continúan cautivando a quienes las escuchan o leen, que se siguen transmitiendo de generación en generación.</p> <p>Los protagonistas esta vez representados por jóvenes que resignifican y dan sentido a este PCI, de este modo se conecta</p>
--	--	---	---

				<p>a una generación de forma emocional y práctica con una audiencia aún más joven, que maneja estos medios, puesto que nacieron inmersos en ellos. Acercando de manera expedita con unas tradiciones renovadas. De esta manera se convierten ellos en los nuevos guardianes de la tradición.</p>
--	--	--	--	--

MATRIZ SEMÁNTICA 6

Alma atormentada

TÓPICOS RELEVANTES	EVIDENCIA LINGÜÍSTICA			INTERPRETACIÓN
Recopilador	Álvaro Parra Pinto	Halodepredator315 (Luxo)	Draw my life	
Versiones	Leyenda recogida de la tradición oral	Leyenda reinterpretada por un internauta	Leyenda reinterpretada por un internauta	
Medio	Oral-escrito	Blog	Canal de youtube (Tiktakdraw)	
	<p>Dicen que esa misma noche la atormentada joven se quitó la vida y que el cielo la condenó a vagar eternamente en el campo, por siempre buscando los restos de su crío entre las espumosas aguas de los ríos. Desde entonces su espíritu errante suele ser visto de noche, vagando junto a las corrientes de</p>	<p>Querrás despertar de lo que desearás que sea una pesadilla cuando veas como ese espectro se acerca y entra en la misma habitación en la que te encuentras...</p>	<p>La Llorona se convirtió en un alma errante que vaga por las calles en busca de sus niños perdidos, lamentándose y gritando su pérdida, de ahí el nombre. Se habla de que La Llorona atrae a los niños que se portan mal, para llevarlos al río como ofrenda para conseguir el perdón. Y a los hombres y mujeres adultas los seduce con su</p>	<p>La Llorona es un espíritu errante. Es castigada por haber asesinado a sus hijos. Al haber cometido un doble crimen: filicidio y suicidio su alma andará errante en búsqueda de un perdón que jamás llegará.</p> <p>Los almas o espíritus al no alcanzar la redención y el descanso eterno quedan errantes, atrapados en diferentes planos o universos. Al no</p>

	<p>agua dulce mientras lanza sus dolorosos gemidos y llantos, escuchados a gran distancia.</p>		<p>belleza para vengarse de aquel que la traicionó. Pero cuando tratan de quitarle el velo, descubren su rostro pálido y demacrado, con ojos que parecen hurgar en lo más profundo del alma y los atrapa en sus lamentos.</p>	<p>saberse parte de un cielo o un infierno estas almas atormentan y cobran la vida de otros</p> <p>La Llorona es un alma atormentada que al darse cuenta del pecado que cometió al asesinar a sus hijos decidió mitigar su culpa con su propia vida. Por esa doble falta su espíritu está destinado a ser errante y atormentar con sus gritos tanto a los niños que se portan mal, como a las mujeres y hombres en venganza por haber sido traicionada</p>
--	--	--	---	--

MATRIZ SEMÁNTICA 7

Advertencia. Hemos detectado un espectro

TÓPICOS RELEVANTES	EVIDENCIA LINGÜÍSTICA			INTERPRETACIÓN
Recopilador	Álvaro Parra Pinto	Halodepredator315 (Luxo)	Draw my life	
Versiones	Leyenda recogida de la tradición oral	Leyenda reinterpretada por un internauta	Leyenda reinterpretada por un internauta	
Medio	Oral-escrito	Blog	Canal de youtube (Tiktakdraw)	
	(...) muy pocos son capaces de sobrevivir ante la presencia de este temible espectro popularmente conocido como La Llorona.	(...) cuando veas como ese espectro se acerca y entra en la misma habitación en la que te encuentras... entonces sentirás su presencia detrás de ti... te girarás... lo último que verás, antes de morir, será el rostro de la doncella ciega que, despiadadamente te arrancará los ojos...	La Llorona se convirtió en un alma errante (...) (...) cuando tratan de quitarle el velo, descubren su rostro pálido y demacrado, con ojos que parecen hurgar en lo más profundo del alma y los atrapa en sus lamentos.	¿Por qué denominar una categoría de esta manera? Este enunciado inmediatamente nos remite a las advertencias que nos hace el ordenador al detectar un virus y es precisamente lo que sucede con estas historias al ser contadas y replicadas desde la tradición hasta las nuevas plataformas. Una de las principales características que vemos en estos relatos es su viralización, es

				decir replica (repetición) en las diferentes plataformas, medios y formatos. Así mismo se establece una conexión con la serialidad que estas producen. Expansión de la historia.
--	--	--	--	--

MATRIZ SEMÁNTICA 8

Serás castigado con la Muerte

TÓPICOS RELEVANTES	EVIDENCIA LINGÜÍSTICA			INTERPRETACIÓN
Recopilador	Álvaro Parra Pinto	Halodepredator315 (Luxo)	Draw my life	
Versiones	Leyenda recogida de la tradición oral	Leyenda reinterpretada por un internauta	Leyenda reinterpretada por un internauta	
Medio	Oral-escrito	Blog	Canal de youtube (Tiktakdraw)	
	(...) su espíritu errante suele ser visto de noche, vagando junto a las corrientes de agua dulce mientras lanza sus dolorosos gemidos y llantos, escuchados a gran distancia. En estos casos, los campesinos siempre recomiendan evitar su encuentro, ya que es bien sabido que sólo muy pocos son capaces de	Pero si existe una página que nunca debe ser visitada, y menos en "circunstancias especiales", es www.blindmaiden.com . Pero si existe una página que nunca debe ser visitada, y menos en "circunstancias especiales", es www.blindmaiden.com Esta página es la más temida por todos los internautas que conozcan la leyenda. Si tú no la conoces, es esta misma: Tal vez se trate solo de eso, de una nueva Leyenda Urbana, pero de no ser así, nos encontraríamos ante un suceso escalofriante, que nos llevaría, una vez más, a la terrible conclusión de que no	(...) cuando tratan de quitarle el velo, descubren su rostro pálido y demacrado, con ojos que parecen hurgar en lo más profundo del alma y los atrapa en sus lamentos.	En esta categoría se evidencia que todo acto es castigado con la pena máxima: la muerte. A diferencia de la categoría Alma atormentada en esta se explora el contenido de la muerte y la visión que se tiene de ella en el imaginario cultural. Para muchas culturas, y más para las religiones, la muerte significa un cese, un fallecer sin retorno. Esto resulta desesperanzador para la humanidad, puesto que siempre está la idea de morir, de cesar

	sobrevivir	<p>existen límites ni fronteras para el horror.</p> <p>...</p> <p>Tendrás que emplear tus cinco sentidos y poner especial cuidado en no clicquear, ni por error, el botón de "Aceptar" en participar activamente en la experiencia. Si así lo hicieses sería tu fin y quedarías transformado en una imagen más del amplio archivo de incautos que, antes que tú osaron, tal vez incrédulos, tal vez curiosos, a probar esta experiencia.</p>		<p>no lo encontramos en, o muy poco, en nuestros imaginarios culturales. Siempre existe la esperanza de encontrar a nuestros seres queridos en otros planos. Tal vez la Llorona espera eso: un reencuentro.</p>
--	------------	--	--	---

4.1 La Llorona: como universo Transmedia

Para el abordaje de las leyendas es necesario atender a un análisis morfológico y uno de tipo histórico-cultural, esto con la intención de dar sentido a las historias dispuestas en ellas. Se trata de considerar las especificidades de los personajes, la trama, los actantes, el ambiente... y conjugarlos con todo el tejido contextual que las rodea, todo con el propósito de encontrar elementos de carácter coincidentes, y por qué no universales, que permita abrazar el texto en su totalidad.

A partir de ese abordaje morfo-histórico-cultural en este capítulo hemos desarrollado ocho matrices para describir nuestras ocho categorías, este análisis nos ha llevado a encontrar muchos elementos coincidentes en estas piezas narrativas transmediáticas.

La Llorona como pieza narrativa transmediática ha sido analizada e interpretadas desde tres formatos transmedias: una primera versión en los ojos de la tradición oral/escrita recogida por Alvaro Parra Pinto; una segunda versión, narrada por el bloguero, Halodepredadro315 (Luxo); y la tercera versión nos la ofrece el canal de youtube *Tiktak Draw Draw my life*. De los ocho elementos, siete son coincidentes en estos formatos. Siendo la presencia del relato como fuente inspirador lo que prevalece en estas narraciones, el recolectar lo que otros dijeron en un tiempo lejano permite que estas historias pervivan en el tiempo, se conozcan y reelaboren estos tiempos, como nos dice Haloepredador315, estas diégesis transgreden y se adaptan “camaleónicamente a los tiempos” y valen “de todos sus avances tecnológicos para manifestarse ante nosotros”.

Todo relato tiene un principio. Ubicar sus raíces es una tarea titánica. Estas historias han sido revestidas muchas veces. Por ello explicar este tipo de relatos, leyendas, resulta complejo, estos relatos se asemejan a un *Aleph* un punto desde el que se puede ver *una y mil historias* y se evidencia con el localismo y la difusión de las mismas. En el relato que nos ocupa, la Llorona, hay tantas variaciones de la historia como pueblos existen. Es evidente que en este caso se observan presentes las leyes transmediáticas, las que refieren a expansión. Cada usuario parte de su conocimiento de mundo y actualiza la historia.

El relato de la Llorona es una narración que se encuentra inserto en nuestro imaginario cultural, la joven hermosa que desanda los llanos, carreteras y ahora páginas web, se transfigura en un ente espectral que aterriza tal vez en búsqueda de perdón tal vez como sacrificio para alcanzar tal perdón.

La Llorona en su trama central cuenta la historia de una mujer (a veces moza, otras adulta) que se enamora perdidamente de un hombre (a veces casado, otras no) con el que tiene hijos (uno, dos o tres). Pasado el tiempo, el hombre la deja por otra mujer (a veces de mejor posición social, otras de su misma casta). En un arrebato (ira, decepción, venganza, impotencia, locura) la Llorona asesina a sus hijos y una vez asimilado el hecho decide suicidarse. ¿Condenada? Debe andar vagando ¿para advertir lo que pasa a las mujeres que se enamoran perdidamente?, ¿advertir a los hombres por su adulterio?, ¿atemorizar a los niños?

En las piezas escogidas reconocemos el texto base y las motivaciones, logran coincidir las historias con las caracterizaciones de la doncella: joven, primer amor y traición. Se observaron en ellas además, otras características que nos llevan a otra de las matrices que tiene que ver con la visión de la mujer, en ella se conjuga la tríada de la Diosa: madre, hija, bruja. Sobre todo, se resalta ese último elemento: bruja, en un sentido de hechicera y seductora. En la descripción que se hace de esta mujer podemos inferir el concepto de belleza y fealdad propias de la época y de la cultura, el concepto de bruja y hechicera que se maneja en el imaginario cultural.

Se infiera que la desobediencia es castigada con la muerte, tanto para el espectro por lo que hizo, así como para los que son víctimas de ella. La advertencia que se les hace a los usuarios es omitida y como castigo le sobreviene la muerte.

Otros de los elementos coincidentes se encuentran las diferentes versiones que se ofrecen de la historia, cómo es conocida en otros espacios geográficos, la mujer como un diabólica femineidad, es decir la mujer como seductora, la Evocación de la tradición y la cultura el ser humano es un ente narrativo, por ende su imaginario, su forma de vida en un discurso narrativo que la vemos en sus historias, en la forma de contar y es la práctica más común en todas las culturas.

La categoría Advertencia. Hemos detectado un espectro observamos como este ente aparece ante los usuarios/víctimas con el fin último de aterrorizar y de

acuerdo al tiempo las caras y las formas se tornan más espeluznantes, pero más allá del sentido literal del relato, se quiere es hacer ver como la historia se viraliza.

Al hablar de la categoría de los nuevos guardianes de la tradición son los propios textos que nos dan la marca discursiva, vemos en ellos expresiones como *“Cuenta la leyenda que todo comenzó”, “Tal vez se trate solo de eso, de una nueva Leyenda”, “se adapta camaleónicamente a los tiempos y se vale de todos sus avances tecnológicos para manifestarse ante nosotros”, “Tiktakers, ¿en vuestro país también se cuenta la historia de la Llorona? ¿Qué otras leyendas populares os gustaría que os contáramos? Escribidlo en los comentarios”,* estos enunciados no hacen más que constatar que los usuarios se encuentran ávidos de historias, quieren sentarse ante una fogata y escuchar esos grandes relatos que han caracterizado a la humanidad, y a que a pesar de los avances tecnológicos estas historias se han adaptado venciendo estas barreras.

Al analizar e interpretar estas categorías hemos podido observar que las narrativas transmedias reflejan y dan continuidad a los valores, saberes y visiones que se encuentran en las leyendas que sirven de base. Además, de que estos textos aún mantienen sus propósitos didácticos para la colectividad. Las advertencias que hacen nuestros mayores ante el peligro de estar solos o de recorrer caminos solos y a altas horas de la noche aún se mantienen vigentes pero con otras connotaciones más adaptadas a la era en la que vivimos. Es que acaso a través de la red no nos seducen con imágenes e historias que cautivan a los internautas, a veces no caemos en esa red de misterio y somos absorbidos por almas digitales. No nos previenen de esos los textos digitales.

La figura de la mujer que seduce, atrae y cautiva tanto a niños como a mujeres y hombres se encuentra presente en estas historias y se mantiene, es un don que posee para hechizar, para advertir que no toda belleza es buena y que detrás de tanta hermosura se esconde un rostro desfigurado y cadavérico que solo quiere obtener tu alma. Esta parte nos dice que las apariencias engañan, que los seres humanos mostramos una cara, pero en nuestro interior poseemos sentimientos irracionales, egoístas y malvados.

La idea de castigo siempre ha existido, somos desobediente seremos castigados de una u otra manera. En este caso la desobediencia es causa de muerte. Si se comete un delito se debe pagar, tal vez la muerte sea un caso extreme, pero si hacemos mal las cosas, de seguro tendremos que pagar. La ira, el dolor, la traición que sufrió esta mujer se encuentra reflejada en su rostro, unas veces ciego, otras con ojos como bolas de fuego, que contrastan con la típica figura del espanto, la que se encuentra en nuestro imaginario y a la que tememos. Si los ojos son el espejo del alma, este espectro nos hace ver en esa inmensidad de la nada que es nuestro reflejo, nos pone a reflexionar y pensar. La pérdida de sus ojos o su mirada hace que nos conozcamos, que hurguemos en nuestro proceder, en las fallas, en los sentimientos que tenemos.

Estas representaciones espectrales aún mantienen la llama de lo “irracional” en nosotros y lo hemos elevado al mundo digital. La constante interacción implica nuevas maneras de interactuar y ejercer acciones, nuevos tipos de relacionarnos socialmente y nuevas maneras de abordar lo cultural. Es por eso que al hablar de hibridación cultural digital nos introducimos en un mundo en el que estamos físicamente ausentes, pero activamente presente.

De manera, el uso que dan estas nuevas generaciones a los medios de comunicación está transformando la forma de abordar el PCI, creando nuevas rutas de acceso, de acción e interacción.

Con estas consideraciones, primero de la cultura y después del PCI, los medios, plataformas y formatos y la leyenda nos estamos acercamos a comprender nuestro ecosistema actual, una era de la convergencia, que privilegia el medio de transmisión de los legados, ya que es el principal elemento por poner en valor el comportamiento de la audiencia en un marco sociocultural digital.

Las NT permiten la inmersión y la extractabilidad de los usuarios a través de la relación de este con las historias y con otros gracias a la creación y propagación de espacios para compartir, espacios en un constante diálogo e interacción (audiencia).

La importancia que se le concede al contexto del texto, es decir, a las condiciones histórico-culturales de creación, difusión y recepción nos lleva a reconocer que la construcción de significados en esta nueva sociedad digital se

encuentra íntimamente ligada a las actividades, expresiones y creencias de una sociedad y esto a su comprensión cultural híbrida. La representación simbólica de estas historias quedará atada a la praxis que genera precisamente ese significado y que obligatoriamente hay que situar en un contexto determinado.

Todo lo anterior nos permite inscribirlas en una nueva forma en que las leyendas (elemento fundamental para el PCI) se manifiestan en un mundo regido la tecnología.

CAPÍTULO V: RESIGNIFICACIONES DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL DESDE LAS NARRATIVAS TRANSMEDIAS

Hibridaciones culturales: leyendas, NT y PCI

La cultura, sociedad, tradición, acervo son conceptos muy arraigados al Ser. Constituyen ellos elementos que definen e identifican a un grupo. Mediante la memoria colectiva/individual pueden evidenciarse rasgos identitarios que definen una cultura. Estudiar los relatos de un pueblo, de una cultura sin relacionarlo con su historia, con su imaginario es infructuoso, un callejón sin salida, como decía Terencio *hombre soy; nada humano me es ajeno*. Los seres humanos no viven aislados y desmemoriados, sino que se encuentran con un elemento cohesionador y este elemento es la cultura. Por lo que entender que la cultura

denota una norma de significados transmitidos históricamente, personificados en símbolos, un sistema de concepciones heredadas expresadas en formas simbólicas por medio de las cuales los hombres se comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento de la vida y sus actitudes con respecto a ésta. (Geertz, 1973:).

Conceder que ese hombre ha buscado la manera de salvaguardar ese “*sistema de concepciones heredadas*” y para ello ha creado organismos y leyes y políticas que permitan la preservación, o por lo menos el conocimiento, de ese legado lo, ha llevado a encontrarse con adversidades que, aún hoy, no ha podido resolver.

Un organismo creado con la intención de preservar la cultura es la UNESCO. Organismo instituido para la protección del patrimonio de la humanidad. Esta institución es la encargada de velar por la protección del patrimonio en la humanidad, por reunirse e idear leyes y políticas que permitan que ese legado ancestral pueda mantenerse en el tiempo. Esta organización en un primer intento por preservar ese legado ideó una serie de leyes y políticas para la custodia del patrimonio cultural material, eso incluye el patrimonio edificado, construido y natural, es decir un patrimonio que es evidente al ojo humano. Un patrimonio que debido a los conflictos

bélicos y a la ambición desmedida tuvo que ser vigilado con medidas extremas. Por muchos años se privilegió este tipo de patrimonio material por sobre el inmaterial. El desconocimiento de este permitió que mucho contenido fuera relegado y olvidado.

Durante mucho tiempo, para la UNESCO, el patrimonio comprendía un legado natural integrado por los monumentos naturales creados por la naturaleza; y un legado cultural que estaba dividido por un conjunto de monumentos, construcciones y lugares arqueológicos. Ambos legados (natural y cultural) deben tener originalidad y valor universal. Recientemente, este organismo ha transformado la forma de mirar al patrimonio que ya no se dedica a catalogar e inventariar elementos, sino que ha agregado adjetivos como material e inmaterial, este último recoge todas aquellas tradiciones de los pueblos.

En 1989 la UNESCO aprueba un documento, Recomendación sobre la Salvaguardia de la Cultura Tradicional y Popular dirigido a la custodia en el que dictamina que.

La cultura tradicional y popular es el conjunto de creaciones que emanan de una comunidad cultural fundada en la tradición, expresada por un grupo o por individuos y que reconocidamente responden a las expectativas de la comunidad en cuanto expresión de su identidad cultural y social; las normas y los valores se transmiten oralmente, por imitación o de otras maneras. Sus formas comprenden, entre otras, la lengua, la literatura, la música, la danza, los juegos, la mitología, los ritos, las costumbres, la artesanía, la arquitectura y otras artes. (http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=13141&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)

Esta convención le da mayor proyección a las investigaciones que se venían realizando en esa línea y permitió incluir expresiones y manifestaciones propias del lenguaje. A partir de entonces comienza la investigación de este tipo de expresiones desde el punto de vista cultural, concretando teorías propias, ya que para esa fecha aún no era considerado un patrimonio. Es en el año 2003 que es aprobada la **Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial** en ella se establecen los parámetros y las políticas de este patrimonio. De acuerdo a esta convención el PCI es definido en el artículo 2:

1. Se entiende por “patrimonio cultural inmaterial” los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas -junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes- que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana. A los efectos de la presente Convención, se tendrá en cuenta únicamente el patrimonio cultural inmaterial que sea compatible con los instrumentos internacionales de derechos humanos existentes y con los imperativos de respeto mutuo entre comunidades, grupos e individuos y de desarrollo sostenible.

2. El “patrimonio cultural inmaterial”, según se define en el párrafo 1 supra, se manifiesta en particular en los ámbitos siguientes:
tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial;
artes del espectáculo;
usos sociales, rituales y actos festivos;
conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo;
técnicas artesanales tradicionales.

Este concepto abarca muchas aristas de las manifestaciones culturales del quehacer humano. La UNESCO explica que el patrimonio debe ser:

Tradicional, contemporáneo y viviente a un mismo tiempo: el patrimonio cultural inmaterial no solo incluye tradiciones heredadas del pasado, sino también usos rurales y urbanos contemporáneos característicos de diversos grupos culturales.

Integrador: podemos compartir expresiones del patrimonio cultural inmaterial que son parecidas a las de otros. Tanto si son de la aldea vecina como si provienen de una ciudad en las antípodas o han sido adaptadas por pueblos que han emigrado a otra región, todas forman parte del patrimonio cultural inmaterial: se han transmitido de generación en generación, han evolucionado en respuesta a su entorno y contribuyen a infundirnos un sentimiento de identidad y continuidad, creando un vínculo entre el pasado y el futuro a través del presente. El patrimonio cultural inmaterial no se presta a preguntas sobre la pertenencia de un determinado uso a una cultura, sino que contribuye a la cohesión social fomentando un sentimiento de identidad y responsabilidad que ayuda a los individuos a sentirse miembros de una o varias comunidades y de la sociedad en general.

Representativo: el patrimonio cultural inmaterial no se valora simplemente como un bien cultural, a título comparativo, por su exclusividad o valor excepcional. Florece en las comunidades y depende de aquéllos cuyos conocimientos de las tradiciones, técnicas y costumbres se transmiten al resto de la comunidad, de generación en generación, o a otras comunidades.

Basado en la comunidad: el patrimonio cultural inmaterial sólo puede serlo si es reconocido como tal por las comunidades, grupos o individuos que lo crean, mantienen y transmiten. Sin este reconocimiento, nadie puede decidir por ellos que una expresión o un uso determinado forma parte de su patrimonio. (<https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>)

Es decir, el patrimonio cultural inmaterial no solo incluye las tradiciones del pasado, sino que las integra y mantiene vivas con las contemporáneas en diversos grupos culturales, esto permite que pasen de generación en generación y vayan evolucionando según el entorno, lo que a su vez, también, permite la cohesión social, el sentido de identidad de los individuos al pertenecer a una comunidad (reconocerse y ser reconocido). En resumen, el patrimonio cultural inmaterial tiene sus cimientos en la comunidad y como ellos crean, mantienen y transmiten su acervo cultural.

Rescatamos del concepto de PCI en primera instancia su propiedad como legado frágil, su transmisión puede olvidarse por la pérdida o la muerte de un integrante, sin participación e interacción de las comunidades e individuos el patrimonio se perdería en el tiempo. Su significado simbólico es transmitido de generación en generación, es un legado integrador que permite la cohesión social, por lo que es imprescindible que sea transmitido, actualizado, valorado y resignificado por las comunidades; por último, y no menos importante el patrimonio cultural inmaterial es “*tradicional, contemporáneo y viviente a un mismo tiempo*” por lo que pasado y presente-futuro se encuentran dentro de sus usos y representaciones adaptándose a la época.

En esta definición se manifiesta que las tradiciones y las expresiones orales son parte del PCI y estas incluyen al idioma como esencial, puesto que es la forma en la que este patrimonio puede transmitirse. Esas expresiones y manifestaciones incluyen una variedad de formas características del habla como los mitos, refranes, cuentos, canciones, poemas, plegarias, representaciones dramáticas, leyendas y

otras formas de comunicar sus conocimientos. El fin último de estas manifestaciones es mantener viva la memoria de su cultura y por ello se vale de una intrincada y compleja red de formas para comunicarlas. Es por ello, que una de las formas más representativas dentro de las tradiciones son los cantos y narrativas, imprescindibles en rituales y faenas. Entre las narrativas, resaltan las leyendas.

Las leyendas son las historias de la tribu. Son historias cortas, en algunos casos aleccionadoras, de personajes, sobre el origen de los pueblos. Son historias traídas de la narración oral que han sido escritas, una vez inventada la escritura. Estas historias han sido alimentadas por el tiempo y han sido valoradas, actualizadas y resignificadas por las comunidades. El proceso de transmisión de las leyendas es complejo y encierra un legado invaluable para la colectividad. En el transcurso del tiempo muchos relatos fueron alterados, ampliados, reelaborados... las migraciones, llevaron a que muchas de esas historias las encontremos en pueblos distanciados tanto en el idioma como geográficamente.

En ese largo transcurrir la leyendas y la misma cultura sufrió lo que García Canclini (1989: 89) llamó hibridez sociocultural. Este autor afirma que la hibridez “*no es una simple mezcla de estructuras o prácticas sociales discretas, puras, que existían en forma separada, y al combinarse, generan nuevas estructuras y nuevas prácticas*”; que obedece a circunstancias propias de la dinámica social y cultural de la colectividad y de la época. Se pudiera afirmar, entonces, que la leyendas, en un principio orales, tomaron forma en el campo escritural al momento de inventarse la escritura. La dinámica de la cultura escrita irrumpe como un medio emergente para proyectar estas historias que venían desde tiempos ancestrales de manera oral.

En estos momentos, vuelve a irrumpir un medio, una nueva (¿actualizada?) forma de contar estas leyendas a través de las narrativas transmedias. Entendiéndolas como la forma en la que las historias se cuentan no en un medio sino en varios medios y plataformas, aprovechando al máximo el conjunto de técnicas y estrategias que estos ofrecen. En las narrativas transmedias las historias pueden ampliarse, crear otros relatos, todo bajo la mirada aguda de la colectividad. En el momento que una historia sufra un cambio drástico que trasgreda al relato original, queda relegado, puesto que no es aceptado por la comunidad.

Dentro de la narrativa transmedia en su proceso de recepción pueden presentarse hibridaciones entre formatos, lenguaje y género, puesto que un relato debe concebirse desde diferentes plataformas, ya que esto permite que la historia tenga mayor aceptación y legitimidad por parte de la comunidad. Las historias siempre fascinan a la audiencia y si es una buena, mucho más. Por ello, los *creepypastas* como formato dentro de las narrativas transmedia han “gustado” mucho y ha tenido mucha receptividad.

Los *creepypastas* son historias cortas, narran particularidades de un personaje, el origen de ciertos elementos, de figuras, de personajes. Estos relatos son nacidos en la red. Nacieron como un simple corte y pegue de las historias y fue evolucionando. Actualmente, los *creepypastas* nacen de la experiencia de los usuarios, toman parte de su vida cotidiana, de ese acervo cultural y lo suben a la red. Esa interacción nutre al relato. La temática más recreada por los usuarios en estos relatos, son los de misterios y superstición. Relatos sobre aparecidos y espectros que saltan al mundo de los *bytes*. Un imaginario que se ha mantenido vigente pese a vivir en un mundo regido por la razón y la tecnología.

Todos los conceptos descritos hasta ahora guardan una intrínseca relación, puesto que todos son creados por el ser humano en pro de mantener viva la tradición, de explicar fenómenos tan complejos como la comunicación, de mantenerse vigente. Todas estas actualizaciones, por llamarlos de alguna manera, desde la oralidad hasta los *creepypastas* no son más que modos, de mantener y actualizar las formas de transmisión de un patrimonio que por su fragilidad puede desaparecer en cualquier momento y con ello la historia de la humanidad. Somos seres del relato vivimos con historias y también lo hacemos por ella.

Al proponer en estos momentos una ampliación o una reconcepción de la definición del PCI estamos actualizando y proporcionando una mirada otra a un mundo desconocido todavía, poco a poco los usuarios han llevado su vida a esa vasto mundo que es la red y allí está depositando ese patrimonio cultural. No fue necesario que alguien les dijese haz esto o aquello, sino la misma colectividad comenzó a llenar todos esos vacíos de la red con su historia, con su experiencia.

Por ello, evidenciamos que existe una interconexión que permite la integración y reevaluación de un concepto de PCI que abarque este tipo de narrativas emergentes creadas desde la colectividad que han sido legitimadas y reconocidas, que ponen en marcha toda una maquinaria cultural.

Al igual que el PCI estas nuevas narrativas enfrentan las mismas adversidades como puede ser lo efímero. Una vez que estas historias no se actualizan y no se reproducen terminan por perecer o quedar olvidadas en los billones de *bytes* en el que se construye el mundo virtual.

Entender que se debe evaluar e incluir estos nuevos relatos es fundamental para reconocer y experimentar el PCI desde la mirada del usuario, de la audiencia. Desde donde se rescatan los relatos tradicionales, en la que las historias de vida cimentan los procesos de identidad y valoración. En la llamada cultura convergente un nuevo escenario en el que coexisten los medios analógicos con los nuevos medios digitales. Es un universo de medios, plataformas, dispositivos, RRSS, programas, aplicaciones... que continuamente se están ejecutando y actualizando, que expanden por un mundo con millones de conexiones en cuestión de nanosegundos. Un relato, hasta ahora, no había llegado a millones de personas en un tiempo record, sorteando adversidades de idiomas, horarios y geografía. Una sociedad completamente mediatizada.

Nos encontramos ante la concepción de un PCI más incluyente con este medio, internet, que ya es una extensión del ser humano. Un PCI visto como un proceso que incluye la interacción marcado por la convergencia mediática de esta era y la fluidez (creación y consumo) de contenidos. Dentro de la que contarían las narraciones transmedias como relatos que tejen una historia a través de múltiples relatos distribuidos por varios medios y plataformas. También habría que concebir que la cultura es cambio y por ende transformación, por lo que abrir miradas es fundamental para la articulación, recepción y significación de nuevas maneras de albergar, concebir el patrimonio.

Pensar en la idea de patrimonio más allá del hecho consumado, de lo que significó para las culturas en aquella época o lo que está instituido deba significar. Es

pensar cómo esos relatos se articulan hoy, con los usuarios. El porqué del impulso de recrear estas historias en la web.

Con lo anterior no se quiere decir que se deba crear una especie de biblioteca de Alejandría o una torre de Babel para albergar todas estas historias. Es todo lo contrario, ya que lo que se pretende es que estos relatos cobren vida, no se musealicen. Es por ello que se insiste en ser muy cuidadoso con esta proposición, pues muchos podrían entender que la propuesta se trata de trasladar estos relatos a una gran enciclopedia en la red. Claro está, sería una gran idea, puesto que habría, más allá de los libros, otro respaldo, pero no se trata de eso, se trata de darle cabida a una colectividad que sin quererlo traslada sus experiencias y ese acervo cultural heredado y lo mimetiza con ese medio virtual.

Si nos fijamos bien, nuestra pieza narrativa transmediática, la Llorona, una historia que se enmarca en el imaginario latinoamericano, y mundial. Podría afirmarse que no hay lugar que no conozca la historia de una mujer traicionada que en venganza asesina a sus hijos, si escarbamos en los sustratos culturales, nos encontramos el mito de Medea quien asesina a sus hijos debido a la traición de Jason. ¿Podemos hacer una conexión entre la leyenda de la Llorona y el mito de Medea? Evidentemente, sí. Tienen mucha relación en el hilo narrativo de la historia y de las acciones.

Existen miles de versiones de la leyenda, guardando el hilo narrativo, lo cual es válido, puesto que las narrativas (*creepypastas*) en ningún momento han pretendido alterar la historia hasta volverla irreconocible. Estos relatos mantienen cierta unidad cultural que permite al usuario, y a la colectividad, reconocer y reconocerse en ellos. Un elemento al que no hemos hecho referencia, pero que se encuentra implícito: identidad.

Las narrativas transmedias, los *creepypastas*, no vienen a sustituir o a eliminar las leyendas o los relatos orales, sino todo lo contrario vienen a aumentar ese cúmulo de saber en una red que no está sujeta a fronteras, que guarda y respeta la diversidad cultural.

Demás está decir que esta propuesta lleva consigo un conjunto de preguntas que tal vez podamos responder, otras el mismo tiempo dirá, puesto que es él y los usuarios quienes determinan que queda en una sociedad para ser transmitido o no.

Algunas de las interrogantes que se plantearían:

¿Las culturas pueden perder su autonomía y su capacidad como autores ante los *fic* en estos nuevos canales?

Las culturas no perderían sus derechos ante sus historias, porque al habilitar leyes y políticas de salvaguardia y custodia no habría posibilidad alguna.

¿Sufrirían las historias cambios trascendentales?

No. Las historias no sufrirían cambios. Se crearían normativas, que ya existen, para ello. De hecho no todos los relatos son *creepypastas* y existe una normativa que las regula para que un relato sea considerado parte de este género. Es de recordar que la comunidad es quien determina y legitima estos relatos, en este caso es la audiencia.

¿A través de qué procesos alcanzan estos relatos su extraordinaria propagación?

Parte del éxito que tienen estos relatos se basa en una eficaz utilización de las RRSS por parte de los usuarios, quienes se encargan de la propagación y distribución de los contenidos. En esta parte es crucial la interacción de la colectividad.

¿Qué hizo que los relatos alcanzarán altos niveles de interacción entre los usuarios?

Los relatos como una narración transmedia emplean múltiples elementos propios de la cultura popular y de sus narraciones que favorecen la interacción y participación por parte de la comunidad.

El patrimonio se fundamenta en la idea de tradición, en que se conserva, perdura a través del tiempo. Sabemos que el patrimonio se transforma, pero ese

ritmo de transformación es vertiginoso en las redes. Estas reinterpretaciones realmente son más que una asimilación de las manifestaciones culturales al espacio de lo socio-virtual.

Las posibilidades de sostenerse en un ambiente donde la norma es mutar, cambiar y perecer dependerá de las audiencias, del colectivo, puesto que los relatos orales viven en la memoria, que atesora recuerdos y olvidos y son precisamente estos últimos (el recuerdo) lo que permite la transformación y actualización de las historias; posibilita inclusive las elecciones sucesivas (ampliación, renovación). La interpretación que se da de estos relatos, viene desde la experiencia de los usuarios y esa interpretación puede diferir, pero el sustrato sobre la que se interpreta tiene los mismos caracteres, espacios, colores, diseño, términos, cadencia...

Por lo que asumir estas nuevas tendencias de contar por parte de las audiencias, permite replantear conceptos, políticas, estrategias de resguardo y difusión para adaptarlos a esta nueva realidad. La valoración patrimonial deberá entonces hacerse desde otro lugar. Esta visión se encontraría con algunos detractores, los que se resisten a la innovación tecnológica en materia de tradiciones, algo que siempre ha sucedido.

Considerar que estas manifestaciones asociadas a los relatos populares pueden seguir diferentes recorridos: mantenerse vinculados al relato origen (geminación), cambiar y evolucionar hacia historias propias que se desvinculen del original, o simplemente desaparecer y luego de mucho tiempo volver a emerger hace evidente su estudio, tratar de comprenderlas desde el marco de la tradición y el desarrollo tecnológico.

Visto así las narrativas transmedias vienen a ser parte de ese corpus del PCI, ya que dan continuidad a los valores, saberes y visiones de vida presentes en el imaginario y la memoria colectiva e individual de los usuarios y la colectividad.

En nuestro texto base que hemos escogido para el análisis lo hemos tomado desde tres medios: leyenda recopilada de la tradición oral, un blog y un video. El contenido de la historia, similar, una mujer con un motivo para su venganza. ¿Lo innovador? Es la forma en la que los seres humanos somos capaces de adaptar a nuevos medios nuestra forma de existencia.

La mutabilidad que nos brindan los medios nos permite ver que estos relatos no se olvidarán, puesto que siempre habrá un medio, una forma de transmisión.

A manera de colofón, podemos decir que nuestra investigación nos llevó a replantear la visión de PCI como una la conexión que une el pasado con el futuro, que encuentra en el presente con las NT un medio para negociar, sistematizar, validar y salvaguardar esos constructos de sentido, puesto que es el proveedor de ese legado ancestral. Pero, será la audiencia quien se encargue de que ese legado llegue a otras generaciones y lo hará a través de sus innovaciones tecnológicas, ese legado del PCI será transmitido de forma continua, mas el medio será determinante.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, J.M. (2016). *Comprender la sociedad red: comunicaciones y educación*. Ed. Centro Gumilla.
- Bardín, L. (1996). *El análisis de contenido*. Madrid: Akal.
- Belsunces, A. (2011). *Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Calsamiglia, H. y Tusón, A. (2002). *Las cosas del decir. Manual de Análisis del Discurso*. Barcelona: Ariel.
- Corona R., J. M. (2016). En *Iconos 14* (Vol. 14): Monográfico. [Documento en línea] Disponible en: <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/issue/view/14-1-16>
- Cornelio, C. (1997). *La institución imaginaria de la sociedad o social instituyente*.
- Duque, F. (2004). *Terror tras la posmodernidad*. Madrid: Abada Editores. Fernández
- Flores, F. (2000). *La leyendística en la tradición oral extremeña*. *Revista de estudios extremeños*. [Documento en línea] Disponible en: https://www.dip-badajoz.es/cultura/ceex/reex_digital/reex_LVI/2000/T.%20LVI%20n.%203%202000%20sept.-dic/RV11317.pdf
- García C., N. (1989). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo.
- Geertz, C. (1987). *La interpretación de las culturas*. México: Gedisa.
- Gennep, G. (1989). *Figuras III*. España: Lumen.
- Ginzburg, C. (1999). *Mitos, emblemas, indicios. Morfología e historia*. España: Gedisa.
- Halodepredator315 (Luxo) . *Blaindmadelaine.com* (*blindmaiden.com*) [Documento en línea] Disponible en: <http://creepypastasdemiedo.blogspot.com/2012/06/blaindmadelaine-com-blindmaidencom.html>
<https://creepypastasandreyh.blogspot.com/2018/09/la-narrativa-transmedia-la-narrativa.html>
- https://creepypastas.fandom.com/wiki/Creepypastas_Wiki

<https://eduardoprados.com/>

<http://henryjenkins.org/>

<https://narrativas.blog/>

<https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>

Hurtado, J. (1998). Metodología de la investigación holística. Caracas: Sypal.

Iser, W. (1987). Estética de la recepción. Madrid: Taurus.

Jenkins, H. (2008). Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. España: Paidós. [Documento en línea] Disponible en: <https://stbngtrrz.files.wordpress.com/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf>

LA LLORONA | Draw My Life. [Documento en línea] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=TfbHYjrIBRE>

Levy, P. (1997). Cibercultura. México: Anthropos Universidad Autónoma Metropolitana.

Lotman, I. (1998). La semiósfera (I, II). España: Cátedra.

McLuhan, M. y Fiore, Q. (1969). El medio es el mensaje. España: Paidós.

Martos García, A. y Martos García, A. (2015). Nuevas lecturas de la Llorona: imaginarios, identidad y discurso parabólico. En *Universum (Talca) - Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*, vol. 30, núm. 2, 2015. [Documento en línea] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65043177011>

Monje, C. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica. Universidad Surcolombiana. [Documento en línea] Disponible en: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

Morote Magán, P. (2010) Aproximación a la literatura oral: la leyenda entre el mito, el cuento, la fantasía y las creencias. Valencia: Perifèric.

Morote Magán, P. (s/f). Las leyendas y su valor didáctico. [Documento en línea] Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_40/congreso_40_38.pdf

- Richard, N. (2010). *En torno a los Estudios Culturales: localidades, trayectorias y disputas*. Santiago de Chile: Arcis.
- Ricoeur, P. (1996). *Historia y narratividad*. España: Paidós.
- Ricoeur, P. (2000). *Narratividad, fenomenología y hermenéutica*. *Anàlisi*, 189-207
- Rodríguez, D. y Valldeoriola, J. (2009). *Metodología de la Investigación*. Barcelona: FUOC
- Ruiz, M. E. (2018). ¿Es Youtube una nueva esfera digital para leyendas urbanas? La representación de la infancia perturbadora a través del fenómeno cultural de los Black-Eyed-Kids (BEKS). *Caracteres. Estudios Culturales y Críticos De La Esfera Digital*.
- Parra Pinto, Á. (2006). *Leyendas de Venezuela 4. Mérida-Venezuela*. Biblioteca Popular "Turismo Andino". Tomo 15.
- Pedrosa, J. M... *La leyenda*. [Documento en línea] Disponible en: <http://jose.navarro.eresmas.net/leyenda.html>
- Pérez P, J. (2015/16). *Creando universos*. Tesis. [Documento en línea] Disponible en: <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/45691/6/joelperezper ezTFG0116memoria.pdf>
- Polybius: la leyenda del juego que... ¿nunca existió? artículo publicado en el sitio web Scene Beta. [Documento en línea] Disponible en: <https://www.scenebeta.com/noticia/polybius-la-leyenda-del-juego-que-nunca-existi>
- Scolari, C. (20). *Ecología de los medios de la metáfora a la teoría (y más allá) en Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones*. Gedisa:
- Scolari, C. (2015). *Las interfaces y sus principios*. [Documento en línea] Disponible en: <https://multimedia.maimonides.edu/articulo/las-interfaces-y-sus-principios/>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto. [Documento en línea] Disponible en: <https://es.scribd.com/document/246762952/NARRATIVAS-TRANSMEDIA-Quando-todos-los-medios-cuentan-1er-capitulo>
- Scolari, C. (2014). *Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital*. [Documento en línea] Disponible en: https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_A CE 2014/6Transmedia CScolari.pdf

Scolari, C. y Guerrero-Pico, M. (2016). Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los crossovers. [Documento en línea] Disponible en: <http://www.cuadernos.info/index.php/CDI/article/view/cdi.38.760>

Scolari, C. Las leyes de la interfaz. [Video en línea] Disponible en: <https://youtu.be/ZZZz3YxDQYw>

Thompson, S. (1972). El cuento folklórico. Venezuela: UCV/Ediciones de la Biblioteca.

Unesco (2003). Proyecto de carta para la preservación del Patrimonio Digital. [Documento en línea] Disponible en: http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

Unesco (2003). Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial 2003. [Documento en línea] Disponible en: http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=17716&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

Valle de Frutos, (2011).Cibercultura y civilización universal. Hacia un nuevo orden cultural. Barcelona: Erasmus Ediciones.

Van Gennepe, A. (1982). La formación de las leyendas. Alta Fulla.

VV.AA. (1992). El futuro de la cultura en juego. México: Fondo de Cultura Económica, México/UNESCO, Paris.

https://es.wikipedia.org/wiki/Bunny_Man

ANEXOS

LA LEYENDA DE LA LLORONA

Versión de Álvaro Parra Pinto

Parra Pinto, Álvaro. (2006). *Leyendas de Venezuela 4*.

Mérida-Venezuela. Biblioteca Popular "Turismo Andino". Tomo 15.

La noche del campo se tiñe de negro. A lo lejos, se oye el correr de un caudaloso río. De pronto, un profundo llanto irrumpe en la distancia. Quienes lo escuchan saben que proviene de un legendario espectro condenado a llorar eternamente junto a las aguas...

Cuenta la leyenda que todo comenzó con la llegada de los españoles a suelo venezolano. Una virgen indígena quedó impactada por los extranjeros, a quienes veía como dioses con sus relucientes armaduras metálicas y sus feroces armas capaces de invocar al mismísimo "dios del trueno".

Se dice que el líder de los conquistadores, un apuesto capitán español, de inmediato cautivó a la joven, quien comenzó a seguirle a todas partes, llamando su atención de mil maneras. Él, por su parte, pronto notó el entusiasmo de la bella muchacha, con quien no tardó en iniciar un ardiente romance.

Al ver lo sucedido, todos en la tribu comentaron que nada bueno saldría de aquel inusitado enlace entre la virgen indígena y el jefe invasor. Sin embargo, a pesar de las críticas y comentarios de su gente, la nativa siguió su relación hasta entregarle su virginidad al conquistador.

Pocos menos de un año después de esta unión, como fruto de la mezcla de razas, la joven parió un hermoso mestizo, quien se convirtió en su máximo tesoro. Desde entonces la felicidad inundó su corazón, pero solo hasta que el impredecible destino se interpuso en sus caminos...

La noticia llegó en luna llena.

La tribu entera comentaba la llegada de una hermosa y acaudalada española, quien decía ser la legítima esposa del capitán.

La joven nativa, al enterarse del suceso, sintió estallar su corazón. De inmediato salió en busca de su amado y comprobó que era cierto lo que tanto se

decía. Fue entonces cuando, enloquecida por el desprecio, corrió hasta el lecho del río y con furia lanzó a su hijo recién nacido a las aguas.

Dicen que esa misma noche la atormentada joven se quitó la vida y que el cielo la condenó a vagar eternamente en el campo, por siempre buscando los restos de su crío entre las espumosas aguas de los ríos.

Desde entonces su espíritu errante suele ser visto de noche, vagando junto a las corrientes de agua dulce mientras lanza sus dolorosos gemidos y llantos, escuchados a gran distancia. En estos casos, los campesinos siempre recomiendan evitar su encuentro, ya que es bien sabido que sólo muy pocos son capaces de sobrevivir ante la presencia de este temible espectro popularmente conocido como La Llorona.

Blaindmadelaine.com (blindmaiden.com)

Versión: Publicado por Halodepredator315 (Luxo)

<http://creepypastasdemiedo.blogspot.com/2012/06/blaindmadelaine-com-blindmaidencom.html>

Se dice que el Demonio se encuentra en formas atractivas, en miles de imágenes, incluso se encuentra en la Iglesia. Pero nunca se pensó que estuviera en tu propia computadora. Cualquier computadora con acceso a Internet puede acceder a cualquier página. De juegos, aventuras, porno, Anime, foros, e incluso de Ocultismo. Pero si existe una página que nunca debe ser visitada, y menos en "circunstancias especiales", es www.blindmaiden.com Esta página es la más temida por todos los internautas que conozcan la leyenda. Si tú no la conoces, es esta misma: Tal vez se trate solo de eso ,de una nueva Leyenda Urbana, pero de no ser así, nos encontraríamos ante un suceso escalofriante, que nos llevaría, una vez más, a la terrible conclusión de que no existen límites ni fronteras para el horror. Un horror que además se adapta camaleónicamente a los tiempos y se vale de todos sus avances tecnológicos para manifestarse ante nosotros. Son muchos los que cuentan haber entrado en una página Web llamada www.blindmaiden.com (blind maiden significa doncella ciega). Normalmente, si pretendes acceder a ella, por más que lo intentes, tu explorador no te lo permitirá ya que para hacerlo deberás cumplir tres condiciones. Encontrarte completamente solo, hacerlo exactamente en la medianoche de un día sin luna y tener apagadas todas las luces de la casa. Entonces, solo entonces se te permitirá el acceso. Una vez dentro, enseguida tras un impactante viaje por las imágenes que ofrece, sin necesidad de que nadie te explique nada, comprenderás, como dice el slogan de presentación de la página, que estarás ante "una experiencia real de horror absoluto". Tendrás que emplear tus cinco sentidos y poner especial cuidado en no clicquear, ni por error, el botón de "Aceptar" en participar activamente en la experiencia. Si así lo hicieses seria tu fin y quedarías transformado en una imagen más del amplio archivo de incautos que, antes que tu osaron, tal vez incrédulos, tal vez curiosos, a probar esta experiencia. Pero ¿qué es lo que se supone que ocurre una vez que haces clic sobre aquel botón? Para tu

sorpresa y horror observarás en tu monitor como una siniestra silueta se pasea... por tu propia casa!!! Querrás despertar de lo que desearás que sea una pesadilla cuando veas como ese espectro se acerca y entra en la misma habitación en la que te encuentras... te verás en tu monitor a ti mismo, de espaldas...entonces sentirás su presencia detrás de ti... te girarás no pudiéndolo soportar más y... lo último que verás, antes de morir, será el rostro de la doncella ciega que, despiadadamente te arrancará los ojos... Como he dicho al principio, a mí, no me consta que sea verdad, y sinceramente, no pienso comprobarlo...si, lo reconozco, me da mucho miedo...pero os paso el reto a vosotros. ¿Te atreves a comprobarlo? ¿Se trata de una Leyenda Urbana, un montaje?, o una terrible realidad... En realidad, dicen que blindmaiden.com no es la página correcta, que en realidad es www.blaindmadelaine.com, pero eso nadie lo sabe a ciencia cierta. De todas maneras, en ambas no se puede acceder estando de día. Esta es una captura de blaindmadelaine.com de día Existen ciertos "requisitos" para entrar a la página, los cuales son los siguientes: Estar completamente solo. Que sean las 00:00 de la noche exactamente. Que no haya Luna Llena Que las luces estén apagadas. Se dice que hay un quinto paso, el cual es: Que sea un Jueves 23 Lo curioso de toda esta historia, es que sólo existe una versión. Ni más ni menos. ¿Es blindmaiden auténtica?

LA LLORONA | Draw My Life

<https://www.youtube.com/watch?v=TfbHYjrIBRE>



En el Draw My Life de hoy os hablamos de la leyenda de La Llorona, un espectro del folclore latinoamericano que se presenta como el alma en pena de una mujer que perdió a sus hijos y se dedica a buscarlos asustando a la gente con su sobrecogedor llanto a quienes la ven o escuchan.

¿Te atreves a conocer su aterradora historia?

Estábamos junto al río, la fogata ardía y las llamas se agitaban.

Sonaron las campanas enunciando las 11 de la noche. De repente, todo quedó en un silencio sepulcral, ya nadie se reía, ya nadie hablaba. Sólo permanecía el susurro de un viento helado. Entonces, una mujer emergió de entre los árboles. Se escucha un quejido ahogado y doloroso -¡Ay, mis hijos! ¿Ya sabéis de quién se trata?

Estamos hablando de La Llorona. Una mujer con aspecto fantasmagórico, vestida de blanco con cabellos largos, oscuros, que flota en el aire con un suave velo que cubre su horripilante rostro.

Se aproxima por el oeste y se dirige hacia el norte vagando y llorando por las calles. La Llorona es un espectro del folclore latinoamericano que, según la tradición oral, se presenta como el alma en pena de una mujer que perdió a sus hijos y se

dedica a buscarlos, asustando a la gente con sus sobrecogedor llanto, a quienes la ven o escuchan.

Una historia triste, un cuento de horror, desamor y traición que se ha ido pasando de generación en generación. Esta leyenda cuenta con muchas variantes según la región. Pero todos concuerdan que se aparece deambulando cerca del agua y que sus lamentos son atronadores. Una de las versiones más populares cuenta la historia de una hermosa mujer de origen humilde que era amante de un caballero de la nobleza. Durante un tiempo fueron felices y tuvieron tres niños. Pero un día el hombre los abandonó sin dar explicaciones. Al poco tiempo supo que se iba casar con otra. Este engaño destruyó el corazón de la hermosa mujer. Afligida, decidió tomar venganza de la forma más cruel que se le ocurrió. Una noche la mujer despertó a sus pequeños hijos y se los llevó a pasear cerca del río que se encontraba próximo a su casa. Ciega por el coraje, una terrible ira se apoderó de ella y sintió como todo el amor que les tenía se transformaba en odio y los ahogó hasta que los dejó sin vida. Al instante reaccionó y, al darse cuenta de lo que había hecho, corrió desesperada por el río y se metió hasta que el agua cubrió por completo su cuerpo. Emitió el escalofriante grito y desapareció.

Desde ese momento, La Llorona se convirtió en un alma errante que vaga por las calles en busca de sus niños perdidos, lamentándose y gritando su pérdida, de ahí el nombre. Se habla de que La Llorona atrae a los niños que se portan mal, para llevarlos al río como ofrenda para conseguir el perdón. Y a los hombres y mujeres adultas los seduce con su belleza para vengarse de aquel que la traicionó.

Pero cuando tratan de quitarle el velo, descubren su rostro pálido y demacrado, con ojos que parecen hurgar en lo más profundo del alma y los atrapa en sus lamentos.

Son muchas las personas que a lo largo de los años han asegurado haberla visto o escuchado sus gritos, su historia sigue aterrando niños y niñas pero también adultos. El origen de La Llorona no está nada claro. Las culturas antiguas creían en seres fantasmales que se aparecían en las orillas de los ríos. Algunos historiadores consideran que en México la Llorona, puede tener sus raíces en la Cihualcoatl, diosa de los mexicas, mitad mujer y mitad serpiente; quien, según la leyenda, emerge de

las aguas del lago de Texcoco para llorar a sus hijos, los aztecas que fueron devastados. Y aunque en México La Llorona es una de las figuras más importantes de la cultura popular son muchos los países que cuentan con una leyenda similar. En Chile se le conoce como la Pucullen, ánima que se cree que llora eternamente porque le quitaron a su hijo de sus brazos a muy corta edad. A este espectro sólo pueden verlo gente cercana a la muerte o personas con habilidades especiales. En Colombia se habla de la Tarumama, el fantasma errante de una mujer que recorre los valles y montañas, cerca de los ríos y lagunas, vestida con una bata negra que la cubre hasta los talones. Su rostro es una calavera aterradora, y en las cuencas de sus ojos giran dos bolas incandescentes. Lleva en sus brazos el cadáver de un bebé y llora lágrimas de sangre. Éstos son sólo algunos ejemplos, en otros países como Venezuela, Uruguay, Argentina, Panamá, El Salvador, Honduras, España y Costa Rica también existe la leyenda de la presencia fantasmal de esta joven errante. Tiktakers, ¿en vuestro país también se cuenta la historia de la Llorona? ¿Qué otras leyendas populares os gustaría que os contáramos? Escribirlo en los comentarios.

METADATOS

Hoja de Metadatos para Tesis y Trabajos de Ascenso – 1/6

Título	RECONSTRUCCIÓN MEDIÁTICA DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL: NARRATIVAS TRANSMEDIAS E HIBRIDACIONES CULTURALES EN LA RED
Subtítulo	

Autor(es)

Apellidos y Nombres	Código CVLAC / e-mail	
BONILLO VELÁSQUEZ, ELEUSIS ARIADNA	CVLAC	15883920
	e-mail	ELEUSINOS@GMAIL.COM
	e-mail	
	CVLAC	
	e-mail	
	e-mail	
	CVLAC	
	e-mail	
	e-mail	

Palabras o frases claves:

Leyenda, narrativa transmedia, la Llorona, hermenéutica.

Hoja de Metadatos para Tesis y Trabajos de Ascenso – 2/6

Líneas y sublíneas de investigación:

Área	Sub área
HUMANIDADES	CULTURA

Resumen (abstract):

Afrontar el estudio de las narrativas transmedias como un continuum de los relatos tradicionales supone dilucidar cómo se incorporan las Nuevas tecnologías (Narrativas Transmedia) al Patrimonio Cultural Inmaterial (Leyendas). Entender que las leyendas son relatos fundamentales para la historia de la humanidad, que en su contenido se encuentra y resguarda la memoria de los pueblos y que su legado es transmitido de generación en generación nos hace preguntar cómo este patrimonio ha llegado a nuestros días, de qué manera, en qué formato y a través de qué medios. Es por lo que nuestra investigación tiene como centro la era de la convergencia, de cómo las narrativas transmedias se vislumbran como esa nueva forma de contar en la que ha innovado el ser humano para transmitir sus relatos. En nuestro objetivo principal nos propusimos el estudio de las hibridaciones culturales en la red a través de las narrativas transmedias y con ello la reconstrucción mediática del Patrimonio Cultural Inmaterial. Teóricamente consideramos los postulados de Jenkins (2008) y Scolari (2013) fundamentalmente, Van Gennep (1914) proceso de transmisión de las leyendas y los preceptos de la UNESCO en cuanto a PCI, además de otros postulados teóricos. Este trabajo se inscribe en el paradigma cualitativo. Desde la perspectiva de la Semiótica Cultural y los Estudios Culturales realizamos un recorrido hermenéutico textual sobre La Llorona como texto prototípico para comprender las nuevas maneras de consumir estos relatos. De acuerdo con el análisis formulado encontramos que esta historia ha sido alterada, ampliada, reconstruida, pero siempre manteniendo su hilo argumental, y que cada época, comunidad y usuario ha hecho que la historia se mantenga en el tiempo y en el imaginario de muchas generaciones. Las NT mediante un proceso de interacción con la audiencia está abriendo una brecha al PCI, las nuevas generaciones están reivindicando y salvaguardando, no solo en su memoria estos relatos, sino que cada vez lo actualizan en los diferentes formatos, plataformas y medios y con ellos arrastra a una generación que ha nacido en esas redes emergentes.

Hoja de Metadatos para Tesis y Trabajos de Ascenso – 3/6

Contribuidores:

Apellidos y Nombres	ROL / Código CVLAC / e-mail	
	ROL	C A <input type="text"/> A S <input type="text"/> T U <input type="text"/> JU <input type="text"/>
	CVLAC	
	e-mail	
	e-mail	
	ROL	C A <input type="text"/> A S <input type="text"/> T U <input type="text"/> JU <input type="text"/>
	CVLAC	
	e-mail	
	e-mail	
	ROL	C A <input type="text"/> A S <input type="text"/> T U <input type="text"/> JU <input type="text" value="x"/>
	CVLAC	
	e-mail	
	e-mail	

Fecha de discusión y aprobación:

Año	Mes	Día
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Lenguaje: Spa _____

Hoja de Metadatos para Tesis y Trabajos de Ascenso – 4/6

Archivo(s):

Nombre de archivo	Tipo MIME
	Application/word

Alcance:

Espacial: _____ (Opcional)

Temporal: _____ (Opcional)

Título o Grado asociado con el trabajo:

Profesor Agregado

Nivel Asociado con el Trabajo: Investigación

Área de Estudio: Humanidades

Institución(es) que garantiza(n) el Título o grado: Universidad de Oriente

Hoja de Metadatos para Tesis y Trabajos de Ascenso – 5/6



UNIVERSIDAD DE ORIENTE
CONSEJO UNIVERSITARIO
RECTORADO

CU N° 0975

Cumaná, 04 AGO 2009

Ciudadano
Prof. JESÚS MARTÍNEZ YÉPEZ
Vicerrector Académico
Universidad de Oriente
Su Despacho

Estimado Profesor Martínez:

Cumplo en notificarle que el Consejo Universitario, en Reunión Ordinaria celebrada en Centro de Convenciones de Cantaura, los días 28 y 29 de julio de 2009, conoció el punto de agenda **"SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICAR TODA LA PRODUCCIÓN INTELECTUAL DE LA UNIVERSIDAD DE ORIENTE EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UDO, SEGÚN VRAC N° 696/2009"**.

Leído el oficio SIBI – 139/2009 de fecha 09-07-2009, suscrita por el Dr. Abul K. Bashirullah, Director de Bibliotecas, este Cuerpo Colegiado decidió, por unanimidad, autorizar la publicación de toda la producción intelectual de la Universidad de Oriente en el Repositorio en cuestión.

UNIVERSIDAD DE ORIENTE
SISTEMA DE BIBLIOTECA
RECIBIDO POR *Martínez*
FECHA *5/8/09* HORA *5:30*

Comunicación que hago a usted a los fines consiguientes.

Cordialmente,

Juan A. Bolaños Cuveto
JUAN A. BOLAÑOS CUVELO
Secretario

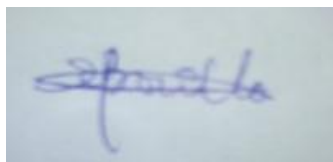


C.C: Rectora, Vicerrectora Administrativa, Decanos de los Núcleos, Coordinador General de Administración, Director de Personal, Dirección de Finanzas, Dirección de Presupuesto, Contraloría Interna, Consultoría Jurídica, Director de Bibliotecas, Dirección de Publicaciones, Dirección de Computación, Coordinación de Telemática, Coordinación General de Postgrado.

JABC/YGC/marija

Hoja de Metadatos para Tesis y Trabajos de Ascenso- 6/6

Artículo 41 del REGLAMENTO DE TRABAJO DE PREGRADO (vigente a partir del II Semestre 2009, según comunicación CU-034-2009) : “los Trabajos de Grado son de la exclusiva propiedad de la Universidad de Oriente, y sólo podrán ser utilizados para otros fines con el consentimiento del Consejo de Núcleo respectivo, quien deberá participarlo previamente al Consejo Universitario para su autorización”.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Eleusis Ariadna Bonillo Velásquez', is centered on the page.

Profa.: Eleusis Ariadna Bonillo Velásquez