Artículo de investigación

Terror digital en la literatura: las leyendas urbanas y las narrativas transmedia

Digital horror in literature: urban legends and transmedia narratives

CC BY-NC-SA 4.0

Karina Molina Zammitto
Investigadora
Universidad Nacional de Cuyo, Argentina
molinakarinagabriela@gmail.com
https://orcid.org/0009-0002-9242-3061

Cómo citar:
Molina Zammitto, K. (2025). Terror digital en la literatura: las leyendas urbanas y las narrativas transmedia *Panorama UNAB, 8*(2), 3-12. https://doi.org/10.63326/88vbbd38

DOI: https://doi.org/10.63326/88vbbd38

Recibido: 23 de enero 2025
Aceptado: 7 de julio 2025

Resumen

La literatura ha sido estudiada desde múltiples perspectivas a lo largo del tiempo, lo que ha permitido comprender mejor los textos, sus autores y sus contextos. Como objeto cultural y arte destinado al goce estético, es esencial reflexionar sobre aspectos clave de su creación y evolución. Este artículo aborda la transformación de la literatura a partir de los cambios socioculturales y tecnológicos, con énfasis en la digitalización y las narrativas transmedia. A través de una revisión teórica y el análisis de la literatura como fenómeno cultural y artístico, se examinan sus modos de producción y recepción desde la oralidad hasta la era digital. Se observa que el acceso democratizado, promovido por plataformas digitales y formatos como videojuegos, películas y cómics, ha cambiado la experiencia del lector, quien ahora participa activamente en la construcción del significado. La interactividad y la diversificación de soportes han ampliado el concepto de lectura tradicional, incorporando nuevas formas de narración y participación. En síntesis, la literatura no es un objeto estático, sino un fenómeno dinámico en constante transformación. Los avances tecnológicos y las condiciones socioculturales continúan redefiniendo su alcance, consolidando formas innovadoras de lectura y expandiendo sus posibilidades creativas en una sociedad interconectada.

Palabras clave: literatura, evolución, digital, narrativas transmedia, lector activo.

Abstract

Literature has been studied from multiple perspectives over time, allowing for a deeper understanding of texts, their authors, and their contexts. As both a cultural artifact and a form of art intended for aesthetic enjoyment, it is essential to reflect on key aspects of its creation and evolution. This article explores the transformation of literature in light of sociocultural and technological changes, with particular emphasis on digitalization and transmedia narratives. Through a theoretical review and analysis of literature as both a cultural and artistic phenomenon, the study examines its modes of production and reception, from oral traditions to the digital age. The findings indicate that democratized access—fueled by digital platforms and new formats such as video games, films, and comics—has reshaped the reader's experience, turning them into active participants in the construction of meaning. Interactivity and the diversification of media have expanded the traditional concept of reading, integrating new forms of storytelling and engagement. In summary, literature is not a static object but a dynamic phenomenon in constant transformation. Technological advances and sociocultural conditions continue to redefine its scope, fostering innovative forms of reading and expanding its creative potential in a highly interconnected society.

Keywords: literature, evolution, digital, transmedia narratives, active reader.

Karina Molina ZaMMitto
Profesora de Grado universitario en Lengua y Literatura Licenciada en Letras con Orientación en Lengua y Literaturas Modernas. Licenciada en Literatura Infantil y Juvenil. Especialista en Escritura y Literatura. Doctoranda en Letras. Se desempeña en la docencia del nivel superior y del nivel medio.

Introducción

La literatura, a lo largo de siglos de existencia, ha sido analizada y estudiada desde diferentes enfoques y perspectivas que han permitido un mayor y mejor acercamiento a los sentidos que se desprenden de los textos, como así también al autor o autora de estos y a los contextos que los han visto surgir. Si partimos de la premisa de que no solo es un objeto cultural creado en un tiempo y un espacio específicos sino que, además, es un arte destinado al goce estético a través de la palabra, tendremos que reflexionar acerca de algunos rasgos claves que surgen en torno a la creación literaria. En primer lugar, el contexto desde el cual emergen ciertos géneros literarios propiciando características específicas de los textos. En segundo lugar, las intenciones y objetivos que subyacen a la creación de estos, sin dejar de lado los hipotéticos lectores a quienes se destinan. Por último, el mercado a través del cual se difunden y comercializan los textos literarios y las nuevas formas, lenguajes y narrativas que surgen de la era tecnológica, entre ellas las narrativas transmedia.

La evolución de la literatura está estrechamente ligada a los cambios socioculturales y tecnológicos. En la antigüedad, los textos se transmitían oral y posteriormente mediante manuscritos, lo que limitaba su difusión a círculos restringidos. La invención de la imprenta revolucionó este panorama, permitiendo una mayor accesibilidad y democratización de la literatura. Con el advenimiento de la era digital, las formas de creación y consumo literario han experimentado una transformación radical. Las plataformas digitales, los libros electrónicos y las redes sociales han abierto nuevas posibilidades para autores y lectores, facilitando la creación de comunidades globales y el surgimiento de nuevas voces literarias

Este estudio examina la evolución de la literatura en relación con los cambios socioculturales y tecnológicos, con especial énfasis en la digitalización y las narrativas transmedia. Se considera el impacto de estos cambios en la producción literaria, la recepción de los textos y el rol del lector como participante activo en la construcción del significado. Así, el objetivo principal del artículo es analizar cómo las innovaciones tecnológicas y las transformaciones sociales han redefinido la literatura contemporánea, tanto en sus modos de creación como en sus dinámicas de consumo.

Para abordar estos objetivos, se ha desarrollado un análisis teórico y crítico basado en la revisión de literatura y el examen de textos representativos en diferentes épocas y formatos. Se emplea una metodología hermenéutica y comparativa, en la cual se analizan textos literarios desde la oralidad hasta la era digital, incluyendo ejemplos de narrativas transmedia. Se han seleccionado fuentes académicas especializadas en estudios literarios, semiótica y comunicación digital, con el fin de establecer un marco teórico sólido para el análisis.

El estudio considera tres ejes principales:

1. Los nuevos formatos en los que se despliega la literatura: las narrativas transmedia.

2. El impacto de la digitalización en la producción y recepción de la literatura, a través del ejemplo que nos proporcionan las leyendas urbanas.

3. La expansión de la experiencia del lector mediante narrativas transmedia y los gustos predominantes, específicamente el terror.

El análisis muestra que la evolución tecnológica ha impulsado nuevas formas de producción y difusión literaria, desafiando los modelos tradicionales de escritura y lectura. La democratización del acceso mediante plataformas digitales ha permitido que la literatura se transforme en un fenómeno más interactivo y participativo.

Se identifica que la digitalización ha redefinido los formatos literarios, incorporando el uso de hipertextos y multimedia, lo que impacta en la construcción del significado dentro de los textos. Asimismo, el estudio evidencia que las narrativas transmedia potencian la expansión de los relatos, otorgando al lector un papel activo en la interpretación y prolongación de las historias en distintos medios. Este rol activo muestra la predominancia de temas literarios cercanos al gusto por el terror, el suspenso y los casos reales.

Los hallazgos sugieren que la literatura contemporánea no es un fenómeno estático, sino un sistema dinámico que se adapta continuamente a los avances tecnológicos y socioculturales. La digitalización no solo ha modificado la producción literaria, sino que también ha cambiado la forma en que los lectores acceden, interpretan y participan en el desarrollo narrativo.

Las narrativas transmedia, en particular, han generado una transformación en el concepto de lectura, permitiendo que los textos no solo sean interpretados de manera lineal, sino que se expandan a través de múltiples plataformas, ofreciendo una experiencia multisensorial. Esta nueva forma de literatura desafía las fronteras tradicionales entre los géneros y medios artísticos, consolidando una interacción más profunda entre el autor, el texto y el lector.

Así, el presente estudio subraya la importancia de seguir investigando la relación entre literatura y tecnología, así como el impacto de las nuevas dinámicas digitales en la construcción y recepción de los textos. La literatura del siglo XXI continúa evolucionando en respuesta a la

ISSN-L: 2957-6849|ISNI: 0000 0004 0416 0271|CC BY-NC-SA 4.0

interconectividad global, abriendo camino a modelos innovadores de narración y participación.

Narrativas transmedia

La narrativa transmedia (en inglés *Transmedia storytelling*), es un tipo de relato donde 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 (Scolari, 2014, p.72). En palabras de Henry Jenkins (2003)

> La narración representa un proceso en el que los elementos integrales de una obra de ficción se esparcen sistemáticamente a través de muchos canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Lo ideal es que cada medio proporcione su propia contribución original al desarrollo de la historia (p. 1).

Esta particular forma de escritura y de divulgación caracteriza y conforma a un nuevo lector: el translector. para Carlos Scolari (2017, p.181) "el lector transmedia es un lector multimodal que debe dominar diferentes lenguajes y sistemas semióticos, desde el escrito hasta el interactivo, pasando por el audiovisual en todas sus formas", puesto que para interpretar ese universo narrativo el "lector" debe activar una serie de competencias y experiencias previas que no están presentes en la lectura tradicional, debe moverse en una red textual compleja formada por piezas textuales de todo tipo y ser capaz "de procesar una narrativa que, como una serpiente, zigzaguea entre diferentes medios y plataformas de comunicación" (p. 182). Así, una historia puede nacer en un largometraje continuar en un cómic, en libros o en una serie de animación y después pasar a los videojuegos; también es frecuente que un relato que comenzó en libro se extiende al cine o la televisión, incorporando nuevos puntos de vista y situaciones incluyendo podcasts, cortos y reescrituras colectivas. Un ejemplo de este último caso son los relatos creados a través de la escritura digital. Existen varias definiciones del término escritura digital, entre las más actuales se encuentran las realizadas por el colectivo H-DigiRhet1[1] (2006) quien definió a la escritura.

> La escritura producida en dispositivos digitales móviles o de escritorio y distribuida primariamente a través de redes físicas o inalámbricas. Las herramientas técnicas son revolucionarias en sí, pero lo que es verdaderamente importante son las posibilidades de conexión y comunicación, enmarcadas por la convergencia y la interactividad (p. 238).

Tomando como punto de partida un tipo específico de texto literario, las leyendas urbanas, analizaremos los rasgos antes mencionados para reflexionar en torno a los aspectos sociopolíticos y culturales que han permitido su surgimiento y difusión entre los nuevos lectores.

Las leyendas urbanas: orígenes y características

Las leyendas son un tipo particular de relato que acude, en muchas ocasiones, a elementos sobrenaturales con fines puramente estéticos y de entretenimiento. Son historias de acción que forman parte de la tradición oral de los pueblos y, por lo mismo, están ligadas a conflictos y problemas que, aunque relevantes para la vida en sociedad, no tienen carácter existencial. Las leyendas en esencia, son anónimas y pasan de boca en boca, de generación en generación, a través de la tradición oral (Vallejo Barrientos, 2008).

Este tipo tan específico de texto literario ha sido abordado tanto desde los estudios folklóricos como desde los estudios literarios. En su génesis, los estudios folklóricos "procuraban captar los cambios sustanciales que se producían en toda la vida social y los diversos modos en que las fuerzas configurantes de la sociedad afectaban y transformaban el mundo de la gente" (Blanche, 1999, p.6). Con el paso del tiempo, los estudios folklóricos dejaron de concebir la tradición como herencia inamovible y pasaron a "considerarla como un proceso en constante cambio" (p. 6). Las nuevas orientaciones que se inician hacia finales de 1960 marcaron un cambio de perspectiva también en lo referido a las leyendas y comienzan a distinguirse nuevas formas de narrativas orales, entre ellas, las leyendas contemporáneas.

La folklorista Linda Dégh (1999) considera que:

> La leyenda no ha cambiado sus características esenciales al adaptarse a su medio físico, experimental, mental. Una leyenda es una leyenda si posee los atributos de una leyenda; no puede ser nada más excepto contemporánea. La contemporaneidad es un sine que non de una leyenda (p. 33).

Esta distinción marca la clasificación basada en el criterio temporal de leyendas tradicionales y leyendas contemporáneas. Pero, además, la leyenda contemporánea

1 El colectivo H-DigiRhet es un espacio de discusión en línea para profesores, investigadores y académicos que trabajan en las intersecciones de la escritura, la retórica, la comunicación y las tecnologías digitales, enfocándose en temas de composición digital, comunicación mediada por computadora (CMC), alfabetización digital, tecnologías de la información y la comunicación (TIC), interacción persona-computadora (HCI) y retórica digital, a través de su página https://networks.h-net.org/

ISSN-L: 2957-6849|ISNI: 0000 0004 0416 0271|CC BY-NC-SA 4.0

debe ser potencialmente creíble, reforzando de esta manera el criterio espacial y contextual, dado que "la superstición es un generador común de leyendas en formas flexibles" (p. 45) que varía según sus contextos y la sociedad donde se originan las leyendas.

Podemos decir, entonces, que una leyenda está ligada siempre a un elemento preciso (lugar, objeto, personaje histórico) y que se desarrolla habitualmente en un lugar y un tiempo reales o potencialmente creíbles, que comparte con el mito la tarea de dar fundamento y explicación a una determinada cultura y presenta a menudo criaturas cuya existencia no ha podido ser probada. Generalmente, la leyenda se relaciona con una persona, una comunidad, un monumento, un lugar, un acontecimiento cuyo origen pretende explicar, ampliando en mayor o en menor grado con episodios imaginativos. Timothy Tangherlini, especialista en folklore, la define como

> Una narración tradicional corta, de un solo episodio, altamente ecotipificada, realizada de modo conversacional, que refleja una representación psicológica de la creencia popular y de las experiencias colectivas y que sirve de reafirmación de los valores comúnmente aceptados por el grupo a cuya tradición pertenece (1990, p. 371)

En la actualidad, debido a la universalidad del internet, de las redes sociales y de los medios de comunicación masiva se ha sustituido el *de boca en boca* de las leyendas tradicionales y se ha dado paso al resurgimiento de las leyendas, enriquecidas e influenciadas por la globalización de la información y de los productos culturales. Este nuevo despertar de las leyendas como producto literario ha generado un fenómeno de consumo que tiene características particulares y un público lector específico. Hemos de destacar en este punto que, en este despertar de las leyendas, hay una recurrencia a nuevos formatos que permiten una ampliación de los lenguajes en los que se construyen y transmiten los relatos.

En este proceso de transmisión, la leyenda fluye en la interacción social y experimenta cambios que van desde supresiones, añadiduras o modificaciones culturales que dan origen a las variantes, como son las leyendas urbanas.

El término leyenda urbana proviene del inglés *urban legend* y fue acuñado por Richard Dorson en 1959 en su libro *American floklore*. Allí la considera como una historia moderna de dudosa veracidad pero que en su emisión es dada como suceso real.

Los españoles Antonio Ortí y Josep Sampere la definen como "una parte esencial del folklore actual (…) una compilación de costumbres y dogmas populares, parecidas a las de la antigüedad pero adaptadas al tiempo real con existencia variada y cosmopolita" (2000, p.11). Es de destacar, además, que esa *parte esencial del folklore* está atravesada por las lógicas del consumo y que, en el mismo proceso de transmisión se pueden identificar elementos literarios que se orientan más al atractivo y al consumo de la historia que a la representación de la cultura local.

Teniendo en cuenta esto último, surgen algunos cuestionamientos, puesto que la globalización y el consumo mediático que, en cierta medida, ha absorbido los componentes comercializables de las leyendas y ha disminuido el componente local: ¿Qué características presentan las leyendas urbanas en la actualidad? ¿Cómo se configuran las temáticas que predominan? ¿Cómo se divulgan y circulan?

Los contextos de creación de leyendas urbanas y sus lectores

Inmersos en una era digital, pensar y reflexionar en torno a los desafíos que presenta la literatura debería ser tema principal, dado que los cambios en los modos de comunicación y de divulgación tanto del conocimiento como de las artes han afectado también a la lectura y a la promoción de la misma. Se han creado nuevos espacios de lectura, en tiempos diferentes, que surgen a partir de la globalización, el multiculturalismo y de la diversidad de formatos y soportes en que se presenta la literatura.

Estos cambios contextuales han influido también en la configuración de un nuevo lector y escritor de literatura. Además, la interactividad y la inmediatez de la comunicación digital han propiciado el surgimiento de comunidades lectoras en línea, donde los lectores pueden compartir sus opiniones y recomendaciones de manera instantánea. Plataformas como blogs, foros, y redes sociales literarias han democratizado el acceso a la crítica literaria, permitiendo que voces diversas y antes marginadas tengan un espacio para expresarse. Asimismo, los escritores se enfrentan al desafío de adaptarse a estos nuevos medios, experimentando con formas híbridas y colaborativas de narración que incluyen desde los tweets hasta los videos y podcasts.

La digitalización también ha afectado las prácticas editoriales, con la autopublicación y las editoriales independientes ganando terreno frente a las grandes casas editoriales tradicionales, lo que ha ampliado las oportunidades para que los autores lleguen a audiencias globales. Estos desarrollos subrayan la necesidad de un enfoque dinámico y flexible para entender y promover la literatura en el contexto contemporáneo.

"La narración se ha ido convirtiendo en el arte de crear mundos, a medida que los artistas van creando entornos

ISSN-L: 2957-6849|ISNI: 0000 0004 0416 0271|CC BY-NC-SA 4.0

que enganchan y que no pueden explorarse por completo ni agotarse en una sola obra, si siquiera en un único medio" (Jenkins 2008, p.118). Ha surgido así una nueva forma de crear y narrar las historias a través de múltiples medios y formatos: la narrativa transmedia. Las historias que allí surgen se encuentran conectadas y se complementan a través de lo que cada mundo narrativo puede agregar, el lector cumple un rol activo en esta construcción. Siguiendo a Jenkins, "con frecuencia los personajes de las historias transmediáticas no necesitan tanto una presentación como una reintroducción, pues ya se conocen por otras fuentes" (p. 121).

El contexto actual de producción y de difusión de la cultura y de las artes es mayoritariamente tecnológico. La literatura circula en las redes sociales y en las plataformas digitales, los lectores también son usuarios de esas redes y, en ocasiones, creadores y colaboradores del contenido. Este nuevo lector, cercano al mundo tecnológico, busca nuevas formas y maneras de conectarse con el arte y configura con sus gustos el comercio editorial que sigue ofreciéndole alternativas literarias renovadas más cercanas a sus preferencias. Surge, en este punto, una necesidad de análisis de los nuevos formatos y soportes en que se transmite la literatura.

Los ebooks, audiolibros, y las aplicaciones de lectura en dispositivos móviles han cambiado radicalmente la forma en que los lectores acceden y consumen literatura. Además, las plataformas de autopublicación como Amazon Kindle Direct Publishing y Wattpad permiten a los escritores compartir su trabajo directamente con el público, eliminando intermediarios tradicionales y facilitando una relación más directa con los lectores. Estas plataformas también proporcionan herramientas analíticas que permiten a los autores comprender mejor las preferencias y comportamientos de su audiencia, adaptando su contenido en consecuencia.

El auge de las plataformas de suscripción como Audible y Scribd[2] ha creado nuevas dinámicas en el consumo literario, similar a lo que ha ocurrido con la música y el video. Asimismo, las redes sociales literarias, como Goodreads, permiten a los lectores interactuar, compartir reseñas y recomendaciones, y participar en clubes de lectura virtuales, ampliando la comunidad lectora a una escala global. Este entorno digital también ha propiciado el desarrollo de narrativas interactivas y transmedia, donde las historias se expanden a través de múltiples medios y formatos, involucrando a los lectores en experiencias más inmersivas y participativas.

Estas transformaciones subrayan la importancia de estudiar cómo los nuevos formatos digitales están redefiniendo la creación y el consumo de literatura, y cómo estas prácticas están moldeando la cultura literaria contemporánea.

Dentro de este contexto tecnológico y de configuración transmedia, las leyendas urbanas han encontrado un excelente escenario para su transmisión. Linda Dégh (1999) considera que "la sociedad industrial moderna fomenta y nutre la irracionalidad de la cual la leyenda es un perfecta manifestación" (p. 51), dado que la aceleración propia de la sociedad, de la tecnología y de la ciencia ha llevado a "la gente a retornar a los misterios irresolutos de la vida y de la muerte, a anhelar milagros religiosos y verificaciones sobrenaturales, incluso más que antes" (p. 51).

De aquí surge la estrecha relación que une a las leyendas urbanas con la temática predominante del terror. Jan Brunvard considera que "las leyendas de horror originadas en los peligros del modo de vivir de una masa urbana son las leyendas verdaderamente contemporáneas" (1999, p. 53). Por su lado, y siguiendo con esta misma línea investigativa, Rodolfo Florio reflexiona en torno al objetivo psicológico de estos relatos y cómo se acercan a los lectores juveniles

Una de las particularidades y méritos atribuidos (…) a la leyenda urbana es la de permitir el alivio de las tensiones individuales y grupales (…) por lo que cualquier grupo social enfrentado a una situación emocional de ansiedad es proclive a generar leyendas y hacerlas circular en el seno de este. La inestabilidad asociada con el adolescente y la consiguiente ansiedad que ella provoca provee un terreno fértil para la búsqueda y estudio de este género (1999, p. 85).

Así, las leyendas urbanas y su componente de terror se acercan al público adolescente y se convierten en un excelente producto de consumo masivo. Desde la perspectiva de la teoría literaria y su configuración como género que ingresa a la literatura infantil y juvenil del siglo XXI, mantiene vínculos con el espacio socio-histórico en el que se circunscriben las producciones literarias, de esta manera, la literatura juvenil se asocia a fenómenos de mercado presentes en fenómenos editoriales en los que prima el gusto por la literatura de terror. Este gusto literario es explotado desde las redes de mercado a través de diferentes narrativas transmedia (libros

2 Es importante destacar que la empresa Scribd por Trip Adler en 2006, en el año 2023 se dividió en tres productos: Everand, Scribd y Slide Share. Evarand se centra en la lectura digital, ofreciendo una amplia selección de libros electrónicos, audiolibros y podcasts, facilitando el acceso a contenido narrativo y educativo. Scribd mantiene su función como biblioteca de documentos generados por la comunidad, donde los usuarios pueden consultar informes, investigaciones, manuales y otros materiales escritos. Por otro lado, SlideShare sigue siendo el espacio dedicado a la compartición de presentaciones y contenido profesional, promoviendo el intercambio de ideas y conocimientos en formatos visuales.

ISSN-L: 2957-6849|ISNI: 0000 0004 0416 0271|CC BY-NC-SA 4.0

en formatos analógicos y digitales; audiovisuales a través de cortos, películas, series; auditivos en lo que respecta a podcast; gráficos en historietas y novelas gráficas)

Surgen de este apartado algunos interrogantes: ¿La globalización ha desdibujado las particularidades regionales? ¿Las narrativas transmedia permiten una amplia difusión de los relatos en detrimento de la originalidad de la literatura local? Estas formas de lectura más cercanas al lector juvenil ¿se asocian directamente con los fenómenos de consumo editorial más que con los gustos particulares?

La globalización, por un lado, ha generado un acceso sin precedentes a diversas culturas y literaturas, permitiendo que obras de diferentes partes del mundo sean leídas y apreciadas globalmente. Sin embargo, este fenómeno también plantea el riesgo de homogeneización cultural, donde las particularidades regionales pueden ser eclipsadas por tendencias globales predominantes. Al mismo tiempo, las narrativas transmedia, aunque facilitan la difusión amplia y rápida de relatos, pueden influir en la estandarización de los contenidos para alcanzar audiencias más amplias, comprometiendo en ocasiones la autenticidad y originalidad de las voces locales.

Por otro lado, las formas de lectura contemporáneas, especialmente aquellas dirigidas al público juvenil, tienden a estar fuertemente influenciadas por estrategias de mercado y fenómenos de consumo masivo. Las editoriales y plataformas digitales a menudo promueven tendencias y géneros que aseguran un alto volumen de ventas, lo que puede orientar las preferencias del lector juvenil hacia ciertos tipos de contenidos. Este enfoque puede llevar a la proliferación de obras que siguen fórmulas comerciales probadas, reduciendo la diversidad de estilos y temas disponibles.

Sin embargo, es importante reconocer que estas mismas plataformas también brindan oportunidades para la autoexpresión y la visibilidad de obras alternativas que, de otro modo, podrían no tener un espacio en el mercado tradicional. Los autores independientes y las comunidades de lectores pueden impulsar la diversidad y la innovación, utilizando las herramientas digitales para promover y descubrir obras únicas y variadas. En este sentido, aunque las dinámicas de consumo editorial juegan un papel significativo, no son el único factor que determina los gustos particulares de los lectores juveniles, quienes también buscan autenticidad y conexiones personales con las historias que consumen.

Así, el impacto de la globalización y las narrativas transmedia en la literatura local y en las preferencias de los lectores juveniles es complejo y multifacético, presentando tanto desafíos como oportunidades para la diversidad y la innovación en el panorama literario contemporáneo.

La difusión y comercialización de los textos

El contexto actual de producción y difusión de la cultura y de las artes es tecnológico. La literatura circula en las redes sociales y en las plataformas digitales, los lectores también son usuarios de esas redes y, en ocasiones, creadores y colaboradores del contenido. Este nuevo lector, cercano al mundo tecnológico, busca nuevas formas y maneras de conectarse con el arte y configura con sus gustos al comercio editorial que sigue ofreciéndole alternativas literarias renovadas más cercanas a sus preferencias. Surge aquí una necesidad de análisis de los nuevos formatos y soportes en que se transmite la literatura.

En la Web nacieron la Wikipedia y los blogs, Twitter y Facebook, YouTube y Amazon…, la Web es un espacio abierto a la innovación donde se generan nuevos entornos y experiencias comunicativas (Scolari, 2017, p.175). Estas nuevas experiencias han transformado el consumo mediático y han ampliado las posibilidades de creación y de recepción de los contenidos. Y, tal como expone Scolari (2017)

Nuestra dieta mediática se ha atomizado en cientos de situaciones de consumo a lo largo del día: miramos un vídeo en YouTube, un capítulo de una serie en Netflix (...). También la lectura se fragmenta entre decenas de dispositivos: leemos un poco lo que está pasando en Twitter, de ahí saltamos a un correo electrónico, después damos una ojeada a Facebook, consultamos un diario en línea, repasamos un informe en el Kindle (Scolari, 2017, p. 176).

Estos nuevos formatos y soportes en que se transmite la literatura se encuentran englobados en el término narrativa transmedia. La narrativa transmedia se refiere a la técnica de contar una historia a través de múltiples plataformas y formatos, cada uno de los cuales aporta un elemento único a la narrativa global. Este enfoque permite una experiencia de inmersión más profunda, ya que los lectores pueden interactuar con la historia en diferentes contextos y medios, como libros, películas, videojuegos, cómics, redes sociales y aplicaciones móviles.

La narrativa transmedia no solo amplía el alcance y la accesibilidad de las historias, sino que también permite la co-creación y participación activa de los lectores. Los fans pueden contribuir al universo narrativo a través de fanfiction, videos, arte y discusiones en línea, enriqueciendo y expandiendo el mundo creado por el autor original. Este fenómeno ha transformado la relación entre autores y lectores, fomentando una comunidad más interactiva y colaborativa.

Además, la narrativa transmedia aprovecha las características únicas de cada plataforma para enriquecer la historia. Por ejemplo, una novela puede presentar la trama principal, mientras que una serie de televisión basada en la misma

ISSN-L: 2957-6849|ISNI: 0000 0004 0416 0271|CC BY-NC-SA 4.0

historia se exploran subtramas o personajes secundarios en mayor profundidad. Los videojuegos pueden permitir a los jugadores experimentar eventos de la historia de primera mano, y las redes sociales pueden ofrecer contenido adicional, como perfiles de personajes y actualizaciones en tiempo real que complementan la narrativa principal.

Este enfoque también ha influido en las estrategias de marketing y comercialización de las obras literarias. Las campañas transmedia pueden atraer a diferentes segmentos de audiencia y crear un fenómeno cultural alrededor de la historia, aumentando su visibilidad y éxito comercial. Empresas y creadores de contenido utilizan estas estrategias para construir marcas y franquicias que perduren en el tiempo y abarcan múltiples medios y productos.

Es decir, la narrativa transmedia representa una evolución significativa en la forma de contar y consumir historias, aprovechando las posibilidades tecnológicas y la interconectividad de la era digital para ofrecer experiencias narrativas ricas, diversas e inmersivas.

El concepto de *narrativa transmedia* (transmedia storytelling) fue introducido por Henry Jenkins en un artículo publicado[3] en enero del 2003 en Technology Review, la revista del MIT de Boston. Podemos decir que una narrativa transmedia tiene dos rasgos que la caracterizan: expansión narrativa y cultura participativa (Scolari, 2014).

Por una parte, la narrativa transmedia es un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas, de allí surge su rasgo expansivo, puesto que puede comenzar en un cuento o novela, seguir en un cómic o en una serie televisiva y seguir expandiéndose por otros formatos como son los videojuegos, los podcast, entre otros. Cada una de estas extensiones transmediáticas amplía el universo narrativo d*e* la historia.

Las narrativas transmedia también se caracterizan por otro componente: la cultura participativa. Es decir, una parte de los lectores no solo consume el producto cultural sino que, además, amplía el mundo narrativo con nuevas piezas textuales. La expansión de un universo narrativo deja de ser patrimonio de un único creado, puesto que si ese mundo entusiasma a sus lectores, se genera una comunidad de fans, que no tardará en crear nuevos relatos en Fanfiction.net[4], en la plataforma Wattpadhttps[5] o en YouTube.[6]

Gran parte de las leyendas urbanas argentinas se encuentran desarrolladas en narrativas transmedia como son los foros de escritura colaborativa, páginas de relatos fanfiction o creepypastas, redes sociales, etc. Carlos Scolari (2017, p.177) sintetiza las narrativas transmedia a través de una fórmula:

NT = IM + CGU

NT: narrativa transmedia
IM: industria de medios
CGU: contenidos generados por usuarios

También lo sintetiza en otra expresión:

NT = canon + fandom

El canon es el mundo de los contenidos oficiales, cubierto por el copyright y donde priman las lógicas comerciales que incluyen largometrajes, videojuegos, cómics y una infinidad de productos de merchandising, dentro de la formalidad de la firma que los crea. El fandom, en cambio, es el reino de los fans y su territorio. A medida que nos internamos en este terreno las leyes del derecho de autor dejan de tener valor; estas producciones no tienen fines de lucro y están regidas por los principios de la postproducción[7] (Bourriaud, 2004), el mashup[8] y el remix[9] (Lessing, 2008).

Encontramos, entonces, mundos narrativos que se expanden a través de múltiples medios y plataformas gracias a sus fans lectores, quienes los mantienen activos con nuevos textos. De ahí que destacáramos que el original *de boca en boca* se

3 En el artículo, recuperado de https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/, Jenkins reflexiona acerca de la inevitabilidad de la convergencia de medios por los que fluyen los contenidos que se crean y se transmiten ya sea los que atañen al entretenimiento como los referidos al conocimiento, puesto que la primacía del consumo tecnológico está por encima del contenido y cada nueva entrada, cada nuevo medio en que se aborada un contenido, enriquece a los demás

4 Disponible en https://www.fanfiction.net/

5 Disponible en https://www.wattpad.com/

6 Disponible en https://www.youtube.com/

7 El término postproducción, introducido por el escritor y pensador Nicolás Bourriaud, plantea el fenómeno de las producciones individuales que surgen a partir de una creación anterior en que se reutilizan, reexponen, reinterpretan y reproducen obras que otros artistas realizaron.

8 El término *mashup* se refiere a la combinación de dos o más piezas o elementos que son utilizados en el nuevo producto al que alude el *remix.*

9 Lawrence Lessing, en su libro *Remix* (2012 edición en castellano) reflexiona en torno a la *cultura remix*, es decir, a la creación y al fomento de obras derivadas de un proceso de combinación o edición de materiales existentes para generar un nuevo producto. Una cultura remix sería, en principio, permisiva hacia los esfuerzos de mejorar, cambiar, integrar o, dicho de otra forma, *remezclar* obras sobre las cuales haya derechos de autor.

ISSN-L: 2957-6849|ISNI: 0000 0004 0416 0271|CC BY-NC-SA 4.0

hubiera visto sustituido por nuevas formas de divulgación tecnológica.

De esta manera podemos ver y reflexionar que, si bien las leyendas en sus orígenes tenían una fuerte impronta local, con el paso del tiempo y con la creciente globalización de los productos culturales y de los saberes asociados a ellos, fueron tomando características, personajes y situaciones que se adaptan a los contextos propios de producción. A través de estas nuevas formas narrativas, la literatura juvenil ha resurgido considerando aspectos canónicos fuertemente explotados por el comercio y la divulgación de productos culturales pero también a través de creaciones fandom en las que los propios adolescentes producen, leen y divulgan textos de sus preferencias, valga el ejemplo de los creepypastas, historias que se divulgan en formatos digitales y que carecen de autor.

Para Bourriaud "la apropiación es en efecto el primer estadio de la postproducción; ya no se trata de fabricar un objeto, sino de seleccionar uno entre los que existen y utilizarlo o modificarlo de acuerdo con una intención específica" (2004, p. 24). De esta manera, las narrativas transmedia se expanden a través de las posibilidades que les brinda la tecnología, manifestándose por medio del mashup[10] que sugieren la utilización de un nuevo formato. Se encuentra, de esta manera, un remix que acerca a las aplicaciones de escritura, a las plataformas streaming, los podcast y los libros, a través de un universo narrativo que las integra.

Un ejemplo que nos acerca a la creación colectiva y a la apropiación cercana a las narrativas transmedia es la divulgación de leyendas urbanas cuyo origen no es posible precisar porque, justamente, ya no poseen características locales sino que se comparten y se amoldan al lugar que las acoge. La leyenda de la llorona es un claro ejemplo de literatura oral llevada al plano transmediático, que rompe las barreras locales y que forma parte de un fenómeno particular: cada pueblo y cada región tiene a *su llorona*, cuenta y difunde su historia y cambia cuando es necesario las características del lugar, tiempo y personaje. La historia que, en principio, era de transmisión oral comenzó a captar la atención de lectores transmediáticos que veían videos de youtube, leían plataformas fanfiction, memes en redes sociales y podcast de misterio.

En este sentido, es propicio extender la reflexión hacia lo que se entiende como literatura de terror y, específicamente, su manifestación digital.

El terror digital en la literatura

La literatura de terror transmedia, entonces, es aquella que se ha desarrollado y divulgado a través de plataformas digitales. Para lograr una mejor caracterización del terror transmedia y de cómo se insertan en esta categoría las leyendas urbanas y los creepypastas[11], se tomará la caracterización realizada por Miguel Carrera Garrido sobre el terror

> La emoción es, naturalmente, el primer factor diferencial: llamo *terrorífico* a todo aquel producto que intenta causar desasosiego en quien lee u observa la pantalla. (...) Sobre la naturaleza de este terror, se trataría de un sucedáneo condicionado por el filtro artístico y encaminado al goce estético, la catarsis emocional o el mero entretenimiento. No existe en él una homología exacta entre la emoción experimentada por los personajes ficcionales y la suscitada en el receptor; aunque se da un grado de identificación con la circunstancia de aquellos (…) (2018, p.77)

En este sentido el atractivo por los relatos de terror genera una inquietud que se desea compartir, sentir, experimentar. De ahí que se intente extrapolar la vivencia narrada a la realidad de los lectores y que, de manera individual se elija compartir la experiencia como propia. En este caso, las leyendas y los creepypasta como relatos pertenecientes a la literatura de terror transmedia se ubican en el borde de la credibilidad y permiten fusionar el orden empírico y el orden imaginario (Silva, 2006); pueden alertar de un peligro, basarse en sucesos reales a los que se le añaden elementos fantásticos y paranormales o desarrollarse enteramente como ficción. Por su característica de relato netlore[12] que surge y se divulga a través de múltiples plataformas: recortes de periódicos, informes, vídeos y documentales, audios y podcast, relatos, etc. forman parte de la literatura de terror transmedia cercana a los lectores juveniles.

De esta manera, en la literatura contemporánea podemos encontrar un resurgimiento del terror a través de medios y

10 Lessing postula al mashup y al remix como formas de integración y de reutilización de los productos culturales, dado que una aplicación deriva a otra y reutiliza su contenido y funcionalidad.

11 A pesar de que ambos tipos, creepypastas y leyendas urbanas poseen rasgos en común en cuanto a su pertenencia al folklore y los objetivos de realización, existen numerosas diferencias que no son objeto de este artículo pero que se mencionan rápidamente los más importantes: el origen y transmisión de las leyendas es producto de la oralidad y en el caso de los creepys en el formato web; además, la leyendas apuntan a una composición por versione y adaptaciones a diferencia de los creepys que son parte de una composición colectiva y colaborativa.

12 Se denomina con el término *Netlore* al folklore que se genera y se difunde a través de medios digitales como el correo electrónico, páginas Web o telefonía celular, es una etapa superadora de la xerox lore y el faxlore en que los contenidos e historias circulaban por fax o a través de fotocopias; y está constituido por múltiples y diversas formas de expresión y modos de circulación.

ISSN-L: 2957-6849|ISNI: 0000 0004 0416 0271|CC BY-NC-SA 4.0

lenguajes digitales que se acercan a lectores juveniles quienes participan activamente de la construcción de los contenidos fandom, independientemente de las publicaciones pertenecientes al canon. Es importante, finalmente, destacar que este tipo tan particular de literatura es objeto de debates y discusiones, puesto que donde se pone el interés, surge el comercio. De ahí que, como se destacó anteriormente, una parte de la creación pertenece al dominio canónico a través de firmas y copyright y otra al dominio fandom, desde el cual se marcan los gustos y tendencias que propician y expanden el terreno canónico.

Conclusión

El análisis realizado en este estudio ha permitido comprender cómo la literatura contemporánea, especialmente en el género del terror, ha experimentado una transformación significativa en la era digital, integrando nuevos medios y lenguajes que favorecen la participación activa de los lectores. A partir de una metodología basada en la revisión teórica y el análisis de textos literarios en distintos formatos, se ha examinado el impacto de los contextos socioculturales y tecnológicos en la producción y recepción de los relatos de terror.

Los resultados indican que el acceso democratizado a través de plataformas digitales ha permitido la expansión de narrativas colaborativas, en las que los lectores no solo consumen historias, sino que también contribuyen activamente a su construcción mediante la producción de contenidos fandom. Este fenómeno desafía la noción tradicional del canon literario, evidenciando una interacción dinámica entre lo canónico y lo emergente, donde los gustos y tendencias de los lectores influyen directamente en la evolución del género. Además, el comercio literario, impulsado por el interés en estas narrativas, refuerza la dicotomía entre la propiedad intelectual y la apropiación creativa, generando un espacio de negociación constante entre autores, editores y comunidades digitales.

Desde una perspectiva histórica, la transformación de la literatura de terror digital guarda paralelismos con las tradiciones orales, en las que las historias se transmitían y modificaban de generación en generación. En la actualidad, esta función ha sido reemplazada por la difusión web, donde los relatos de terror, como los creepypastas y las leyendas urbanas, incorporan elementos gráficos y documentales, incluyendo testimonios y experiencias de usuarios que refuerzan la verosimilitud de los hechos narrados. Este fenómeno sitúa estos textos en el límite entre lo real y lo ficticio, permitiendo una fusión entre el orden empírico y el orden imaginario que, como señala Silva en su análisis de imaginarios urbanos (Silva, 2006, p. 212), contribuye a la construcción de nuevas formas de interpretación y significación.

En definitiva, el estudio subraya cómo la literatura en la era digital sigue siendo un espacio de constante evolución, donde las condiciones socioculturales y las innovaciones tecnológicas no solo redefinen las formas de narración, sino también el rol del lector y la manera en que se generan y consumen los textos. A futuro, resulta fundamental profundizar en el análisis de estos procesos para comprender mejor la intersección entre literatura, tecnología y participación colectiva, así como los desafíos y oportunidades que plantea la reconfiguración de los géneros literarios en el siglo XXI.

El autor declara que no existe ningún conflicto de intereses

Referencias

Blanche, Martha. (comp.) (1999). *Folklore urbano. Vigencia de la leyenda y los relatos tradicionales.* Buenos Aires: Colihue

Bourriaud, Nicolas (2004) *Post Producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo.* Adriana Hidalgo editora

Brunvard, Jan (1999) *El fabuloso libro de leyendas urbanas.* Barcelona: Alba Minus

Dégh, Linda (1999) "¿Qué es la leyenda después de todo?". En: *Folklore urbano. Vigencia de la leyenda y los relatos tradicionales*. Buenos Aires: Colihue

Dorson, Richard (1976) *Folklore and fakelore: Essaays toward a discipline of folk studies*. Cambridge: Harvard University Press [https://archive.org/details/folkorefakeloree0000unse]

Florio, Rodolfo (1999) "El encuentro con la joven muerta. Un estudio de leyenda urbana entre adolescentes". En *Folklore urbano. Vigencia de la leyenda y los relatos tradicionales.* Buenos Aires: Colihue

Jenkins, Henry (15 de enero de 2003). *Transmedia Storytelling*. Technology Review. https://ww Converw. technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/

---------- (2008). *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación.* Paidós. https://stbngtrrz.files.wordpress.com/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf

Lessing, Lawrence (2008) *Remix. MArking art and commerce thrive in the hybrid economy*. California: Icaria

ISSN-L: 2957-6849|ISNI: 0000 0004 0416 0271|CC BY-NC-SA 4.0

Ortí, Antonio y Sampere, Josep (2000) *Leyendas urbanas en España*. Barcelona: Ed. Martínez Roca.

Scolari, Carlos (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. En *Anuario AC/E de Cultura digital.* Tema 6, 71-81 *https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf*

---------- (2017) El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. En Millán, A. (coord). *La lectura en España. Informe 2017.* (pp. 175-186). http://www.fge.es/lalectura/2017/default.html

Silva, A. (2006). *Imaginarios Urbanos*. (5ta. ed.).Arango.

Tangherlini, Timothy. (1990) "It Happened Not Too Far From Here...": *A Survey of Legend Theory and Characterization*. Disponible en: https://pdfs.semanticscholar.org/cc71/ecd029721d576b4478a025c8c2d41e0f5590.pdf

Tizón, J. L. (2011) *El poder del miedo ¿Dónde guardamos nuestros temores cotidianos?* Editorial Milenio.

ISSN-L: 2957-6849|ISNI: 0000 0004 0416 0271|CC BY-NC-SA 4.0