

## LA LEYENDA NUNCA MUERE: RELATOS DE TERROR EN EL CINE

*A LENDA NUNCA MORRE: HISTÓRIAS DE TERROR NO FILME*

Karina Molina<sup>1</sup>

**RESUMEN:** La literatura y el cine son dos artes que, a lo largo de años de existencia, han mantenido una conexión cercana que los ha nutrido y ha propiciado la creación de producciones cuya influencia recíproca es innegable. Tal es el caso del cine de terror que toma temáticas, personajes o ambientes desarrollados en obras literarias o de la construcción oral que se hace de esas historias a través de la literatura oral y de las leyendas urbanas que circulan de boca en boca y que, a través de nuevas formas y lenguajes propiciados por las narrativas transmedia, se acercan a las producciones cinematográficas.

**Palabras clave:** Cine; terror; literatura oral; narrativas transmedia.

**RESUMEN:** A literatura e o cinema são duas artes que, ao longo dos anos de existência, mantiveram uma estreita ligação que os alimentou e levou à criação de produções cuja influência recíproca é inegável. É o caso do cinema de terror que leva temas, personagens ou ambientes desenvolvidos em obras literárias ou a construção oral que se faz dessas histórias através da literatura oral e lendas urbanas que circulam de boca em boca e que, através de novas formas e linguagens fomentados por narrativas transmídia, eles abordam produções cinematográficas.

**Palavras-chave:** Cinema; terror; literatura oral; narrativas transmídia.

¿Quién podría hoy negar la relación estrecha que mantienen el cine y la literatura? ¿Quién podría, además, dejar de ver que ambas artes se complementan y acompañan en un enriquecimiento cultural? Muchos son los ejemplos cinematográficos que han surgido de un insumo literario y también numerosos son los casos en los que el cine dio idea para una creación literaria<sup>2</sup>. Esta conexión entre las artes ha propiciado una relación de interinfluencia presente en la mayoría de las producciones literarias y audiovisuales. Existe, además, una relación directa pero menos evidente entre el cine y la literatura oral, potenciada en la actualidad por las narrativas transmedia. La misma surge de los relatos nacidos en la oralidad, compartidos de boca en boca y,

<sup>1</sup> Profesora de Letras y Licenciada en Literatura infantil y juvenil por la Facultad de Filosofía y Letras - UNCuyo. Especialista Superior Docente en Escritura y Literatura (INFoD). Doctoranda en Letras. Actualmente se desempeña como profesora de nivel superior en Institutos de Formación Docente y Técnica y en colegios de nivel medio. Coordinadora de talleres y seminarios literarios en diversos ámbitos.

<sup>2</sup> Dentro de la literatura infantil y juvenil pueden enumerarse variados ejemplos de películas producidas y comercializadas por Disney que dieron lugar a libros, entre ellas: *Minions Paradise*, *Buscando a Dory* y *Trolls*. También es importante destacar los libros surgidos de la saga *Star Wars* y *The Avengers*.

gracias a las narrativas transmedia, a través de diferentes lenguajes que constituyen una fuerza creativa que se difunde simultáneamente a través de diferentes medios.

En este artículo intentaremos analizar el diálogo existente entre las producciones literarias surgidas en torno a la literatura oral, su concreción en leyendas urbanas y la presencia de estas tanto en el cine como en su transposición como narrativas transmedia. Para ello hemos escogido tres temáticas presentes en leyendas urbanas que por su impacto en la sociedad han llegado a ser altamente reconocidas y llevadas al cine en reiteradas oportunidades. La primera de ellas es la relacionada con un conductor que sigue a alguien en la ruta, la segunda es la invocación de espíritus a través de dispositivos y la tercera temática es la relacionada con la figura que renace en su aniversario.

Partiremos de las características de la literatura oral que nos acerca a las leyendas urbanas y cómo estas han logrado mantenerse vigentes en los lenguajes tecnológicos y sus múltiples formas de realización. A partir de ahí nos acercaremos a la conexión que presentan las leyendas urbanas con la temática de terror y analizaremos las producciones audiovisuales que han tomado estos insumos literarios para su concreción en el cine.

## 1 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, p. 79).

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 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” (DÉGH, 1999, 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<sup>3</sup>. 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 masivos de comunicación 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, añadidos 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 introducido por Richard Dorson en sus investigaciones y publicaciones referidas al estudio del folclore moderno<sup>4</sup>. Allí la considera como una historia moderna de dudosa veracidad pero que en su emisión es dada como

---

<sup>3</sup> Las leyendas, generalmente, contienen un núcleo narrativo que se mantiene en cada una de las versiones que surgen, pero también poseen episodios imaginativos, es decir, partes de historia que se van incorporando con cada versión y que pueden depender de motivaciones involuntarias, como errores, malas interpretaciones o exageraciones, o bien de la acción consciente de una o más personas que, por razones interesadas o puramente estéticas, desarrollan el embrión original. Por ejemplo, en la leyenda urbana de la dama de blanco que aparece durante la noche en una autopista y pueden verla los conductores solitarios que transitan en ella. El núcleo narrativo fijo gira en torno a la descripción de la dama, el lugar y el momento del día y los episodios imaginativos varían en cuanto a las hipótesis de su aparición y su deambular. En algunas versiones la dama es una novia abandonada en el altar, en otras es una novia que murió camino a su boda, en otras, es una adolescente que pena por su rápida partida.

<sup>4</sup> Richard Dorson es un reconocido folclorista estadounidense que estudió en profundidad los relatos surgidos y divulgados en la literatura oral y a través de ellos, los diferentes tipos de leyendas. En su libro *American folklore* (1959) denomina a estos nuevos relatos como leyendas urbanas para diferenciarlas de las leyendas tradicionales. Dentro de su vasto trabajo crítico puede destacarse, además, el estudio de las leyendas urbanas de origen japonés y de origen africano, puesto que comenzaban a manifestarse fuertemente en los Estados Unidos. Hemos de destacar también que un aporte sobresaliente, además de término leyenda urbana, es el término “faklore” que aparece en su libro *Folklore and Faklore: Essays toward a Discipline of Folk Studies* (1976), con el que define y denomina a las creaciones que se presentan como si fueran genuinamente tradicionales, cuando en realidad se trata de productos inventados. Considera que el faklore puede ser tanto un material nuevo como un producto folclórico que se reelabora y se modifica para ajustarlo al gusto moderno. Como ejemplo del contraste entre folclore y *faklore*, Dorson analiza las historias surgidas en torno a Paul Bunyan y su amigo Babe, el buey azul y cómo el faklore puede crear historias que circulan de manera similar a las folklóricas, pero con una finalidad comercial o propagandística.

suceso real.

Los españoles Antonio Ortí y Josep Sempere, tomando las bases sentadas por Dorson, 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 trectivo 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, en cierta medida, ha absorbido los componentes comercializables de las leyendas y ha disminuido el componente local: ¿Cómo se configuran las temáticas que predominan? ¿Por qué se mantienen ciertas temáticas con algunas variaciones? ¿Qué atractivo impera en las leyendas que resurgen a través de diversos lenguajes? ¿Qué componentes las acercan al cine y, específicamente, al cine de terror?

## 2 Las leyendas urbanas en las narrativas transmedia

Inmersos en una era digital, donde la comunicación y la divulgación se tornan de manera sencilla y espontánea, la literatura y las demás artes también han encontrado maneras de concretarse y expandirse. 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.

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

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 una 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 de todas las épocas y lugares

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 del mismo. 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 y se convierten en un excelente producto de consumo masivo. Desde la perspectiva de la teoría literaria y su configuración como género renovado y potenciado en el siglo XXI, mantiene vínculos con el espacio socio-histórico en el que se circunscriben las producciones literarias, de esta manera, 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 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: ¿Las narrativas transmedia permiten una amplia difusión de los relatos? Estas formas de divulgación y de transmisión ¿se asocian directamente con los fenómenos de consumo más que con los gustos particulares? ¿Qué temáticas son las que predominan y difunden más?

### 3 El terror en la literatura transmedia

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<sup>5</sup>. De ahí que destacamos que el original *de boca en boca* se 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 oral 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 lectores 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.

---

<sup>5</sup> A través de las narrativas transmedia es posible encontrar leyendas urbanas en podcast, canales de youtube, foros y páginas de creación colectiva como wattpad y fanfiction, entre otros.

Las leyendas urbanas surgidas de este contexto en el que las historias se han creado y divulgado de manera colectiva comienzan a ser una enorme fuente para la creación de productos audiovisuales. Muchas de las grandes historias de terror que son llevadas al cine, mantienen una conexión con leyendas urbanas que han sido tomadas como semillas de inspiración para producciones más elaboradas, entre ellas en cine<sup>6</sup>. 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<sup>7</sup> 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, acercándose poco a poco a narrativas más elaboradas, complejas y con mayor impacto comercial como es el cine<sup>8</sup>.

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

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<sup>9</sup>, se tomará la

<sup>6</sup> Podemos mencionar como un ejemplo representativo el caso de la leyenda del conocido Bigfoot, el abominable hombre de las nieves, el yeti o el sasquatch, dependiendo del lugar en donde se cuente la historia. Esta leyenda dió lugar a numerosas películas tanto de terror como comedias, en las que el protagonista es este extraño ser que habita lugares montañosos alejados de toda civilización y cuyas dimensiones corporales producen miedo e intimidación. Algunas de las producciones cinematográficas más comercializadas son: *El abominable hombre de las nieves* (1957), *Harry y los Henderson* (1987), *Yeti: maldición del demonio de nieve* (2008), *La ira del yeti* (2011), *Bigfoot* (2012), *Existe* (2014), entre otras.

<sup>7</sup> Lawrence Lessing en su libro *Remix. Marking art and commerce thrive in the hybrid economy* (2008) 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.

<sup>8</sup> La leyenda de la llorona cuenta con varias producciones cinematográficas originadas en México que pareciera ser el país de origen de la misma. En 1960 se estrena *La llorona*, escrita por Adolfo Torres Portillo y dirigida por René Cardona, en la que se cuenta la historia de una mujer mexicana mestiza en el siglo XVI que tiene dos hijos con un español y que éste luego los abandona para casarse con una mujer española. De este abandono nace la tragedia puesto que mata a sus hijos y maldice al amante y a su descendencia. En 1963 se estrena *La maldición de la llorona* dirigida por Rafael Beledón en la que se continúa con esta línea argumental y se enfatiza en las apariciones de la mujer que pena por sus hijos. Sin embargo, con el paso del tiempo la leyenda fue extendiéndose hasta llegar a producciones de otras nacionalidades como es *The curse of la llorona* (2019) dirigida por Michael Chaves y producida por Warner Bros Pictures y *The legend of la llorona* (2022) dirigida por Patricia Harris Seeley. También podemos mencionar producciones destinadas a un público infantil como es la saga de *Leyendas* producida por Anima Estudios y comercializada y difundida por Netflix en las que, entre otras leyendas, cuenta *La leyenda de la llorona* (2011).

<sup>9</sup> 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

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*<sup>10</sup> 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.

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.

En el terreno canónico surge fuertemente el cine como una de las alternativas masivas de transmisión de los relatos; en este ámbito dominado por lo comercial, las historias se nutren de las diferentes versiones desde las que surgieron las leyendas urbanas y se les suelen agregar elementos geográficos y culturales cercanos al público al que está destinada la producción, como una forma de añadir experiencias que retroalimentan y refuerzan los hechos narrados, situando a estas historias en el borde de la credibilidad y permitiendo fusionar el orden empírico y el orden imaginario que describe Silva en su análisis de imaginarios urbanos<sup>11</sup> (SILVA, 2006, p. 212). De esta manera, surgen diferentes producciones cuyas temáticas, historias, situaciones, espacios o personajes suelen ser conocidos por los espectadores por producciones anteriores o por *vox populi*. Algunos de los ejemplos son los que analizaremos a continuación.

Presentaremos tres grandes temáticas recurrentes en las leyendas urbanas llevadas al cine. En un primer grupo de producciones, nos centraremos en el espacio común, historias que surgen en torno a las carreteras, los caminos o rutas a través de las cuales aparece un perseguidor, un

---

el caso de los creepys en el formato web; además, la leyendas apuntan a una composición por versión y adaptaciones a diferencia de los creepys que son parte de una composición colectiva y colaborativa.

<sup>10</sup> 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 del *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.

<sup>11</sup> Silva propone un cuadro de categorías operativas (metáforas urbanas) para la comprensión de los símbolos urbanos, entendiéndose como expresión de la imagen de la ciudad, y ésta como construcción social de un imaginario. Este conjunto de categorías permite establecer un nivel de formalización de la relación ciudadano-urbe y visualizar los sentidos de lo urbano, es decir, la ciudad no sólo significa, sino que se ritualiza estableciendo distintas mediaciones, algunas de ellas se refieren a marcas de espacialidad, otras a temporalidad, visibilidad, etc.

perseguido y un misterio que aflora el miedo a lo desconocido. En un segundo grupo, analizaremos las invocaciones de personajes terroríficos y vengativos a través de rituales en los que se utilizan dispositivos de reflejo, reforzando el rol de las leyendas urbanas como transmisión de historias surgidas del boca en boca. En un tercer y último grupo, tomaremos el personaje que renace en su aniversario, apareciendo en fechas determinadas en las que gira el enigma de su creación.

#### 4 La autopista como espacio común de las leyendas urbanas y del cine de terror

Las leyendas urbanas buscan para su realización, lugares reconocibles, comunes y que sean fácilmente identificables por los lectores, oyentes o espectadores. Con este componente se busca crear cierto grado de verosimilitud, necesaria para la concreción de las historias. El cine no es ajeno a esta característica de las leyendas y, en las producciones cinematográficas que transponen historias basadas en leyendas urbanas, la autopista, la carretera, la ruta, el camino suele ser un lugar común.

Como un locus terribilis, algunos de los largometrajes más reconocidos centran sus historias en las autopistas con dos posibilidades de realización: o bien, existe alguien que persigue, por lo general a jóvenes incautos, a través de kilómetros de viaje para vengarse de alguna falta o para concretar una suerte de asesinato motivado por un morbo personal; o bien, en estos deshabitados lugares de paso aparecen fantasmas, ánimas en pena, entes vengativos.

Uno de los ejemplos más emblemáticos que podemos mencionar es *The Hitcher* (1986), titulada *Carretera al infierno* en México y España y *Asesino de la carretera* en Hispanoamérica. Es una película dirigida por Robert Harmon, que toma el rumor originado en la leyenda urbana y el componente de terror relacionado con la persecución y el peligro de muerte. En ella podemos ver la historia de una pareja que se encuentra viajando la carretera y, en medio de la misma se encuentran a un hombre cuyo coche está aparentemente averiado, pero deciden no detenerse y siguen camino. Más adelante, en una gasolinera, lo encuentran nuevamente y el chico protagonista se disculpa por no haberse detenido, y deciden llevarle a su destino. El hombre desconocido resulta ser un asesino despiadado que no dejará de perseguir a la pareja durante todo el film. En enero de 2007 se realizó una secuela llamada *The Hitcher II: I've Been Waiting*, en la que, nuevamente, se recurre al germen original de la historia en que un extraño persigue a sus víctimas a lo largo de una carretera desierta.

En esta misma línea argumental se encuentra *The Texas Chain Saw Massacre* (1974), titulada: *La matanza de Texas* en España, *La masacre de Texas* en Hispanoamérica, producida, escrita y dirigida por Tobe Hooper. La historia cuenta la desventura de dos hermanos que viajan junto a sus amigos a Texas con el objetivo de visitar la tumba de uno de sus familiares que, según informes de la radio, había sido profanada. Sin embargo, en el trayecto son atacados por una familia de caníbales. La película fue comercializada como basada en hechos reales para atraer a una audiencia más amplia; no obstante, aunque el personaje de Leatherface y algunos detalles menores de la historia están inspirados en los crímenes de Ed Gein, su trama es principalmente ficticia y, al igual que *The Hitcher*, apela al componente de terror centrado en la persecución de un extraño a lo largo de una carretera. Este film llegó a ser un clásico del cine de terror y cuenta con varias secuelas y remakes de diferentes años.

Al igual que la serie de películas producidas en torno a *Jeepers Creepers* (2001) en las que la persecución es el elemento de terror y el germen que da origen a la historia es un miedo popular



surgido de la creencia de que en la carretera se puede sufrir el acoso de un desconocido.

También podemos mencionar ejemplos de películas cuyas historias surgen de una leyenda urbana y que toman como locus *terribilis* las autopistas pero que el componente de terror, en estos casos, está centrado en lo sobrenatural y lo fantasmagórico; tal es el caso de *Kilómetro 31* (2007) película mexicana dirigida por Rigoberto Castañeda en la que la protagonista conduce su vehículo a través de la altura del kilómetro 31 de una carretera solitaria y, accidentalmente, golpea a un niño. Ella se baja del coche para ayudar a la víctima y en ese momento otro coche la atropella, quedando en un coma profundo tras la intervención médica. Su hermana gemela, siente el dolor telepáticamente y oye susurros pidiendo ayuda. Los novios de las dos hermanas, vuelven a la altura del km. 31 de aquella carretera, y se enteran que en ese lugar se han sucedido una serie de accidentes sobrenaturales causados por el fantasma de una madre que perdió a su hijo muchos años atrás, emulando la leyenda de la llorona. Directamente conectada con esta historia, se encuentra la película *The Curse of la llorona* (2019), titulada *La Llorona* en España y *La maldición de la llorona* en Hispanoamérica. En esta producción se toma el supuesto origen de la leyenda. La historia nos sitúa en dos épocas, por un lado, nos remonta a México de 1673, año en que una madre despechada ahoga a sus hijos a causa del abandono del padre de estos y, en un segundo plano de la historia, su conexión trescientos años después en que la imagen fantasmagórica sigue apareciendo, llorando por sus hijos y tomando a cada niño que encuentre como forma de consuelo por sus males.

## 5 La invocación de espíritus a través de dispositivos de reflejo

Si bien el lugar de realización de una leyenda es una parte fundamental para poder crear el clima apropiado que nos acerque al terror y a la verosimilitud de la historia, igualmente importante y explotado es el recurso que acerca a los protagonistas al desarrollo de la misma. La experimentación del miedo *motu proprio* es un factor a considerar en las leyendas urbanas en su transposición al cine.

Existen numerosos ejemplos de invocaciones a través de dispositivos de reflejo entre los que tomaremos como ejemplos las leyendas de *Bloody Mary*, *Candyman* y *The empty man*.

El primero de los ejemplos, según las distintas versiones, toma diferentes nombres para llamar a la protagonista: *Bloody Mary*, Verónica o María Sangrienta; en cualquiera de los casos, requiere como dispositivo para la realización de la invocación, un espejo. Según esta leyenda, Verónica o Mary es una adolescente que murió y su cuerpo ha quedado atrapado entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Algunas versiones la consideran la hija de Satanás. Ella aparece tras ser invocada con un rito muy particular: quien desee hacerla aparecer debe ponerse frente a un espejo, con las luces apagadas y el ambiente iluminado con velas, según las diferentes versiones de la leyenda hay elementos que pueden variar. No obstante, en todas ellas coinciden que su nombre ha de ser pronunciado tres veces frente al espejo para que aparezca. De esta historia han surgido numerosas producciones cinematográficas, entre las que se destacan: *Urban Legends: Bloody Mary* (2005) dirigida por Mary Lambert, *Bloody Mary* (2018) cortometraje dirigido por Shibu Rock y *Summoning Bloody Mary* (2021) dirigida por David Gregory.

La historia en torno a *Candyman* tiene su origen en la época de la esclavitud en Estados Unidos. Esta historia está inspirada en los cientos de casos de hombres afroamericanos que fueron golpeados, linchados y asesinados si se sospechaba o confirmaba que tenían alguna relación o contacto con mujeres blancas. La leyenda cuenta sobre la aparición de un fantasma vengativo que persigue y mata a quien haya pronunciado su nombre cinco veces seguidas frente a un espejo. En

su transposición al cine, contamos con la serie desde la década del '90: *Candyman* (1992) dirigida por Bernard Rose, quien también adaptó el guión basado en la conocida historia corta *The Forbidden* (1978), conocida en Hispanoamérica como *Lo prohibido* del autor británico Clive Barker. Más adelante, en 1995 aparece la secuela *Candyman: Farewell to the Flesh*; más tarde *Candyman 3: Day of the Dead* (1999) dirigida por Turi Meyer y, más cercana a nuestra época pero con el mismo impacto, en el 2021 apareció *Candyman* dirigida por Nia DaCosta.

El tercer ejemplo no surge de una leyenda urbana, por el contrario, surge de una novela gráfica llamada *The empty man*, creada por Cullen Bunn y Vanesa R. del Rey y editada por BOOM! Studios que, luego de su repercusión comienza a ser insumo de creepypastas y rumores de internet y narra la historia de un grupo de adolescentes de un pequeño pueblo del medio oeste de Estados Unidos que empieza a desaparecer misteriosamente y luego son encontrados sin vida; los habitantes del lugar creen que es obra de una leyenda urbana conocida como "El Hombre Vacío". Mientras un policía retirado investiga e intenta darles sentido a las historias, descubre un grupo secreto y sus intentos de invocar a una entidad mística y horrorosa, y pronto su vida, y la de sus allegados, correrán un grave peligro. La película *The empty man* (2020) dirigida por David Prior y se centra en los extraños eventos que se producen en la pequeña ciudad y cómo se realiza la invocación a la entidad por parte de una secta local, la misma se lleva a cabo con los participantes en ubicación de semicírculo, cada uno de ellos con una botella vacía en mano que deben soplar al unísono mientras piensan en el hombre vacío.

En los ejemplos anteriores podemos destacar el elemento que permite, tanto en las leyendas urbanas como en las producciones, la invocación a las fuerzas sobrenaturales que provocan el miedo y también el desarrollo de la historia.

## 6 El personaje que renace en su aniversario

El personaje, sin lugar a dudas, es parte central de cualquier historia; en algunas leyendas urbanas la fecha en que aparece el personaje se torna primordial para el desarrollo de la misma, puesto que, a modo de aniversario aparece para perseguir, asesinar o recordar su venganza o su existencia. Este es el caso de la antes mencionada leyenda urbana *Jeebers Creepers* que, al igual que en las producciones cinematográficas, se enfatiza que the creeper es un demonio con miles de años de existencia que despierta cada 23 años y por 23 días y se alimenta de partes humanas para prolongar su vida, regenerarse y nuevamente hibernar por 23 años más. Escoge a sus presas con su olfato oliendo el miedo y no se detiene hasta cazarlas.

Otro ejemplo de leyenda urbana en que el personaje renace es *The hookman*, la historia narra sobre un asesino con un garfio o gancho en una de sus manos que ataca a parejas que se encuentran en sus automóviles estacionados. En muchas versiones de la historia, el asesino suele ser descrito como un anciano a quien no se le puede ver completamente el rostro pero que es fácilmente reconocible porque lleva un impermeable y un sombrero para la lluvia que oculta la mayoría de sus rasgos. Este personaje suele aparecer cada trece años y ataca a sus víctimas de la misma manera, tomándolos desapercibidos. En su transposición al cine encontramos la historia de *The hookman* en *Lovers Lane* (1999) dirigida por Jon Steven Ward.

Por último, mencionaremos el ejemplo de un personaje que, si bien no surge de una leyenda urbana, su enorme popularidad ha creado una red de historias pertenecientes al fandom que lo acercan a la creación de nuevas leyendas y creepypastas como en el caso de *The empty man*. Este último personaje es el protagonista de *It*, novela de terror publicada en 1986 por el

escritor estadounidense Stephen King. Cuenta la historia de un grupo de siete niños que son aterrorizados por un malvado monstruo, al que llaman “Eso”, que es capaz de cambiar de forma, alimentándose del terror que produce en sus víctimas. Esta obra maestra de la literatura de terror fue llevada al cine en dos oportunidades, en 1990 y en 2017, en ambos casos se destaca el aniversario de su aparición, puesto que Pennywise aparece cada veintisiete años.

Como hemos podido destacar, las fechas también son factores importantes a contemplar tanto en las leyendas como en la construcción de las historias que son llevadas al cine.

## 7 Conclusión

La conexión que existe entre la literatura y el cine, como hemos visto a lo largo de este artículo, ha proporcionado e incrementado, a lo largo del tiempo, una relación de interinfluencia cada vez más presente en las producciones audiovisuales y literarias, aunque estas últimas no tengan su origen en textos analógicos y se remitan a producciones literarias pertenecientes a la literatura oral, potenciadas en la actualidad por las narrativas transmedia.

Estos relatos nacidos en la oralidad, compartidos de boca en boca a los que identificamos como leyendas urbanas y creepypastas comenzaron a tomar una mayor relevancia y difusión a través de diferentes lenguajes que forman parte de las narrativas transmedia y han constituido una fuerza creativa que se difunde simultáneamente a través de diferentes medios audiovisuales y redes sociales.

A través de las distintas leyendas urbanas, creepypastas y novelas que han sido seleccionados como ejemplos del diálogo y la conexión existente entre la literatura y el cine, hemos podido observar que las historias de terror que mayor impacto han producido en los lectores y divulgadores de literatura, se caracterizan por el ambiente tenebroso donde ocurren, por un personaje siniestro que acecha a sus víctimas y por una reiteración cronológica en sus apariciones. Estos tres elementos que resultan imprescindibles en relatos ecotipificados como las leyendas también han sido utilizados en la construcción audiovisual de terror y han servido de insumos para las historias contadas en las películas cuya conexión con las leyendas han sido ejemplificadas.

La vigencia de estos relatos, a través de la oralidad y de las narrativas transmedia ha permitido que estas historias que llevan años de circulación a través de diferentes formatos y lenguajes hayan llegado al cine y formen parte de una vasta producción cinematográfica que se conecta con el arte literario y crea nuevas posibilidades de realización.

## Referencias

BARKER, C. (Director). *The Forbidden* [Película]. Clive Barker, 1978.

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

BOURRIAUD, N. *Post Producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2004

BRUNVARD, J. *El fabuloso libro de leyendas urbanas*. Barcelona: Alba Minus, 1999

- CASTAÑEDA, R. (Director). *Kilómetro 31* [Película]. Filmax, 2007.
- CHAVES, M. (Director). *The curse of La llorona* [Película]. New Line Cinema, 2019.
- CONDON, B. (Director). *Candyman: Farewell to the Flesh* [Película]. Clive Barker, 1995.
- DACOSTA, N. (Directora). *Candyman* [Película]. Monkeypaw Productions, Bon Studios, Universal Studios, Metro-Goldwyn-Mayer, 2021.
- DÉGH, L. ¿Qué es la leyenda después de todo? En: *Folklore urbano. Vigencia de la leyenda y los relatos tradicionales*. Buenos Aires: Colihue, 1999.
- DORSON, R. *Folklore and fakelore: Essays toward a discipline of folk studies*. Cambridge: Harvard University Press, 1976.
- FLORIO, R. 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, 1999.
- GREGORY, D. (Director). (2021). *Summoning Bloody Mary* [Película]. IMDbPro.
- HARMON, R. (Director). (1986). *The hitcher* [Película]. HBO Pictures.
- HOOPER, T. (Director). (1974). *The Texas Chainsaw Massacre* [Película]. Vortex.
- JENKINS, H. *Transmedia Storytelling*. Technology Review. Disponible en: < <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/> > Consultado el: 21 de septiembre de 2022.
- JENKINS, H. *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Disponible en: < <https://stbngtrrz.files.wordpress.com/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf> > Consultado el: 21 de septiembre de 2022.
- KING, S. *It*. New York: Signet books, 1986.
- LAMBERT, M. (Directora). *Urban Legends: Bloody Mary* [Película]. NPP Productions, 2005.
- LESSING, L. *Remix. Marking art and commerce thrive in the hybrid economy*. California: Icaria, 2008.
- MEYER, T. (Director). *Candyman 3: Day of the dead* [Película]. Andrew Golov, 1999.
- MORNEAU, L. (Director). *The hitcher II: I've been waiting* [Película]. TriStar Pictures, 2003.
- ORTÍ, A. y SAMPERE, J. *Leyendas urbanas en España*. Barcelona: Ed. Martínez Roca, 2000.
- PRIOR, D. (Director). *The Empty Man* [Película]. 20 th, 2020.
- ROCK, S. (Director). *Bloody Mary* [Película]. Vortex, 2018.
- ROSE, B. (Director). *Candyman* [Película]. TriStar Pictures. Century Studios, Boom! Studios, 1992.
- SALVA, V. (Director). *Jeepers Creepers* [Película]. American Zoetrope, 2001.
- SCOLARI, C. Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. En *Anuario AC/E de Cultura digital*. Tema 6, 71-81. Disponible en: < [https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario\\_ACE\\_2014/6Transmedia\\_CScolari.pdf](https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf) > Consultado el: 21 de septiembre de 2022.
- SCOLARI, C. 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. Disponible en: < <http://www.fge.es/lalectura/2017/default.html> > Consultado el: 21 de septiembre de 2022.

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

TANGHERLINI, T. *It Happened Not Too Far From Here...: A Survey of Legend Theory and Characterization*. Disponible en:

<<https://pdfs.semanticscholar.org/cc71/ecd029721d576b4478a025c8c2d41e0f5590.pdf>>

Consultado el: 21 de septiembre de 2022.

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

WALLACE, T. (Director). *It* [Película]. Warner Bros, 1990.

WARD, J. S. (Director). *Lovers Lane* [Película]. Geof Miller, Rory Veal, 1999.

Recibido em: 21/12/2022

Aceito em: 09/02/2023