

Narrativa multimedia y nuevas formas de comunicación digital: el fenómeno del chat fiction en la literatura de terror [1]

Emilia Oriana Pozzoni*

La irrupción de las nuevas tecnologías ha modificado sustancialmente nuestra forma de vida. Distintas acciones diarias se han visto alteradas a causa del consumo de productos digitales, el ingreso a ciertos sitios web o el uso de determinadas aplicaciones móviles. En correlación con ello, los procesos de escritura y lectura también han sufrido ciertas modificaciones. El libro en su formato físico ha dejado de ser el único medio de circulación de la palabra escrita a partir de la creación de cientos de sitios online que comparten en distintos formatos todo tipo de obras, destinadas a todos los públicos y pertenecientes a todos los géneros. A su vez, la llegada de Internet a las pantallas de las computadoras personales y los teléfonos celulares posibilita el acceso ilimitado a infinidad de libros digitales y permite consultarlos en cualquier momento y lugar.

Dentro de la vorágine del siglo XXI, la lectura se convierte a veces en un pasatiempo fugaz al que únicamente se le pueden dedicar algunos minutos al día. El lector puede leer de manera simultánea varios textos e incluso llevarlos con él a donde quiera que vaya. Largas lecturas no tienen lugar en la vida del hombre moderno que paradójicamente se encuentra asediado por textos de forma permanente (Chartier y Hébrard, 2004). En las pantallas de los teléfonos celulares abundan mensajes de todo tipo, dentro de distintas *webpages*, diversas aplicaciones de consumo masivo y en los

* Emilia Pozzoni es estudiante avanzada del Profesorado y la Licenciatura en Letras de la Universidad Nacional de Mar del Plata (UNMDP) y se desempeña como docente de Prácticas del Lenguaje y Literatura en escuelas secundarias de la ciudad de Mar del Plata. Es becaria del área de investigación en la Facultad de Humanidades de la UNMDP en donde, a su vez, se desarrolla como ayudante alumna de la cátedra de Introducción a la Literatura. Actualmente también dicta talleres de lectura y escritura a jóvenes y adolescentes.

emiliapozzoni@gmail.com

diferentes sistemas de mensajería móvil. En este contexto y conjugando muchos de los elementos previamente nombrados surgen los llamados *chat fiction*.

El concepto, desarrollado originalmente en la prensa angloparlante, remite a relatos de breve extensión en formato de conversación digital. Con temáticas predominantemente de terror y suspenso, estos microrrelatos [2] emulan, en su mayoría, la interfaz del reconocido sistema de mensajería online *WhatsApp*. Si bien esta plataforma es la más popular, en algunos casos se difunden *chat fictions* que hacen de *Facebook Messenger*, *WeChat* o *Telegram* su soporte de preferencia. Este tipo de producciones se construyen a través de una concatenación de capturas de pantalla a diálogos virtuales y ficticios entre dos o más usuarios. De esta manera es innegable que el componente visual juega un rol preponderante en la narración. En estas imágenes se pueden observar las distintas funciones del chat que aportan significados diversos al relato: el nombre y foto de los destinatarios y las fechas y horas en las que se enviaron los mensajes ayudan a recrear la atmósfera de la historia y aportar información sobre los personajes.

Suelen ser breves y su tiempo estimado de lectura es de cinco a seis minutos (Forston, 2018). Se componen íntegramente de diálogos en los cuales sus protagonistas reproducen el típico lenguaje de chat: usan abreviaturas, utilizan *emojis* y, en ciertas ocasiones, comenten faltas ortográficas. Generalmente comienzan *in media res* y, a medida que se avanza en su lectura, se conocen las relaciones existentes entre el emisor y el o los destinatarios. En muchas ocasiones se inician a partir de una conversación de índole cotidiana y banal hasta que finalmente una situación extraña irrumpe en el chat: el protagonista comienza a recibir llamadas de números desconocidos, el destinatario empieza a comunicarse en un lenguaje críptico e indescifrable o los personajes son contactados por personas que creían fallecidas.

Podría decirse que estos relatos tienen su origen en las famosas *creppypastas* que ya circulan en Internet desde hace más de una década [3]. Publicadas en foros y blogs, las *creppypastas* buscaban otorgar un origen macabro u oscuro a personajes de distintas series, cuentos infantiles, videojuegos y otras fuentes. Su principal objetivo radicaba en ofrecer una explicación terrorífica acerca de un fenómeno cultural determinado, siendo una de las más populares aquella que asociaba a la marca japonesa *Hello Kitty* con un supuesto rito satánico (López Corral, 2016). En algunas ocasiones estas publicaciones eran acompañadas de imágenes ilustrativas aunque, en la mayoría de los casos, se componían únicamente por texto.

Como muchos de los relatos que se popularizan en Internet, el origen de las *creppypastas* es incierto: distintos usuarios las compartían y difundían hasta que su autor original caía en el anonimato de las redes. Sin embargo durante los últimos años las producciones generadas en las distintas plataformas web poseen, en su mayoría, un autor identificado que puede cobrar mayor o menor popularidad de acuerdo al impacto que generen sus publicaciones. De este modo, han surgido ciertos usuarios de renombre reconocidos por sus aportes y que cosechan lectores a lo largo de todo el globo (López Corral, 2016).

Tanto las *creppypastas* como los microrrelatos de *WhatsApp* recuperan la temática de terror y poseen una pretensión de verdad, es decir se presentan como conversaciones reales del mismo modo en que las explicaciones acerca de los orígenes de distintos elementos, marcas y productos también se definen como relatos veraces. Sin embargo, a diferencia de las primeras, los *chat fiction* también se caracterizan por incorporar diversos elementos multimedia para generar suspenso. Imágenes, videos y mensajes de audio con ruidos escalofriantes o aullidos son algunos de los recursos usados para atemorizar a los lectores.

El hecho de que el relato se construya a partir de los diálogos impide, a su vez, que la figura de un narrador intervenga para reponer información, añadir detalles o describir a los personajes. Todo ha de ser conocido a través de las conversaciones entre los participantes, por lo tanto se necesita inferir un mayor número de conocimientos que en otro tipo de lecturas. Parte de esta información no se brinda a partir de las palabras de los personajes sino que se recupera a partir de la aparición de distintos elementos audiovisuales: una nota de voz, una fotografía, un video o una ilustración.

La verosimilitud de lo narrado se construye a partir de fotos borrosas que denotan el apuro o el miedo de quien las toma o audios con gritos o respiraciones entrecortadas y abruptamente finalizados, son algunos de los elementos que intervienen para representar una atmósfera concordante con lo narrado. Desde lo técnico, cada uno de estos elementos da cuenta del momento de terror que está viviendo el o la protagonista. Esto contribuye, nuevamente, a colocar al lector en la situación de sufrimiento, pánico o terror que se describe.

Incluso la propia interfaz de *WhatsApp* ayuda a construir el *climax* de la narración. La advertencia “está escribiendo...” proporcionada por el mismo sistema cuando el destinatario se encuentra tipeando en la caja de texto anticipa a los lectores la continuidad del diálogo. No obstante cuando la respuesta se

demora y la espera se acrecienta, la tensión aumenta y los mensajes del emisor se acumulan creando una situación de desesperación y nerviosismo.

Asimismo, como parte de las características clásicas del microrrelato, detalladas por Lagmanovich, se evidencia una cierta ambigüedad en las palabras elegidas por los autores (2016). Cada uno de los mensajes deja lugar a varias posibilidades y, valiéndose de elisiones y fragmentaciones, se construye, paulatinamente, un final sorpresivo e impactante. Los mensajes quedan sin responder, se hace uso de los puntos suspensivos, se envían archivos que no “pueden” reproducirse o descargarse (o al menos así lo muestra la pantalla que se ofrece al lector), entre otros recursos que los autores recuperan de la misma plataforma.

Quienes consumen este tipo de escritos suelen encontrarse habituados a los sistemas de chat involucrados. Por lo tanto reconocen los distintos códigos y sus posibles interpretaciones. Sin ir más lejos, en el mundo de *WhatsApp* dos tildes azules implica que el receptor ha leído el mensaje, dos tildes grises implica que el receptor ha recibido el mensaje pero no lo ha leído y, finalmente, un solo tilde da cuenta de que el receptor no ha recibido el mensaje. En muchos de los *chat fictions*, cuando el destinatario no recibe los textos y los mensajes del emisor comienzan a acumularse uno atrás del otro, el lector puede intuir lo peor, siendo este uno de los finales más comunes en este tipo de producciones.

De esta manera, los jóvenes se interiorizan en un relato que tiene lugar en una esfera familiar para ellos: una plataforma de chat en el que pasan gran parte del día interactuando con amigos. Un espacio cotidiano que adquiere nuevas características y en donde elementos habituales obtienen significaciones distintas y se producen efectos de lectura diferentes a los generados a través de otros medios de lectura. Los *chat fiction* se viralizan por las redes sociales e incluso existen cuentas de *Facebook*, *Instagram*, *Twitter* y distintas aplicaciones móviles dedicadas únicamente a su publicación. Los usuarios, en su mayoría adolescentes, disfrutan leyendo esta serie de capturas de pantalla que permiten no sólo sumergirse en la intimidad de un supuesto chat ajeno, sino también experimentar la adrenalina característica de las historias de terror. Los protagonistas tienen un problema, guardan un secreto o se enfrentan a un determinado misterio de orden sobrenatural que invita a seguir la lectura. De este modo, los autores, muchas veces anónimos, se aseguran que los usuarios continúen deslizando hacia abajo en sus pantallas para ver cómo se desenvuelve la historia.

La letra grande, el desarrollo rápido de los núcleos narrativos y el suspenso que mantiene a la audiencia en vilo hasta la siguiente entrega o, en este caso, hasta el próximo clic, son algunas características que asemejan estas producciones multimedia a los fenómenos de *bestseller* o la literatura folletinesca de siglos pasados (Viñas Piquer, 2009). Sin embargo, en el contexto actual ya no se trata de seducir al lector para que compre el próximo número o avance capítulo a capítulo sino que, por el contrario, hay quienes piensan que el interés debe ser renovado mensaje a mensaje. En el mundo virtual la atención resulta efímera y es necesario reafirmarla de manera constante y promoverla a partir de la incorporación de otros recursos además del simple uso de la palabra.

Dada la proliferación de microrrelatos de este estilo, los usuarios tienen a su disposición un gran número de historias similares: esto los habilita a saltar rápidamente de una a la otra si la lectura se vuelve aburrida o no cumple con sus expectativas. En efecto, para Paul Booth, cada mensaje se construye a partir de la técnica del *cliffhanger*, lo cual implica una constante reafirmación del interés y al mismo tiempo una búsqueda permanente de nuevos argumentos que logren satisfacer las necesidades de los voraces lectores virtuales [4] (2017).

En correlación con ello también se han desarrollado plataformas especialmente dedicadas a la lectura y escritura de textos originales, cuyos autores no necesitan de un contrato editorial para poder acercarse a su público. La web ha permitido la creación de nuevos espacios en donde los límites entre autor y escritor se difuminan y quien anteriormente se limitaba a consumir aquello que el mercado editorial publicaba, puede, gracias a estas nuevas oportunidades, producir sus propios escritos y compartirlos de manera gratuita en la web.

En efecto, los *chat fictions* se encuentran vigentes desde hace más de tres años y se popularizaron masivamente a partir de la existencia de *Hooked*, una de las primeras aplicaciones virtuales que permitió la lectura y creación de este tipo de relatos [5]. Se trata de una de las plataformas para *smartphone* más populares en materia literaria en los Estados Unidos y cuenta con más de veinte millones de descargas [6]. El acceso al sitio es gratuito pero, si se desea leer relatos que incluyan imágenes, es necesario pagar una suscripción mensual que ronda los quince dólares [7].

En un comienzo, las historias publicadas en *Hooked* respondían únicamente a una temática de terror y suspenso. No obstante, con el correr del tiempo, se han incorporado relatos pertenecientes a otros géneros de interés. Al ingresar por primera vez a la aplicación se le pregunta al usuario qué tipo de

literatura prefiere, siendo las únicas respuestas posibles *scary* (traducido como escalofriante o siniestro) o *romantic* (en relación a los relatos románticos y sentimentales). En base a esta respuesta inicial el sistema facilita distintos *chat fictions* que respondan a sus preferencias. Al finalizar un relato inmediatamente la aplicación ofrece otro de temática afín sin dar espacio al lector a tomarse un descanso o siquiera considerar si desea continuar con la lectura. De esta manera, dada la brevedad de las historias, el usuario ingresa en una vorágine en donde cada texto se devora y digiere en pocos minutos para inmediatamente comenzar uno nuevo: una especie de *fast food* literario (Sanacore, 2014).

Con el tiempo otras aplicaciones replicaron este sistema dotándolo de nuevas formas de interacción. Sin ir más lejos, en mayo de 2019 un equipo de programadores estadounidenses lanzó *Mustread*, una plataforma para *Android* en donde no sólo se pueden leer *chat fictions* de terror y suspenso sino que también es posible interactuar en ellos. A medida que se avanza en la historia se les pide a los usuarios que tomen decisiones con respecto al argumento y las acciones realizadas por los protagonistas. Incluso cuando los personajes necesitan objetos determinados el lector debe suministrarlos de manera virtual. Para ello basta con tomar una fotografía del objeto solicitado, la cámara corrobora que se trata del elemento pedido y de esta manera la historia puede continuar. El relato avanza a medida que el lector/jugador cumple con las misiones solicitadas. El modo en que estas se cumplimentan o el hecho de realizarlas o no, influye decisivamente en el desenlace.

Esta nueva propuesta en donde se conjuga el género de *chat fiction* con la esfera lúdica aporta una nueva concepción acerca de la lectura. Las aplicaciones móviles no solo posibilitan la difusión de estas narrativas multimedia sino que también permiten hacer de ellas un momento de juego y creatividad. De esta forma, el lector es pensado también como un jugador en donde no sólo disfruta de la literatura sino también se ve involucrado en su construcción [8].

En Argentina, Mauro Croche es uno de los escritores más reconocidos en el ambiente de los microrrelatos de *WhatsApp*. Nacido en Zárate en 1978, Croche dice que todas sus historias se basan en hechos reales que le han acontecido y que luego ficcionaliza tanto en su página de *Facebook* como en su blog dedicado a la literatura de terror. En sus *chat fictions* incorpora elementos locales: menciona ciudades y provincias argentinas, sus personajes vosean y utilizan el lunfardo o bien se tratan temas de actualidad relevantes en el país. Se produce una adaptación de la propuesta, originada en Estados

Unidos, a la realidad nacional lo cual despierta el interés de los lectores y facilita aún más su identificación con lo narrado.

La recepción positiva o negativa de sus relatos se mide de acuerdo a la cantidad de *likes* que ha tenido la publicación así como también el número de veces que ha sido compartida. Al ser difundidas por redes sociales, se les otorga un espacio a los lectores para que, a partir de los comentarios, puedan ofrecer críticas, proponer finales alternativos o expresar, muchas veces mediante *memes* o *emojis* los efectos de lectura que han sentido. Asimismo, la caja de comentarios le permite mantener un estrecho vínculo con sus seguidores, a quienes responde con frecuencia y agradece por sus aportes. A su vez, al tratarse de un perfil público en una red social (en este caso *Facebook*) Croche puede recibir mensajes privados de quienes leen sus producciones y establecer un vínculo más “íntimo” e informarse sobre la repercusión de sus escritos.

“La maldición” (2017) es una de las publicaciones con mayor número de comentarios y *likes* en la *fanpage* del autor argentino. Incluso hay quienes la han compartido en otras plataformas: el texto de Croche ha recorrido distintos espacios de la web pasando desde foros especializados hasta *Youtube*, el reproductor de videos online más popular y con mayor número de usuarios activos por día. A diferencia de la publicación original en donde el lector debe pasar las capturas de pantalla por su cuenta, en este caso, quien ha compaginado el video, ha estipulado el modo y la velocidad con que se reproducen las imágenes, alterando, nuevamente, el modo de lectura. Quienes prefieran acceder a los textos de Croche en formato de video se encontrarán con una experiencia doblemente mediada, en donde, a su vez interviene un usuario anónimo que decide el ritmo de lectura y el modo en que esta impacta al lector [9].

A nivel argumental, el relato propone el intercambio dialógico entre Guillermina y Carolina, quien se encuentra hospitalizada tras un accidente de tránsito. Esta última envía una fotografía de su compañera de habitación y allí se desata el verdadero conflicto de la historia. Tal como lo indica el título del escrito, existe una maldición que perjudica a todo aquel que observó a la paciente fotografiada. Estratégicamente, y como parte esencial de su relato, Croche selecciona ciertas imágenes que acompañen a lo dicho, por lo tanto el impacto de lo narrado está dado, en gran parte, por el contenido visual. Literatura y fotografía se vinculan estrechamente para crear un relato verosímil e interesante para los lectores.

En las fotografías intercambiadas entre los distintos personajes predominan los colores oscuros y la falta de definición. Esta indefinición, en muchos casos causada por el exceso de píxeles en una supuesta fotografía real, contribuye a generar lectores activos que han de distinguir por sí mismos o reconstruir el significado de la imagen a partir de lo leído. De esta manera, el final está en manos de los usuarios quienes deben agrupar los diferentes indicios para producir sentido en la historia. En “La maldición” las fotos incluidas no develan explícitamente lo mencionado: hay caras cubiertas, escenarios difuminados y elementos fragmentados de manera intencional. Asimismo, la ambientación general responde al imaginario vinculado al género de terror: un hospital en penumbras, una paciente completamente enyesada y con rasgaduras ensangrentadas, entre otros *clichés*.

Recientemente la popularidad creciente de Croche lo ha llevado a escribir su primer libro de manera conjunta con la taxidermista e *influencer* mexicana Elizabeth Valky, quien se especializa en relatos de casos paranormales e historias de terror. Ambos han publicado bajo el sello editorial Planeta la novela *Las crónicas sobrenaturales de Milena Crow* (2019), en donde recuperan la esencia de sus producciones pero adecuándolas al libro en formato físico y dispensando de los elementos audiovisuales que caracterizan a sus escritos difundidos en la red [10].

En efecto, lectura y escritura se encuentran fuertemente vinculadas en este nuevo tipo de narrativas multimedia y microrrelatos virtuales. Ya anticipaban Anne-Marie Chartier y Jean Hébrard, en sus *Discursos sobre la lectura 1980-2000*, el modo en que la disposición de teclado y pantalla en los nuevos dispositivos tecnológicos invita a pensar la relación entre lectura y escritura de una forma aún más estrecha a la entonces vigente (2004). El lector puede al mismo tiempo pensarse como escritor y no sólo proponer finales alternativos para las historias leídas, sino también crear sus propios relatos.

Internet ha democratizado el uso de la palabra y las redes sociales han generado que la publicación de contenido de cualquier índole sea gratuita y de fácil difusión. Cualquier persona con acceso a la red puede diseñar su propio espacio de escritura a partir de un sitio web o un blog, así como también disponer sin costo del espacio que las redes sociales ofrecen para el descargo y la transmisión de ideas y conocimientos. De esta manera, la escritura se viraliza y alcanza un mayor número de lectores. Tan sólo dos *smartphones* que tengan instalado el masivo proveedor de mensajería gratuita *Whatsapp* son necesarios para replicar las experiencias mencionadas anteriormente. Incluso, si se desea realizar en solitario, existen aplicaciones que emulan una conversación y permiten a un único usuario elaborar los diálogos por su cuenta. *Whatsfake* o *Whatsapp Chat Generator* son algunas de las alternativas para

iOS y *Android* que, imitando la interfaz del famoso chat, permiten elegir el nombre y la foto del destinatario y a partir de ello generar un diálogo ficticio.

En efecto, este tipo de ficciones invitan a repensar aquello que entendemos por literatura y también los modos habituales de leerla y acceder a ella. La existencia de este formato acorta las distancias entre la lectura y la tecnología, mundos que a los albores del siglo parecían lejanos pero que, paulatinamente, comienzan a vincularse estrechamente. De esta manera, los *chat fictions* son una de las tantas opciones viables para desarrollar la creatividad, estimular la lectura en jóvenes y adolescentes y problematizar el objeto literario.

Notas

[1] El presente artículo constituye una versión ampliada, modificada y adaptada de la charla ofrecida en el marco del Segundo Congreso Azabache suscitado los días 28, 29 y 30 de noviembre de 2019 en la ciudad de Mar del Plata. La disertación, que tuvo lugar en la Universidad Atlántida Argentina en la mesa inaugural del congreso ya mencionado, originalmente llevó el título de “El terror a un clic de distancia: microrrelatos por Whatsapp y nuevas narrativas multimedia”.

[2] Si bien este tipo de producciones textuales recibieron distintos nombres a lo largo de la historia de su investigación, se preferirá microrrelatos en detrimento de otras terminologías, debido a que de esta manera se pueda dar cuenta no sólo de su brevedad sino también de su vinculación con la tradición oral. En palabras de Daniel Lagmanovich (2006) este tipo de escritos abrevan su origen en dos grandes corrientes: la escritura (estableciendo vinculaciones con la fábula, la parábola, el cuento, entre otras formas) y la oralidad (asociados con el caso, la anécdota y el canto popular). En efecto, consideramos que su reescritura, a partir de los medios masivos de comunicación, estrechan su vinculación con esta segunda corriente, dado que permite ingresar al campo de la narración otros elementos no verbales como material audiovisual, audios, imágenes y varios procedimientos paratextuales.

[3] La denominación *creepypasta* proviene del juego de palabras entre *copy and paste* (copiar y pegar en inglés, para referirse a la operación de corte y pegado digital) y el adjetivo *creppy* que significa escalofriante (López Corral, 2016).

[4] El *cliffhanger* (literalmente traducido como “colgando de un precipicio”) es un término popular utilizado usualmente en narrativas audiovisuales, tales como series y/o producciones por entregas, para referirse a un recurso narrativo de empleo frecuente. El mismo consiste en colocar alguno de los personajes principales en situaciones extremas sobre el final del capítulo para generar tensión psicológica en el espectador. A pesar de que el concepto para denominar este recurso se ha popularizado durante los últimos años, este procedimiento ha sido rastreado incluso en la literatura del Siglo de Oro español y más tarde reutilizado en la literatura folletinesca (Lagally, 2012).

[5] El nombre de la aplicación, traducido del inglés como enganchado o atrapado hace alusión al carácter adictivo que poseen estos relatos breves (Booth, 2017).

[6] Data extraída de la Play Store de Google (Última consulta abril de 2020).

[7] En este punto sería interesante pensar el proceso de mercantilización producido a raíz de un fenómeno virtual que en sus inicios se distribuía de manera gratuita en distintos sitios de internet de acceso gratuito. Como afirma Gemma Lluch en su obra *Cómo analizamos relatos infantiles y juveniles* (2005) los espacios cibernéticos de recomendación, distribución y producción literaria muchas veces son una primera instancia de valoración que sirve a los grupos editoriales y grandes empresas destinadas a la edición y comercialización de literatura en sus diversos formatos para conocer los intereses predominantes del público al que apuntan. Internet se ha convertido, de este modo, en una plataforma de interacción social y cultural en la cual tienen lugar la irrupción de las novedades literarias que luego se masifican y, ante la creciente aceptación de los usuarios, luego se legitiman a través de la comercialización o la publicación en formato físico (Lluch, 2005).

[8] En este punto es importante recordar que Gianni Rodari ya proponía en 1956 una fuerte vinculación entre diversión y literatura. En sus propuestas para la educación de niños y jóvenes siempre se incluía la creatividad como principal vehículo y se pretendía que la lectura sea una puerta hacia la creación de historias propias (Rodari, 2016).

[9] Si bien se haya registrado en la plataforma no es posible conocer sus datos de identificación real si no que únicamente accedemos a un nombre de usuario de fantasía. Esto abriría un nuevo debate en torno a las mediaciones y a la autoría en el marco del mundo digital. Asimismo nos permitiría reflexionar sobre los límites de lo conocido y lo desconocido y lo público y lo privado en el ámbito de la web.

[10] Sería interesante y, abriría la posibilidad de una nueva línea de investigación, ahondar en el modo en que operan las estrategias editoriales en el marco de la irrupción de las nuevas tecnologías de la

comunicación y el cambio de los paradigmas de la lecto-escritura. De tal manera, dos autores reconocidos por el público en las redes sociales se insertan al sistema editorial “tradicional” y adecuan sus textos fuertemente vinculados a las plataformas virtuales al formato tradicional de libro impreso que, claramente, no permite la interacción que se ofrece en las redes. Se produce un movimiento probablemente inesperado y que permitiría analizar en mayor profundidad los cambios que se generan en el paradigma actual de lectura y escritura.

Bibliografía

- Booth, Paul (2017): “Narrativity and the narrative database: Media-based as interactive fan fiction”. *Narrative Inquiry*. Volumen 19, Enero, pp. 372-392.
- Chartier, Anne Marie y Hébrard, Jean (2002): *La lectura de un siglo a otro: Discursos sobre la lectura (1980-2000)*. Barcelona, Gedisa
- Croche, Mauro (2020): “Sobre mí”. Disponible en <https://www.maurocroche.com/biografia>
- Croche, Mauro (2017): “Una historia de terror por WhatsApp XXV: La maldición”. Disponible en <https://www.facebook.com/maurocrocheterror/posts/506225996436748/>
- Forston, Daniel (2018): “The app that has younger readers Hooked”. *The Times* (version online). Disponible en <https://www.thetimes.co.uk/article/the-app-that-has-younger-readers-hooked-dcw6737>
- Lagally, Mary (2012): “The cliffhanger”. *Research Cinema*. Número 41, Junio, pp. 91-98.
- Lagmanovich, David (2006): *El microrrelato. Teoría e historia*. Palencia, Menoscuarto.
- López Corral, Manuela (2016): “Prácticas de lectura y escritura en los RPG (role playing game) y las creepypasta” en Sawaya, S. y Cuesta, C. (coords.). *Lectura y escritura como prácticas culturales. La investigación y sus contribuciones para la formación docente*. La Plata, EDULP, pp. 92-104.
- Lluch, Gemma (2005): *Cómo analizamos relatos infantiles y juveniles*. Buenos Aires, Norma.
- Rodari, Gianni (2016): *Gramática de la fantasía*. Buenos Aires, Paidós.
- Sanacore, Joseph (2014): “Slow Down, You Move Too Fast: Literature Circles”. *Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*. Volumen 86 - Publicación 3. Disponible en <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/000986013.773270>
- Viñas Piquer, Javier (2009): *El enigma best-seller: fenómenos extraños en el campo literario*. Madrid, Ariel.