

DE *EL DIABLO ME OBLIGÓ A MUNDO DIABLO*: NARRATIVA TRANSMEDIA DEL FIN DEL MUNDO

RODRIGO PARDO FERNÁNDEZ

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

Resumen:

Se propone una aproximación al universo desarrollado a partir de la novela *El diablo me obligó* del mexicano F. G. Haghenbeck. La narrativa del fin del mundo parece encontrarse implícita en el texto ficcional de origen, la novela de Haghenbeck, y también en los otros textos que construyen el sistema-mundo transmedia. Entendemos transmedia como una fragmentación de textos, de audiencias y de estructuras rizomáticas en diferentes medios, y consideramos el concepto de translectura (como recepción inclusiva) para definir nuestro propio acercamiento a ese universo de sentido. La pregunta que sirve de base al análisis es de qué modo se reconfigura y se redefine este universo narrativo, desde el espacio-tiempo de la ciudad de México en las primeras décadas del siglo XXI y la amenaza de un apocalipsis en clave mexicana-urbanita.

Palabras clave: *El diablo me obligó*, F.G. Haghenbeck, Narrativa fantástica, Sistema-mundo, transmedia

La conceptualización y la práctica de las narrativas transmedia han coincidido en la expansión de productos culturales instaurados en la lógica de los nuevos medios. Estos últimos, de acuerdo con Roberto Igarza, se entienden como “formas culturales que dependen de componentes digitales físicos [...] de naturaleza mediática [...] en las que se entrecruzan dimensiones estéticas, perceptivas y cognitivas” (8). Es decir que los medios tradicionales y los digitales son materia fértil en el armado de un ecosistema de medios. En esta creación de ambientes de comunicación se establecen relaciones intermediales de tres categorías: trasposición medial (proceso de transformación del contenido, de un medio a otro); combinación de medios (articulación de dos o más medios en el proceso de significación del producto); y referencialidad a otros medios (estrategias en las que se imitan las estructuras de otro medio)¹.

Esta clasificación apunta a la construcción de contenido como una red de significados abierta que reconoce las prácticas significantes contextualizadas en el momento de producción respecto a los aspectos culturales que conforman la sociedad de masas en su sentido popular².

Lo que se destaca de esta cultura *pop* contradictoria no es su emergencia, sino los distintos modos en los que se fija, reproduce y crea autorreferencias (Fiske 4-5). Esto se formula en términos de su carácter transitorio, por las condiciones precarias que subyacen en la pervivencia de los nuevos soportes digitales e impresos: es probable que las producciones en *streaming* no sobrevivan más allá de una década a disposición de los lectores/espectadores, lo que al cabo condicionará un cambio en el paradigma de la tradición artística, la curaduría y la estabilidad de los productos artísticos de cualquier índole³.

A partir de la revisión teórico-conceptual se ha trazado un puente de interrelaciones entre los ejes identificados de la apuesta por una metodología relativa a los productos de origen transmedia. La finalidad ha sido explorar la construcción narrativa desde estrategias comparadas a través de las aportaciones intermediales de Henry Jenkins, quien en la búsqueda de una metodología atiende al análisis de producciones actuales que configuran universos de sentido susceptibles de ser entendidos como un todo significativo (y que, en cierto modo, lo implican). En este sentido, “La transmedialidad exige por tanto textos y obras diferentes en medios también diferentes, unidas por vínculos argumentales o actanciales directos.” (Gil González y Pardo García 32).

La novela *El diablo me obligó* de F.G. Haghenbeck configura un particular universo multimedial (Fig. 1, página siguiente)⁴. En este sistema-mundo (Mignolo 3-5) transmedia que nos ocupa participan: 1) la novela original; 2) la serie de televisión *Diablero*, con una primera temporada en 2018 y una segunda en 2020; 3) el volumen de cómics *Mundo diablo*, con guiones de Homero Ríos; así como 4) el texto de la canción *Futuro* de Café Tacuba, de 2016, que forma parte de la banda sonora y destaca como música en el *intro* de la serie fantástica. Se busca establecer una red significativa, conformada por vínculos entre elementos que aparecen en el texto narrativo, la serie televisiva, el arte secuencial y la letra de la canción que reconocemos como partícipes de la misma historia-marco. Para construir esta red se comparan fragmentos de cada uno de estos textos que evidencian recurrencias y funciones particulares del sistema-mundo transmedia. Además, identifican figuras míticas (dioses prehispánicos, ángeles y diablos), espacios urbanos (la pulquería, la cantina, el cine de barrio, la vecindad) y otros signos que remiten a la cultura popular mexicana que se recrean y refieren en los distintos textos convergentes.

Lo fantástico se ve enriquecido a partir de distintos elementos que confluyen en el universo transmedia: textos escritos, ambientes, personajes, descripción de magia, imágenes y monstruos de distinta índole. Los distintos relatos tienen múltiples referencias al mundo objetivo que crean un efecto de realidad.

1. Con respecto a la intermedialidad como un fenómeno que sucede entre medios, ver “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A literary Perspective on Intermediality” de Irina Rawjesky (46). Para la cuestión de remediación como representación de un medio en otro, ver el mismo texto en páginas subsiguientes (60).

2. Sobre la dicotomía entre cultura de masas y cultura de élite, ver *Apocalittici e integrati* de Umberto Eco. Sobre la estética de la sociedad de consumo, consultar *The Cultural Turn* de Fredric Jameson (34-38).

3. Sobre la introducción del streaming, ver Tefertiller; sobre el modo en el que interviene en el arte, Shafi, Shuai y Younus.

4. En términos de precedentes y textos en distintos medios con un título similar, vale la pena referir que en 1974 se filmó una película norteamericana homónima, *The Devil Made Me Do It* dirigida por Norbert Meisel, que no tuvo mayor trascendencia; en 1990 se dio a conocer el álbum del músico de rap Paris, y la película anunciada *The Conjuring 3: The Devil Made Me Do It* (2020).

[...] lo fantástico es un camino perfecto para revelar tal extrañeza, para contemplar la realidad desde un ángulo de visión insólito. Porque el relato fantástico sustituye la familiaridad por lo extraño, nos sitúa inicialmente en un mundo cotidiano, normal (el nuestro), que inmediatamente es asaltado por un fenómeno imposible –y, como tal, incomprensible– que subvierte los códigos –las certezas– que hemos diseñado para percibir y comprender la realidad. (Roas, *Tras los límites* 14)

De manera sistemática los personajes persisten en la seguridad de un mundo natural, pero el universo surgido de *El diablo me obligó* apunta a una de las validaciones de lo fantástico contemporáneo: el efecto fantástico se da en la lectura, mientras los personajes no parecen cuestionar lo extraordinario. Esto es posible en la medida que la transgresión se acentúa a partir de un universo ficcional que parece cotidiano.

Si tenemos en cuenta que, siguiendo a David Roas, “la condición indispensable para que se produzca el efecto fantástico es la presencia de un fenómeno sobrenatural” (*Teorías de lo fantástico* 7-8), ángeles, diablos y diablos juegan un papel relevante en la configuración de un sistema-mundo fantástico que cuestiona y subvierte los parámetros del mundo objetivo que se nos propone como telón de fondo: la corrupción de la iglesia, el racismo en una cafetería de Los Ángeles, un grupo de hombres de barrio viendo un partido de fútbol en una pulquería, un vagón de metro de la ciudad de México con anuncios de marchas por los derechos de las mujeres. Todos estos son elementos que parecen configurar un relato del orden objetivo pero que se ha trastocado por lo sobrenatural en el relato fantástico.

Las referencias a la cosmogonía prehispánica y su sincretismo con la tradición judeocristiana buscan fincar los nuevos mitos de la cultura pop. Esta lectura mediática de la cultura remite a un pasado que subyace en las sociedades contemporáneas. Se parte de la base de que dichos elementos forman parte de un sentido global, de modo que la perspectiva transmedial comparada posibilita entender el conjunto como una unidad.



Fig. 1.
Evolución del universo transmedia desde *El diablo me obligó* hasta la edición a partir de la serie televisiva de Netflix ©

El objetivo es llevar a cabo una sistematización del modo en el que distintos productos configuran un mismo universo transmedia, el cual se nutre de raíces culturales diversas, asociadas al México contemporáneo.⁵ Asimismo, define la apropiación de parámetros occidentales y la reconfiguración de la tradición del fin del mundo en el arte, entendida como un relato que se configura a partir de una relación entre prácticas, espacios y medios en continua relación.

El relato del fin del mundo se constituye en el universo transmedia desde *El diablo me obligó* como eje de la intermedialidad (como construcción de un

universo a partir de distintos textos, en diferentes medios y plataformas). Asimismo, se basa en el uso de la intertextualidad (como fenómeno de configuración de un texto por otros) y de la apropiación (como la suma de distintas tradiciones). La base del relato ficcional lo constituye el sincretismo (como la fusión de los mitos prehispánicos y los judeocristianos) de la cultura pop (como contexto de la vida cotidiana) y, al cabo, de la metrópoli como arquetipo de la cultura identitaria.

Esta lectura se divide en dos apartados: el primero se refiere a las características de Elvis Infante Cruz, protagonista e hilo conductor del sistema-mundo transmedia; el segundo apartado utiliza un mensaje de *Twitter* de la serie televisiva como punto de partida para una lectura “diablero” del fin del mundo en un espacio-tiempo ficcional que apunta a la realidad cotidiana actual.

La relevancia de estudiar lo transmedia surge del interés en las cada vez más habituales formas de narrar el mundo a través de distintas plataformas y medios simultáneos (sin perder de vista la intencionalidad mercadológica). A esto se suma el reto de conformar un universo de sentido coherente e integrado, donde los distintos textos ocupan un lugar en la red, lo que no desdeña la posibilidad de que sean comprendidos como unidades independientes. Por otra parte, abordar un sistema-mundo transmedial que remite al imaginario mexicano hace posible reconocer el modo en el que es representada una cultura, en términos de su normalización, fijación o, en su caso, cuestionamiento.

De este modo, el mundo de *El diablo me obligó* permite leer una producción compleja, redundante y diversa, pero al tiempo visibilizar desde una perspectiva comparada ciertos discursos que definen el México reciente, al menos en su faceta capitalina y en la conformación de un imaginario contemporáneo que recupera tradiciones y sincretismo, pero al mismo tiempo suma elementos de la cultura popular contemporánea, sobre todo en la tradición anglosajona del cine y la televisión.

Narrativa transmedia en clave mexicana

La novela *El diablo me obligó* de Haghenbeck es un hipotexto a partir del cual otras versiones derivan variaciones del personaje Elvis Infante (ver Fig. 2 y 3 en la página siguiente). En ellas se muestran dos de las representaciones del personaje en el cómic creado por Ríos). Infante es un *Mexican-American* que es utilizado como carne de cañón en la búsqueda y captura de demonios y otros seres sobrenaturales. La actividad sobrenatural se encubre bajo la cortina de humo de un escuadrón del ejército norteamericano durante la invasión a Afganistán en 2011. Más tarde, Infante sigue trabajando como diablero pero de manera más o menos independiente. Se localiza en Los Ángeles, una ciudad estadounidense con cerca de un 50% de población de origen hispano —en el este de la ciudad el porcentaje se aproxima a un 90%.

En la novela, la serie televisiva y el arte secuencial, el personaje mantiene, en términos funcionales, el papel de un capitán, un padre o un maestro del protagonista. La herencia apunta a un sentido de la historia que se encuentra por encima de los personajes y sus acciones. De manera recurrente, las cualidades que hacen posible el acceso a conocimientos herméticos y poderes sobrenaturales se imponen a los protagonistas, quienes no tienen la posibilidad de la elección:

Dicen que ya no hay diablos, pero yo lo dudo, porque alguien de la familia del diablero tiene que aprender lo que el diablero sabe. Los diablos tienen sus propias leyes, y una de ellas es que un diablero debe enseñar sus secretos a algún pariente suyo. (Castaneda 58)

5. Cfr. Paz, sobre la identidad mexicana, en términos del sincretismo de su origen y las contradicciones de su conformación moderna.



Figs. 2 y 3

Elvis Infante en la viñeta de Salvador Velázquez en "Los niños vienen del infierno" (izquierda)
La propuesta de Óscar Pinto en el cómic "Rey de los demonios" (derecha).

Ser "diablero", así, no sólo es una tradición que se transmite generacionalmente, sino que se desarrolla a partir de ciertas cualidades extraordinarias del protagonista masculino. En la serie aparece Enriqueta Infante, hermana del protagonista. La trama da indicios de que ella posee un potencial mucho mayor que Elvis (a partir de su relación con el mito de Coatlicue). Sin embargo, esta idea no acaba de concretarse a pesar de ciertas derivas en la historia que se tratarán más adelante. La propuesta narrativa, en su configuración transmedial, simplifica los elementos que definen al personaje, desdibujando la referencia antropológica y acentuando su carácter mundano. De este modo el personaje propuesto en la novela se reconfigura y se traslada a otro punto geográfico y cultural en la serie y los cómics, pero mantiene su sentido liminar, de clase baja, donde el día a día se configura en torno a la supervivencia.

Para entender al personaje de *Diablero* debe considerarse su representación estereotipada del habitante de la capital. En este sentido, la televisión (como imagen en movimiento) propone una recreación más próxima a la ciudad de México como universo cultural, escenario y signo de referencia de la megalópolis contemporánea⁶, aspectos que se verán más adelante.

El hecho de que en la serie de Netflix y los cómics de Ríos se traslade la acción a la ciudad de México –mientras que en la novela de Haghenbeck transcurría en Los Ángeles– se funda en las coincidencias entre los dos espacios en un imaginario complejo, contradictorio y binacional. Elvis Infante, chicano, tiene mucho que ver con un personaje masculino de los barrios populares de la capital mexicana. Su apariencia, su desenvoltura y su lucha por la sobrevivencia coinciden en los dos espacios urbanos. Más allá de las condiciones y los costos de la propia producción televisiva, que se facilitan y reducen en la ciudad de México, es factible el traslado del relato a partir de un imaginario colectivo compartido. Los cómics de Ríos también se valen de esta posibilidad, al configurar un universo que se corresponde con cierta visión de la realidad mexicana que, de alguna manera, se relaciona con la de las comunidades hispanas en Estados Unidos. Además, factores del contexto como la discriminación, la relevante presencia de la iglesia y la existencia de distintos submundos asociados a la ilegalidad en ambos espacios facilitan la migración. Estos vínculos entre dos urbes con clara presencia de origen hispano establecen una relación dialógica que configura un relato de seres monstruosos de origen sincrético (bíblico-mexica-prehispánico), que también han sido utilizados en otros textos de carácter *pop*, como *Constantine: City of Demons*, y el personaje de Mictlantecuhtli en el submundo de Los Ángeles. De manera similar a como se desarrolla en el universo transmedia del diablero, en esta película animada en torno al personaje Constantine aparece la relación entre el mundo mexicano tradicional y la identidad sincrética de una ciudad estadounidense, de modo que los dioses de origen náhuatl parecieran responder a la cultura chicana que pervive en el seno de la sociedad estadounidense (Sánchez 1995). El personaje protagónico, Elvis Infante,

6. Sobre la serie ver Castañeda Badillo 2018 y Cornelio-Marí 2020; sobre los cómics, Góchez 2019.

conjuga los nombres de los dos reyes musicales de México y Estados Unidos: Elvis Presley y Pedro Infante. En la serie es un arquetipo en el que coexisten características positivas y negativas que asociamos a las elecciones identitarias del chilango, término que define a “quien es originario de la ciudad de México, que pertenece a esta ciudad o se relaciona con ella” (DEM). Esto facilita la lectura de la novela, la serie, la canción y los cómics como un solo sistema-mundo en el que los personajes, las tramas y las subtramas se configuran *a través* de los textos, más allá de la posibilidad de su consumo independiente. En entrevista en el diario *Crónica*, el actor que interpreta al protagonista de la serie, Horacio García, declaró:

No es el libro llevado a la pantalla, lo que sucede es que él (F.G. Haghenbeck) creó un universo muy rico que tiene la posibilidad de extenderse y eso es en parte *Diablero*, más que el libro es el universo creado, eso ayudó a generar una historia mucho más abierta, que tiene muchas vertientes, en la que se puede jugar con el pasado, presente y futuro.

En todo caso, resulta complejo delimitar las características presuntamente propias y aquellas importadas de territorios e imaginarios, cruzados por redes que difuminan influencias y trayectorias. Los espacios y las identidades se trivializan en el contexto de una realidad marcada por el crisol de la modernidad, donde lo tradicional se actualiza y reconfigura, donde es cada vez más difícil establecer distinciones claras entre un universo mítico y otro.

Sin embargo, es posible describir y explicar las características que definen al protagonista de estos productos transmediales mediante el trasfondo del apocalipsis como narrativa del cataclismo inminente y predestinado. Es así como se presenta en el tema musical de *Diablero*: “Al final no importa, es algo que Dios ya decidió” (Rangel)⁷.

Dada la complejidad del relato, en el contexto de un mundo globalizado y marcado por la migración internacional la procedencia de los personajes solo es relevante en un segundo plano. Las preocupaciones y los factores que detonan el relato fantástico no conocen fronteras, como lo señala el protagonista al reflexionar sobre su propia identidad y la de aquellos con quienes se relaciona:

Era absurdo. Él era el mejor ejemplo de que el concepto de nacionalidad era tan débil como una varita de pan salado: mexicano de nacimiento, creció entre cholos de California y Salvatruchas de El Salvador ... Su maestro diablero, don Lucas, era indio yaqui, pero vivió en España y entrenó a contras en Nicaragua. Él mismo fue rescatado por un militar polaco y enrolado para partírle los huevos a los talibanes árabes en Afganistán, aunque estaba en verdad trabajando para misiones secretas de un grupo de poder domiciliado en Roma. Fin de su historia global. Fin del nacionalismo. (Haghenbeck 204-205)

Lo que interesa es justo esta globalización de la identidad, su conformación ecléctica y abierta, pero al mismo tiempo local. En este mismo sentido de contradicción y complejidad, las características que definen al diablero podrían explicarse del siguiente modo: 1) buscador/identificador/trampero/exorcista de los denominados *demonios*; 2) comerciante de los objetos sobrenaturales, y sobre todo de demonios capturados, y 3) representante de prácticas que explicitan una tradición cultural de sincrétismo entre el Occidente en sus vertientes europea (tradicional) y estadounidense (*pop*) que confluyen, se alimentan y se actualizan en el contexto de la ciudad de México y sus propias complejidades sincréticas. El contexto de estas prácticas se localiza el ámbito cotidiano de la urbe, habitado por luchadores (en el contexto de la lucha libre comercial), héroes populares, comerciantes, proletarios, estudiantes, trabajadores asalariados, asociados a las clases sociales bajas, y por tanto más vulnerables.

7. Sobre este tema en la producción de los últimos años, ver Clark, Firestone y Pharr 2016; Hicks 2016, y Germanà y Mousoutzanis 2014; Zamora 1994, y en general Collins 2014.

Entre otras tradiciones y prácticas culturales, la mitología prehispánica se ve reconfigurada por nuestra visión occidental, si bien “se torna difícil precisar en ellos cuáles elementos son propiamente autóctonos, y cuáles son resultado de la influencia del cristianismo” (Margery Peña 322). El panteón mexica es escrito e interpretado en clave contemporánea, lo que por un lado tergiversa nuestra lectura, pero al tiempo la enriquece con la incorporación de nuevos elementos que, de muchos modos, se han agregado al imaginario cultural. Esto lo podemos ver en la representación de Mictlantecuhtli, deidad del inframundo, en el cómic “Nada que declarar” de Ríos (6):



Fig. 4.

Figura de un demonio que recupera elementos de Mictlantecuhtli. Arte de Andrés Esparza.

La convergencia y el solapamiento de tradiciones disímiles que definen las acciones de los personajes –i.e: ritos en latín, dibujos de origen cabalístico, conjuros en náhuatl, entre otras muchas– da cuenta de una realidad sobrenatural que remite a lo mexicano. El texto ficcional no es la realidad, pero debe parecerlo en términos de verosimilitud y una cierta congruencia con los elementos culturales que reconocemos como parte de un imaginario.

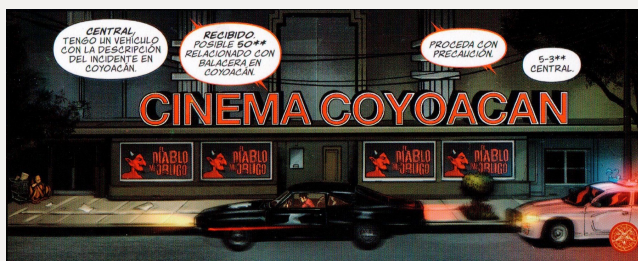
El sistema-mundo que se desarrolla en torno a *El diablo me obligó* incorpora lugares comunes que no por ello dejan de ser representativos de la cultura mexicana⁸ que se ha configurado en varias zonas de menor desarrollo económico de la Ciudad de México. Ejemplos de lo anterior son: 1) el Cinema Coyoacán, que se muestra en la apertura y el cierre de las historias de los comics y en cuya explicitación referencial confluyen la metaficción (la fábula que se reconoce fábula) y la cultura popular, en el sentido de un espacio de lo cotidiano de nombre náhuatl (ver Fig. 3 en la página siguiente); 2) la cantina de la serie, donde “se prohíbe la entrada menores de edad, mujeres y demonios” y se dirimen los negocios entre hombres a golpe de cerveza, tequila o pulque (ver Figura 4 en la página siguiente); 3) el barrio donde todo comienza y termina en la novela de origen de Haghenbeck.

Con una fachada art decó, que nos remite a la década de los 60 en el siglo XX, el Cinema Coyoacán se muestra como un ejemplo de la pervivencia de ciertos espacios asociados a la cultura popular que cobran una nueva significación, tanto en el contexto de las novelas de Haghenbeck, la serie de televisión y los cómics. El hilo conductor no sólo es el espacio, el viejo cine de barrio que reúne a vecinos y habituales, sino también la propuesta del cine como espacio donde se visionan historias fantásticas, asociadas a las tradiciones populares, al imaginario colectivo y a los discursos sincréticos que permean la construcción identitaria de los habitantes de la ciudad de México. Barragán refiere en una nota publicada en *El País* la reapertura del cine y rememora su inauguración a mediados de los años 70:

8. Sobre las ficciones del fin del mundo en Latinoamérica, ver Fabry 2010 y 2012.

El escenario y los cortinajes de terciopelo azul de las paredes y la entrada ayudan a viajar en el tiempo hasta el verano de 1974 en el que el Coyoacán abrió sus puertas con *El día del Chacal* de Fred Zinnemann, aunque ahora el sonido y la imagen son mejores. Las instalaciones cuentan con la mejor tecnología audiovisual y de proyección que hay en el mercado. (Barragán, np.)

El cine como edificio, con este juego metaficcional de la viñeta del cómic "Círculos" (ver Fig. 5) donde los carteles ostentan el título de la novela que da origen a *Mundo diablo*, se convierte en un símbolo de otra época, del México del cine costumbrista y nacional, de los barrios como espacio comunitario. A su vez, el cine aparece como ventana a otros mundos a partir de las propuestas ficcionales filmicas.



Figs. 5 y 6

Contraste entre la ilustración de Joe Sánchez de "Círculos", que cierra el volumen de *Mundo Diablo* (arriba), y una fotografía del Cinema Coyoacán de la calle Viena 159, esquina Centenario, en Ciudad de México (abajo).

Es interesante notar que la cantina como espacio simbólico de la cultura popular, remite también al cine de oro mexicano de los años 30 y 60. Es el espacio de signo masculino donde se resuelven los distintos problemas sociales, colectivos e individuales. Pero, a su vez, es un lugar donde se crea comunidad y, al menos en términos masculinos, se alimenta una perspectiva identitaria asociada a las características liminares de la cantina: no entran mujeres, no entran uniformados, no entran vendedores. Sólo ingresan hombres, quienes, desde una perspectiva machista, resuelven los problemas del mundo (Fig. 7). En esta perspectiva sesgada, en la introducción de la segunda temporada aparece la imagen de un letrero a la entrada de una cantina, donde se lee: "Bienvenidos. SE PROHIBE LA ENTRADA A MENORES DE EDAD, MUJERES Y DEMONIOS"."



Fig. 7

Rótulo a la entrada de una cantina en la Ciudad de México

Los barrios son zonas populares de la ciudad de México. En distintas ciudades de Estados Unidos existen zonas similares, habitadas por personas de origen mexicano. Es, de muchos modos, una “referencia ineludible de la vida urbana proletaria, barriobajera, de la ciudad de México, donde las relaciones interpersonales se establecen a partir de la posesión masculina de objetos, prácticas y sujetos” (Pardo-Fernández y Larios-Medina 523). La diferencia entre un barrio de Los Ángeles y uno similar de la ciudad de México, en cualquiera de los textos referidos, es sólo una cuestión de coordenadas. Así, la descripción de la novela puede referirse a la serie o a cualquiera de los comics:

A su alrededor el barrio burbujeaba el mediodía: los niños corrían en patineta. La música de una tienda de uñas postizas agobiaba el ambiente con canciones de La Sonora Santanera; y el olor a fritangas rellenaba los huecos [...] Luego, pasó las pinturas de la virgen de Guadalupe de East Side para adentrarse a un barrio donde solo los grafitis rendían tributo a la violencia y a la música rap. Se detuvo en un gran almacén de frituras de tortillas con un anuncio en la pared de tabiques, que decía “Garcías, los mejores totopos”, en español. (Haghenbeck 125, 169)

Esos espacios populares (como imagen, paisaje significativo y personaje) aparecen tanto en los comics como en la serie televisiva: las calles, las vecindades, las fondas, entre otros lugares de la urbe mexicana.

Así vemos tres espacios identitarios de la ciudad de México, la masificada capital del país. En primera instancia está el barrio como lugar habitado por la población de clase media o baja; se trata de un espacio de lo cotidiano, de comercio, de sobrevivencia. Por otro lado, Coyoacán, delimitación territorial de origen prehispánico, entendida como espacio cultural y de tradiciones en el corazón de la urbe. Como último espacio la cantina, configurada como lugar de encuentro, hipérbole de los valores masculinos.

#pinchefindelmundo

El translector (el lector de contenidos transmedia de manera sincrónica, capaz de establecer una red de significados entre los distintos textos del mismo universo) cuya cultura de origen o adopción es la mexicana, cuenta con mayores posibilidades para apreciar las particularidades del discurso del sistema-mundo transmedial, desde las señaladas en el apartado anterior hasta aquellas que se relacionan con prácticas machistas y otras de discriminación: los insultos racistas de la novela al protagonista, normalizados en el contexto de una historia donde hay creaturas (en su sentido teológico, *creadas* por Dios) peores que una joven pelirroja que pone en evidencia sus prejuicios raciales en su trato con el protagonista, lo que sirve de pretexto para la definición del propio personaje:

—¿Speddy González?, ¿taco?, ¿*mexican bean*?... ¿Cuál descripción me ganó el día de hoy? —cuestionó mientras llegaba a su automóvil rojo arreglado [...] el llamativo transporte del diablero: el Chevy 74, rojo metálico. Achaparrado, equipado y remodelado como nave espacial chicana. La figura de plástico de la caricatura de Cantinflas, vestido de diablo, miraba al frente desde el cofre. Debajo de este, en letras góticas: “El diablo me obligó”. (Haghenbeck 138)

El insulto por el origen contrasta con la asunción del personaje, habitante del barrio, mediante tres signos: el auto modificado (un Chevrolet Chevy de los años 70, icónico por su diseño externo, la potencia de su motor, luces de emergencia y su columna de dirección deformable en caso de impactos), el icono popular (una figura de plástico de Cantinflas, actor cómico mexicano que se identifica con el arquetipo de persona pobre y pícaro) y la frase exculpatoria (“El diablo me obligó”).

También los personajes femeninos, en la tradición cultural mexicana, suelen ser circunscritos a sus papeles “determinados” como madre, hermana,

hechicera (con signo negativo) o víctima. En el contexto del fin del siglo XX podemos situar distintas reivindicaciones de la figura de la diosa Coatlicue, que comprenden desde las reflexiones de intelectuales, artistas y académicos⁹.

La propuesta de la intelectual Gloria Anzaldúa la sitúa como una reivindicación de lo femenino en la cosmovisión chicana. En el momento de mirarse, de encontrarse como mujer en el sentido de sujeto histórico, la voz femenina identifica su pasado en la figura mítica:

Siempre he sabido que existe un poder mayor que el yo consciente.
Ese poder es mi ser interior, la entidad que es la suma de todas mis reencarnaciones, la diosa-mujer en mí que llamo *Antigua, mi Diosa*, lo divino interior, *Coatlicue, Cihuacoatl-Tlazolteotl-Tonantzin-Coatlalopeuh-Guadalupe* —todas son una—. (Anzaldúa 101)

Esta reflexión de Anzaldúa se encuentra implícita en el modo en el que Keta Infante representa, en el texto ficcional, la reencarnación de Coatlicue, y por tanto, de los poderes asociados a la deidad. En la serie de televisión, sin embargo, no se ahonda en esta perspectiva y sus alcances con relación al empoderamiento del personaje femenino.

En el espacio de las producciones performativas se ubica el texto de Jesusa Rodríguez, el cual representa una perspectiva crítica y reivindicativa desde las prácticas artísticas del México urbanita:

Yo soy Coatlicue, la Diosa de la que brotan civilizaciones y museos, fuente de hermosura en la que se concentran los benditos horrores del universo; soy Coatlicue, la que no consiente apodos, a la que nadie puede hablarle ni de tú ni de usted ni de ello. Coatlicue, el verdadero inconsciente de la raza, ¡La Emperatriz de la tarjeta postal! Todo surge de mí y a mí todo retorna, soy la unidad en la diversidad, el origen de la vida y de la muerte, soy la madre del universo y de todo aquel que se jacte de tenerla y de no tenerla. (401)

Esta lectura del mito, en primera persona, continúa la reflexión de Anzaldúa en términos de la reivindicación de la deidad prehispánica como “madre” de una comunidad, resaltando el valor de lo femenino. Además, de manera complementaria, aporta una visión que trivializa lo trascendente del mito a partir del habla coloquial, así como de expresiones y referencias populares.

De esta manera se conforman los precedentes que dan pie, entre el mito identitario y la cultura popular, al rescate de la figura de Coatlicue en una producción espectacular como la serie de televisión *Diablero*.

Además, la serie se encuentra disponible en la plataforma *streaming* justo cuando el movimiento #MeToo, la Marea Verde y otras manifestaciones de reivindicación feminista, de manera significativa, siguen vigentes en varios territorios del orbe. Es significativo que, de manera explícita, en el primer capítulo de la serie la cámara enfoca una invitación a una marcha feminista, pegada en la pared de un vagón de metro. Con todo, el tema no deja de ser una posibilidad que no es explotada en el relato.

Con esto en perspectiva, el personaje de Keta, referido como la reencarnación de Coatlicue (ver la figuras 8 en la página siguiente), podría haber servido como detonante de una historia en la segunda temporada, que daría un giro crucial con una de las subtramas de la primera temporada, donde se aprecia una tradición femenina referida a la herencia del poder. Es el tema de la herencia del poder, el aprendizaje de la práctica de la magia de una mujer a su hija, de ésta a su nieta, etc.

Los productores de la serie no consideraron pertinente darle una mayor relevancia al personaje femenino en detrimento del protagonista masculino Elvis Infante, de modo que queda sin resolver la participación femenina en

9. Ver, sobre la representación escultórica y mítica de la Coatlicue a partir de las figuras recuperadas en trabajos arqueológicos, Godoy Patiño 2005, 2006; sobre la imagen y su sentido simbólico, Cruz Rocha.

el mundo de los diableros que se apunta en los últimos capítulos de la primera temporada, y la relevancia de la Coatlicue apenas esbozada en la segunda.

La reivindicación y la reconfiguración de Coatlicue en un texto contemporáneo tampoco aparece en las novelas de Haghbeck ni en las distintas historias recreadas en el sistema mundo de los diableros. Es así que sigue quedando pendiente como tema a desarrollar en el contexto de una sociedad contemporánea cada vez más crítica de ciertas prácticas heteropatriarcales, el aporte de una escritura en un texto particular o en una narrativa transmedia en su conjunto, de personajes femeninos complejos, arraigados en la tradición popular desde una perspectiva poscolonial, crítica con el *statu quo*, y a su vez reivindicativa de la mujer como personaje, más allá de su papel como madre, como es el caso de Keta en la serie *Diablero*, y de Magdalena, personaje del cómic “Concebido de hombre y mujer” (*Mundo diablo* 29-36).

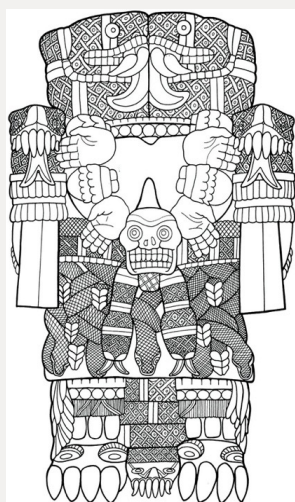


Fig. 8
Keta Infante, hermana del protagonista, se supone la reencarnación de la diosa mexicana Coatlicue (en la imagen).

La figura de Coatlicue como madre que brinda el fruto de la tierra se aprecia en un mural que se muestra en una locación del primer capítulo de la serie de televisión (ver Figura 19). El escenario es una pulquería (que existe en el mundo extratextual), lo que nos remite, como se señaló más arriba, al espacio de signo masculino bajo el amparo de la Diosa Madre, pero sin su presencia. La mujer es excluida de estos espacios, donde Keta sólo acude a dar un aviso, pero la decisión queda en manos de Elvis, quien es la voz narrativa de la serie. En los demás textos del sistema-mundo transmedia: la novela, los comics y la canción sucede lo mismo, la voz es masculina y unívoca.



Fig. 9.
Local donde se vende pulque, ubicado en el cruce las calles 13 de septiembre y 12 de diciembre, en la colonia Escandón de la ciudad de México.

En un sentido congruente con esta perspectiva androcentrista, donde el hombre tiene valía solo por sí mismo, el fin del mundo está a punto de suceder por las acciones de un grupo asociado a la iglesia católica denominado El Cónclave.

—¿Qué es El Cónclave?

—Un grupo de gente que no creemos en el dominio del cielo o del infierno —respondió su superior. Fue cuando sus sentidos empezaron a ver cosas, a oír ruidos y oler sensaciones. Descubrió entre los lejanos ecos de la ciudad un murmullo semejante a un avispero. (Haghenbeck 209)

Esta agrupación (de nueva cuenta, de índole masculina) es quien controla una práctica al filo de la realidad, la *karibumaquia* (propuesta ficcional desarrollada en los cómics de Clément, 1999 y 2007), espectáculo en un espacio denominado El Hoyo (que en la serie se recrea en el local que regenta Isaac, *El Indio*, personaje relacionado con Keta y Elvis), el cual consiste en combates en jaulas similares a las de las artes marciales mixtas, pero los contrincantes son humanos y criaturas infernales y celestiales bajo el control de otros hombres.



Fig. 10.

Páginas de la novela gráfica *Kerubim y otros cuentos* de Edgar Clément, donde se explicita la *karibumaquia* como el enfrentamiento entre humanos y demonios.

En *El diablo me obligó la karibumaquia* (Figura 10) parece ser la razón que subyace a la búsqueda y la captura de ángeles y demonios, cuyo fin es el de ser utilizados en combates al margen de la ley que operan como un negocio oculto, donde los humanos han dejado de ser instrumento de los seres divinos para convertirse en sus victimarios. Se trata de “un deporte que implica mucho dinero” (Haghenbeck 69). El siguiente fragmento detalla su funcionamiento:

Son peleas clandestinas de ángeles y demonios en todas sus modalidades: ángel contra ángel, ángel contra diablo, ángel contra hombre, hombre contra diablo. [...] al fin, podemos decir que [...] consiste en el combate cuerpo a cuerpo entre seres celestiales.

Los organizadores no son ángeles, son humanos que capturan o crían a estas criaturas celestiales para el combate. Las peleas son a muerte y no son más sanguinarias que las peleas de gallos, de perros, o las corridas de toros. (69)

Es una subversión del modelo trágico, donde la humanidad *sufre* los designios sagrados, pero justo por esa transgresión la *karibumaquia* parece implicar la posibilidad del fin del mundo (provocado por las acciones

humanas) como restablecimiento último de un orden distinto que subvierte los vaticinios de las distintas revelaciones. La rebeldía de los personajes de los textos del universo transmedia se puede resumir en este fragmento, donde la reiteración recuerda a una letanía, pero su contenido se muestra en oposición a un sino impuesto, como se aprecia en la canción de Rangel:

La muerte dijo sí (la muerte dijo sí)
Yo digo que no (yo digo que no)
La vida dijo no (la vida dijo no)
Yo digo que sí (yo digo que sí)
Al final qué importa, si muerto en vida sobreviví.

En la novela de Haghenbeck y su reescritura en la serie televisiva, la responsabilidad de evitar el apocalipsis *a la diablo* (en Los Ángeles, en la novela; en la ciudad de México en la serie y los comics; ambas ciudades *mexicanas* en muchos sentidos) sigue estructuras narrativas similares al relato de Patmos. En el texto bíblico, de acuerdo con la reflexión de David A. Sánchez, se presentan tres aspectos de base representados en nuestro universo de análisis: el primero, el hecho de que el apocalipsis se establece sobre una noción de dualismo cosmológico (un conflicto de grandes proporciones que sufren los seres humanos): “En este mundo hay dos tipos de fuerzas. Una es buena y una es mala”, declara Elvis Infante en *Diablero*. En segundo término, se introduce un agente mesiánico: el padre Benjamín, en la novela; Ventura, llamado El Padrecito, respaldado por un ángel guardián, en la serie. Coincide en la narrativa el hecho de que ambos personajes han roto su voto de castidad. Por último, se explicita el sentido de un destino que escapa del arbitrio de los personajes con un carácter de urgencia: “Era mucho lo que había detrás de este simple trabajo. Se molestó por sentirse simplemente como un peón. Tan sólo una pieza para que los poderosos jugaran a Dios.” (Haghenbeck 176). Con la misma desesperanza, la letra de la canción tema de la serie de televisión dice “La verdad no importa porque no sé cuál es mi destino” (Rangel). Estos aspectos reproducen el esquema que se encuentra en el texto bíblico:

What I find most compelling in this definition [...] are the notions of cosmological dualism (with a war of heavenly proportions affecting, and afflicting, human actors), the introduction of the messianic agent (i.e., Jesus Christ), and the sense of temporal urgency. The present world order will be destroyed soon. It is this temporal consideration that I find most compelling when looking at an apocalyptic text like the Gospel of Mark —and at the Matthean and Lukan responses to Mark’s acute temporality. (Sanchez, David 65)

Como historias del fin de los tiempos, siempre por venir, los relatos del apocalipsis son crónicas de un fin anunciado. Construyen un imaginario del fin de los tiempos, el cual se finca en tradiciones asociadas a culturas específicas. La propuesta del universo transmedia surgido de *El diablo me obligó* propone un apocalipsis de tintes mexicanos de este lado terrenal: como se señaló más arriba, el fin del mundo es responsabilidad y resultado de las acciones de los hombres, quienes han aprendido a controlar a los seres celestiales para sus propios fines, al menos en cierta medida.

La posibilidad de que sus acciones soberbias (dado que se trata de confrontar a criaturas celestiales) se les escapen de las manos, como sucede en varios puntos de los distintos relatos, remite a la condena implícita del personaje Víctor Frankenstein de Mary Shelley (Suvin 175), en el cuestionamiento ontológico del ser humano que se atreve a igualarse, al menos en sus actos, con la divinidad. En este sentido la *karibumaquia* implica haber ido un paso más allá: los personajes de la novela de Haghenbeck, de la serie dirigida por Cravioto y Castañeda, y de los cómics con guión de Homero Ríos se presentan como creadores, con la capacidad de dominar y controlar fuerzas sobrenaturales, desafiando las reglas de un universo que se pensaba estático e inamovible.

Las alas del ángel tomaron vida. La luz del arca de la alianza se posó en él. La espada se enfiló al engendro, que sacó cada uña de las garras como navajas. [...] Los contrincantes gritaron tan alto como pudieron para hacerle saber al creador que estaban en guerra, que las fuerzas chocarían simplemente para beneficio de los que él había creado, para diversión del hombre que buscaba emociones.

Y se lanzaron a matarse, pues en este mundo no quedaba ya ninguna ley por la cual pelear. Los simios desnudos habían ganado.

[...] —¿Y ahora, qué? ¿A seguir pregonando el fin del mundo?

—Esto se acabó, ya no más —respondió míster Nice Suit.

La muchacha poco a poco fue deformando su rostro, curvando sus músculos faciales y dejando emerger sarcásticamente sus cejas, de las gafas polarizadas, para mostrar el mismo gesto que Dios otorgó a Adán y Eva cuando mordieron el fruto prohibido.

—Te equivocas. Deberías de saberlo. Esto nunca acaba. (Haghenbeck 214, 216)

El *Mundo diablo* originado por Haghenbeck desarrolla una narrativa multifacética donde se configuran textos de carácter sincrético, no sólo por su desarrollo a partir de distintos códigos y medios (soportes), sino por el modo en el que se conforman a partir de tradiciones diversas. En este sentido, en la novela, la serie, los cómics y la canción concurren relatos de origen europeo, desde los relatos bíblicos hasta el exotismo que se proyecta sobre el continente desde la invención de América (propuesta teórica formulada por O’Gorman, que destaca la configuración discursiva de un continente por parte de los conquistadores, en un sentido similar al concepto de Said sobre la visión de Oriente desde Occidente). Además, integra los relatos de la reconstrucción americana, en cuanto a lo que la cultura estadounidense elabora en diversos medios, destacando el cine, para crear su propia historia como imperio.

En el mismo proceso de integración y apropiación cultural vale la pena destacar la recurrencia a mitos de origen prehispánico y otros que incorporan elementos de la cultura pop del México contemporáneo. De este modo lo transmedia se conforma tanto con intertextos como con extrapolaciones de distintas prácticas discursivas que construyen “lo mexicano” en el siglo XXI.

El punto de confluencia e hilo conductor de este universo es Elvis Infante, protagonista y detonante de los núcleos de acción centrales en los distintos textos. Este se halla explícito en la mayoría de ellas, e implícito como voz narrativa en la canción. Su imagen icónica de rasgos indígenas, vestimenta que fluctúa entre lo tradicional y lo pop, y su carácter desenfadado, permiten leer esta narrativa de otro modo. Sus acciones y palabras restan peso al drama y cambian el foco de lo que pareciera trascendente (lo universal) hacia la valoración de lo inmediato (la sobrevivencia).

La narrativa transmedia analizada, al poner en evidencia algunos de los elementos de la red que la hacen posible, pone en juego un conjunto de significados correlacionados que aportan una visión que oscila entre lo popular mediático y las creencias populares, sin importar su estatus de validación. Más allá del personaje Elvis Infante como elemento cohesionador del universo, el sincretismo cultural que subyace reproduce constantes de la cultura pop a partir de imágenes reconocibles.

El universo de los diablos se propone en este sentido como un producto ligado más al espectáculo, como expresión dirigida al entretenimiento, que a la visión teológica en su sentido filosófico. El fin del mundo del relato multimedial remite a una interpretación superficial del mito, cuyas

características se forman a partir de una compleja amalgama de referencias no necesariamente ortodoxas. Lo que impera es la visión de lo popular, entendido como el imaginario social de la urbe, que puede ser ciudad de México o Los Ángeles, a partir de los vasos comunicantes que las unen. De esta manera se otorga un mayor peso narrativo y ético al barrio, como territorio citadino, popular, de asalariados y pequeños comerciantes, frente a la configuración ficcional y extraña de un apocalipsis anunciado de honduras metafísicas que se encuentra muy alejada de lo cotidiano.

El estudio de la narrativa transmedia desde una perspectiva comparatista nos permite comprender el modo en el que una historia particular se reconfigura en diversos textos, relacionados entre sí. Al sistematizar las referencias y los elementos constantes que se reiteran a partir de la novela de Haghenbeck, acentuados por los cómics de Ríos, somos capaces de entender algunos de los ejes de significado en un relato interconectado.

El fin del mundo se trivializa con expresiones que, desde los distintos textos del universo transmedia, apuntan a un cinismo no exento de resignación. En *El diablo me obligó* el protagonista avisa: “—Las cosas son así, compadre — respondió Elvis. [...] — Hay cosas que no es bueno agitar” (Haghenbeck 189). Mientras, en el cómic “Nada que declarar” comenta para sí: “—Aquí el oficial no está disponible, se fue por tacos. [...] O lo hicieron tacos, no sé. Valió madre” (Ríos 8). Y la canción de Quique Rangel interpretada por *Café Tacuba*: “La muerte dijo sí / Yo digo que no [...] Al final ¿qué importa, si muerto en vida sobreviví? [...] El futuro es hoy” (Rangel). La conclusión de las lecturas no apunta a una salida, sino a la constante de un *carpe diem* despojado de todo oropel. Lo que resta es la sobrevivencia en un mundo fantástico donde las tradiciones y los mitos se entrecruzan en torno a una debacle que nunca termina de llegar.

BIBLIOGRAFÍA

Anzaldúa, Gloria. *Borderlands/La frontera: The new mestiza*. Aunt Lute Books, 1987.

Barragán, Almudena. "El cine de barrio vuelve a Coyoacán." *El País*. 07 Jul 2017, https://elpais.com/cultura/2017/07/07/actualidad/1499461449_196437.html.

Berman, Morris. *Dark ages America: The final phase of empire*. W.W. Norton & Company, 2005.

Broda, Johanna. "La ritualidad mesoamericana y los procesos de sincretismo y reelaboración simbólica después de la conquista." *Graffylia*, no. 2, 2003, pp. 14-28.

Castaneda, Carlos. *Las enseñanzas de don Juan: una forma yaqui de conocimiento*. Fondo de Cultura Económica, 2000.

Castañeda Badillo, Estefani. "Diablero es el 'Constantine de Tepito.'" *Crónica*, 22 Dic 2018, <https://www.cronica.com.mx/notas/2018/1104889.html>.

Clark, Leisa A; Amanda Firestone; Mary F. Pharr (eds.) *The Last Midnight: Essays on Apocalyptic Narratives in Millennial Media (Critical Explorations in Science Fiction and Fantasy)*, McFarland, 2016.

Clément, Edgar. *Kerubim y otros cuentos*. Caligrama, 2007.

—. *Operación Bolívar*. Planeta, 1995.

Collins, John Joseph (Ed.). *The Oxford Handbook of Apocalyptic Literature*. Oxford Handbooks, 2014.

Constantine: City of Demons. Berlanti, Greg; David Goyer; Liz Marshall; Sarah Schechter (producers). Murphy, Doug (dir.). USA: DC Entertainment, 2018.

Cornelio-Marí, E. M. "Melodrama mexicano en la era de Netflix: algoritmos para la proximidad cultural." *Comunicación y Sociedad*, doi.org/10.32870/cys.v2020.7481, 2020.

Cruz Rocha, Pamela. "Análisis iconográfico e iconológico de la Coatlicue." *Horizonte Histórico-Revista semestral de los estudiantes de la Licenciatura en Historia de la UAA*, no. 10, 2014, pp. 6-17.

Diccionario del Español de México (DEM). El Colegio de México, 12 Nov 2020, <http://dem.colmex.mx>.

Eco, Umberto. *Apocalittici e integrati: la cultura italiana e le comunicazioni di massa*. Bompiani, 1964.

BIBLIOGRAFÍA

- Fabry, Geneviève; Ilse Logie; and Pablo Decock (eds). *Los imaginarios apocalípticos en la literatura hispanoamericana contemporánea* (vol. 32). Peter Lang, 2010. <https://doi.org/10.3726/978-3-0353-0300-1>
- . "El imaginario apocalíptico en la literatura hispanoamericana: esbozo de una tipología." *Cuadernos LIRICO*, no. 7, 11 Oct 2012, doi.org/10.4000/lirico. 689.
- Fiske, John. *Understanding popular culture*. Routledge, 1989.
- Germanà, Monica; Aris Mousoutzanis (eds). *Apocalyptic discourse in contemporary culture: post-millennial perspectives on the end of the world*. Routledge, 2014.
- Góchez, Adriana. "Trasladan a Diablero al mundo del cómic." *La Razón*. 20 Jul 2017, <https://www.razon.com.mx/entretenimiento/trasladan-a-diablero-al-mundo-del-comic/>.
- Godoy Patiño, Ilíana. "Coatlícue: visión holográfica." *Escritos. Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje*, no. 33, enero-junio, 2006, pp. 79-92.
- . "En manos de Coatlicue." *Arqueología Mexicana*, no. 71, 2005, pp. 48-51.
- González, Gil; Jesús Antonio González; Pedro Javier Pardo García (coord). *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad: In honorem José Antonio Pérez Bowie*. Orbis Tertius, 2018.
- Greimas, A.J., "Éléments pour une théorie de l'interprétation du récit mythique." *Communications*, no. 8, París, 1966.
- Haghenbeck, F.G. *El diablo me obligó*. Suma de Letras, 2011.
- et. al, W. *Mundo diablo*. Obscura, 2019.
- Hicks, Heather J. *The Post-Apocalyptic Novel in the Twenty-First Century: Modernity Beyond Salvage*. Palgrave, 2016.
- Igarza, Roberto. *Nuevos medios. Estrategias de convergencia 3.0*. La crujía, 2013.
- Jameson, Fredric. *The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern, 1983-1998*. Verso, 1998.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós, 2008.
- . "Transmedia storytelling." *New Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur*, Verlag, 2015, pp. 237-256.

BIBLIOGRAFÍA

Margery Peña, Enrique. *Estudios de mitología comparada*. Universidad de Costa Rica, 2007.

Mignolo, Walter. "Coloniality at large: Knowledge at the late stage of the modern/colonial world system." *Journal of Iberian and Latin American Research*, no. 5.2, 1999, pp. 1-10.

O'Gorman, Edmundo. *La invención de América*. Fondo de Cultura Económica, 1958.

Pardo-Fernández, Rodrigo; Francisco Larios-Medina. "La cotidianidad en los cuentos de Mendoza Hernández: experiencia estética e ironía." *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 2, no. 32, pp. 519-533, 2020.
<https://doi.org/10.5209/aris.65476>

Payne, Richard J. *The Clash with Distant Cultures: Values, Interests, and Force in American Foreign Policy*. SUNY UP, 1995.

Paz, Octavio. *El laberinto de la soledad*. Fondo de Cultura Económica, 1950.

Pippin, Tina. *Apocalyptic bodies: the biblical end of the world in text and image*. Psychology Press, 1999.

Rangel, Enrique. "Futuro". Café Tacuba, *Jei Beibi*, 2017.

Rawjesky, Irina O. "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality". *Intermedialités / Intermediality*, no. 6, 2005, pp. 43-64,

Ríos, Homero (guión). *Mundo Diablo*. Imagyx, 2019.

Roas, David. "La amenaza de lo fantástico". David Roas (Ed.). *Teorías de lo fantástico*. Arco/Libros, 2001, pp. 7-44

--. *Tras los límites de lo real*. Páginas de Espuma, 2011.

Rodríguez, Jesusa. "La gira mamal de la Coatlicue." *Debate feminista*, no. 2, 1990, pp. 401-403.

Sánchez, David A. "The Apocalyptic Legacy of Early Christianity". *The Letters and Legacy of Paul: Fortress Commentary on the Bible Study Edition*. Margaret Aymer, Cynthia Briggs, Kittredge y David A. Sanchez (eds). Fortress Press, 2016, pp. 63-86.

Sanchez, George J. *Becoming Mexican American: Ethnicity, Culture, and Identity in Chicano Los Angeles, 1900-1945*. Oxford UP, 1995.

BIBLIOGRAFÍA

Shafi, Rabia; Wan Shuai; Muhammad Usman Younus. "360-Degree Video Streaming: A Survey of the State of the Art." *Symmetry*, vol. 9, no. 12, 2020, p. 1491.

Suvin, Darko. *Metamorfosis de la ciencia ficción. Sobre la poética y la historia de un género literario*. Fondo de Cultura Económica, 1984.

Tefertiller, Alec. "Media substitution in cable cord-cutting: The adoption of web-streaming television." *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, vol. 3, no. 62, 2018, pp. 390-407.

Zamora, Lois Parkinson. *Narrar el Apocalipsis: la visión histórica en la literatura estadounidense y latinoamericana contemporánea*. Fondo de Cultura Económica, 1994.