

# MÁS ALLÁ DEL DIABLO: LA RECONFIGURACIÓN DEL PACTO DEMONÍACO DESDE LOS VIDEOJUEGOS Y LOS ALUXES EN LA LIJ MEXICANA CONTEMPORÁNEA

CARLOS JUÁREZ BAUTISTA  
Investigador independiente  
carlosjubautista@gmail.com

Recibido: 15-12-2023

Aceptado: 23-04-2024



## RESUMEN

El presente artículo muestra cómo el tema clásico del pacto satánico se actualiza en la literatura mexicana a partir de su propio contexto en el siglo XXI, al incluir elementos tecnológicos de la época, así como de sus propias tradiciones prehispánicas, como fusionar la figura tradicional del Diablo con las creencias propias de la cosmovisión maya, en este caso los aluxes. Además de mostrar la reconfiguración de este tema fantástico, se analiza lo que esto supone dentro de la tradición de la literatura infantil y juvenil, pues las connotaciones subversivas de este género también funcionan para desestabilizar las nociones socioculturales de la infancia y la adolescencia. En este sentido, el trabajo aquí presentado analiza «Abaddon Tenebrae», de Antonio Malpica, y «Cambio de vías», de Ana Romero, desde lo sintáctico y lo semántico de lo fantástico y el pacto demoníaco, pero también sus implicaciones a nivel social desde un discurso transgresor.

**PALABRAS CLAVE:** pacto demoníaco; diablo; virtualidad; aluxes; literatura infantil y juvenil.

**BEYOND THE DEVIL: THE RECONFIGURATION OF THE DEMONIC PACT FROM VIDEO GAMES AND ALUXES IN THE CONTEMPORARY MEXICAN LIJ**

ABSTRACT

This article shows how the classic theme of the satanic pact is updated in Mexican literature from its own context in the 21st century, by including technological elements of the time, as well as its own pre-Hispanic traditions, such as fusing the traditional figure of the Devil with the beliefs of the Mayan worldview, in this case the aluxes. In addition to showing the reconfiguration of this fantastic theme, we analyze what this means within the tradition of children's and youth literature, since the subversive connotations of this genre also work to destabilize sociocultural notions of childhood and adolescence. In this sense, the work presented here analyzes «Abaddon Tenebrae» by Antonio Malpica and «Cambio de vías» by Ana Romero from the syntactic and semantic aspects of the fantastic and the demonic pact, but also its implications at a social level from a transgressive discourse.

KEYWORDS: demonic pact; devil; virtuality; aluxes; children's and youth literature.



## 1. INTRODUCCIÓN

Dentro de la tradición fantástica hay una serie de temas recurrentes y clásicos, uno de ellos es el pacto con el Diablo, que tiene sus raíces incluso fuera del campo literario. Para abordar esta denominación semántica, es imprescindible resaltar la figura del Diablo como símbolo moral de la religión judeocristiana, pero también es relevante mencionar que, aunque este tema fantástico hace referencia explícita a este personaje, el pacto demoníaco se puede encontrar en tiempos anteriores a dicha religión. La idea del Diablo, como adversario de Dios, y su representación popular (rojo, con cuernos, con patas de cabra, etc.) se encuentra influenciada por otras deidades mitológicas. En *La estirpe de Fausto. Los pactos con el diablo a lo largo de la historia*, de Manuel Jesús Palma Roldán, se vincula al Diablo cristiano con el titán Prometeo de la mitología griega, pues ambos tienen en común el ofrecer a los humanos el conocimiento (la manzana del árbol del bien y el mal y el fuego, respectivamente) y su castigo divino por desobedecer a Dios, en un caso, y a Zeus, en el otro: «a Prometeo se le ve como un auténtico defensor de la Humanidad (...) mientras que el Diablo ha sido vilipendiado» (Palma Roldán, 2017: 21).

Las distintas influencias que conllevaron a construir una imagen tan específica del Diablo también explican las distintas formas en las que se le

puede nombrar: Lucifer, nombre que recibe antes de ser desterrado al infierno y que significa *el portador de la luz*; Satanás, que en hebreo quiere decir adversario; Belcebú, que hace referencia al dios Baal de la religión cananea.<sup>1</sup> Así como sus características también hacen referencias a otras creencias, como representarlo como mitad hombre (en la parte superior) y mitad macho cabrío (en la parte inferior), lo cual viene de las figuras mitológicas griegas Pan y Dionisio. Éste último también nombrado por los romanos como Baco a quien se celebraban rituales, como a muchas otras deidades, y que al encontrarse ante la expansión del cristianismo fueron satanizadas: «borraron cualquier signo de complacencia del Diablo con los hombres. Ya no era su benefactor frente a los dioses, sino un usurpador, un mentiroso y un ser lleno de pura maldad, la contraposición, necesaria por otra parte, a la bondad infinita de Dios» (Palma Roldán, 2017: 26).

Es importante marcar esta génesis del principal personaje en el pacto demoníaco, ya que estas características morales confeccionadas por el cristianismo son clave para entender los elementos principales del tema fantástico, pues en su construcción clásica el Diablo será visto como un timador, un charlatán y los textos se inclinarán por tener un toque didáctico al mostrar las consecuencias en los personajes de pactar con la representación del Mal. Y aunque los rituales paganos, se pueden considerar los primeros pactos con el Diablo, el mito fáustico es el que consolida el pacto diabólico en la literatura, sobre todo con la publicación del alemán Goethe. Sin embargo, hay que resaltar que la figura de Fausto no nace con este escritor. De hecho, las características clásicas nacen de una leyenda del siglo VI: «La historia del pacto de Teófilo y el Diablo, mediante un escrito firmado incluso con sangre, sienta las bases de las posteriores leyendas sobre el tema, tanto en el fondo como en la forma. Por primera vez el pacto es algo tangible» (Palma Roldán, 2017: 192).

El primer Fausto no aparece hasta la publicación anónima de *Historia Von D. Johannes Faustus* en 1587, texto basado en una leyenda que a su vez está inspirado en la vida real de Johann Georg Faust. Después, Marlowe hará su propia versión adaptada al teatro que se publica en 1604. Pasado el tiempo, Johann Wolfgang von Goethe, publica la obra más importante del mito fáustico y la que marca un punto clave para el desarrollo del tema del pacto con el Diablo en la literatura y, eventualmente, en otras artes: *Fausto*. Dicha obra fue publicada en dos partes: la primera en 1808 y la segunda en 1832. Este texto cumbre retrata la figura de Satanás plenamente como lo ca-

<sup>1</sup> Todas estas formas de nombrar al Diablo serán utilizadas en este trabajo sin hacer distinción de su origen, se usarán para denominar a la misma figura cristiana como sinónimos.

racteriza el pensamiento cristiano, por lo que, mediante su ayudante Mefistófeles, manipularán al protagonista Fausto al prometerle juventud y placeres a cambio de su alma.

De esta manera, el pacto demoniaco comienza su legado como uno de los temas fantásticos más populares y clásicos, el cual no sólo se representará en la literatura, sino en el teatro, la música, la pintura y, entrado el siglo xx, en el cine y la televisión. Además, es importante añadir que este tema no sólo fue popular y fructífero en Europa, sino que en América Latina también hay manifestaciones en la literatura. La investigadora Alejandra Amatto menciona tres cuentos latinoamericanos que se adscriben a esta tradición fantástica: «Una visita infernal», de la argentina Juana Manuela Gorriti, «El alma», del venezolano Julio Garmendia, y «Un pacto con el diablo», del mexicano Juan José Arreola. De esta manera, muestra cómo la literatura hispana en América se apropió del tema clásico del pacto diabólico y, además, lo renovó desde diferentes matices. En el cuento del mexicano, por ejemplo, uno de los cambios radica en las razones por las que se efectúa el trato con el Maligno: «en obras posteriores el origen que motiva el pacto se distancia de las condiciones originales que en el siglo xvi lo convocaban, como en el cuento de Arreola, cuyo intercambio del alma no se negocia por la ambición del conocimiento, sino por necesidades pecuniarias» (Amatto, 2022: 186-187).

Aunado a esto, se presenta una actualización del espacio donde se desarrolla el texto, pues la figura del príncipe de las Tinieblas interactúa con el protagonista dentro de una sala de cine, un lugar que comenzaba a ser cotidiano y familiar para la vida de la mitad del siglo xx. Asimismo, el Diablo mantiene una cordialidad y elegancia que también se muestra en «El alma», al punto de tener matices de comicidad. Por lo que, aunque se conservan las características convencionales del mito fáustico, se puede observar que también hay variaciones, modificaciones y actualizaciones propias del entorno y la idiosincrasia latinoamericana. Por esto, el cuento del mexicano refleja cómo la semántica fantástica muta y se reconfigura: «el cuento «Un pacto con el diablo» no es esencialmente modélico dentro del género por el manejo temático del mito fáustico, ya que esto es un plus en su desarrollo, sino por el novedoso montaje textual en el que Arreola inserta esta historia, tantas veces ya recreada. Con un estricto sentido del género, el jalisciense se apega a sus normas básicas, pero dota al mito fáustico de una impronta regional muy propia» (Amatto, 2022: 194).

Dicho lo anterior, este trabajo pretende analizar, desde el clásico tema fantástico del pacto con el Diablo, dos cuentos mexicanos: «Abaddon Tene-

brae», de Antonio Malpica,<sup>2</sup> y «Cambio de Vías», de Ana Romero.<sup>3</sup> Se hará énfasis en cómo se reconfiguran sus elementos sintácticos y semánticos, cómo mantienen un diálogo con la tradición del mito fáustico y cómo, al mismo tiempo, también aportan y renuevan dicho tema al desarrollarse en una cultura con sus propias manifestaciones fantásticas prehispánicas y en una época posmoderna llena de elementos y tecnologías novedosas, como la computadora, los videojuegos y una convivencia cada vez más cotidiana con la virtualidad. Asimismo, se resaltarán las preocupaciones o importancias comunicativas propias de estos textos, sobre todo derivado del sustrato fantástico. Es decir, así como se mencionó que el origen de la figura del Diablo, y del mito Fáustico, estaba lleno de connotaciones religiosas e incluso moralizantes, se dará a conocer cuáles son las motivaciones y las consecuencias de este tema dentro de cuentos que se consideran dentro de la tradición de la Literatura Infantil y Juvenil (LIJ); por lo que resaltar la figura de las infancias será un punto importante durante el desarrollo de este trabajo. Es decir, se hará una conexión entre los cuentos con la tradición fantástica; la figura del Diablo, como representación cultural; y con la infancia, como constructo social.

## 2. LO SINTÁCTICO Y LO SEMÁNTICO: EL ESQUELETO FANTÁSTICO

Aunque el centro de esta investigación es el tema del pacto con el diablo, antes de llegar a ello es necesario aclarar que las figuras clásicas o los temas no son, *per se*, lo que construyen lo fantástico. Es decir, el plano semántico es sólo una parte constituyente de este género, la otra es el plano sintáctico, el cual se refiere a los elementos discursivos que, mediante estrategias narrativas, lingüísticas y retóricas, dirigen el texto hacia las características fundamentales de lo fantástico, como la ambigüedad, la inquietud y la transgresión: «lo fantástico es a la vez un sistema específico y una categoría descriptiva especial y no un conjunto de textos que albergan seres sobrenaturales» (Mora-

---

2 Antonio Malpica (1967) ha publicado diferentes novelas y cuentos desde el año 2001. Sus textos se adscriben a distintos géneros como lo fantástico, lo policial, la ciencia ficción y es uno de los más grandes representantes de la literatura infantil y juvenil contemporánea en México. Por su vasta obra ha obtenido distintos premios, como el Premio Gran Angular en 2003 y 2005, y el Premio El Barco de Vapor en 2007, entre otros. Su cuento «Abaddon Tenebrae» fue publicado en 2007 dentro de la antología *Siete habitaciones a oscuras* en la que se reúnen siete cuentos de autoras y autores mexicanos representativos de la literatura infantil y juvenil; en dicho libro, todos los cuentos se construyen con elementos fantásticos.

3 Ana Romero (1975) es escritora, poeta y guionista mexicana. En 2011 obtuvo el Premio Nacional de Literatura Infantil Juan de la Cabada. Su cuento «Cambio de vías» fue publicado en 2016 dentro de la antología *Criaturas. Cuentos de extraña imaginación*, en la que compartió espacio con otras figuras referentes de la literatura infantil y juvenil en México.

les, 2004, 26). De modo que son los recursos sintácticos los que hacen que el tema desarrollado pueda adscribirse al género aquí analizado.

Para esto, se hará un análisis tanto sintáctico como semántico de los cuentos propuestos para este artículo desde las posturas teóricas de Ana María Morles, Rosalba Campra y Rosemary Jackson. Se partirá de la definición de la primera teórica mencionada, la cual hace énfasis en dos conceptos que se contraponen, lo legal y lo ilegal. Lo legal es aquello permitido dentro del paradigma de realidad del texto, mientras que lo ilegal es lo que transgrede estas normas. Para la mexicana, dicha representación, en un primer momento mimética, debe de ser totalmente estricta en su configuración, no debe de aceptar por ningún motivo (religioso, mágico, etc.) la irrupción de un evento imposible que desequilibre su idea de realidad: «Para que lo fantástico exista textualmente, para poder verificar su presencia, se necesita que se codifique en el texto un sistema de leyes inflexibles que en un momento se ve problematizado porque algo que no debería suceder conforme a ese sistema, empieza, no obstante, a suceder» (Morales, 2004: 31). En este sentido, la figura del Diablo es la que rompe con el orden natural y establecido del paradigma de realidad de los textos; la irrupción ilegal de Satanás es la que genera la principal característica de lo fantástico: la transgresión.

Dicha convergencia de lo ilegal y lo ilegal, sin embargo, no representa un enfrentamiento en el que alguna de las dos partes deba ponerse por encima de la otra, sino que ambas se manifiestan al mismo tiempo, y esta contradicción de naturaleza relativa al oxímoron es la que construye la inquietud fantástica: «el choque que reconocemos se lleva a cabo entre dos órdenes inconciliables: entre ellos no existe continuidad posible y, por lo tanto, no debería haber ni lucha ni victoria» (Campra, 2008: 26). Esta característica desemboca en la inquietud que generan los cuentos aquí analizados, pues se mantienen en una indeterminación, ya que no se puede aceptar una serie de leyes sobrenaturales, pero tampoco es posible mantenerse en una realidad mimética. Es decir, la inquietud surge desde los elementos sintáctico de los textos.

Como se mencionó, esta convivencia de dos naturalezas excluyentes radica en la inserción de la figura demoniaca en un mundo mimético a la realidad extratextual, en el que el Diablo no tiene posibilidad de existir. De esta manera, el pacto diabólico se adscribe, de manera general, al género fantástico, pues también representa una amenaza a las normas de convencionalidad del texto: «Uno de los nombres que se ha dado a la otredad fue lo “demoníaco” (...). Originalmente, el término *demoníaco* designaba a un ser sobrenatural, un fantasma, o espíritu, o genio, o diablo, y generalmente connotaba una fuer-

za maligna y destructiva en acción» (Jackson, 1986: 51). En este caso, el Satanás carga con todo el simbolismo ya desarrollado anteriormente: es malo, tramposo, usurpador, mentiroso, peligroso y embustero, todo esto desde su condición insólita.

Una vez establecido la filiación de la figura del Diablo y del tema del pacto demoníaco, se procederá a analizar cómo hay asimilaciones, actualizaciones y reconfiguraciones de esta semántica fantástica en «Abaddon Tenebrae» y «Cambio de vías»; sin embargo, se partirá, como ya se mencionó, de los elementos discursivos que construyen dicho tema en relación con el género fantástico. No obstante, es importante mencionar que la tarea interpretativa no se saciará únicamente con el fin de concluir si los textos pertenecen o no a este tipo de literatura, sino que no es «más que definir el tipo de umbral que tenemos que atravesar para emprender esa aventura hermenéutica» (Campra, 2008: 197); es decir, preguntarse qué función tiene un texto diabólico en nuestra actualidad, qué inquietudes representa.

### 3. DE LA FIRMA SANGRIENTA AL *ENTER*

Como se mencionó anteriormente, el análisis de la reconfiguración del tema del pacto con el Diablo partirá de lo sintáctico hacia lo semántico. De esta manera, en el cuento «Abaddon Tenebrae», de Antonio Malpica, se presenta una serie de recursos discursivos para propiciar el evento fantástico. Estos elementos se valen principalmente de los indicios, este mecanismo se construye de «señales que el texto manda desde distintos niveles y con distinto resplandor, pero que significan de todos modos una determinación *a posteriori* de su funcionalidad» (Campra, 2008: 171); por lo que el sentido de dichos indicios es crear, sutil y subrepticamente, la posibilidad de que el hecho sobrenatural se manifieste en el texto y que, a pesar de parecer imposible, no resulte inverosímil.

Este cuento se presenta en una organización de seis servilletas, en las cuales el protagonista, Gerardo, narra los acontecimientos diabólicos que vivió días antes de ser encerrado en un hospital psiquiátrico. En las primeras servilletas se construye, mediante indicios, el entorno adecuado para que el pacto satánico pueda desarrollarse posteriormente y se genere un contacto entre dos órdenes. El primer indicio lo brinda el propio protagonista al expresar su arrepentimiento de no rechazar la invitación de su amigo a jugar el videojuego que desencadenará todo el caos: «Ojalá le hubiera hecho caso. Ojalá

hubiera preferido terminar mi tarea» (Malpica, 2007: 9). Con estas dos frases, Gerardo, como narrador, anuncia que el devenir de los acontecimientos se decantará por la fatalidad.

De esta manera, se presenta el primer contacto del protagonista con el videojuego de computadora «Abaddon I»; en ese momento es cuando, sin saberlo, firma el pacto diabólico. La forma en la que se presenta este contrato es muy diferente de la convención clásica, y aunque mantiene la esencia original, también matiza y cambia algunas de sus características. Para marcar esta reconfiguración es primordial describir los elementos principales del tradicional pacto con el Diablo. De manera general, esta petición se da de la persona interesada, quien hace una llamada a las fuerzas del Mal para pedir algo que necesite o ambicione, a lo que el demonio en cuestión cede a cambio del alma del interesado; este trato suele firmarse con la sangre de quien lo solicita y así queda pactado el intercambio.<sup>4</sup> Dicho esto, en este cuento se puede observar que hay algunas diferencias. La primera es que los niños no son quienes piden el servicio del Maligno, sino que llega de manera indirecta y engañosa:

Me cedió el teclado. Llevé el puntero del *mouse* hasta el botón que decía «Juego nuevo». Entonces, efectivamente, aparecieron tres casillas: Nombre, Apellido Paterno, Apellido Materno. Puse todo en mayúsculas y luego apreté el botón «Siguiente». Me preguntó entonces mi fecha de nacimiento. La ingresé y se puso a pensar un rato. Luego apareció la barrita «*Loading*» y por fin salió, sobre una hoja que pretendía ser como de pergamino una descripción en letra garigoleada (Malpica, 2007: 10).

Como se observa, la dinámica tanto de un contrato, así como la de iniciar un juego nuevo en la computadora es muy similar; por lo que, aunque en un primer momento, los niños no notan nada extraño, sin querer están por pactar un trato con Satanás. El indicio más grande que relaciona este fragmento del texto con el tema fantástico es la referencia que se hace a que en la pantalla aparece una hoja casi como un pergamino, lo cual relaciona de manera directa aquel llenado de datos con un contrato antiguo, pues el pergamino es un objeto clásico dentro de esta dinámica.

Se puede decir que el hecho contractual se actualiza en cuanto al medio, pues ya no se trata de una firma con sangre en un pergamino, sino de una

---

4 Para más información y detalle de este procedimiento, véase el apartado «¿Cómo se hace un pacto con el Diablo?», en *La estirpe de Fausto. Los pactos con el diablo a lo largo de la historia* de Manuel Jesús Palma Roldán, en el que se transcribe un fragmento del *Gran Grimorio* en el que, haciendo referencia a *La Clavícula de Salomón*, se describe cómo se ejecuta este ritual con Satanás.

pantalla y apretar la tecla *ENTER* lo que moderniza el pacto; mantiene su esencia, pero con elementos tecnológicos propios de finales del siglo xx y principios del xxi. Además de esto, también se maneja la parte diabólica como un representante del Maligno (que en *Fausto* de Goethe sería la figura de Mefistófeles), en este caso se trata de Abaddon, del cual se dice en el mismo texto «es el jefe de los demonios de la séptima jerarquía, mejor conocido como “El exterminador”» (Malpica, 2007: 15). De modo que los niños pactan con este súbdito del Diablo en representación de él y esta figura maligna se desarrolla de manera convencional con respecto a los estándares judeocristianos, pues, como se mencionó en la introducción de este estudio, Satanás se caracteriza por ser tramposo y mentiroso, y es precisamente de esta manera que engaña a los niños al presentarse como un simple juego de PC, pero termina por atraparlos en un trato casi imposible de romper, pues pactar con los demonios nunca es algo de lo que se pueda salir: «Esa es, por supuesto, la versión cristiana del pacto con el Diablo, que considera este ritual como maligno y muy dañino para el propio pactante, en todos los sentidos. Si vendemos el alma al Diablo nos estamos condenando de por vida» (Palma Roldán, 2017: 73). Dicho destino fatal es corroborado con los decesos de ambos infantes.

Cabe señalar, a propósito de la construcción cristiana del demonio, que esta religiosidad y dualidad entre el bien y el mal se marca de manera tajante en el texto, pues para poder derrotar a Abaddon la única forma es encontrar el crucifijo (lugar donde también se encuentra un arco poderoso) que simboliza a Cristo y por extensión la fuerza divina de Dios. Y, además, la primera idea que se le viene a Gerardo a la cabeza es buscar dicho crucifijo en un templo sagrado en el mundo virtual: «al acercarme a la iglesia, era constantemente rechazado por ella, como si un campo de fuerza la rodeara» (Malpica, 2007: 18). Esta última cita muestra como el niño no puede acceder, virtualmente, a un espacio de Dios, pues su relación con el Ángel Caído le niega ese derecho.

Una vez mostrado que los elementos se modernizan y que la figura del mal se mantiene, hay que resaltar qué se pacta, pues, como se dijo, normalmente se pide el alma a cambio de riqueza o placeres mundanos, pero, en este caso, al haber cerrado el trato bajo engaños y prácticamente en la total ignorancia por parte de los niños, esta parte del tema sí cambia de manera más clara. El trato que se efectúa otorga dos cifras de números a la persona, la primera se refiere a los días que han transcurrido de la primera oscuridad a la fecha del pacto, mientras que la segunda fija el número de días que le quedan de vida. Esta segunda cifra la escoge Abaddon y sólo al ser derrotado puede

devolver la prórroga de días inicial. Esto significa que los niños no tienen ningún beneficio aparente al firmar dicho acuerdo por demás engañoso. Como se dijo anteriormente, representa una condena total. Sin embargo, quizá la única ventaja es acceder al infierno a través de la computadora e, incluso, tener la posibilidad de vencer al demonio enviado por el Maligno, esto representa una transgresión total a lo que un humano puede desempeñar dentro de sus capacidades limitadas frente a divinidades y demonios según el credo cristiano. Estos mínimos beneficios se reflejan en la diversión que les ofrece el videojuego a los niños. Finalmente, se puede concluir que el pacto aquí mencionado otorga, aunque en una pobre proporción, poder (subvertir el rol humano) y placer (la actividad lúdica del mismo juego de computadora): «el pacto demoníaco se convierte en el sinónimo del deseo imposible de romper los límites humanos, la *versión negativa* del deseo por el infinito» (Jackson, 1986: 54).

Una vez visto cómo se desarrolla el pacto satánico, es necesario resaltar el mecanismo principal con el que se reconfigura este tema: la virtualidad. Esto se presenta con un indicio que prevé una convivencia entre dos mundos, el real y el virtual, el cual se da cuando Gerardo sale de casa de su amigo al tener el primer contacto con el juego, en el cual se representa de manera idéntica el espacio de las casas, las calles del vecindario e, incluso, sus vecinos; por lo que, al terminar de jugar y emprender el regreso a su casa, Gerardo no puede evitar sentirse extrañado: «En la calle estaba Lilí sobre su bicicleta. Me hizo sentir escalofrío; estaba en el mismo lugar en el que, dentro del juego, la habían atacado los demonios y convertido en cenizas» (Malpica, 2007: 13). Desde esta escena, se muestra cómo la realidad textual y su realidad mimética desde el videojuego, tienen un papel primordial en el cuento.

Para Campra esta transgresión del espacio es sólo uno de los tres opositivos que conforman lo que denomina categorías sustantivas, que funcionan como ejes de análisis semántico de lo fantástico. Según la teórica argentina hay tres formas de clasificar los temas fantásticos: yo / otro, aquí / allá y ahora / antes (después), al subvertir una o más de estas denominaciones se da lugar a lo inquietante: «El yo se desdobra, (...) el tiempo pierde su direccionalidad irreversible, (...) el espacio se disloca» (Campra, 2008: 34). En este caso, conforme los eventos suceden, la percepción de Gerardo sobre diferenciar la realidad y la virtualidad se vuelven cada vez más difusa. Como se mencionó, la base de esto es la mimesis total del videojuego con respecto a la realidad de los niños. Sin embargo, la transgresión más grande se da a partir de la muerte de Humberto, pues extrañamente al dejar de existir en el plano real, Gerardo parece verlo dentro del juego, a través de su ventana, como si de un portal se

tratara; lo observa triste y solo. Esto refuerza la idea del pacto satánico, pues el mundo dentro del juego se asemeja al infierno, ya que ahí es donde habitan los demonios, por lo que el hecho de que Humberto se encuentre en ese plano reafirma que Abaddon cumplió con su parte del trato y ahora su alma es parte del príncipe de las tinieblas. Además, en el disco del juego se puede leer tanto el nombre del demonio Abaddon, como *Tenebrae*, que entre sus significados se encuentra: «tinieblas (los infiernos)» (Pimentel, 1999: 517), lo cual refuerza la idea de relacionar ese mundo virtual con el infierno.

Este entrelazamiento de ambos mundos propicia, a su vez, la transgresión de otro de los opositivos de Campra, el que se refiere al yo / otro, pues al haber una virtualidad idéntica a lo real, el mismo Gerardo se desdobra al jugar: «Luego puse “*Tenebrae*” y sólo me enteré de que es algo que usan para hacer juegos de acción en ‘primera persona’, o sea, esos juegos en los que ves la pantalla como si fueras tú el que está adentro» (Malpica, 2007: 15). El recurso sintáctico de narrar en primera persona, es decir desde el *yo*, abre la posibilidad de poder denominar tanto al Gerardo real como al virtual, pues la misma naturaleza de dicha palabra continente en sí la característica de poder ser llenado por quien la enuncia: «En el relato fantástico, los deícticos actúan como espacios en blanco, residencia potencial de identidades contradictorias» (Campra, 2008: 181-182). En este caso, la narración del Gerardo real se va mezclando con su contraparte dentro del juego hasta llegar a un momento en el que se diluyen; su *yo* real se vuelve ambos, así como su espacio real se vuelve uno con el virtual. La más grande transgresión se presenta cuando decide entrar desde el videojuego a su propia casa: «Todo en el interior de mi casa era idéntico a como era en la vida real. Incluso estaba oscuro. Así que caminé por el pasillo y subí las escaleras. Pude ver de reojo, a través de la puerta de mi habitación, que alguien jugaba con la computadora. Como te imaginarás, preferí no entrar. Y yo, en la vida real, también preferí no mirar hacia la puerta» (Malpica, 2007: 19). En este punto de la narración se rompen dos opositivos de Campra, el de la identidad y el del espacio.

La vida en lo virtual cobra incluso más importancias que en la realidad, pues el protagonista, al encontrar el arma para derrotar al demonio actúa en su plano real y se dirige a la habitación de sus padres para constatar si es que hay algún arco, y no sólo descubre que no es así, sino que al no agarrar el arma en el mundo virtual, su *yo* del juego es derrotado por un enemigo y pierde la oportunidad de salvar su vida; por lo que tomar acción en la realidad y no en la virtualidad le cuesta no poder romper el pacto satánico, y por ende, le cuesta su vida real.

Es importante resaltar que los protagonistas de este cuento son niños, lo que es coherente con la idea de los videojuegos, pues el mundo tecnológico y virtual suele ser más cotidiano en la vida de las infancias y las juventudes, pero no es una característica menor, sino que también conlleva un análisis propio que, por supuesto, parte tanto del tema aquí analizado como del sustrato fantástico. Hay que remarcar que la infancia, como constructo social, ha tenido distintas definiciones según la época y la cultura, de modo que al ser el centro nodal de este cuento es necesario abordarlo también. Así como la virtualidad es un elemento importante en el texto, y que proviene directamente del contexto tecnológico, la infancia también tiene su propio contexto, el cual radica en la etapa posmoderna, en donde se dejó de pensar la niñez desde la idealización. La crítica y el repensar conceptos dados por sentado en la modernidad fueron «naciones que en la posmodernidad se fracturan y se tambalean; una de esas nociones universales es, definitivamente, la noción romántica de la infancia» (Guerrero, 2012: 20). Por esto, los niños en este cuento no se muestran con características convencionales de la niñez como la felicidad; al contrario, sufren, y esto los convierte en personajes subversivos.

De esta manera, podemos concluir que el sustrato fantástico que, desde el lenguaje, construye el tema del pacto diabólico, propicia un terreno fértil de transgresión a la forma de pensar el progreso tecnológico y científico (como la virtualidad), pues se convierte en un reflejo de la problemática de pensar lo virtual como una extensión igual o más importante que la vida real; una discusión que en las sociedades del siglo XXI aún se mantiene y que parece que la resolución está todavía lejos de llegar, pues los avances tecnológicos van más rápido que sus reflexiones sociales, culturales y filosóficas. Lo fantástico, en este caso, y como siempre lo ha hecho, muestra aquello cotidiano de manera inquietante, que en este caso es la fusión del mundo real con el virtual y la pobre capacidad que la humanidad tiene para controlarlo. Asimismo, se puede observar cómo dentro de las dinámicas sociales también hay cambios con respecto a los individuos y no sólo a su entorno, pues como se mencionó, «Abaddon Tenebrae» muestra una infancia no romantizada, no idealiza a los niños con finales felices o respuestas simples. Al contrario, enfrenta a Gerardo y a Humberto a la más grande amenaza y al representante de la maldad. Son niños asustados, desesperados, condenados. Ambos mueren inevitablemente a manos de Abaddon, no hay moraleja ni por el lado más tradicional de la literatura infantil ni por el lado moralista del tema tan apegado a lo religioso del pacto demoniaco, sólo hay una representación del mundo posmoderno caótico.

#### 4. ALUXES, LOS DIABLILLOS A LA MEXICANA

Con el cuento «Cambio de Vías», de Ana Romero, se continúa con el análisis sobre el reflejo de lo social a partir del pacto satánico. En este caso, este texto presenta desde el principio a la protagonista, Al, y su entorno como un ambiente familiar disfuncional, pues la adolescente de 16 años es adicta a drogas como la cocaína y las tachas, pero no se presenta como un caso extraordinario, sino más bien como el resultado de una serie de hechos que crean el entorno adecuado para que las drogas se vuelvan su forma de evadir su problemas; es decir, su drogadicción es una consecuencia de un problema más complejo social: «Las estrellas con su indiferencia y lejano brillo, me enseñaron mi pasado, me dejaron ver el gigantesco lugar común que soy: un hermano suicidado, un padre que huyó a territorios menos desgraciados, una madre ausente, embotada de trabajo para impedirse a sí misma llorar» (Romero, 2016: 43). Desde el principio se deja claro que la protagonista es un personaje sumamente complejo.

Derivado de esta situación hostil, su madre decide enviarla a un pueblo de Campeche, a la casa que siempre ha pertenecido a su familia, donde su hermano se quitó la vida al colgarse de una viga. De este exilio, como lo llama Al, se comienza a construir el tema fantástico del pacto demoníaco, pero antes de llegar a él se presenta una serie de indicios que le otorgarán coherencia *a posteriori* a la trama diabólica. El primer indicio es la descripción que se hace de Jacinto, el cuidador de la casa desde tiempos de los abuelos de Al, pues este personaje, al igual que la casa, parece no envejecer: «Jacinto es inmortal o el único ser sobre la tierra que ha sabido mantener un pacto con el Diablo para anclarse en la edad permanente e indefinida que tiene desde que aparece en mis recuerdos» (Romero, 2016: 44). Como se observa, el tema fantástico se nombra de manera directa, lo cual también denota que la tradición de este trato con el Maligno vive en el imaginario colectivo del paradigma de realidad del texto. Asimismo, se hace otra referencia directa, aunque con un toque de humor, cuando Al, también llamada Lucha,<sup>5</sup> le pide a Jacinto que le cuente la verdad sobre el suicidio de su hermano:

—Soy el único que estuvo con Rafael en sus últimos días de vida y si quieres que te cuente, tienes que algo a cambio.

---

5 La diferencia que se da entre llamar a la protagonista Al en la ciudad y Lucha en la selva también conlleva una especie de desdoblamiento, en donde el pueblo campechano se maneja con sus propias reglas y donde es posible lo sobrenatural. Es decir, la selva es tan poderosa que incluso modifica la identidad de la protagonista.

—Lo que sea. Mi alma esta usadona y maltrecha, pero te la dejo barata (Romero, 2016: 52).

También es importante resaltar el espacio de la casa y de la selva como un elemento fundamental en la construcción de lo fantástico. La casa, como ya se mencionó, se describe como un lugar en donde todo permanece igual, como si el tiempo no pasara. Aunado a esto, también se toma como una casa a la que deben volver para mantenerla viva: «las visitas siempre me parecieron, más que una actividad práctica, un ritual mágico, casi como un pago... o una ofrenda a la casa» (Romero, 2016: 45). Asimismo, la selva cobra un protagonismo muy importante, se vuelve un personaje más que una escenografía, pues impacta directamente en cómo se van a desenvolver los sucesos sobrenaturales, por eso Lucha prefiere quedarse, en un primer momento, dentro de la casa y no adentrarse en la frondosidad desconocida: «la selva me mantiene a raya» (Romero, 2016: 47).

Además de estos indicios, también se destaca el uso de dos tipografías para diferenciar la narración de la realidad del texto, la cual se escribe en redondas, y los sueños en donde Al ve a su hermano en el cambio de vías, que se presenta en cursivas. Esta diferenciación es muy importante dentro de la construcción del cuento, pues poco a poco estos dos mundos, el del sueño y la vigilia, se van conectando, lo que genera que la protagonista se acerque cada vez más a la resolución del misterio que llevó a su hermano a quitarse la vida: «El cuento fantástico en su forma tradicional, construye su trama a la manera de un enigma» (Campra, 2008: 115). Así pues, se han presentado los elementos sintácticos que crean el terreno idóneo para que el hecho fantástico se presente.

Dicho lo anterior, el tema del pacto diabólico en este cuento se presenta de manera distinta, pues incluso el orden convencional en el que el protagonista se involucra con el príncipe de las tinieblas, por lo regular, se presenta de manera temprana en los textos, pues en el resto de la historia la narración se dedica a mostrar las vicisitudes que los personajes deben enfrentar por aceptar dicho trato engañoso. Sin embargo, en este caso, el pacto se descubre casi al finalizar el cuento, Lucha se da por enterada del trato que los «diablillos» tenían con su hermano, y del que ahora ella es responsable, el último de los veintiún días que escribe en el cuaderno que su madre le regaló.

Una de las características más importantes de este cuento es que no utiliza la figura convencional del Diablo, la que proviene del credo judeocristiano, sino que, al desarrollarse en Campeche, utiliza los monstruos propios de la cosmovisión maya: los aluxes. El primer contacto que Lucha tiene con estos

seres se da cuando Jacinto le pide que se interne en la selva durante la noche, pues él parece conocer bien a estas criaturas y las normas que las rigen. Una vez atrapada, la protagonista, sin saber qué son aquellos monstruos, los describe como: «Niños y más niños, niños que ríen y juegan tomados de las manos y yo en el centro. (...) Niños que con facilidad podrían ser confundidos con humanos, pero no lo son» (Romero, 2016: 53). Las risas serán una característica constante de los aluxes a lo largo del cuento y esta forma de burla se vincula con el perfil tradicional del Diablo de saberse ganador de un trato engañoso.

Mediante la comunicación de Lucha con Rafael en su sueño, éste le da a entender que dentro de su bolsillo derecho de su pantalón está la respuesta a la identidad de los aluxes. Esta situación también puede catalogarse como un objeto mediador, pues aunque en el plano onírico Rafael no muestra lo que hay en su pantalón, en la realidad Al encuentra una fotocopia con información de los monstruos con forma de niños, por lo que ambos mundos se conectan: «Los aluxes semejan la conciencia del hombre maya [ilegible] ayudan a cosechar y cuidan [ilegible] a cambio de respeto [ilegible] suelen posesionarse de objetos de barro y sangre» (Romero, 2016: 58). Esta es la información que Rafael tenía al momento de morir y con la que Lucha descubre que la estirpe de su familia conocía el secreto y las reglas de los aluxes: «todos los que han habitado esta casa son respetuosos y saben que se alimentan de sangre» (Romero, 2016: 59).

Como se observa, se equipara la figura de Satanás con la del alux; sin embargo, es importante decir que los aluxes no sólo fungen como diablillos en este texto, sino que también mantienen algunas de las características propias de su naturaleza. Por ejemplo, una de las peculiaridades de estos seres es que son heredables, de esta manera se puede tener más congruencia con el hecho de que la deuda de Rafael es transferida a Lucha cuando él muere. Esta es una aportación de los aluxes, pues en la dinámica tradicional del pacto demoníaco no sucede de la misma forma, la responsabilidad recae solamente en quien firma el contrato. No obstante, estos monstruos de la tradición maya tampoco se desarrollan plenamente como su cosmovisión prehispánica los define: «Si bien su naturaleza es tan fastidiosa como la de cualquier duende, los aluxes son amigables con los humanos porque fueron creados para ayudarlos» (Muñoz Ledo, 2018: 32). En este caso, se les otorgan cualidades de maldad, característica propia de la construcción clásica de la figura del Diablo desde la moral judeocristiana. Es decir, los aluxes mantienen algunas de sus características propias, pero también comparten y combinan particularidades con el Maligno para que el pacto demoníaco se desarrolle eficazmente en el cuento.

Como se mencionó, los aluxes toman el lugar del Diablo durante el pacto, y tienen algunas similitudes como su perfil burlón y engañoso, además de que «la palabra *alux* proviene de la voz maya *ah lax kato'ob*, que significa “pequeño diablo”» (Muñoz Ledo, 2018: 32). De modo que se pueden vincular a estas dos criaturas, una de la religión cristiana y otra de las creencias prehispánicas mayas. Sin embargo, esto también marca ciertas diferencias al momento de presentar el pacto. Mientras lo convencional es intercambiar el alma por riqueza y placeres, en este caso Rafael les otorga su vida, lo cual marca una diferencia significativa, pues el Diablo posee al individuo después de su muerte, se queda con su alma para la eternidad, pero los aluxes se quedan con la vida del pactante, no se hace referencia a un alma o a algo después de la vida. Por esto, en el momento en el que el hermano de Lucha se suicida queda en deuda con los diablillos: «La vida de Rafael no era de él para que pudiera quitársela. Era nuestra» (Romero, 2016: 64). Este hecho vuelve a Al la deudora inmediata que tiene que pagar con su vida lo que su hermano no cumplió. No obstante, quien termina por ofrecer su vida a los aluxes para saldar la cuenta es Jacinto, quien, después de tanto tiempo sirviendo a la familia, se vuelve uno de ellos: «Prometió no dejarme sola y cumplió. Sangre con sangre y él eligió tener la misma raíz que Rafael y yo» (Romero, 2016: 65).

En cuanto a la petición que se hace durante el trato con los aluxes es la parte más alejada del pacto tradicional, pues en este caso dicha información queda elidida:

—¿Qué pactó Rafael?

—No sé. Nunca nadie se ha llegado a enterar de esos tratos, porque si los negociantes son listos y cumplen, se guardan el secreto, y si son bobos y engreídos, como tu hermano, no sobreviven para contarlo (Romero, 2016: 61).

La omisión de lo que el pactante solicita, sin embargo, no merma la situación trasgresora de lo fantástico. Si en los inicios de este tema los personajes pedían conocimiento o riqueza, bien podía reflejar lo que las sociedades de esos tiempos deseaban, de alguna manera subvertían el orden social de su situación para encontrarse en una posición más privilegiada. De modo que, en este caso, en donde el texto se desarrolla en una época donde la información es más accesible y los adolescentes, de manera general, no se preocupan por conseguir ingresos para subsistir, las solicitudes convencionales que se le hacían al Diablo quedan fuera. De hecho, la petición de Rafael queda de lado

porque no es necesaria para el cuento, la narración siempre gira entorno a la situación familiar de hostilidad y los problemas que esto trajo a las vidas de Al y su hermano.

En este sentido, Rafael, aunque denominado como un santo por sus padres, es un chico con problemas de drogadicción y con un desprecio enorme hacia su madre. Por lo mismo, se puede concluir que era un joven sin control de su propia vida (como su hermana) y lo único que logra decidir dentro de su mundo caótico es el momento de su muerte: «Los padres podemos soportar muchas cosas, hasta la muerte de un hijo si se tercia, pero no podemos soportar que exista maldad en nuestras criaturas. ¿Qué bien podía hacerle a tu mamá saber que Rafael no se contentó con maldecirla todos los días desde que llegó, sino que se mató para darle la última puñalada final?» (Romero, 2016: 60). Esta percepción de los «hijos buenos» por naturaleza en contraposición de la maldad que habita en Rafael, además de remitirnos a la dualidad de bien y mal de lo cristiano, también rompe con las normas de relación entre madre e hijo, que culturalmente se toma como un amor puro y se subvierte con la venganza que el hijo acomete contra su madre con el fin de infringirle dolor a partir de su propia destrucción, un acto sumamente cruel y transgresor.

Esto, por supuesto, se construye bajo lo fantástico, pues el pacto satánico carga con el significado de la búsqueda de aquello imposible de obtener, sobre todo aquello que era prohibido e, incluso, inapropiado: «están los que aseguran que el potencial del pacto con el Diablo es real, aunque no precisamente por la acción de Satanás, sino por nuestra propia acción. (...) Guiados por la mano de Satanás, seríamos nosotros realmente los que estaríamos consiguiendo todo lo que pretendíamos» (Palma Roldan, 2017: 74). Rafael no sólo subvierte las nociones sociales del «hijo bueno», sino que también rompe el pacto que tenía con los aluxes al quitarse la vida; la idea de que el suicidio en un joven fue la única acción libre de ataduras rompe con toda la concepción cultural de lo que es correcto, bueno, y esperable de un adolescente, sin ser una apología, por supuesto. Por ello, Al busca con ahínco la respuesta de su muerte, y por eso también Jacinto decide sacrificarse con el fin de salvaguardar la vida de la joven: «lo fantástico tiene una función subversiva en un intento de presentar un *reverso* de la formación cultural del sujeto» (Jackson, 2001: 148). En este sentido, también se transgreden las figuras del padre y la madre que en el texto no sólo están ausentes, sino que son incluso dañinas para sus hijos; Jacinto es quien toma la responsabilidad de la vida de Lucha y la protege.

De este modo, el sustrato fantástico en su construcción del tema del pacto demoníaco irrumpe con la presentación de adolescentes marginados, drogadictos, abandonados por sus padres y, en el caso de Rafael, suicidados; una faceta que genera incomodidad en una sociedad que censura estos temas, sobre todo en jóvenes. En este sentido, «Cambio de vías» representa aquellas juventudes incómodas a la sociedad, no ejemplares, pero existentes. Esto se genera desde la transgresión fantástica e impacta también en la tradición de la literatura infantil y juvenil, la subvierte: «la LIJ iberoamericana en su vertiente posmoderna y neosubversiva está ofreciendo una mirada certera y profunda de la infancia y la adolescencia a partir de la ruptura con los estereotipos y la libertad creativa» (Guerrero, 2016: 15). Este cuento demuestra las complejidades que viven las juventudes y rompe la visión superficial con la que se le suele tratar.

##### 5. ¿EL DIABLO EN EL MÁS ALLÁ O MÁS ALLÁ DEL DIABLO?

En los dos cuentos analizados, el pacto demoníaco se presenta de maneras un tanto diferentes a la tradición clásica, ya que se actualizan los medios (como en «Abaddon Tenebrae») al utilizar pantallas, computadoras y la virtualidad como principal catalizador de lo fantástico. En ese mismo sentido, hay una apropiación del tema y una sustitución de la figura del Diablo por los aluxes, propios de la cosmovisión maya (el caso de «Cambio de vías»). Sin embargo, ambos conservan el sentido esencial de pactar un intercambio; no obstante, también se matiza lo que se solicita y lo que se pide a cambio. Se concluye que el tema fantástico aquí analizado mantiene su estructura convencional, pero se reconfigura a partir del contexto actual y también se plantea como un catalizador para mostrar la infancia y la adolescencia desde una perspectiva subversiva.

En este sentido, el sustrato fantástico no es una construcción gratuita en estos textos denominados como literatura infantil y juvenil, sino un mecanismo de transgresión profundo y complejo, que denota una serie de problemáticas en cómo se concibe la infancia y la adolescencia. Rompe los estereotipos y propone un análisis metódico de los entornos que envuelven a niños y jóvenes, los cuales pueden ser hostiles, violentos, marginados, caóticos, inestables y fatales. Apelar al estudio riguroso de lo fantástico en la LIJ es también romper las dinámicas demeritorias de estos géneros mal llamados «menores». El sentido de involucrar la figura que representa por antonomasia el mal en

textos dirigidos a un público socialmente concebido como el más inocente y puro, desmantela las bases morales y culturales que rigen a las sociedades de occidente y obligan a repensar los pilares en los que se sostienen las creencias dadas como axiomas en un mundo en crisis, en donde las ideas modernas se han terminado de derrumbar, dando paso a esta sociedad posmoderna decadente. Esto es lo que Jackson denominó como un mecanismo de erosionar las ideologías hegemónicas: «En lugar de entender este intento de erosión como un mero afán de abrazar la barbarie o el caos, es posible verlo como el deseo de algo que resulta excluido del orden cultural (...). En tanto que literatura del deseo, lo fantástico puede contemplarse como una entidad que ofrece un punto de partida «para un escepticismo verdaderamente civilizador sobre la naturaleza de nuestros deseos y de nuestro ser», en palabras de Bersani». <sup>6</sup> (Jackson, 2001: 147).

Por esto es tan relevante el análisis del género fantástico en estos cuentos, pues le dan coherencia, desde el lenguaje, a la transgresión propuesta con la figura del Diablo y los aluxes. El plano sintáctico es fundamental para entender los mecanismos lingüísticos y cómo desde esa base comienza el trabajo de subvertir lo moralmente aceptado para las infancias y juventudes. Es decir, antes, incluso, de que el elemento demoníaco se presente, ya hay una serie de conceptos transgresores, tales como son las propias palabras *suicidio*, *muerte*, *drogas* que, dentro de la LIJ, suelen ser censuradas o maquilladas para «proteger» al público al que van dirigidos. En este sentido, la inserción de Satanás y todo lo que simboliza aumenta, de manera superlativa, la desestabilización de la idealización heredada de las ideas modernas sobre cómo se piensa la niñez y la adolescencia: «pienso que es posible decir que no existe texto al que le apliquemos la etiqueta “fantástico” que no presente una transgresión de lo dado como “natural”: sea a nivel semántico (...); sea a nivel sintáctico (...); sea a nivel verbal» (Campra, 2008: 192). En este caso, el concepto de lo natural no se limita a aquellas nociones físicas o biológicas (aunque también hay una ruptura en estas áreas al momento de presentar la virtualidad, la existencia de los aluxes y, por supuesto, la figura del Diablo) sino que también se extiende a trasgredir aquello natural que no proviene de las ciencias exactas, como la infancia y la juventud. Esta subversión, entonces, recae en romper las dinámicas sociales y culturales que permean las interacciones de los adultos hacia estos grupos, que normalmente se asocian con sobreprotección, ingenuidad, delicadeza, incapacidad; y que, incluso, la palabra *infantil* tiene connotaciones

<sup>6</sup> El fragmento que cita Jackson se encuentra en Leo Bersani, *A Future of Astyanax: Character and Desire in Literature*. Toronto, 1976, p. 313.

negativas, es un adjetivo para menospreciar la actitud o el actuar de alguna persona adulta. En conclusión, estos cuentos, desde lo fantástico, desmantelan esta gran estructura de pensamiento arraigada en el pensamiento occidental, lo que vuelve a la LIJ fantástica una literatura doblemente marginada, pero también doblemente transgresora.

#### BIBLIOGRAFÍA

- AMATTO CUÑA, Alejandra Giovanna (2022): «Más sabe el diablo por fantástico que por viejo: la tradición del pacto demoníaco en Gorriti, Garmendia y Arreola», *Tesis*, año 16, (20), pp. 183-195. <https://doi.org/10.15381/tesis.v15i20.23519>
- CAMPRA, Rosalba (2008): *Territorios de la ficción. Lo fantástico*, Renacimiento, Sevilla.
- GUERRERO, Laura (2012): *Posmodernidad en la literatura infantil y juvenil*, Universidad Iberoamericana, México.
- (2016): *Neosubversión en la LIJ contemporánea. Una aproximación a México y España*, Universidad Iberoamericana, México.
- JACKSON, Rosemary (1986): *Fantasy: literatura y subversión*, trad. Cecilia Absatz, Catálogos editora, Buenos Aires.
- (2001): «Lo “oculto” de la cultura», en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/ Libros, Madrid, pp. 141-152.
- MALPICA, Antonio (2007): «Abaddon Tenebrae», en VV. AA., *Siete habitaciones a oscuras*, Norma, México, pp. 7-23.
- MORALES, Ana María (2004): «Transgresiones y legalidades (lo fantástico en el umbral)», en Ana María Morales y José Miguel Sardiñas (eds.), *Odiseas de lo fantástico*, CILF, México, pp. 25-38.
- MUÑOZ LEDO, Norma (2018): *Supernaturalia. Volumen 1*, Loqueleo, México.
- PALMA ROLDÁN, Manuel Jesús (2017): *La estirpe de Fausto. Los pactos con el diablo a lo largo de la historia*, Almuzara, Madrid.
- PIMENTEL, Julio (1999): *Breve diccionario latín/español español/latín*, Porrúa, México.
- ROMERO, Ana (2016): «Cambio de vías», en VV. AA., *Criaturas. Cuentos de extraña imaginación*, Castillo, México pp. 41-66.