

REEDICIÓN DE *LA PRIMERA CALLE DE LA SOLEDAD*
DE GERARDO HORACIO PORCAYO O EL CIBERPUNK MEXICANO
REVISITADO DESDE OTRO SUEÑO ELÉCTRICO

*Reprint of Gerardo Horacio Porcayo's La primera calle de la soledad
or Mexican Cyberpunk Revisited from Another Electric Dream*

ALEJANDRO PALMA CASTRO
BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA (México)
alejandro.palmaffyl@gmail.com

VÍCTOR ROBERTO CARRANCÁ DE LA MORA
BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA (México)
vcarranca@hotmail.com

Resumen: es la misma, pero no. Esta sencilla tesis es nuestro punto de partida para desarrollar una lectura crítica de la novela *La primera calle de la soledad* (1993) de Gerardo Horacio Porcayo, la cual ha sido reeditada recientemente en 2020 por la editorial Planeta bajo la terminante leyenda: “La novela que inauguró el ciberpunk en Hispanoamérica”. A través de una revisión de este texto en el repertorio que lo define desde el *cyberpunk* y la ciencia ficción mexicana, aportamos un análisis e interpretación que muestra la variada y cambiante dimensión discursivo-simbólica que se extiende en la obra a lo largo de más de veinticinco años. Esto nos permitirá argumentar la relevancia del *cyberpunk* en el sistema literario mexicano como recurso crítico a propósito de varios cambios tecnológicos, sociales y económicos en la última década del siglo XX.

Palabras clave: Gerardo Horacio Porcayo, *La primera calle de la soledad*, *cyberpunk*, ciencia ficción en México

Abstract: It is the same but it is not. This simple thesis is our departure point for a close reading of Gerardo Horacio Porcayo's *La primera calle de la soledad*. Recently reprinted in 2020 by the major publishing house Planeta, it is promoted in its portrait as the novel that inaugurated cyberpunk in Spanish America. We establish an analysis and interpretation of the text through a contextualization of cyberpunk and science fiction in Mexico. The validity of its symbolic dimension throughout the years will allow us to demonstrate the relevance of cyberpunk as a critical device of technological, social and economical changes in the past decades.

Keywords: Gerardo Horacio Porcayo, *La primera calle de la soledad*, *Cyberpunk*, Science Fiction in Mexico

Introducción

Ha sido una grata sorpresa volver a encontrar en librerías y como ebook *La primera calle de la soledad* (2020) de Gerardo Horacio Porcayo. Si bien existen dos ediciones previas: la de 1993 por el fondo editorial Tierra Adentro, perteneciente al Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA); y la de 1997 por Editorial Vid, se trata de una novela que ha circulado poco entre lectores ajenos al círculo de la ciencia ficción mexicana. Sin cambios en el texto, excepto algunos paratextos que analizaremos más adelante, editorial Planeta la ha incluido en su catálogo transformando una obra de culto en una novela de mayor difusión y circulación. A manera de valor simbólico, ha agregado en la misma portada una terminante leyenda: “La novela que inauguró el ciberpunk en Hispanoamérica”.

Lo anterior nos ha llevado a una serie de reflexiones que comienzan por contrastar el campo de acción de la ciencia ficción (CF), sobre todo la corriente del *ciberpunk*: el México de la década de los noventa y la época actual. La distancia temporal también nos ha permitido reactualizar la lectura de la novela de Porcayo como emblema del *ciberpunk* a partir de una serie de recursos que va dando cabida a diversas expresiones hispanoamericanas actuales. Al contrario de las declaratorias de agotamiento y extinción de esta corriente en los EE. UU. hacia finales del siglo XX, en México se convirtió en un recurso pujante para expresar la compleja realidad que acontecía debida, en parte, a las paradojas entre la premodernidad y posmodernidad que convivían simultáneamente en un mismo espacio.

En este artículo desarrollaremos una revisión de la novela de Porcayo como caso de estudio para exponer el sistema de la CF en México desde el enfoque de la teoría de los polisistemas de Itamar Even-Zohar. Los resultados anteriores nos permitirán abordar el repertorio¹ desde donde se estableció *La primera calle de la soledad* como referente del “ciberpunk en Hispanoamérica” y contrastar la movilidad de sus dimensiones discursivo-simbólicas² entre la primera edición y la última en lo que se refiere a la tecnología, la emergencia de una nueva subjetividad desde el cuerpo y la globalización tecnoeconómica. Para ello partimos del supuesto de una topología de la recepción intratextual (Ríos Baeza et al., 2017: 25) desde donde reconoceremos una actualización de modelos de mundo entre lectores, pues lo que a todas luces se apreciaba en 1993 como una novela distópica nos parece ahora ha migrado hacia una entropía, dado que,

¹ En términos de Even-Zohar, el repertorio es “el agregado de reglas y unidades con las que se producen y entienden textos específicos [...] el conocimiento compartido necesario tanto para producir (y entender) un ‘texto’, como para producir (y entender) varios otros productos del sistema literario” (Even-Zohar, 2011: 38).

² Este artículo se conforma a partir de la investigación doctoral que ha realizado Víctor Roberto Carrancá de la Mora bajo la asesoría de José A. Sánchez Carbó y Alejandro Palma Castro. En dicho trabajo, Carrancá ha propuesto la identificación de los modelos, repertorios y dimensiones discursivo-simbólicas para la ciencia ficción mexicana. Es a partir de tales supuestos que realizaremos la lectura de *La primera calle de la soledad*.

de alguna manera, dicho futuro nos ha alcanzado aunque no sea exactamente como se planteaba. Es así como podremos argumentar que la iniciativa de reeditar *La primera calle de soledad* implica un reconocimiento, por parte del mercado editorial, de que la CF mexicana ha aportado una serie de recursos a la literatura que resultan fundamentales para expresar nuestra realidad en las dos décadas que van del siglo XXI.

La ciencia ficción mexicana desde la teoría de los polisistemas

La noción de sistema literario, como se planteó desde el formalismo ruso (Iuri Tinianov) y ha sido retomada por Even-Zohar, nos parece oportuna al tratar de establecer la dinámica de la CF, pues revela mayores datos que la teoría de los géneros. Para el investigador hebreo, se trata de una “red de relaciones hipotetizadas entre una cierta cantidad de actividades llamadas ‘literarias’, y consiguientemente esas actividades mismas observadas a través de esta red” (Even-Zohar, 2011: 25). Encuadrar a la CF mexicana dentro de la teoría de los polisistemas implica superar su conceptualización como una narrativa de cronotopos específicos, tales como el viaje al espacio, la distopía o el desarrollo tecnológico. Estos tópicos funcionan, más bien, como los repertorios de un sistema y marcan, incluso, los modelos de canonicidad de la CF sobre los cuales se generan los procesos de importación, aceptación y la creación de repertorios domésticos. Si bien Itamar Even-Zohar establece que “el centro del polisistema entero es idéntico al repertorio canonizado más prestigioso” (Even-Zohar, 2011: 16), no podemos perder de vista el dinamismo que implica un movimiento equívoco de la estratificación entre canon y periferia. Basta recordar que la CF mexicana pudo entrar a México con la traducción de novelas y cuentos de Julio Verne para, más tarde, propagarse por medio de historietas de *space opera* o revistas de contactos extraterrestres para terminar congregando autores nacionales en convenciones en los que participaban luminarias foráneas, como sucedió con las primeras convenciones, como ConLaredo, la cual tuvo la participación de autores *cyber* como Bruce Sterling. Por lo tanto, para comprender su funcionalidad dinámica como sistema, debemos ampliar su conceptualización a toda clase de actividades, literarias y extraliterarias, primarias y secundarias, o de aquellos subcampos que fortalecen al sistema.

La trascendencia que la CF ha tenido en la cultura hispanoamericana desde la segunda mitad del siglo XX no puede vislumbrarse con tanta claridad a partir de los esquemas históricos o temáticos que la han definido críticamente. Al concebirla bajo la teoría de Even-Zohar, no nos encontramos ante un campo estático, cuya estratificación genera un centro y una periferia, sino que su funcionalidad dinámica la vincula con otros sistemas que construyen una red compleja de relaciones que permiten incorporar numerosas actividades que van más allá del concepto de texto o código literario, de canon o periferia. Recordemos que la innovación de este enfoque consiste en reinterpretar el esquema de la comunicación literaria que Roman Jakobson presentara en su célebre ensayo “Lingüística y poética” (1960), a partir de extender las funciones

del lenguaje hacia el fenómeno cultural. De tal manera que el escritor se convierte en productor, el lector en consumidor, el mensaje en producto, el contexto en mercado, el canal en institución y el código es considerado como repertorio.

Al respecto, Even-Zohar manifiesta lo siguiente: “Por supuesto, no hay una correspondencia unívoca entre las nociones de Jakobson y las ‘sustituciones’ sugeridas por mí, ya que el punto de partida de Jakobson es el enunciado aislado observado desde el punto de vista de sus restricciones” (2011: 33). En este contexto, Even-Zohar trasciende la circunscripción estructural del lenguaje de Jakobson para vincular su fórmula con los sistemas culturales en general, y hace énfasis en la función dinámica del sistema literario y la manera en que otras actividades, como las no literarias, participan dentro del esquema. Con esta base teórica podemos analizar el contexto sistémico en el cual se ha desarrollado *La primera calle de la soledad* como un producto que ha trascendido la esfera textocéntrica para situarse, más bien, como parte de un movimiento, una corriente que forma parte del sistema de la CF mexicana. Para ahondar en esto, aportamos un breve contexto histórico del desarrollo del *cyberpunk* en México.

Del *cyberpunk* al ciberpunk hispanoamericano

El *cyberpunk* se popularizó en los EE. UU. durante los ochenta con autores emblemáticos como William Gibson.³ La historia del término no está exenta de elementos como los que compondrían muchas de las obras de este universo: implica confabulaciones editoriales y un hurto. Al menos Bruce Bethke, quien utilizó por primera vez esta palabra en su cuento homónimo “Cyberpunk”, publicado en 1983 en *Amazing Stories*,⁴ se ostenta como el inventor de un concepto que otorgaría envidiable fama a otros autores como Gibson.

Aún así, a pesar de que Bethke habla sobre un grupo de *hackers* adolescentes, *Neuromancer* es la primera obra en hablar sobre el ciberespacio, lo que la convirtió, para muchos, en la obra inaugural del movimiento. A partir de la publicación de *Neuromancer*, comenzaron a popularizarse distintas manifestaciones culturales en torno a esta corriente. Los *gamers*, por ejemplo, encontraron un campo de acción en el ciberespacio. Lo mismo gran parte de *ravers* que se reunían en festivales de música electrónica. Asimismo, los *hackers*, *crackers* y otros “tecnomaníacos” se plasmarían como una subcultura enfocada no solo en los mundos derivados de esta clase de literatura, sino también como

³ Teóricos y escritores como Valerie R. Renegar, Papori Rani Barooah o el propio Gerardo Horacio Porcayo ubican el inicio del *cyberpunk* con la obra *Neuromancer*, de Gibson, publicada en 1984. En *Neuromancer*, Case, un joven vaquero del ciberespacio, un ladrón profesional capaz de atravesar los muros más infranqueables de los sistemas empresariales, decide robar a sus propios empleadores. A causa de ello, estos le administran una microtoxina que le afecta el sistema nervioso y sus cualidades de cibernauta. La historia combina diversos elementos que conformarían la narrativa *cyberpunk*: *hackers*, drogas, la lucha contra las grandes corporaciones del capitalismo y, muy importante, la posibilidad de entrar a otros mundos concebidos en el ciberespacio.

⁴ El mismo Bethke asegura que jamás imaginó que el término adquiriera tal popularidad. Menos, que su cuento sería desplazado por la novela de Gibson, hasta atribuir a este último la autoría del movimiento (Bethke, 2017: s/p).

una reacción contra el sistema capitalista. Por todo lo anterior, el 14 de diciembre de 1997, Christian As. Kirtchev publicó *Un Manifiesto Cyberpunk*, cuyos postulados distinguen al movimiento:

1/ Esos somos nosotros, lo Diferente. Ratas de la tecnología, nadando en el océano de la información. 2/ Estamos cohibidos, pequeños chicos de colegio, sentados en el último pupitre, en la esquina de la clase. 3/ Somos el adolescente que todos consideran extraño. 4/ Estamos estudiando hackear sistemas operativos, explorando la profundidad de su extremos. 5/ Nos criamos en el parque, sentados en un banco, con un ordenador portátil apoyado en las rodillas, programando la última realidad virtual. 6/ Lo nuestro está en el garage, apilado con la porquería electrónica. El hierro soldado en la esquina de la mesa y cercana a la radio desmontada —eso es lo nuestro. Lo nuestro es una habitación con ordenadores, impresoras zumbeantes y modems pitando. (Kirtchev, 2017: s/p)

De ese modo, los “raros” y los “locos”, como llama Kirtchev a su grupo, encabezan un movimiento que no se limita a la lectura de revistas y novelas,⁵ a la programación de videojuegos o a la composición de música electrónica. Los *cyberpunks* son también grupos que luchan contra el capitalismo y tratan de devolver la libertad del pensamiento, coartada por el control de la *mass media*.⁶

En México, el movimiento no tuvo los alcances que en otros países, aunque también sentó las bases para un impulso, entre otras cosas, de la cultura *friki*⁷ o *underground*, lo que generó una impronta que culminó con la producción literaria de autores como Gerardo Horacio Porcayo o Bernardo Fernández “Bef”, dos de los íconos actuales de esta literatura. En “Tecnociencia y cibercultura en México. *Hackers* en el cuento *Cyberpunk mexicano*”, Hernán Manuel García nos habla sobre los inicios de esta subcultura en México, su injerencia en el activismo, así como la producción de obras literarias que estuvieron vinculadas con la labor de estos grupos de tecnócratas. Para el autor de dicho artículo, el “hacktivismo” en México surgió a raíz de los conflictos ocurridos en Chiapas en 1994, los cuales pusieron al EZLN en gran parte de los desplegados de la prensa internacional. A raíz del control mediático realizado por parte del Gobierno, miembros del Ejército Zapatista de Liberación Nacional se vincularon con asociaciones de

⁵ “El cyberpunk ya no es un género de literatura, tampoco es una ordinaria subcultura. El cyberpunk es en sí misma una nueva cultura, hijos de la nueva era. Una cultura que une todos nuestros intereses comunes y vidas. Nosotros estamos unidos. Nosotros somos los cyberpunks” (Kirtchev, 2017: s/p).

⁶ De ahí que Kevin Mitnick, uno de los *hackers* más célebres, se convirtió en un ícono para una gran cantidad de *cyberpunks* tras su captura por el FBI. Lo mismo sucedería con Karl Koch, quien usaba el nombre de Hagbard Celine, en base en el personaje de la trilogía *Illuminatus!*, novela de CF de Robert Shea y Robert Anton Wilson.

⁷ Que hoy subsiste en ciertas localidades, como es el caso de la *Frikiplaza*, ubicada en Eje Central, en la Ciudad de México, en donde se reúnen distintos *gamers*, programadores, lectores de cómics y consumidores de *software*, *hardware*, así como de diversos *gadgets* y memorabilia en torno a repertorios fantásticos y de CF.

hacktivistas, tanto foráneas como nacionales,⁸ que ayudaron a consolidar una estrategia de contradifusión que mostrara al mundo la situación acaecida en el sureste del país, por lo que dichos grupos:

sirvieron como punta de lanza para emprender acciones de contra-información y de desobediencia electrónica ante la información pasterizada, sobre el conflicto de la selva Lacandona, emanada de los medios masivos de comunicación y de los boletines oficiales del Gobierno mexicano durante el sexenio del Presidente Ernesto Zedillo. (García, 2012: 330)

A partir de ese año, los colectivos *hackers* de la cultura *underground* en México han actuado en diferentes rubros. Desde el *phreaking* o *hacking* a empresas de telecomunicaciones como Telmex, por parte de *Mexican Hackers Mafia*; hasta los recientes golpes a instituciones bancarias realizados en el 2019 por *Bandidos Revolution Team*. Estas actividades, así como la influencia de una corriente, literaria y estética que crecía en otros países, permitió al *cyberpunk* devenir en una subcultura que se reflejó en la literatura que surgió en los años ochenta y noventa:

En México, la década del noventa perteneció al *cyberpunk*. Este subgénero de la ciencia ficción (CF), bajo sus propios medios, se convirtió en un importante movimiento literario subterráneo que logró irrumpir en el panorama del campo literario nacional. Escritores como Gerardo Porcayo, José Luis Ramírez, Gerardo Sifuentes, José Luis Zárate y Bernardo Fernández se dieron a la tarea de mexicanizar y adaptar al “tercer mundo” las temáticas del *cyberpunk* escrito en inglés para así explorar y analizar los aspectos socio-culturales y socio-psicológicos del impacto de la tecnología en México, a partir de la apertura de los mercados entre Estados Unidos, Canadá y México en 1994. (García, 2018: 1)

Como repertorio literario, el *cyberpunk* entró a México,⁹ principalmente, por la pluma de Gerardo Horacio Porcayo. En 1985, este escritor obtuvo una mención de honor en el segundo Premio Puebla con el cuento “Sueño Eléctrico”, publicado al año siguiente en el número 68 de la Revista *Ciencia y Desarrollo*. Posteriormente, con su novela *La primera calle de la soledad*, que apareció en 1993, Horacio Porcayo se consolidó como el escritor más sólido de esta corriente. En su novela, el autor retoma el concepto de sueño eléctrico y lo utiliza para crear una intriga corporativa, con drogas, ciberorganismos, rebeldes de la red, y otros

⁸ En el caso de Italia, participó *Strano Network*; por parte de Nueva York, *Electronic Disturbance Network*; y, de parte de México, el colectivo *X-ploit*. Este último tuvo especial impacto en estrategias de *defacement web*, es decir, la modificación del contenido de páginas oficiales del Gobierno, como sucedió con los sitios web del Senado de la República, la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, la Secretaría de Salud, entre otras.

⁹ Aun así, el título del primer escritor en abordar el ciberspacio podría disputarse con Miguel Ángel Gutiérrez Estupiñán, quien publicó “Una noche” en el número 65 de *Ciencia y Desarrollo*. Es decir, dos números antes que Porcayo.

elementos básicos del *cyberpunk*. Es decir, la dimensión discursivo-simbólica¹⁰ no está centrada únicamente en una visión prospectiva y cautelar sobre la tecnología, también provee importantes elementos de alteridad, lo anterior, por generar un nexo causal entre el mundo *cyber* y *lo punk*, es decir, del activismo, la subcultura y la confrontación contra el sistema capitalista o neoliberal. Debido a esto, la obra de Gerardo Horacio Porcayo sentó las bases para un grupo de productores y consumidores en torno a la subcultura *cyberpunk* en este país. De ahí que, durante años, se convirtiera en un referente obligado para los seguidores de la CF mexicana. No obstante, percibimos, desde las reediciones de la novela, un cambio de dinámica cultural respecto al mercado que la reconoce como referencia del *cyberpunk*.

Sobre las ediciones de *La primera calle de la soledad*

Una descripción de las ediciones en sus paratextos ayuda a comprender cómo se ha transformado el repertorio y el mercado de la CF en México en las últimas tres décadas. Como hemos comentado en la introducción, la primera edición de *La primera calle de la soledad* estuvo a cargo del Fondo Editorial Tierra Adentro, un programa cultural del gobierno fundado en 1990 para promover la escritura de jóvenes nacidos o establecidos en provincia. Al fungir como el canal institucional¹¹ para difundir la novela, no solamente se legitimó el *cyberpunk* como expresión literaria en México, sino también se consolidó la CF en México. Previamente, en 1991, Federico Schaffler, otro de los íconos de la etapa de consolidación de la CF, publicó, también en Tierra Adentro, *Más allá de lo imaginado*, la primera antología de cuentos de ciencia ficción de autores mexicanos, a la cual sucedieron otras dos compilaciones más; por ende, esto demostró la diversificación y el interés de los escritores jóvenes por la CF y su reposicionamiento como un producto vigente para el canon literario. A decir de Schaffler, esto funcionó como “un estímulo más y, sobre todo, como una legitimación de que la ciencia ficción es una corriente literaria que debe ser respetada” (Schaffler, 1991: 6).

¹⁰ Definimos la dimensión discursivo-simbólica a partir de la noción que presenta Antonio Cornejo Polar en la introducción de *Escribir en el aire* para referir la imbricación entre discurso, sujeto y representación (Cornejo Polar, 2003: 11). Esto es similar a lo que Renato Prada describe como discursos simbólicos: “Esta articulación, según lo vimos en otros trabajos, aprovecha la potencialidad del lenguaje común y de la semiótica accional para introducirlos como sustancia de la expresión (en el arte verbal), y reformular una nueva forma del contenido, distinta al del discurso cotidiano o a los papeles accionales cotidianos” (Prada, 2003: 127).

¹¹ Al hablar de institución, nos referimos a un conjunto heterogéneo de factores, que van desde el mercado editorial hasta la crítica literaria, que determinan la aparición de nuevas tendencias culturales y estéticas: “En términos específicos, la institución incluye al menos parte de los productores, ‘críticos’, (de cualquier clase), casas editoras, publicaciones periódicas, clubs, grupos de escritores, cuerpos de gobierno (como oficinas ministeriales y academias), instituciones educativas (escuelas de cualquier nivel, incluyendo las universidades), los medios de comunicación de masas en todas sus facetas, y más” (Even-Zohar, 2011: 40).

El diseño de la portada, a cargo de Natalia Rojas Nieto, se ilustró con la obra *Autorretrato con mujer* de José Luis Cuevas, algo que gráficamente no tenía mucha relación con la estética *cyberpunk* y más bien atendía a los criterios de la imagen institucional del fondo editorial. El cuidado de la edición fue de Juan Domingo Argüelles y la cuarta de forros estuvo redactada por Héctor Chavarría, otro de los impulsores de la CF de las últimas dos décadas del siglo XX en México. En su texto, Chavarría manifestaba sobre la novela: “la acción es trepidante, las imágenes se disparan una tras otra, los escenarios son sórdidos, así sean los de una ciudad de México caótica, capital de todo, o las ciudades miniatura de la luna” (Chavarría, 1993: contratapa). Esta narrativa veloz quizás estaba también influida por el cine de CF de los ochenta y desde luego por la narrativa de Philip K. Dick. De ahí que para Chavarría “después de leer esto tendrá una visión diferente de la ciencia ficción y, especialmente, de la que son capaces de escribir los mexicanos” (Chavarría, 1993: contratapa). Este impulso fundamental para Porcayo lo posicionaba en el umbral de algo nuevo que definitivamente mitificó a la novela. Quizás no muchos lectores accedieron directamente al texto, pero se generó una expectativa, también fundamental, para contribuir al repertorio de la CF mexicana en la última década. Esto dio la bienvenida a una nueva generación de escritores que ya no sintieron algún problema de identidad al abordar un género popularizado en el mercado editorial norteamericano.

La siguiente edición de la novela fue en 1997, apenas cuatro años después, y obedeció al criterio de hacer más visible el texto entre los consumidores interesados. Tierra Adentro, como editorial del Estado, no estaba enfocada en la promoción de la escritura más allá de la publicación y distribución entre las librerías del sistema gubernamental. Como hemos planteado anteriormente, la legitimación no necesariamente implicaba la lectura de la obra, así que aprovechando que la Editorial Vid, distribuidora de los cómics de Marvel en México, se involucró en la organización de la Convención de Modelismo Estático, Ciencia Ficción y Fantasía (MECyF), además de crear una colección editorial de CF y premios alusivos, pareció una buena oportunidad para que *La primera calle de la soledad* fuera leída en un mejor contexto o, en términos de Even-Zohar, bajo un mercado más apropiado. A la mitificación del texto se agregó también una serie de consumidores que no solamente eran lectores de literatura, sino que provenían de una cultura del cómic y el *cosplay*. En esta ocasión la portada trató de plasmar una estética más acorde con el *cyberpunk*: aparece una especie de cyborg crucificado con un paisaje interestelar de fondo. La imagen ilustraba un pasaje concreto de la novela: “Androides que sangran de sus innumerables heridas, que cambian de posición, simulando toda la tortura que una cruz romana puede ejercer en el cuerpo humano” (Porcayo, 2020: pos. 677). El androide se deja afectar entonces por el simbolismo cristiano, lo cual demuestra una distopía; lo anterior matizado a través de un ambiente de arte fantástico. Cabe destacar entonces el fuerte sentido que la portada imprime sobre la temática religiosa por encima de los demás elementos.

La edición a cargo de Planeta se decidió por un diseño a cargo de Eduardo Ramón Trejo. Originario de Zapopán, Jalisco, este diseñador ha incursionado en la CF de distintas maneras. Su participación en revistas como *Expansión*, *El Fanzine* o *Tierra Adentro* prueban su versatilidad en la composición de sus ilustraciones. De hecho, Trejo está consciente de la influencia que el internet y, por lo tanto indirectamente, el *cyberpunk* tienen en su trabajo, tal como lo expresa en una entrevista:

Las tendencias que marcan y definen el lenguaje gráfico de un periodo de tiempo cambian a un ritmo vertiginoso gracias a Internet y su gusto por hacer obsoleto en un instante lo que se le ponga en frente. Es difícil mantenerse vigente en un ambiente tan voluble, así que lo que realmente trasciende, si es que lo hace, es el concepto y la forma personal en la que se interpreta un tema; el cómo dices algo de forma clara y novedosa. Es en eso en lo que reside la esencia de una buena ilustración, más que qué tan bueno es uno adaptándose a una tendencia o a una técnica. (Soltero, 2015: s/p)

Como señala Chavarría en la primera edición, *La primera calle de la Soledad* es una obra que presenta una acción constante y un tropel de imágenes que se disparan una tras otra. En esto coincide el texto con la imagen de Trejo: vemos una interpretación del protagonista de la novela, un cuerpo *cyber* cuyo rostro, deformado por cables y el mecanismo expuesto, sobresale por encima de una chaqueta de piel negra al estilo *punk*. Los pins colocados encima de esta última muestran, entre otras cosas, a un zorro y el símbolo de anarquía. Asimismo, aparece al fondo una serie de edificaciones entre casas dispuestas sobre una colina y grandes edificios corporativos con el trazo característico del cerro de la Silla en Monterrey, Nuevo León (México). Desde el marco de este arte digital, se expone una serie de temas que han dejado de lado lo religioso para concentrarse más en el perfil del personaje y su espacio. A ello habrá que señalar una nota del autor actualizada a 2020 que advierte:

La historia que cuenta, indudablemente sigue perteneciendo a la ciencia ficción, aunque existan consolas más potentes, realidades aumentadas y hasta VR operativas. La anécdota que narra sigue manteniendo su calidad de prospectiva y narrando problemas que aún nos agobian y se multiplican de manera tan exponencial como las religiones extrañas. (Porcayo, 2020: Nota del autor, pos. 2233)

Precisamente al haber decidido el autor su reedición sin ningún tipo de actualización, parecería dejar de lado la agenda prospectiva de la CF, pues, como reconoce, lo que en la década de los noventa del siglo XX aún parecía un sueño distópico, ahora es una absoluta realidad. Los paratextos en las tres ediciones de la novela apoyan entonces la propuesta de un texto dinámico que se adapta a un mercado cambiante, en tanto destaca un repertorio oportuno para el sentido que va cobrando la obra entre diversos consumidores.

Una visión mexicana de la globalización tecnoeconómica¹²

El cambio de la “y” a la “i” parecerá una nimiedad, sin embargo, revela un significado profundo que tiene que ver con la apropiación que las nuevas generaciones de escritores, durante la década de los noventa del siglo XX, realizaron de una corriente extranjera para reflejar una identidad mexicana.¹³ La raíz en inglés “cyber” tuvo que ceder paulatinamente su lugar al prefijo castellanizado conforme su concepto se fue volviendo de uso más común. Por ejemplo, la idea de una red integral del Sueño Eléctrico que se plantea en la novela (Porcayo, 2020: pos. 262) parecía algo extraño, y, sin embargo, entre la primera y tercera ediciones el Internet y la realidad virtual se asentaron como algo cotidiano. Lo extranjero —que comparte significado con lo extraño— se fue gradualmente convirtiendo en algo común.

La primera calle de la soledad narra la historia de Zorro, un hacker experto en espionaje que pertenece al CTP (Círculo Tecnodelictivo Profesional). Tras un intento fallido por penetrar la red de *Laboratorios Mariano*, corporación que respalda a un movimiento religioso llamado el Cristorrecepionismo, el Zorro permanece sumido en una alucinación constante que nos lleva de una realidad virtual inducida a una estación espacial y, de ahí, a una base lunar. El lector, al igual que el Zorro, desconoce qué partes componen ese mundo de fractales, espacios oníricos y entrópicos, y qué partes son reales. El culto divino se concibe como un virus. La tecnoeconomía, como un método de control social.

Ignacio M. Sánchez Prado, al argumentar en contra de la idea de que la CF mexicana se desenvuelve en un sistema literario alternativo al institucional, esgrime tajante: “Authors like Porcayo would create elaborate mythologies that sought to dissociate themselves from Mexican historical and political issues” (Sánchez Prado, 2012: 115). Una lectura atenta de *La primera calle de soledad* nos permite disentir de esta sentencia para demostrar lo contrario: si hay algo que el “ciberpunk” de Porcayo comienza a dejar como antecedente en el sistema literario mexicano es la directa relación con la realidad de finales del siglo XX en México.¹⁴

¹² Para Edgar Morin en su artículo “¿Sociedad mundo, o Imperio mundo? Más allá de la globalización y el desarrollo”, en los años de 1990 opera una “mundialización tecnoeconómica”, a partir de “una textura de comunicaciones (aviones, teléfono, fax, Internet) de la que ninguna sociedad pudo disponer en el pasado” (Morin, 2003: s/p).

¹³ Esta problemática no es menor y permeó en Latinoamérica de manera generalizada si atendemos a la situación que describen Ginway y Brown: “SF was dismissed because of its lack of an obvious contemporary social or political referent, as well as its alleged inferiority to magical realism, which occupied center stage in the connection between fantastic literature and Latin America by critics in both hemispheres. For these reasons, SF became viewed as foreign or inauthentic” (Ginway & Brown 2012: 1).

¹⁴ Dos artículos sobre la novela expresan puntos de vista similares: Esmeralda Vanessa Ramírez en “El espacio urbano del cyberpunk en *La primera calle de la soledad*” (2019) hace énfasis en la importancia que tiene la locación mexicana futurista como metáfora de las consecuencias del capitalismo y el neoliberalismo. Miguel García en su artículo “Urbes corruptoras y visiones apocalípticas en dos novelas cyberpunk latinoamericanas” manifiesta: “En este sentido podemos

La trama de la novela tiene como espacio central a la ciudad de Monterrey, a la cual se le describe desde el primer momento como un “tapiz grisáceo y agresivo a la vista. Característica insoslayable de una urbe moderna” (Porcayo, 2020: pos. 51). Más adelante aparece una imagen distópica: “Tras años de búsqueda, de producción sin control, alcanzó la cúspide de la saturación. Ahora solo es una megalópolis, nada como un patrón de movimientos, de tendencias...” (Porcayo, 2020: pos. 106). Tanto el adjetivo “grisáceo” como la inercia en la que parece estar atrapada la ciudad buscan dar sentido a lo que en la década de los noventa fue una realidad inminente en los mayores centros urbanos del país: la contaminación producida por la voracidad productiva. En dicho periodo, cuando los niveles de contaminación alcanzaron niveles casi inimaginables, sobre todo en la ciudad de México, se acusaron una serie de prácticas contaminantes que ocurrían como resultado de la creciente industrialización. Fue entonces cuando comenzó a sopesarse si en realidad el progreso económico, basado en esa “producción sin control”, iba a compensar la destrucción ambiental sin remedio. La respuesta no tardaría mucho, pues la crisis económica de diciembre de 1994 reveló que no solamente las ciudades industrializadas se habían vuelto casi inhabitables, sino que además el progreso económico había sido una ilusión temporal,¹⁵ quizás otro sueño eléctrico.

La primera calle de la soledad reacciona de manera prospectiva contra el supuesto progreso mexicano dependiente de esta era de la tecnoeconomía. Sobre todo hace hincapié en la deshumanización a partir del exceso tecnológico: “Artificial Intelligence Research (AIR), necesitaba probar su innovador diseño nanotecnológico... Pero no a nivel laboratorio. Querían una interacción real del Computador en un entorno social. México era el país adecuado” (Porcayo, 2020: pos. 1495). Es ahí donde el proyecto de los sueños eléctricos quedan controlados bajo la NAI-P01 (Nanotechnological Artificial Intelligence, Prototype 01) a un nivel tan complejo que esta tecnología cobra voluntad propia bajo el nombre de Asfódelo. Esta podría ser una alegoría de los cambios en México durante la década de los ochenta y noventa bajo la aspiración de convertirse en un país de primer mundo al vincularse económicamente con EE. UU. y Canadá bajo los términos del Tratado de Libre Comercio de 1992 como un modelo económico de corte capitalista que, paradójicamente, limitó la acción comercial de la república mexicana al esquema de una nueva colonización. Precisamente Porcayo vierte su imaginación al plantear colonias en la luna, las cuales guardan extrañas similitudes con la pauperización de las clases económicas acrecentando la brecha de desigualdades: 7 estaciones lunares

interpretar el énfasis en lo urbano como la representación simbólica de la discordancia entre el ideal que auguraba el nuevo modelo económico y los efectos reales de ese sistema (pobreza, desplazamientos forzados, desempleo, violencia)” (García, 2015: 142).

¹⁵ Dabrat y Toledo exponen resumidamente el surgimiento de dicha crisis: “La crisis en diciembre de 1994 irrumpió como un suceso sorpresivo, que derrumbó en pocas horas una de las economías aparentemente más exitosas y seguras (Vargas Mendoza, 1995) del mundo en desarrollo, que gozaba del más amplio respaldo del gobierno norteamericano y de las organizaciones financieras internacionales” (Dabrat y Toledo, 1999: 65).

donde se encuentra una población abandonada a su suerte. Es ahí donde da comienzo el caótico enfrentamiento entre las diversas religiones:

Finalmente puede distinguir a los fieles, que al llamado de la Jihad, lucen sus atuendos rituales. Negro para el Cristorrecepionismo. Púrpura para Los Hijos de Armagedón. Rojo y negro en los Skin Heads, los más reconocibles por su corte a rape... Azul Cobalto en los Inefables. Un blanco con franjas azul celeste reservado a los Pleyadianos. La agresividad no los diferencia en lo absoluto. (Porcayo, 2020: posición 1702)

Se trata una población fanatizada y al servicio de ciertos intereses de poder. Es posible, entonces, extender esta alegoría más allá de la situación religiosa para interpretarla en los términos de un capitalismo tardío y voraz que articula la colonización desde una tecnoeconomía.¹⁶ Por eso coincidimos con la descripción de la novela que realiza Gabriel Trujillo Muñoz: “*La primera calle de la soledad* is the first Mexican cyberpunk novel and therefore the first global vision, from a Mexican perspective, of the future impact of computers on the condition of humanity as a whole and the transformative powers of technology on the individual” (Trujillo, 2004: 156).

De la distopía a la entropía:¹⁷ movilidad del repertorio en las dimensiones discursivo-simbólicas de *La primera calle de la soledad*

Sin duda, el repertorio que se presenta en *La primera calle de la soledad* proviene de lo que era la corriente del *cyberpunk* en la CF norteamericana de la década de los ochenta e incluso antes.¹⁸ Sin embargo, no se trataba de emular un repertorio, pues, como bien ha comentado José Luis Ramírez, muchos mexicanos escribieron desde esta corriente sin haber tenido la posibilidad de haber leído las obras más representativas:

¹⁶ Esta es también la opinión de Óscar Zapata en su artículo “Los años 90 y la novela cyberpunk en México: *La primera calle de la soledad* de Gerardo Porcayo”: “En este sentido, las colonias lunares pueden ser leídas como analogías de la periferia de las grandes ciudades, desde donde diariamente miles de ciudadanos de clases medias y bajas se transportan al centro para trabajar o estudiar” (Zapata, 2020: s/p).

¹⁷ Carrancá de la Mora ha desarrollado en su tesis doctoral, en proceso de defensa, una propuesta de repertorios narrativos en la CF mexicana. A partir de las coordenadas temporal y espacial, y siguiendo la premisa polisistémica del sistema de la CF, establece una interrelación entre estos modelos y la dimensión discursivo-simbólica para brindar un sentido más profundo de los productos de la CF. Así es como se establece para el modelo de temporalidad una serie de repertorios crónicos (utopías, distopías y anacronías) y repertorios acrónicos (ucronías y entropías). Para el modelo de espacio se han determinado repertorios terrenales, exoterrenales y alternancias.

¹⁸ Rob Latham, al tratar las bases del *cyberpunk* en “Literary Precursors”, plantea que: “As stories such as Brunner’s, Tiptree, Jr.’s, Galouye’s, and Silverberg’s clearly show, sf of the 1960s and 1970s had already begun to develop a number of the major pillars of the cyberpunk worldview, from the conviction that information technologies would radically reshape global society to the belief that capitalist forms of commodification and control would inevitably channel this process toward profitable ends” (Latham, 2020: 14).

Aunque pienso que no se trataba de que ya escribíramos cyberpunk, de hecho, supongo que sucedió lo siguiente: nosotros abordamos el presente del México de los noventa —crisis económica, globalización, revolución, violencia urbana, narcotráfico, internet, apertura comercial, la estúpida creencia de que habíamos dejado el tercer mundo y estábamos a punto de pertenecer al primero— y ese presente es el mismo que los escritores etiquetados cyberpunk en los Estados Unidos, vivieron diez años antes. A falta de una etiqueta mejor, también en México se denominó a la nueva corriente: cyberpunk. (Ramírez, 2007: 4)

Más bien, podemos plantear que el *cyberpunk* es resultado de la crisis de la modernidad cuyos elementos se orientan desde una perspectiva distópica. Rob Latham enumera 4 elementos fundamentales:

In fact, four key cyberpunk themes were foreshadowed in specific works of the New Wave era: (1) the emergence of an information economy, with all its complex impact on the social order, in particular the spread of cybercrime and forms of infowarfare; (2) the resultant hypercommercialization of culture and the attendant growth in cyborgized lifestyles; (3) the proliferation of synthetic realities, to the point that simulated experience has begun to supplant the real thing; and (4) the possibility of a transhumanist “uploading” of consciousness, allowing individuals to abandon the mortal “meat” in favor of a virtual existence as discorporate data. (Latham, 2020: 8)

Ya fuera la era New Wave o la posmodernidad, lo cierto es que la realidad estaba ahí para que la CF visualizara su futuro. Porcayo mismo definió los parámetros de ese repertorio *cyberpunk* bajo las siguientes premisas:

En el cyberpunk no hay ideales elevados, amores eternos o verdades redentoras, en el cyberpunk, los héroes (¿aún puede llamárseles así en esta tragicomedia donde el mismo protagonista permanece en la inconsciencia de su propia ruina?) viven al día, matando para conseguir el sustento, robando para hacer asequible la insoslayable droga, para calmar la evidente adicción, llorando por la pérdida del artificial mundo del ciberespacio. (Porcayo, 1991: s/p)

Esta es una conferencia dictada en 1991, lo cual nos hace suponer, si hacemos caso del paratexto que fecha el inicio y conclusión en la escritura de la novela, que paralelamente se va configurando la personalidad del Zorro. Este personaje no encaja en su mundo presente dada su constitución híbrida entre humano y máquina: “El sueño eléctrico llegó en mal momento... Solo para su vida sentimental. Para la oficial, la cerebral, llegó en el momento justo: evolucionando desde los primitivos hackers hasta la crema y nata de las sociedades tecnodelictivas” (Porcayo, 2020: posición 111). Según se describe Óscar Martínez, el Zorro ha sido intervenido biomecánicamente: “Ojo y veinte por

ciento del cráneo. En la pierna solo llevo un servoesqueleto de restauración” (Porcayo, 2020: pos. 672)

Veronica Hollinger, en “Retrofitting Frankenstein”, ha destacado la contemporaneidad que existe entre la novela emblemática del *cyberpunk* y el trabajo teórico de Donna Haraway: “*Neuromancer* and ‘The Cyborg Manifesto’, which appeared at the same cultural moment, both tell stories about how the distinctions between bodies and machines have become increasingly difficult to maintain, one among many such distinctions threatened with collapse under the sign of the postmodern” (Hollinger, 2010: 207). En *La primera calle de la soledad* esto da visos de un fracaso en lo humano, ya que el protagonista pierde para siempre a su amada Clara, así como el contacto con la especie. En el horizonte de expectativas de los lectores de la primera edición de la novela, esta diferencia se establecía como una distopía en el sentido de la deshumanización. No obstante, conforme llegaba el siglo XXI y el manifiesto de Haraway cobró un lugar protagónico dentro del posthumanismo, la idea del Zorro como un cyborg fue movilizándose hacia una entropía. No solamente las dos portadas en las siguientes ediciones parecen reafirmar esta idea, también la crítica renovada a la novela. En un buen artículo que trata de reconstruir históricamente el contexto y fuentes bajo los cuales se fue escribiendo la novela de Porcayo, el crítico Óscar Zapata desliza el siguiente razonamiento:

Qué puede ser más *cyberpunk* (utilizo aquí la categoría como adjetivo), me pregunto, que unos chavos de la Ciudad de México, con conocimientos de electrónica muchas de las veces adquiridos de manera autodidacta, congregados en un oscuro departamento de alguna vecindad en Tepito que, al cabo de varias noches de ensayo y error, se las han ingeniado para adaptar un chip electrónico que “hackea” la consola de videos juegos más popular del mercado (el Sony *Playstation*) para hacer sus juegos asequibles a los sectores populares de la Ciudad de México mediante la piratería. La entrada en vigor del Tratado de Libre Comercio (TLC) y de tratados comerciales que se remontan a finales de los 80, provocaron que la famosa fayuca dejara de ser un negocio rentable para el comercio informal aglutinado en el barrio de Tepito de la Ciudad de México, y es justo cuando hace su aparición la piratería china. El “Do it yourself” anticorporativista del punk de los años 70 se transforma en la defensa moral de una economía paralela y pirata que resiste los embates de la economía de mercado neoliberal. (Zapata, 2020: s/p)

Desde luego, esta inminente realidad pertenece al siglo XXI una vez que el TLC abrió completamente las fronteras y el comercio de la “fayuca” derivó en la imitación, reproducción o alteración de la tecnología de punta para hacerla asequible al grueso de la pauperizada sociedad mexicana. Ahora que se ha rebasado el tiempo del relato dispuesto hacia una distopía, los lectores de 2020 nos ubicamos en una dimensión algo extraña, pues varios elementos del repertorio nos son cotidianos como el caso que describe Zapata; incluso la transición de un sustantivo a un adjetivo, como nos advierte este crítico, da

cuenta de esta acronía. El tiempo parece desvanecerse o llegar a una repetición interminable como en el caso de la entropía.

Dentro del modelo de temporalidad y, particularmente, dentro de los repertorios acrónicos, se encuentran aquellos que no se desarrollan en nuestro pasado, un posible futuro, ni en una línea temporal alterna construida, como en el caso las ucrónias, a partir de la variación de hechos históricos. En estos repertorios la acción tiene lugar en un sitio completamente ajeno a nuestra realidad y por lo mismo se desarrolla en un tiempo que resulta extraño para nosotros, así como aquellos que se construyen a partir del caos temporal, a partir de una especulación sobre lo eterno o lo atemporal, como en el caso de otras dimensiones, así como en los mundos creados por los sueños, la locura, las drogas o la realidad virtual. De ahí que decidamos nombrar a estos repertorios como entrópicos.

Si en las primeras dos ediciones de la novela la dimensión discursiva-simbólica recaía fundamentalmente sobre lo religioso, en 2020 esta temática parece quedar sujeta a la noción del sueño eléctrico. Una vez que el lector ha sido testigo de diversos conflictos religiosos de alcances globales como el 11 de septiembre de 2001 (9/11), el repertorio distópico pierde su efecto de extrañeza y en su lugar se asienta la impresión de un fin de los tiempos. En *La primera calle de soledad*, la crisis social de la tecnoeconomía fortalece su subjetividad cyborg no como una perversión de la tecnología, sino como una esperanza posible, en términos de Haraway, para encarar un ambiente posthumano. Al repertorio común de la estética *cyberpunk* se le ha agregado lo post, pues de acuerdo con Christopher D. Kilgore, “post-cyberpunk extends and revises core cyberpunk concerns in its handling of (dis)embodiment, online realities, networked subjectivities, and techno-biological viruses” (Kilgore, 2020: 48). En dicho sentido es como puede interpretarse la naturaleza híbrida del Zorro como una ventaja ante la irreversible desaparición de la especie humana: “Ellos también lo vivieron, no estaban exentos de la congoja eterna que conlleva el sobrevivir en la actual sociedad deshumanizada... Por eso los sueños eléctricos. Por eso la nada” (Porcayo, 2020: pos. 208).

Si bien la novela alude a una serie de drogas fuertes que podrían reflejar la popularidad de la heroína o el crack a finales de los noventa, las consecuencias de esta práctica solo pueden ser comprendidas hacia 2020 a través de la violencia extrema que su distribución ha provocado en la sociedad, así como el agotamiento crónico, la apatía y muerte en los consumidores. El sueño eléctrico parece ser una alegoría apropiada en el texto de Porcayo conforme llegamos a su final:

El inmenso exoesqueleto de un insecto antediluviano, sirviendo de guarida a las pobres almas humanas, bacterias que reptan en un intento por sobrevivir en ese hábitat ajeno a su especie, vacío de nutrientes.

Como su vida...

Recorrió el mismo camino seis años atrás, buscando olvidar un mundo que lo exasperaba por todo lo tediosa, deprimente, corrosiva e irreal que podía ser la existencia.

Huía de Clara. De sí mismo. En ese momento no lo sabía. El espacio virtual prometía más... (Porcayo, 2020: pos. 2210)

Esa nada es una acronía entrópica que se ilustra con la cinta de Moebius:

El viaje, un deambular a través de una cinta de Moebius. (Porcayo, 2020: pos. 54)

La vida es un ciclo. Eterna y engañosa cinta de Moebius que simula movimiento y exploración a otras dimensiones. (Porcayo, 2020: pos. 2218)

Simbólicamente, lo que en las primeras dos ediciones era un recurso de la ciencia para expresar lo inexpresable, en esta lectura revisitada se convierte en una realidad alterna que se desgaja a partir del desgaste entrópico. La crítica ya ha reparado en la intertextualidad del título de la novela con una canción de rock de Jaime López de 1985. Lo que nos parece oportuno agregar al respecto no es tanto la relación entre la subcultura del rock con la del *cyberpunk*, sino el simbolismo de esa calle que en realidad existe en pleno centro de la ciudad de México. López la mitificó en su composición al marcar una urbe contaminada, pauperizada y bajo una obvia ironía: “Detrás del Palacio Nacional está la primera calle de la Soledad” (López, 1985: s/p). Una calle dedicada al comercio informal desde puestos ambulantes hasta la prostitución; ubicada en la parte opuesta a la plaza central, en esta calle se mira la cruda realidad. Por eso el protagonista en la novela de Porcayo percibe que su vida se encuentra encerrada en una entropía: “Fue la primera y será la última calle que habrá de recorrer, acompañado por esa amante cruel e inoportuna llamada soledad”¹⁹ (Porcayo, 2020: pos. 2218). Este final de la novela apunta hacia la idea de que no importan las realidades virtuales que se extiendan a partir del sueño eléctrico, el resultado siempre será el mismo porque la especie humana está condenada a un gradual deterioro.

Conclusiones

El cuestionamiento de nuestra realidad se convirtió en una constante para los escritores de CF. La evasión de la segunda mitad del siglo XX construida, en parte, por la paranoia de la Guerra Fría, los efectos del desarrollo de armamento nuclear, así como la era de la psicodelia norteamericana nacida con el descubrimiento del LSD, contribuyeron a catapultar estas cavilaciones existenciales sobre lo que es real y no lo es. Estas circunstancias, aunadas a los avances en materia de simulaciones de vuelos creadas con fines militares o de

¹⁹ Este final de la frase también contiene como intertexto otra canción, pero en este caso del cantautor español Joaquín Sabina, “Que se llama soledad”. Resultaría interesante para un estudio bajo otro enfoque plantearse por qué Porcayo ha acudido al rock en español convencional de los ochenta como referente para su novela en lugar de música más *underground*. Sin embargo, a propósito de la movilidad de la dimensión discursiva-simbólica en la novela, no está por demás mencionar que para gran parte de los consumidores de la edición 2020 ambas referencias seguramente ya se han extraviado.

exploración espacial, sentarían las bases para el nacimiento de culturas y movimientos como el *cyberpunk*. Como dimensión discursivo-simbólica de identidad, la literatura que se produjo en México bajo esta corriente tenía el efecto de crear, a partir de la agrupación de temas como el *hackeo*, las drogas y el sueño inducido, una “cultura del gusto” no solo construida a partir de ciertos temas inherentes al mundo *cyber*, sino también creada a raíz de nuevas manifestaciones de poder en el espacio juvenil. Es así como esta corriente comienza a abrirse paso en el sistema literario mexicano, hasta legitimar inclusive la escritura de CF.

En primera instancia, *La primera calle de la soledad* ocurrió como efecto de una nueva expresión literaria que brindara identidad a jóvenes escritores afectados por el rumbo que tomaba México como consecuencia del capitalismo tardío y la tecnologización. Inmediatamente, para la segunda edición se hace más énfasis, dado el mercado de consumo, en un repertorio distópico que apunta hacia el fundamentalismo religioso. Veintitrés años después, una vez que esta distopía nos ha alcanzado, la novela puede leerse bajo un efecto de nostalgia —aspecto en el cual insiste la leyenda de la portada: “La novela que inauguró el ciberpunk en Hispanoamérica”. Sin embargo, una lectura más profunda puede extender la dimensión discursivo-simbólica de la novela de lo tecnoeconómico y religioso hacia lo humano. En ese sentido, *La primera calle de soledad* se ofrece como un texto de profunda reflexión sobre el posthumanismo. Ahora que la realidad supera a la ficción, como suele decirse comúnmente, será importante volver a esta novela para reconocernos con mayor detalle. No en balde, Ginway ha destacado recientemente la trascendencia literaria de esta obra de Porcayo:

In addition to the obvious cyberpunk motifs that populate *La primera calle de la soledad*, the story's many fights, explosions, and scenes of violence and torture—both real and virtual—often recall similar scenes in novels of narco-trafficking, while its title revisits anguish over national identity introduced in Octavio Paz's famous work, *El laberinto de la soledad* (*The Labyrinth of Solitude*, 1950). (Ginway, 2020: 389)

En 2004, Porcayo leyó una conferencia donde trató sobre la muerte del *cyberpunk*. Esta intervención es reveladora, pues, al realizar un recuento mínimo de las circunstancias que promovieron su desarrollo y hasta su cancelación en México, llega a una conclusión contundente: “La literatura, por más definiciones que se busquen, por más versiones que se recopilen, por más cercos que se busque ponerle, es corriente viva. Emergencia artística vital. Expresión urgente del espíritu humano” (Porcayo, 2004: s/p). Si bien, como reconoce en ese mismo trabajo, el *cyberpunk* fue definitorio para revitalizar a la CF de finales del siglo XX, no es menos cierto que su repertorio se extendió hacia la literatura en general, sobre todo a aquella inserta en las líneas convencionales del canon.²⁰ Los

²⁰ En la *Routledge Companion to Cyberpunk Culture* se menciona un trabajo de Brown, *Cyborgs in Latin America* (2010), donde se enlista a autores como Alicia Borinsky, Carmen Boullosa, Eugenia Prado, Rafael Cortoisie, Carlos Gamerro, Edmundo Paz-Soldán, Alberto Fuguet, y

recursos del *cyberpunk* se generalizaron como medios para reflejar una inminente realidad. En Hispanoamérica es probable que la literatura de estas últimas dos décadas no haya sido la misma de no haber existido estos jóvenes marginales quienes, contra todo pronóstico, van acaparando la atención de la crítica literaria actual.

BIBLIOGRAFÍA

- BETHKE, Bruce ([1997] 2017), “Etimology of Cyberpunk”, en *The Cyberpunk Project. International Database*. Consultado en: <http://project.cyberpunk.ru/idb/etymology_of_cyberpunk.html> (21/09/2020).
- BROWN, Andrew J.; GINWAY, M. Elizabeth (2012), “Introduction”, en Ginway, M. Elizabeth; Brown, Andrew J. (eds.), *Latin American Science Fiction. Theory and Practice*. New York, Palgrave, pp. 1-15.
- CORNEJO POLAR, Antonio (2003), *Escribir en el aire. Ensayo sobre la heterogeneidad socio-cultural en las literaturas andinas*. Lima, CELACP.
- CHAVARRÍA, Héctor (1993), Contratapa a *La primera calle de la soledad*. Gerardo Horacio Porcayo. México D.F., Fondo Editorial Tierra Adentro.
- DABAT LATRUBESSE, Alejandro; TOLEDO PATIÑO, Alejandro (1999), *Internacionalización y crisis en México*. Cuernava, UNAM.
- EVEN-ZOHAR, Itamar ([2007] 2011), *Polisistemas de cultura (un libro electrónico provvisorio)*. Tel Aviv, Universidad de Tel Aviv. Consultado en: <m.tau.ac.il/~itamarez/works/papers/trabajos/polisistemas_de_cultura2007.pdf> (21/09/2020).
- GIBSON, William (1984), *Neuromancer*. New York, Ace Science Fiction.
- GARCÍA, Hernán Manuel (2012), “Tecnociencia y cibercultura en México: hackers en el cuento cyberpunk mexicano”, *Revista iberoamericana*, vol. LXXVIII, n.º 238-239, pp. 329-348.
- GARCÍA, Hernán Manuel (2018), “Texto y contexto del cyberpunk mexicano en la década del noventa” *Alambique: Revista académica de ciencia ficción y fantasía / Jornal académico de ficção científica e fantasia*, vol. 5, n.º 2, pp. 1-15.
- GARCÍA, Miguel (2015), “Urbes corruptoras y visiones apocalípticas en dos novelas cyberpunk latinoamericanas”, *Chasqui: Revista de literatura latinoamericana*, vol. 44, n.º 2, pp. 138-148.
- GINWAY, M. Elizabeth (2020), “Latin America”, en McFarlane, Anna; Murphy, Graham J.; Schmeink, Lars (eds.), *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*. New York, Routledge, pp. 385-394.

Rodrigo Fresán, quienes apelan a la figura del cyborg con distintos propósitos. En ese mismo volumen Ginway incluye también a Ricardo Pligia y Santiago Roncagliolo.

- HOLLINGER, Veronica (2010), “Retrofitting Frankenstein”, en Murphy, Graham J.; Vint, Sherryl (eds.), *Beyond Cyberpunk*. New York, Routledge, pp. 191-210.
- JAKOBSON, Roman (1985), *Lingüística y poética*. Madrid, Cátedra.
- KILGORE, Christopher D. “Post-Cyberpunk” en McFarlane, Anna; Murphy, Graham J.; Schmeink, Lars (eds.), *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*. New York, Routledge, pp. 48-55.
- KIRTCHEV, Christian As. (1997), “Un manifiesto cyberpunk” en *The Cyberpunk Project*. Consultado en: <http://project.cyberpunk.ru/idb manifesto_es.html> (19/09/2020).
- LATHAM, Rob (2020), “Literary Precursors” en McFarlane, Anna; Murphy, Graham J.; Schmeink, Lars (eds.), *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*. New York, Routledge, pp. 7-14.
- LÓPEZ, Jaime (1985), “La primera calle de soledad” en *La primera calle de soledad*. México D.F., RCA Victor. LP.
- MORIN, Edgar (2003), “¿Sociedad mundo, o Imperio mundo? Más allá de la globalización y el desarrollo”, *Gazeta de Antropología*, n.º 19. Consultado en: <<http://hdl.handle.net/10481/7316>> (21/09/2020).
- PORCAYO, Gerardo Horacio (1986), “Sueño eléctrico”, *Ciencia y Desarrollo*, n.º 68, pp. 189-196.
- PORCAYO, Gerardo Horacio (1991), “Cyberpunk: Coyuntura entre ciencia ficción y thriller”, *La langosta se ha posteado*. Consultado en: <<http://lalangostasehaposteado.blogspot.com/2014/08/cyberpunk-coyuntura-entre-ciencia.html?q=cyberpunk>> (21/09/2020).
- PORCAYO, Gerardo Horacio (1993), *La primera calle de la soledad*, México D.F., Fondo Editorial Tierra Adentro.
- PORCAYO, Gerardo Horacio (1997), *La primera calle de la soledad*, México D.F., Editorial Vid.
- PORCAYO, Gerardo Horacio (2004), “Cyberpunk y tendencias actuales de la ciencia ficción”, *La langosta se ha posteado*. Consultado en: <<http://lalangostasehaposteado.blogspot.com/2014/08/cyberpunk-y-tendencias-actuales-de-la.html?q=cyberpunk>> (21/09/2020).
- PORCAYO, Gerardo Horacio (2020), *La primera calle de la soledad*. Ciudad de México, Planeta. Ebook.
- PRADA OROPEZA, Renato (2003), *Hermenéutica, símbolo y conjuración*. Puebla, Universidad Iberoamericana Puebla, BUAP.
- RAMÍREZ, José Luis (2007), “Cyberpunk: El movimiento en México”, *QUBIY*, n.º 24, enero 2007, pp. 3-5.
- RAMÍREZ GUTIÉRREZ, Esmeralda Vanessa (2019), “El espacio urbano del cyberpunk en *La primera calle de la soledad*”, *Metáforas al aire*, n.º 2, enero-junio, pp. 106-120.
- RÍOS BAEZA, Felipe; ESCOBAR FUENTES, Samantha; SÁNCHEZ CARBÓ, José; RAMÍREZ OLIVARES, Alicia V.; PALMA CASTRO, Alejandro (2017), “Topoiesis de la recepción literaria” *Romance Quarterly*, vol. 1, n.º 64, pp. 20-27. DOI: 10.1080/08831157.2017.1254479.

- SABINA, Joaquín (1987), “Que se llama soledad”, en *Hotel dulce hotel*. Madrid, Ariola. LP.
- SÁNCHEZ PRADO, Ignacio (2012), “Ending the World with Words: Bernardo Fernández and the Institutionalization of Science Fiction in Mexico”, en Ginway, M. Elizabeth; Brown, Andrew J. (eds.), *Latin American Science Fiction. Theory and Practice*. New York, Palgrave, pp. 111-132.
- SCHAFFLER GONZÁLEZ, Federico (1991), *Más allá de lo imaginado. Antología de ciencia ficción mexicana*. 3 vols. México, Fondo Editorial Tierra Adentro.
- SOLTERO, René (2015), “A cráneo abierto: entrevista con el ilustrador Eduardo Ramón Trejo”, *Crash*, 22 de septiembre. Consultado en: <<http://www.crash.mx/letrero/eduardo-ramon-trejo-a-craneo-abierto/>> (21/09/2020).
- TRUJILLO MUÑOZ, Gabriel (2004), “Gerardo Horacio Porcayo”, en Lockhart, Darrell B. *Latin American Science Fiction Writers: an A-to-Z guide*. Westport, Greewood, pp. 155-157.
- ZAPATA, Óscar (2020), “Los años 90 y la novela cyberpunk en México: *La primera calle de la soledad* de Gerardo Porcayo” en SENALC (*Seminario de Estudios sobre Narrativa Latinoamericana Contemporánea*). Consultado en: <<https://www.senalc.com/2020/04/01/los-anos-90-y-la-novela-cyberpunk-en-mexico-la-primer-a-calle-de-la-soledad-de-gerardo-porcayo/>> (21/09/2020).