



Metáforas al aire,
núm. 2, enero-junio, 2019.
pp. 106-120
ISSN 2594-2700

El espacio urbano del cyberpunk en *La primera calle de la soledad*

Esmeralda Vanessa Ramírez
Gutiérrez*

Resumen

Este artículo muestra cómo la literatura cyberpunk hace una crítica filosófica al estado actual de la sociedad desde su narrativa postmoderna. Se analizará el espacio desde su escenario urbano y virtual en La primera calle de la soledad de Gerardo H. Porcayo. La modernidad impulsaba cambios industriales y tecnológicos en su auge, en cambio la posmodernidad rechaza este impulso y lo percibía como una distopía más. Es así como la novela ya no es una especulación de la realidad como lo hacía la narrativa de ciencia ficción clásica, sino una mirada contemporánea del enfrentamiento con los mass media y el ciberespacio.

Palabras clave: cyberpunk, espacio, urbe, sociedad, postmodernidad.

Introducción

El cyberpunk es un movimiento contracultural de la posmodernidad que alude a la cultura y a la crítica social principalmente en el cine y la literatura. Las primeras muestras del movimiento se vieron desde las historietas *Hard Boiled* y las *Pulp* que acuñaron negativamente el término debido a que eran historietas de entretenimiento, pero que son un antecedente fiel al hibridismo que el cyberpunk tomaría más adelante. El llamado cyberpunk "alude a la fusión de cyber, por lo cibernético, y punk, por el tipo de actitud que

* Egresada de la Licenciatura en
Letras Hispánicas en el Centro
Interdisciplinario de Investigación
en Humanidades del Instituto de
Investigación en Humanidades
y Ciencias Sociales, Universidad
Autónoma del Estado de Morelos.



adopta la cultura urbana ante el contexto de la cibernética en la postmodernidad" (Cavallaro 253).

Se analizarán las vertientes posmodernas en la transformación del espacio de la ciudad y el espacio virtual en la novela de Gerardo Horacio Porcayo *La primera calle de la soledad*, entre estas: la saturación informática, el límite del capitalismo y el posible dominio de la inteligencia artificial debido a los altos alcances de la biotecnología, que muestran un futuro próximo respecto a la ciencia ficción o, en el caso del cyberpunk perceptible en la actualidad. Ejemplo de esa representación es *La primera calle de la soledad*, que ondea en las ciudades más monopolizadas del país como Monterrey y la ahora Ciudad de México, así como algunas ciudades lunares con el mismo patrón capitalista en donde se visualiza un ambiente urbano, lleno de punk y cibernética, además del ciberespacio, un espacio virtual que dará cuenta del cuestionamiento de la realidad que ha sido recurrente en el siglo xx.

En *La primera calle de la soledad* nos encontramos con un espacio distópico en donde predomina el capitalismo, esto es un futuro contrario a lo que planteaba el socialismo científico de Marx y su comunismo utópico. Las empresas trasnacionales están en constante desacuerdo y la sociedad está dividida por sectores diversos que se han refugiado en el misticismo de la religión y la política; conceptos que en un pasado significarían cosas muy distintas, aquí se ven apoyadas una con la otra, produciéndose confusiones discursivas en donde ya no se sabe a quién le importa menos la sociedad y en donde se le ve al capitalismo con un poder divino. Podemos encontrar la renuente fascinación por no abandonar la Tierra, característica que describe al movimiento cyberpunk debido a la ardua tarea que tiene por presentar un mundo perceptible que es, la destrucción del mismo, por lo cual se apoya la crítica que se hace a la ciencia y a la tecnología, como ya se ha mencionado anteriormente, "de ahí que encontrara resonancia entre la crítica académica, que rápidamente proclamó al cyberpunk como el estilo paradigmático de la escritura posmoderna" (García 138) por postular una visión del mundo desde el análisis más intenso.

El escenario cyberpunk hace hincapié en la realidad muy a parte del pacto de ficción de la literatura. Se nos plantean mundos cotidianos con visiones periféricas de

El escenario cyberpunk hace hincapié en la realidad muy a parte del pacto de ficción de la literatura.

ciencia ficción, y en palabras de Bruce Sterling refiriéndose a los escritores:

Los cyberpunk son la primera generación de ciencia ficcioneros que crecen no sólo con la tradición literaria de ciencia ficción, sino ciertamente con un mundo de ciencia ficción. Para ellos la técnica de la clásica ciencia ficción dura, extrapolación, literatura tecnológica, no sólo son herramientas literarias, sino algo cotidiano.

Se recurrirá, entonces, a textos en los que se ha analizado el papel del cyberpunk en la novela de Porcayo, sus mismos ensayos son una prueba viviente de lo que ha venido aterrizando el movimiento cyberpunk en México, así como lo que ha hecho Dani Cavallaro al definir a un género indefinible antes y comprendido ahora. De igual manera se dará una diferenciación de la ciencia ficción y el cyberpunk para denotar su significado y nos adentremos en el género en sí, con el contexto de la posmodernidad, un concepto que cambia ideologías y pensamientos a raíz de la publicación de *La condición posmoderna* de Jean-François Lyotard y *Posmodernism, or, The cultural logic of late capitalism* de Fredric Jameson que, con el cyberpunk, adquieren una nueva vigencia.

Cyberpunk y postmodernidad

Si la readad es un concepto difícil de definir en la ciencia ficción en general, resulta todavía mucho más complicado en el caso del cyberpunk [...] el tipo de cartografía cognitiva que ofrece el cyberpunk es un esfuerzo por encontrar un medio adecuado de mostrar la poderosa y problemática lógica tecnológica que subyace tras la condición posmoderna.
Cavallaro.

Existe una gran gama de títulos de ciencia ficción que son un antecedente importante para los autores del cyberpunk, quienes fueron testigos fieles de los cambios científicos y tecnológicos de los ochenta. Autores americanos fueron



los primeros en difundir la ardua ficción cercana de un mundo real, como William Gibson, con su *Neuromante*; Rucker, Shiner, Shirley y el máximo exponente de la ciencia ficción Philip K. Dick autor de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, obra que influenció el nacimiento del cyberpunk en el séptimo arte con la película *Blade Runner* en 1982; estas obras sirven como punto de partida para el nacimiento de un género que en contraste con la ciencia ficción no era meramente de entretenimiento como la crítica literaria lo había tomado. "En 1984 el término cyberpunk es utilizado para descifrar el nuevo mundo de la ciencia ficción en un artículo del *Washington Post*" (Cavallaro 252), ese mismo año sale a la luz *Neuromante*, novela que inspiraría a los escritores posteriores de cyberpunk, en donde se cuestiona la realidad humana con la artificial, tópico por excelencia de las obras cyberpunk y que plasma una crítica poshumanista debido a su postulado relacionado al poder de las máquinas sobre el poder humano, en donde el tan criticado filósofo conservador, Francis Fukuyama, en su título más renombrado así como criticado, responde lo siguiente:

El carácter abierto de las ciencias contemporáneas de la naturaleza nos permite estimar que, de aquí a las dos próximas generaciones, la biotecnología nos proveerá de herramientas que nos van a permitir llevar a cabo lo que no logran hacer los especialistas en ingeniería social. En este punto, habremos acabado definitivamente con la historia de la raza humana, porque habremos abolido a los seres humanos en tanto que tales. Entonces comenzará una nueva historia más allá de lo humano. (Fukuyama 33)

En este sentido, el cyberpunk es esa nueva historia que va más allá de lo humano haciendo la misma crítica que Fukuyama y Sterling, que, percibiremos en cualquier momento. Obras de ciencia ficción catalogadas como cyberpunk como *Software* de Rudy Rucker, *Conde cero* (precedente de *Neuromante*) y, en México: *La red* de Isidro Ávila y *Sueño eléctrico*, narraciones cortas publicadas en revistas como *La langosta se ha posado* y la primera novela cyberpunk *La primera calle de la soledad* de Horacio Porcayo crean una distorsión de la identidad y la realidad

El cyberpunk es esa nueva historia que va más allá de lo humano haciendo la misma crítica que Fukuyama y Sterling, que, percibiremos en cualquier momento.

humana en cuestión de las nuevas tecnologías y los avances científicos entorno a la humanidad, al respecto, Sterling admite:

Este movimiento fue rápidamente reconocido y denominado con varias etiquetas: ciencia ficción radical, los cuatreros tecnológicos, la ola de los ochenta, los neurománticos, el grupo de las gafas cromadas. Pero de todas las etiquetas puestas a lo largo de los ochenta, solo una se ha mantenido: cyberpunk.

Lo que se visualizó en Estados Unidos también fue visualizado por los cyberpunks mexicanos, pero esto no quiere decir que estén ligados a ellos por completo ya que tienen su estilo y crítica únicos, como lo plantea Miguel García, en su tesis *Urbes corruptoras*: "son una reelaboración que va más allá de agregar simplemente color local ya que toma en cuenta las particularidades políticas y religiosas, e incluso las expresiones de la cultura popular, de la región" (141).

El movimiento fue etiquetado¹ en 1986, después de la publicación de la antología editada por Sterling, que inaugura el término con su obra *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, y "cuyo prefacio sirvió como el manifiesto de facto del grupo, en donde se cuestionaba la deuda que el cyberpunk le debía a la ciencia ficción tradicional" (García 138). Esta era la que contraponía las visiones de un futuro aglomerado de predicciones ligadas al impacto de los cambios tecnológicos y científicos y menos a una crítica social que desembocaría en el cyberpunk, debido a los postulados acerca de la posmodernidad de Jameson (por mencionar alguno) que parten de la noción de que "el mundo contemporáneo carece ya de los discursos totalizantes que habían caracterizado a la modernidad, por ello en la posmodernidad dichas predicciones dejaban de serlo para convertirse en una realidad actual" (13).

Las maneras de representación que generó en su momento la modernidad influyen en las reflexiones de la posmodernidad; en este caso, las maneras de comunicación median en mayor parte en nuestras maneras de recepción; Lyotard, en *La condición postmoderna*, lo resaltaré de la siguiente manera: "Es razonable pensar

¹ Véase en *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* para uso en la crítica contemporánea debido a lo útil del término "etiqueta".

que la multiplicación de las máquinas de información afecta y afectará a la circulación de los conocimientos tanto como lo ha hecho el desarrollo de los medios de circulación de hombres primero (transporte), de sonidos e imágenes después (media)" (15). Nuestra condición posmoderna es la que se plantea en el mismo cyberpunk.

El espacio en *La primera calle de la soledad*

En *La primera calle de la soledad* se narra la historia del Zorro, quien acuña identidades distintas en un mundo donde ya no importan; al querer escapar de su realidad existencial se ve inmerso en el mundo de la cibernética y comienza a trabajar como hacker, con el tiempo logra ser el antihéroe más buscado por Laboratorios Mariano, una empresa trasnacional que actúa a través del llamado *sueño eléctrico* para lograr la manipulación social por medio de la religión y su creación más importante Asfódelo, un robot que sobrepasa el solipsismo llegándose a creer un Dios por manipular los sueños eléctricos de la masa. La aventura comienza en la Tierra y se desarrolla en la Luna, la urbe se hace presente en este planeta haciéndolo ver como una distopía urbana dentro del juego comparativo con la Tierra. El Zorro quiere vengarse a toda costa de Rioja, el antagonista que le hace pasar malos sueños eléctricos a través de la imagen de Clara, quien fue un amorío en el pasado de Zorro, y Rioja se inserta en los barrios más bajos de la Luna para lograr su venganza. Tras requerir los servicios de Zorro y trastornarlo con ayuda de Asfódelo, el rumbo capitalista de Laboratorios Mariano pierde ventaja, ya que la soledad de Zorro se mezcla con sus deseos de venganza y culpabilidad, para así llegar a la última calle de la soledad en un estado de sueño infinito. El existencialismo aclamado por la soledad en la historia hacen de *La primera calle* una de las novelas con el mejor final infeliz.

El contexto de la novela no se aleja de la realidad de los escritores mexicanos influenciados por la ciencia ficción de Phil Dick, pero, que con sus propios tintes estéticos, políticos y nacionales abordarían temas propios y diferentes. Fue el contexto en México del neoliberalismo y del tratado de libre comercio, lo que marcó e impulsó a la nueva generación a hacer obras que experimentarían

El cyberpunk es una reconfiguración a diferencia de la ciencia ficción contemporánea. Por ello, la reflexión en la literatura cyberpunk en México que hace ver Manuel García en su artículo "Tecnociencia y cibercultura en México".

otros senderos en la literatura de ciencia ficción que se escribía un siglo antes. "En este sentido podemos 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 142). En la novela dicho de otra manera, "Un complejo industrial de arquitectura híbrida. Las naves se han ido añadiendo conforme el tiempo pasa; lo que ha quedado es un cuerpo ridículo pero funcional" (Porcayo 20), esto haciendo alusión a la Tierra.

El cyberpunk es una reconfiguración a diferencia de la ciencia ficción contemporánea. Por ello, la reflexión en la literatura cyberpunk en México que hace ver Manuel García en su artículo "Tecnociencia y cibercultura en México": "Esta expresión de la CF² se convirtió en México, a mediados de los años noventa, en punta de lanza de la renovación de la CF mexicana, así como en uno de los intentos más radicales de reconfiguración del quehacer literario nacional" (332).

El movimiento del cyberpunk en México no se trata sino hasta 1994 con la publicación del especial "Cyberpunk" en el número diez de *Umbrales*, en el que aparecen nueve cuentos escritos originalmente en español por autores mexicanos, entre los que se encuentra *Imágenes rotas y sueños de Herrumbre*, de Gerardo H. Porcayo, ganador del Premio Puebla en 1993 y el primer cuento cyberpunk que se hizo acreedor a uno de estos premios. "Gerardo H. Porcayo es el principal impulsor nacional del cyberpunk, con *La primera calle de la soledad*, ha revitalizado el mercado editorial respecto a este nuevo género, dando a conocer el movimiento dentro de sus *fanzines* (*La langosta se ha posado* y *Azoth*)" (Fernández 163).

Con su estética existencial logró llegar directo a una ola de ciencia ficcioneros, debido a su contraste con la vida cotidiana, la cual no se escapaba del todo de un hecho existencialista. Demasiados momentos compartidos a través del asfalto, ajenos a la impasibilidad de los demás, instalados en una razón de vida simbiótica. A veces sólo caminar, otras entrar al bar de Raven y gastar las horas en charlas o sólo sentarse en

² Ciencia ficción: La abreviatura es hecha por el propio autor en el texto *Tecnociencia y cibercultura en México* en la publicación semestral de la *Revista Iberoamericana* vol. LXXVIII, enero-junio de 2012.

una banca y observar la majestuosidad de la luna, los cambios que la amorfa multitud de gente experimenta con la caída del tiempo (25-26).

Aunque desde los ochenta se venía armando el movimiento, debido al auge en Estados Unidos, en México, fue hasta la publicación de *Umbrales* que se consolidó como el cyberpunk mexicano y sus exponentes antecesores: "Juan Hernández Luna, Carlos Alberto Limón, Gerardo Sifuentes, José Luis Ramírez, Caín Kuri, Rodrigo Pardo, Jorge Chípuli, Bernardo Fernández y Pepe Rojo" (Ramírez).

El espacio de la urbe en el cyberpunk imagina al límite los modos de producción del capitalismo, situándonos meramente ante una distopía. En *La primera calle de la soledad*, la búsqueda que realiza el Zorro, protagonista de la novela, comienza encontrando un D. F. caótico en donde la corrupción prevalece, la violencia es una característica de todos los personajes y la moralidad no tiene sentido; en donde la estética cyberpunk cobra sentido en el mundo posmoderno:

El viento continúa su arremetida y consigo va trayendo neones, alumbrado público y anuncios luminosos... Con el llegan también los seres ávidos de la noche, las patrullas que despliegan su recorrido a través del circuito vial. Los turistas que aquí y allá hacen uso de ese distintivo... El mercado común universal [...] Los créditos estándar ganados con déficit en todo México, expuestos siempre a la rapiña del exterior, dependientes por entero de esas aves en perpetua migración. (26)

Cuando habla de esa "constante migración" se refiere al espacio de la luna con la misma temática urbana, esto se puede visualizar desde las primeras hojas de la novela: "Más allá de la zona industrial. Tras él, un pequeño condominio abandonado tiempo atrás, luego de que un depósito petrolero estallara. A su izquierda la vieja central con su instalación –subterránea de alta seguridad– de fibra óptica" (21). Refiriéndose a la urbe de la luna: "Recorrer los pasillos de esa urbe diminuta, ese pulpo artificial. Sus tentáculos, tubos abarrotados de viviendas raquílicas. El centro cobija los órganos vitales,

protegidos por un duro esqueleto que ha resistido diez años de incursiones infructuosas de reos" (59).

El espacio en *La primera calle de la soledad* nos da la apariencia de la ruina y el vencimiento de lo transnacional, tanto en la Tierra como la luna la cual reúne un ambiente aún más decadente:

Un kilómetro antes de elegir un prostíbulo. El decorado clásico. Mesas de plástico fofo con anuncios de bebidas multinacionales. Olor de orina. Cortinas manchadas e incipientes protegen los pasillos. Borrachos durmiendo sobre la mesa, algún otro, vomitando. Media luz roja, como los hilos que los recorren. (113)

La novela de Porcayo, en efecto, muestra un ambiente lleno de caos en el mundo posmoderno, lo cual marca las patologías del protagonista. El mejoramiento personal que Zorro intenta llevar consigo se pierde como su existencia misma, ésta contribuye a una depresión causada por un mundo sin aspiraciones modernas efectivas sino más bien por aspiraciones agotadas.

El protagonista se ve orillado a usar sus aptitudes técnicas para ingresar al mercado negro del robo y reventa de secretos tecnológicos y de software, mediante hackeos a empresas computacionales. Ésto lleva a una actitud cyberpunk repleta de anti-heroísmo y delincuencia debido al espacio en donde el sol carece de iluminación, y el metro es la mejor opción, incluso, en la luna.

Cuestionamiento sobre la realidad: el caso de *La primera calle de la soledad*

La realidad del mundo posible del cyberpunk en *La primera calle de la soledad* nos remite a un espacio formado por la contracultura de la postmodernidad, es en su mayoría una representación de las consecuencias de la cibernética, la informática y la tecnociencia que traen consigo una realidad en México que "constantemente se ve intercambiada entre los planteos de ficción y las realidades de la ciencia y tecnología" (Moreno 7).

En la novela se narra una historia de espionaje industrial, infiltraciones virtuales y una guerra que enfrenta a



varias sectas religiosas, dirigida a distancia por Asfódelo, una computadora inteligente. Respecto a la forma narrativa, utiliza la forma contemporánea que consiste en una voz narrativa en tercera persona con narrador omnisciente, frases cortas, uso de fragmentos, un tono confuso al principio que se va aclarando gradualmente, vocabulario tecnológico. Su temática es la realidad virtual, la inteligencia artificial, un protagonista nihilista y el paralelismo con la literatura policiaca, características propias del cyberpunk.

Una de las realidades que se ponen en tela de juicio y son vislumbradas en la novela es la realidad de los hackers. "Los efectos de la incorporación de la cultura hacker al *modus operandi* del sistema es uno de los temas que ha sido desarrollado en buena medida por la cuentística de ciencia-ficción mexicana a través del subgénero del cyberpunk" (García 331).

Filósofos posmodernos están de acuerdo en la crítica del cyberpunk que apunta al impacto de la tecnociencia en nuestra sociedad, motivo por el cual es necesario reflexionar ante nuestra condición como humanos y por lo tanto, reflexionar ante nuestra realidad misma.

Cuando Baudrillard al inicio de *Cultura y simulacro*, hace referencia a la alegoría entre la imitación entre el mapa y el imperio que se encuentra en la fábula de Borges, titulada "Del rigor en la ciencia" en donde ahora, dice el autor, lo único que queda es la resurrección artificial de la realidad: "pues los actuales simulacros, con el mismo imperialismo de aquellos cartógrafos, intentan hacer coincidir lo real, todo lo real, con sus modelos de simulación" (4). En este caso, la simulación de *La primera calle de la soledad*, es una resurrección más cercana a la realidad que nos rodea. Al respecto Andoni Alonso e Iñaki Arzoz, en la nota preliminar de *Mirrorshades*, dicen:

Vivimos en una era extraña donde una todopoderosa ciencia y una ubicua tecnología en alianza nos asaltan y transforman, por lo que una aproximación puramente racional o positivista no nos satisface ni puede tranquilizarnos en absoluto, por lo que exigimos saber mínimamente dónde estamos y qué cabe esperar o, al menos, hacernos la ilusión de que lo podemos asumir [...] ¿Cómo no nos va a interesar ya el ciberpunk si, después de la

Filósofos posmodernos están de acuerdo en la crítica del cyberpunk que apunta al impacto de la tecnociencia en nuestra sociedad.

premonitoria CF, nuestro mundo y nuestro futuro, nosotros mismos, somos, aun sin deseirlo, cada vez más ciberpunk? (6)

La literatura cyberpunk, plasma estos escenarios, y, en correlación con la contracultura de los ochentas y noventas, "inscribe una estética en la ciencia ficción, la cual puede clasificarse como una escritura postmoderna" (Alonso y Arzoz 7), influenciada por acciones de una sociedad llena de cambios e innovaciones que traen consigo la surrealidad en los sueños y los viajes psicotrópicos al fondo de la mente para poner en duda nuestra realidad, realidad propuesta en el mundo de los personajes híbridos también al servicio de la novedad, como formas de escape:

José Naranjo asiente. Su barba de tres días le da un mal aspecto al igual que sus ropas manchadas. Sus dedos, pulgar e índice derechos son de otro color; las uñas distintas a las ocho restantes son injertos, falanges de una tailandesa muerta, incorporados a su mano. Lo peor tal vez sea esa expresión de permanencia en el limbo, tan característica de los adictos a la exodiprina. (28)

Una de las innovaciones de la posmodernidad y que es palpable en la escritura cyberpunk es el poder social que se encuentra ahora en manos de las empresas multinacionales. Las instituciones, los partidos, las profesiones y las tradiciones históricas pierden su atracción para centrar la atención en empresas que se encargan de monopolizar el entorno urbano y el ciberespacio, mundo paralelo y virtual. Los *mass media* desde el periódico, la televisión hasta internet son muestra palpable del poder comunicativo que va innovándose con la señal satelital y el poder de la tecnología para llegar a dónde sea.

Es así como el conflicto literario que se encuentra en el pacto de ficción juega de nuevo con el cuestionamiento de la realidad abordada desde teorías discursivas acerca del poder de la literatura para llegar a plasmar esas realidades posibles. Sin meternos en este tema amplio y desconcertante para muchos, cabe destacar que los espacios que se viven en la novela y el

cyberpunk en general, son espacios no lejanos, y, como ya se ha mencionado renuementemente son algo más que una posibilidad, ejemplo de ello es el problema que la ecología ha puesto en tela de juicio para poder solventar el globo, el cual es el calentamiento global; otro es, la extinción de la raza humana a favor de la inteligencia artificial, algo recurrente en la novela, en donde se habla del conflicto entre mente-cuerpo que ha venido marcando un conflicto en la tradición cognoscitiva.

El científico informático y experto en robótica Hans Moravec cree que en un futuro no muy lejano será posible transferir las funciones mentales a los programas informativos, idea de ello es el personaje de Asfódelo, el cual cree, siente y reacciona ante la injusticia humana, algo que adquirió bajo su consciencia, esto lo hace creer en una utopía religiosa, esbozando lo siguiente:

¿Cómo contar el tiempo en la oscuridad sin sol, luna o estrellas? ¿Cómo tomarlo en cuenta?, cuando todo ha quedado atrás, cuando cuerpo y dolor son sustituidos por la consciencia gozosa (177). Todos los hombres buscan recordar y vivir un tiempo, luego no desean saber nada más. Siempre les di lo que querían. ¿No es acaso lo que hace un Dios? (191)

Quizá esto no ocurra de inmediato, sin embargo, ya ha encontrado un lugar en el mundo del cyberpunk.

Esta realidad constituida por la irrealidad de los sueños y las alucinaciones de las drogas desemboca en el espacio, y el espacio ya no solamente es la urbe de una ciudad vacía de humanismo y alterada por los *mass media*, es más bien la virtualidad del ciberespacio y el escape mental de las drogas, cosa que en el cyberpunk ya no es tan marginal ni decadente, ya que se ha normalizado en una sociedad marginal y decadente.

Conclusiones

A manera de conclusión cabe destacar la importancia de la reflexión en cuanto a la posmodernidad, ya que ésta viene a contraponer los discursos de la modernidad y permite que el cyberpunk plasme una visión crítica de la realidad,

La novela muestra
un México
enajenado en donde
constantemente
se interactúa con
inteligencia artificial
para llegar al
perfeccionismo.

no sólo de México (con la novela de Horacio Porcayo) sino de toda una generación rodeada de especímenes culturales,³ que se han ido moldeando a lo largo del tiempo, pero, que desembocan en nuestra actualidad por ser una manera vanguardista de plasmar nuestras inconformidades ante una sociedad que ha avanzado tecnológicamente, científicamente y globalmente, pero que se desacredita en los términos positivos de lo que la modernidad constituyó como futuro.

La sociedad está inmersa en transformaciones en torno a los movimientos que fracasan en mayor parte gracias a la contaminación capitalista. El espacio urbano en *La primera calle de la soledad* es ésta transformación construida con la violencia punk y las mediaciones cibernéticas, igualmente plasma las contradicciones del capitalismo en países como México, en donde el espacio urbano del cyberpunk, como el de *La primera calle de la soledad* "simboliza las contradicciones del avance del capitalismo y la tecnología en los países que no pueden competir en los términos impuestos por el neoliberalismo" (García 142).

En la novela se plasma una crítica a ésta transformación del espacio, un espacio urbano lleno de tráfico humano que pervierte, donde no hay salida, salvo la realidad: México. La novela muestra un México enajenado en donde constantemente se interactúa con inteligencia artificial para llegar al perfeccionismo, "México era el país adecuado [...] alcanzó la cúspide de la saturación" (Porcayo 134) de esto se infiere que la corrupción pasó a ser la forma de vida, nada lejos de la realidad.

El espacio de la novela está constituido por la realidad capitalista que se ha vivido y que alcanzará su máximo límite en conjunto con la cibernética, la biotecnología y la tecnociencia, cuestiones que en vez de darnos la estabilidad y comodidad que prometía el llamado modernismo, nos dan preocupación, inestabilidad y exterminio; es así como el espacio urbano alegoriza las consecuencias de la llegada de la economía global al mirar hacia un futuro desalentador en la narrativa de *La primera calle de la soledad*.

Estamos en un espacio lleno de cultura cyberpunk en donde las próximas generaciones no verán la vertiente entre la crítica que se hace de la sociedad en una literatura que pone en duda el pacto de ficción del que habla

³ Las muestras híbridas de la contracultura así como las nuevas teorías pos-humanistas.

Umberto Eco. En este sentido, la ciencia ficción es ahora nuestra realidad, en donde no hay vuelta atrás, como ocurre con el destino de los personajes. El Zorro, quien llega a desenmascarar la mentira mística del cristoreceptor y la mentira globalizada del capitalismo, no termina con ellas ni repara el daño que han causado.

En palabras del mismo Porcayo, visto en la antología *Visiones periféricas*:

El Cyberpunk es sólo otro recurso, otra manera de hacer resaltar la voz en medio del desierto de la sobreinformación, de los miles de *mass media* que han creado la impensada estática de la realidad. Es la actitud insoslayable de respuesta ante un medio urbano que se vivía en sus propias complacencias y patologías. En su propia mierda. (161)

El ciberpunk mexicano modifica el modelo estadounidense tratando los temas de la virtualidad, la globalización y el cuerpo posthumano de una manera crítica y no celebratoria. Como Federico Schaffler afirma: "...los autores nacionales [mexicanos], como muchos latinoamericanos y tercermundistas, toman la ciencia ficción como fondo para presentar historias de reacción humana ante la tecnología y lo inexplicable" (19), y eso es precisamente lo que Porcayo lleva a cabo en su obra.

BIBLIOGRAFÍA

- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairos. 2007. Web.
- Cavallaro, Dani. "La ciencia-ficción y el ciberpunk". *La ciencia ficción y el ciberpunk en la literatura y cibercultura*. Madrid: Arco Libros, 2004. Impreso.
- Fredric, Jameson. *Postmodernism, or, The Cultural Logic Of Late Capitalism*. United States: Duke University. 1997. Impreso.
- Fernández, Miguel. *Visiones periféricas. Antología de la ciencia ficción mexicana*. México: Lumen, 2001. Impreso.
- Fukuyama, Francis. Fin de la historia y otros escritos. *El fin de la historia*. Web.

- García, Hernán Manuel. "Tecnociencia y cibercultura en México: Hackers en el cuento cyberpunk mexicano". *Revista Iberoamericana*, vol. LXXVIII, núms. 238-239, 2012. pp. 329-348. Web.
- García, Miguel. "Urbes corruptoras y visiones apocalípticas en dos novelas cyberpunk latinoamericanas". *Chasqui: revista de literatura latinoamericana*, vol. 44, núm 2. Estados Unidos: Arizona State University, 2015. pp. 138-148. Web.
- Jaime Garza, María Sylvia. *Ética y posmodernidad*. Tesis de maestría. Monterrey: Universidad Autónoma de Nuevo León. 2001. Impreso.
- Liotard, Jean-François. "La naturaleza del lazo social: la perspectiva moderna". *La condición posmoderna*. Madrid: Catedra, 2006. Impreso.
- Moreno, Horacio. *Cyberpunk: más allá de Matrix*. Barcelona: Circulo Latino. 2003. Impreso.
- Porcayo Villalobos, Gerardo Horacio. *La primera calle de la soledad*. México: Fondo Editorial Tierra Adentro, 1993. Impreso.
- . "Cyberpunk, ciencia ficción y thriller". *Umbrales*. México: Publicaciones frontera norte, 1993. pp. 3-5. Impreso.
- Ramírez, José Luis. "Cyberpunk: el movimiento en México". *Ciencia ficción mexicana*. México, 2017. Web.
- Sterling, Bruce. "Prólogo". *Mirrorshades: una antología cyberpunk*. Ed. Bruce Sterling. Trad. Andoni Alonso e Iñaki Arzoz. Madrid: Siruela, 1998. Impreso.
- Schaffler, Federico. "Introducción". *Más allá de lo imaginado I. Antología de ciencia ficción mexicana*. Ed. Federico Schaffler. México, D.F.: Fondo Editorial Tierra Adentro, 1991. Impreso.
- Vivereti, Patrick. "El duro oficio de vivir". *Edición Cono Sur*, núm. 8. Francia; Estados Unidos: Le Monde Diplomatique y Capital Intelectual s.A., 2000. Web.