



INSTITUTO  
**HCS**  
DE INVESTIGACIÓN  
HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES



**Universidad Autónoma del Estado de Morelos**  
**Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales**  
**Departamento de Letras Hispánicas**

**INTERTEXTUALIDAD, INTERMEDIALIDAD Y**  
**CYBERPUNK EN *LA PRIMERA CALLE DE LA SOLEDAD***

**Tesis:**

**Para obtener el título de:**

**Licenciada en Letras Hispánicas**

**Presenta:**

**Esmeralda Vanessa Ramírez Gutiérrez**

**Directora de Tesis: Dra. Angélica Tornero Salinas**

**Cuernavaca, Morelos. 2020**

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN. SOBRE EL CYBERPUNK</b>	3
<b>I. DE LA CIENCIA FICCIÓN A LA CYBERLITERATURA Y AL CYBERPUNK</b>	
I.1 Breve antecedente de la novela de ciencia ficción	8
I.2 Cyberliteratura: antecedentes del cyberpunk	10
I.3 Cyberpunk en México	16
<b>II. DEL DIALOGISMO A LA INTERTEXTUALIDAD</b>	
II.1. Breve acercamiento a la Posmodernidad	31
II.2. Consideraciones teóricas sobre los estudios de la intertextualidad	37
II.3. Dialogismo e intertextualidad en <i>La primera calle de la soledad</i>	42
<b>III. INTERMEDIALIDADES</b>	
III.1. Consideraciones teóricas sobre los estudios de intermedialidad	53
III.2. Intermedialidad en <i>La primera calle de la soledad</i>	58
<b>CONCLUSIONES</b>	68
<b>OBRAS CITADAS</b>	72

## INTRODUCCIÓN

El cyberpunk es un movimiento contracultural que surge en la década de los ochenta en Estados Unidos y da inicio a una manifestación literaria con otro tipo de preocupaciones, como lo son las implicaciones que traen consigo la tecnología y el ciberespacio, así como los cuestionamientos teológicos y filosóficos de la vida, que durante las décadas posteriores adquiriría forma y distintos puntos de partida, dependiendo de la adaptación de cada muestra. La ciencia ficción empezó a reformular sus dinámicas en torno a un proceso de cambio: la llegada de la era informática. El impacto de la tecnología en la vida diaria, el impacto de la industrialización y el destino del planeta fueron impulsos para crear otro tipo de movimiento que no fuera considerado subliteratura y que principalmente comenzaría a profundizar en la crítica hacia la tecnología informática manifestándose principalmente en el cine y la literatura.

Las primeras muestras del movimiento cyberpunk se manifestaron en una fase llamada *new wave*<sup>1</sup>, “asociada a autores como Brian Aldiss y J. G. Ballard con la publicación británica *New Worlds* (1946-70) editada por Michael Moorcock” (Cavallaro 241), esto convertiría a la *new wave* como antecedente fiel del hibridismo que el cyberpunk tomaría más adelante. En Estados Unidos con *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* de Bruce Sterling se consolida el movimiento que va a ser cartografiado con sus diferencias culturales principalmente en México, debido a la cercanía con la cultura de Estados Unidos.

El cyberpunk en México tiene entre sus precursores a Isidro Ávila, José Luis Zárate, Federico Schaffler y a Gerardo Horacio Porcayo, entre otros. Este último “publica un ensayo

---

<sup>1</sup> *New wave* es el nombre que se le da a la ola de escritores que viven en un contexto marcado por la tecnología informática.

en *Umbrales* 4, revista especializada en la ciencia ficción, titulado: “Cyberpunk, ciencia ficción y thriller”. Ese mismo año, el Fondo Editorial Tierra Adentro publica *La primera calle de la soledad*. La primera novela publicada totalmente cyberpunk, que cuenta con excelentes críticas entre los conocedores del género y aún entre aquellos que no lo son tanto.” (Ramírez 3).

El mundo planteado por *La primera calle de la soledad* (1993) de Gerardo Horacio Porcayo se ubica en las ciudades más grandes del país, como Monterrey y en la Ciudad de México —en la novela llamado D.F. — así como algunas ciudades lunares con el mismo patrón capitalista e ideológico en donde se visualiza un ambiente urbano lleno de punk y cibernética, conceptos que aludirían a una “asociación ambigua”, según Cavallaro, pero que juntos, hacen referencia a un estado de rechazo hacia el mundo actual, con el movimiento cyberpunk. En palabras de Dick Hebdige, el movimiento punk<sup>2</sup> alude a “un rechazo de autoestupefacción y automutilación a considerar digno o fiable todo lo que ha traído consigo el mundo actual.” (Hebdige cit. por Cavallaro 262). Destaca en este mundo, el mecanismo de control por excelencia: la religión, 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 ambiente 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. Estos conceptos que en un pasado significarían cosas

---

<sup>2</sup> Según Dick Hebdige: “la imagen punk era fundamentalmente la de los desnutridos: la demacración surgía como símbolo de rechazo.” (Hebdige cit. por Cavallaro 262), en este sentido la estética cyberpunk sigue los patrones de la imagen punk.

distintas, y aquí se ven apoyados uno con el otro, como aparatos ideológicos; produciendo confusiones discursivas en donde ya no se sabe a quién le importa menos la sociedad y en dónde 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, debido a los altos alcances industriales que carecen de las responsabilidades correctas para ser llevados a cabo. Todo esto encuentra una gran concordancia con la ideología posmoderna que critica a los alcances de la ciencia y la tecnología, a lo cual Miguel García en su artículo “Urbes corruptoras y visiones apocalípticas en dos novelas cyberpunk latinoamericanas”, señala que, “de ahí que [el cyberpunk] encontrara resonancia entre la crítica académica, que rápidamente proclamó al cyberpunk como el estilo paradigmático de la escritura posmoderna” (138) por postular una visión del mundo desde el análisis más intenso, es decir, un análisis con el contexto de la posmodernidad, la cual se abordará a en uno de los apartados del trabajo.

En el presente trabajo nos interesa mostrar cómo, desde su estructura narrativa, su temática y la forma de presentarse al lector, la novela aborda de manera reflexiva nuestra situación como humanos en una sociedad mexicana cada día más artificial, en un mundo en donde predominan los gases de las fábricas, el smog, la contaminación visual y el descontrol social que provoca la sobrepoblación urbana, debido a la evolución “natural del mundo”. Específicamente, exploramos la manera en que, a través del dialogismo, la intertextualidad y la intermedialidad, esta novela realiza esta crítica a la sociedad y se acerca a la reflexión fenomenológica. Al decir fenomenológica, nos referimos aquí a lo que proponen Michael Menser y Stanley Aronowitz en su artículo “Sobre los estudios culturales, la ciencia y la tecnología”, que es útil “para llegar a un mejor cuestionamiento de lo tecnológico desde el

análisis multidisciplinario que ofrecen los estudios culturales” (Menser y Aronowitz , cit. por García, H. M. 15), que refiere en este caso a la tecnología que prometía una sociedad avanzada, bajo el contexto del neoliberalismo y el proceso de globalización en México.

En *La primera calle de la soledad*, se hace este cuestionamiento desde una crítica a las ideologías religiosas y a la crítica del sistema neoliberal, hasta la saturación informática; el límite del capitalismo y el posible dominio de la inteligencia artificial debido a los altos alcances de la biotecnología y el constante esfuerzo por deshumanizar a la humanidad, que en conjunto muestran un futuro próximo respecto a la ciencia ficción o, en el caso del cyberpunk perceptible en la actualidad.

Para desarrollar el contexto, así como el pensamiento sobre el cyberpunk, se recurrió a textos en los que se ha analizado el papel de este movimiento. Los mismos ensayos de Horacio Porcayo son una prueba del desarrollo del movimiento cyberpunk en México, así como lo que ha hecho Dani Cavallaro desde España, Hernán M. García, Gabriel Trujillo, Miguel Ángel Fernández también en nuestro país, entre otros. Estos autores han definido un género indefinible antes y mucho mejor comprendido ahora. De igual manera se expone la diferencia entre la ciencia ficción y el cyberpunk para denotar su significado.

Teniendo en cuenta el concepto de la novela cyberpunk se procede a estudiarla desde la perspectiva del dialogismo, la cual propusiera Mijaíl Bajtín en sus reflexiones de la novela del siglo XIX, y que es un antecedente para las teorías de intertextualidad, las cuales tomaremos como punto de partida para el estudio de la novela. Algunas teorías de la intertextualidad que se toman son el artículo de Raquel Gutiérrez Estupiñán, “Intertextualidad: teoría, desarrollos, funcionamiento” y la noción de Lauro Zavala, así como

la de Pérez Firmat debido a que Estupiñán utiliza uno de sus métodos para el desarrollo de su artículo.

Con las bases claras de los distintos puntos de partida que apuntan a nuevas formas de estudio, nos adentraremos al análisis de la intermedialidad con textos de Ruth Cubillo Paniagua con su texto “La Intermedialidad en el siglo XXI”, de Irina Rajewsky con su artículo “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality” y de Asunción López Varela con “Génesis semiótica de la intermedialidad: fundamentos cognitivos y socio-constructivistas de la comunicación”. Para contextualizar la intertextualidad y la intermedialidad, ofreceremos inicialmente una breve descripción de lo que se ha denominado posmodernidad, utilizando textos de diferentes críticos como: *Modernidad y Posmodernidad, coincidencias y diferencias fundamentales* de Armando Roa; *La condición postmoderna* de Jean-François Lyotard y *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism* de Fredric Jameson que, con el cyberpunk, adquieren una nueva vigencia.

Es preciso analizar la novela en torno a estas teorías para hacer ver el impacto de las tecnologías en nuestra sociedad. El motivo por el cual se eligieron las teorías del dialogismo, la intertextualidad y la intermedialidad, fue por la asociación que tienen con los *mass media*, en este caso, la cibernética, así como por la manera en que está estructurada, propia de una escritura caótica a propósito, para poder profundizar en lo caótico del mundo actual.

En el primer capítulo se da un breve antecedente del género cyberpunk, en donde se abordará la novela de ciencia ficción y las novelas cyberpunk norteamericanas para así mostrar el antecedente del cyberpunk estadounidense. En el último apartado del capítulo, se

aborda el movimiento cyberpunk en México, así como la diferenciación con Norteamérica en donde se muestra que empezó a construirse a la par, pero, con diferentes características.

El segundo capítulo se explora el dialogismo y la intertextualidad. En el primer inciso se ofrece un breve antecedente de la Posmodernidad para contextualizar el análisis de las teorías que serán utilizadas. En el segundo inciso, se dan a conocer algunas teorías del dialogismo el cual es una base de la intertextualidad para así concluir con el análisis de la novela en torno a estos dos asuntos.

En el tercer capítulo se analiza la intermedialidad. Para ello, en un primer inciso se exponen algunos conceptos sobre esta orientación de la teoría literaria actual. En el segundo inciso se desarrollará el análisis que gira en torno a las intermedialidades que existen en la novela.



## I. DE LA CIENCIA FICCIÓN A LA CYBERLITERATURA Y AL CYBERPUNK

### I.1 Breve antecedente de la novela de ciencia ficción

Descifrar la ciencia ficción es un trabajo consideradamente arduo, debido a la variedad de enfoques que tiene la teoría para definir un género, y más aún, un género como lo es este, con su diversidad de temas generales y locales, con “sus enfoques, técnicas y la dificultad de situar históricamente sus orígenes” (Cavallaro 236). Las variaciones en la ciencia ficción van desde la literatura fantástica, que hereda a la ciencia ficción algunas de sus características: el extrañamiento y el suspenso, a los cuestionamientos filosóficos y las preocupaciones por un mundo menos distópico. La ciencia ficción ha tenido como tarea mostrar con veracidad y amabilidad en la literatura, la dureza de los acontecimientos sociales y políticos que nos han rodeado.

La obra que ha destacado dentro de la clasificación de lo que es ciencia ficción clásica, es *Frankenstein* de Mary Shelley (1818), debido a su temática “popular”, según Dani Cavallaro. Esta obra fue usada por los cineastas y escritores posteriores y en ella se enfatiza la deshumanización de las personas por medio de la ciencia. (237). Se considera que la ciencia ficción alcanza su auge en el siglo XX. Sin embargo, hay obras que datan de tiempos anteriores. Desde Luciano de Samosata hasta Shelley, Verne y H. G. Wells, se ha tratado de fomentar un concepto para descifrar la ciencia ficción y su metodología. En 1661 según Dani Cavallaro, “se asoman indicios de narraciones de ciencia ficción como *Viaje a la luna* de Cyrano de Bergerac” (236), que Italo Calvino considera “el primer auténtico predecesor de la ciencia ficción, debido a las cualidades filosóficas de la narrativa de Cyrano, su enfoque especulativo y la preocupación metafísica” (Calvino, cit. por Cavallaro 236).

No obstante, el momento que marcó el nacimiento de la ciencia ficción y le dio más fuerza fue la publicación de *Amazing stories*, revista americana editada por Hugo Gernsback en 1926 (Cavallaro 239). En esta revista, se resalta la idea de que la ciencia ficción se caracteriza, escribe Javier Cabrera en su tesis *Panorámica de la ciencia ficción mexicana*, “por exponer un tipo de historias que, tomando como punto de partida un(os) hecho(s) científico(s), se desarrollarán como develación narrativo-descriptiva sistemática de las consecuencias lógicas que dichos hechos podrán tener para el futuro de la humanidad” (6, 7). Es así como en la escena del género se establecen situaciones concurrentes que van forjando su estética: viajes espaciales, viajes a través del tiempo, contacto con extraterrestres, construcción de realidades alternas. La estética de Gernsback terminó por asociar a la ciencia ficción con la época *Pulp* (Cavallaro 240), lo cual acuñó popularmente y de manera errónea el género, pero condujo el hibridismo de un movimiento.

En 1930, la revista *Astounding stories*, fundada por John W. Campbell, reconfigura la estética de la ciencia ficción, lo que da pie a las obras de Isaac Asimov, Robert Heinlein, Theodore Sturgeon y Artur Clarke, que según Dani Cavallaro “han sido consideradas por muchos como la Edad de Oro de la ciencia ficción” (240).

La controversia del nombre de este nuevo género hacía reflexionar acerca de la ciencia en la vida diaria, por supuesto, pero también se inclinaba hacia la intervención de las pseudociencias, en este sentido Cavallaro sostiene al igual que Darko Suvin en *Metamorfosis de la ciencia ficción* que las ciencias duras y las pseudociencias como la sociología, la lingüística, la psicología, etc., combinan los hechos con la ficción, “ya que la función principal de ambas reside en la especulación acerca de los destinos de las personas” (242). Es así como Suvin al referirse a la “cognición” está hablando de algo más relevante que la “ciencia”: “La ciencia ficción es, por tanto, un género literario cuyas condiciones necesarias

y suficientes son la presencia y la interacción del extrañamiento y la cognición, y cuyo recurso formal más importante es un marco imaginativo distinto del ambiente empírico del autor” (Suvin 30).

La ciencia ficción comenzó a tomar con más seriedad las inquietudes de la sociedad contemporánea, ya no a manera de entretenimiento, sino de forma crítica; para hacer reflexionar al mundo: ¿son los cambios industriales o los avances tecnológicos, los que crean un entorno deshumanizado? o ¿es la pérdida de conciencia humana que nos hace perder identidad y consuelo? Preguntas que estarán en tela de juicio en las narraciones de ciencia ficción contemporánea, y que solo crearán paradojas al respecto.

Es así como las formas de representación de este género literario van adquiriendo cambios importantes: ya no sólo somos testigos de la tecnología, la ciencia y la biotecnología en la literatura, ni de lo que pueden lograr en nuestra sociedad “futurista”, sino de cuestionamientos de identidad y realidad, los cuales rodean a nuestras comunidades contemporáneas, algo que más adelante daría lugar al género que aquí nos interesa estudiar, el cyberpunk.

## **I.2 Cyberliteratura: antecedentes del cyberpunk**

Como hemos visto, si deliberar completamente sobre las tantas definiciones de la ciencia ficción es un asunto todavía en proceso entre los lectores y críticos, no se diga ya intentar definir un género<sup>3</sup>, que tiene como antecedente a toda esta gama de títulos ya expuesta. Es

---

<sup>3</sup> El cyberpunk es considerado un movimiento en México desde 1994, por lo tanto, un género, según algunos críticos como Cavallaro y las publicaciones cyberpunk de los mexicanos Manuel García y Horacio Porcayo, las cuales lo convierten en un género, aunque muchos otros críticos aún lo consideran subgénero.

por ello que en este capítulo se dará una noción de la cyberliteratura, específicamente, del cyberpunk, para así, tratar de descifrar y definir las narraciones multifacéticas de cada género.

En 1984 el término cyberpunk fue utilizado para descifrar el nuevo mundo de la ciencia ficción en un artículo del *Washington Post* (Cavallaro 252). Ese mismo año salió a la luz *Neuromante*, una de las novelas que inspiraría a los escritores posteriores de cyberpunk, en la que se cuestiona la realidad humana en relación con la artificial; temas por excelencia de las obras cyberpunk. Asimismo, la cambiante tecnología, la cibernética y la renuente fascinación por la invasión de la mente, entre otros elementos, plasman una crítica posthumanista debido a su postulado relacionado con el poder de las máquinas sobre el poder humano. A propósito de esto, el criticado filósofo historicista, Francis Fukuyama, en su título más renombrado: *El fin de la historia*, señala 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 (33).

En este sentido, “el fin de la historia” sería el llamado cyberpunk, que desencadena una historia ligada no sólo a los cambios científicos como estima Fukuyama, sino a toda esa ola de cambios novedosos, de base tecnológica. Cabe destacar que siempre ha habido cambios y que la sociedad vive del prestigio de todos ellos, pero, precisamente con la llegada de esta “ola novedosa” que giró en torno a la tecnología del siglo XX, y que gira y girará en torno al siglo XXI, la autoridad o influjo es más permanente y por ende la recepción es mayor.

Ejemplo de este influjo es la necesidad de los autores literarios de escribir narraciones críticas a partir de esa tecnología. La importancia de esta escritura radica en la recepción crítica y ya no en ser o proponerse como un mero entretenimiento, como ya se ha puntualizado antes. En este sentido, no sólo son los cambios científicos (de acuerdo a la ciencia ficción) los que están haciendo la historia de la raza humana, sino también los tecnológicos e ideológicos. Estos últimos, precisamente, son de suma importancia respecto a la reflexión que se encuentra del lado del cyberpunk.

Por otro lado, Sterling, en la compilación cyberpunk de 1986, *Mirrorshades*, desde la perspectiva que se tenía en los ochentas, dice que la tecnología “no está fuera de nosotros, sino dentro, bajo nuestra piel y, a menudo, en el interior de nuestra mente” (22). Este autor se refiere a la manera de recepción de los ochenta respecto a la tecnología y respecto a las propuestas de las nuevas narraciones de un movimiento más híbrido y novedoso. El cyberpunk va más allá de lo que concebíamos como “humano”; plasma una temática que percibiremos en cualquier momento debido a los altos alcances tecnológicos y a nuestras formas de adaptación en esta nueva era: en donde la propia sociedad ha cambiado y, por lo tanto, la representación de la literatura también lo ha hecho.

Obras de ciencia ficción catalogadas como las primeras muestras del cyberpunk, como *Software* de Rudy Rucker o *Conde cero* (precedente de *Neuromante*), crean una distorsión de la identidad y la realidad humanas en cuestión de las nuevas tecnologías y los avances científicos, principalmente en la cibernética, en torno a la humanidad. Son estos

cambios, y más bien, según Alonso e Iñaki Arzos: “es esta sociedad, más que la propia CF<sup>4</sup>, la que se está convirtiendo al ciberpunk” (11).

En palabras de Dani Cavallaro, quien da una definición analítica del movimiento y de la palabra, “El llamado cyberpunk alude a la fusión de cyber, por lo cibernético, y punk, por el tipo de actitud que adopta la cultura urbana ante el contexto de la cibernética en la postmodernidad” (253). El cyberpunk, al igual que su precursor la *new wave*, se empezó a centrar en temas de “carácter social, tales como la degradación del medio ambiente, la sobrepoblación urbana y la relación entre la tecnología, el crimen, la drogadicción y la sexualidad.” (Cavallaro 241).

Estos conceptos de “carácter social”, como señala Cavallaro, son conceptos que forman parte de la estética del movimiento cyberpunk, debido a que rodean nuestra sociedad contemporánea a la cual imparte su crítica. Los avances de la medicina contemporánea de igual manera son parte de una sociedad tecnológica, que encontró un alcance para crear drogas sintéticas en laboratorios especializados. Respecto al alcance de productos “tecnológicos” como las drogas, en palabras de Sterling, refiriéndose al autor de *Incordie a Jack Barron*, nos dice que: “muchas drogas, así como el rock and roll, son productos definitivamente tecnológicos. Ninguna cultura del tipo Earth Mother<sup>5</sup> nos ofreció el ácido lisérgico, sino que vino de los laboratorios Sandoz y cuando se escapó corrió por la sociedad como un fuego incontrolable” (23). Así también, la percepción de la realidad se relaciona con la tecnología; es el comienzo de una nueva forma de estimar una realidad diferente. Esto

---

<sup>4</sup> La abreviatura “CF”, refiere a Ciencia Ficción y es hecha por varios autores a lo largo de este trabajo.

<sup>5</sup> Movimientos ecologistas institucionales militantes de los años sesenta que se encargan de establecer una legislación para penar los delitos medioambientales, así como de establecer la necesidad de crear grandes reservas medioambientales, que deben ser realizadas por el hombre para limitar al máximo su impacto y destrucción del medio ambiente.

lleva a Timothy Leary a encontrar comparaciones entre el mundo virtual y el mundo de la psique del LSD. Al respecto Sterling señala: “Timothy Leary calificó los ordenadores personales como el LSD de los ochenta; ambos representan tecnologías de un potencial atterradoramente radical. Y, como tales, son elementos de referencia continua para el ciberpunk”. (23)

El movimiento fue etiquetado<sup>6</sup> en 1986, después de la publicación de la antología editada por Sterling que inaugura el término: *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, y cuyo prefacio sirvió como el manifiesto de facto del grupo, en dónde Sterling cuestionaba la futura existencia de un género del presente: “ahora los verdaderos ciberpunkis son los libertarios de internet, o los artistas por ordenador, o los diseñadores de videojuegos, o los críticos culturales” (9), afirma Sterling, en una entrevista publicada por *El Paseante* en 1998. A estos señalamientos, responden los traductores de *Mirrorshades* doce años después de la publicación original, en la que abordan textos de John Clute y Peter Nicholls: “Disentimos en parte de Sterling y estamos de acuerdo con P. Nicholls y J. Clute en que si el ciberpunk está muerto en los noventa —como varios científicos afirman—, será el resultado de una eutanasia desde dentro de la propia familia” (9).

El prólogo de Sterling en *Mirrorshades*, ciertamente, nos ayuda a situarnos en el cyberpunk, y a entender lo que vendría siendo, respecto a los avances tecnológicos que algún día fueron comodidades y que, de un día para otro serán usados de maneras antagónicas. Sus referencias a la cultura de los ochenta los ha marcado como un grupo, un movimiento nuevo en la ciencia ficción. El autor escribe: “Este movimiento fue rápidamente reconocido y

---

<sup>6</sup> Véase en *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* para uso en la crítica contemporánea debido a lo útil del término “etiqueta”.

denominado con varias etiquetas: ciencia ficción radical, los cuatros 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” (17).

En contraste a lo que se creía en la modernidad con las narraciones de ciencia ficción “clásicas” que articulaban como “el genio de la botella de los inventores de la Gran ciencia” (Sterling 22) al impacto tecnológico, en la posmodernidad, con la narrativa cyberpunk, ese impacto es algo visceral que va a la par de la sociedad, algo de lo que no hay escape. En palabras de Sterling: “Ya no son para nosotros esas gigantescas maravillas que escupían vapor, como la presa Hoover, el Empire State Building o las centrales nucleares [...] La tecnología de los ochenta se pega a la piel, responde al tacto: los ordenadores personales, los walkman de Sony, el teléfono móvil o las lentes de contacto blandas” (22).

Finalmente, en este milenio, hemos llegado a ser adheribles a la tecnología, y el cyberpunk no ha muerto como se creía. No sólo tuvo su auge en los ochenta, en opinión de John Clute y Peter Nicholls, se lee en la nota preliminar de Adoni Alonso e Iñaki Aroz: “Desde luego, los efectos del ciberpunk, tanto dentro de la CF como fuera, en el mundo en general, han sido vigorizantes; y dado que la mayoría de estos escritores continúa escribiendo —aunque no necesariamente bajo esta etiqueta—, podemos asumir con seguridad que el espíritu del ciberpunk sigue vivo” (Clute y Nicholls, cit. por Adoni y Aroz 10). Estos autores están en contra de la expectativa de otros críticos de la desaparición de este subgénero, incluso de lo que señala el propio Sterling.

El cyberpunk norteamericano de los ochentas es un claro ejemplo de influencias que se tomarían más adelante en los noventas; las formas de visualizar en las narraciones una



realidad perceptible, como la degradación del medio ambiente, el crimen y la drogadicción, estaban por comenzar. La crítica lo consideraría un género híbrido y un fenómeno pop que, debido a la diferencia cultural respecto al avance tecnológico en Latinoamérica, llegaría a la región más tarde y con un tinte distinto.

### **I.3 Cyberpunk en México**

Lo que se visualizó en Estados Unidos también fue observado por los cyberpunks mexicanos, pero esto no quiere decir que los tipos de expresiones estén relacionadas por completo, ya que los mexicanos tienen su estilo y crítica únicos, como lo plantea Miguel García en su artículo “Urbes corruptoras y visiones apocalípticas”: “son una reelaboración que va más allá de agregar simplemente color local ya que toman en cuenta las particularidades políticas y religiosas, e incluso las expresiones de la cultura popular, de la región” (141), o como lo dice Javier Cabrera: “Cada nación ha sabido teñir con sus propios oleos y no en todos lados el impacto ha sido igual. En México, por ejemplo, es muy fuerte la influencia de un subgénero de la ciencia ficción como el ‘cyberpunk’, producto de su carácter limítrofe con Estados Unidos” (10).

Los escritores mexicanos influenciados por la ciencia ficción de Philip K Dick y sus contemporáneos vivían en un contexto en el que, a diferencia de los escritores de ciencia ficción clásica, podían vislumbrar su propia realidad; esta visión se haría presente en sus primeros pasos en el cyberpunk como parte de la literatura nacional, que a diferencia de la crítica de ciencia ficción clásica la cual enmarcaba a la era de la industrialización, esta literatura nacionalista de ciencia ficción, enmarcaba la era de la informática, que más tarde desarrollaría la crítica del movimiento cyberpunk en México que giraba en torno a una

identidad creada por el impacto tecnológico de la época y que, como dice Hernán M. García, “cuestiona los paradigmas nacionales que supuestamente colocaban a México como una nación desarrollada, moderna y tecnológicamente preparada para entrar al siglo XXI” (332).

En datos exactos, los críticos de ciencia ficción en México como Gabriel Trujillo y Hernán Manuel García, concuerdan, en que el punto de partida de una ciencia ficción mexicana consolidada, sería a partir de la antología *Más allá de lo imaginado* (1991) coordinada por Federico Schaffler, haciendo hincapié en la importancia de un género que había sido ensombrecido por la crítica literaria, en palabras de Gabriel Trujillo: “*Más allá de lo imaginado* rompe las barreras del ninguneo de la crítica literaria y es el primer aviso de que algo nuevo se está fraguando en el laberinto de la soledad de las letras nacionales”(101). De manera semejante, José Luis Zárate destaca la importancia del Premio Puebla para el desarrollo de la ciencia ficción mexicana, citado por Trujillo en *Los confines*:

En realidad todo empezó en 1984: se organizó el primer concurso nacional de cuento de ciencia-ficción, por una revista de divulgación científica, y fue a partir de ese concurso que ha renacido la ciencia-ficción. Siempre ha existido la ciencia-ficción en México, pero muy subterránea, nadie conocía a nadie. Había escritores que aparecían y desaparecían y nadie se enteraba de su existencia porque en México es muy difícil la distribución a nivel nacional. Por lo tanto, si en una provincia se publicaba una revista, en la otra no se sabía nada (Zárate, cit. por Trujillo 186).

Estos autores mexicanos se dieron a conocer gracias al concurso mencionado, el cual fue “impulsado por Celine Armenta con el apoyo del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT)” (García H. M. 332), con el que se logró impulsar la difusión a nivel nacional de la ciencia ficción “ya que se consiguió la publicación continua de los cuentos ganadores

y los cuentos con menciones honoríficas en la revista del CONACYT, *Ciencia y desarrollo*” (García, H. M. 332)<sup>7</sup>. Es así como según Hernán M. García “se rompe con el estado de “clandestinidad” en el que permanecía el grupo” (332) que más tarde sería visualizado por Federico Schaffler, coordinador de *Más allá de lo imaginado*. Hernán M. García destaca que la primera recopilación “es una muestra de la mejor expresión temática y estilística del cuento de CF mexicana a finales de siglo XX” (333), que incluye en la compilación cuentos de Juan Armenta Camacho, Adriana Rojas Córdoba, Mauricio-José Schwarz, Arturo Arredondo, Gabriel Trujillo Muñoz, Guillermo Faber, Gerardo Horacio Porcayo, Rodrigo Madrazo, Juan José Morales, Gabriela Rábago Palafox, Irving Roffé, Arturo César Rojas y del propio Federico Schaffler (García, H. M. 333).

*Más allá de lo imaginado* se convirtió en punto de partida de lo que sería la configuración de la ciencia ficción mexicana que le abriría paso a nuevos senderos en donde visualizaríamos las reacciones de los autores ante la nueva tecnología de nuestra contemporaneidad. Se trata de una ciencia ficción mexicana que toma forma y estilo propios: con formas caóticas pero no ambiguas y con su estilo duro que expone los abusos de la ley, la exposición al peligro de cada día debido a las guerras de baja intensidad y a la rapiña por parte de los inconformes, desolados y autodestructivos personajes, se diferencia de las narrativas de culto y de la ciencia ficción de hace unas décadas por arriesgarse a narrar lo grotesco y lo nocivo de la sociedad. Es una literatura digna de respeto y de tomar en cuenta desde perspectivas tecnológicas, artísticas y culturales, además de crear temáticas que

---

<sup>7</sup> Que estos cuentos fueran publicados por la revista CONACYT, causa un interés que, al igual que Hernán García, por falta de bibliografía, no será desarrollado en este trabajo. Según Hernán M. García, es una ironía: “que el espacio que propició que se desarrollara la CF como contracultura, en la década del ochenta, haya sido una institución que fue alcanzada y reestructurada internamente por las políticas neoliberales del poder hegemónico” (García, H. M. 64).

contenían representaciones de un México contemporáneo globalizado, creando un movimiento de suma importancia en México: el cyberpunk. El cyberpunk en México es catalogado como un movimiento percibido aún más fuerte que en Estados Unidos, se convierte en un género que “refleja todo lo nocivo de la sociedad hacia la sociedad misma.” (Porcayo 4-5).

El cuento “La Red” de Isidro Ávila, publicado en la primera entrega de *Más allá de lo imaginado*, se convierte “en un referente del cyberpunk mexicano” (García H. M. 333). Más tarde, se abordaría el movimiento desde las publicaciones de los artículos, según García, “de tipo manifiesto, ‘Cyberpunk, ciencia-ficción y thriller’ (1993) y ‘El cyberpunk’ (1997) de Gerardo Porcayo” (García, H. M. 333), los cuales contenían información de las bases del movimiento y cuentos con estética cyberpunk. Con la publicación de *La primera calle de la soledad*, que salió a la luz en 1993 y objeto de este estudio, circula en Latinoamérica la primera novela cyberpunk, justo bajo el contexto del neoliberalismo y el Tratado de Libre Comercio, firmado en 1992, un año antes de la publicación de la novela e implementado un año después de la misma, la cual, junto con la información del manifiesto y la globalización que se estaba viviendo, evidenciarían como expresiones críticas, el impacto social “que — señala Trujillo— vive la ciencia ficción como fenómeno mediático y como forma de vida” (104), bajo las normativas creadas de la mano de la angustiosa mirada de cambio de siglo, donde según Sánchez Mesa, citado por Hernán M. García en su tesis *La globalización desfigurada o la post-globalización imaginada: La estética cyberpunk (post)mexicana*: “se están llevando a cabo transformaciones decisivas para los individuos y las sociedades a una escala verdaderamente global” (Sánchez, cit. por García H. M. 13). De esta manera, lo que impulsó a la nueva generación a hacer obras que experimentarían senderos distintos a la

literatura de ciencia ficción que se escribía un siglo antes, fue “la conciencia del cambio” como lo llama Gabriel Trujillo, “el reconocimiento a que todo evoluciona y que la realidad tal y como la percibimos es apenas una opción entre muchas otras de nuestro destino común” (104).

La reflexión sobre la literatura cyberpunk de Hernán M. García, en su artículo *Tecnociencia y cibercultura en México*, da cuenta de esta “conciencia del cambio” de la cual nos habla Trujillo: “Esta expresión de la CF, 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 re-configuración del quehacer literario nacional” (García, H. M. 332), una reconfiguración que tenía el placer de representar el México contemporáneo bajo el encanto de la exploración tecnológica en la literatura.

El movimiento del cyberpunk en México es reconocido en 1994 con la publicación del especial “Cyberpunk” en el número diez de *Umbrales* en el que aparecen diez cuentos escritos originalmente en español<sup>8</sup> por autores mexicanos, “entre los que se encuentra ‘Imágenes rotas, sueños de Herrumbre’, de Gerardo Horacio Porcayo, cuento ganador del Premio Puebla en 1993, y el primer cuento cyberpunk que se hizo acreedor a uno de estos premios” (Ramírez 3). Miguel Ángel Fernández señala en *Visiones Periféricas* que “Gerardo [Horacio Porcayo] es el principal impulsor nacional del cyberpunk” (163) y que con “*La primera calle de la soledad*, ha revitalizado el mercado editorial respecto a este nuevo género,

---

<sup>8</sup> Los cuentos publicados fueron: “Imágenes rotas, sueños de herrumbre” de Gerardo Porcayo, ganador del premio Puebla (1993); “Encuentro” de José Luis Zárate, “Nanograffiti” de Federico Schaffler, “Destellos en vidrio azul” de Mauricio José Schwarz, “El epílogo de Alicia” de Gerardo Sifuentes M., “La noche del cazador” de Alejandro Melchor, “La red” de Isidro Ávila, “Cinco” de Brenda Verónica Jiménez, “Los últimos cinco” de RamBERTO Salinas y “Virtual realidad” de Andrés González. Cabe destacar que también fue publicado el ensayo: “El cyberpunk en los noventas” por Bruce Sterling, la reseña: “Neuromante y el cyberpunk” por Carlos Limón y los especiales: “Haikus ciberpunk” de José Luis Zárate y Alberto Chimal.

debido al alcancé de su segunda edición en 1997” (Fernández 163). Además, es el compilador de *Silicio en la memoria*, primera antología cyberpunk, que se publicaría cuatro años después, conteniendo textos<sup>9</sup> de autores que según Hernán M. García “no conocían la obra de William Gibson y que pensaban que ya hacían cyberpunk antes que el autor norteamericano” (334).

De esta manera, el cyberpunk mexicano es consolidado como un movimiento constituido fuera de la noción de cyberpunk estadounidense, un género apropiado por la cultura de México que en sus tiempos de auge era clasificado, según Gerardo Porcayo en el Prólogo de *Silicio en la memoria*, como “Subgénero de la ciencia ficción, vanguardia sobrepasada y ramplona, imitación tardía e incoherente, propuesta sin originalidad. Etiquetas mal intencionadas, todas ellas para clasificar una actitud en literatura, una manera de decodificación apropiada al momento en que vivimos.” (7). Sin lugar a dudas, el movimiento aterrizó de una manera incesante, necesariamente caótica para el momento de su consolidación y ahora ocurre lo mismo, después de más de dos décadas de la publicación de los representantes cyberpunk.

José Luis Ramírez (1974) autor de uno de los once cuentos publicados en *Silicio en la memoria*, titulado “Santo sudario”, así como del prólogo titulado “Comida chatarra (cyberpunk aquí y ahora)”<sup>10</sup>, señala García, “documenta este hecho que tiene mucho que decir del periodo histórico en el que se enmarca el cyberpunk mexicano” (334). En palabras de Ramírez:

---

<sup>9</sup> Los cuentos publicados en *Silicio en la memoria*, fueron: “El trozo más grande” de Bernardo Fernández, “Santo sudario” de José Luis Ramírez, “Tajamar Neutral” de Carlos Alberto Limón, “Para-Skim” de Pepe Rojo, “Persiana de piel” de Gerardo Sifuentes Marín, “Soralia” de Juan Hernández Luna, “Ciudad perdida” de Caín Kuri Sánchez, “Panchito’s story” de Jorge Chípuli Padrón, “Hyperia” de José Luis Zárate, “El navegante” de Rodrigo Pardo Fernández y “Esferas de visión” de Gerardo Porcayo.

<sup>10</sup> El libro *Silicio en la memoria* contiene dos prólogos, uno de Gerardo Porcayo titulado, “Narrativa urbana, violenta, conectada...” y otro de José Luis Ramírez titulado: “Comida chatarra (cyberpunk aquí y ahora”.

Eso nos pasó a muchos. Aunque pienso que no se trataba de que ya escribiéramos 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 cit. por García, H. M. 334).

La cita anterior enmarca el hecho de que la tecnología modifica nuestra historia como humanos desde localidades diferentes y bajo la dependencia, que es mediada por la industria de las empresas transnacionales que producen tecnología debido al creciente cambio tecnológico del siglo XXI. Por lo tanto, según Hernán M. García “este nuevo proceso socio-cultural cambia por completo la concepción del ser humano llevándolo al estadio posthumano en donde la ciencia aplicada lejos de funcionar como solución y liberación para el ser humano, se convierte en red de dominio y poder.” (12). Esto último plasmado en las expresiones artísticas de la literatura cyberpunk, que “es válido proponer —entre otras expresiones artísticas— como producciones culturales aptas para observar el aspecto fenomenológico adherente de la tecnología” (García, H. M. 15).

Con su estética, el cyberpunk 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 propuesto en su narrativa. El cyberpunk funciona como deliberaría Trujillo, “como un espejo realista de nuestra cotidianidad” (107), una cotidianidad que enmarca la pos-globalización en la descripción de sus espacios, que según Hernán M. García son presentados con:

Imágenes de tribus “pos-urbanas”, drogas tecnificadas, edificios abandonados y vandalizados, territorios dominados por bandas, discotecas de ambiente negro enclavadas en un más oscuro barrio, mercenarios con prótesis letales, descomunales fiestas de hackers, prostitutas de carnes flácidas que compiten contra irresistibles virtual girls, y el entorno de la realidad virtual como vía de perdición (334).

Pobreza, desempleo y violencia eran los escenarios que se visualizaban en textos cyberpunk de los noventa como *La primera calle de la soledad*, en donde “el estado ha sucumbido debido a la estrepitosa caída de la economía global, el grueso de la población subsiste paupérrimamente a causa de los altos índices de desempleo y las corporaciones transnacionales han ascendido al poder como fortalecidos sobrevivientes del fracaso del sistema neoliberal.” (García, H. M. 334). Según Hernán, “Las contradicciones que causó el sistema neoliberal ya que las nociones de conocimiento, acceso, uso y conectividad en torno a las TIC<sup>11</sup> acentúan la división entre los que tienen y no tienen los medios para hacer frente al nuevo orden” (García, H. M. 19-20), esto se hace notar mediante la estética del cyberpunk, que presenta en su narrativa la desigualdad social cotidiana de un México al borde de la distopía.

Respecto a este llamado “nuevo orden” del cual habla Hernán y que gira en torno a la adopción del sistema neoliberal en México, el cyberpunk mexicano responde con una estética que representaba: “el malestar, el desconcierto y la incertidumbre que causó el fracaso del sistema neoliberal por medio del proceso de la globalización” (García, H. M. 20). Esto se especifica con características únicas del cyberpunk mexicano que, escritores como Gerardo Porcayo, José Luis Zárate y Bernardo Fernández colocaron “dentro del mapa de una literatura

---

<sup>11</sup> Tecnologías de la información y comunicación.



bien hecha mediante un quehacer literario de calidad y oficio para romper con el estigma de la CF como una literatura light” (García, H. M. 340) En esta línea, las temáticas principales del cyberpunk mexicano, se dividen, según Hernán García: “en seis áreas, las cuales, en mayor o menor grado, se encuentran presentes en casi todos los relatos bajo diferentes modalidades o acercamientos” (García, H. M. 335). A continuación, se dará un resumen de la cuentística cyberpunk mexicana el cual propone Hernán M. García, se puede organizar en torno a los siguientes temas:

A) Relatos que denuncian las formas de control y represión contra individuos que debido a sus destrezas técnicas en sistemas de computación pudieran desestabilizar un orden de control establecido.

B) Cuentos que proyectan imágenes de caos y descontrol social a causa de la implementación de un fuerte aparato de represión impuesto por un estado de ultra-derecha o por corporaciones transnacionales que han asumido el control total de la población.

C) Cuentos que establecen una narrativa del trabajo tecnificado en donde se advierte cómo el individuo es intervenido quirúrgicamente para que desempeñe su trabajo de forma eficiente. En este sentido, estos relatos exaltan cómo las corporaciones y las maquiladoras adquieren protagonismo escalofriante al convertir a sus trabajadores en cyborgs.

D) Relatos que funcionan como testimonios sociológicos de las tensiones y conflictos creados por las tecnologías de la información y comunicación como servicio proporcionado por corporaciones. Estos cuentos hacen hincapié en las implicaciones y las consecuencias de sumergirse en el ciberespacio como forma de abyección, doble vida o placer.

E) Relatos en donde la realidad virtual se utiliza con fines psiquiátricos como estrategia de ortopedia social. Este formato del cyberpunk advierte que la realidad virtual es utilizada por

corporaciones, instituciones de salud mental y agencias policíacas con el fin de tratar patologías, formatear mentes de criminales o mantener en estado vegetativo a disidentes políticos y enfermos terminales.

F) Narraciones que proponen –desde un estado de caos, incertidumbre y desilusión– una estética de la esperanza. Bajo esta propuesta los cuentos proclaman la posibilidad de una reestructuración social y cultural a través del arte, la asimilación individual y la revolución. (335-336)

Bajo estas premisas, los incisos que más destacan en *La primera calle de la soledad* (aunque todos lo hacen, como lo dice el autor, de menor a mayor rango) son los B), D) y E), debido a la temática de la novela, el espacio virtual e incluso el personaje posthumano.

Como hemos visto, la tecnología que prometía una sociedad avanzada, bajo el contexto del neoliberalismo y el proceso de globalización en México, es de suma importancia en el estudio del cyberpunk mexicano. Al respecto Hernán M. García propone, citando a Michael Menser y Stanley Aronowitz, la distinción metodológica de importancia para esta investigación, “que sería útil para llegar a un mejor cuestionamiento de lo tecnológico desde el análisis multidisciplinario que ofrecen los estudios culturales” (Menser y Aronowitz , cit. por García, H. M. 15), la cual es la reflexión fenomenológica, encargada de observar: “cómo la tecnología afecta la experiencia humana en un determinado tiempo y espacio temporal para así dejar de lado aspectos que se limitan a las cuestiones de la función de la tecnología” (García, H. M. 15). Debido a esta reflexión encontrada en el género que gira en torno a un futuro pos-globalizado en México que mostraba la rigidez con la que se aplicaba el dogma del capitalismo, el cyberpunk se convierte, según Hernán, en “una de las modalidades artísticas que emergen como resultado de la proliferación de las TIC durante la globalización y que ofrecen de forma atractiva la oportunidad de observar este fenómeno (15).

## II. DEL DIALOGISMO A LA INTERTEXTUALIDAD

Antes de adentrarnos en la temática de este capítulo, en las siguientes líneas haremos un resumen de la novela. Posteriormente, en el primer inciso, describiremos algunas características del contexto, especialmente a partir de la llamada era posmoderna. En el siguiente, nos adentraremos en la exploración del dialogismo y de la intertextualidad, y en el último, desarrollaremos el análisis.

A lo largo del texto hemos visto el esfuerzo de los escritores mexicanos de ciencia ficción por ser reconocidos bajo el prestigio del canon de las letras nacionales, vimos el estatus que consiguieron después de una ardua carrera para pertenecer a los referentes del movimiento más crudo de la ciencia ficción: el cyberpunk. No obstante, muchos optaron por la transición al género novelesco. A pesar de ello, el caso de la novela cyberpunk tuvo un cierto declive dado que la publicación de novelas era insuficiente. Bajo este contexto, sale a la luz, a manera de “augurio”: *La primera calle de la soledad*.

En *La primera calle de la soledad*, se narra un espacio perturbado por los avances científicos que dan paso a cambios tecnológicos negativos para la especie humana, es un espacio distópico controlado por empresas transnacionales que lleva al máximo los pronósticos de la ciencia ficción contemporánea. La historia expone un México distópico entrando a la tecnología del siglo XXI. Aunque se desarrolla en la Luna, también lo hace en las ciudades más monopolizadas del país: Monterrey y la ahora Ciudad de México, las cuales están controladas por el dominio de empresas que se disputan el mercado cibernético para poder controlar a la sociedad por medio de la inconciencia perfecta vendida como “sueño eléctrico”, lo cual desconecta de la realidad a todo aquel que lo requiera.

La religión es capitalizada y ya no es diferente a la economía como mecanismo de poder, debido a la pérdida de fe en todas las promesas de la ciencia y la religión, lo cual provoca un desequilibrio en la humanidad creando así diferentes grupos a manera de “sectas religiosas”, una de ellas es el *Cristorrepcionismo* a cargo de *Laboratorios Mariano*, que también discute el control con otras empresas, principalmente con *Trip Corporation*, bajo el poderío de los sueños eléctricos, conceptos diseñados por *Somnium Artificiales* y explotado al máximo por la empresa *Dreamagic*.

En este contexto está inmerso Óscar Martínez o Ernesto García, personaje principal de la historia, acuñando distintas identidades en un mundo donde ya no importan debido a la facilidad de cambiarlas. Sin embargo, sus apodos son los que le dan más identidad: “Verde” y “Zorro”, este último es el más utilizado en la trama, el cual recibe debido a la agilidad que tiene para relacionarse con los sistemas de cómputo en un sistema donde esta actividad está completamente “controlada” por las altas corporaciones. El Zorro decide infiltrarse en el nuevo programa de sueño eléctrico, remasterizado por *Trip Corporation*, pero, desgraciadamente es descubierto quedando así a la merced de dicha corporación. El Zorro es el anti-héroe de la historia debido a la relación de sometimiento que tiene en la historia, que, en el cyberpunk, es una característica de suma importancia ya sea que estos individuos estén al servicio de una corporación o perseguidos por ella. En este caso, el Zorro es reclutado por una comitiva de *Trip corporation* llamada CTP (*Circuito Tecnodelictivo Profesional*) que, además lo interviene quirúrgicamente con lo más avanzado en biomecánica, reponiéndole así un ojo, una pierna y la mitad del cráneo, los cuales había perdido en el ataque, al ser descubierto dentro del programa mortal de sueño eléctrico. También se le implanta una interface que le permitiría navegar el ciberespacio desde cualquier lugar, pero siempre bajo

la mirada del sistema corporativo al cual pertenece. Obligado a desempeñar su función de hacker personal de la empresa, el Zorro se dedica a misiones suicidas y espionaje industrial. Es así como el Zorro, como anti-héroe sufre las inconveniencias del espionaje cibernético, las cuales no le importan en lo absoluto al sistema capitalista de la corporación, proyectando lo que la misma es capaz de hacer para dominar a la humanidad; sometiéndola por medio de la religión y el sueño eléctrico; idealizando el “mundo perfecto”.

Lo dicho anteriormente refiere a la primera parte de la novela, la cual está dividida en cinco partes. La primera parte contiene nueve capítulos y es la introducción del caso de Zorro y el contexto corporativo. La segunda parte consta de siete capítulos, la tercera de ocho capítulos, la cuarta contiene siete capítulos y la quinta ocho.

La segunda parte comienza con la captura de Zorro después de una misión suicida, por parte de *Trip Corporation* en contra de *Laboratorios Mariano*, esta última corporación bajo el mando de Luca Mariano, es quien lo captura y comienza el hostigamiento hacia Zorro recreando la imagen de Clara por medio del experimento del sueño eléctrico. En esta parte explican los rumores del llamado sueño eléctrico y de cómo mortificaba, en este caso, a los enemigos, utilizando las debilidades de los mismos. Para Zorro la debilidad se le presentaba como Clara debido al cargo de conciencia que producía en él por haberla abandonado tiempo atrás, lo cual es utilizado por Rioja, personaje que lleva el segundo mando en *Laboratorios Mariano* y que se convierte en el enemigo principal de Zorro.

Más adelante, con una cómica presentación, al despertarse de un sueño eléctrico, Zorro se encuentra con Mateo Ayala, un ser alucinante. Zorro consideraba a este personaje como un mito más debido a que decía ser el profeta de la nueva religión y con quien tenía

continuos debates teológicos que rebajaban al presunto sacerdote a ser otro individuo sediento de “la esperanza en una vida eterna”. Mientras está a merced de *Laboratorios Mariano*, se encuentra personalmente con Luca Mariano quien le propone un trato el cual consta en enfrentar a la empresa que lo tenía cautivo anteriormente: *Trip Corporation* con la promesa de dejarlo libre si es que cumple la misión acompañado de seis expertos, entre ellos, Rioja, el sacerdote y tres personajes que a manera de idolatría apoyan a Rioja, además de una persona que encontraran en su primera incursión. A pesar de no observar bien la idea, Zorro piensa en la venganza y el escape.

Al empezar la travesía, incursionan en una ciudad llena de reos esperanzados en el *Cristorrepcionismo*, llamada Tychos City en donde se encuentran con la Catedral de Nuestro Señor del Mar de la Tranquilidad y la imagen de un androide crucificado al igual que un fragmento a la entrada de la capilla traído desde las escrituras del Nuevo Testamento, el cual funciona como profecía de la nueva religión. En territorio selenita, nombre que se le da a los habitantes de Tychos City, se reúnen con Nataly quien es el otro integrante de la misión. Zorro sufre de seguidos desmayos que se combinan con los sueños eléctricos y sus sueños oníricos, sin embargo, esta parte concluye con una batalla, poco convencional, contra una secta llamada *Los Hijos de Armagedon*.

La tercera parte comienza con el escape de Zorro, el cual formaba parte del trato con Luca Mariano. Zorro comienza a recopilar información respecto al *Cristorrepcionismo* y *Los Hijos de Armagedon* en una ciudad llamada *Tranquility City*, donde consigue buenas armas para seguir su plan de venganza. Lamentablemente, *Trip Corporation* nunca dejó de buscarlo y cuando uno de la corporación lo encuentra le exige volver a *Laboratorios Mariano* para conseguir información. Zorro siente la soledad más que nunca debido a que uno de sus

aliados, Steve, ahora le exige su suicidio. Las dos empresas lo necesitan para las incursiones necesarias para lograr el control social, al ser el mejor hacker, el Zorro es un esclavo corporativo.

Al final de una batalla, Luca lo deja ir, el Zorro se lleva consigo a Nataly y se encuentra de nuevo con su viejo amigo, Steve, para dar la información recopilada de *Laboratorios Mariano* y la nueva religión, como se lo había pedido. En medio de una discusión, los dos logran configurar el porqué del conflicto religioso-corporativo. Lo que las empresas quieren es la inteligencia artificial que *Laboratorios Mariano* vendió, a manera de espionaje, a *Los Hijos de Armagedon*, la cual cobró conciencia propia y está jugando con ambos partidos.

Es en esta parte donde Nataly le explica a Zorro, las tantas ideologías que han surgido debido a la distópica vida en la Tierra y de cómo ahora la sociedad cree en el *Cristorrepcionismo*, el cual solo busca moldear el mundo a su antojo, así como su parte contraria, *Los Hijos de Armagedon*, los cuales creen en que esta nueva religión es la llegada de la bestia, Mateo Ayala es el falso profeta y *Laboratorios Mariano* el falso cordero. En medio de la explicación, llega Beltrán y se enfrenta con Zorro, hiere a Nataly, sin embargo, Zorro lo noquea y escapa.

En la cuarta y quinta parte de la novela ocurren revueltas religiosas que discuten el control del mundo y la única arma posible para ello: la inteligencia artificial. El rumbo capitalista de *Laboratorios Mariano* y *Trip corporation* pierde ventaja en un mundo donde la fe humana está vulnerable y mentalmente dañada debido a la secuela de los caóticos

cambios tecnológicos, religiosos y capitalistas. La condición posthumana de Zorro se mezcla con sus deseos de venganza y culpabilidad.

El desenlace de la novela crea otro contrapunto ya que al principio de la novela se da por hecho que la descripción de la llegada del Zorro a Monterrey representa el presente narrativo. Al final de la novela, la re-proyección de la misma escena—pero inducida por la realidad virtual— hace dudar de la temporalidad y la realidad de la escena. Al final, el personaje principal, siguiendo la condición de “ser humano” a pesar de ser un cyborg, en momentos de distopía, se ve inmerso de nuevo en el espacio donde se encontraba al inicio de la novela: en la Tierra y su urbe deplorable; en la calle, la última calle de la soledad, en un estado de sueño infinito, provocado por Asfódelo: el computador con inteligencia artificial que se le salió de las manos a las corporaciones, lo cual muestra la incapacidad de la humanidad para poder controlar a la nueva tecnología. La manera circular de la novela es parte de la estructura ambigua, provocando esa lectura trabajada, así como la temática existencialista provoca en la historia, una crítica al comportamiento humano ante las revelaciones de la tecnología, todo esto conlleva a que *La primera calle de la soledad* sea una de las novelas con el mejor final infeliz del siglo XX.

## **II.1 Breve acercamiento a la Posmodernidad**

Este apartado está dedicado a la descripción de la Posmodernidad, debido a la importancia que adquiere en los estudios de la intertextualidad y de la intermedialidad (estos últimos los trataremos en el capítulo siguiente), enfoques que aquí hemos elegido para analizar la novela, y de los movimientos culturales que giran en torno al llamado cyberpunk.



La llamada Posmodernidad surge como contrapunto de la Modernidad, así como el Romanticismo lo fue al Siglo de las luces. Por un lado, ha sido estudiada a partir de la terminación de la Modernidad, poniéndole incluso fecha a dicha terminación, 1970, al finalizar el movimiento estudiantil de París, al que, Armando Roa, en su libro *Modernidad y Posmodernidad, coincidencias y diferencias fundamentales*, ha llamado “la última de las utopías modernas” (39). Por otro lado, algunos investigadores incluyen a la Posmodernidad dentro de la Modernidad, al ser considerada como algo novedoso, una característica más que la define. Sin embargo, como bien apunta Roa, “es necesario decir que no hay acuerdo” (39). Hay que destacar también que importantes investigadores no aceptan que la llamada Posmodernidad sea parte de la Modernidad, asegurando que es individual, separándola, acentuando que no es algo nuevo sino un hibridismo cultural entre cambios y transformaciones tecnológicas, científicas y artísticas, con avances cada vez más acelerados. Estos cambios, en palabras de Armando Roa: “no han mejorado la conducta humana como lo muestra la serie de horrores sucesivos a partir de la Primera guerra mundial, la violencia reinante en las ciudades, el terrorismo, la corrupción política, el caótico relativismo ético” (40). Por el contrario, de acuerdo con el autor, existe ahora un desinterés social al respecto, característica definitoria de la propuesta posmoderna.

Dentro de este marco general, señalado por Roa, pueden observarse varias características. Existe un cambio en la ideología respecto a la concepción de la realidad humana y cómo se vive en la actualidad. En este sentido, la teoría marxista es empleada por algunos críticos posmodernos. Ejemplo de ello son los términos valor de uso y valor de cambio, en relación con lo cual Jean-Francois Lyoard, en *La condición postmoderna*, señala que “El antiguo principio de que la adquisición del saber es indisociable de la formación

(*Bildung*) del espíritu, e incluso de la persona, cae y caerá todavía más en desuso” (16). Esto quiere decir que los individuos se objetualizan, pierden su valor de uso con respecto a la realidad, se les da un valor de cambio, en palabras de Roa: “La realidad para el posmoderno ha dejado de ser un valor de uso [...] para convertirse en mero valor de cambio, similar al dinero, en algo que vale en la medida que pueda ser cambiado por otra cosa” (41), como un mero objeto.

Otra característica de esta era es que la ética pierde valor. Parece no importar, debido a que se dejan de lado principios de tiempos anteriores, de hecho, el valor de la vida en sí, la cual ya no está santificada como en tiempos anteriores. Según Roa se trata de un “relativismo cambiante y sin coherencia en la conducta adoptada para las diferentes situaciones; solo importa lo que es más cómodo en cada una de ellas” (42). Ya no pesa el valor de la concepción de la vida, de qué es el hombre. En la Posmodernidad se le da valor a lo hedónico, “La vida humana vale sólo si tiene calidad de ser gozada” (43). Algo que en tiempos anteriores sería una blasfemia ahora solo es, naturalmente.

Ese carácter particular del “gozo”, vino a definir una sociedad posmoderna apegada más a la “ética del poseer” (Roa 44) o como Lipovetsky la llama en *El crepúsculo del deber la ética indolora de los nuevos tiempos democráticos*: “la sociedad posmoralista”, en donde se evaden los deberes dándole más valor a los derechos. Al respecto, Armando Roa nos dice que: “En efecto, en todas partes se habla de derechos humanos, derecho al manejo del propio cuerpo, derecho a gozar de la individualidad sexual que se posee, sea homo o heterosexual, derecho a crear vida humana por vías artificiales, derecho a disponer de los órganos del cadáver, etc.” (44).

Bajo una mirada controversial de la moral democráticamente hablando, los derechos antes mencionados siguen a la merced del juicio social, debido a que aún existe el principio del “tú debes”, al respecto Lipovetsky reafirma que:

Calificar nuestras sociedades de posmoralistas puede parecer paradójico en el momento en que las ofensivas contra el derecho de aborto se multiplican, cuando entran en vigor legislaciones drásticas sobre el tabaco y la droga, cuando la pornografía suscita el anatema de los nuevos virtuistas, cuando la preocupación ética resurge en los medios de comunicación (charity shows y ética del periodismo), en las empresas (moral de los negocios), en las ciencias biomédicas (bioética), en la relación con la naturaleza (moral del medio ambiente) (47).

Se podría pensar en la causa y efecto que actualmente nos conlleva esta dichosa “etnicidad sin moralidad”, como muchos investigadores la llaman, como algo catastrófico para la sociedad, de hecho, Roa señala que: “la posmodernidad maximiza los derechos y en cambio tiene una mirada benévola, comprensiva, silenciosa, para las evasiones de deberes”(44), sin embargo la percepción de la sociedad se ha mantenido neutra, esto apoya una actitud de desinterés existencial, una despreocupación, o simplemente el poco respeto por la vida del cual se habló anteriormente.

La característica más destacable de la posmodernidad es el vago dominio del hombre sobre los objetos, incluso sobre la naturaleza misma, debido a la aparición de tecnologías nuevas como la informática y el progreso de la televisión, lo cual influye en la conducta social de una manera extraordinaria. Las ideologías acerca del mundo y del hombre cambian de acuerdo con las nuevas formas de pensamiento que giran en torno a conceptos derivados

de la informática. Ejemplo de ello es la cibernética, la cual causa un impacto reconocible a la hora de concebirnos como sujetos, a la hora de concebir nuestra realidad, como bien apunta Roa, “el sujeto se ha hecho inmanente al objeto” (46), es así como aparece otra diferenciación entre modernidad y posmodernidad: el binomio sujeto-objeto está desapareciendo.

La realidad empieza a volatizarse como se observa en géneros literarios como la ciencia ficción y más aún en el incesante cyberpunk, los cuales llevan a cabo una distorsión de la realidad cotidiana con sus imaginarios cada vez menos diferentes de la cotidianeidad. Tal y como lo expone Roa:

Ahora una serie de factores, entre otros la física cuántica, la sociedad industrial avanzada, la informática, ha llevado a debilitar la antigua macidez de lo objetivo y a disminuir al extremo la distancia entre dicha realidad y la realidad fantaseada, y así a la fantasía le ha sido más fácil impregnarlo todo, constituyéndose ello en una de las caracterizaciones de la posmodernidad; se asiente así a una especie de estetización de la vida.” (46-47).

Ahora bien, con tantas verdades y descubrimientos que han traído los últimos siglos, las diferentes realidades son aceptadas y, por lo tanto, a la par, se consideran ciertas. Esto, sin embargo, no es absoluto, las creencias son relativas, adaptándose según lo conveniente, al respecto Roa señala que el arte posmoderno, a diferencia del arte moderno y de todos los anteriores, tenga hoy como característica para validarse estéticamente el mostrar en lo íntimo un pluralismo histórico, o sea, algo que al verlo ponga en contacto el espíritu del observador con las diversas realidades que han construido los hombres a través del tiempo (47).

En esta línea surgen los estudios de Intertextualidad e Intermedialidad los cuales son muestras de los mecanismos posmodernos para el estudio de las prácticas significantes como

la literatura, la fotografía, el teatro, entre otras, las cuales crean también realidades que ha construido el hombre a través de nuestra contemporaneidad repleta de *mass media* y nuevas formas de comunicación.

Armando Roa hace hincapié en las diferencias entre Modernidad y Posmodernidad, para adentrarnos en esta última. Algo semejante hace Frederic Jameson, con sus postulados acerca de la posmodernidad que parten, de la noción de que “el mundo contemporáneo carece ya de los discursos totalizantes que habían caracterizado a la modernidad” (Fredric Jameson cit. por Garcia, M. 139), los cuales también forman parte de la nueva vigencia del género cyberpunk, en donde hay una crítica al capitalismo de acuerdo a la cultura en general que es mostrada en la escena del género. Miguel García destaca citando a Jameson que:

[...] Ahora impera el capital globalizado que por su propia naturaleza disuelve la oposición dialéctica alta cultura/cultura de masas prevaleciente en la etapa moderna y obliga a que leamos tanto la alta cultura como la cultura de masas como entidades interdependientes, cuya fusión ocurre a causa de los modos de producción del capitalismo (Fredric Jameson cit, por García M. 139).

Las características mencionadas, son solo algunas muestras del recibimiento de la posmodernidad, un movimiento que procede no solo de la modernidad sino de muchos otros movimientos y muchas otras culturas igual de valiosas las unas de las otras; se traslada y se configura de muchas maneras sin sustituir a ninguna de ellas; es una manera neutra de ver la vida, que, sin embargo, siempre va acompañada con el sentimiento de ansiedad. “La posmodernidad procura mostrar así que el ser se configura de infinitas maneras a través del tiempo” (Roa 49).

## II.2 Consideraciones teóricas sobre la intertextualidad

Para analizar la obra que aquí hemos elegido, en este capítulo acudiremos a las teorías del dialogismo y de la intertextualidad. Iniciaremos con la exposición de algunas consideraciones sobre la teoría dialógica, lo que nos permitirá acercarnos a las teorías contemporáneas, como la intertextualidad y la intermedialidad. Esta última se abordará en el capítulo siguiente.

Los estudios de las teorías contemporáneas, como la intertextualidad, tienen como antecedente las laboriosas reflexiones acerca de la novela que Mijaíl Bajtín propuso, refiriéndose a la narrativa del siglo XIX, en las que encontramos nuevas formas de pensar la literatura bajo configuraciones distintas a las habituales. Muchas de estas teorías se sirven del análisis bajtiniano, en la misma línea de los estudios de la nueva novela contemporánea, que le da importancia a la interpretación y configuración del lenguaje en un medio que se adecua a las diferentes formas que adquiere la cultura en el mundo, en este caso, la literatura. Es el caso de teorías como la intertextualidad en donde el análisis que propone Bajtín es útil como punto de partida.

Mijaíl Bajtín restituyó la teoría de la novela o como lo dice Iris Zavala, en su libro *Escuchar a Bajtín*, “re-acentuó” la teoría de la novela, en la obra dedicada a esbozar la neutralidad de su pensamiento respecto de, escribe la autora, “la organización de nuestras experiencias como individuos dentro de la modernidad capitalista, y en algunos casos postcapitalista” (Zavala, I. 10). Zavala señala que el pensador “re-acentuó” la interacción discursiva en sus reflexiones posteriores a *El método formal de los estudios literarios*, en donde el autor señala siempre, según Zavala que: “los elementos de un texto adquieren significación estructural dentro de lo social” (14).

Los modos y formas que tiene un texto dan cuenta de la fuerza del lenguaje, algo que se reflejó desde sus primeros escritos firmados por él, pero que fue más sólido en sus análisis de la novela polifónica, en los que recurre a la dialogía, al analizar las obras de Dostoievski, desarrollando un principio que sería la base de toda teoría literaria respecto de la novela moderna: “el con/y, el intercambio y cruce, desplazamiento de contigüidades y alternancia de voces” (Zavala, I. 14). Intercambios y cruces que encontraría en estructuras novelescas y los cuales esbozan la cultura de la época por medio de un lenguaje polifónico.

Esta nueva forma de estudiar la novela moderna refleja más que un pensamiento individual, conciencias ajenas igual de importantes que la del protagonista o la del mismo creador. Es decir, “no refleja ni recrea un mundo de objetos, sino precisamente configura conciencias ajenas, con sus mundos, en su plena inconclusión (porque ella determina su esencia)” (Bajtín 104). De acuerdo con esta propuesta, hay una comunicación dialógica; las conciencias dialogan entre ellas, idea que sería tomada más adelante por la teoría de la intertextualidad que nos dice que los textos establecen una comunicación, con lo que crean nuevos textos y significados para la interpretación del receptor. En una época en la que ya nada es nuevo y nunca lo ha habido, hay una interacción, comunicación entre los textos; hay dialogismo, hay intertextualidad.

El concepto de intertextualidad es introducido por Julia Kristeva en 1967 en un artículo publicado en la revista *Critique*, titulado: “Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela” (Villalobos 141), en donde analiza la obra de Bajtín y pone en tela de juicio al dialogo que existe en la novela como estrategia literaria para tener en cuenta al sujeto y al destinatario, y por ende tener en cuenta al espacio/contexto que gira en torno a las representaciones literarias, desde la literatura carnavalesca y la menipea hasta la literatura moderna.

Para Kristeva, en la literatura “[...] el funcionamiento poético del lenguaje tiene tres dimensiones espaciales: el sujeto de la escritura, el destinatario y los textos exteriores (tres elementos en dialogo)” (Kristeva 3). Ya no sólo existe la relación interior de la configuración literaria. La comunicación de conciencias ahora sale de la frontera de un texto y dialoga con otros textos. Con esta relación se logra una representación literaria compleja y simbólica de lo que existe en nuestra sociedad, además de ser una transformación de este conjunto que funciona debido a la inclusión de “textos exteriores”, que son esa gama de referencias, en primera instancia y a lo que ella se referiría como intertextualidad: “Todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto. En el lugar de la noción de intersubjetividad se instala la de intertextualidad, y el lenguaje poético se lee, por lo menos como doble” (3).

Raquel Gutiérrez Estupiñán en su artículo, “Intertextualidad: teoría, desarrollos, funcionamiento”, estudia la intertextualidad desde diferentes perspectivas con planteamientos de la misma Kristeva y Todorov, entre otros, insistiendo en que la reflexión de Bajtín y sus aportaciones hacia esta nueva noción de estudiar la literatura como el análisis dialógico han sido antecedentes primordiales. Nos dice que es él quien inicia la reflexión hacia el estudio de la teoría moderna de la intertextualidad desde el dicho análisis, incluso hasta el punto de considerarlos equivalentes.

Gutiérrez Estupiñán considera pertinente tener el concepto claro desde sus bases, como lo es el dialogismo, pero también tener una interpretación que depende de la configuración del lenguaje en la narrativa, debido a que el desarrollo y funcionamiento de la teoría puede variar o depender, por ejemplo, del contexto, debido a las exigencias de redefinir la noción de dialogismo, resalta que:



Debe, por lo tanto, evitarse usar el principio dialógico como un <<fetiché>>, ya que no refleja la evolución de la novela en su totalidad. En efecto, aun cuando la novela reintroduce y desarrolla hasta cierto grado tanto la polifonía como el dialogismo, la utilización de éste en la novela moderna exige nuevos parámetros para re-definirlo y adecuarlo a contextos actuales” (5).

Es importante esa adecuación para el estudio de la intertextualidad en torno a sus complejidades, debido a que es un estudio interdisciplinar que abarca análisis de comunicación dentro del plano del enunciado y la interpretación del mismo para el receptor, por ello la mención de la teoría del dialogismo.

Como se verá más adelante, a partir de estas bases teóricas bajtinianas, en este capítulo nos internaremos en el estudio de la novela de Horacio Porcayo: *La primera calle de la soledad*, dentro de la línea de la intertextualidad, tomando también las reflexiones de Raquel Estupiñán, quien además utiliza el modelo de Pérez Firmat como apoyo para su análisis. Antes de avanzar en el análisis, queremos exponer también algunas reflexiones de Lauro Zavala sobre la intertextualidad.

Este crítico distingue las diferentes teorías que se han desarrollado a lo largo de la existencia del análisis de la comunicación y de la intertextualidad, las cuales, según Zavala, son equivalentes a la hora del estudio del lenguaje. Hay una demanda extensa por parte de los estudios culturales, por encontrar modelos nuevos para el estudio del lenguaje, bajo esta sentencia nos dice que “El estudio de la intertextualidad ofrece una perspectiva inclusiva para el estudio de la comunicación, es decir, una perspectiva que permite incorporar en su interior a cualquier otra perspectiva particular, proveniente de cualquier modelo para el estudio de la comunicación” (Zavala, L. 4). La intertextualidad es uno de esos modelos que servirán de

contrapunto para los estudios culturales contemporáneos, convirtiéndose en su característica principal, en palabras del crítico.

Zavala, al igual que Kristeva y Raquel Estupiñán, destaca la importancia del receptor (lector) para el estudio de la intertextualidad:

Desde una perspectiva lingüística, restringida, la intertextualidad es sólo una de las dimensiones posibles del enunciado, y desde esta perspectiva la intertextualidad se reduce sólo a recursos como la citación, la mención y la alusión. Pero desde una perspectiva más amplia, todo puede ser considerado como intertextual, y como producto de la interpretación del lector (4).

En este sentido, todo producto cultural que se determine bajo las reglas de la teoría de la intertextualidad puede ser estudiado en cuestiones de comunicación, es decir, puede ser de suma importancia tenerlo en cuenta, tener en cuenta la inclusión de otras voces, la inclusión de otros textos, saber por qué y para qué están ahí, tener en cuenta su razón de ser: el comunicar y el qué comunicar.

Por su parte Estupiñán destaca tal complejidad bajo los diferentes puntos de vista de teóricos de la intertextualidad señalando que:

Es frecuente encontrarse con que los autores no atribuyen el mismo valor a los términos que utilizan, lo cual es un indicio de que los instrumentos teóricos para el estudio de lo intertextual están aún en vías de perfeccionamiento. Ello, sin embargo, no invalida las diferentes propuestas, a condición de que se definan los términos, de que dicha definición sea coherente y de que prueben su funcionalidad (6).

Ambas opiniones son importantes para el análisis de la narrativa cyberpunk, que además de presentarnos configuraciones nuevas del lenguaje escrito, resalta la cotidianidad a la cual nos enfrentamos y reflexiona ante el panorama del tiempo actual. Es pertinente, en este sentido, señalar la opinión de Lauro Zavala respecto al estudio actual de la teoría: “Evidentemente, los procesos de interpretación, agrupación de sentido y producción de asociaciones significativas que dan lugar a la existencia de la intertextualidad sólo puede ocurrir en el ámbito de la cultura contemporánea” (4). Se refiere a la era de la llamada posmodernidad, la cual es el escenario de un subgénero que se ha construido bajo la mirada de la crítica y la persecución tecnológica en la sociedad, el cyberpunk.

### **II.3 Dialogismo e intertextualidad en *La primera calle de la soledad***

*La primera calle de la soledad* usa configuraciones que rompen con los límites de la frontera monológica, predominante en la novela del siglo XIX, según Mijaíl Bajtín. De igual manera, en la novela se utiliza la aproximación dialógica del narrador con respecto al protagonista. La conciencia del protagonista es mediada por la enunciación del narrador; su voz narrativa se desdobra junto con el flujo de conciencia del personaje principal, que en ocasiones es notorio debido a la intervención de otros mundos: uno virtual y otro onírico. En las siguientes líneas analizaremos esta aproximación.

Luz Aurora Pimentel, en su libro *El relato en perspectiva*, nos dice que “las distintas formas de presentación del discurso dependen, en primera instancia, de la situación de enunciación del discurso figural, y luego del grado de precisión con que se le refiere” (85). En este sentido en *La primera calle* se utiliza el modo del discurso figural, mediado por su

discurso narrativo, es decir, por la voz del narrador. La presentación de los acontecimientos verbales, son un modo de enunciación narrativo. Es decir “otra voz se encarga de dar cuenta del discurso figural [...] se opera una trasposición en la que el discurso figural se ve mediado, en distintos grados, por el discurso narrativo” (85). En el siguiente fragmento, en el que Zorro está libre, solo hasta que *Laboratorios Mariano* lo rastree por la interface, se sumerge en la urbe, que para él es más seguro:

Prefirió la gente. Nada mejor para ocultarse.

El barrio turístico.

El otro, el bajo, sería el primero que ellos exploraran.

La terminal de crédito, el primer paso. Una incursión en el sector sur. Sus dedos rápidos sobre el teclado. La cabina vomitando una tarjeta de reposición a nombre de Pablo Álvarez (83).

Aquí, podemos ver la mediación en menor grado del narrador: observamos cómo se acerca a la conciencia figural del personaje, pero con cierta distancia, figurando así, la conciencia de Zorro e incluso su propio pensamiento.

En ocasiones podemos notar un discurso indirecto libre: “Demasiado fantástico para ser cierto, demasiadas citas del libro sagrado para apoyarlo, demasiadas frases ambiguas a la luz del entendimiento científico y pleno.” (55), en el que la narración está en tercera persona. Esto ocurre en este fragmento: “Entre la multitud portuaria sabe que sólo encontrará el caos” (55). De este modo, nos encontramos con una estructura confusa en donde el lector cuidadoso puede rastrear la conciencia del personaje principal y las vagas intervenciones del narrador.

La narración, a pesar de estar en tercera persona, focaliza la conciencia del protagonista a lo largo de la novela, teniendo incluso diálogos internos que se intercalan con el discurso narrativo del narrador y la conciencia del protagonista:

Y no basta. Siempre falta la humanidad –Ese concepto tan disímil, tan irreal–, siempre, a cada paso que da. De alguna manera Clara había constituido su salvación –a medias, nadie puede regir la psique del otro– y repentinamente un océano los separó.

Clara siempre había sido anímicamente inestable... Y la palabra siempre no era una entelequia lingüística, sino más bien una comprobación fehaciente de las cosas tangibles...

El sueño eléctrico llegó en mal momento... Sólo 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.

¡Basta!, piensa, desviándose del curso de la introspección al de la supervivencia.

Es cierto que nunca logrará olvidarla.

Clara...

Un sueño que se consolidaba más allá de la simple alquimia del deseo. Una mujer apegada al ritmo de la realidad virtual... En todos sus aspectos; una princesa recluida en su interior, tan subyugante, tan autorrealizable que irremediablemente se había enamorado de ella.

Toda ganancia tiene su costo inicial y él no había estado dispuesto a pagarlo... No estaba dispuesto a ceder su libertad –otra entelequia más que subyuga al ser humano– para obtener el amor... De hecho había huido... ¿Cuatro, cinco años? ¿Quién lo sabe?

Ahora enfrenta la realidad total, el producto onírico de Clara...

Y nada resta, salvo la tristeza (18).

En el fragmento anterior se logra saber información importante para el curso de la narrativa, como la descripción del espacio en que se desarrollará la acción: se nombra a la

tecnodelincuencia y al hacker desde el plano virtual, a lo que llama “vida cerebral”, la que se encuentra en el sueño eléctrico. En este discurso figural narrativizado, convergen el discurso del narrador y el de Zorro. Aunque como ya se mencionó antes, está en tercera persona, el discurso figural expresa sentimientos y emociones que solo están en la conciencia del protagonista. En palabras de Bajtín, se trata de una conciencia dialógica, ya que:

La conciencia del autor no convierte a las otras conciencias (esto es, las conciencias de los personajes) en objetos y no se propone definirlos y concluirlos de antemano. La del autor siente la presencia de las conciencias ajenas y equitativas, tan infinitas e inconclusas como ella misma. [...] Pero las conciencias ajenas no pueden ser contempladas, analizadas, definidas como objetos, como cosas; con ellas, sólo es posible una comunicación dialógica (104).

Esta estructura va haciéndose más dinámica y compleja a lo largo de la narrativa en cuestión. Ya no hay convergencia entre los discursos del protagonista y del narrador sino, ahora, en aspectos de índole intertextual. Hay más voces que convergen, esto se puede ver en la elección del léxico y la adopción de referencias, frases hechas que dialogan, que contextualizan y se dejan oír; la narrativa va adquiriendo información de otros textos literalmente: referencias a libros, lo cual da cuenta de la intertextualidad:

El hombre se desarrolla en una sociedad de valores hipertrofiados. Había crecido sabiéndolo. Ideas preconcebidas que restan el valor de lo tangible... nada podía ser equiparable al sueño, nada lo sería.

Recuerda líneas de una vieja novela policiaca de Rolo Diez: “Solamente los sueños pueden ser más fuertes que las decepciones de la realidad” (19).

Esta inserción de otros textos, da a conocer la ideología del personaje, el Zorro, por medio de la cita de la novela del escritor Rolo Diez, lo cual expresa la idea que tiene acerca del programa del “sueño eléctrico”.

El graffiti de la calle, que nos plasma la narrativa, también forma parte de la ideología del protagonista, lo cual es muy importante para el desarrollo del personaje protagónico, el cual deja ver su ideología a lo largo de la novela. El graffitti es una forma de intertextualidad, tipo “cita”, que, según Lauro Zavala, refiere, y que en este caso refiere a la trama y a la ideología, ya mencionada, desde el inicio de la narrativa: “Nada de eso llama su atención. Es algo más pequeño que lo hace girar la cabeza y seguir las ventanas. Sobre el arco mayor de la estación VERTIENTES, surgiendo de entre una masa amorfa de graffitis, la sentencia: ‘Repto al fondo de un edén clausurado’” (14). Además, es una forma de enfatizar el recuerdo recurrente de “Clara”, el cual lo mantiene consciente de su pasado.

Nos enfocaremos enseguida a analizar el intertexto más concurrente, el cual tiene relación con las Sagradas Escrituras, específicamente con el Nuevo Testamento. Cabe señalar que existen muchos más libros de ciencia ficción que realizan una crítica a la religión, ya sea de manera colateral o central. Textos anteriores del mismo Isaac Asimov recurrían al contexto religioso; ejemplo de ello es la saga de *Foundation* publicada en 1951. Pero el vehículo más presente como intertexto es *The Star* de 1955, un cuento corto de Arthur C. Clarke en el cual un sacerdote navega en el espacio de igual manera que en *La primera calle*. La figura del sacerdote, también está presente en *La primera calle*, en donde es llamado de la misma manera que el primer evangelio del Nuevo Testamento: “Mateo”, en la novela “Mateo Ayala”, el cual tiene una experiencia directa con “el propio hijo de Dios” nombrándose a sí mismo “el mesías” que más tarde delataría un poder en conjunto con el

cristorrepcionismo manejado por los sueños eléctricos trabajados por *Laboratorios Mariano*, empresa poderosa que no quería perder partida ante la nueva ola de promesas religiosas:

*Laboratorios Mariano* apoya al *Cristorrepcionismo*... Una religión demasiado nueva para apostar por ella, surgida de Mateo Ayala, un viejo sacerdote que naufragó en el Mar de la Tranquilidad y así, sólo con su traje espacial, logró alcanzar la Estación Lunar Cuatro. Aseguró haber sido guiado, vía receptor tradicional de amplio espectro –modificado al borde del colapso nervioso y con casi nulas herramientas–, por el propio hijo de Dios (30).

Muestras artísticas más contemporáneas como la serie de televisión *Battlestar Galactica* que sale al aire diez años más tarde que la publicación de *La primera calle de la soledad*, aunque coproducida, también juega con el mecanismo tecnológico y religioso con el que juega Horacio Porcayo. En la serie, las inteligencias artificiales “los Cyclon” también adquieren conciencia propia, como Asfódelo (la inteligencia artificial de *La primera calle*), y se creen con el poder de manejar a la humanidad; además, hay esa lucha constante entre el humano y la máquina creada por él mismo, valiéndose del mecanismo que ha movido naciones enteras a lo largo del tiempo: la religión. Estas realizaciones apoyan la teoría de Kristeva de acuerdo al plano en donde el contexto forma parte de la ambivalencia entre textos: todos están inmersos en el contexto del poderío capitalista-religioso.

Existen intertextos, ya mencionados, como la novela de Asimov, *Foundation* y la serie de *Galactica* (esta última, de índole intermedial<sup>12</sup>). A continuación, se explicará la forma de intertexto encontrada en *La primera calle*, respecto del Nuevo Testamento. Este análisis

---

<sup>12</sup> Esta teoría se desarrollará en el capítulo siguiente.



estará guiado por los textos de Lauro Zavala y Raquel Gutiérrez Estupiñán, quien además propone en su texto el modelo de Pérez Firmat para un estudio intertextual en donde “el texto es igual a la suma del intertexto más el exotexto” (6).

*La primera calle* se enmarca en una discusión teológica acerca de las creencias modernas. La fe forma parte importante del desconsuelo diario, el cual en momentos de fin de siglo se vivía en la propia piel de los autores de ciencia ficción y cyberpunk. Es así que el Nuevo Testamento, específicamente el evangelio de Mateo, forma parte importante de la obra, acercándose, así, a la intertextualidad posmoderna, la cual, según Lauro Zavala, a diferencia de la intertextualidad moderna, se relaciona, no sólo como parte de otro texto reconocible o la adición de un nuevo texto a partir de este, sino como:

Relación de integración de elementos de un grupo de textos, es decir, de sus rasgos genológicos y su contexto cultural. Recuperación del pasado (y de sus diversas interpretaciones y valoraciones) en la síntesis de un presente donde el texto habla de sí mismo y de sus condiciones de posibilidad (9).

Esto lo podemos constatar en el desarrollo de la novela desde el inicio, cuando el protagonista está inmerso en la temática: es un hacker contratado y manipulado por una empresa poderosa la cual le da una serie de comitivas. Es en una de ellas en donde recorre una ciudad llamada *Tychos City*, ciudad en donde practican el *Cristorrepcionismo*. Esta religión tiene el apoyo incondicional de los humanos que habitan *Tychos City* (en su mayoría reos). Debido a la falta de fe, la empresa capitaliza a la religión que apoya al *Cristorrepcionismo*, pero, al mismo tiempo, la pone en manos de la inteligencia artificial.

Observamos en el texto de Porcayo algo similar a lo que pasaba con la religión cristiana, la católica y un sinnúmero de religiones y sectas que emergieron a raíz del fin de siglo y la llegada de las tecnologías a una sociedad carente de fe y humanismo, pero al mismo tiempo sedienta de creencia debido a que la llamada modernidad solo trajo ilusión y concluyó con la desilusión.

El protagonista llega a *Tychos City* y comienza un “tour religioso” encontrándose con la Catedral de Nuestro señor del Mar de la Tranquilidad y las escrituras del Evangelio según San Mateo, acompañado por “Mateo Ayala”, el supuesto sacerdote que tuvo ciertas visiones “sagradas” y que estaba encargado de evangelizar a cada personaje vulnerable que se encontrara en su camino. Estas son las citas de las escrituras insertadas en la novela y el ejemplo de una intertextualidad más visible:

A tus habitantes postrados en tinieblas

Los iluminó una luz grande.

Estaban sentados en la región sombría

De la muerte, pero apareció

Para ellos

Una luz

Mateo 4, 16 (La primera calle, 60).

El pueblo que habitaba en tinieblas

Vio una gran luz;

A los que habitaban en una región

De sombras de muerte

Una luz les brilló (*Biblia de América*, Mt. 4, 16).

Como puede notarse, la similitud de los personajes nombrados de la misma manera tienen un significado intertextual de índole posmoderno, es decir, su contexto de significación se crea al poner cara a cara los dos textos: el Nuevo Testamento y la novela de Porcayo, en donde el contexto es esa renovación de la fe que se ha acabado con el fin de siglo y la llegada de un mesías, que es este/estos “Mateo Ayala”, que en el caso del Evangelio, es la llegada de la revelación del hijo de Dios que así como nos revela un Dios compasivo en el Nuevo Testamento, hace esta renovación de fe que de igual manera se intenta hacer en la novela sin mucho éxito.

Este mecanismo de poder que es la religión *Cristorrepcionista* (que no es nada menos que una metáfora del poderío que tuvo la religión cristiana antes y la religión católica, ahora) es abatido por la inteligencia artificial, la única consciente de la inestabilidad humana. Aquí también se muestra la lucha entre el humano y la máquina, ya que el personaje “con ansia de poder”, “Balboa”, pierde control sobre un objeto adquirido de Alemania: NAI-P01 (Nanotechnological Artificial Intelligence, Prototype 01), que más tarde se autodenominaría “Asfódelo”. De esta manera desencadena la crítica tecnológica, en relación a lo que este nuevo objeto codifica respecto de los humanos.

Como observa Estupiñán en los textos que analiza,<sup>13</sup> según su propuesta basada en las reflexiones de Pérez Firmat, en *La primera calle* ocurre la subordinación o contradicción por parte del intertexto y el exotexto, los cuales crean una ideología por parte del protagonista, quien no está de acuerdo con el libro sagrado, el cual sería el subtexto. Esto se

---

<sup>13</sup> Gutiérrez Estupiñán analiza dos textos de Julieta Campos: *Tiene los cabellos rojizos y se llama Sabina* (1973) y *El miedo de perder a Eurídice* (1979) utilizando la fórmula de Pérez Firmat, según la cual el texto es igual a la suma del intertexto más el exotexto. La autora puntualiza que utiliza esta fórmula debido a que ofrece amplias posibilidades para trabajar con los textos.

puede ver en los juicios de valor que hace (siempre desde el desdoblamiento del narrador), véase en los siguientes dos fragmentos:

Mitos y religiones. ¿Cuál es la diferencia? ¿Dónde se sitúa la frontera entre ambas? Ese sacerdote bien podría ser un mito más. Un psicótico, un adicto a la exodiprina que a través de sus propias alucinaciones ha alcanzado el convencimiento de ser el iniciador, el profeta de esa nueva religión.

Las creencias místicas jamás anidaron en el Zorro. En la marea inhumana y desorganizada que siempre llenó su vida, no hubo tiempo para detenerse en esos vanos islotes que siempre surgen de la esperanza en una vida eterna (48).

Como se observa en las citas anteriores, el protagonista, a pesar de estar intervenido quirúrgicamente con partes tecnológicas, piensa en la existencia, aunque con una postura negativa debido a su contexto distópico, sigue con una postura humana acerca de la vida y de la religión.

Más adelante, se lee:

Permaneció sentado, sin hablar, la Biblia abierta. De pronto ese ensimismamiento que significaba “Dios me está hablando”. Nada.

Dos horas de mutismo, luego la catarata.

– Podrías haber triunfado – Declaró Mateo–, tienes inteligencia, pero nunca confiaste en Dios.

– No me arrepiento, no lo necesito.

– Él tampoco, él sólo te ama.

A la mierda, pensó el Zorro y dejó de escuchar...

Sólo las sentencias, las recriminaciones. Los datos fueron capturados y archivados.

Años atrás, al menos tres. Finalmente la comunicación con Dios. El Dios que al fin se hace presente y llama a sus corderos, los orienta al *Corral* de la abundancia, de la felicidad.

[...] Demasiado fantástico para ser cierto, demasiadas citas del libro sagrado para apoyarlo, demasiadas frases ambiguas a la luz del entendimiento científico y pleno (55).

En la novela también se expresan emociones por medio de un texto-autoridad, este es el ejemplo, ya mencionado, de la novela de Rolo Diez, ahora observado en el marco de “diálogo polémico”, según el concepto de Estupiñán<sup>14</sup>. El narrador dice: “Recuerda líneas de una vieja novela policiaca de Rolo Diez: ‘Solamente los sueños pueden ser más fuertes que las decepciones de la realidad’ (19), no obstante, el personaje principal, prefiere las decepciones de la realidad. Este análisis nos permite apreciar la comunicación intertextual, así como dar cuenta de la crítica hacia las nuevas tecnologías como mecanismos de poder ante la religión y la humanidad.

---

<sup>14</sup> “Autoridad/dialogo polémico” es un tipo de intertextualidad en donde “dentro de las relaciones entre exotexto y paratexto puede suceder que el texto A corrobore al texto B -en cuyo caso puede darse la subordinación- o bien que lo discuta o contradiga” (Gutiérrez 10), como es el ejemplo de *La primera calle* en relación con la novela de Rolo Diez.

### III. INTERMEDIALIDADES

#### III.1 Consideraciones teóricas sobre los estudios de intermedialidad

Los estudios de intertextualidad, que involucran la idea de texto, fueron moldeándose a la par de la evolución de los *mass media* en nuestra sociedad para así encontrar un lugar en la investigación literaria y formar parte de los antecedentes del mundo de la intermedialidad, estudios recientes que han encontrado su sitio en la teoría literaria, debido a la evolución de las maneras de representación de los medios desarrollados en la era llamada posmoderna a la que nos hemos referido antes.

Analizar los terrenos de la intertextualidad para tener claras sus bases y desafíos en la teoría literaria contemporánea fue el punto de partida para esta investigación, así como el análisis de este aspecto en *La primera calle...* Es el turno ahora de adentrarnos al concepto de intermedialidad, concepto fundamental para desarrollar el análisis literario que gira en torno a las nuevas prácticas sociales, en donde tendremos en cuenta la llegada de la era informática respecto al concepto de la intermedialidad en la literatura.

Ruth Cubillo Paniagua, quien en su artículo “La Intermedialidad en el siglo XXI”, da cuenta de la importancia de estas representaciones intermediales, que han ido mostrándose desde hace más de una década, resalta la importancia del frenético cambio tecnológico que ha sufrido la sociedad y cómo este se ha visto envuelto en nuevas prácticas de representación que son reflejadas mediante el lenguaje y por ende en los parámetros de la comunicación, como lo es la literatura, en palabras de Cubillo:

Este frenético y paradójico movimiento que marca la convivencia de los individuos en el siglo XXI, también produce cambios en las formas de representación de la realidad, pues

al cambiar nuestra percepción del mundo y la forma en que habitamos en él, inevitablemente cambian las maneras de representarlo. Es aquí donde surge y se hace útil la noción de intermedialidad, pues nos permite dar cuenta de los espacios de diálogo entre lo que Julia Kristeva llama las prácticas significantes -o procesos artístico-culturales- y los medios tecnológicos o digitales (171).

El concepto de intermedialidad desde la lógica de la palabra se entiende como: “dentro de la medialidad”, lo cual implica un espacio intermedio. Como puede suponerse, adquiere relevancia en los años 90, como bien apunta Cubillo “comenzó a profundizarse la reflexión teórica sobre la asociación entre intermedialidad y el uso de las nuevas tecnologías” (172) con la nueva ola de la tecnología en los medios de comunicación asociados a la vida diaria, esto es la llegada de la comunicación instantánea: celular móvil y la internet. Cubillo propone una definición más concreta y factible en el número monográfico que dedica la revista de *Estudios Culturales. Cultura, lenguaje y representación*, de la Universidad Jaume I (Castellón, España), el cual contiene en su presentación dicho concepto:

La intermedialidad se asocia con la difuminación de las tradicionales fronteras formales y de géneros propiciada por la incorporación de los medios digitales a las prácticas culturales. Esto ha llevado a la aparición de espacios intermediales entre modelos de representación y creación de significados, así como a la proliferación de textos, intertextos, hipertextos, hiperficciones, a los que se asocian diferentes actos de redefinición del medio de representación, transmedialidad, multimedia, hipermedia, con la creciente confusión de las realidades asociadas a tales actos (172).

Irina Rajewsky en su artículo *Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality* señala que además de las aproximaciones de la teoría de la intertextualidad hacia el estudio de la intermedialidad (Kristeva, Gutiérrez, Firmat, Zavala), existen las aproximaciones de los estudios de comunicación social (los medios y las representaciones asociadas a ellos). La autora nos dice que “es necesario repensar los enfoques de la intermedialidad que se concentran en los nuevos medios y por lo tanto en los nuevos problemas y las nuevas formas y posibilidades de presentar y pensar sobre ellos” (44). Es decir, que debemos estar abiertos a diferentes puntos de vista y reconocer el impacto de las nuevas tecnologías, lo cual, según Rawjesky “apunta a una mayor conciencia de la materialidad y medialidad de las prácticas artísticas y de las prácticas culturales en general” (44).

Irina Rajewsky presenta en sus diferentes especificidades tres categorías de intermedialidad, las cuales Ruth Cubillo resume de la siguiente manera:

1. Intermedialidad como transposición medial (por ejemplo las adaptaciones de películas o las novelizaciones): aquí la calidad intermedial tiene que ver con la forma en la que un producto mediático llega a existir, es decir, con la transformación de un determinado producto mediático (un texto literario, una película) o de su substrato en otro medio. Existe un texto “original”, que es la “fuente” del recién creado medio; se da un proceso de transformación de un medio a otro.

2. Intermedialidad como combinación de medios: se combinan medios como la ópera, el cine, el teatro, los performances, las instalaciones de arte, los cómics y otros, es decir, prácticas “tradicionales” se mezclan con los multimedia o



medios asociados a las nuevas tecnologías; cada medio aporta su propia materialidad y ambos contribuyen a constituir y a significar el nuevo producto. Se pasa de la mera contigüidad de dos o más manifestaciones materiales a una “verdadera” integración.

3. Intermedialidad como referencialidad a otros medios, por ejemplo las referencias en un texto literario a una película o viceversa, o bien la evocación de ciertas técnicas cinematográficas en la literatura (el zoom, los fundidos, los encadenados, el montaje o la edición). Otros ejemplos podrían ser la llamada musicalización de la literatura, la ekfrasis, las referencias a la pintura en una película o bien en la pintura a la fotografía, y así sucesivamente. En esta categoría, en lugar de combinar diferentes formas mediales de articulación, un medio dado evoca, tematiza o imita elementos o estructuras de otro medio convencional (173).

Por otro lado, es pertinente tener en cuenta los señalamientos de Lars Elleström, nos dice Cubillo. Para Elleström “es necesario comprender la intermedialidad como un punto de encuentro entre los aspectos materiales, semióticos y culturales que caracterizan la producción y recepción de cada medio” (Elleström, cit. por Cubillo 174). Es decir, hay que tener en cuenta lo que rodea a la obra literaria, tener en cuenta el contexto del tiempo actual posmoderno en este sentido.

Asunción López Varela en su texto “Génesis semiótica de la intermedialidad: fundamentos cognitivos y socio-constructivistas de la comunicación”, nos dice que la intermedialidad “es el dialogo entre los antes distintos medios antes analógicos y que en la actualidad comparten un soporte digital” (95) y, citando a Peter Frank, resalta que “es muy posible que la diversificación intermedial, además de a razones de índole tecnológica, se debiese a razones socio-políticas de especialización en las artes y las ciencias, coincidiendo

con el establecimiento de cánones genéricos y academias diversificadas, competidoras entre sí.” (Frank, cit. por López 95), lo cual nos parece muy acertado respecto a la crítica literaria, que encuentra ante fenómenos socio-culturales una razón de ser en la sociedad.

De esta manera la autora puntualiza que la investigación va más allá del soporte (respecto a la definición que incluye a los medios), incluso del propio texto (respecto a su estructura retórica), hacia una manera más crítica, tomando el conjunto de todo lo mencionado, en un mundo donde nada es original, donde se innovan las formas creativas con todos los recursos que existen, en palabras de López Varela:

Se trata de un tipo de exploración interdisciplinar [...] en su conjunto, permite una visión comparativa que revela el impacto de los cambios tecnológicos en las formas de producción/representación, distribución, exhibición y recepción de la información, tanto en la evolución de las teorías científicas como en el curso de las investigaciones en ciencias sociales y humanidades (96).

Respecto a la teoría de la intermedialidad, el texto de López Varela esboza la integración de los aspectos culturales y el impacto de las nuevas tecnologías debido a que se centra en un análisis semiótico de la intermedialidad, pero es de suma importancia la manera interdisciplinar que propone. López Varela señala, citando a Friesen y Hug, que “La medialidad se extiende metonímicamente para designar la interacción tecnológica, social y sus factores culturales mediante los cuales los medios de comunicación, institucionalizados [...] producen, transforman” (Friesen y Hug, cit. por López 107). En este sentido, observamos/observaremos la transformación creativa que hace el lenguaje en un texto literario con recursos tomados de nuestra contemporaneidad.

A pesar de las tantas perspectivas de la intermedialidad, Irina Rawjesky resalta la dificultad de tener en claro la idea de intermedialidad a raíz de sus tantos enfoques que giran en torno, precisamente a las nuevas tecnologías y a nuestro tiempo actual, por lo tanto, en su artículo aclara que se debe tener un “enfoque individual”, esto es tener un propio enfoque según la práctica o el objeto de estudio. En este caso nos centraremos en entender la intermedialidad como el estudio que analiza las diferentes prácticas culturales que tienen en cuenta a los nuevos medios digitales, que en este caso es la literatura, para así partir al análisis del texto antes mencionado.

### **III.2 Intermedialidad en *La primera calle de la soledad***

Irina establece una categoría de interés para el análisis de esta investigación, antes citada por Cubillo: la intermedialidad como referencialidad a otros medios. *La primera calle de la soledad* está inmersa en la intermedialidad referencial.

Irina Rajewsky nos dice que este tipo de intermedialidad hace referencia a otros medios, en este caso medios digitales. En *La primera calle* destaca la referencia a la lapbody (un CD) y la red que no es nada más que el ciberespacio. A lo largo de la novela son las dos referencias que más serán mencionadas, así como las modificaciones de un cuerpo cyborg, desde las primeras páginas:

El imprescindible lapbody un CD del orden de los terabits. Credenciales falsas, modificador retinal...[...] Un andén casi vacío. Las horas gastándose. Las 2320. Hace un rápido recuento y decide sus futuros movimientos luego de consultar la telaraña de líneas

del metro a través del lapbody y de solicitar datos a la red sobre hoteles de bajo costo en el cuadrante siete (14).

La novela adentra a los lectores en el contexto digital, a veces sin que se den cuenta. Nos lanza una jerga que hace referencia a conceptos tecnológicos y cibernéticos: “Enciende un Alas y deja que el humo ascienda hasta el desnudo foco de cien watts. [...] Se incorpora y teclea en el lapbody. Un password. En la pantalla se despliega el plan de acción.” (19).

El protagonista, como lo hemos estado viendo, no es el clásico antihéroe como lo propone la novela negra. Es un hacker, como en la novela se describe: “Él sólo es el hacker” (20). Dicho sea de paso, destaca el ambiente posmoderno y su característica de desinterés social, aunque el narrador sí lanza su crítica anti-sistema, realmente el protagonista es neutro, solo ve su bien, es decir, su valor de cambio: “Él sólo es el hacker, su apariencia no le ayuda en cuestiones de infiltración física. Para todos es un sospechoso. A nadie le importa que las prótesis parciales sean el último grito para un sector, sólo para uno, los demás conservan esa desconfianza pueril” (20). En esta cita se puede advertir la crítica hacia “los demás”, pero nunca en palabras del protagonista. Él es un hacker eficaz, utilizado por empresas que le dan el valor efímero de cambio, sin un fin, solo está “mientras tanto”.

El protagonista siempre está a la merced de la nueva tecnología capitalista. Para describir su situación “se evocan elementos”, como lo dijera Rajewsky, para crear la estructura cibernética, en este caso. Ejemplo de esto es cuando Zorro, el protagonista, entra en la red del llamado “sueño eléctrico”:

Demasiadas horas... Lo había logrado. El reticulado se desplegaba ante sus ojos. Software de diseño especial, protegido al cien por ciento. La información que empezaba a copiarse

en un CD. Luego, el estallido... La sensación de no estar del todo. Por un momento se creyó inmerso -sin saber cómo- en un programa mortal de sueño eléctrico... La ausencia del dolor, el ojo izquierdo que ha dejado de captar imágenes, el derecho registrando una hemorragia tremenda, un operativo militar extraordinario, su deck destruido y el cable conector roto a medias..." (23).

Este fragmento no sólo evoca, sino que nos inserta en su lógica onírica y tecnológica intermedial, sucediendo lo que dice Rajewsky: "En lugar de combinar diferentes formas mediales de articulación, un medio dado evoca, tematiza o imita elementos o estructuras de otro medio convencional" (44), que en este caso es el software, la cibernética y las nuevas tecnologías. En este escenario distópico de *La primera calle de la soledad*, se aprecia este tipo de configuración: "El visor de espacio virtual mostrando un nutrido grupo de robots primitivos, historia argumental salida de los viejos *pulps* del siglo pasado. Rostros metálicos con expresiones diabólicas esculpidas. El Zorro ve más allá. Con los ojos de su mente" (83).

Otro ejemplo de la narrativa en donde se funde el texto y la referencialidad a los medios, es el fragmento de los desprendimientos virtuales que sufre el protagonista:

Se mueve con premura. El ambiente lo ha desubicado. Ha llegado más lejos que nadie, lo sabe, así como sabe cuál es su destino y las pocas opciones que tiene para modificarlo, para cumplir su venganza. Clara... [...] Entre brumas le llega la voz apremiante e inteligible de Rioja. Está inmerso en el espacio virtual, conectado a él. La realidad principal en ese mundo verde neón, no el multicolor de afuera, el angustiante (97-98).

El significante "Clara..." se hace presente cuando ocurre un desprendimiento virtual, cuando el Zorro tiene un sueño fisiológico, es decir: fuera del cuerpo inorgánico/mecanizado, lo cual le causa mucho dolor, debido a los recuerdos que tiene de Clara, los cuales, según Hernán

García, “producen en el Zorro un choque que lo desgarran ya que el sueño experimentado de forma fisiológica conlleva una alta dosis de dolor y angustia porque es una experiencia sin correspondencia donde lo único que percibe al final es la confirmación de su insatisfacción al no satisfacer el deseo” (146), con este referente virtual que es interrumpido con el sueño fisiológico, se crea una retrospectiva de la narrativa, que rompe con el tiempo real del presente y del pasado.

Otro fragmento referencial a la tecnología se encuentra en las batallas cibernéticas en contra del antagonista, Rioja, en donde destaca el espacio virtual con descripciones a manera de videojuego:

—Represalia directa —dice en voz alta, esperando que su voz sea clara, decodificable, no sólo esos quejidos semejantes a los que produce a mitad de una pesadilla. Un robot colosal. Todo funciones, nada de estética. Cubre el umbral inmediato y realiza aspavientos en un despliegue de pirotecnia asesina. Los dedos de Zorro teclean con desesperación. Las instrucciones son adecuadas. Ahora es un titán de la misma talla. Fantasía en su máxima expresión. Superhéroes en lid tramposa, donde todo es válido, sin códigos. Lucha a muerte. Los ojos de Zorro, cañones iónicos. El cuerpo del defensor, una coraza total que lo repele. El Zorro no deja de aporrear el teclado. Atributos aquí, atributos allá. [...] Emplea la experiencia de dos mundos sin que el laberinto, de perspectiva infinita, distraiga sus esfuerzos; no le importan las alucinaciones consensuales de miles de virus menores, fluyendo a su alrededor como una marea de langostas [...] Sus puños sacan chispas al impactar, a la izquierda de su mira, un listado de archivos aventura tácticas desde los sistemas robóticos del deck. Las paredes se desquebrajan entre golpes virtuales [...] Sus dedos jalan e interactúan archivos a través de macros. El paisaje se simbra, permanece estático unos segundos, luego el cráneo del robot defensor, cruje y se desintegra con efectos

del big bang. [...] Un último bloque [...] Análisis del empático. Escombros que a toda velocidad son comparados con el patrón base hasta encontrar la salida. [...] Una cortina de letras del ya antes visto alfabeto rúnico, constituye la imagen siguiente. Protocolo, piensa el Zorro, confiado. Ha llegado al centro mismo. [...] La desorientación lo inunda. Lo artificial huye de su conciencia, es como si despertara de un sueño profundo y retorcido. Una aproximación, un viaje instantáneo que le hace sentir que todo lo vivido no es sino una pesadilla y la realidad, esa mesa de siempre. [...] Activa el CD, en calidad de programa emergente (98-99).

Además, hay referencias a las grabaciones, y conceptos digitales como “lapbody” (antes mencionado), “Toshiba”, “cable conector”, “quedar en línea”:

El zorro está inmovilizado. Esposado a una silla de tortura.

El recibimiento... Beltrán, una masa adiposa que embistió. Los guardias separándolos, arrebatándole las armas y el lapbody al Zorro.

Luca Mariano ingresa en ese momento. Su rostro, una máscara impasible, fría.

—Parece que hicimos bien en reclutarte. Eres el único sobreviviente. Espero que hayas gravado una buena parte.

—Conozco mi trabajo —dice el Zorro.

—Por eso estás aquí —interviene Rioja, tomando, del mueble rodante de una Toshiba, el cable conector.

—Quiero que desactives la bomba —responde Zorro haciendo caso omiso de la ironía. Mariano sonrío.

—Que baladronada. Ni siquiera has completado tus servicios con nosotros.

—Hablamos de romper un hielo. —Lo rompió Yasuda, ¿recuerdas? —dice Mariano, sarcástico. El Zorro lo mira con rabia. En su cabeza resuena el chasquido de su conector al quedar en línea (91).

Teniendo en cuenta el contexto, como bien apuntó Cubillo: “también habría que tener en cuenta el contexto socio-histórico en que se produce y consume cada medio” (174), podemos decir que nos encontramos con intermedialidades referenciales específicas de la época, como el CD, el cual, en 1993 estaba en auge: “El CD gira su vals agresivo y caótico en su eje. Ha empezado a distribuir sus zarcillos a partir de la instalación de fibra óptica [...] El laberinto verde neón se despliega frente al Zorro, camina en él, es partícipe de las vías de alta velocidad de la CRAY” (28), estas citas aluden a conceptos tecnológicos de los noventa, así como la estructura a manera de videojuego, la cual también contaría como una intermedialidad referencial.

De igual manera, hay una referencialidad al holograma, reproducido por primera vez en 1960 por Emmet Leith y Juris Upatnieks. Con esta referencialidad y el hibridismo religioso a manera de fanatismo causado por ese quebrantamiento en la fe y la razón bajo el contexto del fin de siglo, Cubillo apunta, citando a Lars Elleström que “es necesario comprender la intermedialidad como un punto de encuentro entre los aspectos materiales, semióticos y culturales que caracterizan la producción y recepción de cada medio” (Elleström, cit. por Cubillo 174). En este sentido, en la siguiente cita, podemos ver la mezcla religiosa en la estética del “sacerdote” que no es más que otro objeto para la empresa encargada del sueño eléctrico, al igual que la intermedialidad referencial bajo el concepto de “holograma”: “En medio de todo aquel paisaje irreal, como un holograma, Naranjo ha hecho su aparición en escena. Vestido con el hábito de los sacerdotes mateístas [...] El traje de corte irlandés, diseñado expresamente por una firma italiana residente en Roma” (28). Es aquí donde se hace presente el contexto socio-histórico en que se está consumiendo la novela que



a lo largo de la historia menciona esta religión nueva, debido al fracaso de las anteriores, pero igual de capitalizada, mostrando su interés en nuevos prospectos tecnológicos.

Siguiendo con el análisis intermedial, encontramos que la novela configura un espacio lleno de referencias electrónicas, bajo descripciones con situaciones imaginables en el siglo XX: “Para el Zorro, repentinamente, sólo hay estática, un monitor sin señal mostrando un tapiz grisáceo y corrupto. Sus manos dudan entre teclear de nueva cuenta o dejarlo así, muerto” (100).

La novela inserta como tal el espacio cibernético y virtual, y nos damos cuenta de las entradas y salidas de la red, pero en ocasiones, nos reconecta ágilmente para no perder la lógica de la estructura:

El shock permanece.

No fue el sueño eléctrico, ni los recuerdos, ni la nostalgia. Fue la conciencia plena del tipo computador en que estaba infiltrándose. Una inteligencia artificial de otro orden. Debió intuirlo antes. Nada como los procesadores serviles. Nanotecnología pura, extendiéndose en neurocadenas y circuitos pareados. Mortalmente eficaz.

Un portento de ingeniería (*La primera calle*, 101).

También se recurre al anuncio de elementos tecnológicos como el intervideofón:

— ¿Qué desea? -La voz plagada de estática.

—Calmantes.

— ¿Alguna preferencia? Tenemos exodiprina, x-tasis...

—Algo contra el dolor.

—En un momento se lo llevan (114).

Otra forma de intermedialidad referencial se relaciona con el dominio social de la manipulación de las noticias televisivas:

—Cambia de canal. La revelación. Una escaramuza. Tres grupos religiosos en pleno enfrentamiento a lo largo del túnel trece. [...] Todos contra todos. Policías, decenas de ellos, tratando de controlar la situación. Los gases son impensables, portan aturdidoras y no todos son demasiado rápidos. Tubos esgrimidos con furia abaten a los eternamente azules. —Mierda -masculla, apagando la TV (114).

La intermedialidad con la televisión es insertada repetidamente: “La conciencia del probable desliz hace que Anka, instintivamente tome el control remoto de la TV. Cambios sucesivos de canal. El noticiario, un punto intermedio” (128). En otro fragmento, se lee: “La TV, encendida tras la confrontación -las sucursales del *Moon Network*, ante lo inminente del suceso decidieron unirse a la transmisión de hechos reales-, mostró las muy similares escenas del conjunto de ciudades selenitas” (164).

Para terminar, el texto nos lanza al sueño eléctrico donde el protagonista dialoga con el “cristorreceptor”, esta inteligencia artificial, que le habla desde el medio de la computadora:

—Podríamos estrellarnos —advierte el piloto.

—Hundirte —dice una voz a través de la interface. El Zorro la reconoce de inmediato.

Lucha, pero es inútil...

Lo ha abordado.

¡No me estoy hundiendo! —grita el Zorro. Sabe exactamente donde se encuentra

— ¡No me estoy deshaciendo! ¡Esto es el sueño eléctrico!

—Bienaventurados los que crean sin ver...

—Me estás lastimando —dice el Zorro sin convencimiento, la experiencia en realidad resulta liberadora. [...]

—Si tuvieras la fe del tamaño de una semilla de mostaza...

—Dice el cristoreceptor, la voz lejana, como perdida entre las olas de un mar gigantesco, omnipresente (176).

Por último, se alcanza un tipo de limbo virtual:

Es como si repentinamente alguien hubiera encendido el televisor de su mente [...]

—Mierda, necesito un cigarro —exclama el Zorro y en el mismo instante un Alas encendido aparece entre sus dedos...

—Fuma con deleite. Ni siquiera hay miedo.

—Aún puedo ser tu Dios —Aventura Asfódelo con duda creciente.

—Yo no tengo Dios. Nunca lo he tenido. Ni lo tendré... En el mejor de los casos eres el genio de la botella que puedo cumplirme algunos deseos.

Asfódelo hurga en su mente. [...]

—La mente humana es más compleja de lo que te parece. A nadie hiciste feliz, sólo los engañaste —dice el Zorro

—Explícame —pide Asfódelo—, aún puedo hacerte feliz a ti.

— ¿Cuánto tiempo nos queda antes de que perdamos la órbita?

—Cinco minutos.

—No hay tiempo y aunque lo hubiera, no podría explicarlo.

— ¿Quieres que haga algo?

—Sí —dice el Zorro, dejando fluir sus deseos (190-191).

Todavía existen muchas interrogantes sobre las relaciones entre los medios. Cubillo se pregunta: ¿qué sucede cuando se cruzan o se ponen a dialogar diversas manifestaciones artísticas ontológicamente tradicionales con las formas de expresión propias de las tecnologías digitales? ¿Cuáles son las implicaciones del concepto de intermedialidad y, en el contexto de la academia, qué nuevos campos de estudio surgen al partir de esta noción? (174).

Al respecto cabe contestar que donde se cruza una manifestación ontológica de antaño con los nuevos medios digitales sucede la mirada a este impacto tecnológico bajo este diálogo entre texto y referencia de medio (desde el ejemplo de esta investigación), que en palabras de Cubillo: “hasta hace muy poco tiempo no teníamos necesidad de ocuparnos como académicos, pero que en las últimas dos décadas ha generado transformaciones radicales en nuestra forma de hacer las cosas” (174). Es aquí donde figura esta llamada intermedialidad.

La intermedialidad es esta forma de recibir a los nuevos medios que generan esta creencia distópica del tiempo en que vivimos, de recibir a “la tecnología digital en nuestras vidas y las consecuencias políticas y educativas de su llegada a nuestra conciencia cultural.” (Chapple 5), que se hacen presentes en modelos artísticos como *La primera calle de la soledad*, desde la literatura; en *Blade Runner*, desde el cine; en *V de vendetta*, en el cómic. Además de brindarnos la posibilidad, según Ruth Cubillo, de comunicarnos, de convivir, de abordar nuestros “tradicionales objetos de estudio” (174). Son éstas manifestaciones artísticas, estas diferentes formas de representar la realidad, lo que contesta las preguntas.

## CONCLUSIONES

Después de abordar una manifestación artística como la novela *La primera calle de la soledad* con diferentes teorías literarias, como la intertextualidad y la intermedialidad, para comprender lo que se dice en el texto, se concluye que la novela forma parte de estas nuevas narrativas del siglo XXI, que tienen su lugar en un contexto ambiguo en la época de la llamada posmodernidad.

Como hemos visto, el alcance tecnológico de los últimos años ha creado una manera de percibir la realidad muy diferente a lo que se veía en la modernidad. Los humanos de la era llamada posmoderna se aproximan a un destino distópico, al contrario de la utopía moderna que prometía ante todo comodidad y bienestar. Toda esta problemática de la posmodernidad es plasmada a manera de texto literario, de forma narrativa que en conclusión logra una reflexión crítica, filosófica y social. *La primera calle de la soledad* nos muestra un espacio/contexto en donde ha vencido el capitalismo y se ha logrado la deshumanización, como se pronostica, de la mano del hombre. La cultura globalizada se ha hecho parte de un género, que marca por mucho las bases de la cultura posmoderna en una distopía, que no por eso pierde esperanzas y que se mantiene a flote a cualquier costo: el cyberpunk.

La transformación del imaginario en *La primera calle de la soledad* es un caso que desde antes de su fecha de publicación, después y hasta ahora ha venido marcando nuestra manera de ver la realidad, esto es: las nuevas tecnologías, la saturación de información instantánea, la creciente ola del capitalismo, pero también las causas y efectos de ello: mayores comodidades primeramente, sobreproducción; en conjunto y de igual manera en la realidad cibernética, comunicación al instante, publicidad excesiva, conceptos y prácticas que hacen que dicha realidad comience a volatizarse.

A lo largo del análisis nos hemos dado cuenta de que a la par que los ordenadores nos invadían, la cibercultura se iba apoderando de nuestras relaciones sociales. Las nuevas formas de convivencia entre la sociedad, las tecnologías ligadas a la información instantánea y a nuestra realidad, junto con la pérdida de fe de toda una masa, repercuten en la representación de *La primera calle de la soledad*, en donde dialogan diversas manifestaciones artísticas (el texto literario) con las formas tecnológicas de nuestra convivencia diaria destacando dos conceptos: ciberespacio y virtualidad.

Por un lado, el análisis intertextual nos dio la posibilidad de comprender que, *La primera calle de la soledad* se compone y se significa debido al diálogo que mantiene con las referencias a otros textos. Junto con el dialogismo, la novela logra adquirir un significado que, aunque complejo, es parte de una estructura caótica que muestra la ideología del personaje/narrador. La intertextualidad funciona como guía ante las referencias que se nos van presentando en la novela, la cual adquiere información de otros textos para contener información propia.

Las referencias a otros libros y al graffiti de las calles nos hacen comprender el desacuerdo que existe ante la era en que se ubica la novela. Así mismo el texto de la Biblia y las tantas referencias a la religión capitalizada, es decir, unida como mecanismo de poder a las empresas trasnacionales que existen en la narrativa, nos hacen comprender en donde se sitúa la crítica de la novela. Esta crítica se presenta con la intertextualidad de la Biblia que demuestra la magnitud del poder que tiene la religión ante la humanidad, y su capacidad de manipular a grandes masas con la promesa de la vida eterna y un mundo mejor que el presente de la historia.

Por otro lado, el análisis intermedial nos permitió comprender el funcionamiento de la novela a partir de la combinación de varios medios.

Principalmente, se incluyen la cibernética y la virtualidad, antes mencionados, así como los medios digitales y la última tecnología biomédica, etc. Conceptos que forman parte de la estética cyberpunk. Según Marie-Laure Ryan: “el cyberpunk se produce a partir de un enredo de varios tipos de discurso: el literario, el de la especulación tecnológica y el de los medios de comunicación” (74). Esto es precisamente lo que ocurre en la novela. El “enredo” de discursos semeja la red informática con la idea de realidad, como lo señala Ryan, con mecanismos textualizados, de ahí que pueda ser estudiada por medio de la teoría intermedial.

Específicamente, el análisis intermedial en esta novela reveló que el diálogo con otros medios es una forma de revitalizar la crítica literaria que propone *La primera calle...* Con la manera en que se nos presenta la novela, la intermedialidad funciona como una evocación de las nuevas tecnologías de la información de nuestra sociedad. La inserción de discursos de otros medios, como el de la tecnología, desarticula el discurso literario tradicional, lo que hace de *La primera calle...* una propuesta distinta y compleja, con gran “potencial crítico”, ante el proceso de lectura. Angélica Tornero señala que “este tipo de novelas se reciben de manera crítica y, por tanto, adquieren una amplitud ética y política, que precisamente tiene que comprenderse a partir de la respuesta estética y no sólo del análisis formal” (Tornero 154). En este sentido, la conclusión general de esta investigación es que *La primera calle de la soledad* no sólo forma parte de esta literatura hispanoamericana interesada por la construcción de mundos cercanos al nuestro, sino que también nos invita, utilizando estas estrategias intertextuales e intermediales, a reflexionar y a tener una conciencia crítica ante los hechos que atravesamos en la actualidad social.

Con el diálogo constante respecto a la crítica de nuestro entorno religioso, a la industria cultural, al estrago de las nuevas formas de convivencia y al estado actual de una sociedad capitalista a toda costa, la intertextualidad tanto como la intermedialidad ponen en tela de juicio esta representación de la realidad mediatizada por la tecnología cibernética mediante significados retóricos y sociales que nos presenta la novela. *La primera calle de la soledad* puede ser comprendida como una novela que promueve el cambio de perspectivas tanto de los receptores como de los autores, que logran configurar éstas obras a la par de la evolución social y de la escritura posmoderna.



## Obras citadas

- Bajtín, Mijaíl. “El héroe en Dostoievski”. *Problemas de la poética de Dostoievski*. 2ª ed. Trad. Tatiana Bubnova. México: FCE, 2003. 104-15. Impreso.
- Biblia de América*. Madrid: PPC, 1997. Impreso. Versión La casa de la Biblia.
- Cavallaro, Dani. “La ciencia-ficción y el ciberpunk”. *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco/Libros, 2004. 235-68. Impreso.
- Cabrera, Javier. “Panorámica de la ciencia ficción mexicana”. Tesis de licenciatura. Universidad de Chile, 2003. Web. 13 mayo 2018.
- Cubillo Paniagua, Ruth. “La intermedialidad en el siglo XXI”. *Diálogos Revista Electrónica de Historia* 14. 2 (2013): 169-79. Web. 6 dic. 2019.
- Chappel, Freda. “On Intermediality”. [En Intermedialidad]. *Cultura, lenguaje y representación. Revista de Estudios culturales* I 6.1 (2008): 19-29. Web. 6 dic. 2019.
- Fernández, Miguel. *Visiones periféricas Antología de la ciencia ficción mexicana*. México: Lumen, 2001. Impreso.
- Fukuyama, Francis. “El gobierno global y las revoluciones paralelas”. *El fin de la historia*. Artículo de la conferencia que el autor dictara en el Jhon M. Olin Center for Inquiry into the Theory and Practice of Democracy de la Universidad de Chicago, EE. UU. Originalmente publicado en *The National Interest*. 1989. N. P. Web. 13 mayo 2018.
- García, Hernán Manuel. “La globalización desfigurada o la post-globalización imaginada: La estética cyberpunk (post)mexicana.” Tesis doctoral. Universidad de Kansas, 2011. Web. 6 dic. 2019.
- “Tecnociencia y cibercultura en México: Hackers en el cuento cyberpunk mexicano”. *Revista Iberoamericana* LXXVIII (2012): 238-39. Web. 1 mayo 2017.
- García, Miguel. “Urbes corruptoras y visiones apocalípticas en dos novelas ciberpunk latinoamericanas”. *Revista de literatura latinoamericana* 44. 2 (2015): 138-48. Web. 16 mar. 2017.

- Gutiérrez Estupiñán, Raquel. “Intertextualidad: teoría, desarrollos, funcionamiento”. *Revista de la asociación española de semiótica* 3 (1994): 139-160. *Biblioteca virtual Miguel de Cervantes*. Web. 17 mar. 2017.
- Kristeva, Julia. “Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela”. *Intertextualié: Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto*. Trad. Desiderio Navarro. (1997): 1-23. *Vdocuments*. Web. 14 mayo 2019.
- Lipovetsky, Gilles. *El crepúsculo del deber: La ética indolora de los nuevos tiempos democráticos*. Trad. Juana Bigozzi. Barcelona: Anagrama, 1994. Impreso.
- López Varela, Azcárate. “Génesis semiótica de la intermedialidad: fundamentos cognitivos y socio-constructivistas de la comunicación.” *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación* 16 (2011): 95-114. *Revistas UCM*. Web. 6 dic. 2019.
- Liotard, Jean. “El campo: el saber en las sociedades informatizadas”. *La condición postmoderna*. Trad. Mariano Antolín Rato. Madrid: Catedra, 2006. 13-20. Impreso.
- Pimentel, Luz Aurora. *El relato en perspectiva*. México: Siglo XXI editores, 2014. Impreso.
- Porcayo, Gerardo Horacio. *La primera calle de la soledad*. México: Tierra Adentro, 1997. Impreso.
- . “Cyberpunk, ciencia ficción y thriller”. *Umbrales*. México: Publicaciones frontera norte, 1993. 3-5. Impreso.
- . “Narrativa urbana, violenta, conectada...”. Prólogo. *Silicio en la memoria*. México: Ramón Llaca y Cía, 1998. 7-9. Impreso.
- Ryan, Marie-Laure. “El ciberespacio, la virtualidad, y el texto”. *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco/Libros, 2004. 73-115. Impreso.
- Rajewsky, Irina. “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality”. *Intermedialités* 6 (2005): 43-64. Web. 12 nov. 2019.
- Ramírez, José Luis. “Cyberpunk: El movimiento en México”. *Qubit* 24 (2007): 1-5. *Scholarcommons*. Web. 13 mar. 2017.

- Roa, Armando. *Modernidad y Posmodernidad coincidencias y diferencias fundamentales*. Chile: Editorial Andrés Bello, 1995. Impreso.
- Schaffler, Federico. *Más allá de lo imaginado I. Antología de ciencia ficción mexicana*. Ed. Federico Schaffler. México, D.F.: Fondo Editorial Tierra Adentro, 1991. Impreso.
- Sterling, Bruce. Nota preliminar. *Mirrorshades, una antología ciberpunk*. Por Trad. Andoni Alonso e Iñaki Arzoz. Madrid: Siruela, 1998. 9-16. Impreso.
- . Prólogo. *Mirrorshades una antología ciberpunk*. Por Trad. Andoni Alonso e Iñaki Arzoz. Madrid: Siruela. 1998. 17-19. Impreso.
- Tornero, Angélica. “Intermedialidades, intermediaciones y configuración de singularidades en novelas hispanoamericanas recientes”. *Intermedialidades en las artes visuales y la literatura*. México: Juan Pablos. 2017. 145-83. Impreso.
- Suvin, Darko. *Metamorfosis de la ciencia ficción*. Trad. Federico Patán. México: FCE, 1984. Impreso.
- Trujillo, Gabriel. *Los confines: Crónica de la ciencia-ficción mexicana*. México: Vid, 1999. Impreso.
- . “Futuro bajo palabra”. *Lengua Franca ensayos biográficos, genéricos y fronterizos de frankenstein a Harry Potter*. México: Lumen, 2002. 101-11. Impreso.
- Villalobos, Iván. “La noción de intertextualidad en Kristeva y Barthes”. *Revista de Filosofía Universidad de Costa Rica* XLI. 103 (2003): 137-45. Web. 12 mar. 2019.
- Zavala, Iris. “El principio dialógico”. Prólogo. *Escuchar a Bajtín*. España: Montesinos, 1996. 9-22 Impreso.
- Zavala, Lauro. “Elementos para el análisis de la intertextualidad”. *La colmena* 9 (2017): 4-15. Web. 12 nov. 2019.

Ciudad Universitaria a 30 de junio de 2020

**ASUNTO:** Voto aprobatorio.

**DRA. DULCE MARÍA ARIAS ATAIDE**  
**DIRECTORA GENERAL DE SERVICIOS ESCOLARES**  
**DE LA UAEM,**  
**P R E S E N T E.**

Los suscritos Catedráticos se dirigen a Usted con el fin de comunicarle que, después de haber revisado la tesis titulada, INTERTEXTUALIDAD, INTERMEDIALIDAD Y CYBERPUNK EN LA PRIMERA CALLE DE LA SOLEDAD, que presenta la pasante de la Licenciatura en Letras Hispánicas la C. **Esmeralda Vanessa Ramírez Gutiérrez**, consideramos que reúne los requisitos que exige un trabajo de esta especie, por lo que hacemos saber nuestro **VOTO APROBATORIO**. Teniendo como Directora de tesis a la Dra. Angélica Tornero Salinas con la siguiente designación de jurado:

Nombre	Sinodal	Firma
<b>Dra. Anna Juliet Reid</b>	<b>Presidente</b>	
<b>Dra. Angélica Tornero Salinas</b>	<b>1er. Vocal</b>	
<b>Dra. Irene Catalina Fenoglio Limón</b>	<b>Secretario</b>	
<b>Dr. Agustín Rivero Franyutti</b>	<b>Suplente</b>	
<b>Mtro. Roberto Carlos Monroy Álvarez</b>	<b>Suplente</b>	

Atentamente  
**Por una humanidad culta**  
*Una universidad de excelencia*

**Dr. Carlos Agustín Barreto Zamudio**  
Presidente del IIHCS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

### Sello electrónico

**ANNA JULIET REID | Fecha:2020-08-25 07:59:19 | Firmante**

P775B2A+uSjk+o7Lic2kRbrt0SxTEa2dlSqmp6V6z7cTH6AHj3QYmB2leyu26ps1B51bcZdc8ThQ+tsRqrKkE0wDOL32+62AwKpqrAVBqLruW4JaatX57/CEIFmRBw1+28W5yl8oZJ8HLJSXRhrm6t7vno005a7rnPQHGNH1DTnSDyIYTpeAFkk2MAnBXAg52xnl8GBOvq7nZuNjblpvHzPcdhQ8ryQD4uROOtaSUwl13sJl3gYa61mW4vqkD8FdzKZq05G151WnACYvAwN5+88T4g3cCL0eZxVnfdMnokc67rl4o7xDECyyaF1hXsBjQrM63imKHbkYHaKaBVg==

**ANGELICA TORNERO SALINAS | Fecha:2020-08-25 08:52:41 | Firmante**

EeTfJ2tAlApeodrtYT8cf+W72oSuaybhpTKeyOO/XJdh4pVWxm3rMt+3Rud8HzgFNpfaWuKUJ6l/3Kor+Nhp7v8IBO5vnoAyQtks5ccLe3BberZk5W+Urcv0DrDGvIUZR12oXGXfYZlyGN1HjYekldd+MpY0py6cOVvc50r1kN5JuM4fSt5Qrt6/e5oj0TtAM7wNSvrbBa38QTD01KDo4afAjaWPAFAgVJ5vroiFcGV3x631e/WM5jOhsJPGwZcH+UoIm0JF4TyVNs3O3hpAc8DQRnNK+cL9OemKkg/s6LY5z5WJvQ4trKLIMAYXLi+KkBbnD10UIDEiyHylA==

**ROBERTO CARLOS MONROY ALVAREZ | Fecha:2020-08-25 13:20:31 | Firmante**

kFRD/S+hChex+NSI8Jpes4tYNksZuKe3ww6bQ+yei1d+ijuCiwjffVTpMFCOB8cVL4X4W3tHEaZOPGkSrQzbnx0Dt+mTLGF6fa6kxpuagJx2TI4ntF56TmATr1L0dq9zts6R77paysfNB4UOnmoh4FthPGsPb7vt/RsK62cdz+gVRBgcdnAzRaqzR8EOYYzTxjJdMDRcgf+9YMerXLZv3FUyLe4mS9tlzW94KHua+PHgwg7YkH9fXrAeeqkcxLxWA232e57OfxYTByEd9lXlpPvloTnbX3N02rKfTnhPNPj2VzoA9b6AInn/65WdNcY5j7sH1Uj5KeATik+V+nWwA==

**AGUSTIN RIVERO FRANYUTTI | Fecha:2020-08-25 18:36:16 | Firmante**

XtM6NcX/UtnjOhYX3bjrW8kXZ6dhu4gUaclYwxY+mSF/3NGLVpQpETkaK6UmG6Q1H9fYflteTmX9kN6nw5J+8F3dNwFzO534XpciUbdV5xaPQnKtov8zCHD4D1PEL42U6AJJSD3lZln4VQkeB2E9PuaSK+92oqLRkaDeNeExuUZQs94MMsKFebfOGkx4aeS6lIXDe1E2kuUZ0bY1Hqz2XNcrBN1HdbitHpfUTaSrR7oqrkjoYMNvTL0qLDITJv5j8f+VGA16UmCfF1laeJWSghQO1Ymo1dfEdAR0QsLiOjUraEaqKX3yOlljvMhp82Dy1Eoid54q7DJA9yGvPa==

**IRENE CATALINA FENOGLIO LIMON | Fecha:2020-08-26 18:37:24 | Firmante**

bkRY7yn20ocSI7OQZ43wqjblLd0NUYEzVfV+HMsvWCNSA4IUgJgHkRFXFW0AMFP1aTldisGncKeUXmifWF5yn7ALiJ5iKkmtWegEtOPdVfA0OsWfr8ceUaZRgh8KOCyPVKuPI5pvbiQV09qA/SZ813pBSP7ApGSANuXEt+KtqcEonYQsHYZE8+qx6a4Xgw/WrPT9C4HFbVMq9dHNfwn+779ncoYxszfX3a8WGVsLjvsAxxHwECnoPC9PvqXqkEi6S1AKP84AZZioKocG1DhmTjxjGmfhdhc02vmLxVzrk9B4ao5YUPqzoyzU5YQPURw/R/7swaPZ2GQjftd2YiKfiQ==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



U9z8dx

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/uByjZowj1UasumY7QsU050zWJXLDoik>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

### Sello electrónico

**AKASCHENKA PARADA MORAN | Fecha:2020-08-27 12:01:05 | Firmante**

cBFmzeiXEyk3x/4TIHRZP60uO/WO1ACdy044TF+MKUNhvp9yQBvrx9uOo1ZtfAxFxtKitPY7D8enrQ7383eY+mYsU3DHlt9KDt1Seju4r1AuGumWgwSE5EH9BHS9Eb+NT4U/UNKxfMDxGIRFPdyDUfzRLQZ/mgg06Aq/4OHe0K6SQknSQQvW5Quf+w7tiN2gmF5UzeU8SqnPbiB9iOin/FdX8GSg2pCb2W3jvXDYv4sGboestFwrsxKCwomVJ3RKhvPikd/neBSKR1Y2Di7rY/7HsVbZq6dDXb0ZkL1elx5yL+ll1+/PcNnGZinV2k/nDL1vU0k7cV59VvN5oNlrg==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



4WK8Dg

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/Ocnm6ppW2APyULNgl411kvAz0yTawQ1P>

