

# Carne eres y en máquina te convertirás: El cuerpo post-humano en *La primera calle de la soledad* de Gerardo Porcayo

---

HERNÁN MANUEL GARCÍA, WAYNE STATE UNIVERSITY

¡Piedad para el pedazo de carne!, insistía Deleuze.  
Sin embargo, la ciencia ficción vuelta cirugía  
plástica o rave vuelven improbable cualquier  
piedad con la nueva máquina de carne.

Heriberto Yépez

**E**n el verano del 2006 la empresa Hewlett Packard (HP) lanzó una ambiciosa campaña de mercadotecnia, a nivel global, con el objetivo de recuperar el competitivo mercado de las computadoras personales. El eslogan utilizado para abanderar la cruzada tecnológica se ha convertido en la ya famosa y popular frase: “The Computer is Personal Again” cuyo gancho publicitario concluye sugiriendo: “It is one of the most personal things that you own [...] It is your life [...]. It is your computer”.<sup>1</sup> Una primera lectura de esta campaña publicitaria muestra la intención de enfatizar lo importante y lo personal que una computadora es a nivel profesional o a nivel cotidiano, al grado de insinuar que una máquina es necesaria para que un individuo pueda subsistir o satisfacer sus necesidades. Los diferentes anuncios y comerciales muestran a célebres personalidades — entre ellas al escritor brasileño Paulo Coelho — declarando, con sumo asombro, que sin la ayuda de la computadora su éxito profesional no hubiera alcanzado tales magnitudes.

La estrategia publicitaria utilizada por HP se concentra en mostrar a la computadora ya no como un aparato frío y complicado, sino como un accesorio amigable y necesario que el usuario puede moldear a sus propios intereses y necesidades. Sin embargo, una segunda lectura de esta campaña insinúa que dicha máquina la

---

<sup>1</sup> La campaña “The Computer is Personal Again” fue creada por la agencia publicitaria *Goodby, Silverstein, and Partners* con base en San Francisco. Esta compañía trabaja de forma similar a su homónima *Semiotic Solutions*. Por medio de una consultoría basada en la investigación, *Goodby, Silverstein, and Partners*, brinda asistencia para la creación de estrategias a quienes se dedican al diseño de imagen, planificación empresarial y desarrollo de productos.

podemos imaginar como una extensión del individuo en el sentido que lo inorgánico se está incrustando en “the most personal thing that you own”: el cuerpo humano.

Desde esta perspectiva, el eslogan multinacional “The Computer is Personal Again” es sumamente ambiguo porque ya no habla de la tecnología como moda o necesidad, sino que imagina o sugiere cómo ésta se va pegando al cuerpo en forma de prótesis, cirugía o implante para que el individuo sea mucho más eficiente, productivo y por ende competitivo.

El escritor mexicano de ciencia ficción (CF), Pepe Rojo, señala que el mensaje de productividad y eficacia que la ciencia aplicada fomenta, contiene un fascismo inherente a las máquinas ya que hablan otro lenguaje que el ser humano tiene que aprender. Rojo advierte que las tecnologías tienen otros ritmos y otras funciones y aunque las máquinas sean diseñadas para que se adapten a las necesidades de los individuos, en realidad las personas son las que tienen que adaptarse a ellas siguiendo su caprichosa lógica (19). Una aproximación a la observación de Rojo permite argumentar que una persona al momento de adquirir cualquier tecnología, de forma obligada, tiene que ajustarse a las reglas dictadas en el manual de operación. Por lo tanto, se puede decir que el proceso de adaptación a la tecnología, por medio del instructivo, metafóricamente equivale a someterse al discurso racional de la máquina. Herbert Marcuse describió este proceso como “Technological Rationality”. Con este término el sociólogo alemán explica que la lógica manifestada por medio de la tecnología se proyecta como un medio de sometimiento ya que “domination perpetuates itself and extends itself not only through technology, but as technology [...]. Technological rationality thus protects rather than cancels the legitimacy of domination” (citado por Veak 10).

En otras palabras, la tecnología al final de cuentas no ofrece soluciones personales como presume el anuncio de HP ya que la tecnología solamente ofrece al usuario el irrisorio espejismo de control, eficiencia y productividad. De esta forma, se proyecta la ilusión de control mediante la técnica como extensión del hombre cuando éste es solamente un operador u obrero tecnológico.

La literatura de CF mexicana, desde diferentes acercamientos, no ha sido ajena en disertar sobre los efectos que la tecnología a causado en la vida diaria del ser humano. El presente trabajo tiene como objetivo utilizar la novela *La primera calle de la soledad* (1993) de Gerardo H. Porcayo para ilustrar — en el contexto de México — cómo participa en el dialogo y la preocupación de la libre circulación de la tecnología como método de control. De esta forma, a través del análisis del

personaje principal se mostrará cómo la novela muestra que la tecnología lejos de proporcionar libertad individual y bienestar, ha infundido control social y desconcierto. De esta forma, el texto lejos de hablar de utopía y confianza en la aplicación de la ciencia — como lo sugiere en un primer nivel el anuncio de Hewlett Packard — contradice la amigable e inocente proliferación de la tecnología y su control por parte de empresas multinacionales.

*La primera calle de la soledad* es una novela que se distingue por proponer el texto de CF como un artefacto del buen oficio literario. Esto con la clara intención de colocar el género dentro de una literatura “bien hecha”. Para lograr este cometido, el autor utiliza en su novela técnicas narrativas que requieren de un lector cuidadoso, activo y de oficio que pueda enfrentarse a un texto denso que se caracteriza por una estructura textual ambigua que distorsiona y suspende la historia contada. La novela de Porcayo a través de la fragmentación, un abrupto cambio en el tiempo narrativo, así como con un constante juego de los puntos de vista propone la lectura de un texto *escribible* que obliga al lector a detenerse a reconstruir la lógica estructural del texto mediante una lectura atenta que permita crear significados y la re-construcción de una secuencia coherente. De este modo, la novela al no ser legible invita a los lectores a convertirse en productores del texto y a recapacitar sobre el tema planteado en la novela: los efectos y la problemática que puede desatar la proliferación y el uso indebido de los avances tecnológicos.<sup>2</sup>

Sin embargo, aparte de lo estético — como fórmula para obtener reconocimiento literario — la fragmentación en *La primera calle de la soledad* se adhiere a una tradición literaria en México que ha utilizado este recurso estilístico para delinear un contexto metafórico que evoca lo caótico de la realidad política y social en el México del siglo XX (D’Lugo xi). Como resultado, el uso de la fragmentación — como estrategia para contar una historia — en la novela de Porcayo conlleva connotaciones tanto en nivel narrativo como en el cultural, lo que deja entrever que la fragmentación tiene una doble direccionalidad. Este rasgo implica un constante desborde del texto hacia dentro y hacia fuera creando una relación estrecha e importante entre forma y contenido.

---

<sup>2</sup> Roland Barthes explica que las narraciones legibles ofrecen un significado pobre y comercial ya que entrega un mensaje “único y verdadero” que un lector acepta a nivel de ocio e intransitividad. Por lo tanto, el lector al consumir y entregarse a lo legible no ingresa al significante del texto que se le presenta ya que su lectura no pasa de ser un referéndum pobre que no le exige ir más allá de lo que se le presenta. En contraste, Barthes aboga por el texto escribible, ya que éste hace del lector ya no un consumidor, sino un productor del texto (S/Z 2).

## Polifonía

*La primera calle de la soledad* nos muestra un espacio amorfo. A través de la narración se puede intuir que la acción ocurre en el futuro distante y que parte de lo que acontece transcurre en el Distrito Federal y Monterrey. Sin embargo, estas referencias de tiempo y lugar han sido transfiguradas en unidades difusas y diluidas que proyectan una atmósfera de caos e incertidumbre. Mediante esta visión, la novela ofrece la imagen de un México espacialmente integrado a la estructura de la aldea global en donde las corporaciones multinacionales han borrado fronteras, han desplazado a los estados y ejercen un control absoluto desde el escritorio de un alto ejecutivo empresarial. La novela retrata cómo las empresas multinacionales — por medio del espionaje industrial que se ejerce a través de computadoras en el ciberespacio — mantienen una guerra silenciosa para anular y acabar con sus competidores, con el propósito de controlar el mercado global de la ciencia aplicada a la tecnología y así dominar a la humanidad. De esta forma, la novela proyecta cómo una empresa multinacional puede llegar a controlar a la humanidad ofreciendo un “mundo estable” y sin problemas por medio de productos de realidad virtual, sueños eléctricos, drogas altamente tecnificadas e implantes biotecnológicos que mantienen distante y enajenado al individuo de su entorno natural.

Por una parte, *La primera calle de la soledad* plantea cómo la tecnología contemporánea puede alterar la naturaleza humana y por consiguiente conducirla a un estadio posthumano en donde el individuo no sea consciente de su deshumanización y subsista como un esclavo satisfecho de su felicidad artificial como sirviente. Por otra parte, la novela propone que el espacio social es una entidad caótica y transfigurada a causa de la política neoliberal y la proliferación de la tecnología, al mismo tiempo que dirige la atención a la emergencia del sujeto posthumano que es víctima de ese nuevo espacio. En la novela, el cuerpo asistido biotecnológicamente — al contrario de lo que sugiere el eslogan de HP — no es una entidad libre o individualmente eficiente y productiva sino un cuerpo amorfo que es succionado y controlado por el engranaje de un sistema hiper-tecnificado que reduce al individuo a la categoría de ser frustrado, contradictorio, híbrido y desplazado. Por consiguiente, la novela deja entrever que si nuevas tecnologías requieren nuevas formas de sometimiento, entonces la tecnología se perfila como una nueva estrategia de control que aniquila al ser humano moderno como concepto, discurso y construcción.

*La primera calle de la soledad* está dividida en cinco partes<sup>3</sup> presentadas por un narrador en tercera persona que además de entrar y salir de la mente del personaje principal, controla el diálogo, la intervención y la focalización de otros personajes por medio del estilo indirecto. Por lo tanto, el narrador con sus propias palabras o con ganchos indirectos produce o matiza la voz de los personajes resumiendo sus palabras y sus pensamientos. El personaje principal de la novela es un regiomontano de nombre Óscar Martínez quien trabaja como técnico en sistemas de red y cómputo y en su tiempo libre se dedica a la piratería de programas de realidad simulada que obtiene ilegalmente a través de su pericia como hacker. La empresa transnacional *Trip Corporation*, con sede en México D.F., lanza un nuevo programa de realidad virtual conocido como “El sueño eléctrico” y Óscar, buscando ganancias más redituables y aventuras más arriesgadas, decide penetrar el avanzado y moderno sistema de seguridad de *Trip Corporation* con la intención de robar el programa tan exitoso y popular entre las altas esferas de empresarios y ejecutivos.

La infiltración de Óscar a *Trip Corporation* por medio del ciberespacio transcurre de forma exitosa ya que logra descifrar y abrir todos los candados de seguridad que le permiten postrarse enfrente de su objetivo. Sin embargo, al momento de copiar el programa, el sistema central descubre al delincuente y le envía una descarga que destruye el centro de operación de Óscar. Acto seguido, *Trip Corporation* localiza la fuente de intromisión y envía un escuadrón militar que descubre que el hacker ha sobrevivido milagrosamente al mortal contraataque. Debido a la explosión, Óscar ha perdido un ojo a causa de una hemorragia y se ha triturado parte del hueso de una pierna. La empresa, asombrada de que Óscar haya sido capaz de violar el sistema de identificación de intrusos sin ser inicialmente detectado, intuye que en sus manos podría tener a un tecno-delictivo fuera de serie si tan sólo contara con la preparación adecuada y tecnología de punta.

De esta forma, el consejo directivo de *Trip Corporation* mediante lo más avanzado en biomecánica decide reconstruir el veinte por ciento del cráneo de Óscar para colocarle un sistema de cómputo integrado, así como una prótesis óptica con funciones electrónicas en el ojo perdido. Igualmente, mediante una intervención bio-quirúrgica, rehacen el hueso de la pierna dañada, además de implantarle una *interface* que le permitiría tener acceso al ciberespacio desde cualquier lugar. Óscar, después de permanecer inconsciente por un lapso de cuatro días, debido a la explosión y a los procedimientos a los que fue sometido sin su consentimiento,

---

<sup>3</sup> La primera parte consta de nueve capítulos, la segunda de siete, la tercera de ocho, la cuarta de siete y la última parte se compone de ocho.

despertó para ser forzado, por medio de la tortura psicológica y la coerción, a adoptar una nueva identidad posthumana, bajo el apelativo de El Zorro, para formar parte de las fuerzas del CTP (Circuito Tecnodelictivo Profesional) de *Trip Corporation* que se dedicaban a misiones secretas de complot y espionaje industrial.

Los críticos que han dedicado tiempo para comentar sobre la CF mexicana contemporánea concuerdan en colocar a *La primera calle de la soledad* dentro de la tradición del *cyberpunk*. En este sentido, Gabriel Trujillo Muñoz observa que la novela de Porcayo “is the first Mexican cyberpunk novel and therefore the first global vision, from a Mexican perspective, of the future impact of computers on the condition of humanity as a whole and the transformative powers of technology on the individual” (“Gerardo Horacio Porcayo” 156). Asimismo, en esta vertiente Andrea Bell, en la antología *Cosmos Latinos*, asegura que “a good example of mexican-style cyberpunk is *La primera calle de la soledad*” (332). Bell, agrega que la prosa de Porcayo al incurrir en el *cyberpunk* plasma un ambiente espantoso, una pérdida en la fe donde todo va de mal en peor (citado por Trujillo Muñoz, *Biografías del futuro* 285). De esta forma, Porcayo concuerda con el espíritu anarquista y nihilista del *cyberpunk* ya que retrata la fealdad de la vida contemporánea, las sombras del poder y sus tentáculos mediáticos para mostrarnos que la política es un doble lenguaje y lo virtual un campo de batalla (Trujillo Muñoz, “Futuro bajo palabra” 49). Bajo esta visión, el mismo Porcayo agrega que el *cyberpunk* funciona como “la actitud insoslayable de respuesta ante un medio urbano que se vicia en sus propias complacencias y patologías. En su propia mierda” (*Silicio en la memoria* 8). En otras palabras, el *cyberpunk* se perfila como un termómetro que se caracteriza por registrar la desilusión, la incertidumbre y el malestar cultural de los noventa durante el periodo del México neoliberal.

La peculiaridad de *La primera calle de la soledad*, como novela *cyberpunk*, es que en la trama podemos ver que el protagonista no es un científico experto o importante, como en muchos de los relatos de la CF clásica. Al contrario, la singularidad del Zorro radica en que él es un técnico en computación que representa a un simple obrero tecnificado que se encarga de realizar labores mecánicas. Es así, que el personaje del Zorro a través de su tecnología no representa a un sujeto productivo y autosuficiente. Sino al contrario, el Zorro es la metáfora de una entidad operadora de tecnología que es controlada y vigilada al recibir órdenes específicas como si fuera un trabajador de maquiladora que en cualquier momento puede ser reemplazado por otro obrero si su labor resulta defectuosa.

En la novela, el Zorro como ente biotecnológicamente modificado o convertido en *cyborg* es una computadora ambulante que es manejada como una herramienta que captura, procesa y archiva información. Sin embargo, las funciones del Zorro como sistema de cómputo se ven afectadas ya que entre el *processing*, el *storage* y el *access* de la información que recopila en el presente narrativo se tergiversa con la información que proporcionan sus recuerdos mediante la narración retrospectiva. Esto se hace evidente desde las primeras páginas de la novela en donde el Zorro es enviado a su ciudad natal, Monterrey para realizar una misión de espionaje contra una de las empresas rivales de *Trip Corporation*: Laboratorios Mariano. El narrador describe la escena diciendo:

*Años que se desbordan en cámara lenta. ¿Cuatro, cinco, hace cuánto estuvo por última vez en ese lugar? Más allá de la realidad virtual está su blanco. Lo ha estudiado hasta el cansancio. Conoce cada giro, cada recoveco...*

*Mañana empezará la acción. Ahora sólo se deja engullir por las automatizadas mandíbulas del vagón. Avance sin ruido. Neones que acuden a su encuentro. Subliminales en enormes pantallas sobre los edificios. Nada de eso llama la 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. (14-15, énfasis en el original)*

En este preciso momento, se puede observar como el presente narrativo confronta al Zorro con toda una lluvia de imágenes que ante él se “desbordan en cámara lenta” (15). El Zorro como máquina trata de mantenerse concentrado en su misión ya que en pocas horas entrará en acción. Es evidente que el Zorro permanece indiferente a la memoria que podría evocar el recorrido por su ciudad natal ya que la objetividad racional forma parte de su sistema (in)orgánico. En este aspecto, el narrador — en alusión a la memoria del protagonista — es enfático al decir que al Zorro “nada de eso llama su atención” (14). Sin embargo, es interesante notar que el Zorro cobrará conciencia de su pasado por medio de un graffiti que provocará en él una serie de recuerdos y divagaciones ya que la sentencia “Repto al fondo de un edén clausurado” evocará la memoria de Clara, su pasado amor frustrado. De esta forma, desde el inicio de la novela se presenta el primer cortocircuito entre el presente narrativo y la narración retrospectiva causado por el indicio de un recuerdo.

Este choque construye una estructura narrativa fragmentaria en donde se borran los límites de tiempo y lugar por medio de una difusa mezcla entre el desarrollo de

la trama, la realidad virtual, el éxtasis farmacológico, los deseos suprimidos y los constantes estados oníricos. En la novela, esta mezcla es sumamente importante ya que Porcayo ha hecho hincapié en que la escritura *cyberpunk* tiene que ser entendida como una extrapolación, lo más cercana posible, a la realidad en que vivimos porque

*no se trata solamente de que menciones de que te conectas a tu computadora y con eso tienes control de tus recuerdos, sino que ataques el problema de lo que esto significa, de que le digas a la gente que el recuerdo de tu infancia no es una fotografía, no es un mapa de bits [...] porque es más importante el hombre que las maravillas tecnológicas. Más importantes los conflictos internos que las aventuras exteriores. (citado por Trujillo Muñoz, *Biografías del futuro* 285)*

En este sentido, se puede decir que la novela proyecta la historia de una persona que está buscando ganarse la vida y aferrándose a un mundo en donde la tecnología lo doblega. En la trama de la novela se puede observar que el reflejo de sobrevivencia en el Zorro radica en aferrarse a su sueño, a su deseo suprimido. Aunque este deseo sea tormentoso y punzante no importa porque es su conexión directa con la vida y no con la artificialidad de un mundo que promete la felicidad por medio de la tecnología. De esta forma, se puede considerar que los recuerdos del Zorro deben ser intuitivos como una experiencia amorfa ya que sus recuerdos y/o deseos se dividen en dos experiencias.

En primer lugar, el personaje principal recrea o experimenta artificialmente sus memorias mediante de la conexión con un sistema electrónico — ya sea por medio del *cyber* espacio o mediante la inducción de un “sueño eléctrico”. El narrador en una escena significativa de esta experiencia relata que el Zorro “[e]stá inmerso en el espacio virtual, conectado a él. La realidad principal es ese mundo verde neón, no el multicolor de afuera, el angustiante” (98). Más adelante la voz narrativa completa el cuadro describiendo el regreso del Zorro a la realidad diciendo que “la desorientación lo inunda. Lo artificial huye de su conciencia, es como si despertara de un sueño profundo y retorcido” (99).

Las referencias anteriores indican que el Zorro al satisfacer su deseo por medio de drogas o sistemas de realidad virtual huye de su realidad y muestra su deshumanización ya que utilizará lo artificial para llegar a dicho fin. En esta fase del “sueño eléctrico” se puede observar el deleite del protagonista al encontrarse en un ambiente artificial. El Zorro siente estar sumergido en el oasis de placer que ofrece



un mundo artificial de color lejos del mundo gris y sofocante de la realidad. Al hacer esto, el Zorro pareciera que escapa de la angustia por medio del “sueño eléctrico” ya que experimentará la satisfacción de cumplir su sueño mediante el deleite y el éxtasis inducido artificialmente. Mas como indica el final de la cita, esta experiencia es efectiva solamente mientras dure el efecto narcotizante ya que el regreso a la realidad hará que el Zorro despierte de un sueño “profundo y retorcido” (99).

En segundo lugar, en la novela se pueden observar las memorias que el Zorro puede recrear de forma fisiológica por medio del ensueño. Esta recreación de la imagen del recuerdo conjuga la memoria y el deseo que 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. El Zorro al acceder a su memoria por medio del sueño fisiológico tiende un puente con la narración retrospectiva en donde la memoria personal insatisfecha puede ser leída como la desilusión causada por el fracaso del proyecto neoliberal en México.

*perdido en la dimensión de sus memorias. Y por un instante la alegría lo envuelve...Sólo por un instante. Sus palabras taladran el caparazón de su conciencia y lo arrojan a la realidad: no son más que el eco de un sueño... De múltiples sueños... Clara, su libertad, la Greentech, los horizontes amplios... Y va más allá, se hunde en el archivo de lo onírico. (114-15)*

La promesa y la desilusión del proyecto neoliberal que deja entrever esta cita radica en el hecho de que el narrador relaciona la promesa de una vida mejor del neoliberalismo con la relación amorosa de Óscar (antes de ser convertido en El Zorro) con Clara. Igualmente, la mención de *Greentech* es una alusión directa a las empresas transnacionales que llegaron a México por medio del Tratado de Libre Comercio. Óscar y Clara eran técnicos en computación de esta empresa durante el sueño neoliberal que prometía “horizontes amplios”. La interrupción del sueño, la desilusión y por ende la ruptura de la relación de Óscar y Clara se puede intuir en la fuga de capitales y empresas transnacionales en México después del famoso colapso económico conocido como el “Error de diciembre” donde muchas empresas, de la noche a la mañana, decidieron llevar sus inversiones a economías del tercer mundo más estables.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> El economista Sidney Weintraub ha dicho que crisis económica de México de 1994-1995 fue la primera crisis financiera del siglo XXI debido a la velocidad con la que afectó la economía nacional y su extensión por el mundo, conocida como el “efecto tequila”. Los primeros cinco años del mandato de Carlos Salinas

A medida que avanza la novela se puede observar que el personaje del Zorro empieza a ofrecer y a confiar sus sentimientos por medio de sus sueños y su memoria. A través de esta estrategia, se pone en evidencia que él no es, del todo, una máquina fría cómo lo enfatiza constantemente el narrador sino que todavía posee rasgos que lo conectan con su lado natural. Cuando el Zorro accede a su memoria y a sus deseos suprimidos de forma fisiológica por medio del ensueño, el narrador no se refiere al protagonista como una persona de carne y hueso que sueña sino que enfatiza sus rasgos mecánicos como una forma de hacer notar su deshumanización. Esta idea se hace evidente cuando el Zorro se encuentra despertando de un sueño y el narrador quiere suprimir el lado humano de la experiencia del protagonista al decir

*El Zorro quiere gritar. Su garganta no responde tan bien como su cuerpo. Se sienta, como impulsado por un resorte [...] Automáticamente se masajea la zona afectada mientras trata de recuperar los últimos recuerdos, de situarse geográficamente y mentalmente. Sus ojos rastrean la penumbra y poco a poco capturan datos. (106)*

En esta referencia, es evidente que el narrador trata de borrar, lo más posible, los indicios que conectarían al Zorro con su lado natural al tener una experiencia onírica. El narrador al decir que la garganta del Zorro “no responde tan bien como su cuerpo” hace énfasis en que los órganos vitales o naturales con los que todavía cuenta el Zorro son deficientes, caducos o inservibles. En contraste, el narrador destaca la funcionalidad del cuerpo del Zorro teniendo en cuenta que gran parte de éste ha sido modificado por los implantes bio-quirúrgicos a los que fue sometido. De esta forma, en esta escena, el narrador al focalizar el despertar del Zorro describe los movimientos del protagonista como reflejos “automáticos”, como acciones impulsadas por “resortes” y cómo el retorno a la realidad no por medio de una experiencia natural de reconocer el espacio por medio de la vista sino como una experiencia de producción al “recuperar datos”.

El personaje del Zorro muestra esta ambivalencia durante toda la novela y otro ejemplo lo podemos encontrar cuando el Zorro llega a Monterrey y al recorrer la ciudad se activa su memoria orgánica y experimenta un lapso de emoción: “de su

---

de Gortari fueron admirados tanto en México como en el extranjero por el rápido crecimiento económico. Hoy en día es el “villano favorito” de México, como él mismo se ha auto-llamado, porque la economía se derrumbó tres semanas después de dejar el cargo el 1 de diciembre de 1994. La crisis del peso mexicano fue en ese entonces un evento único que cambió drásticamente el pensamiento sobre el funcionamiento del sistema financiero internacional ya que la caída de la bolsa mexicana, según Weintraub, llegó a contribuir con la abrupta caída económica de Asia en 1997 (108-18).

único ojo sano se han desprendido varias lágrimas” (26). Sin embargo, como se ha observado el narrador no cesa en recriminar el lado humano del Zorro y al focalizar con más detalle la escena de las lágrimas del protagonista añade que estas “tan sólo han dejado un rostro pegajoso que distorsiona y hace más marcada la oreja” (26). Estos detalles que muestran el lado humano del Zorro, en el espacio del narrador se convierten en las oportunidades perfectas para ridiculizarlo ya que cuando el protagonista muestra su lado sensible, el narrador se burla diciendo que el Zorro tiene “ataques de humanismo” (164). El narrador al expresarse de esta forma, convierte los rasgos humanos del Zorro en algo vergonzoso y cursi. En otras palabras, si el Zorro durante la novela se debate en un conflicto de identidad entre lo orgánico y lo inorgánico, la función del narrador radica en visualizar los rasgos naturales del Zorro como si fueran un defecto del cual avergonzarse.

Este contrapunto entre personaje y narrador tiene la intención de cuestionar los alcances de la tecnología en nuestro ambiente. Naief Yehya afirma que la cultura cibernética ofrece la utopía de un nuevo universo virtual, en el que viviremos, trabajaremos y tendremos relaciones sexuales (*El cuerpo transformado* 23). En otras palabras, Yehya entrevé que en un futuro las actividades y los estilos de vida del ser humano se llevarán a cabo, por completo, en una dimensión cultural global que Appadurai denomina como *technoscape*. Appadurai en “Disjuncture and Difference in the Global Culture Economy” argumenta que la cultura global económica se encuentra caracterizada por cinco flujos disyuntivos que denomina *scapes*.<sup>5</sup>

Como se ha observado, en el caso del Zorro, la conexión a esta utopía tecnológica lo que ha logrado es crear una conciencia híbrida que atormenta y controla al personaje principal porque debemos tener en cuenta que representa a un sujeto de clase media que simboliza a un obrero tecnificado. Que el Zorro utilice medios tecnológicamente avanzados no significa que sea un individuo superior, productivo o autosuficiente. Muy al contrario, su tecnología funciona como un técnica de la simulación que controla al individuo por medio de mantenerlo conectado con un

---

<sup>5</sup> Entre los cinco scapes que define Appadurai se encuentran: 1) Etnoscapes: flojo de personas entre los que se encuentran los migrantes, refugiados, turistas, trabajadores temporales. Es el movimiento de personas que de forma voluntaria o involuntaria tienen que circular a nivel global. 2) Technoscapes: flojo global de tecnología mecánica e informacional. 3) Finanscapes: circulación internacional de grandes cantidades de dinero y capital a través de operaciones bancarias, bolsa de valores y hasta lavado de dinero. 4) Mediascapes: circulación y disseminación de imágenes a través de los medios de comunicación y 5) Deoscapes: circulación de ideas, especialmente la globalización de la ideología occidental de democracia, libertad, derechos humanos, etc. (295-310).

sistema.<sup>6</sup> Francis Fukuyama, afirma que todas las áreas del progreso científico tienen implicaciones políticas potenciales, porque aumentan nuestros conocimientos y por lo tanto, nuestra capacidad de manipulación sobre la fuente del comportamiento humano (40).

Esta visión de la tecnología absorbiendo lo orgánico se presenta al final de la primera parte de la novela cuando el plan de espionaje a cargo del Zorro fracasa rotundamente y termina en la captura de éste. Laboratorios Mariano sospecha que el Zorro es un hacker a sueldo y lo somete, por medio de la realidad virtual, a torturas desquiciantes para leer su mente y así extraer información. Los técnicos de Laboratorios Mariano han escudriñado en el programa de la prótesis craneal del Zorro y han podido descubrir que el intento de sabotaje corrió a cargo del Circuito Tecnodelictivo Profesional de *Trip Corporation*.

La escena anterior se presta para argumentar que la tecnología ilustra el hecho de que detrás de su promesa, su virtualidad, y sus prótesis el ser humano se presta para ser controlado ya que “todas [las] máquinas que quieren ser interacción directa son de hecho de responsabilidad diferida” (Baudrillard 63). De esta forma, es interesante observar que la tecnología seduce al ser humano porque le da la irrisoria ilusión de control absoluto. Baudrillard con relación a la computadora dice: “¡qué alivio ver cómo se borran de golpe, por capricho del ordenador [...] veinte páginas de texto almacenadas en la memoria! Lo que el ordenador nos había dado [...] nos lo quita con la misma facilidad” (64). En la novela, el Zorro se presenta como un individuo que está equipado con implantes y prótesis que le permiten realizar tareas técnicas que lo colocan por encima de otros individuos. Sin embargo, para el poder que lo controla, esto no tiene ningún significado ya que esa tecnología no le pertenece en lo absoluto ya que el Zorro se encuentra incapacitado de hacer uso completo de la tecnología que tiene a su disposición. Si el Zorro fuera propietario de la tecnología que posee, entonces tendría la habilidad suficiente para editar sus memorias y modificar los deseos que lo atormentan.

A través de esta visión, la novela resulta sumamente interesante ya que se puede observar la crítica en torno al lado oscuro de la tecnología. El Zorro aunque lleve aditamentos tecnológicos pegados al cuerpo, estos no representan soluciones personales — como propone el anuncio de HP — sino que la tecnología se perfila

---

<sup>6</sup> En este sentido, Baudrillard advierte que por medio de la tecnología “estamos en plena ilusión de la finalidad de la técnica como extensión del hombre y de su poder, en plena ilusión subjetiva de la técnica [...] Así todas nuestras tecnologías sólo serían el instrumento de un mundo que creemos dominar, cuando él es el que se impone a través de un equipo del que sólo somos meros operadores” (El crimen 100).

como una estrategia final de control que tiene como objetivo mantener en estado de caos interior al ser humano hasta desaparecerlo. De forma parecida, Iván Mejía estipula que las prótesis que tienen como objetivo remplazar a un órgano desfallecido son actualmente obsoletas ya que estas prótesis funcionan a nivel mecánico sin estar conectadas a ningún tipo de red central. En contraste, Mejía explica que las prótesis de vanguardia tienen como meta fusionarse con el sistema nervioso para crear un nuevo orden entre cuerpo, mente y máquina (119). Por lo tanto, el personaje del Zorro se perfila como el producto de una evolución biotecnológica inventada por una sociedad para la cual la inteligencia a menudo se relaciona con la habilidad para abusar, someter, explotar y controlar a los demás (Yehya 19).

De igual forma, el Zorro aunque sea una entidad capaz de acceder a la realidad virtual no significa que pueda utilizar este espacio para escapar o socavar el sistema. Por el contrario, el Zorro al estar conectado equivale a encontrarse confinado a un sistema que ve y lo controla todo de forma omnipresente. En la novela, la capacidad de deslizarse en los márgenes de la conexión no es sinónimo de libertad ya que, como se ha observado, el espacio virtual funciona como un espacio de consumo por medio de servicios que ofrecen comodidad artificial. Esto se observa en la medida en que el desplazamiento del Zorro en el ciberespacio no lo libera de sus conflictos sino que el viaje siempre lo mantiene en el mismo punto de desilusión.

Esta táctica funciona como una estrategia panóptica ya el Zorro al tener la “opción” de conectarse y desconectarse está obligado a volver al mismo punto de origen. En este caso, la tecnología del protagonista — que aparentemente da libertad — funciona para monitorizar sus desplazamientos a través del cuerpo conectado. Los anuncios tecno-democráticos que proyectan al individuo como un ser autosuficiente y libre a través de la tecnología encuentran su contraparte en lo dicho anteriormente ya que se puede decir que el Zorro como entidad controlada representa un embrión conectado al ciberespacio por medio de un cordón umbilical electrónico, mientras que la computadora o el sistema central de control simboliza la placenta. Esta idea permite argumentar que la tecnología como emblema de movilidad y portabilidad que proclama la globalización no es un concepto abierto a la ramificación, sino uno enclaustrado al movimiento repetitivo de lo circular.

Este movimiento circular se hace evidente en la novela, en el sentido de que el texto empieza y termina de la misma forma, con el regreso a Monterrey justo antes de recibir las instrucciones finales para su misión secreta. Al final de la novela se desencadena toda una serie de eventos que van precipitando la acción de forma

abrupta hacia el clímax. El Zorro en plena estampida va observando cómo se van eliminando, uno a uno, los miembros de *Trip Corporation* y Laboratorios Mariano. El desenlace de la novela se lleva a cabo en un trasbordador espacial y la computadora de la nave, Asfodelos, toma el control absoluto y decide suspender el viaje para varar a la tripulación en órbita. Los directivos de *Trip Corporation* son eliminados por la computadora y antes de que la nave desaparezca en el infinito le otorga al Zorro un último sueño eléctrico. El Zorro consciente de que es inútil e imposible enfrentarse a la computadora decide aceptar la oferta de ésta y entregarse al éxtasis artificial que permite observar la repetición de una de las primeras escenas de la novela: la llegada del Zorro a Monterrey para recorrer con nostalgia su ciudad y recordar, con suma resignación, a Clara, su pasado amor frustrado.

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. El efecto de esta estrategia radica en cancelar las posibilidades de identificar signos que ayuden a estructurar un signifiante para descifrar la historia que desdobra el texto. Como resultado, en la novela no hay deixis de tiempo o lugar y si estas referencias existen aparecen de forma ambigua o irreconocible. Esto permite que en el texto la inversión de valores como contrapunto sea posible. En *La primera calle de la soledad* Porcayo utilizará esta estrategia como una forma de mostrar lo caótico del espacio exterior del texto por medio de una estructura interna amorfa. Ursula K. Heise opina que los juegos con el tiempo en la narrativa contemporánea causan

*metaleptic crossing of boundaries between diegetic levels that leads to a double symmetrization of time and causation: on the one hand, the temporal ordering of events becomes considerably less important [...]; and on the other, the hierarchical logic of the relationship between narrator and narrated material becomes susceptible to inversion. (64)*

De esta forma, en la novela podemos advertir una pugna entre el mundo narrado y el mundo comentado. Tanto el narrador como el personaje quieren participar en la exposición de la información. Sin embargo, como se observará a continuación, el rol del narrador consistirá en intentar suprimir y controlar al personaje principal.

La estrategia que utiliza el narrador para configurar este control se presenta por medio del estilo indirecto libre. Gran parte del texto se encuentra dominado por las

## Polifonía

intervenciones del narrador, quitándole así funcionalidad de voz al personaje principal. Un ejemplo de lo mencionado arriba se puede advertir en la intervención del narrador en los diálogos que muchas veces se encuentran mediados o matizados por el narrador.

*El ruido, la paranoia, lo hacen girar la cabeza en alerta total. La figura a contraluz: una amenaza de muerte verdadera.*

*-Steve... -aventura el Zorro-. Dame un minuto.*

*-A tu salud, brother -responde, divertido; desde el umbral.*

*-¡Mierda! -masculla. (107)*

En otras palabras, el narrador intentará imprimir un discurso “verdadero” para así dictar su comentario o dar la impresión de objetividad. El narrador, así, llevará a cabo su narración en el tiempo presente como estrategia de veracidad. El efecto que esto tiene es que por medio del tiempo presente el narrador conectará y vinculará el presente narrativo con el mundo narrado. En otros términos, el narrador muestra el espacio referido por medio de la cultura del consumo y los avances tecnológicos. El narrador al focalizar al Zorro nos mostrará los efectos inmediatos que la tecnología causa en el ser humano: la planificación, la gratificación y el control.

Por otra parte, el tiempo narrativo que emplea el Zorro se puede advertir en el pretérito y el imperfecto. Este hecho se hace evidente por medio de los recurrentes sueños que experimenta el Zorro. El efecto que esto causa es que las experiencias de nostalgia y sentimentalismo al estar distanciadas del presente narrativo se convierten en una narración retrospectiva que ilustra una utopía perdida. Por una parte, esto pudiera significar un cuestionamiento sobre el propio presente ya que se vuelve a activar el contrapunto entre narrador y personaje. Pero por otra parte, a la vez, podría representar un desplazamiento de lo humano a un segundo plano ya que el narrador al controlar la historia en un presente narrativo se sobrepone a la narración retrospectiva del Zorro. De esta forma, los deseos y los sueños del Zorro de revivir su pasado quedan suspendidos en un pasado indeterminado por medio del imperfecto o anulados como acciones pretéritas que no se pueden repetir.

El constante cambio del tiempo narrativo en la novela hace que la estructura interna se vuelva abrupta, cortada y por lo tanto contradictoria. Los sueños del Zorro funcionan como un vehículo que aproxima el presente narrativo y la narración retrospectiva causando una especie de cortocircuito que provoca una temporalidad

## Polifonía

estática. Desde el principio de la novela Porcayo dibuja este contorno atónito cuando el narrador describe el espacio urbano como una entidad apagada al decir: “La ciudad se extiende como un tapiz grisáceo y agresivo a la vista” (13). Esta característica grisáceamente disipada, recurrente en la novela, suspende la significación y problematiza los significantes del texto ya que por medio de esta metáfora desconecta la acción. Este efecto no sólo se presenta entre secciones o entre capítulos sino que incluso aparece entre párrafos y hasta entre oraciones. Esta idea se puede observar en una escena en donde se mezclan tres acciones simultáneas que suspenden la significación del texto:

*Activa el CD, en calidad de programa emergente. Los labios de Clara separándose, articulando palabras que no llegan a sus oídos. Su piel volviéndose translúcida hasta formar ese fantasma que es, uno terriblemente llamado recuerdo.*

*El mismo bar se transforma incesante: sillas que son reclinatorios, barra que sirve de altar, botellas que alumbran como sirios.*

*Y el rostro. La cruz...*

*–Te esperaba, creador –dice una voz modulada, saliendo de la boca de ese Cristorreceptor virtual.*

*La ventana 01 es ocupada por la figura de rioja.*

*↯–No nos costó trabajo alcanzarte –dice Rioja–. Pudiste facilitarnos las cosas. (100)*

El principio de la cita corresponde al presente narrativo en donde se describe que El Zorro se encuentra en una misión de espionaje en el ciberespacio. Esto se hace evidente ya que la referencia de “Activa el CD en calidad de programa emergente” significa que el Zorro ha puesto un dispositivo en marcha para evitar ser atrapado en el acto. Sin embargo, el presente narrativo es invadido por un sueño inducido artificialmente — que equivale a los deseos retrospectivos del Zorro — cuando aparece la imagen de Clara que se desvanece hasta convertirse en un fantasma. Después, aparece una experiencia onírica (no artificial) en donde el Zorro sueña con un bar que se transforma en una iglesia y él es el elegido del Cristorreceptismo. Finalmente, la escena vuelve al presente narrativo en donde Rioja, el Presidente de *Trip Corporation*, está conforme con el trabajo de espionaje que realiza el Zorro.



Esta pugna entre el presente narrativo y la narración retrospectiva, que se presenta en la novela de forma repetitiva, tiene el objetivo de simular el efecto dramático que sufre el individuo después de exponerse a un mundo simulado. En este sentido, el narrador observa al Zorro y dice que “[l]a desorientación lo inunda. Lo artificial huye de su conciencia, es como si despertara de un sueño profundo y retorcido” (99). El experto en cibercultura Mark Dery explica que después de largas horas de inmersión en televisión, juegos de video o Internet, el cuerpo y/o la mente pasan por un proceso de descompresión al momento de regresar a la realidad. Este choque de reincorporación, añade, provoca un fenómeno de vacío en el cuerpo y/o la mente (260). Las palabras de Dery sirven para explicar y entender por qué el Zorro aparece en varias escenas a través de la novela en estado absorto o suspendido después de haber estado conectado a la realidad virtual.

Esta pulverización del tiempo, puede ser explicada en términos del suspense como técnica narrativa. Para Roland Barthes, esta estrategia de retraso y reiniciación del tiempo ofrece una secuencia incumplida que tiene como objetivo el *thrilling* de lo inteligible para mostrar la fragilidad del orden (“El análisis estructural” 123). Por lo tanto, los recurrentes *flashbacks* del Zorro en forma de sueños imponen una secuencia discordante ya que son desviaciones causadas por su inconsciente. Lo que hace que sea imposible inferir cuándo ocurrieron y en qué sentido ocurrieron las acciones ya que su omisión durante la historia tiene el propósito de impedir que el lector tenga una comprensión del pasado del Zorro. Así, la información que proporcionan los *flashbacks* del Zorro no ayudan a entender su presente por medio de su pasado, sino a complicar aún más su presente porque no es posible inferir el significado de sus constantes sueños ya que la información abrupta que presentan los sueños transmiten información exclusiva que sólo se puede descodificar en la mente del Zorro. Como consecuencia, el lector se encuentra imposibilitado de inferir una realidad o una historia coherente por medio de la estrategia narrativa del *flashback*.

Las características que hemos observado hasta ahora, a nivel de estructura narrativa, se infiltran en la corporalidad del Zorro. Los efectos de hibridez, cortocircuito y contrapunto como mecanismos de control se pueden advertir, de igual forma, en el cuerpo del Zorro en forma de *cyborg*. De esta forma, la corporalidad *cyborg* del Zorro se puede definir como un organismo que representa un texto codificado cuya información puede ser leída e interpretada sin que el individuo pueda impedirlo. Bajo el sistema de control y opresión en el cual transcurre la acción de la novela, el *cyborg* no es una entidad impredecible ya que su corporalidad como texto legible se presta para ser controlado. De esta forma, un mundo de

*cyborgs* legibles, es para Donna Haraway, la representación de la última imposición de un sistema de control en el planeta (263).

Para lograr esta imposición, la información se vuelve en un factor clave y el cuerpo humano en un depositario de éste ya que “el cuerpo expresa información codificada en los genes” (Hayles “La condición” 38). El proyecto Genoma Humano, desarrollado en un periodo de 10 años y bajo una inversión de 90 millones de dólares, ha aportado información importante para el entendimiento de los organismos a partir de una cartografía de los genes. Sin embargo, a parte de lo revolucionario que ha resultado la culminación del proyecto para la investigación médica, para Katherine Hayles el proyecto Genoma Humano visto desde otra perspectiva “construye la información como el lugar del dominio y el control sobre el mundo material” (41). Por su parte, Hans Moravec argumenta que los seres humanos son máquinas vistas desde una perspectiva molecular y que se encuentran contruidos principalmente por patrones de información que por presencias corporales. Añade que si una tecnología puede replicar el patrón, entonces ésta captará todo lo que realmente es esencial en el ser humano (72).

Jennifer González en su ensayo “Envisioning Cyborgs Bodies” sugiere que los híbridos surgen cuando sucede un cambio drástico en los paradigmas ontológicos. Debido a esto, las formas de categorizar el mundo no se pueden mantener porque surgen nuevas formas que cambian la visión del mundo (citado por Loader 56). Desde esta perspectiva, se puede afirmar que el *cyborg* surge como la entidad más indicada para reflejar nuevos procesos sociales y culturales introducidos durante la era de la información. En la novela, el personaje del Zorro funciona como un vehículo para proponer nuevos paradigmas ontológicos que cuestionan la trayectoria que han tomado los avances tecnológicos. Por medio de la experiencia del Zorro se puede observar que la fusión entre la tecnología y el cuerpo humano no generan resultados halagadores. Por el contrario, la novela cuestiona la trayectoria de la ciencia aplicada a la tecnología por medio de un personaje que encarna lo híbrido con resultados contradictorios y caóticos.

En gran medida la narrativa *cyberpunk* mexicana escrita a finales de siglo XX es apocalíptica y no ofrece alternativas o soluciones ante las problemáticas que aborda y desarrolla. Es una narrativa hyper-realista que narra en versión 2.0 los crónicos problemas del desempleo, la injusticia social y la crisis económica que se acentuó en México a mediados de los noventas. Por lo general, sus protagonistas son personajes límites viviendo situaciones límites, lo que les impide tener el tiempo para pensar o proponer alternativas. Son personajes cuyo único y último objetivo consiste en

sobrevivir en un mundo que no ofrece soluciones o un futuro. Por ende, el *cyberpunk* está poblado por personajes que solamente reaccionan ante las circunstancias a las que se enfrentan y a las que irremediamente sucumben. Sin embargo, a nivel analítico persiste en el *cyberpunk* una mordaz crítica a los estamentos sociales y a la brecha económica, la cual se hace presente a través de corporaciones o clases tecnócratas cuyos propósitos de dominación son desconocidos por el común de la sociedad (López Castro 179).

Esta fórmula, fue adoptada y explotada a su máxima capacidad por los escritores de CF mexicana adscritos al *cyberpunk*, cultivando y adoptando las diferentes fórmulas temáticas del género a la mexicana. Pero como todo género, el *cyberpunk* se agotó hacia finales de los años noventa. López Castro afirma que a partir de 1998 se empiezan a gestar los primeros síntomas de tedio hacia el *cyberpunk*. Por una parte, debido a que varios de sus representantes ya habían alcanzado la madurez literaria, y en segunda instancia porque el *cyberpunk* cansó por sus temáticas repetitivas de desolación postindustrial y tramas policíacas que no ofrecían desafíos al lector. Aparecieron demasiados hackers e implantes biomecánicos bajo las mismas ciudades grises aplastadas por lluvia ácida, lo que le restó sorpresa y originalidad al género (177). Incluso, en mayo de 1998 la desavenencia alcanzó tintes de ruptura irreconciliable entre miembros del grupo mientras discutían vía correo electrónico la supervivencia del *cyberpunk*. Algunos señalaron sus errores y excesos, otros lo calificaron muerto y un tercer grupo pasó al linchamiento de obras y autores representativos causando así discusiones sin fundamento y enemistades irreconciliables (177-78).

Sin lugar a dudas los noventa pertenecieron al *cyberpunk*, pero hacia finales de la década su reinado empezó a llegar a su fin. Por un lado, el *cyberpunk* sirvió como plataforma para que otros géneros se alimentaran de la raíz original, como el *steampunk* y el *ribopunk*, pero estas nuevas germinaciones no llegaron a tener larga vida (179). Por otro lado, los escritores representativos del *cyberpunk*, optaron por reinventarse y encontrar en los géneros literarios otros espacios. Este ha sido el caso de Gerardo Porcayo que se inclinó por lo neogótico (Dolorosa, 1999), Gerardo Sifuentes se adhirió a las filas del *avant-pop* (*Pilotos infernales*, 2001), José Luis Zárate incursionó en temas clásicos de aventuras (*La ruta del hielo y la sal*, 1998), Pepe Rojo con su especialidad en medios masivos de comunicación buscó un realismo mediático (*Punto cero*, 2000) y Bernardo Fernández ha incursionado en la narrativa policíaca (*Tiempo de alacranes*, 2005).

En la actualidad, ha resurgido un interés por el *cyberpunk* mexicano, pero este se ha dado o tiene que ver con una nueva generación de lectores que observan que lo que se escribió en los noventa sigue vigente. Pepe Rojo ante este fenómeno, que pone de manifiesto cómo el *cyberpunk* a través de sus visiones se adelantó a su época, explica que los escritores *cyberpunk* tuvieron suerte y acertaron en buena manera a las problemáticas que trataron en varias de sus obras (“Re: Saludos y consulta”).

### Obras citadas

- Appadurai, Arjun. “Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy”. *Global Culture: Nationalism, Globalization, and Modernity*. London: Sage Publications, 1990. 295-310.
- Barthes, Roland. “El análisis estructural”. *Teoría de la novela. Antología de textos del siglo XX*. Barcelona: Grijalbo Mondadori, 1996. 107-125.
- \_\_\_\_\_. *S/Z*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2004.
- Baudrillard, Jean. *El crimen perfecto*. Barcelona: Editorial Anagrama, 1997.
- Bell, Andrea y Molina-Galván, Yolanda. *Cosmos Latinos: An Anthology of Science Fiction from Latin America and Spain*. Middletown: Wesleyan University Press, 2003.
- Dery, Mark. *Velocidad de escape: La cibercultura en el final del siglo*. Madrid: Ediciones Siruela, 1998.
- D'Lugo, Carol Clark. *The Fragmented Novel in Mexico: The Politics of Form*. Austin: U of Texas P, 1997.
- Fukuyama, Francis. *El fin del hombre: Consecuencias de la revolución biotecnológica*. Barcelona: Ediciones B, 2002.
- González, Jennifer. “Envisioning Cyborg Bodies: Notes from Current Research”. *The Cybercultures Reader*. London: Routledge, 2000.
- Haraway, Donna. *Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinención de la naturaleza*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1995.

## Polifonía

- Hayles, Katherine. "La condición de la virtualidad" en *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco Libros, 2004. 37-72.
- Heise, Ursula K. *Chronoschisms: Time, Narrative, and Postmodernity*. New York: Columbia University, 1997.
- Loader, Brian. Ed. *Cyberculture: The Key Concepts*. New York: Routledge, 2004.
- López Lozano, Miguel. *Utopian Dreams, Apocalyptic Nightmares: Globalization in Recent Mexican and Chicano Narrative*. West Lafayette: Purdue University Press, 2008.
- Mejía, Iván. *El cuerpo posthumano en el arte y la cultura contemporánea*. México: UNAM, 2005.
- Porcayo, Horacio Gerardo. *La primera calle de la soledad*. México: CONACULTA, 1993.
- \_\_\_\_\_. *Silicio en la memoria: Antología cyberpunk*. México: Ramón Llaca y Cía., 1998.
- Rojo, Pepe. "El futuro sucedió hace dos días". *Complot Internacional*. 1.7 (Agosto 1997): 18-21.
- \_\_\_\_\_. "Re: Saludos y consulta". Email to Hernán García. August 22, 2009.
- Trujillo Muñoz, Gabriel. "Gerardo Horacio Porcayo". *Latin American Science Fiction Writers: An A-to-Z Guide*. Connecticut: Greenwood Press, 2004. 155-157.
- \_\_\_\_\_. "Futuro bajo palabra". *Tierra Adentro* 14 (Febrero-marzo 2002): 44-52.
- \_\_\_\_\_. *Biografías del futuro: La ciencia ficción mexicana y sus autores*. Mexicali, México: Universidad Autónoma de Baja California, 2000.
- Veak, Tyler. *Democratizing Technology: Andrew Feenberg's Critical Theory of Technology*. Albany: State University of New York Press, 2006.
- Weintraub, Sidney. *Financial Decision-Making in Mexico: To Bet a Nation*. Pittsburgh, Pa: University of Pittsburgh Press, 2000.
- Yehya, Naief. *El cuerpo transformado: Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y la ciencia ficción*. México: Paidós, 2001.