



Alambique. Revista académica de
ciencia ficción y fantasía / Jornal
acadêmico de ficção científica e
fantasia

Volume 5 | Issue 2

Article 5

Texto y contexto del cyberpunk mexicano en la década del noventa

Hernán M. García
Wayne State University, hgarcia@wayne.edu

Follow this and additional works at: <https://digitalcommons.usf.edu/alambique>



Part of the [Latin American Languages and Societies Commons](#)

Recommended Citation

García, Hernán M. (2018) "Texto y contexto del cyberpunk mexicano en la década del noventa," *Alambique. Revista académica de ciencia ficción y fantasía / Jornal acadêmico de ficção científica e fantasia*: Vol. 5 : Iss. 2 , Article 5.

<http://dx.doi.org/10.5038/2167-6577.5.2.5>

Available at: <https://digitalcommons.usf.edu/alambique/vol5/iss2/5>

Authors retain copyright of their material under a [Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 License](#).

En México, la década del noventa perteneció al cyberpunk. Este subgénero de la ciencia ficción (CF), bajo sus propios medios, se convirtió en un importante movimiento literario subterráneo que logró irrumpir en el panorama del campo literario nacional. Escritores como Gerardo Porcayo, José Luis Ramírez, Gerardo Sifuentes, José Luis Zárate y Bernardo Fernández se dieron a la tarea de mexicanizar y adaptar al “tercer mundo” las temáticas del cyberpunk escrito en inglés para así explorar y analizar los aspectos socio-culturales y socio-psicológicos del impacto de la tecnología en México, a partir de la apertura de los mercados entre Estados Unidos, Canadá y México en 1994. En este sentido, el cyberpunk mexicano, en la década del noventa, responde a la necesidad de ejemplificar los efectos negativos y las contradicciones de la implementación de la agenda neoliberal en el país. El cyberpunk mexicano, observado a la distancia, funciona como un termómetro para medir lo que Susan Briante describe como el otro discurso del neoliberalismo: el discurso de la crisis (citado por Anderson 27). Los escritores del cyberpunk mexicano —atrapados entre la promesa neoliberal de bienestar, el subdesarrollo crónico, el aumento de la violencia, la devaluación económica y el fin del milenio— enarbolaron el eslogan “DIY” (do it yourself) para explorar su presente y futuro a través de las herramientas de la CF. En las páginas siguientes, el artículo se concentrará en ofrecer un vistazo panorámico del movimiento cyberpunk mexicano a finales de siglo XX. Se enfatizarán sus orígenes, sus logros y desafíos ante el ejercicio creativo, el campo literario y la industria editorial. Así mismo, se ofrecerán pistas teóricas para su estudio y análisis.

* * *

En México la primera publicación *cyberpunk*, en una editorial de renombre, fue el cuento “La red” de Isidro Ávila, que apareció en el segundo volumen de la antología *Más allá de lo imaginado* (1991).¹ Después, en 1993, el género empezó a tomar forma cuando *Umbrales: Revista mexicana de ciencia ficción, fantasía y horror* en su edición otoño 1993 publicó el artículo tipo manifiesto “Cyberpunk: Entre la ciencia ficción y el thriller” de Gerardo Porcayo en donde discutía los valores literarios del movimiento, su aplicación a la realidad nacional y su ramificación a otros géneros.² Ese mismo año la editorial Tierra Adentro publicó, también de Gerardo Porcayo: *La primera calle de la soledad* que es considerada una de las primeras novelas *cyberpunk* a nivel Latinoamérica. Igualmente, los esfuerzos por promocionar el género en México llevaron a *Umbrales* en su número 10, perteneciente a noviembre-diciembre de 1994, a publicar la introducción, traducida al español, de la antología *Mirror Shades: The Cyberpunk Anthology* (1988) del ideólogo del movimiento Bruce Sterling. Sin embargo, no se habla de un movimiento *cyberpunk* mexicano visible y establecido sino hasta 1997 con la

circulación de dos antologías que marcarían de forma definitiva la existencia de la versión mexicana como un movimiento organizado. Por una parte, las revistas electrónicas *Fractal'zine* y *La langosta se ha posado* combinaron esfuerzos para dar vida a la antología *Cuentos compactos cyberpunk*. Por otro lado, la antología *Silicio en la memoria* recopilada y editada por Gerardo Porcayo reunió lo más nuevo y representativo del género. Los relatos de ambas antologías desde diferentes variantes plasman una realidad ácida y gris de un México sin futuro estancado en el caos y la represión.³ En la introducción a *Silicio en la memoria* Porcayo destaca que su antología representa “once historias que exploran el actual estado de la cultura y la sociedad, el enfrentamiento de las nuevas generaciones a las ráfagas de los *mass media*, los oscuros y omnipresentes laberintos de la internet [...] once historias que sólo caben dentro de un género, que sólo a través de éste pueden ser abordadas: el *cyberpunk*”. Más adelante Porcayo expresa que el movimiento en México

no parte de una reivindicación del llamado *imitatio*, del plagio o el abordaje a movimientos prestigiosos. Es sólo otro recurso, otra manera de hacer resaltar la voz en medio del desierto de la sobre información, de los miles de *mass media* que han creado la impensable estática de la realidad. Es 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* 7-8)

Debe destacarse que el giro dado por la CF mexicana en los noventa, y que en los Estados Unidos había explotado comercialmente desde la publicación de *Neuromancer* (1984) de William Gibson tenía ya sus germinales en los cuentos “Sueño eléctrico” (1984) del mismo Gerardo Porcayo, “Una noche” de Miguel Ángel Gutiérrez (1985), “Análogos y therbligs” (1986) de José Luis Zárate y “El velero azul” de Rodrigo Madrazo (1988). De hecho, se afirma que había autores que no conocían la obra de William Gibson y por lo tanto escribían *cyberpunk* sin estar conscientes de ello. Esto propició que algunos llegaran a pensar, en algún momento, que ya hacían *cyberpunk* antes que el autor norteamericano. Ramírez en su artículo “El cyberpunk: El movimiento en México” documenta este hecho y al respecto dice:

Por ese entonces (y aún ahora) varios escritores contaban la CF desde una perspectiva que (debido a que no había aún las ediciones de Gibson, Sterling y otros) parecían propuestas sin abordar. Es el caso de Rodrigo Pardo (Premio Puebla en 1996, con un híbrido cyberpunk/hombres lobo). Se menciona a Rodrigo Pardo porque, a la fecha, asegura que él ya escribía cyberpunk antes de conocer el trabajo de Gibson. 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*. (Sin paginación)

Esto nos habla que el *cyberpunk* en México, aunque haya llegado y explotado diez años después que en Estados Unidos como movimiento, no es el resultado de una imitación, sino de un proceso global en donde el *cyberpunk* y su contexto político y social, el neoliberalismo, va avanzando a destiempo para uniformar prácticas sociales, económicas y culturales alrededor del mundo.

Dentro del cyberpunk mexicano es necesario distinguir entre dos promociones de escritores durante la década del noventa. Por una parte, una de las características de la primera promoción de escritores de *cyberpunk*, surgidos del Premio Puebla de Ciencia Ficción⁴ en la década del ochenta, fue la de colocar el género dentro del mapa de una literatura “bien hecha” mediante un quehacer literario de calidad y oficio para romper con el estigma de la CF como una literatura de aficionados. Así, escritores *cyberpunk* como Gerardo Porcayo y José Luis Zárate fueron la punta de lanza de esta promoción que se dio a la ardua tarea de buscar el reconocimiento literario ante la república de las letras a través de la CF.

Por otro lado, Bernardo Fernández y Juan José Rojo, dentro del *cyberpunk* mexicano, representa la cabeza de una segunda promoción de escritores que se unieron al movimiento a mediados de los años noventa con una agenda totalmente diferente a sus predecesores. A diferencia de la primera promoción, los escritores que se unieron al movimiento durante los noventa provenían del mundo de la contracultura *dark* y del universo de los fanzines y con ellos trajeron una orientación distinta a este género literario en sus formas de percibirlo, escribirlo y promoverlo (*El futuro* 353). En cuanto al estilo, la primera promoción en su labor de ejercicio literario, conscientemente utilizaba técnicas narrativas con el objetivo de lograr textos de densidad y complejidad literaria. Sin embargo, la segunda promoción no se encuentra tan preocupada por utilizar mecanismos literarios con el fin de ser reconocidos como artistas, sino que utilizan estrategias de la comunicación de masas con el simple objetivo de transmitir un mensaje de forma eficiente.

* * *

Si a principios de los años noventa, a través de la aparición de la antología *Más allá de lo imaginado* (1991), se hacía evidente que la CF mexicana contemporánea había alcanzado la mayoría de edad a través del cuento, el reto —a partir de este momento— consistió en mostrar la maduración y la consagración literaria dando el salto hacia la novela. Esta transición ponía a los escritores de CF, surgidos del Premio Puebla, no sólo frente al reto de la creación literaria, sino también cara a cara con la industria editorial ya que como prescripción de madurez del género tendrían que quedar lejos los días de las revistas subterráneas, las antologías caseras, las ediciones de autor y la limitada distribución entre los miembros del grupo. En palabras de Pepe Rojo, este cambio de dirección era de vital importancia para el desarrollo del grupo ya que marcaría el futuro literario y económico de la CF mexicana en camino hacia el siglo XXI (“Bastardos y fronteras”).

De hecho, Gabriel Trujillo Muñoz en su artículo “Futuro bajo palabra” observaba de forma optimista el prometedor panorama que le esperaba a la CF mexicana entrando al siglo XXI enfatizando que

los foros se multiplican y la ciencia ficción ya no es vista más como un bicho raro sino como parte integral de la cultura nacional de cara a los nuevos tiempos, frente al siglo XXI que ya está aquí, con nosotros. Y decir foros es mencionar coloquios, encuentros, festivales, concursos, conferencias, talleres y lecturas. A esto debe sumarse la publicación de obras. Ahí están, a la vanguardia, editoriales ya establecidas [...] Los espacios editoriales se amplían porque el público lector crece y madura. Los autores tienen el reto de crecer en conjunto con sus editores, lectores y promotores. (45)

Trujillo Muñoz apostaba por el creciente interés y la marcada apertura de espacios editoriales para la CF que aumentaban al inicio de la década de los noventa. Editoriales como Tierra Adentro, Vid, Times Editores, Lumen, Lectorum y Ramón Llaca igualmente observaron en la CF mexicana la posibilidad de atraer lectores y abrieron espacios a través de la creación de colecciones especializadas en CF mexicana. Bajo estos sellos de producción y distribución nacional llegaron a publicarse, en los años noventa, novelas que se convertirían a la postre en insignias y lecturas obligadas de escritores surgidos de la comunidad que giraba en torno al Premio Puebla. En este renglón, entre las novelas representativas que dieron notoriedad a la CF se pueden mencionar: *A imagen y semejanza* (1992) de Guillermo Farber, *Que dios se apiade de todos nosotros* (1993) de Guillermo Guzmán Wolffer, *La primera calle de la soledad* (1993) de Gerardo Porcayo, *Laberinto* (1995) de Gabriel Trujillo Muñoz, *Adamas* (1995) de Héctor Chavarría, *Bestias de la noche* (1998) de Ricardo Guzmán Wolffer, *Fuego para los dioses*

(1998) de H. Pascal, *Gente del mundo* (1998) de Alberto Chimal, *Herejía contra el ciberespacio* (1999) de Malú Huacuja, *Espantapájaros* (1999) de Gabriel Trujillo Muñoz, *La ruta del hielo y la sal* (1999) de José Luis Zárate y *Punto cero* (2000) de Pepe Rojo.

La apreciación de Trujillo Muñoz, de cierta forma, fue acertada ya que en la segunda mitad de la década de los noventa se vivió el *boom* de la CF mexicana tanto en producción artística como en apoyo editorial. Sin embargo, la década de los noventa en México también se caracterizó por ser el marco de agudos problemas de carácter político y financiero que desembocaron en una de las peores crisis económicas del país y que fue enfrentada bajo una política pública de austeridad y de recortes presupuestales a todos los niveles. Los fondos destinados a la cultura y a la industria del libro, en general, sufrieron reajustes sustanciales y las editoriales estatales, así como las privadas pronto se encontraron en serios problemas económicos y de forma directa o indirecta repercutieron en el desarrollo de la producción artística a finales de siglo XX. De esta forma, la CF mexicana, que de acuerdo a la percepción de Trujillo Muñoz estaba destinada a tomar un papel preponderante dentro de las letras nacionales de entrada al siglo XXI, sufrió un revés a sus intereses de mayor proyección al presenciar cómo empezaban a desaparecer editoriales o colecciones reservadas para la divulgación y comercialización de la CF mexicana.

En el caso de la novela cyberpunk mexicana, la publicación temprana —al principio de la década del noventa— de *La primera calle de la soledad* en 1993 y su posterior re-edición por Editorial Vid en 1997 prometía un buen augurio para el género tanto a nivel editorial como de aceptación en el campo literario mexicano. No obstante, otros autores del movimiento cyberpunk que ya habían mostrado su talento y valía como escritores a través del cuento no corrieron con la misma suerte editorial de Gerardo Horacio Porcayo o la consagración literaria ante el campo literario mexicano como es el caso de Bernardo Fernández.⁵ Una cantidad significativa de escritores que buscaron la transición del cuento a la novela, a inicios de siglo XXI, se vieron obligados a buscar otras alternativas o estrategias para publicar sus novelas cyberpunk. Este fue el caso de la novela *Gel azul* (2006) de Bernardo Fernández, quien logró publicarla bajo el sello Parnaso en España⁶ después de que la novela permaneciera a la espera de su publicación durante diez años de mala suerte editorial en México (Fernández, *Gel azul* 212). Por otro lado, la novela *Púrpura visual* (2004) de José Luis Ramírez tuvo menor suerte ya que a consecuencia de las escasas oportunidades de publicar el manuscrito en una casa editorial, su autor optó por sacarla a la luz en la revista electrónica de divulgación científica y tecnológica *Aleph Zero* adscrita a la facultad de Ciencias de la Universidad de las Américas, Puebla.

Caso aparte ocurre con la publicación de textos en editoriales de distribución regional que difícilmente llegan a tener circulación fuera de los límites

estatales. La novela cyberpunk *Río de redes* (1998) de Jorge Eduardo Álvarez cuya publicación corrió a cargo de Ediciones Yoremito (Tijuana, BCN) es un ejemplo de un texto regional sin alcance nacional, lo que prácticamente la hace una novela invisible. Finalmente, otras novelas más de corte cyberpunk —como *Las astillas del sol* de Gerardo Sifuentes, auténtico emblema del movimiento— permanecen inéditas desde mediados de los noventa. Por otra parte, se pueden aunar a la lista cuatro textos más que en mayor o menor grado se encuentran emparentados a la “versión original” del movimiento al caracterizar aspectos de la cibercultura en sus tramas. Entre estas novelas, que se pueden calificar de “pro-cyberpunk”, se pueden mencionar: *Los mismos grados más lejos del centro* (1991) de Gabriel González Meléndez, *Metro pop* (1997) de Fran Ilich, *La virgen del barrio árabe* (1997) de Willivaldo Delgadillo y *Herejía contra el ciberespacio* (1999) de Malú Huacuja.⁷

* * *

La novela de González Meléndez es un texto híbrido que mezcla varios subgéneros de la CF en donde aparecen robots, hibernantes, espíritus cibernéticos y androides. De acuerdo a Trujillo Muñoz la novela se encuentra cercana al cyberpunk (“Futuro bajo palabra” 77) ya que el protagonista es un programador de computadoras que a causa de una aguda frustración decide invernar su cuerpo y mente, lo que le permite navegar a través de la historia de México. Este proyecto de permanecer en un estado de *stand by* le concede al protagonista la oportunidad de atestiguar varios acontecimientos nacionales del pasado para posteriormente narrar —como lo advierte Federico Schaffler— “la revolución mexicana en clave cibernética” (citado por Trujillo Muñoz *Los confines* 214).

Por su parte, Ilich en *Metro pop* a través de su personaje principal —un adolescente tijuanaense— caracteriza la cultura joven fronteriza de clase media desde una perspectiva ciber-callejera. La novela presenta como escenarios la atmósfera de las fiestas *rave*, el consumo comercial de la música tecno y el creciente interés de los jóvenes por la informática durante la segunda mitad de la década de los noventa. Aunque *Metro pop* no se inscribe totalmente dentro del movimiento cyberpunk, la novela maneja “los temas de la CF ciber y la callejera vida real de los hackers y ravers” (López Castro 151) con el propósito de mostrar el intercambio cultural con referencia a lo tecnológico que ofrecen las ciudades en pleno desarrollo en la zona fronteriza de Tijuana-San Diego.

En cuanto a *La virgen del barrio árabe* se puede decir que su lectura es un ejercicio de la confusión. Para lograr este efecto, Delgadillo se vale de un tejido literario fragmentado y de una combinación arbitraria de los espacios de la realidad inmediata y la realidad virtual, entre personajes que dan vida a sujetos que proyectan hologramas y *avatars* bajo una trama de delirante misterio y persecución. El escenario de la novela pareciera estar generado a través de una plataforma de

realidad virtual al estilo del popular video juego *Sim City* en donde los personajes bajo identidades alternas se desenvuelven al modo de la comunidad virtual *Second Life*. Mediante esto, la novela es un vehículo que le permite al autor cuestionar aspectos de identidad, espacio, control y creación artística.

Malu Huacuja en *Herejía contra el ciberespacio* logra una viva y suspicaz parodia que pone de manifiesto en lo que se está convirtiendo el ser humano en la era digital. En esta novela, confeccionada a través de epístolas digitales, se narran las inocentes observaciones que contienen los *e-mails* de Desertor, un personaje que se escapa de un libro para buscar su propia libertad y experimentar su propio mundo en el ciberespacio con el fin de descubrir la realidad. A través de cada mensaje, el Desertor transmite un estado de desilusión a causa de sus aventuras fallidas por los diferentes espacios cibernéticos. Esto lo aprovecha la autora para convertir el texto en una novela en clave en donde el *chat room*, las comunidades virtuales, los foros especializados y el cibernauta se convierten en figuraciones literarias para morder y criticar.

Es importante recalcar que las novelas *La primera calle de la soledad*, *Río de redes*, *Púrpura visual* y *Gel azul* comparten un común denominador que en gran medida se convierte en el hilo conductor de las cuatro historias. Sin embargo, los textos en el desarrollo de atmosferas, conflictos y confección de personajes adoptan diferentes visiones y preocupaciones en torno a la creciente proliferación de la tecnología en un México distópico entrando a la tecno-modernidad de finales de siglo XX, pero estancado en el subdesarrollo de la pre-modernidad cultural, social y política. Los cuatro textos toman como punto de partida la relación entre un individuo con amplios conocimientos en sistemas de cómputo —en algunos casos egresados con título universitario— y una corporación multinacional. Esta relación desigual entre el individuo y la institución más importante de la era de la información colocan a los personajes principales como anti-héroes que a causa de las nulas oportunidades de trabajo se ven obligados a desempeñarse en los oficios informales de piratería o como empleados tecnificados en el estratificado y enmarañado sistema de la corporación. Estos personajes convertidos en *hackers* tienen como referencia una atmosfera urbana llena de brutalidad en donde la sociedad se encuentra inmersa en un sistema de vigilancia a nivel corporativo a través de las tecnologías de la información y comunicación. Como resultado, la corporación se convierte en espacio telúrico a la misma vez que en una entidad omnipresente que a través de la manipulación, la corrupción y la violencia controla al personaje *hacker* quien tiene que afrontar en solitario misiones suicidas con su a “limitado conocimiento” o “supuesta tecnología de punta”.

En *Río de redes* el protagonista, Iván Sagal, tiene un módico negocio de consultoría en computación. Sus aspiraciones no son altas y combina su trabajo con pequeños encargos de “espionaje” digital casero. Sin embargo, cuando se entera que una empresa aduanal en Laredo, Tamaulipas busca contratar sus habilidades

como *hacker* se jacta de haber desarrollado ciertas “destrezas para hurgar a distancia en las computadoras ajenas, con métodos ilegales” (10). La empresa aduanal ha perdido bastante capital a causa de la intrusión de un *hacker* que se dedica a sabotear el sistema de información de la empresa. La misión de Iván consiste en salvar de la quiebra a la empresa atrapando al responsable de las fechorías. Sin embargo, Iván pronto descubre que no se está enfrentando a un simple aficionado que juega a desquiciar la página electrónica y el banco de datos de la empresa, sino que se enfrenta a un *hacker* europeo que utiliza técnicas con las cuales él no puede competir. Su misión se convierte en un caos ya que resulta ser mucho más complicada de lo previsto y no tiene los medios y el conocimiento necesario para resistir un sabotaje internacional. Por una parte, el relato es una consideración de las consecuencias del proceso de digitalización de las instituciones federales durante la segunda mitad de la década de los noventa en México. De este modo, la novela denuncia la incapacidad de las dependencias gubernamentales de proteger de forma correcta la información digital y por ende la funcionalidad del sistema federal mexicano en plena entrada a la era digital. Igualmente, la novela funciona como una crítica mordaz al “oscuro” proceso de privatización en México durante la presidencia de Carlos Salinas de Gortari (1988-1994) en donde varias dependencias estatales fueron declaradas como ineficientes, para así justificar su desmembramiento y venta al sector privado. Por otro lado, *Río de redes* pone entre dicho la preparación tecnológica del país y la ética de un joven egresado en sistemas de computación en un México que empieza a competir a nivel global.

La novela *Púrpura visual* representa un México “post-global” en donde se puede observar que las corporaciones multinacionales han tomado el poder a todos los niveles. En este marco de referencia, la novela retrata la vida diaria de la juventud bajo el régimen operante de un nuevo sistema corporativo aplicado a la vida pública y privada de la nación corporizada. Este sistema se encuentra basado en una red de vigilancia global, la polarización e inmovilidad social, el consumo de drogas electrónicas y el ciberespacio como fuente de escape e ilusión. La novela se caracteriza por presentar la historia de forma fragmentada a través de exhibir un presente narrativo desfigurado al mezclarlo con episodios oníricos y lapsos de fluir de conciencia. Igualmente, la trama se vuelve mucho más densa y complicada por sus constantes escenas de persecución y por el uso de un vocabulario técnico que se alimenta de un lenguaje especializado en sistemas de cómputo. En *Púrpura visual*, Ana ha tratado de desestabilizar a una corporación japonesa al vender, a varios postores, un mismo programa de tecnología óptica que ha robado a su ex-novio. Debido a esto, la corporación japonesa ha desatado una persecución global que incluye: Japón, Ciudad de México, Bahamas, Inglaterra y Nueva York, para dismantelar la operación, recuperar los derechos de exclusividad del programa y eliminar por completo a todos los participantes del sabotaje. Ana y sus amigos

como última opción recurren al ex-novio, Mita —creador del programa y experto en *hackeo*— para que con su ayuda y habilidades técnicas burle y asalte el banco de datos de la empresa y así robar información que les permita hacer una negociación para tratar de salvar la vida. Sin embargo, Mita no es capaz de lograr el objetivo y se desencadena la persecución final y la estampida letal de la corporación. A nivel narrativo, este fracaso funciona como motor para develar —a través de *flashbacks*, sueños y fluir de conciencia— el descontento y el caos social causado por el fracaso del sistema neoliberal en México. De esta forma, la novela postula que los jóvenes durante la entrada a la era de la información serán desplazados y las únicas opciones que tengan serán la economía informal o la corporación como sistema de sustento económico. Igualmente, la novela denuncia que una corporación puede adquirir poder desmedido y des-regularizado, al grado de ejercer y procurar la justicia por sus propias manos a través de la violencia.

Por su parte, la novela *Gel azul* retrata un México en donde existe una abismal diferencia entre el tipo de acceso a los servicios digitales de conectividad entre pobres y ricos. Básicamente, los primeros trabajan en la red y los segundos viven vidas virtuales en ella. De esta forma, la novela aborda el tema de la brecha tecnológica de forma futurista en el México del siglo XXI en donde ésta ya no será medida en términos de acceso, sino en materia de tipo de acceso a la red. La novela muestra esta desigualdad por medio del personaje Crajales, quién trabaja como investigador privado utilizando ridículas técnicas de investigación, así cómo el uso de equipo de cómputo caducado. En contraste, gran parte de la sociedad privilegiada del país vive en el ciberespacio a través de una conexión que les permite llevar vidas virtuales y alternas que los mantienen alejados de los problemas sociales del país. La novela comienza, cuando en un de estos sistemas de conexión (un sofisticado tanque de gel azul conectado a una computadora) se encuentra a la hija del hombre más rico de México sin vida. La muerte de la heredera a la poderosísima empresa mexicana Cubilsa ha desatado una serie de especulaciones a nivel corporativo global. La importancia de la investigación y la información que se genere de ésta, es de vital importancia para la empresa ya que de esto depende que los precios de sus acciones no se desplomen. Para esto Cubilsa ha decidido desistir de los servicios judiciales y de investigación del gobierno para evitar la fuga de información a los medios de comunicación y en su lugar ha contratado al investigador privado Crajales para que prácticamente no investigue nada. Crajales es un *ex-hacker* convertido en un investigador fracasado que se encuentra fuera de la supercarretera de la información por no tener los medios para contar con tecnología de punta. Su contratación por parte de Cubilsa la observa como su gran oportunidad de lograr reconocimiento por medio de su metodología *hacker*, pero pronto se da cuenta que la propia empresa es la que sabotea su investigación y lo amenaza de no seguir con sus pesquisas acertadas. Crajales, a través de su investigación, descubre que la muerte de la hija de Arsenio Cubil se

debió a una venganza entre corporaciones. Cubilsa para silenciar y perder a Crajales en el ciberespacio le ofrece el paraíso artificial de un Gokubi 760, la conexión perpetua en gel azul más cara del mundo, que Crajales llega a aceptar. *Gel azul* funciona como una novela en clave que sirve para criticar el emporio de las telecomunicaciones de la empresa mexicana TELMEX, propiedad de Carlos Slim. Así mismo, la novela denuncia los acuerdos oscuros entre corporaciones y la asociación de las empresas con el gobierno para lograr beneficios. Igualmente, *Gel azul* por medio de una narración que mezcla la ciencia ficción y la novela negra juega con los límites de los géneros narrativos.

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 una fragmentación constante, 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.

* * *

En gran medida la narrativa cyberpunk mexicana 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 noventa. 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 ante 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.

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; primero a través del cuento y más tarde, en algunos casos, en la novela. Según López Castro, el cyberpunk empezó a agotarse y afirma que a partir de 1998 se empiezan a gestar los primeros

síntomas de tedio hacia esa expresión literaria. Por una parte, opina que esto sucedió ya 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. En su forma de apreciar el movimiento, asegura que 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 el declive del movimiento 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 de muerto y un tercer grupo pasó al linchamiento de obras y autores representativos causando así discusiones sin fundamento y enemistades irreconciliables (177-78).

Por un lado, el cyberpunk sirvió como plataforma para que otros géneros se alimentaran de la raíz original, como el *steapunk* 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. Por ejemplo, Gerardo Porcayo se inclinó por lo neogótico (*Dolorosa*, 1999), 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).

Sin embargo, en la actualidad ha resurgido un interés por el cyberpunk mexicano, tanto a nivel literario y crítico. Así, en los últimos diez años se han publicado obras de carácter cyberpunk que han empezado a estudiarse y otras que están a la espera de ser abordadas críticamente. Entre estas obras se pueden mencionar *Gel azul* (2006, 2009) de Bernanrdo Fernández, *Virtus* (2008) de Eve Gil, *Último edén* (2010) de Gerardo Serrano, *Hielo negro* (2011) de Bernando Fernández, la convocatoria y la antología inédita de cuento cyberpunk de la *Revista Clarimonda* (2102), la trilogía de novelas sobre hackers de Ruy Xoconostle (2012, 2014, 2017) y *Plasma exprés* (2017) de Gerardo Porcayo, por mencionar algunos ejemplos. Igualmente, a nivel académico, el cyberpunk mexicano ha sido tema de constante estudio y debate en en los últimos años a través de conferencias y artículos académicos en dónde no solamente se intenta rescatar autores o obras representativas, sino explorar y analizar la representación de procesos culturales actuales en México con relación a circulación de las tecnologías digitales y sus efectos a través del cyberpunk. También, igual de importante ha sido el factor de 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. En este mismo tono, Gerardo Sifuentes opina que el cyberpunk mexicano de los noventas “nunca había estado tan cercano a nuestra

realidad cómo en esta época, y quizá aún estemos a tiempo para aprender un poco de él” (*Los viajeros* 190).

Notas

¹ Para conocer un poco más de la importancia y trascendencia de la antología, consultar la introducción a *Más allá de lo imaginado I* de Federico Schaffler, “Más allá de lo imaginado: La antología que hizo historia” de Miguel Ángel Fernández y *El futuro bajo palabra* de Gabriel Trujillo Muñoz.

² Según Ramón López Castro, el *cyberpunk* en México fue asimilado bajo dos vertientes. Por un lado, escritores que sin la influencia del movimiento *cyberpunk* norteamericano —como ocurrió en el cuento “La red” de Isidro Ávila— publicaron obra sin haber leído anteriormente nada relacionado con el *cyberpunk*. La otra vía de asimilación ocurrió a principios de la década del noventa cuando, por razón de la apertura comercial con Estados Unidos, empiezan a circular en México obras originales de *cyberpunk* en inglés (147).

³ La antología *Cuentos compactos cyberpunk* está conformada por: “Cajas chinas” de José Luis Zárate, “El caos ambiguo del lugar” de Gerardo Porcayo, “Mercurio Rojo” de Caín Kuri, “Persiana de piel” de Gerardo Sifuentes y “Tijuana express” de José Luis Ramírez. Por su parte, *Silicio en la memoria* se compone de los cuentos: “El trozo más grande” de Bernardo Fernández, “Santo Sudario” de José Luis Ramírez, “Tajamar neutral” de Carlos Alberto Limón, “Para-Skim” de Pepe Rojo, “Soralia” de Juan Hernández Luna, “Ciudad perdida” de Caín Kuri, “Panchito’s story” de Jorge Chípuli, “Hyperia” José Luis Ramírez, “El navegante” de Rodrigo Pardo Fernández y “Esferas de visión” de Gerardo Porcayo.

⁴ La revista *Ciencia y desarrollo* en conjunto con el CONACYT, el CONACYT-Puebla y el impulso de Celine Armenta convocaron al Primer Concurso Nacional de Cuento de Ciencia Ficción en 1984. Gracias a este concurso se obtuvo un resultado inmediato. Este consistió en la difusión a nivel nacional de la CF 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*. Esto permitió romper con el estado de “clandestinidad” en el que permanecía el grupo y se consiguió que la comunidad de escritores de CF creciera aún más hasta convertirse, según Trujillo Muñoz, en una legión que fue descubriendo que “sus participantes se hallaban diseminados a lo largo y ancho del territorio nacional” (*El futuro en llamas* 25). José Luis Zárate evaluando la importancia del Premio Puebla para el desarrollo de la CF mexicana opinaba que “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” (*El futuro en llamas* 186). Para consultar los ganadores del Premio Puebla, se recomienda *Principios de incertidumbre: El Premio Puebla de Ciencia Ficción 1984-1991* de Celine Armenta, José Luis Zárate y Gerardo Porcayo. Para un análisis de la relación del Premio Puebla con el campo literario mexicano, consultar “El cuento de ciencia ficción mexicano: Tres antologías, dos décadas” de Alejandro Arteaga Martínez y “Ending the World with Words: Bernardo Fernández (BEF) and the Institutionalization of Science Fiction in Mexico” de Ignacio Sánchez Prado.

⁵ Ignacio Sánchez Prado, en su interesante artículo “Ending the World with Words: Bernardo Fernández and the Institutionalization of Science Fiction in Mexico” afirma que la CF mexicana

fue apoyada institucionalmente e integrada al campo literario nacional a través de becas y espacios editoriales. Aunque el caso de BEF es extraordinario y apoya el argumento del artículo, otros militantes del movimiento de CF surgido del Premio Puebla tienen una opinión sumamente diferente en cuanto al apoyo a la CF por parte de instituciones oficiales. En este sentido, Gerardo Porcayo en la segunda edición a *La primera calle de la soledad* (1997) se queja del abandono y mala distribución de la novela por parte de la Editorial Tierra Adentro (250). De forma similar, José Luis Zárate afirma que “las editoriales iban a hacer lo que hicieron con casi todos en los años ochenta: cerrarnos la puerta en la cara, y las instituciones de apoyo a la cultura nacionales se iban a reír de nosotros por proponer revistas electrónicas (no digo Conaculta), y nunca, nunca, nunca nos concedieron más apoyo que un par de publicaciones sin paga y algunas conferencias sin pago. El dinero no estaba en escribir sino en administrar a los que escriben” (*Los viajeros* 66).

⁶ La novela *Gel azul* (2006) fue reeditada en México por la editorial Suma de Letras en 2009.

⁷ Este grupo de cuatro novelas que necesariamente no pertenecen al movimiento cyberpunk caben dentro de lo que Gerardo Porcayo ha catalogado como textos “cyberpunk-realista”. Esta etiqueta se deriva a diez años de distancia del surgimiento del movimiento, Porcayo considera que ahora en cada escrito que incluye al internet, a las comunidades virtuales y a la tecnología digital como parte integral del devenir cotidiano forma parte de un reflejo de la realidad cotidiana (“La nueva caminata espacial”).

Obras citadas

- Anderson, Danny J. “El futuro neoliberal y la utopía perdida en *Lejos del paraíso* de Sandro Cohen. *Symposium* 61.1 (2007): 27-41.
- Álvarez, Jorge Eduardo. *Río de redes*. Tijuana: Ediciones Yoremito, 1998.
- Armenta, Celine. *Principios de incertidumbre: El Premio Puebla de Ciencia Ficción 1984-1991*. Puebla: Gobierno de Estado de Puebla, 1992.
- Arteaga Martínez, Alejandro. “El cuento de ciencia ficción mexicano: Tres antologías, dos décadas”. *Márgenes del canon: La antología literaria en México e Hispanoamérica*. San Luis Potosí, México: El Colegio de San Luis, 2016.
- Ávila, Isidro. “La red”. *Más allá de lo imaginado II*. Ed. Federico Schaffler. México: Editorial Tierra Adentro, 1991. 137-48.
- Chavarría, Héctor. *Adamas*. México: Editorial Posada, 1995.
- Chimal, Alberto. *Gente del mundo*. México: Conaculta, 1998.
- Delgadillo, Willivaldo. *La virgen del barrio árabe*. Barcelona: Plaza y Janés, 1997.
- Farber, Guillermo. *A imagen y semejanza*. México: Siglo XXI Editores, 1992.
- Fernández, Bernardo. *Tiempo de alacranes*. México: Joaquín Mortiz, 2005.
- . *Gel azul*. España: Parnaso, 2006.
- . *Gel azul*. México: Suma de Letras, 2009.
- . *Los viajeros: 25 años de ciencia ficción mexicana*. México: Gran Angular,

-
- 2010.
- . *Hielo negro*. México: Grijalbo Mondadori, 2011.
- Fernández, Miguel Ángel. *Visiones periféricas: Antología de la ciencia ficción mexicana*. Buenos Aires: Lumen, 2001.
- . “Más allá de lo imaginado: La antología que hizo historia”. *Ciencia ficción mexicana*. 2005. México.
<<http://www.cienciaficción.com.mx/?uid=2&cve=11:06>>.
- Gil, Eve. *Virtus*. México: Jus, 2008.
- González Meléndez, Gabriel. *Los mismos grados más lejos del centro*. Monterrey: Fondo Editorial Nuevo León, 1991.
- Guzmán Wolffer, Ricardo. *Que dios se apiade de todos nosotros*. México: CONACULTA, 1993.
- . *Bestias de la noche*. México: Ramón Llaca, 1998.
- Huacuja, Malú. *Herejía contra el ciberespacio*. México: Océano, 1999.
- Ilich, Fran. *Metro-pop*. México: CONACULTA, 1997.
- López Castro, Ramón. *Expedición a la ciencia ficción mexicana*. México: Lectorum, 2001.
- Madrazo, Rodrigo. “El velero azul” *Ciencia y Desarrollo* 84 (1989): 131-134.
- Pascal, H. *Fuego para los dioses*. México: Ramón Llaca, 1998.
- Porcayo, Horacio Gerardo. “Sueño eléctrico”. *Ciencia y Desarrollo* 68 (1986): 189-196.
- . *La primera calle de la soledad*. México: Conaculta, 1993.
- . *La primera calle de la soledad*. México: Grupo Editoria Vid, 1997.
- . “Cyberpunk, ciencia ficción y thriller”. *Umbrales: Revista mexicana de ciencia ficción, fantasía y horror* 4 (Otoño 1993): 3-5.
- . “El cyberpunk en los noventa”. *Umbrales: Revista mexicana de ciencia ficción, fantasía y horror* 10 (Noviembre-diciembre 1994): 3-6.
- . *Silicio en la memoria: Antología cyberpunk*. México: Ramón Llaca, 1998.
- . *Dolorosa*. México: Times Editores, 1999.
- . “La nueva caminata espacial”. *Blogspot.com*, septiembre 27, 2008. Web. Mayo 7, 2010. <<http://lobosector.blogspot.com/2008/09/la-nueva-caminata-espacial.html>>.
- . *Plasma exprés*. México: Destino, 2017.
- Ramírez, José Luis. “Cyberpunk: El movimiento en México”. *Ciencia ficción mexicana*. 2005. México. Julio 11, 2009. <<http://www.cienciaficción.com.mx/?uid=2&cve=11:09>>.
- . *Cuentos compactos cyberpunk*. México: Fractal, 1997.
- . “Púrpura visual”. *Aleph Zero: Revista de Educación y Divulgación Científica y Tecnológica* 36 (septiembre-octubre 2004): sin paginación.
- Rojo, Pepe. “Bastardos y fronteras: Los subgéneros en México”. *Ciencia ficción mexicana*. 2005. México.

-
- <<http://www.ciencia-ficcion.com.mx/?uid=2&cve=11:19>>.
- . *Punto cero*. México: Times Editores, 2000.
- Sánchez Prado, Ignacio. "Ending the World with Words: Bernardo Fernández and the Institutionalization of Science Fiction in Mexico". *Latin American Science Fiction: Theory and Practice*. New York, NY: Palgrave Macmillan, 2012. 111-132.
- Schaffler, Federico. *Más allá de lo imaginado I*. México: Editorial Tierra Adentro, 1991.
- . *Más allá de lo imaginado II*. México: Editorial Tierra Adentro, 1991.
- . *Más allá de lo imaginado III*. México: Editorial Tierra Adentro, 1994.
- Serrano Ramírez, Gerardo. *Último edén*. México: Ediciones B, 2010.
- Trujillo Muñoz, Gabriel. *El futuro en llamas: Cuentos clásicos de ciencia ficción mexicana*. México: Grupo Editorial Vid, 1997.
- . *Los confines: Crónica de la ciencia ficción mexicana*. México: Grupo Editorial Vid, 1999.
- . *Biografías del futuro: La ciencia ficción mexicana y sus autores*. Mexicali, México: Universidad Autónoma de Baja California, 2000.
- . "Futuro bajo palabra". *Tierra Adentro* 14 (Febrero-marzo 2002): 44-52.
- . *Laberinto (As time goes by)*. Mexicali: Instituto de Cultura De Baja California, 1995.
- Xoconostle, Ruy. *Hackers de arcoíris 1: Código Garuda*. México: Rodrigo Xoconostle Waye, 2011.
- . *Hackers de arcoíris 2: Código Indra*. México: Rodrigo Xoconostle Waye, 2013.
- . *Hackers de arcoíris 3: Código Shiva*. México: Rodrigo Xoconostle Waye, 2016.
- . *Hackers del fin del mundo: Operación Overlook*. México: Destino, 2017.
- Zárate, José Luis. "Análogos y Therblins". *Hyperia*. México: Lectorum, 1999. 141-50.
- . *La ruta del hielo y la sal*. México: Editorial Vid, 1998.