

CYBERPUNK: CRÍTICA A LA SOCIEDAD POSMODERNA EN *LA PRIMERA CALLE DE LA SOLEDAD*

Cyberpunk: Criticism of Postmodern Society in La primera calle de la soledad

ESMERALDA VANESSA RAMÍREZ GUTIÉRREZ
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS (MÉXICO)
VANEE.RG@HOTMAIL.COM
ORCID: 0000-0002-6514-3868

DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/mitologias.723>
vol. 27 | diciembre 2022 | 129-144

Recibido: 28/09/2020 | Aceptado: 10/11/2020

Resumen:

En este artículo se analiza la crítica que la novela *La primera calle de la soledad* (1993), del mexicano Gerardo Horacio Porcayo, realiza a la forma de vida adoptada por la sociedad posmoderna; para ello se exponen brevemente los antecedentes y el desarrollo de la literatura *cyberpunk* en México; para el análisis de esta novela se emplean las teorías de la intertextualidad y del dialogismo, ya que estas ponen de manifiesto ciertas características tanto estructurales como temáticas que reflejan, primero, el estilo narrativo común en obras de este género y, segundo, algunos problemas planteados por la literatura *cyberpunk*, por ejemplo: el enfrentamiento entre el humano y la tecnología.

Palabras clave:

Cyberpunk, dialogismo, intertextualidad, posmodernidad

Abstract:



In this article we analyze the criticism that cyberpunk (as a literary genre) makes to the way of life adopted by postmodern society. For this, we will analyze the following novel: *La primera calle de la soledad* written by the Mexican: Gerardo Horacio Porcayo and as methodology the theories of the intertextuality and dialogism. Through this analysis, we can see certain structural and thematic characteristics that reflect, firstly, the common narrative existent in works of this genre and, secondly, the problems that cyberpunk literature give rise to, to mention an example: the confrontation between humans and technology.

Keywords:

Cyberpunk, Dialogism, Intertextuality, Postmodernity

Del cyberpunk a la cyberliteratura

El cyberpunk es un movimiento cultural que tiene como su antecedente híbrido una gama de títulos de ciencia ficción, los cuales reflexionan la situación que hemos enfrentado como humanos ante sucesos que nos han marcado como una sociedad industrializada, ahora tecnológica. Aunque existe cierta dificultad para distinguir géneros como el cyberpunk y la ciencia ficción, ambos tienen como variante la temática de la literatura fantástica, que hereda a la ciencia ficción el extrañamiento y el suspenso, así como las temáticas que giran en torno a la reflexión filosófica. Esta, sin embargo, es percibida con mayor veracidad en el cyberpunk: un género que surge en la década de los ochenta en Estados Unidos y da inicio a una manifestación literaria con preocupaciones diferentes a las de la ciencia ficción contemporánea, tales como las implicaciones que traen consigo la nueva tecnología y la llegada del ciberespacio.

El impacto de la tecnología en la vida diaria y el destino fatalista del planeta fueron impulsos para la creación del cyberpunk como movimiento artístico/cultural que plantea una crítica a los nuevos hábitos de la sociedad, manifestándose principalmente en el cine y la literatura.¹ Estos hábitos regidos por la información instantánea son parte de la cultura que irrumpe en la era cibernética: la cibercultura, un movimiento “contracorriente en una de las crisis más importantes de la cultura occidental” (Molinuevo, 2004: 192). De la misma manera en que el impacto tecnológico es el impulso para la creación del cyberpunk, nace la cibercultura a raíz de las nuevas formas de ser en el mundo bajo el dominio de la cibernética, en “plena crisis occidental” según Molinuevo, quien señala que “se da un paso más adelante en el tópico de la ‘americanización’ del mundo cuando irrumpe la cibernética y esto se toma como una amenaza, como el final de la cultura occidental” (Molinuevo, 2004: 55), guiada, esta última, por la contracultura, encontrando en ella la manera de expresar los paradigmas que venían de la mano de la cibernética.

El prefijo “ciber” se convirtió en la estandarización de la cultura del ciberespacio —concepto acuñado por Gibson (Ryan, 2004: 74) hace más de una década— proyecta valores que giran en torno a la virtualidad y que se encuentran “esperando recibir el significado”, en palabras de Marie-Laure Ryan: “Nacido sin significado, el ciberespacio nace sin esencia. Libre de tradición cultural, el recipiente vacío del neologismo es puro potencial. Desde sus inicios, el ciberespacio encarna lo virtual” (Ryan, 2004: 74); “Conforme los ordenadores nos invadían se iban apoderando de nuestras vidas” (Ryan, 2004: 73). Según Ryan, nuestros hábitos sociales tomaban el camino del incesante cambio tecnológico influyendo en nuestra cotidianeidad y por supuesto en el poderío capitalista. Nos acostumbramos pues, por un lado, a la maravillosa nanotecnología que nos conducía al mundo virtual y, por el otro, a la ignorancia del daño capitalista representado con la metáfora del cyborg en la cyberliteratura y considerado por Donna Haraway como “la quintaesencia de los aparatos microelectrónicos: están en todas partes, pero son invisibles” (Haraway, 1991: 260).

Finalmente, en este nuevo milenio, hemos llegado a ser adheribles a la tecnología y el cyberpunk no ha muerto como se creía a finales de los ochenta, solamente ha sido un claro ejemplo de influencias que se retoman más adelante en los noventa: las formas de visualizar en las narraciones una realidad perceptible, como la degradación del medio ambiente, la última tecnología biomédica, el crimen y la drogadicción por medio de la cibernética y la virtualidad. La crítica lo consideraría un género híbrido y

¹ La cúspide del movimiento se consolida con la publicación de *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* (1986) de Bruce Sterling, en donde Sterling señala la existencia de un movimiento nuevo en la ciencia ficción; al respecto el autor escribe: “Este movimiento fue rápidamente reconocido y denominado con varias etiquetas: ciencia ficción radical, los cuatros tecnológicos, la ola de los ochenta, los neuromáticos, el grupo de las gafas cromadas. Pero de todas las etiquetas puestas a lo largo de los ochenta, solo una se ha mantenido: cyberpunk” (Sterling, 1998: 17).

un fenómeno pop que, debido a la diferencia cultural respecto al avance tecnológico en Latinoamérica, principalmente en México, llegaría más tarde y con un tinte distinto.

Cyberpunk en México

El movimiento cyberpunk surge en México en 1994 con la publicación del especial “Cyberpunk” en el número diez de *Umbrales*, revista especializada en ciencia ficción, y tiene como sus precursores a Isidro Ávila, José Luis Zárate, Federico Schaffler, Bernardo Fernández y Gerardo Horacio Porcayo, entre otros. Sin embargo, ya en el número cuatro de *Umbrales* se publica el ensayo “Cyberpunk, ciencia ficción y thriller” (1993) de Gerardo Horacio Porcayo, quien, en el mismo año, inaugura la novela cyberpunk en Latinoamérica con *La primera calle de la soledad*, objeto de este estudio.

El cyberpunk mexicano reflexiona la situación de una sociedad tecnificada y marcada por un ambiente cotidiano lleno de pobreza, violencia y por la llegada de la ola tecnológica para algunos sectores de la sociedad; debido a esto es preciso destacar, de acuerdo con Miguel García, que el cyberpunk en México “[es] una reelaboración que va más allá de agregar simplemente color local ya que toman en cuenta las particularidades políticas y religiosas, e incluso las expresiones de la cultura popular de la región” (2017: 141).

Los escritores mexicanos vivían en un contexto en el que, a diferencia de los autores de ciencia ficción clásica, podían vislumbrar su propia realidad; esta visión se haría presente en sus primeros pasos en el cyberpunk como parte de la literatura nacional. A diferencia de la crítica de ciencia ficción clásica, la cual enmarca a la era de la industrialización, esta literatura nacionalista de ciencia ficción se sitúa en la era de la informática, que más tarde desarrollaría la crítica del movimiento cyberpunk en México. Así, gira en torno a una identidad creada por el impacto tecnológico de la época, misma que, como dice Hernán Manuel García, “cuestiona los paradigmas nacionales que supuestamente colocaban a México como una nación desarrollada, moderna y tecnológicamente preparada para entrar al siglo XXI” (García Hernán, 2012: 332).

Los críticos de ciencia ficción en México, como Gabriel Trujillo y Hernán Manuel García, concuerdan en que el punto de partida de una ciencia ficción mexicana consolidada sería la antología *Más allá de lo imaginado* (1991), coordinada por Federico Schaffler. No obstante, los cimientos de la ciencia ficción mexicana surgen desde las revistas especializadas de los sesentas, como *Crononauta*, creada por Alejandro Jodorowsky y René Rebetz, la cual es señalada por Miguel Ángel Fernández, según Víctor Carrancá, como “la primera generación de autores de CF” (Carrancá, 2020: 38).

Cabe destacar que los críticos mencionados hacen hincapié en la importancia de dichas publicaciones debido a que la CF² había sido un género ensombrecido por la crítica literaria; en palabras de Gabriel Trujillo: “*Más allá de lo imaginado* rompe las barreras del ninguneo de la crítica literaria y es el primer aviso de que algo nuevo se está fraguando en el laberinto de la soledad de las letras nacionales” (Trujillo, 1999: 101). De igual manera, Víctor Carrancá, en su tesis: *Ciencia Ficción Mexicana: modelos, repertorios y dimensiones discursivo-simbólicas*, concuerda con Trujillo al respecto de un ensombrecimiento señalando que “debemos comprender que la CF involucra una red sistémica de relaciones, además de un esquema de elementos que no se construyen a la producción literaria, sino a un dinamismo que involucra distintos agentes y expresiones culturales” (Carrancá, 2020: 5), mismos que encontraremos en la narrativa híbrida del cyberpunk.

Con la publicación de *La primera calle de la soledad*, que salió a la luz en 1993, circula en Latinoamérica la primera novela cyberpunk, justo bajo el contexto del neoliberalismo y del Tratado de

² La abreviatura “CF” se refiere a Ciencia Ficción y es utilizada por varios autores citados a lo largo de este trabajo.

Libre Comercio, firmado en 1992, un año antes de la publicación de la novela e implementado un año después de la misma. Esta novela, junto con la información del manifiesto y la globalización que se estaba viviendo, evidenciarían, como expresiones críticas, el impacto social “que —señala Trujillo— vive la ciencia ficción como fenómeno mediático y como forma de vida” (Trujillo, 2002: 104). La reflexión sobre la literatura cyberpunk de Hernán M. García, en su artículo “Tecnociencia y cibercultura en México”, da cuenta de una reconfiguración literaria: “Esta expresión de la CF, se convirtió en México, a mediados de los años noventa, en punta de lanza de la renovación de la CF mexicana, así como en uno de los intentos más radicales de re-configuración del quehacer literario nacional” (García Hernán, 2012: 332), una reconfiguración que tenía el placer de representar el México contemporáneo bajo el encanto de la exploración tecnológica en la literatura.

De esta manera, el cyberpunk mexicano es consolidado como un movimiento alejado de la noción del cyberpunk estadounidense, pues se trata de un género apropiado por la cultura de México que en sus tiempos de auge era clasificado, según Gerardo Porcayo, en el Prólogo de *Silicio en la memoria*, como “Subgénero de la ciencia ficción, vanguardia sobrepasada y ramplona, imitación tardía e incoherente, propuesta sin originalidad. Etiquetas mal intencionadas, todas ellas para clasificar una actitud en literatura, una manera de decodificación apropiada al momento en que vivimos” (Porcayo, 1998: 7).

José Luis Ramírez (1974), autor de uno de los once cuentos publicados en *Silicio en la memoria* titulado “Santo sudario”, así como del prólogo³ titulado “Comida chatarra (cyberpunk aquí y ahora)”, señala García, “documenta este hecho que tiene mucho que decir del periodo histórico en el que se enmarca el cyberpunk mexicano” (García Hernán, 2012: 334). En palabras de Ramírez:

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. (citado en García Hernán, 2012: 334)

La cita anterior resalta el hecho de que la tecnología modifica nuestra historia como humanos desde localidades diferentes y bajo su dependencia, mediada por la industria de las empresas transnacionales que producen tecnología, debido al creciente cambio tecnológico del siglo XXI; así, según Hernán M. García “este nuevo proceso socio-cultural cambia por completo la concepción del ser humano llevándolo al estadio posthumano en donde la ciencia aplicada lejos de funcionar como solución y liberación para el ser humano, se convierte en red de dominio y poder” (García Hernán, 2011: 12). Esto último se ve plasmado en la literatura cyberpunk, que “es válido proponer —entre otras expresiones artísticas— como producciones culturales aptas para observar el aspecto fenomenológico adherente de la tecnología” (García, Hernán, 2011: 15).

Estética del cyberpunk en México

Con su estética el cyberpunk mexicano logró llegar directo a una ola de “ciencia ficcioneros”, debido a su contraste con la vida cotidiana, la cual no se escapaba del todo de un hecho existencialista propuesto en su narrativa. El cyberpunk funciona, como deliberaría Trujillo, “como un espejo realista de

³ El libro *Silicio en la memoria* contiene dos prólogos, uno de Gerardo Porcayo titulado, “Narrativa urbana, violenta, conectada...”, y otro de José Luis Ramírez titulado: “Comida chatarra (cyberpunk aquí y ahora)”.

nuestra cotidianidad” (Trujillo, 2002: 107), una cotidianidad enmarcada por la pos-globalización en la descripción de sus espacios, que según Hernán M. García son presentados con:

Imágenes de tribus “pos-urbanas”, drogas tecnificadas, edificios abandonados y vandalizados, territorios dominados por bandas, discotecas de ambiente negro enclavadas en un más oscuro barrio, mercenarios con prótesis letales, descomunales fiestas de hackers, prostitutas de carnes flácidas que compiten contra irresistibles virtual girls, y el entorno de la realidad virtual como vía de perdición. (García Hernán, 2012: 334)

Pobreza, desempleo y violencia eran los escenarios que se visualizaban en textos del cyberpunk mexicano como *El trozo más grande*, de Bernardo Fernández, en donde además se hace hincapié en una nueva forma de dominio capitalista: el narcotráfico, o *La primera calle de la soledad*, en donde “el estado ha sucumbido debido a la estrepitosa caída de la economía global, el grueso de la población subsiste paupérrimamente a causa de los altos índices de desempleo y las corporaciones transnacionales han ascendido al poder como fortalecidos sobrevivientes del fracaso del sistema neoliberal” (García Hernán, 2012: 334). Según Hernán, el sistema neoliberal causó una serie de contradicciones, “ya que las nociones de conocimiento, acceso, uso y conectividad en torno a las TIC⁴ acentúan la división entre los que tienen y no tienen los medios para hacer frente al nuevo orden” (García Hernán, 2011: 19-20). Esto se hace notar mediante la estética del cyberpunk, que presenta en su narrativa la desigualdad social cotidiana de un México al borde de la distopía, en donde el personaje del *hacker* es controlado como maquinaria. Así sucede, por ejemplo, con el personaje de “Grillo”, en *El trozo más grande*, o con la inteligencia artificial de *La primera calle de la soledad*, esta última debido a “los nuevos determinismos que hablan de una aseidad independientemente de lo humano y dependiente del ser humano, que es voluntad de poder, el caso es que no están bajo control” (Molinuevo, 2004: 58).

Respecto a este llamado “nuevo orden”, del cual habla Hernán y que gira en torno a la adopción del sistema neoliberal en México, el cyberpunk mexicano responde con una estética que representaba: “el malestar, el desconcierto y la incertidumbre que causó el fracaso del sistema neoliberal por medio del proceso de la globalización” (García Hernán, 2011: 20). Esto se muestra con características únicas en el cyberpunk mexicano que escritores como Gerardo Porcayo, José Luis Zárate y Bernardo Fernández colocaron “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 light” (García Hernán, 2012: 340). En esta línea, las temáticas principales del cyberpunk mexicano se dividen, según Hernán García: “en seis áreas, las cuales, en mayor o menor grado, se encuentran presentes en casi todos los relatos bajo diferentes modalidades o acercamientos” (García Hernán, 2012: 335). A continuación, se dará un resumen de la cuentística cyberpunk mexicana que, según propone Hernán M. García (García Hernán 2012: 335-336), se puede organizar en torno a los siguientes temas:

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

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

C) Cuentos que establecen una narrativa del trabajo tecnificado, en donde se advierte cómo el individuo es intervenido quirúrgicamente para que desempeñe su trabajo de forma eficiente. En

⁴ Tecnologías de la información y comunicación.

este sentido, estos relatos exaltan cómo las corporaciones y las maquiladoras adquieren protagonismo escalofriante al convertir a sus trabajadores en *cyborgs*.

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

E) Relatos en donde la realidad virtual se utiliza con fines psiquiátricos como estrategia de ortopedia social. Este formato del cyberpunk advierte que la realidad virtual es utilizada por corporaciones, instituciones de salud mental y agencias policíacas con el fin de tratar patologías, formatear mentes de criminales o mantener en estado vegetativo a disidentes políticos y enfermos terminales.

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

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

Como hemos visto, la tecnología, que prometía una sociedad avanzada bajo el contexto del neoliberalismo y el proceso de globalización en México, es de suma importancia en el estudio del cyberpunk mexicano. Al respecto Hernán M. García propone, citando a Michael Menser y Stanley Aronowitz, la distinción metodológica de importancia para esta investigación, “que sería útil para llegar a un mejor cuestionamiento de lo tecnológico desde el análisis multidisciplinario que ofrecen los estudios culturales” (citado en García Hernán, 2011: 15), la cual es la reflexión fenomenológica, encargada de observar: “cómo la tecnología afecta la experiencia humana en un determinado tiempo y espacio temporal para así dejar de lado aspectos que se limitan a las cuestiones de la función de la tecnología” (García Hernán, 2011: 15). Debido a esta reflexión encontrada en el género que gira en torno a un futuro pos-globalizado en México, que muestra la rigidez con la que se aplicaba el dogma del capitalismo, el cyberpunk se convierte, según Hernán, en “una de las modalidades artísticas que emergen como resultado de la proliferación de las TIC durante la globalización y que ofrecen de forma atractiva la oportunidad de observar este fenómeno” (García Hernán, 2011: 15).

El caso de *La primera calle de la soledad*

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

El mundo planteado por *La primera calle de la soledad* (1993) de Gerardo Horacio Porcayo se ubica en las ciudades más grandes del país, como Monterrey y la Ciudad de México —en la novela llamado D.F.—, así como en algunas ciudades lunares con el mismo patrón capitalista e ideológico en donde se visualiza un ambiente urbano lleno de punk y cibernética, conceptos que aluden a una “asociación ambigua”, según Cavallaro, pero que juntos hacen referencia a un estado de rechazo hacia el mundo

actual con el movimiento cyberpunk. En palabras de Dick Hebdige, el movimiento punk⁵ alude a “un rechazo de autoestupefacción y automutilación a considerar digno o fiable todo lo que ha traído consigo el mundo actual.” (citado en Cavallaro, 2004: 262). Destaca, en el mundo de la novela, el mecanismo de control por excelencia: la religión, además del ciberespacio: un espacio virtual que dará cuenta del cuestionamiento de la realidad que ha sido recurrente en el siglo XX.

En *La primera calle de la soledad* nos encontramos con un ambiente distópico en donde predomina el capitalismo, esto es un futuro contrario a lo que planteaba el socialismo científico de Marx y su comunismo utópico. Las empresas transnacionales están en constante desacuerdo y la sociedad está dividida por sectores diversos que se han refugiado en el misticismo de la religión y la política. Estos conceptos que en un pasado significaron cosas distintas, aquí se ven apoyados uno con el otro, como aparatos ideológicos, provocando confusiones discursivas en donde ya no se sabe a quién le importa menos la sociedad, y en donde se le ve al capitalismo con un poder divino.

Podemos encontrar en esta novela una renuente fascinación por no abandonar la Tierra, característica que describe al movimiento cyberpunk, debido a la ardua tarea que tiene por presentar un mundo perceptible, que es la destrucción de este, debido a los altos alcances industriales que carecen de las responsabilidades correctas para ser llevados a cabo. Todo esto encuentra una gran concordancia con la ideología posmoderna que critica los alcances de la ciencia y la tecnología. Sobre este tema Miguel García, en su artículo “Urbes corruptoras y visiones apocalípticas en dos novelas cyberpunk latinoamericanas”, señala “de ahí que [el cyberpunk] encontrara resonancia entre la crítica académica, que rápidamente proclamó al cyberpunk como el estilo paradigmático de la escritura posmoderna” (García, 2015: 138), por postular una visión del mundo desde el análisis más intenso, es decir, un análisis con el contexto de la posmodernidad.⁶

Planteamiento

En el presente trabajo nos interesa mostrar cómo, desde su estructura narrativa, su temática y la forma de presentarse al lector, *La primera calle de la soledad* aborda de manera reflexiva nuestra situación como humanos en una sociedad mexicana cada día más artificial. En especial, exploramos mediante la teoría del dialogismo y la intertextualidad, la manera en que esta novela realiza una crítica a la sociedad y se acerca a la reflexión fenomenológica, que se refiere en este caso a la tecnología que prometía una sociedad avanzada bajo el contexto del neoliberalismo y el proceso de globalización en México.

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

Teniendo en cuenta el concepto de la novela cyberpunk, se procede a estudiarla desde la perspectiva del dialogismo, propuesta por Mijaíl Bajtín en sus reflexiones de la novela del siglo XIX, y que es un antecedente para las teorías de la intertextualidad, las cuales tomaremos como punto de partida para el estudio de la novela. El motivo para elegir las teorías del dialogismo y de la intertextualidad fue

⁵ En este sentido la estética cyberpunk sigue los patrones de la imagen punk.

⁶ La llamada Posmodernidad surge como contrapunto de la Modernidad, así como el Romanticismo lo fue al Siglo de las luces. Por un lado, ha sido estudiada a partir de la terminación de la Modernidad, poniéndole incluso fecha a dicha terminación, 1970, al finalizar el movimiento estudiantil de París, al que, Armando Roa, en su libro *Modernidad y Posmodernidad, coincidencias y diferencias fundamentales* (1995), ha llamado “la última de las utopías modernas”.

por la manera en que la novela está estructurada, así como la forma en que convergen las referencias intertextuales propias de una escritura posmoderna.

Consideraciones teóricas sobre la intertextualidad

Los estudios de las teorías contemporáneas, como la intertextualidad y el dialogismo, tienen como antecedente las laboriosas reflexiones acerca de la novela que Mijaíl Bajtín propuso en relación con la narrativa del siglo XIX (Gutiérrez, 1994: 139), en las que encontramos nuevas formas de pensar la literatura bajo configuraciones distintas a las habituales. Muchas de estas teorías se sirven del análisis bajtiniano, en la misma línea de los estudios de la nueva novela contemporánea. En esta situación se encuentran teorías como la intertextualidad, donde el análisis que propone Bajtín es útil como punto de partida debido a los modos y formas que tiene un texto, los cuales dan cuenta de la fuerza del lenguaje.

El concepto de intertextualidad es introducido por Julia Kristeva en 1967 en un artículo publicado en la revista *Critique*, titulado: “Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela” (Villalobos, 2003: 141), en donde analiza la obra de Bajtín y pone en tela de juicio el diálogo que existe en la novela como estrategia literaria para considerar al sujeto y al destinatario, y por ende tener en cuenta el espacio/contexto que gira en torno a las representaciones literarias desde la literatura carnavalesca hasta la literatura moderna.

Por su parte, Raquel Gutiérrez Estupiñán, en su artículo “Intertextualidad: teoría, desarrollos, funcionamiento”, estudia la intertextualidad desde diferentes perspectivas con planteamientos de la misma Kristeva y Todorov, entre otros, e insiste en que la reflexión de Bajtín y sus aportaciones hacia esta nueva manera de estudiar la literatura, como sucede con el análisis dialógico, han sido antecedentes primordiales. Nos dice que es Bajtín quien inicia la reflexión en torno al estudio de la teoría moderna de la intertextualidad desde dicho análisis, incluso hasta el punto de considerarlos equivalentes. La autora destaca que los estudios y desarrollos de la teoría de la intertextualidad pueden variar o depender, por ejemplo, del contexto, debido a las exigencias de redefinir la noción de dialogismo, y resalta que:

Debe, por lo tanto, evitarse usar el principio dialógico como un “fetiche”, ya que no refleja la evolución de la novela en su totalidad. En efecto, aun cuando la novela reintroduce y desarrolla hasta cierto grado tanto la polifonía como el dialogismo, la utilización de éste en la novela moderna exige nuevos parámetros para re-definirlo y adecuarlo a contextos actuales. (Gutiérrez, 1994: 5)

De igual manera Lauro Zavala destaca la importancia del receptor (lector) para el estudio de la intertextualidad:

Desde una perspectiva lingüística, restringida, la intertextualidad es sólo una de las dimensiones posibles del enunciado, y desde esta perspectiva la intertextualidad se reduce sólo a recursos como la citación, la mención y la alusión. Pero desde una perspectiva más amplia, todo puede ser considerado como intertextual, y como producto de la interpretación del lector. (Zavala, 2017: 4)

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

Ambas opiniones son importantes para el análisis de la narrativa cyberpunk, que además de presentarnos configuraciones nuevas del lenguaje escrito resalta la cotidianidad a la cual nos enfrentamos, y reflexiona ante el panorama del tiempo actual. Es pertinente, en este sentido, señalar la opinión de Lauro Zavala respecto al estudio actual de la teoría: “Evidentemente, los procesos de interpretación,

agrupación de sentido y producción de asociaciones significativas que dan lugar a la existencia de la intertextualidad sólo pueden ocurrir en el ámbito de la cultura contemporánea” (Zavala, 2017: 4), se refiere a la era de la llamada posmodernidad, la cual es el escenario de un subgénero que se ha construido bajo la mirada de la crítica y la persecución tecnológica en la sociedad, el cyberpunk.

Dialogismo en *La primera calle de la soledad*

La primera calle de la soledad presenta configuraciones que rompen con los límites de la frontera monológica predominante en la novela del siglo XIX, según Mijaíl Bajtín (Bajtín, 2003: 104), pues en la novela de Porcayo se utiliza la aproximación dialógica del narrador con respecto al protagonista. Esto se puede observar en cómo la conciencia del protagonista es mediada por la enunciación del narrador, ya que su voz narrativa se desdobra junto con el flujo de conciencia del personaje principal, lo que en ocasiones es notorio debido a la intervención de otros mundos: uno virtual y otro onírico. En las siguientes líneas analizaremos esta aproximación.

En *La primera calle* se utiliza el modo del discurso figural, mediado por la voz del narrador. La presentación de los acontecimientos verbales es un modo de enunciación narrativo, es decir: “otra voz se encarga de dar cuenta del discurso figural [...] se opera una trasposición en la que el discurso figural se ve mediado, en distintos grados, por el discurso narrativo” (Pimentel, 2014: 85). Un ejemplo de lo anterior es el siguiente fragmento donde Zorro, personaje principal, está libre solo hasta que Laboratorios Mariano lo rastree por la *interface*; así se sumerge en la urbe, que para él es más segura:

Prefirió la gente. Nada mejor para ocultarse.

El barrio turístico.

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

La terminal de crédito, el primer paso. Una incursión en el sector sur. Sus dedos rápidos sobre el teclado. La cabina vomitando una tarjeta de reposición a nombre de Pablo Álvarez. (Porcayo, 1993b: 83)

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

En ocasiones también podemos notar un discurso indirecto libre en el que la narración está en tercera persona:

Demasiado fantástico para ser cierto, demasiadas citas del libro sagrado para apoyarlo, demasiadas frases ambiguas a la luz del entendimiento científico y pleno [...]. Entre la multitud portuaria sabe que sólo encontrará el caos. (Porcayo, 1993b: 55)

De este modo, nos encontramos con una estructura confusa en donde el lector cuidadoso puede rastrear la conciencia del personaje principal y las vagas intervenciones del narrador. La narración, a pesar de estar en tercera persona, focaliza la conciencia del protagonista a lo largo de la novela, teniendo incluso diálogos internos que se intercalan con el discurso narrativo del narrador y la conciencia del protagonista:

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

Clara siempre había sido anímicamente inestable... Y la palabra siempre no era una entelequia lingüística, sino más bien una comprobación fehaciente de las cosas tangibles... El sueño eléctrico llegó en mal momento... Sólo para su vida sentimental. Para la oficial, la cerebral llegó en el momento justo, evolucionando desde los primitivos hackers hasta la crema y nata de las sociedades tecnodelictivas.

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

Es cierto que nunca logrará olvidarla.

Clara...

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

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

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

Y nada resta, salvo la tristeza. (Porcayo, 1993b: 18)

En el fragmento anterior se logra saber información importante para el curso de la narrativa, como la descripción del espacio en que se desarrollará la acción: se menciona a la tecnodelincuencia y al *hacker* desde el plano virtual, a lo que llama “vida cerebral”, que se encuentra en el sueño eléctrico. En este discurso figural narrativizado, convergen el relato del narrador y el de Zorro; aunque, como ya se mencionó antes, está en tercera persona, el discurso figural expresa sentimientos y emociones que solo están en la conciencia del protagonista. En palabras de Bajtín, se trata de una conciencia dialógica ya que:

La conciencia del autor no convierte a las otras conciencias (esto es, las conciencias de los personajes) en objetos y no se propone definirlos y concluirlos de antemano. La del autor siente la presencia de las conciencias ajenas y equitativas, tan infinitas e inconclusas como ella misma [...]. Pero las conciencias ajenas no pueden ser contempladas, analizadas, definidas como objetos, como cosas; con ellas, sólo es posible una comunicación dialógica. (Bajtín, 2003: 104)

Intertextualidad en *La primera calle de la soledad*

En la novela la narración se va haciendo más compleja, hasta el punto de cruzar la línea de una estructura clásica e ir incorporando referencias a otros textos para construir una narrativa intertextual; ejemplo de ello es la referencia a distintos libros en donde el protagonista deja ver sus ideales por medio de la cita de la novela del escritor Rolo Diez, lo cual expresa la idea que tiene acerca del programa del “sueño eléctrico”:

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

Recuerda líneas de una vieja novela policiaca de Rolo Diez: “Solamente los sueños pueden ser más fuertes que las decepciones de la realidad”. (Porcayo, 1993b: 19)

El ejemplo de intertextualidad de mayor importancia en este trabajo, debido a que enmarca una crítica a la religión, es la referencia al Nuevo Testamento. A continuación, se explicará la forma de intertexto encontrada en *La primera calle de la soledad* respecto a la referencia mencionada. Este análisis estará guiado por los textos de Lauro Zavala (2017) y Raquel Gutiérrez Estupiñán (1994), quien además propone en su texto el modelo de Pérez Firmat para un estudio intertextual en donde “el texto es igual a la suma del intertexto más el exotexto” (Gutiérrez, 1994: 6).

La primera calle de la soledad se enmarca en una discusión teológica acerca de las creencias modernas. La fe forma parte importante del desconsuelo diario, que en momentos de fin de siglo se vivía en la propia piel de los autores de ciencia ficción y cyberpunk. Es así que el Nuevo Testamento, específicamente el evangelio de Mateo, forma parte importante de la obra, acercándose, así, a la intertextualidad posmoderna, la cual, según Lauro Zavala, a diferencia de la intertextualidad moderna, se relaciona no solo como parte de otro texto reconocible o la adición de un nuevo texto a partir de este, sino como: “relación de integración de elementos de un grupo de textos, es decir, de sus rasgos genológicos y su contexto cultural. Recuperación del pasado (y de sus diversas interpretaciones y valoraciones) en la síntesis de un presente donde el texto habla de sí mismo y de sus condiciones de posibilidad” (Zavala, 2017: 9).

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

Observamos en el texto de Porcayo una situación similar a la que vivieron, hacia el principio del nuevo milenio, las religiones cristiana y católica, así como también diversas sectas (algunas recién creadas), las cuales, ante la llegada de las nuevas tecnologías, se encuentran con una sociedad carente de fe y humanismo, pero que al mismo tiempo está sedienta de esperanza, pues la llamada modernidad que solo trajo ilusión concluyó en desilusión.

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

A tus habitantes postrados en tinieblas

Los iluminó una luz grande.

Estaban sentados en la región sombría

De la muerte, pero apareció

Para ellos

Una luz

Mateo 4, 16. (Porcayo, 1993b: 60)

El pueblo que habitaba en tinieblas

Vio una gran luz;

A los que habitaban en una región

De sombras de muerte

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

Como puede notarse, la similitud de los personajes nombrados de la misma manera tiene un significado intertextual de índole posmoderno. En la novela de Porcayo el contexto es esa renovación de la fe que se ha acabado con el fin de siglo y la llegada de un mesías, que es este/estos “Mateo Ayala”; en el caso del Evangelio, es la llegada de la revelación del hijo de Dios que, así como nos revela un Dios compasivo en el Nuevo Testamento, hace esta renovación de fe que de igual manera se intenta hacer en la novela, aunque sin mucho éxito.

Este mecanismo de poder que es la religión Cristorrepcionista (que no es nada menos que una metáfora del poderío que tuvieron la religión cristiana, antes, y la religión católica ahora) es abatido por la inteligencia artificial, la única consciente de la inestabilidad humana. Aquí también se muestra la lucha entre el humano y la máquina, ya que el personaje “con ansia de poder”, Balboa, pierde control sobre un objeto adquirido de Alemania: NAI-P01 (Nanotechnological Artificial Intelligence, Prototype 01), que más tarde se autodenominaría “Asfódelo” (Porcayo, 1993b: 135). De esta manera desencadena la crítica tecnológica, en relación con lo que este nuevo objeto codifica respecto de los humanos.

Como observa Estupiñán en los textos que analiza,⁷ según su propuesta basada en las reflexiones de Pérez Firmat, en *La primera calle de la soledad* ocurre la subordinación o contradicción por parte del intertexto y el exotexto, los cuales crean una ideología por parte del protagonista, quien no está de acuerdo con el libro sagrado, que corresponde al subtexto. Esto se puede ver en los juicios de valor que hace Zorro (siempre desde el desdoblamiento del narrador), véase en los siguientes dos fragmentos:

Mitos y religiones. ¿Cuál es la diferencia? ¿Dónde se sitúa la frontera entre ambas? Ese sacerdote bien podría ser un mito más. Un psicótico, un adicto a la exodiprina que a través de sus propias alucinaciones ha alcanzado el convencimiento de ser el iniciador, el profeta de esa nueva religión. (Porcayo, 1993b: 48)

Las creencias místicas jamás anidaron en el Zorro. En la marea inhumana y desorganizada que siempre llenó su vida, no hubo tiempo para detenerse en esos vanos islotes que siempre surgen de la esperanza en una vida eterna. (Porcayo, 1993b: 48)

Como se observa en las citas anteriores, el protagonista, a pesar de estar intervenido quirúrgicamente con partes tecnológicas, piensa en la existencia, aunque con una postura negativa debido

⁷ Gutiérrez Estupiñán analiza dos textos de Julieta Campos: *Tiene los cabellos rojizos y se llama Sabina* (1973), y *El miedo de perder a Eurídice* (1979), utilizando la fórmula de Pérez Firmat según la cual el texto es igual a la suma del intertexto más el exotexto. La autora puntualiza que utiliza esta fórmula debido a que ofrece amplias posibilidades para trabajar con los textos.

a su contexto distópico, y continúa con una postura humana acerca de la vida y de la religión. Más adelante, se lee:

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

Dos horas de mutismo, luego la catarata.

—Podrías haber triunfado —declaró Mateo—, tienes inteligencia, pero nunca confiaste en Dios.

—No me arrepiento, no lo necesito.

—Él tampoco, él sólo te ama.

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

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

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

[...] Demasiado fantástico para ser cierto, demasiadas citas del libro sagrado para apoyarlo, demasiadas frases ambiguas a la luz del entendimiento científico y pleno. (Porcayo, 1993b: 55)

Este ejemplo nos permite apreciar la comunicación intertextual, así como dar cuenta de la crítica hacia las nuevas tecnologías como mecanismos de poder ante la religión y la humanidad.

Conclusiones

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

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

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

referencias que se nos van presentando en la novela, la cual adquiere información de otros textos para contener información propia.

Por último, las referencias a otros libros nos permiten comprender el desacuerdo que existe ante la era en que se ubica la novela. Asimismo, el texto de la Biblia y las tantas referencias a la religión capitalizada, es decir, unida como mecanismo de poder a las empresas transnacionales que existen en la narrativa, nos hacen comprender en dónde se sitúa la crítica de la novela; esta crítica se presenta con la intertextualidad de la Biblia y demuestra la magnitud del poder que tiene la religión ante la humanidad y su capacidad de manipular a grandes masas con la promesa de la vida eterna y un mundo mejor que el presente de la historia.

Bibliografía

BAJTÍN, Mijaíl (2003), “El Héroe en Dostoievski”, en *Problemas de la poética de Dostoievski*, 2ª ed. Tatiana Bubnova (trad.). México, FCE, pp.104-115.

BIBLIA DE AMÉRICA (1997). Madrid, PPC.

CARRANCÁ, Víctor Roberto (2020), *Ciencia Ficción Mexicana: modelos, repertorios y dimensiones discursivo-simbólicas*. Tesis doctoral. Benemérita Universidad Autónoma De Puebla.

CAVALLARO, Dani (2004), “La ciencia-ficción y el cyberpunk”, en *Literatura y cibercultura*. Madrid, Arco/Libros, pp. 235-268.

GARCÍA, Hernán Manuel (2011), *La globalización desfigurada o la post-globalización imaginada: La estética cyberpunk (post)mexicana*. Tesis doctoral. Universidad de Kansas. Consultado en <https://kuscholarworks.ku.edu/bitstream/handle/1808/8073/Garcia_ku_0099D_11615_DATA_1.pdf;jsessionid=1D0523C5EA19E983208B9F31D42490F4?sequence=1> (6/12/2019).

GARCÍA, Hernán Manuel (2012), “Tecnociencia y cibercultura en México: *Hackers* en el cuento *cyberpunk* mexicano”, en *Revista Iberoamericana*, vol. LXXVIII, n.º 238-239, pp. 329-348. DOI:<<https://doi.org/10.5195/reviberoamer.2012.6903>>.

GARCÍA, Miguel (2015), “Urbes corruptoras y visiones apocalípticas en dos novelas cyberpunk latinoamericanas”, *Chasqui: Revista de literatura latinoamericana*, vol. 44, n.º 2, pp. 138-148. Consultado en <https://www.academia.edu/22410188/URBES_CORRUPTORAS_Y_VISIONES_APOCAL%C3%8DPTICAS_EN_DOS_NOVELAS_CIBERPUNK_LATINOAMERICANAS> (16/03/2017).

GUTIÉRREZ ESTUPIÑÁN, Raquel (1994), “Intertextualidad: teoría, desarrollos, funcionamiento”, en *Signa. Revista de la asociación española de semiótica*, n.º 3, pp. 139-155. DOI: <<https://doi.org/10.5944/signa.vol3.1994.33214>>.

HARAWAY, Donna (1991), “Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX”, en *Ciencia, Cyborgs y mujeres, la reinvención de la naturaleza*. Manuel Talens (trad.). Valencia, Ediciones Cátedra.

MOLINUEVO, José Luis (2004), *Humanismo y nuevas tecnologías*. Madrid, Alianza Editorial.

- PIMENTEL, Luz Aurora (2014), *El relato en perspectiva*. Ciudad de México, Siglo XXI editores.
- PORCAYO, Gerardo Horacio (1993), “Cyberpunk, ciencia ficción y thriller”, en *Umbrales*, n.º 4, pp. 3-5.
- PORCAYO, Gerardo Horacio (1993b), *La primera calle de la soledad*. Ciudad de México, Tierra Adentro.
- PORCAYO, Gerardo Horacio (1998), “Narrativa urbana, violenta, conectada...” [Prólogo], en *Silicio en la memoria*. Ciudad de México, Ramón Llaca y Cía, pp.7-9.
- ROA, Armando (1995), *Modernidad y Posmodernidad coincidencias y diferencias fundamentales*. Santiago de Chile, Editorial Andrés Bello.
- RYAN, Marie-Laure (2004), “El ciberespacio, la virtualidad y el texto”, en *Literatura y cibercultura*. Madrid, Arco/Libros, pp.73-115.
- STERLING, Bruce (1998), “Prólogo”, en *Mirrorshades: una antología cyberpunk*. Alonso Andoni e Iñaki Arzoz (trads.). Madrid, Siruela, pp. 17-19.
- TRUJILLO, Gabriel (1999), *Los confines: Crónica de la ciencia-ficción mexicana*. Ciudad de México, Vid.
- TRUJILLO, Gabriel (2002), “Futuro bajo palabra”, en *Lengua Franca ensayos biográficos, genéricos y fronterizos de Frankenstein a Harry Potter*. Ciudad de México, Lumen, pp. 101-111.
- VILLALOBOS, Iván (2003), “La noción de intertextualidad en Kristeva y Barthes”, en *Revista de Filosofía de la Universidad de Costa Rica*, vol. XLI, n.º 103, pp. 137-145. Consultado en <<http://www.inif.ucr.ac.cr/recursos/docs/Revista%20de%20Filosof%C3%ADa%20UCR/Vol.%20XLI/No.%20103/La%20noci%C3%B3n%20de%20intertextualidad%20en%20Kristeva%20y%20Barthes.pdf>> (12/03/2019).
- ZAVALA ZAPATA, Iris (1996), “El principio dialógico” [Prólogo], en *Escuchar a Bajtín*. Madrid, Montesinos, pp. 9-22.
- Zavala, Lauro (2017), “Elementos para el análisis de la intertextualidad”, en *La Colmena*, n.º 9, pp. 4-15. Consultado en <<https://lacolmena.uaemex.mx/article/view/5229>> (12/11/2019).