



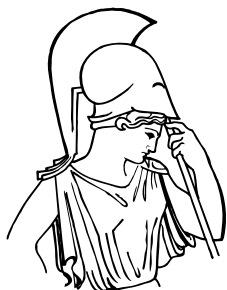
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE LETRAS MODERNAS

**FUTURO ANTERIOR:
SIMULACIÓN EN *TIME OUT OF JOINT* DE PHILIP K. DICK**

TESINA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN LENGUA Y LITERATURAS MODERNAS
(LETRAS INGLÉSAS)

PRESENTA
DANIEL CASADO GALLEGOS

ASESORA:
DRA. NOEMÍ NOVELL MONROY



CIUDAD DE MÉXICO, 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Para mis padres

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis padres por su apoyo absoluto. Ustedes son las raíces de mi crecimiento.

A Ana, por los momentos compartidos. Eres un ejemplo de fortaleza y bondad.

A Rodolfo, compañero de vida. A tu lado el paisaje es maravilloso. Gracias por estar aquí.

A Yiyis, semilla de nuestra tribu.

A familiares y amigos que de distintas formas me han enriquecido. Gracias.

A la UNAM.

A las profesoras y profesores del Colegio de Letras Modernas que, quizá sin saberlo, cultivaron mi imaginación con montones de ideas. En especial quiero agradecer a Rocío Saucedo, Eugenio Santangelo, Susana González y Karla Flores.

A Noemí Novell porque ha sido un pilar en mi formación académica. Sin tu guía y confianza este logro no hubiera sucedido.

A Julia Constantino por las dosis de realidad. Tu seminario de titulación fue un parteaguas en mi formación académica.

A David Pruneda, Luis Becerra y Sofía González por sus valiosos comentarios.

...

En gran medida, esta tesina es resultado de todas las personas que han transformado mi percepción del mundo. Escribir, después de todo, es precipitarse sobre la hoja desde un firmamento de miradas.

We accept the reality of the world with which
we are presented. It is as simple as that.
Andrew M. Niccol

The time is out of joint. O cursèd spite,
That ever I was born to set it right!
William Shakespeare

Esse est percipi
George Berkeley

The present is always invisible because it's environmental
and saturates the whole field of attention so overwhelmingly;
thus, everyone but the artist, the man of integral awareness,
is alive in an earlier day.
Marshall McLuhan

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| INTRODUCCIÓN | 11 |
| | |
| CAPÍTULO I. Ciencia ficción y universos narrativos | |
| Breve acercamiento a los universos narrativos de la ciencia ficción | 17 |
| El universo narrativo de <i>Time Out of Joint</i> | |
| Consideraciones teóricas | 21 |
| Relaciones de accesibilidad en el dominio intrauniversal | 24 |
| El recentramiento | 28 |
| | |
| CAPÍTULO II. Simulación y género literario | 31 |
| La esfera realista | 32 |
| La esfera de lo fantástico | 37 |
| La esfera ciencia ficcional | |
| Novum y extrañamiento cognoscitivo | 45 |
| Re-conocimiento de <i>Time Out of Joint</i> en el dominio transuniversal | 48 |
| | |
| CONCLUSIONES | 59 |
| | |
| BIBLIOGRAFÍA | 65 |

INTRODUCCIÓN

A mediados del siglo XX, los estadounidenses vivían un periodo de gran expansión y desarrollo económico, tecnológico y social. El gobierno de Dwight David Eisenhower (1953-1961) difundía la idea de felicidad a través de la televisión y la radio, y celebraba la autosuficiencia económica del país. Mientras el modo de vida estadounidense se convertía en el “modelo a seguir” en todo el mundo, un panorama distinto se gestaba entre movimientos sociales que se opondrían a la política militar del gobierno de Eisenhower, y exhibirían la pobreza y desigualdad social que el despunte de las sociedades de consumo había dejado a su paso. Entre el fracaso del *American way of life* y la necesidad de una nueva política, se publica *Time Out of Joint* (1959) del escritor estadounidense Philip Kindred Dick.

Time Out of Joint es una novela de ciencia ficción que aborda sobre todo el problema de la artificialidad y la simulación en la sociedad estadounidense de mediados del siglo XX,¹ además de que presenta la paranoia como secuela de los conflictos bélicos que tuvieron lugar durante la década de los cincuenta (la guerra de Corea y los primeros años de la guerra de Vietnam). No sólo por los temas que trata, sino por la forma en que lo hace, *Time Out of Joint* es un texto

¹ Entiendo la simulación como una precesión de elementos que generan un modelo virtual sobre el real y en el cual la representación precede y determina lo real por lo que no existe ya distinción entre la realidad y sus representaciones (Baudrillard 9), como sucede en *Time Out of Joint* con la representación de un suburbio de los años cincuenta.

central en la obra de Dick, pues vincula dos de los temas principales de sus textos de ciencia ficción, la simulación y la paranoia, con el modo narrativo desplegado en sus primeras novelas, escritas al estilo de los textos realistas.²

En *Time Out of Joint*, Philip K. Dick busca producir un universo narrativo semejante al mundo empírico de su época por lo que aprovecha distintas técnicas narrativas empleadas en textos realistas. A saber, desarrolla personajes redondos cuya exploración psicológica propicia los conflictos narrativos, da vital importancia a los espacios urbanos, mantiene una cronología narrativa hasta que el protagonista revela la simulación, emplea un narrador heterodiegético (se encuentra fuera del universo narrado), se apoya en la descripción detallada y, para reforzar la verosimilitud del universo narrativo, proporciona información y referencias de la época que puede ser corroborada por el lector.

La novela está ambientada en un suburbio de finales de los años cincuenta que progresivamente se revela como una simulación construida en un futuro distópico ambientado en 1998. Lo que debería ser un suburbio ordinario es en realidad una zona de inconsistencias físicas y temporales en donde los objetos se desintegran en el aire, los habitantes no conocen a Marilyn Monroe y no existe la radio, sólo la televisión. Para Ragle Gumm, el personaje principal, así como para su cuñado Vic Nielson, la frecuencia de estos eventos pone en duda la autenticidad del suburbio y provoca que Ragle vacile entre ser el centro de una conspiración o sufrir de alucinaciones. Lo que parecían delirios psicóticos de ambos personajes y las distintas inconsistencias en el suburbio son de hecho indicios que muestran cómo Ragle es parte de una

² Empleo el término *realista* para referirme a un tipo de actividad mimética del texto por medio de la que el autor pretende representar nuestra realidad empírica o consensual (la que todos compartimos y en la que estamos de acuerdo) de una manera imitativa para crear una ilusión de realismo en aras de otorgar mayor verosimilitud al universo narrativo.

simulación construida en el planeta Tierra por el gobierno totalitario *One Happy World*, que se encuentra en guerra con los colonos de la Luna.

La simulación del suburbio, la visión paranoica de Ragle, y el desfase temporal entre la simulación y el futuro distópico en el que está edificada, han sido estudiados por diversos críticos literarios, ya sea desde una lectura marxista (Jameson), desde un acercamiento que entrecruza lo social y lo filosófico (Rossi) o bien desde la Psicología (Wolk y Freedman). Fredric Jameson, por ejemplo, define *Time Out of Joint* como un tropo del futuro anterior; un análisis del presente como pasado histórico en el que la oposición entre apariencia y realidad se estructura en función de las clases sociales. Para Jameson la visión paranoica de Dick está vinculada a los miedos colectivos de la clase media sobre la posible pérdida de sus privilegios a causa de la proletarización. Dick, afirma Jameson, emplea la ciencia ficción para ver su presente como pasado, como historia (296).

De manera semejante, Umberto Rossi observa la relación entre el suburbio representado en la novela y el presente histórico de Dick, pero se enfoca en la “verosimilitud sociológica” (196) de los personajes y la manera en la que éstos se vinculan con la realidad histórica. Rossi señala que Ragle, Sammy (sobrino de Ragle) y Junie Black (su vecina) constituyen una especie de antifamilia, caracterizada por su desapego de la realidad, que simboliza una redención de la normalidad ilusoria del Estados Unidos durante el gobierno de Eisenhower (199). En la segunda parte de su ensayo, Rossi explica la relación entre lenguaje y realidad que se da en la novela a partir de la doctrina filosófica del nominalismo. Desde otro enfoque, Anthony Wolk y Carl Freedman optan por explorar aspectos psicológicos: locura y paranoia, respectivamente. Estos acercamientos centran su atención en los aspectos temáticos de la novela y están más interesados en lo que “dice” la novela que en cómo lo hace.

No deja de ser interesante cómo Dick se sitúa en un futuro próximo y desde él entiende y reescribe su presente como pasado, pues es gracias a esta operación que expone y critica los estereotipos de la sociedad estadounidense de mediados del siglo XX, anticipando su improbable, pero no imposible desarrollo. A pesar de que el valor de los textos de ciencia ficción recae en el comentario crítico que hacen sobre el presente, como sucede con *Time Out of Joint*, la efectividad de dicho comentario obedece al uso de los elementos formales del género, de tal suerte que es de igual importancia la manera en la que se configura el texto. De ahí que mi objetivo en esta tesina sea mostrar (1) cómo la novela trabaja tanto a nivel anecdótico como estructural con la idea de que hemos perdido toda capacidad para distinguir la artificialidad de lo real, y (2) cómo gracias a la naturaleza conjetural y extrapolativa de la ciencia ficción, Philip K. Dick reflexiona sobre la realidad simulada en la que se desarrollaba Estados Unidos en la década de los cincuenta.

Debido a que la ciencia ficción se resiste a una definición categórica dada su complejidad y numerosas variantes, es fundamental establecer una postura para su estudio. Así, en el primer capítulo acudiré a diversos teóricos del género para explicar cómo se configuran los universos narrativos ciencia ficcionales y, por lo tanto, las características propias del género. Una vez establecido el punto de partida, seguiré la propuesta de Marie-Laure Ryan sobre la teoría de los mundos posibles (desarrollada a partir del trabajo de Lubomír Doležel, con modificaciones realizadas por ella). En su propuesta, Ryan desarrolla una tipología de las relaciones de accesibilidad, que a diferencia de las propuestas por Doležel, que describen tipos de conflicto, tienen que ver con la forma en que se entretajan dichas relaciones para determinar lo que es posible, lo que existe, en los mundos de un texto.

Esta teoría responde a una necesidad literaria de entender cómo se vinculan las distintas realidades representadas en los universos narrativos sin limitarse sólo al análisis textual, sino que también muestra los vínculos que estos universos establecen, a partir de las relaciones de

accesibilidad, con contextos históricos y géneros literarios determinados. Dichas relaciones además buscan explicar, por un lado, la configuración de universos narrativos cuyos límites entre lo lógico y lo irracional son muchas veces el fundamento del texto y, por el otro, asociar textos literarios según los vínculos que mantienen con nuestra realidad empírica.

Desde estas bases, explicaré el funcionamiento del universo narrativo de la novela y estudiaré cómo la simulación del suburbio se configura y desmantela por medio del recentramiento del Mundo Real Textual. Como veremos, dicho universo está formado por dos mundos en apariencia independientes, el mundo simulado y el mundo en el que se inserta la simulación, vinculados por medio de relaciones de accesibilidad que determinan el grado de semejanza entre ellos a la vez que con la realidad empírica del lector. Su dinámica supone una relación jerárquica que coloca el mundo simulado como centro del universo narrativo –y en consecuencia como Mundo Real Textual–, pero que también intercambia dicho centro. Este recentramiento provoca que el mundo en el que se inserta la simulación sustituya el Mundo Real Textual, se convierta en el centro del universo narrativo y exponga el desfase temporal entre la simulación y el futuro distópico en el que está edificada.

En el segundo capítulo analizaré cómo el uso estratégico de las características de la ciencia ficción contribuye a configurar el mundo simulado al mismo tiempo que exige al lector un re-conocimiento del texto. La configuración del MRT avanza, a la par que lo hace el lector, por una serie de esferas genéricas que tienen como objetivo (1) aplazar la identificación del género de ciencia ficción, y (2) provocar en el lector un re-conocimiento del MRT. Del mismo modo que Ragle Gumm se sitúa en el centro del universo narrativo y de manera gradual descubre que habita un mundo simulado y sale de él (va de la esfera interior a la exterior), el lector sale de la esfera realista para encontrarse con la esfera de lo fantástico y por último apreciar la esfera ciencia ficcional que en todo momento ha contenido al texto. Por un lado, la textura en esencia realista de

la novela aplaza la identificación de los elementos ciencia ficcionales, *novum* y extrañamiento cognoscitivo y, por extensión, de la naturaleza conjetural y extrapolativa de la ciencia ficción, pues, aunque se localiza en el texto es reconocible sólo hasta los capítulos finales de la novela. Por otro lado, debido a que Dick introduce eventos que provocan una imprecisión genérica para el lector (como objetos que se desintegran en el aire), la novela vacila entre lo fantástico y lo extraño (*the uncanny*) hasta definirse como ciencia ficción tras el recentramiento del Mundo Real Textual.

En este sentido, se da un re-conocimiento del universo narrativo en términos genéricos, que también implica una relectura y resignificación de los personajes, la paranoia, los eventos inexplicables que suceden dentro de la simulación, y las reflexiones en torno al lenguaje y la realidad. Como espero que sea evidente a lo largo de las siguientes páginas, mi intención con esta tesina es mostrar que el potencial crítico de la ciencia ficción radica en la configuración de sus universos narrativos y que su manera de ficcionalizar nos permite acortar la brecha entre el presente y un futuro, aunque improbable, posible, y acercarnos a visiones del mundo que fuera de este género quizá serían impensables.

CAPÍTULO I

Ciencia ficción y universos narrativos

BREVE ACERCAMIENTO A LOS UNIVERSOS NARRATIVOS DE LA CIENCIA FICCIÓN

La ciencia ficción es un género literario popular cuyo valor estético no depende de su pertenencia a la llamada alta cultura, que comprende las literaturas canónicas, de corte realista y de autor. En cambio, la ciencia ficción integra –junto con los géneros criminal, fantasía, romance, aventura, terror y western– un campo cultural que se rige bajo su propia lógica de producción y mantiene una estrecha relación con la industria y el entretenimiento. Ya en *Popular Fiction*, Ken Gelder distinguía *Literature* (con mayúscula) de *popular fiction* y señalaba que:

Literature deploys a set of logics and practices that are different in kind to those deployed in the field of popular fiction. Readers, of course, may very well move from the one to the other, since reading interests can at times be flexible and adaptable. But in doing so, these different logics and practices are surely registered, which means that Literature and popular fiction will *necessarily* not be read or ‘processed’ in the same way. (12)

Esto se debe a que las producciones de Literatura, en contraste con las de ficción popular, están vinculadas con la alta cultura y dirigidas a un público restringido, además de que se relacionan con los conceptos de originalidad y creatividad, y con la idea de que son productos gobernados

por el discurso del arte. Mientras que la ficción popular está dirigida a un público masivo y vinculada con la baja cultura –“it usually doesn’t draw on the language of art to define itself; more commonly, it uses the language of industry and production instead” (Gelder 13). Como sugiere Jostein Gripsrud, a esta oposición entre “alta” y “baja” cultura le es propio un vaivén distintivo de la condición cultural posmoderna en el que las audiencias de ambas esferas culturales se sobreponen. Gripsrud observa que mientras la baja cultura es de fácil acceso, la alta cultura es hermética, y que aquellos que acceden a ambas pertenecen a una minoría. Este fenómeno depende de lo que socialmente llamamos clases, donde la posibilidad de acceso a ambas culturas se denomina privilegio de clase (199).

Por las razones antes mencionadas, la ciencia ficción debe entenderse como “un fenómeno cultural popular; y, en este sentido, [suponer] que en ella habrá representantes de gran valor estético, así como otros de pobres alcances, como sucede en cualquier otra manifestación cultural o artística” (Novell 13). Es importante, sin embargo, tomar en cuenta que la relación del género con la industria y el entretenimiento ha llevado a pensar que las producciones de ciencia ficción, en contraste con los textos pertenecientes a la alta cultura, no abordan preocupaciones culturales actuales ni comportan ejercicios de crítica social.

A menudo, esta idea resulta de la interacción del lector contemporáneo con la variante más conocida del género, la *space opera*, cuya tendencia comercial genera una problemática doble. Por un lado, y como resultado de su relación terminológica con la *soap opera* (telenovela, en español), el término *space opera* denota un sentido peyorativo que lleva al lector no especializado en el género a pensar que la ciencia ficción se reduce al entretenimiento. Con todo, la *space opera* es otra forma de escribir ciencia ficción, como lo es cada una de sus variantes. La diferencia quizá más evidente con respecto a otras variantes radica en que las narraciones de la *space opera* favorecen la aventura y el romance sobre al análisis social y la crítica cultural. Esto

no quiere decir que la *space opera* prescinda del comentario crítico sobre su contexto, sino que el énfasis de sus textos recae en las figuras del héroe y la heroína.

Por otra parte, debido a su amplia comercialización, la *space opera* ha desviado la atención de dos líneas principales del género: la ciencia ficción extrapolativa y la ciencia ficción dura, de tal suerte que, como explica Julián Diez al prologar *Teoría de la literatura de ciencia ficción*, “la *space opera* ha terminado por crear una imagen distorsionada y banal de la ciencia ficción en su conjunto” (ii). Pero más allá de la imagen que la *space opera* ha creado, es importante entender que la ciencia ficción, con sus numerosas variantes, merece matizarse.

Tomemos en cuenta que la ciencia ficción es un género polimorfo que se puede encontrar en la narración como género, modo o fórmula. Decimos que está presente como género

cuando se erige como dominante, sin cuya presencia la narración no es posible... [como modo cuando] es un impulso incompleto... que contribuye al desarrollo textual pero no lo dirige, de manera que está subordinada a otros géneros; [y como fórmula, cuando su intervención] no es estructural ni de contenido, y se revela más bien como un agregado sin el cual el texto puede funcionar a la perfección. (Novell 266)

De la misma manera que la ciencia ficción se distingue de otros géneros según su presencia en la narración, sus variantes se diferenciarán entre sí a partir de los rasgos que dominen sus narraciones. Por ejemplo, la ciencia ficción extrapolativa (variante del género a la que pertenece *Time Out of Joint*) se distinguirá de otras variantes del género porque “extrapola inquietudes culturales actuales hacia escenarios improbables, pero no imposibles, para —como rasgo dominante— desarrollar de manera estética inquietudes éticas, psicológicas, sociales y metafísicas” (Moreno 118).

Entender la ciencia ficción desde la manera en que sostiene o modula la narración permite matizar sus variantes a partir de los rasgos dominantes en sus universos narrativos sin recurrir a

una división categórica del corpus ciencia ficcional y, como resultado, cohesionar su diversidad de textos por medio de la capacidad de plantear lo posible-improbable a partir de la extrapolación de la realidad empírica. En este sentido, todos los textos ciencia ficcionales quedan vinculados, sin importar a qué variante pertenecen, porque sus universos narrativos se articulan desde una actividad *parcialmente mimética*, impulsada por su

naturaleza conjetural y extrapolativa: su tipo de actividad mimética se podría llamar conjetural en tanto que es una copia, una imitación que parte de una realidad empírica (el original a copiar) y la extrapola hacia el futuro o especula sobre ella en sus condiciones actuales. Imita la realidad, pero la extiende y dilata, de manera que es siempre reconocible como tal pero nunca es igual a su modelo. (Novell 144)

En *Metamorfosis de la ciencia ficción*, Darko Suvin atribuye esta capacidad del género de plantear lo posible-improbable a partir de la extrapolación de la realidad empírica al “dominio o la hegemonía narrativa de un ‘novum’ (novedad, innovación) validado mediante la lógica cognoscitiva” (94). Como sugiere Suvin, el novum es el punto de partida de una lógica narrativa que da sentido a los universos ciencia ficcionales y con frecuencia “no consiste sólo en una innovación hegemónica en el texto, sino... en una red de innovaciones... que permea toda la narración” (Novell 202). Se trate de una innovación o una red de ellas (novum o nova), su planteamiento siempre responderá a la pregunta “¿qué pasaría sí?” (*What if?*, en inglés). Por ejemplo, en *Solaris* (1961), Stanislaw Lem responde a la pregunta: ¿qué pasaría si existiera un planeta consciente con la capacidad de materializar pensamientos y obsesiones de las personas cercanas a él?, en *The Left Hand of Darkness* (1969), Ursula K. Le Guin plantea la existencia de seres ambisexuales capaces de definir su sexo en determinados días y con fines reproductivos, mientras que, en *Time Out of Joint* (1959), Philip K. Dick se pregunta ¿qué pasaría si el mundo que conocemos fuera una simulación construida para limitar nuestro acceso a la realidad?

Como se puede deducir de los ejemplos anteriores, aunque el novum aborda diversas preocupaciones, su planteamiento supone la configuración de mundos que cuestionarán tanto el conocimiento que damos por sentado como las circunstancias en las que vivimos. El novum diferenciará el orden en el universo narrativo del establecido en la realidad empírica del lector y, por tanto, lo distanciará de ella, pero dado que lo hace siguiendo un razonamiento lógico conjetural, también lo vinculará con la misma. Este mecanismo, o efecto de desplazamiento de la realidad, genera una tensión entre el texto y el lector denominada extrañamiento cognoscitivo.

La importancia del novum, más allá del ingenio o la extrañeza de este, estriba en que “[it] acts as symbolic manifestation of something that connects it specifically with the world we live in” (Roberts 16). Como manifestación simbólica, el novum implicará “the representation of the encounter with difference, Otherness, alterity” (25), y llevará al lector a mirarse desde la perspectiva del Otro y desde ahí replantear su comprensión de la realidad. En este sentido, la función simbólica del novum hará del género en sí un sistema simbólico (Suvin, cit. en Roberts 25), que reemplaza al semiótico, y cuyo potencial crítico no reside en el novum como un elemento aislado, sino en la forma en la que se despliega en el universo narrativo.

EL UNIVERSO NARRATIVO DE TIME OUT OF JOINT

Consideraciones teóricas

Marie-Laure Ryan define un universo narrativo ficcional como un sistema modal cuya estructura resulta de la oposición de un elemento claramente designado que funciona como el centro del sistema para el resto de los componentes de este:

This universe is structured like a solar system: at the center lies a world commonly known as “the actual world,” and this center is surrounded by worlds that are possible but not

actual. These worlds lie at a variable distance from the actual world and resemble it to various degrees... For a world to be considered possible, it must be linked to the center by a so called “accessibility relation.” The boundary between possible and impossible worlds depends on the particular interpretation given to this notion of accessibility. (“Parallel” 645)

Las relaciones de accesibilidad son vínculos que confieren existencia a los mundos posibles dentro del universo narrativo. De acuerdo con Ryan, una interpretación en rigor lógica de estas relaciones dificultaría su uso para una teoría de los géneros ficcionales, ¿cómo entonces explicar los universos narrativos del teatro del absurdo, de los poemas surrealistas o de la literatura posmoderna? Ryan propone aceptar un rango mayor de relaciones de accesibilidad que determinen tanto la diferencia semántica entre los distintos géneros como la dinámica entre los varios mundos dentro del universo narrativo (“Worlds” 557) y las enmarca en dos dominios: el dominio transuniversal, que comprende las relaciones que vinculan el Mundo Real (MR) con el Mundo Real Textual (MRT), y el dominio intrauniversal, que comprende aquéllas entre el MRT y los Mundos Posibles Textuales Alternativos (MPTA).³ Las relaciones del primer dominio determinan el grado de semejanza entre el universo narrativo y nuestro propio sistema de realidad, y las relaciones del segundo determinan la configuración interna del universo textual (“Worlds” 558).

En esta tesina, las relaciones de accesibilidad (todas propuestas por Ryan) aparecerán distribuidas según el tema con el que esté trabajando, por lo que su orden no implicará una forma

³ Las equivalencias de las abreviaturas que utilizo son las que propone Antonio Ballesteros González en su traducción de “Possible Worlds and Accessibility Relations”:

AW= *Actual World* > MR = Mundo Real

TAW= *Textual Actual World* > MRT = Mundo Real Textual

TRW= *Textual Reference World* > MDRT = Mundo de Referencia Textual

APW= *Alternative Possible World* > MPA = Mundo Posible Alternativo

TAPW= *Textual Actual Possible World* > MPTA = Mundo Posible Textual Alternativo.

única de emplearlas. Las relaciones de accesibilidad que estudiaré son fundamentales para la configuración y desmantelamiento del MRT; sin embargo, son todo menos definitivas. Se puede decir que el repertorio de compatibilidad está delimitado por el universo narrativo de *Time Out of Joint* y en otro texto, con otra configuración del universo narrativo, el repertorio de compatibilidad por necesidad cambiaría, incluso si el objeto de estudio es la configuración de un mundo simulado. Lo anterior no implica la imposibilidad de un repertorio genérico que describa y englobe determinados textos según las características de sus universos narrativos.

Así pues, en este primer capítulo estudio las relaciones de accesibilidad intrauniversales: *identidad de propiedades, identidad de inventario, compatibilidad de inventario y compatibilidad cronológica*, puesto que la dinámica entre ellas posibilita el desmantelamiento del mundo simulado y vincula los dos mundos del universo narrativo, en apariencia autónomos y discordantes en tiempo y espacio. De ahí que sea posible hablar de unidad anecdótica y unidad estructural. A nivel anecdótico, la simulación construida con fines militares por el gobierno totalitario *One Happy World* en el año de 1998 –y que replica el suburbio de los años cincuenta en el que creció Ragle Gumm– depende de los eventos y decisiones que se toman en el exterior, de la misma forma que el mundo de 1998 depende del trabajo de Ragle Gumm y, en consecuencia, de lo que ocurre dentro de la simulación.⁴ A nivel estructural (y con esto me refiero a la configuración del universo narrativo a partir de la dinámica entre los mundos que lo componen), la simulación (o MRT) funciona como el centro del universo narrativo durante la mayor parte de la novela; sin embargo, hacia el final de esta, el MRT es descentrado mientras que el mundo de 1998 (o MPTA) ocupa el centro del universo narrativo y se recentra como MRT.

⁴ Dentro de la simulación, el trabajo de Ragle es seleccionar el lugar en el que aparecerá el hombrecito verde en una cuadrícula compuesta por mil doscientos ocho pequeños cuadros, para así ganar el concurso nacional *Where Will The Little Green Man Be Next?*, publicado en el periódico local *The Gazette*. Sin embargo, afuera de la simulación, el concurso es una táctica de defensa militar con la que Ragle intercepta los misiles lanzados contra la Tierra por los colonos de la Luna.

En el segundo capítulo, revisaré las relaciones de accesibilidad del dominio transuniversal y su vínculo con tres etapas de la estructura de la novela: esfera realista, esfera de lo fantástico y esfera ciencia ficcional. En la esfera realista estudiaré en detalle las relaciones *identidad de propiedades*, *compatibilidad de inventario*, *compatibilidad socioeconómica* y *credibilidad psicológica*, además referiré a las relaciones *compatibilidad taxonómica*, *compatibilidad lógica*, *compatibilidad analítica* y *compatibilidad lingüística*, pues de manera más directa y evidente también configuran la textura realista de la novela. Para la esfera de lo fantástico y la esfera ciencia ficcional estudiaré las relaciones *compatibilidad física* y *compatibilidad cronológica* respectivamente.

Relaciones de accesibilidad en el dominio intrauniversal

La importancia de un contraste estratégico entre el MRT y el MPTA se demuestra en *Time Out of Joint* con la configuración de dos posibles resoluciones para la trama, de las cuales sólo una se manifiesta como definitiva: (1) Ragle Gumm y Vic Nielson sufren alucinaciones o (2) la conspiración alrededor de Ragle Gumm es cierta. Este contraste impulsa el universo narrativo a un estado de conflicto que entrecruza ambas posibilidades. En consecuencia, el motor que opera la narrativa es el intento de Ragle Gumm y Vic Nielson de eliminar el conflicto reajustando la distancia entre ambas posibilidades para distinguir la que es verdadera.

A lo largo de los primeros capítulos, este entrecruzamiento proyecta, tanto para Ragle Gumm como para el lector, la posibilidad de estar dentro de un mundo en el que Ragle y Vic Nielson sufren de alucinaciones o bien en un mundo en el que los eventos inexplicables son manifestaciones de otra realidad. Avanzada la narración, descubrimos que ninguno de los personajes padece una enfermedad mental; al contrario, están sanando: Ragle se recupera de un

estado psicótico mientras que Vic sale de un condicionamiento cuya importancia, como veremos en el segundo capítulo, recae en las relaciones de accesibilidad del dominio transuniversal. Es, entonces, a través de los actos mentales de los personajes, tales como formar creencias, desear, inventar historias (Ryan, “The Modal” 722), y aquí agregaría especular, que se plantea la posible existencia de un MPTA y a nivel estructural se cuestiona la relación entre el MRT y el MPTA.

La relación de accesibilidad denominada *identidad de propiedades*, por ejemplo, explica la presencia de ciertos elementos con la capacidad de realizarse en un mundo a la vez que en otro, es decir, objetos que comparten las mismas propiedades en ambos mundos. Revisemos la escena del puesto de bebidas en el tercer capítulo de la novela:

The soft-drink stand fell into bits. Molecules. He saw the molecules, colorless, without qualities, that made it up. Then he saw through, into the space beyond it; he saw the hill behind, the trees and sky. He saw the soft-drink stand go out of existence, along with the counter man, the cash register, the big dispenser of orange drink, the taps for Coke and root beer, the ice-chests of bottles, the hot dog broiler, the jars of mustard, the shelves of cones, the row of heavy round metal lids under which were the different ice creams. In its place was a slip of paper. He reached out his hand and took hold of the slip of paper. On it was printing, block letters: SOFT-DRINK STAND. (Dick 45)

Mientras Ragle espera frente al puesto de bebidas a ser atendido, el puesto se desintegra y deja en su lugar una tira de papel con las palabras *SOFT-DRINK STAND* impresas en mayúsculas. Esta escena es en particular importante, pues este fenómeno marca el inicio de un patrón de acontecimientos que desestabilizará la naturaleza del mundo que habita Ragle Gumm. En el nivel anecdótico, la pregunta podría girar en torno a los motivos que ocasionan que un objeto tangible se desintegre y deje en una tira de papel con palabras impresas en ella, es decir, qué implica que

un elemento del MRT con propiedades físicas determinadas se desintegre y en su lugar aparezca lo que parece ser un guiño a la función representativa del lenguaje.

No obstante, a nivel estructural la pregunta es sobre el funcionamiento de la tira de papel como un elemento que vincula el MRT con el MPTA y permite el desarrollo de la narración. Se trata de una relación de accesibilidad regulada por una igualdad de propiedades pues, a pesar de la desintegración del puesto de bebidas, la tira de papel continúa siendo un elemento común para ambos mundos en tanto mantiene las mismas propiedades físicas en ellos. Lo mismo sucede con los diversos elementos del MRT comunes al MPTA que se presentan a lo largo de la novela. Tenemos, por mencionar algunos, la televisión, la radio, la fotografía de Marilyn Monroe (a quien ningún personaje parece conocer), el libro *Uncle Tom's Cabin* de Harriet Beecher Stowe, las guías telefónicas, las revistas, entre ellas la *Time*. Todos estos objetos son también inconsistencias en el sistema de realidad del MRT que prefiguran la existencia de un mundo posible alternativo, paralelo, o al menos distinto del MRT presentado en las primeras cincuenta páginas de la novela.

El repertorio de compatibilidad no se limita a la relación entre objetos específicos, sino que también contiene la suma de todos los miembros que pueblan el universo narrativo. Si bien la relación de accesibilidad denominada *identidad de inventario* postula que el MPTA es accesible desde el MRT si ambos están compuestos por los mismos objetos, al MPTA en la novela le son propios objetos que en el MRT no existen. La relación *identidad de inventario* es sustituida por la relación *compatibilidad de inventario* en la que el MPTA es accesible desde el MRT si el inventario del MPTA incluye todos los miembros del MRT, junto con algunos objetos propios del MPTA. Los cohetes espaciales, por ejemplo, son objetos específicos del MPTA que se filtran en el MRT, aunque sean nombrados de otra manera. Esto sucede cuando Junie Black menciona *platillos voladores* como una posible explicación del fenómeno que Sammy capta con su “crystal

set”. Margo está de acuerdo con esta explicación, pero Bill, Vic y Ragle niegan la existencia de algo parecido a un *platillo volador* y ridiculizan a Margo y a Junie por creerlo:

Junie Said: “Maybe he can pick up flying saucers”

“Yes,” Marge agreed. “That's what you ought to aim for.”

“I never thought of that,” Sammy said.

“There’s no such thing as flying saucers,” Bill Black said testily. He fiddled with his cards.

“Oh no?” Junie said. “Don’t kid yourself. Too many people have seen them for you to dismiss it. Or don’t you accept their documented testimony?”

“Weather balloons,” Bill Blake said. Vic was inclined to agree with him, and he saw Ragle nodding. “Meteors. Meteorological phenomena.”

“Absolutely,” Ragle said.

“But I read that people had actually ridden in them,” Margo said.

They all laughed, except Junie. (Dick 21)

Avanzada la narración, los cohetes espaciales sí son mencionados como posible repertorio del MRT, pero su tipo, aunque se sugiere, no se confirma:

I got a rocket ship or something on my crystal set... “And communication between ships and their field; evidently there’s a field very close to here.” “Ships,” Vic echoed. “You mean ocean ships?” Ragle pointed up. Christ, Vic thought. And he felt, then, the same tension and wildness. The frenzy... Was it a secret military installation, some new experimental ships that the public was ignorant of? Reconnaissance missiles... tracking devices...” (Dick 85, 100, 105)

En el MPTA se confirma el tipo de cohetes como vehículos interestelares capaces de transportar personas por largas distancias, como a un “health resorts on Venus” (Dick 222) o a la Luna. Así queda asentado en el capítulo catorce cuando la señora Keitelbein explica a Ragle el porqué de la

guerra civil entre los habitantes de la Tierra y los colonos de la Luna: “In February of 1994 a battle broke out at Base One, the nominal capital of the Lunar colonies. Soldiers from the nearby missile base were set upon by colonists, and a five-hour pitched encounter was fought. That night, special troop-transporting ships left Earth for Luna” (Dick 213). Además, el uso de la palabra *rocket ship* y el hecho de que Ragle parece no conocer el concepto sugiere que el objeto es una inconsistencia del MRT. En el MRT, en contraste con el MPTA, el concepto es impreciso y su uso evidencia el proceso de recuperación por el que atraviesa Ragle, en el que elementos de su pasado se filtran en el estado psicótico de su presente.

Existen otros objetos propios del MPTA que se diferencian de los del MRT, como la radio que en el MPTA a diferencia del MRT aún se utiliza, y la televisión, que en el MPTA es a color mientras que en el MRT es en blanco y negro. Incluso, la misma simulación es en sí un objeto en el MPTA. Se trata de un complejo sistema de fachadas, y elementos que se desintegran en el aire, llamado *Old Town* y ubicado en “western Wyoming, near the Idaho border” (Dick 209).

El recentramiento

A pesar de tratarse de una simulación, los primeros capítulos de la novela presentan el MRT como auténtico en tanto que no hay indicios de que lo sea. De hecho, el primer capítulo no sólo establece el MRT de los personajes, sino que también ubica espacial y temporalmente la historia de la novela: la acción sucede en un suburbio estadounidense en la década de los cincuenta. En el capítulo nueve se sugiere que la simulación está inserta en el futuro, aunque esta suposición se neutraliza en el capítulo diez con un juego de incertidumbre, pues Ragle es incapaz de recordar todo lo que sucedió y cómo ocurrió. En este sentido, se fisura la relación de accesibilidad *compatibilidad cronológica*, pero se mantiene durante los siguientes capítulos. Es hasta el

capítulo doce que Ragle confirma que se encuentra en el futuro, en el año de 1998 y no en 1959, y que el suburbio de los años 50 es en realidad una simulación del suburbio en el que vivió su infancia. Es aquí donde se rompe la relación de accesibilidad *compatibilidad cronológica*, pues el presente del MRT es ahora más antiguo que el presente del MPTA. Es a partir del desfase temporal y de contemplar la historia entera del MPTA que una nueva colocación temporal de los personajes, en específico de Ragle Gumm y Vic Nielson, permite el recentramiento del MRT – interno por oposición de los mundos y externo porque Philip K. Dick reconfigura el universo narrativo en su totalidad–.

Este recentramiento aísla el texto de las novelas realistas convencionales, en las que las alucinaciones existirían sólo a partir de proyecciones mentales de los personajes y, en este sentido, en la periferia del universo narrativo (las alucinaciones se consideran alucinaciones, no se viven como la realidad). Desde la perspectiva del lector, el recentramiento es impulsado, como lo sugiere la relación intertextual entre el título de la novela y las famosas líneas de *Hamlet* (“The time is out of joint. O cursèd spite, / That ever I was born to set it right!”), a partir de una experiencia sobrenatural: la desintegración del puesto de bebidas en una tira de papel. En este punto, la simulación se desmantela de tal manera que lo que en principio parecían sutiles deficiencias en el sistema de representación de la realidad son a su vez patrones por medio de los que el universo narrativo se desarticula y el MRT es recentrado. El mundo de 1998, antes MPTA, se manifiesta entonces como MRT.

Los efectos del recentramiento externo serán visibles en el dominio transuniversal. Pensemos que el MRT previo al recentramiento está ocupado por objetos característicos de los años cincuenta (TV, revista *Time*, la radio, etcétera). Esta acumulación de marcas temporales junto con las varias referencias a la época (Hollywood, el ratón Mickey, etcétera), y el uso de otras relaciones de accesibilidad, vinculan el MRT con la representación de una época

determinada y le otorgan un espacio-tiempo definido. Lo anterior contribuye a que el MRT suceda en una esfera realista que, como veremos en el siguiente capítulo, obedece a todas las relaciones de accesibilidad en el domino transuniversal entre la ficción realista y el Mundo Real (MR), no textual, sino empírico del lector. Y sólo cuando se da un incumplimiento de las relaciones de accesibilidad *compatibilidad cronológica* y *compatibilidad física* es que la novela pareciera atenuar dicha esfera y hacer visible la esfera ciencia ficcional.

CAPÍTULO II

Simulación y género literario

La ciencia ficción se diferencia de otros géneros literarios que también emplean las técnicas narrativas realistas, como la fantasía y el realismo mágico, por su tipo de actividad mimética conjetural y extrapolativa que, como explica Noemí Novell, “imita la realidad, pero la extiende y dilata, de manera que es siempre reconocible como tal pero nunca es igual a su modelo” (144). Estoy de acuerdo en que la ciencia ficción como género es parcialmente mimética y que la intención de los textos ciencia ficcionales en general “no es reflejar al mundo del modo en que lo hacen los textos realistas” (Novell 195); sin embargo, me parece que en *Time Out of Joint* sí existe un intento por reflejar un Mundo Real Textual (MRT) de manera similar a los textos realistas porque de ello depende que, de manera temporal, el mundo simulado pase inadvertido y que el efecto del recentramiento tenga mayor fuerza en una primera lectura de la novela.

De acuerdo con Umberto Rossi, los logros literarios más notables de Philip K. Dick son aquellos “where the particular fictional devices of sf are used in a most original and usually astonishing way – or those which play a rather different game, deliberately inserting sfnal elements in novels having substantially realistic texture” (3). El comentario de Rossi es pertinente porque en *Time Out of Joint* coexisten ambas características de los textos de Dick. Por un lado,

gracias a la configuración de una textura en esencia realista, se aplaza la identificación de los elementos ciencia ficcionales, *novum* y extrañamiento cognoscitivo y, por extensión, de la *naturaleza conjetural y extrapolativa* de la ciencia ficción, pues, aunque se localiza en el texto, es reconocible sólo hasta los capítulos finales de la novela. Con esto no quiero decir que *Time Out of Joint* deba pensarse como un texto realista en el sentido que entendemos las novelas realistas del siglo XIX, sino que el realismo del MRT es el fundamento estructural de la novela.

La ciencia ficción “como género no posee rasgos estructurales propios y en muchas ocasiones se acoge a las estructuras otorgadas por otros géneros para narrar sus historias” (Novell 266). Es interesante que, debido a esta característica del género, el recentramiento del MRT en *Time Out of Joint* pone en marcha una indeterminación genérica que exige al lector re-conocer el universo narrativo. El lector vacilará entre una interpretación sobrenatural y una interpretación racional sobre la desintegración del puesto de bebidas (además de otros eventos) y, en este sentido, el texto oscilará entre el género fantástico, lo extraño (*the uncanny*) y la ciencia ficción. Como veremos en *Time Out of Joint*, la ciencia ficción se definirá, en cierta medida, a partir de su oposición con lo fantástico. Analizaré, primero, cómo se configura la textura realista de la novela.

LA ESFERA REALISTA

Para Marie-Laure Ryan la relación entre los mundos en el dominio transuniversal puede definir el género del texto. Así, al mantener hasta el extremo posible de la lógica la relación de accesibilidad *identidad de propiedades* y sustituir *identidad de inventario* por *compatibilidad de inventario*, obtenemos las novelas realistas e históricas (“Worlds” 562). La observación de Ryan es significativa si pensamos que el MRT —el suburbio de los años cincuenta— se desarrolla dentro de una esfera realista en tanto que respeta las relaciones de accesibilidad de dicho género, de tal

modo que, como veremos, la realidad representada en el MRT es más cercana a la realidad empírica o Mundo Real (MR) al que refiere. Tanto el MRT como el MR presentan los mismos objetos, propios del intervalo temporal que se representa en el MRT (los años cincuenta). Que sirva de ejemplo el primer párrafo del primer capítulo:

From the cold-storage locker at the rear of the store, Victor Nielson wheeled a cart of winter potatoes to the vegetable section of the produce department. In the almost empty bin he began dropping the new spuds, inspecting every tenth one for split skin and rot. One big spud dropped to the floor and he bent to pick it up; as he did so he saw past the check-out stands, the registers and displays of cigars and candy bars, through the wide glass doors and on to the street. A few pedestrians walked along the sidewalk, and along the street itself he caught the flash of sunlight from the fender of a Volkswagen as it left the store's parking lot. (Dick 1)

En la escena anterior podemos observar una imagen que vincula el MRT con el MR de los años cincuenta. En ella, el movimiento más evidente es aquel del recorrido que hace Victor Nielson con su mirada.⁵ La novela abre con una escena en una tienda de abarrotes –recordemos que las cadenas de tiendas de abarrotes se encontraban en expansión en Estados Unidos desde 1951–; después podemos ver el exterior de la tienda en donde algunos peatones caminan mientras que un Volkswagen se aleja. Es importante tomar en cuenta que el Volkswagen, a pesar de haber sido fabricado y comercializado en Alemania antes de la Segunda Guerra Mundial, no fue sino hasta los años cincuenta que se convirtió en un vehículo de gran aceptación social tanto en Europa como en Estados Unidos.

⁵ Se debe considerar la forma en la que la focalización (por medio de la trayectoria de la mirada del personaje) reafirma el vínculo con el MR en tanto que es por medio de la mirada y por fenómenos que se perciben con ella que el MRT es desmantelado y la simulación expuesta; asimismo, que la focalización en este texto, y en los textos de ciencia ficción en general, se toma de los textos realistas.

Además de los elementos presentes en el párrafo de apertura, a lo largo de la novela podemos encontrar una gran variedad de objetos característicos de los años cincuenta: TV, revistas *Time* y *New Yorker*, la radio, las guías telefónicas, los automóviles Sedan Tucker y Ford del 57, la serie de TV *Gunsmoke* (emitida por primera vez en 1955), el jabón Oxydol; las referencias a diversas personalidades y artistas de la época, entre ellas, James Dean, Marilyn Monroe, Elvis Presley, Ernest Hemingway, Dwight D. Eisenhower, Sid Caesar, Mary Martin, Carl Reiner, Jeanette MacDonald, Nelson Eddy, Charles Van Doren; además de otros elementos del contexto histórico: Informe Kinsey, Hollywood, el ratón Mickey y Pearl Harbor como pasado inmediato. Si bien estos elementos refieren a marcas culturales de la época y, como sugiere Fredric Jameson, a estereotipos más que a hechos y realidades históricas (279), es importante notar que su función a nivel narrativo es producir un mundo con temporalidad y espacialidad específicas, y vincularlo a ese tiempo-lugar por medio de la acumulación de referencias.

Cuando experimentamos el mundo de un texto asumimos que lo componen más elementos que los que lo constituyen. Imaginamos los mundos ficcionales a partir de la información que éstos nos proporcionan y según el modelo de nuestra experiencia en la realidad empírica, a menos que el mismo texto la contradiga, de tal suerte que el mundo que el lector recorrerá es un mundo ficcional ontológicamente completo. Esta operación es lo Ryan denomina *the principle of minimal departure* (“Worlds” 558). Así, la diferencia cardinal entre el inventario del MRT y el inventario del MR estriba en que el suburbio contiene personajes que no habitan el MR: Ragle Gumm, Vic Nielson, Bill y Junie Black, entre otros. Y siempre que las relaciones *identidad de propiedades* y *compatibilidad de inventario* sean respetadas, los miembros del MR y el MRT se diferenciarán, como indica Ryan, por su interacción con los miembros propios del MRT (“Worlds” 562.): el Estados Unidos de la novela posee la propiedad de tener un suburbio

donde habitan Ragle Gumm, Vic, Margo y Sammy Nielson, Bill y Junie Black, Kay y Walter Keitelbein, etcétera; mientras que el Estados Unidos real de 1950, no.

Dick aprovecha otras relaciones de accesibilidad particulares de la ficción realista para configurar la textura realista de la novela, a saber: *compatibilidad taxonómica*, pues tanto el MR como el MRT contienen las mismas especies; *compatibilidad lógica*, siempre que ambos mundos respetan los principios de no contradicción y del medio excluido (en otras palabras, que un elemento del universo narrativo es verdadero o es falso con respecto al MR, pero no ambos al mismo tiempo); *compatibilidad analítica*, en tanto los objetos designados por las mismas palabras tienen las mismas propiedades esenciales, y *compatibilidad lingüística*, ya que el lenguaje con el que el MRT se describe puede entenderse en el MR (Ryan, “Worlds” 559). Me parece evidente el modo en que las relaciones de accesibilidad anteriores contribuyen a la configuración de una textura en esencia realista. No sucede así con las relaciones *compatibilidad física* y *compatibilidad cronológica* –que precisan de un análisis que desarrollaré en los siguientes dos apartados– ni tampoco con las relaciones *compatibilidad socioeconómica* y *credibilidad psicológica* que, aunque no son incluidas por Ryan en el catálogo necesario para una ficción realista, considero que en el caso de *Time Out of Joint* aportan un mayor grado de verosimilitud al MRT representado y hacen que su vínculo con el MR sea aún más perceptible.

La relación *compatibilidad socioeconómica* se da cuando el MRT comparte las leyes económicas y la estructura social. Al añadir esta relación al catálogo es posible observar que los personajes trabajan para mantener cierto estilo de vida: Vic Nielson lo hace en el supermercado, Bill Black para el departamento de abastecimiento de agua de la ciudad, mientras que Ragle resuelve los acertijos del concurso nacional que publica el periódico local *The Gazette*. Además de trabajar para generar ingresos, los personajes sufren los embates de la crisis económica que sirve de telón de fondo para la historia. Recordemos que a mediados del siglo XX los

estadounidenses vivían un periodo de gran expansión y desarrollo económico, tecnológico y social y su modo de vida se había convertido en el “modelo a seguir” en todo el mundo; sin embargo, hacia finales de los cincuenta, una minoría significativa de los estadounidenses continuaba viviendo en la pobreza. En el primer capítulo, Vic Nielson expone estas circunstancias. Con ello, Dick vincula el MRT con el MR y contextualiza las leyes económicas y la estructura social de la novela:

The store had during the afternoon become almost deserted. Usually a flow of customers passed through the check-out stands, but not today. The recession, Vic decided. Five million unemployed as of February of this year. It's getting at our business. Going to the front doors he stood watching the sidewalk traffic. No doubt about it. Fewer people than usual. All home counting their savings. (Dick 3)

Mientras esta relación vincula las condiciones socioeconómicas del MRT con el MR, la relación *credibilidad psicológica* lo hará con las propiedades mentales de los personajes. El MRT de la novela será accesible desde el MR si las propiedades mentales de los personajes son plausibles con respecto a lo que conocemos de la psicología humana. A este respecto, la teoría de los mundos posibles permite analizar a los personajes desde dos puntos de vista: interno y externo.

El punto de vista externo puede adoptarse si el interés es estudiar a los personajes (en línea de investigación de los estructuralistas) como constructos textuales que forman parte de una historia contada por el autor, que se encuentra en la realidad empírica. En cambio, si adoptamos un punto de vista interno, el de la historia contada por un narrador que habita el mundo de los personajes, “we [can] regard the characters as complete human beings to whom we can relate as persons” (Ryan “Worlds” 572). Es válido, pues, aceptar que los personajes comparten un estatus de completitud ontológica con las personas del MR si partimos de la premisa de que todo mundo posible es un mundo ontológicamente completo. Así, desde un punto de vista interno, la voz

narrativa cuenta la historia de Ragle no como si contara la historia de un personaje, sino como la de una persona que, junto con otras más, habita el mundo de *Time Out of Joint*.

Al mismo tiempo, el punto de vista interno sirve para explicarnos cómo el lector experimenta a los personajes y la relación que se da entre ambos (“Characters”), es decir, la manera en la que éstos cobran vida en la imaginación del lector. Sabemos que en la literatura existen personajes más completos que otros. Para Ryan, su grado de completitud provocará que algunos apelen con mayor fuerza a nuestra imaginación y, por tanto, que existan más allá del texto en distintos grados. Esta capacidad de permanencia depende de lo que Ryan denomina *characterhood*.⁶ En la novela, se da un mayor grado de *characterhood* con Ragle Gumm, Vic Nielson y Bill Black, pues podemos ver cómo fluctúan sus personalidades y cómo entran en conflicto con sus deseos y acciones. Pero incluso los personajes secundarios se construyen desde al menos dos fuerzas opuestas cuya interacción los lleva a un conflicto interno, como pasa con el deseo de Junie Black de estar con Ragle y su rol de esposa sumisa.

LA ESFERA DE LO FANTÁSTICO

Como sucede con Hamlet, cuando admite la necesidad de restablecer el orden temporal, alterado tras el asesinato de su padre y la usurpación del trono a manos de su tío Claudio, en *Time Out of Joint* lo sobrenatural actúa como punto de conflicto para el protagonista.⁷ La desintegración de objetos sirve a Ragle Gumm como pretexto para reflexionar en torno a la naturaleza del mundo

⁶ Para un análisis de los grados de *characterhood* y la propuesta de Ryan para estudiar personajes que carecen de esta propiedad, revisar “Characters”, 2018.

⁷ Es importante señalar que mientras Hamlet finge su demencia, Ragle Gumm es incapaz de distinguir que se encuentra en un estado psicótico, una regresión a su infancia; no obstante, ambos eventos sobrenaturales alteran narrativamente la dinámica establecida entre los protagonistas y su entorno. Tras la aparición del fantasma de su padre, Hamlet finge su locura, por lo que es enviado a Londres mientras Claudio planea su asesinato. Por otro lado, tras la desintegración de un puesto de bebidas, Ragle Gumm duda de su estabilidad mental y llega al punto de sospechar que es el centro de una conspiración cuyos motivos desconoce.

que habita, un mundo donde la temporalidad lineal y cronológica ha sido desarticulada. Sin duda, la referencia intertextual del título de la novela no es fortuita, sino un guiño al evento que disloca la realidad en *Hamlet* y desencadena una serie de sucesos que ponen en duda la estabilidad psicológica del protagonista. Es cierto que la ciencia ficción

no provoca el efecto fantástico de desestabilización; interroga y cuestiona la realidad empírica, pero construyendo otra realidad a partir de la primera —superpuesta a ella si se quiere, o proyectada como una sombra provocada por una luz emplazada detrás de un objeto—, pero que no confronta a partir de sucesos sobrenaturales que se inmiscuyen en un texto realista, mimético de inicio. En la ciencia ficción no hay un rompimiento con las leyes empíricas. (Novell 144)

En el universo narrativo de *Time Out of Joint*, sin embargo, los eventos sobrenaturales sí desestabilizan al lector y ponen en duda la estabilidad psicológica del protagonista; además, sugieren al lector la existencia de un Mundo Posible Textual Alternativo y provocan una aparente redefinición genérica del texto. Si trasladamos la idea de Novell al contexto de la teoría de los mundos posibles, podemos decir que las leyes naturales del universo narrativo ciencia ficcional deberán explicarse desde un razonamiento lógico conjetural aún cuando no sean iguales a las del MR. En *Time Out of Joint* se mantiene la relación de accesibilidad *compatibilidad física* durante los primeros dos capítulos de la novela porque no hay en ellos eventos que contradigan las leyes naturales —o empíricas, en términos de Novell—, ni tampoco indicios de que vaya a suceder. No obstante, en el tercer capítulo un puesto de bebidas se desintegra sin explicación lógica. Este punto de conflicto en la trama, además de funcionar como impulso de otros eventos al momento inexplicables, pareciera redefinir el MRT al introducirlo en una esfera de lo fantástico.

La desintegración del puesto de bebidas sí transgrede las leyes del MR —y las de la realidad construida en el texto— e implica una desestabilización entre lo que venía sucediendo en

los dos primeros capítulos y lo que sucederá en el tercero. Lo que ocurre en el MRT ya no es compatible con el MR. Pero el evento no es aislado, sino que ha sucedido al menos seis veces, como lo indican las tiras de papel que Ragle guarda en una caja metálica. Además, en el capítulo seis, sabemos que Vic Nielson pasa por una experiencia similar mientras viaja en el autobús de regreso a su casa:

The sides of the bus became transparent. He saw out into the street, the sidewalk and stores. Thin support struts, the skeleton of the bus. Metal girders, an empty hollow box. No other seats. Only a strip, a length of planking, on which upright featureless shapes like scarecrows had been propped. They were not alive. The scarecrows lolled forward, back, forward, back. Ahead of him he saw the driver; the driver had not changed. The red neck. Strong, wide back. Driving a hollow bus... *Is this what Ragle saw?* (Dick 97)

Estos eventos desestabilizan al lector y a los personajes (quizá en mayor medida a Vic Nielson que a Ragle Gumm, quien aparenta haberlos normalizado), y son consecuencia del efecto fantástico que, según Tzvetan Todorov,

nace de la vacilación, de la duda entre una explicación natural y una explicación sobrenatural de los hechos narrados. Enfrentados ante el fenómeno sobrenatural, el narrador, los personajes y el lector implícito son incapaces de discernir si éste representa una ruptura de las leyes del mundo objetivo o si dicho fenómeno puede explicarse mediante la razón. (cit. en Roas 15)

Cabe preguntarse, ¿por qué Ragle Gumm y Vic Nielson son capaces de ver lo que otros personajes no? La respuesta más lógica es que ambos sufren un cuadro clínico de alucinaciones pues distintos personajes lo explicitan, además de que esta lectura es sugerida a lo largo de la novela a partir de discusiones sobre las teorías freudianas. Si partimos de esta lectura, la novela se inclinaría hacia lo extraño (*the uncanny*) pues aceptaríamos una explicación natural de los

eventos, ya que “las leyes de la realidad [permitirían] explicar el fenómeno sin que se plantee alteración alguna de ellas” (Todorov en Roas 15).

La explicación psicológica de los eventos podría justificarlos como aislados, pero falla al no especificar cómo y el motivo por el cual los objetos se desintegran y dejan en su lugar tiras de papel con sus nombres impresos. Aún más, esta explicación se puede descartar si tomamos en cuenta que Vic Nielson es capaz de ver las tiras de papel y Sammy, sobrino de Ragle, ha recogido algunas en los terrenos municipales del suburbio. Además, en el capítulo trece, la señora Keitelbein le explica a Ragle que ella y su hijo habían escondido las tiras de papel que Sammy encontró. Sin embargo, ni los personajes ni el narrador explican con precisión el porqué de la desintegración del puesto de bebidas en una tira de papel.

En este punto, una regla del MRT de *Time Out of Joint* pareciera ser que determinados eventos, aunque físicamente imposibles, ocurrirán sin una explicación lógica conjetural que refute su imposibilidad. Otra explicación es admisible si tomamos en cuenta que desde el inicio de la novela Ragle Gumm en realidad está sanando y Vic Nielson saliendo del condicionamiento al que fue sometido junto con el resto de los habitantes del suburbio, excepto Bill Black:

“Is Ragle conditioned, too? Like the rest of us?” “No,” Black said, as he laid out his pajamas on the couch. Margo noticed the loud colors, the flowers and leaves of bright red. “Ragle is in a little different shape. He gave us the idea for all this. He got himself into a dilemma, and the only way he could solve it was to go into a withdrawal psychosis.” She thought, Then he really is insane. “He withdrew into a fantasy of tranquility,” Black said, winding the clock that Junie had brought over. “Back to a period before the war. To his childhood. To the late fifties, when he was an infant.” (Dick 218)

Ambos personajes se encuentran en un estado de retroceso que cambiará tanto su posición con respecto al mundo que habitan como su percepción de la realidad. En el capítulo catorce Bill

Black le explica a Margo cómo Ragle sufrió una regresión a su infancia y Mrs. Keitelbein le explica a Ragle cómo otros rebeldes se sometieron de manera voluntaria a un condicionamiento para vivir en *Old Town*. Además, tomemos en cuenta que la desintegración del puesto de bebidas y transformación en una tira de papel sucede sólo cuando Ragle cuestiona su modo de vida y lo define como infantil, lo que más adelante será una fisura que le permitirá al lector entrever el estado de regresión que sufre Ragle: “A worthless life... Anything would be more mature. Responsible. I’m dragging away in a protected childhood... hobby, like gluing together model Spads.” (Dick 44). Y aunque no se explica en la novela, es probable que los otros seis objetos también se hayan desintegrado bajo circunstancias similares, pues al menos sabemos que por experiencias previas Ragle es capaz de identificar los patrones que desencadenarán su desintegración: “Fright seized him. He tried to speak, but his lips did not move for him. Caught up in the silence. Not again, he thought. Not again! It’s happening to me again” (45).

A riesgo de proponer una lectura literal, es admisible que el desvanecimiento de los objetos resulte del cambio de percepción de los personajes, es decir, que si los objetos se desvanecen es porque Ragle se recupera de una regresión a su infancia y Vic sale del condicionamiento. En consecuencia, ambos personajes perciben la simulación como tal y comprenden que la realidad es todo menos una verdad objetiva, pues, como sugiere Dick a lo largo de la novela, la realidad se construye a partir de acuerdos intersubjetivos y, como sucede con Ragle y Vic, puede cambiar una vez que la percepción sobre ella también se ha modificado.

De hecho, en el capítulo cuatro y para apoyar esta idea, cuestionar y darle sentido a la realidad, el mismo Ragle refiere a la filosofía del idealismo subjetivo, o inmaterialismo, desarrollada por el filósofo irlandés George Berkeley. En el idealismo subjetivo, Berkeley

rejects that material things are mind-independent things or substances. And a mind-independent thing is something whose existence is not dependent on thinking/perceiving

things, and thus would exist whether or not any thinking things (minds) existed. Berkeley holds that there are no such mind-independent things, that, in the famous phrase, *esse est percipi* –to be is to be perceived (or to perceive). (en *Stanford*)

Para Dick, cuyo entendimiento de la realidad es cercano a la filosofía de Berkeley, pareciera que no percibimos objetos materiales sino datos (ideas) por medio de nuestros sentidos: la materia no existe independientemente del sujeto, sino que existe en la medida en que es percibida. Las tiras de papel, entonces, funcionan como esos datos (como las ideas) de los objetos escritos en ellas y, en este sentido, sirven como indicadores de la ubicación de los objetos dentro del suburbio simulado, como la utilería de un escenario.

Esta lectura, claro está, sólo es posible hacia el final de la novela, una vez que la esfera ciencia ficcional es apreciable y que el lector tiene más información sobre *Old Town* y el contexto en el que fue construido. Sin embargo, esta lectura se neutraliza con frecuencia a lo largo de la novela, pues los personajes sobreponen la paranoia o la locura cada vez que Ragle percibe la simulación. Un ejemplo de lo anterior ocurre en el capítulo nueve cuando Ragle intenta escapar de *Old Town* por primera vez y descubre, en la casa de los Kesselman (en el límite de *Old Town*), un video en el que él aparece, una televisión a color, revistas de 1997 y una radio. Ante ello, los Kesselman ponen en duda su sanidad y escapan para que Ragle sea capturado y llevado de regreso a *Old Town*.

Lo anterior provoca una continuidad de la incertidumbre genérica y ofrece una explicación ambigua sobre estos fenómenos, al menos en una primera lectura de la novela. En el capítulo siete, mientras Ragle interviene frecuencias de radio en la casa club de Sammy, tenemos indicios más claros sobre la existencia de una conspiración, pues los interlocutores mencionan el nombre de Ragle Gumm justo al sobrevolar el punto donde Ragle se ubica (Dick 106). Lo mismo ocurre en las primeras páginas del capítulo ocho: un joven ve un película y ensaya los diálogos de

un oficial de tránsito. El joven sale de su casa con su uniforme/disfraz de oficial de tránsito e intenta, sin éxito, detener a Ragle Gumm para evitar que escape de *Old Town*. En ambos casos, el desarrollo de la narración dirige al lector hacia la posibilidad de la paranoia y posterga los motivos de la conspiración hasta el capítulo doce. Más adelante en el capítulo ocho, Ragle llega a una estación de autobuses en la que durante cuarenta y cinco minutos la fila para comprar boletos no avanza: “After forty-five minutes he still stood in the same spot. Can a lunatic go out of his mind? he wondered. What does it take to get a ticket on the Nonpareil Lines? Will I be here forever? A growing fright began to settle over him. Maybe he would stand in this line until he died. Unchanging reality...” (Dick 110). Ragle no se da cuenta de que la estación de autobuses es una escenografía con sólo dos personas más, dos militares, aparte de él. Y quizá el lector tampoco se da cuenta, pues aún no tiene elementos suficientes que lo lleven a esa conclusión.

Lo que el lector percibe es un evento que, como la experiencia de Vic Nielson en el autobús, reactiva el efecto fantástico que en este caso nos coloca ante un mundo donde el tiempo ha sido desarticulado en dos tiempos que coexisten en el mismo espacio: el tiempo estático y el tiempo continuo, este último reactivado por Ragle Gumm y los militares. Será hasta el capítulo catorce que Bill Black le explique a Margo la naturaleza del suburbio en el que viven. Es entonces que, como Margo, el lector adquiere una claridad sobre el entorno:

And her intuition, then, grew. A sense of the finiteness of the world around her. The streets and houses and shops and cars and people. Sixteen hundred people, standing in the center of a stage. Surrounded by props, by furniture to sit in, kitchens to cook in, cars to drive, food to fix. And then, behind the props, the fiat, painted scenery. Painted houses set farther back. Painted people. Painted streets. Sounds from speakers set in the wall. Sammy sitting alone in a classroom, the only pupil. And even the teacher not real. Only a series of tapes being played for him. (Dick 216)

En este mismo capítulo, Bill también le advierte a Margo que fue sometida a un condicionamiento por lo que no dejará de percibir la realidad simulada aún si conoce su naturaleza. Pero Dick no da más explicaciones sobre el condicionamiento, sino que mantiene una incertidumbre sobre cómo funciona este proceso. Y aunque es probable que este proceso sea el intento de Dick por plasmar un concepto con el que aún no estaba familiarizado, la realidad virtual, la transformación de los objetos no se puede explicar desde un razonamiento lógico conjetural ni en los primeros capítulos ni a lo largo de la novela, de tal suerte que los eventos mantienen el efecto fantástico.

Como ya he señalado, la ciencia ficción “tiende a hacer uso de otros géneros o formas narrativas para vehicular sus propias preocupaciones e ideas” (Novell 270). Aquí, entonces, lo fantástico debe pensarse como *modo*: como “un impulso incompleto que no tiene el mando de la narración... pero que es capaz de modular o modificar un texto... se entiende por lo tanto que está subordinado al género, pues es el género el que domina la narración” (269). En este sentido, la ciencia ficción en *Time Out of Joint* se define, a nivel estructural y en cierta medida, a partir de una yuxtaposición entre su carácter prospectivo, el realismo y lo fantástico. En otras palabras, la ciencia ficción necesita del realismo, pero su realismo es cuestión de estructura, no de contenido científico. No se trata de la exactitud que el contenido de la novela pueda tener con respecto a la realidad empírica o a los avances tecnológicos de su época, sino de la manera en que este contenido sirve para estructurar el universo narrativo, impulsar su verosimilitud y, en conjunto con lo fantástico, postergar la identificación de la naturaleza conjetural y extrapolativa de la novela.

LA ESFERA CIENCIA FICCIONAL

Novum y extrañamiento cognoscitivo

Para Adam Roberts, los textos de ciencia ficción se distinguen de otros géneros por su “punto de diferencia”, o *novum*, que actúa como símbolo concreto, integrado en un discurso de posibilidad científica:

It seems that this ‘point of difference’, the thing or things that differentiate the world portrayed in science fiction from the world we recognise around us, is the crucial separator between SF and other forms of imaginative or fantastic literature. The critic Darko Suvin has usefully coined the term ‘*novum*’, the Latin for ‘new’ or ‘new thing’, to refer to this ‘point of difference’ (the plural is ‘*nova*’). (6)

El universo narrativo de *Time Out of Joint* se diferencia de otros universos ficcionales porque tiene la capacidad de contener un mundo simulado a gran escala. La idea de una construcción que reproduce del modo más cercano posible el suburbio en donde creció Ragle Gumm es el elemento innovador que sostiene la narrativa ciencia ficcional. La simulación es el *novum* dominante. Vale la pena mencionar que existen otros elementos que, junto con la simulación, crean una red de innovaciones: el proceso de condicionamiento en el que viven los personajes, el hecho de que puedan implantarles recuerdos y borrar su memoria, y los distintos artefactos que pertenecen al mundo de 1998, como “tiny drill-like points” (Dick 143), el material con el que está pavimentada la carretera, el lenguaje de los jóvenes, el hecho de que no existe el dinero como lo conocían en el suburbio y que la farmacia de la señora Keitelbein se puede desplazar, las naves espaciales y las fabricas de Aluminide de Ragle Gumm.

En distintos grados, todas las innovaciones mencionadas son importantes para la configuración del texto, sin embargo, me enfocaré en la simulación porque es el tema de esta tesina y el centro del universo narrativo en tanto que en ella convergen el condicionamiento y la

manipulación de la memoria: sí existen es porque ambas innovaciones son necesarias para que funcione el mundo simulado. De la misma forma, las innovaciones al exterior de la simulación son relevantes siempre que favorecen la factibilidad del mundo simulado.

Para que el *novum* funcione dentro de la narrativa ciencia ficcional debe estar anclado en la realidad empírica. El *novum* no puede ser ajeno al MR del lector, necesita partir desde éste y poder explicarse desde un razonamiento lógico conjetural: “In other words, it is not the ‘truth’ of science that is important to SF; it is the scientific method, the logical working through of a particular premise” (7). El *novum* en *Time Out of Joint* se explica como un artefacto creado por el gobierno totalitario *One Happy World* para mantener a Ragle libre de preocupaciones mientras ayuda a interceptar los misiles enviados desde la Luna sin su conocimiento:

Mrs. Keitelbein said, it’s in Wyoming. We’re in western Wyoming, near the Idaho border. Your town was built up as a reconstruction of several old towns which got blown away in the early days of the war. The Seabees recreated the environment fairly well, based on texts and records. The ruins that Margo wants the city to clear for the health of the children, the ruins in which we planted the phone book and word-slips and magazines, is a bit of the genuine old town of Kemmerer. An archaic county armory. (Dick 209)

La simulación es parte de un futuro distópico en el que la Luna ha sido colonizada y sus habitantes sostienen una guerra en contra del gobierno terrestre *One Happy World*, de tal suerte que resulta innecesario demostrar la manera en la que la simulación fue construida. Se da por hecho que el poder de este gobierno es considerable y que la construcción de una estructura de tal envergadura es tan plausible como lo fue colonizar la Luna o condicionar a los habitantes de *Old Town*. Lo relevante es que la simulación fue construida y cumple con un objetivo determinado.

El razonamiento que justifica el *novum* no está limitado al universo narrativo, sino que también comprende el contexto de producción de la novela. De ahí que la simulación, el *novum*

en la novela, “acts as symbolic manifestation of something that connects it specifically with the world we live in” (Roberts 16). En este sentido la simulación de un suburbio de los años cincuenta se convierte en una alegoría que representa la artificialidad del Estados Unidos de Eisenhower. Tomemos en cuenta que a pesar de que los cincuenta son recordados como una década de gran prosperidad económica, en la que se da una transición tecnológica entre la radio y la televisión y despunta la cultura popular, fue también un periodo marcado por la segregación y desigualdad social, por el miedo a las guerras, a las armas nucleares y al comunismo, que llevó a los ciudadanos a construir refugios antibombas y al gobierno a implementar una campaña anticomunista que decantó en la persecución y encarcelamiento de sus partidarios y simpatizantes.

Además, la época de los cincuenta estuvo marcada por el auge de los modelos de simulación: las primeras *sitcoms* transmitidas en cadenas televisivas, la creación de suburbios que evocaban un estilo de vida de ensueño como símbolos del “sueño americano”, los iconos del cine hollywoodense y de la industria de la música (ambos dirigidos a la audiencia juvenil), pero sobre todo por la apertura en 1955 de un modelo perfecto de simulación, Disneylandia. Es justo en esta época que Estados Unidos, California en específico, lugar de residencia de K. Dick, comenzaba a rodearse “de esta especie de centrales imaginarias que alimentan con una energía propia de lo real una ciudad cuyo misterio consiste precisamente en no ser más que un canal de circulación incesante, irreal” (Baudrillard 25).

Es importante recordar que el *novum* es la base del extrañamiento cognoscitivo, puesto que al “forzar al lector o espectador a asirse a la realidad empírica para poder interpretar lo que lee o ve, pero al mismo tiempo alejarlo sistemáticamente de ésta, se provoca una confrontación continua con sus modelos propios de realidad, lo cual lo forzarán a reevaluarlos y sostenerlos o rechazarlos” (Novell 201). Se puede decir, también, que el extrañamiento cognoscitivo es el

efecto operacional del *novum*. A este respecto, Darko Suvin sugiere que el extrañamiento cognoscitivo se basa en la paradoja de que los mundos ciencia ficcionales son plausibles porque el autor toma elementos de su realidad empírica y especula sobre su “progreso”. Como consecuencia, dicha especulación distanciará el universo producido en el texto de la realidad empírica del lector, pero al mismo tiempo mantendrá cierta semejanza con ella (64).

Re-conocimiento de *Time Out of Joint* en el dominio transuniversal

En el primer capítulo de esta tesina, revisé cómo la relación de accesibilidad *compatibilidad cronológica* en el dominio intrauniversal se mantiene durante doce capítulos de la novela, puesto que el presente del Mundo Posible Textual Alternativo (MPTA) no es más antiguo que el del MRT; también expliqué cómo una nueva colocación temporal de los personajes impulsa el recentramiento interno del MRT. En el dominio transuniversal, la ruptura de la relación *compatibilidad cronológica* implica una recolocación temporal del lector ante la novela. Esta nueva colocación temporal hace visible el *novum* al mismo tiempo que provoca en el lector un extrañamiento cognoscitivo y un re-conocimiento del MRT que confirma el género al que pertenece la novela.

Como mencioné, desde el capítulo nueve, aunque no se confirma se sugiere que la simulación ocurre en el futuro, pues Ragle lee en la revista *Time* que transcurre el año de 1997. Sucede que, en una primera lectura de la novela, este futuro se neutraliza en el capítulo diez con un juego de incertidumbre sobre los hechos sucedidos: Ragle no recuerda en donde estuvo ni que había leído la revista. Sus recuerdos están incompletos y se filtran en la narración en la forma de imprecisiones sobre la naturaleza de los hechos. La mención de este futuro incierto bifurca la incertidumbre en la novela. Se trata de distinguir lo real de lo simulado, pero también de

corroborar el tiempo en el que se inserta la simulación. Si bien estos eventos fisuran la relación de accesibilidad *compatibilidad cronológica* y con ello abren la posibilidad de que la realidad del MRT sucede en el futuro, la relación se mantiene durante los capítulos diez y once. Es hasta el capítulo doce que Ragle Gumm escapa de la simulación, confirma que transcurre el año de 1998 y se rompe la relación de accesibilidad *compatibilidad cronológica* que se había mantenido hasta el momento entre el MRT y el MR. El desfase temporal del MRT provoca un recentramiento externo que lleva al lector a contemplar nuevamente la historia del MRT y a re-conocer el universo narrativo en su totalidad.

En el universo narrativo, este re-conocimiento implica una relectura de determinados elementos que componen el mundo simulado. Algunos de ellos se explican en los capítulos trece y catorce, pero otros apelan a las habilidades del lector para resignificarlos. La desintegración de objetos y la existencia de objetos que los personajes no logran encontrar pasan de constituir una serie de sucesos inexplicables a ser grietas en el sistema de representación de la realidad del MRT que muestran un potencial mundo posible. Por ejemplo, cuando Junie Black intenta subir tres escalones en el porche en lugar de dos (Dick 39) o cuando Vic Nielson asegura que existía un cordón para prender la luz del baño y Bill Black plantea la posibilidad de que se trata de una regresión a su infancia por exceso de tensión (Dick 25).

Avanzada la narración, sabemos que estos sucesos son en realidad efectos secundarios del condicionamiento al que los han sometido: “Black said, ‘Vic managed a grocery store in Oregon. The light cord might have been there. Or in his apartment there.’” (220). Las explicaciones freudianas de Bill Black sobre el cordón desaparecido y las de Vic Nielson sobre lo que le sucede a Ragle así como el incidente de Junie Black con los escalones, también se resignifican con un efecto retroactivo cuando se revela la simulación desde la primera lectura de la novela o bien de manera progresiva en una segunda lectura según las habilidades que posea el lector para darles

una nueva significación. De este modo, los incidentes que en apariencia carecen de explicación lógica y crean una atmósfera de incertidumbre se convierten en indicadores de la artificialidad del MRT.

De la misma manera, el rol de los personajes se re-conoce. En el capítulo trece entendemos porque Bill Black y Stuart Lowery hablan de *Ragle Gumm Inc.* al final del capítulo cinco. Gracias a la señora McFee conocemos cómo Ragle, de ser un diseñador de sombreros y un empresario que comerciaba con aluminio, termina trabajando para el gobierno. En este capítulo Ragle entiende la naturaleza de su trabajo: “I know what I do, now. I know what the contest is, and what I am. I’m the savior of this planet. When I solve a puzzle I solve the time and place the next missile will strike. I file one entry after another. And these people, whatever they call themselves, hustle an anti-missile unit to that square on the graph. To that place and at that time” (Dick 202). En efecto, el trabajo de Ragle pasa de ser una actividad casi infantil, parecida a un *hobbie*, a ser una defensa estratégica para interceptar las bombas que los lunáticos lanzan contra la Tierra.

Sabemos que Bill Black, que trabaja para el departamento de abastecimiento de agua de la ciudad, es en realidad el mayor William Black de la junta de Planeamiento Estratégico de los Estados Unidos, Zona Occidental (Dick 217) y que, además, conoce la naturaleza de la simulación. A diferencia de otros personajes, el re-conocimiento del MRT reconfigura en su totalidad la forma en la que Bill Black se relaciona con el mundo que lo rodea y con los personajes (excepto con Stuart Lowery, representante de *The Gazette*, quien también conoce la naturaleza de la simulación). La reconfiguración separa a Bill Black de los personajes en términos de comprensión de y vínculo con la realidad, con el mundo de 1998.

La relación entre Ragle y Vic Nielson también se reconfigura en tanto que ya no tienen el mismo objetivo, como lo tuvieron al escapar de la simulación. Ahora son antagonistas y cada uno

encarna posturas políticas opuestas sobre la realidad de 1998. Ragle es el lunático que busca la renovación, mientras que Victor es un sujeto que pese a conocer la simulación defiende el totalitarismo de *One Happy World* y decide regresar a ella. La reconfiguración es evidente con Kay y Walter Keitelbein cuando sabemos que son rebeldes lunáticos que intentan advertir a Ragle sobre su condición; y con el resto de los personajes, cuando pasan de ser habitantes de un típico suburbio de los cincuenta a voluntarios que se ofrecieron para ser condicionados y formar parte de la simulación.

Incluso en pasajes específicos se puede observar un proceso de resignificación que deriva del re-conocimiento del texto, como en el capítulo seis cuando Vic Nielson lleva a cabo su experimento psicológico en el supermercado. En un nivel alegórico, el pasaje podría representar un bombardeo: el sonido de las bombas está en el ruido que emite la explosión de la bolsa: “The four of them stood with their backs to the wide glass exit door. It was the only door through which any of them passed to get into and out of the store. ‘Okay,’ he said, and, lifting up the bag, yelled, ‘Run!’ And then he popped it” (Dick 93), y la reacción de los cajeros manifiesta que sabían cómo actuar en estas circunstancias, quizá porque se conocían antes de entrar a *Old Town*: “As he yelled, the four of them jumped slightly, startled. When the bag popped –its noise in the empty store was terrific– the four of them bolted like hares. None of them ran toward the door. As a group they ran directly left, toward an upright support pillar. Six, seven, eight steps at it... and then they halted, wheezing and disconcerted” (93). Podemos encontrar otro ejemplo de resignificación en el primer capítulo, cuando vemos por primera vez a Ragle:

But his face showed such weariness... His eyes, red-rimmed and swollen, fastened on her compellingly; he had taken off his tie, rolled up his shirt-sleeves, and as he drank his beer his arm trembled. Spread out everywhere in the living room the papers and notes for his work formed a circle of which he was the center. He could not even get out; he was

surrounded... In front of him his files made up a leaning, creaking stack. He had been collecting material for years. Reference books, charts, graphs, and all the contest entries that he had mailed in before, month after month of them... in several ways he had reduced his entries so that he could study them. (Dick 6)

La descripción en este pasaje introduce a Ragle como un hombre ensimismado, con una probable inestabilidad emocional, rodeado por los instrumentos y resultados de su trabajo (encontrar al hombrecito verde), y aislado de la realidad que lo rodea por una pila de archivos que pareciera estar a punto de caer. En este pasaje Dick esboza la personalidad de Ragle y establece un comportamiento compulsivo como su primer rasgo. Una vez que observamos la simulación, el pasaje funciona también en un nivel alegórico. La alegoría es ahora explícita: Ragle como centro neurálgico de la guerra entre la Tierra y la Luna, encerrado contra su voluntad en una simulación que él mismo sugirió construir y que, aún sin saberlo, está a punto de desmantelar por medio de sus propias obsesiones.

La paranoia de Ragle Gumm también cobra un nuevo significado y se convierte en un proceso cognitivo que le permite dar un sentido nuevo a un sistema de significaciones que establecía lo que consideraba como real: “Paranoia, we can conclude, is no mere aberration but is structurally crucial to the way that we, as ordinary subjects of bourgeois hegemony, represent ourselves to ourselves and embark on the Cartesian project of acquiring empiricist knowledge” (Freedman 10). Lo mismo sucede con las reflexiones en torno a la relación entre el lenguaje y la realidad que se encuentran a lo largo de once capítulos, pues son re-conocidas en tanto que se convierten en indicadores que revelan el mismo proceso de simulación. Además, gracias a este re-conocimiento, la ruptura de la relación de accesibilidad *compatibilidad cronológica* cancela la vacilación genérica al hacer evidentes los elementos ciencia ficcionales *novum* y extrañamiento cognoscitivo con lo que, por así decirlo, se confirma el género.

Habría que considerar que la confirmación del género obedece también a condiciones extratextuales. La recepción de la novela entre un lector contemporáneo de su fecha de publicación y un lector del siglo XXI podría variar según el contexto que cada uno experimente y, como resultado, la pertenencia del texto al género de ciencia ficción podría cuestionarse. Al ser lectores en pleno siglo XXI tenemos la ventaja de saber que *Time Out of Joint* es un texto de ciencia ficción; sin embargo, un lector de la década de los cincuenta (que no conociera el género) determinaría la adhesión al mismo con base en el corpus de textos ciencia ficcionales preexistentes. Esto pareciera irrelevante dado que en la actualidad éste es también un parámetro frecuente para determinar el género de un texto, sea de ciencia ficción u otros géneros populares. No obstante, *Time Out of Joint* presenta un caso específico.

La introducción de elementos fantásticos y una textura en esencia realista provocó que en el año de su publicación la novela no fuera considerada como ciencia ficción y en su lugar se publicara con la etiqueta “A Novel of Menace”. No se espera, por supuesto, que la pertenencia del texto a la ciencia ficción dependa del contexto del lector. De hacerlo, para el lector actual, *Time Out of Joint* dejaría de ser una especulación del año de 1998 y se convertiría en una anticipación fallida del desarrollo de la Historia. En cambio, la pertenencia del texto al género dependerá, como lo explica Novell, del paradigma de realidad empírica del texto mismo:

Desde luego que el lector/espectador finalmente confrontará todo texto con su realidad empírica actual, pero la realidad construida en el texto lleva consigo su propia carga histórica y su propia construcción de realismo. Sólo así nos podemos explicar que lo fantástico del siglo XVIII lo siga siendo hoy en día, que un texto de ciencia ficción de los años cincuenta del siglo XX siga siendo considerado ciencia ficción. Esto no significa que me estoy alienando de los movimientos históricos, simplemente señalo que el modelo, el paradigma de realidad empírica debe estar dado por el propio texto. (135)

Además de la confirmación genérica, la ruptura de la relación de accesibilidad *compatibilidad cronológica* establece como MRT un futuro distópico que tiene lugar en el año de 1998, con lo que se cancela la *incertidumbre ontológica* en el texto y el lector, de manera que tanto el lector como Ragle, Vic, Margo y otros personajes son capaces de diferenciar entre lo que es real y el mundo simulado dentro del universo narrativo, la realidad ficcional de la simulación ficcional. Con ello, Dick establece la incertidumbre ontológica como un tema recurrente de sus textos, como lo explica Rossi, pero también de la ciencia ficción contemporánea:

In Dick's oeuvre the narration is mostly based on a special ontology, that is, a condition in which characters (and readers) do not know what is real and what is not in the text, and must frantically search for the fictional reality behind the fictional simulation, often aware that behind the simulation there may well be another simulation... Yet in Dick's narratives there must be a distinction between fake and real, even though reality (or truth) is often out of reach. (11)

Así como sucede con otros textos de Philip K. Dick en los que existe una superposición de niveles de realidad que sirve de estructura narrativa, en *Time Out of Joint* el movimiento continuo de los mundos individuales dentro del universo narrativo crea dos niveles de realidad. De ahí que el intento de Ragle Gumm, y por extensión del lector, por definir en qué nivel transcurren sus experiencias, en lo real o lo simulado, provoque un re-conocimiento del texto y que se modifique el intercambio comunicativo entre el texto y el lector; el pacto de ficción que hasta el momento se había establecido.

El pacto de ficción está regulado por un “acuerdo establecido entre un texto ficcional y el lector de dicho texto, por el cual ese lector lee los sucesos ocurridos como si estuvieran de verdad ocurriendo ante él” (Moreno 68). Los textos están dirigidos a una audiencia hipotética: su historia es narrada por alguien, para alguien. Para hacerlo, el autor supone cierto grado de conocimiento

previo sobre el ámbito cultural y la tradición literaria a la que pertenece el texto. En la ciencia ficción, como sucede con todos los géneros populares, el pacto de ficción depende también de que el lector conozca el megatexto del género, que se compone por “la adición constante de iconos, motivos, tratamientos de temas, nova, etcétera... [que] una vez que se prueba su eficacia, se incorporan al gran imaginario de la CF, al megatexto genérico” (Novell 224).

Cuando un lector se acerca a un texto, lo hace con un conjunto de experiencias vividas, que definirán el grado de identificación con el mismo, y con un horizonte de expectativas que obedece al marco social y cultural en el que se encuentra, dicho de otro modo, con ideas preconcebidas sobre lo que hallará en el texto. La identificación con el texto estribará, entonces, en la cercanía entre el universo narrativo, las experiencias y el horizonte de expectativas del lector: mientras más cercanos, mayor será la identificación. De ahí que modificar el pacto de ficción en la novela lleve al lector a cuestionarse la realidad del universo narrativo, confrontar su realidad empírica y, en su mejor posibilidad, replantear su postura frente a ella. En sentido estricto, no se tratará de que el lector defina lo que es real y lo que no es real fuera del texto, sino que reflexione sobre los alcances de la artificialidad y la simulación en las sociedades modernas.

Para Jean Baudrillard, simular, a diferencia de fingir, anula la distinción entre lo real y lo falso al reemplazar el original por la copia, de tal suerte que la imagen simulada “no tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro” (14). Baudrillard sugiere que la cultura posmoderna va más allá de lo artificial, pues el concepto de artificialidad todavía requiere un sentido de realidad contra el que se reconozca el artificio. Su idea es que debido al exceso de simulaciones hemos perdido toda capacidad para distinguir la artificialidad, que es ya en sí misma una condición inherente a nuestra época. De acuerdo con su tesis, Estados Unidos ha construido para sí un mundo cuya realidad es autorreferencial y en el que sus habitantes viven obsesionados con la perfección, evitar el paso del tiempo y la objetivización del ser. La

autenticidad ha sido reemplazada por la copia y ha dejado un sustituto para la realidad. En el Estados Unidos consumista que analiza Baudrillard las cosas “aparecen dobladas por su propia escenificación” (24) y, en términos dickianos, se trata de una simulación cuyos habitantes son incapaces de distinguir.

En *Time Out of Joint* se reflejan y critican los estereotipos de la sociedad estadounidense de mediados de siglo XX que consolidó la artificialidad que, de acuerdo con Baudrillard, somos incapaces de distinguir. Según lo entiendo, la reflexión de Dick propuesta en esta novela trascendió su momento histórico en tanto que la dicotomía simulado/real es una condición *sine qua non* para concebir nuestra época. Basta considerar que las simulaciones van desde lo literal, como los hoteles *shantytown experience* en Sudáfrica, cuyas construcciones simulan barrios pobres pero sin las carencias de éstos; lo ambiguo e indeterminado, como los *reality shows* y *Disneylandia*, donde se entrecruzan lo real y lo simulado y se difuminan en muchas ocasiones los límites entre uno y el otro; o la simulación de conceptos, como la democracia, que pese a tener un significado universalmente admitido se presenta más bien como un recurso demagógico cuya definición y práctica varían según el contexto en el que se despliegue.

Si Jean Baudrillard en su ensayo “La precesión de los simulacros”, a propósito de la fábula de Borges sobre el mapa y el territorio, sugirió que una “simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal” (5), Philip K. Dick escribió sobre distopías en las que gobiernos totalitarios conspiraban en contra de sus ciudadanos y les restringían por medio de simulaciones el acceso a la realidad. Es de este modo que el universo narrativo de *Time Out of Joint* funciona como una manifestación simbólica de la Posmodernidad estadounidense que se desarrollaría en la segunda mitad del siglo XX. Dick entiende la artificialidad de su época,

insinúa su efecto hiperreal, representado por el falso suburbio de los años cincuenta, y muestra la realidad como un acuerdo intersubjetivo cuya interpretación depende de la percepción del sujeto.

La simulación que plantea Philip K. Dick implica un distanciamiento de su presente histórico (la década de los cincuenta) para analizarlo desde un futuro factible. Esta operación es una lectura del presente como pasado de un futuro específico. Es lo que Fredric Jameson denomina un tropo del futuro anterior (285). Para Jameson, el entendimiento de la historia en la condición posmoderna se basa en estereotipos que pueden ser representaciones inexactas del pasado. De ahí que el suburbio en *Time Out of Joint* sea también un recuerdo y una reconstrucción de la década de los cincuenta que cosifica el presente y que, al mismo tiempo, refleja la pérdida del pensamiento histórico de la condición posmoderna (285). Hablar de esta pérdida precisa cuestionar, como lo hace en cierta medida Dick, la naturaleza de las relaciones memoria-historia e historia-verdad.

Es posible encontrar la relación memoria-historia en la simulación de *Time Out of Joint*, entendida como un recuerdo y una recreación de una época como lo sugiere Jameson, y en los recuerdos que tienen Ragle Gumm y Vic Nielson, pues éstos los acercan a su propia historia, pero al mismo tiempo los alejan de ella por medio de mecanismos de manipulación: condicionamiento y supresión de la memoria. Por otro lado, la relación historia-verdad es más bien fragmentada e incompleta, pero no ausente, como indica Jameson. Dick la sugiere por medio de los recuerdos, que son vínculos con el mundo no simulado, es decir, con lo real; las ruinas, que son un punto de referencia y un acceso a la realidad que subyace y preexiste a la simulación; y las revistas *Time* que presentan a Regle “the world of reality” (Dick 210), aunque la realidad contenida en ellas resulte también imprecisa. Estas relaciones memoria-historia e historia-verdad en *Time Out of Joint* abren interrogantes sobre la historicidad y la legitimidad de la Historia, que valdría la pena explorar desde los posibles vínculos entre la ciencia ficción y la novela histórica.

CONCLUSIONES

Gracias a su forma de ficcionalizar, a la configuración de sus universos narrativos dada su actividad mimética, la ciencia ficción es un género literario popular que pone en marcha un mecanismo reflexivo que va del texto al lector y del lector a su contexto histórico, cuyos objetivos son examinar las condiciones del presente e intervenir en la construcción y desarrollo de los modelos de pensamiento de los lectores. Debido a lo anterior, y en contraste con la imagen generalizada, la ciencia ficción se erige también como un tipo de literatura fundamentalmente humanista.

Desde luego que no sólo en la ciencia ficción, sino en la literatura en general, existe una dinámica entre texto, lector y contexto, y se reflexiona sobre las condiciones culturales actuales. Sin embargo, la ciencia ficción está vinculada a su tiempo mucho más que otros géneros literarios: en los textos ciencia ficcionales las condiciones del presente se extrapolan para examinar el impacto de los avances tecnológicos, los mecanismos y las dinámicas sociales que lo determinan. Dicha extrapolación propicia que el lector reconsidere su contexto histórico y sus coordenadas de verdad desde una actividad cognitiva específica, que implica un distanciamiento a la vez que una vinculación con su realidad empírica. Por otro lado, la capacidad de la ciencia ficción de actuar como modo, género o fórmula –que es una característica compartida por todos los géneros populares– permite enriquecer sus textos con herramientas narrativas de otros

géneros. Su mutabilidad genérica, asimismo, sirve de herramienta estructural para desarrollar distintos conceptos filosóficos, como lo hace Philip K. Dick en *Time Out of Joint* al entrecruzar el simulacro con la aparente indeterminación del género.

La teoría de los mundos posibles es un medio para explicar las configuraciones de nuestro presente en el sentido que la ciencia ficción es un mecanismo reflexivo que incide en él. Por medio de esta teoría es factible entender los mundos que se encuentran fuera del texto literario, en otros tipos de textos y en la realidad empírica –sean realidades virtuales o simulaciones–. Pensemos que, si todo nuestro conocimiento de la realidad empírica depende de nuestra destreza para configurar modelos sobre ella, entonces cobra mayor sentido que existan modelos propios, mundos posibles, y no una interpretación inequívoca de la realidad.

Ryan comentaba en una entrevista que con la realidad virtual es como si los mundos posibles se hubieran materializado. La realidad virtual (y aquí agregaría las simulaciones del tipo de Dick) plantea un paradigma de lo real que exige nuevos modelos de análisis o, por lo menos, la adaptación de aquéllos que han probado su efectividad en otras áreas de estudio. Tal es el caso de Lubomír Doležel, Thomas Pavel y Umberto Eco que adaptaron la noción de *mundos posibles* de la lógica modal de Saul Kripke a la teoría literaria; y de Marie-Laure Ryan, que relaciona la idea de *pluralidad de mundos posibles* de la física cuántica con la configuración de los universos narrativos e interpreta las relaciones de accesibilidad de la lógica modal desde un enfoque que permite aplicarlas al estudio de los mundos de ficción.

Me parece importante mencionar que en su análisis sobre los mundos posibles en la ciencia ficción Ryan prescinde del vínculo entre las dos características principales del género. En principio, diferencia las novelas de anticipación de los textos de ciencia ficción según las relaciones de accesibilidad que se mantienen después de haber roto la relación de accesibilidad *compatibilidad cronológica*. Es cierto que la ruptura de la relación *compatibilidad cronológica* es

necesaria para configurar textos ciencia ficcionales, no obstante, la clasificación de Ryan segmenta el género cuando en realidad ambas clasificaciones pertenecen a él: para Ryan, *1984* de George Orwell es una novela de anticipación porque muestra “what may become of the actual world, given its present state and past history” (“Worlds” 557), mientras que la ciencia ficción tiene que ver con “the changes brought about by technological advances” (557). Y sí, tiene que ver con los cambios que los avances tecnológicos traen consigo, pero también con aquéllos que podrían resultar si extrapolamos cualquier aspecto de nuestro presente, sea ideológico, sociocultural o científico. De hecho, la definición de Ryan sobre las novelas de anticipación es otra manera de explicar el carácter prospectivo de la ciencia ficción que, como sucede con la ciencia ficción extrapolativa, puede funcionar como el rasgo dominante de la narración o bien, como en el caso de la *space opera*, puede estar subordinado a otros rasgos dominantes.

Entiendo que Ryan desvincula las dos características principales de los textos ciencia ficcionales porque su interés principal es desarrollar una tipología sobre los sistemas ficcionales antes que la de un género en específico, pero bajo la lógica de Ryan tendría que haber analizado *Time Out of Joint* de manera segmentada: como novela de anticipación primero y como ciencia ficción después del doceavo capítulo. En contraste, decidí analizar el texto desde la particularidad y rasgo dominante del género, es decir, según su capacidad de plantear lo posible-improbable a partir de la extrapolación de la realidad empírica, que sucede sólo si vinculamos las dos características del género que Ryan estudia por separado.

Siguiendo la teoría de los mundos posibles, revisé cómo la distancia entre el MR y el MRT, regulada por las relaciones de accesibilidad, determina el grado de semejanza entre la realidad representada en el texto y nuestra realidad empírica y la manera en que “[it] provides a fairly reliable indicator of fictionality, but not an absolute criterion” (Ryan, “Worlds” 574). De ahí que la dinámica entre las relaciones de accesibilidad muestre, también, la manera en la que se

puede mantener, modificar o romper el pacto de ficción, o lo que Samuel Taylor Coleridge llamaba la suspensión voluntaria de la incredulidad. Por ejemplo, en textos como *Time Out of Joint* un uso estratégico de las relaciones de accesibilidad otorgará mayor grado de verosimilitud al universo narrativo y consolidará el pacto de ficción, pero también permitirá que su modificación reconfigure el texto y la interpretación del lector.

Por otra parte, he mencionado que la recepción de *Time Out of Joint* podría variar según el contexto de un lector contemporáneo de su fecha de publicación y el de un lector del siglo XXI. Puntalicé cómo la estructura del texto ocasionó una indeterminación genérica que se consolidó inclusive fuera del mismo al ser publicado como “*Time Out of Joint. A Novel of Menace*”. En la actualidad, la novela es publicada sin la etiqueta de novela de amenaza, tanto en inglés como en español. Como es lógico, ya desde el primer acercamiento al texto, un lector de 1959 y uno del 2019 enfrentan escenarios distintos. No sólo porque en la actualidad se suprime la etiqueta de novela de amenaza y porque ambos lectores están atravesados por circunstancias socioculturales distintas, sino también porque los lectores del siglo XXI, a diferencia de los de 1959, conocen la obra de Philip K. Dick y su pertenencia al género de ciencia ficción. Así, la recepción de *Time Out of Joint* en el siglo XXI dependerá en gran medida del conocimiento y familiaridad que tengan los lectores con la ciencia ficción y con la temática de los textos de Philip K. Dick. Lo anterior implica que, para un lector familiarizado con su obra, la introducción y tratamiento de la paranoia como un medio para explicarse la realidad ya no tendría que ser un factor de extrañeza, como lo fue quizá para un lector de 1959. La simulación, sin embargo, presenta un caso particular.

El lector familiarizado con la obra de Dick esperará algún tipo de desmoronamiento de la realidad que revele una o varias simulaciones. Dado que en *Time Out of Joint* esta operación se posterga, el lector deberá cuestionarse en algún momento de la lectura el porqué y el para qué de

este aplazamiento, si no en términos formales de la configuración del universo narrativo al menos a nivel anecdótico. Para este lector, el goce de la lectura tendrá que ver más con el cumplimiento de su horizonte de expectativas que con la resolución del conflicto narrativo en sí y se enfocará en el tratamiento que se hace de la simulación con respecto a otros textos de Dick, en primer lugar, y del megatexto genérico, en segundo. Por el contrario, para un lector del siglo XXI no familiarizado con la obra de Dick, el goce de lectura tendrá que ver más con la resolución del conflicto narrativo. En ambos casos, el goce residirá en la capacidad de los lectores de imbricar su bagaje cultural, las tradiciones literarias y el texto con el contexto en el que fue publicada la novela y con el propio. Para ambos casos, la resolución del conflicto en la novela es definitiva y una vez que los lectores descubren la simulación ya no hay marcha atrás: se verán obligados a explorar otros aspectos de la configuración del universo narrativo.

La relación que se dé entre el texto y el lector estará determinada por los intereses individuales del lector. En principio, la lectura partirá desde esta relación individual en tanto que la elección del texto nace del deseo del lector por leer determinado tipo de textos. Y si bien es cierto que todas las lecturas de un texto literario pueden ser válidas, no todas serán correctas. Un lector más experimentado considerará que, además de sus intereses individuales, la configuración del universo narrativo también orientará la lectura. En este tenor, al leer cualquier texto ciencia ficcional se debe partir desde la comprensión de su actividad mimética, que implica una forma característica de ficcionalizar, evidentemente en términos de los recursos narrativos que utiliza, pero también al plantear un modelo específico de cognición de la realidad, distinto al de otros géneros.

Gracias a su funcionamiento y a las varias formas de escribirse, la ciencia ficción despliega ante los lectores una constelación de mundos y, por tanto, de múltiples posibilidades de estudio. El género nos muestra que los mundos posibles son tan importantes como el mundo real

y que el entendimiento de nuestra realidad empírica estriba también en la capacidad de ver lo que no es, pero que podría ser. Por lo que espero que esta tesina, además de servir como herramienta de estudio para profundizar en el discurso ciencia ficcional de *Time Out of Joint*, presente al lector un modelo de análisis para otros discursos de esta vasta y polimorfa concentración de textos llamada ciencia ficción.

BIBLIOGRAFÍA

- Baudrillard, Jean. "La precesión de los simulacros". *Cultura y simulacro*. Traducido por Antoni Vicens y Pedro Rovira, Editorial Kairós, 1978, pp. 9-80.
- Dick, Philip K. *Time Out of Joint*. Mariner Books, 2002.
- Freedman, Carl. "Towards a Theory of Paranoia: The Science Fiction of Philip K. Dick". *Philip K. Dick: Contemporary Critical Interpretations*. Editado por Samuel J. Umland. Greenwood Press, 1995, pp. 7-17.
- Gelder, Ken. "Defining the Field". *Popular Fiction. The Logics and Practices of a Literary Field*. Routledge, 2004, pp. 11-39.
- Gripsrud, Jostein. "'High Culture' Revisited". *Cultural Studies* 3.2 (1989): pp. 194 - 207.
- Jameson, Fredric. "Nostalgia for the Present". *Postmodernism or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke University Press, 1991, pp. 279-296.
- Moreno, Fernando Ángel. *Teoría de la literatura de ciencia ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*. Portal Editions, 2010.
- Novell, Monroy Noemí. *Literatura y cine de ciencia ficción. perspectivas teóricas*. Tesis doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona, 2008.
- Roas, David. "La amenaza de lo Fantástico". *Teorías de lo fantástico*. Arco/Libros, 2001, pp. 7-44.
- Roberts, Adam. *Science Fiction*. Routledge, 2000. pp 01-46.
- Rossi, Umberto. *The Twisted Worlds of Philip K. Dick: A Reading of Twenty Ontologically Uncertain Novels*. McFarland & Company, 2011.
- Ryan, Marie-Laure. "Possible Worlds and Accessibility Relations: A Semantic Typology of Fiction". *Poetics Today*, Vol. 12, No. 3, pp. 553-576, 1991.
- . "From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology, and Narrative". *Poetics Today*, vol. 27, no.4, pp. 633-674, 2006.
- . "The Modal Structure of Narrative Universes". *Poetics Today*, vol. 6, no. 4. pp. 717-755, 1985.
- . "What Are Characters Made of? Textual, Philosophical and 'World' Approaches to Character Ontology". *Neohelicon*, vol. 40, no. 1. n. pag., 2018.

“George Berkeley”, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 10 Sep. 2004,
<https://plato.stanford.edu/entries/berkeley/>

Shakespeare, William. *Hamlet. The Tragedy of Hamlet, Prince of Denmark*. Editado por Edward Dowden. Methuen and Co., 1899.

Suvin, Darko. “On the Poetics of the Science Fiction Genre”. *Science Fiction: A Collection of Critical Essays*. Editado por Mark Rose. Prentice-Hall, 1976. pp. 58-71.

---. *Metamorfosis de la ciencia ficción. Sobre la poética y la historia de un género literario*. Traducido por Federico Patán López. Fondo de Cultura Económica, 1984.

Wolk, Anthony. “The Swiss Connection: Psychological Systems in the Novels of Philip K. Dick”. *Philip K. Dick: Contemporary Critical Interpretations*. Editado por Samuel J. Umland. Greenwood Press, 1995, pp. 101-125.