



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



“I DON’T THINK YOU EXIST”: EL EXTRAÑAMIENTO COGNOSCITIVO Y LA
SEPARACIÓN ENTRE LA REALIDAD Y LA FICCIÓN EN
“I HOPE I SHALL ARRIVE SOON” DE PHILIP K. DICK

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

PRESENTA:
IAN ANGEL GALVÁN

ASESORA:
DRA. NOEMÍ NOVELL MONROY

CIUDAD UNIVERSITARIA, CDMX, 2024



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 mi familia

Agradecimientos

A mis papás, por cultivar mi pasión por la lectura. Este trabajo no sería posible sin su apoyo incondicional.

A mi asesora, Noemí Novell, por sus lecturas atentas, su paciencia y guía. Gracias por compartir conmigo su entusiasmo por la Ciencia Ficción.

A David Pruneda, por su estructura y orientación en la creación del trabajo. Agradezco sus clases de teoría de la lectura que me hicieron cuestionar todo lo que aprendí en la carrera y cuya actitud crítica informa esta tesina.

A mis sinodales, Isabel del Toro, Antonio Puente y Maximiliano Jiménez, por sus lecturas detalladas y valiosos comentarios que enriquecieron el trabajo.

A Nat y Pau, por escucharme y por su apoyo en la tesina. Su confianza y amistad enriquecieron la carrera más de lo que saben.

Índice

<i>Introducción</i>	<i>1</i>
<i>Capítulo 1. Metalepsis narrativa: transgresión y reafirmación de los límites entre universos narrativos</i>	<i>10</i>
Constitución de mundos narrativos separados en el cuento	12
Metalepsis narrativa e incertidumbre ontológica	16
Fundamentos ontológicos del cuento y extrañamiento	23
Realidad virtual y ficción narrativa	27
Conclusión	34
<i>Capítulo 2. Metaficción y extrañamiento cognoscitivo</i>	<i>38</i>
Metaficción y mimesis de proceso	40
La construcción de un mundo plausible	42
Metaficción en el cuento	44
Extrañamiento cognoscitivo de lo real	49
Conclusión	53
<i>Conclusiones</i>	<i>57</i>
<i>Bibliografía</i>	<i>63</i>

Introducción

*If the doors of perception were cleansed every thing would appear to man as it is, infinite.
For man has closed himself up, till he sees all things thro' narrow chinks of his cavern.*

William Blake, *The Marriage of Heaven and Hell*

Para cualquier lector, la división entre realidad y ficción (casi) siempre es clara: lo que leemos es ficción y nuestras vidas son reales. Pero ¿qué ocurriría si esa división dejara de ser tan obvia? ¿Qué pasaría si nuestro mundo fuera ficcional? Quizá suene como una propuesta absurda, pero es una de las muchas cuestiones que la ciencia ficción (CF) nos permite plantear. Después de todo, una característica común del género es la creación de mundos hipotéticos pero plausibles que nos llevan a hacer preguntas sobre nuestra experiencia cotidiana de la realidad. La novedad de estos nuevos mundos, nos indica Darko Suvin, es el resultado de introducir fenómenos, objetos tecnológicos o acontecimientos históricos plausibles que no existen fuera del mundo narrativo (64). En esencia, la novedad plausible de estos mundos nos permite observar fenómenos cotidianos bajo una nueva luz dentro de la narrativa y nos lleva a reconsiderarlos cuando los contemplamos de nuevo en el mundo real.

Los estudios críticos que siguen la teorización de la CF que propone Suvin rara vez se centran en los elementos ostentosos de novedad —aquí pensemos en las naves espaciales, las máquinas del tiempo o los acontecimientos históricos alternativos—; más bien, su enfoque principal son las implicaciones que tienen sobre el resto del mundo narrado. Resulta más productivo analizar las consecuencias sociales y culturales, que el artefacto mismo que las produjo. La plausibilidad que mantienen las narraciones de la CF significa que las nuevas dinámicas creadas a partir de ese nuevo elemento, o *novum*, tendrán una semejanza valiosa con nuestro propio

entendimiento de la realidad (Suvin 64). Esto es fundamental ya que, como considera Suvin, la CF provoca una “feedback oscillation that moves now from the author’s and implied reader’s norm of reality to the narratively actualized novum in order to understand the plot-events, and now back from those novelties to the author’s reality, in order to see it afresh from the new perspective gained” (71). En otras palabras, identificamos elementos de nuestra propia realidad en la narración para poder comprenderla, pero esos elementos son un poco diferentes en la narrativa, lo cual nos hace verlos con nuevos ojos cuando los volvemos a observar en el mundo real. Ese proceso de extrañamiento y consecuente reconsideración de elementos cotidianos es lo que Suvin llama “extrañamiento cognoscitivo”. Lo que antes resultaba invisible por ser normal ahora nos parece extraño y nos obliga a poner atención a aspectos de su naturaleza que se encontraban ocultos por la normalidad. Un ejemplo de este proceso de extrañamiento se encuentra en la representación de androides en *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick. En esta novela, la existencia de androides casi indistinguibles de los humanos produce un extrañamiento cognoscitivo en el lector sobre lo que significa ser humano, lo que lo lleva a cuestionar si realmente existe una cualidad intrínseca que lo defina. Cuando se remueve lo humano de su contexto cotidiano, el concepto se vuelve extraño y se complejiza tanto dentro como fuera de la narrativa para el lector.

El cuento que analizaré en esta tesina, “I Hope I Shall Arrive Soon” de Philip K. Dick, crea una serie de mundos plausibles, aunque significativamente distintos al nuestro, que producen un extrañamiento cognoscitivo en el lector. La historia sigue a Victor Kemmings, un viajante interestelar en camino a un planeta lejano. Al inicio del viaje, falla el tanque criónico que lo contiene, provocando que su mente regrese a un estado consciente mientras que su cuerpo continúa

dormido. La computadora de la nave¹ identifica el problema, pero es incapaz de arreglarlo y le comunica a Kemmings que lo proveerá de estímulos para evitar el deterioro de su mente debido a la privación sensorial que vivirá durante los diez años que durará el viaje. La computadora no tiene información ni contenido para darle a Kemmings, por lo que sigue la “política” en esos casos: “I will feed you your own buried memories” (Dick 450). La capacidad de la computadora para construir y sumergir al personaje en nuevos mundos a partir de estas “memorias”, representadas como mundos narrativos distintos en el cuento, produce un extrañamiento cognoscitivo de lo cotidiano para los lectores.

En particular, en este cuento, donde observamos la construcción de mundos que pretenden ser reales y encontramos un personaje principal que confunde su mundo real con mundos artificiales, se extraña y, por lo tanto, se visibiliza un aspecto cotidiano y a la vez profundo de la experiencia humana: la construcción y percepción de lo real. La hipótesis central que guía esta tesina es que el cuento de Dick, al evidenciar la ficcionalidad de sus propios mundos narrativos que pretenden imitar la realidad y al representar un personaje cuya percepción de la realidad es afectada por la inmersión e interacción con esos mundos, tematiza los procesos de construcción y recepción de mundos ficcionales. Observar la evidente construcción ficcional de un mundo que pretende ser real resulta en un extrañamiento cognoscitivo de la realidad del lector, el cual se hace consciente de la naturaleza construida de su propia percepción de la realidad y, por extensión, cómo los medios narrativos ficcionales pueden impactar su percepción de lo real.

Para demostrar la hipótesis, empiezo el primer capítulo analizando la manera en la que se construyen en el cuento mundos narrativos plausibles y ontológicamente distintos. Posteriormente,

¹ En el cuento nunca aparece la palabra *computadora* (el cuento fue publicado en 1980). Sin embargo, me refiero a una computadora para referirme a la parte de la nave que tiene la capacidad de procesar información y comunicarse de manera inteligente siguiendo una “programación”.

observo cómo la constante metalepsis, entendida como la transgresión paradójica entre diferentes mundos narrativos, comienza a desdibujar los límites entre el mundo narrado principal y los mundos narrativos que enmarca y produce una incertidumbre ontológica para Kemmings. Más adelante, señalo que la experiencia de Kemmings dentro de los mundos que crea la computadora es una forma de realidad virtual, la cual es análoga al proceso lector en términos de inmersión e interactividad. Observo que la evidente distorsión de la percepción de Kemmings relativa al mundo objetivo que construye el narrador omnisciente es el resultado de su inmersión e interacción en un medio ficcional, lo cual produce un extrañamiento cognoscitivo en los lectores que los lleva a pensar en el carácter inestable de su propia percepción de lo real y cómo ésta también puede ser afectada por los mismos procesos de inmersión e interacción que se representan en el cuento.

Posteriormente, en el segundo capítulo, analizo cómo la metalepsis y la sospecha de su propio personaje constantemente llaman la atención a la ficcionalidad del cuento. Apoyándome principalmente de las teorizaciones de Patricia Waugh y Linda Hutcheon acerca de la narrativa metafictional, observo cómo la creación de mundos evidentemente ficcionales dentro del cuento remite al lector a los procesos de creación y recepción de mundos ficcionales. De esta forma, los lectores son obligados a tomar consciencia de su papel activo en la construcción y significación de los mundos y sus realidades dentro del cuento. La representación de distintos mundos remite al lector a su propio papel en la creación de lo real, tanto dentro como fuera del cuento. Esto, de nuevo, lleva a un extrañamiento cognoscitivo que hace a los lectores considerar el carácter construido de su realidad.

Es importante notar que la idea de la realidad como construcción² no es un concepto nuevo, sino que es una parte fundamental de cómo nos relacionamos con lo real en el mundo

² Es fundamental hacer una distinción entre la realidad objetiva, que es la realidad absoluta que existe independientemente del observador y cuya totalidad es imposible de aprehender, y, por otra parte, la realidad que cada

contemporáneo, como argumenta Waugh: “Contemporary reality, in particular, is continually being reappraised and resynthesized. It is no longer experienced as an ordered and fixed hierarchy, but as a web of interrelating, multiple realities” (52). Aunque intuitivamente sabemos que la realidad está en constante cambio, es más sencillo tratarla en el día a día como un fenómeno estático. En este sentido, mi lectura del cuento no busca sugerir un cambio fundamental en cómo el lector entiende su realidad, sino que solamente busca analizar cómo el cuento recuerda al lector la naturaleza cambiante de lo real. Después de todo, el extrañamiento cognoscitivo es una herramienta que nos permite ver elementos cotidianos³ bajo una nueva luz y en este caso simplemente nos ayuda a visualizar un aspecto de lo real que ya conocemos pero que se encuentra escondido bajo su cotidianidad.

Desde luego, no soy el primero en explorar la representación compleja de la realidad en la literatura de Dick. Aunque hay poca crítica sobre este cuento en particular —recordemos que éste es sólo uno de alrededor de 121 cuentos escritos por Dick—, sus novelas y su obra en conjunto han recibido una gran cantidad de atención crítica, por lo que vale la pena contextualizar el enfoque de este trabajo dentro de un movimiento crítico más extenso en torno a su obra. Ya en 1975, cinco años antes de la primera publicación de “I Hope I Shall Arrive Soon”, Stanislaw Lem observó que, sin importar el recurso o situación en las obras de Dick, “The end-effect is always the same: distinguishing between waking reality and visions proves to be impossible” (59). En su enfoque histórico, Lem argumenta que los mundos inicialmente ordinarios en su narrativa sufren una disociación de la realidad, revelando de esta manera los miedos y fascinaciones más elementales

persona percibe de manera parcial e imperfecta, y construye de manera subjetiva. Cuando hablo de la realidad como construcción, me refiero a la segunda, ya que la realidad objetiva permanece inmutable, mientras que nuestra percepción de ella es subjetiva y cambia constantemente. Más adelante, también distingo entre la realidad objetiva ficcional que se construye en el cuento por medio del narrador omnisciente y la realidad ficcional distorsionada que percibe Kemmings.

³ Estos *elementos* pueden ser objetos, ideas, personas, relaciones, o cualquier aspecto que forma parte de nuestra experiencia de la realidad.

del individuo humano en su propio tiempo. Encontraremos un eco del enfoque que toma Lem en mi lectura cuando consideramos que este cuento y su carácter metaficcional llevan a los lectores a recordar el carácter construido de lo real. Esto refleja, según autores como Waugh, un aspecto característico de nuestro tiempo en donde constantemente cuestionamos lo real.

Lem utiliza su observación sobre la representación compleja de la realidad en Dick para realizar un análisis literario histórico; sin embargo, hay otros críticos que proponen enfoques distintos aun cuando hacen la misma observación de que la realidad es indistinguible de la ficción en la obra de Dick. Por ejemplo, Peter Fitting afirma que “the reality problem” en las obras de Dick, muchas veces ocasionado cuando un personaje se da cuenta de que su realidad es de alguna manera una ilusión, conforma una crítica a la idea positivista de tener acceso directo al mundo objetivo (220). Según Fitting, la revelación de que la realidad de los personajes es sólo una ilusión refuerza la idea de que la percepción de la realidad es socialmente construida. En este sentido, Fitting sigue la idea de Lem cuando dice que nuestra capacidad para percibir la realidad dentro y fuera de la narrativa siempre está determinada por condiciones ideológicas y, por lo tanto, es indistinguible de lo artificial. Veremos que el “reality problem” del que habla Fitting es algo que también ocurre dentro del cuento de Dick cuando Kemmings se percató de que la realidad que experimenta es una ilusión creada por la computadora. La revelación repetida de la ilusión de los mundos de la computadora eventualmente resulta en la incapacidad del personaje para distinguir entre lo real y lo ilusorio. Además, la noción de que la realidad es socialmente construida será importante en mi lectura cuando retomo la idea de la realidad como construcción.

Por otra parte, hay críticos que observan que la relación entre la realidad y la ficción en Dick puede tener otros matices. Neil Easterbrook se aproxima a la representación de la realidad en Dick desde la perspectiva de la duplicación y encuentra que, en las obras de Dick, mundos

paralelos, sustancias alucinógenas y simulacros resultan en una duplicación de mundos, objetos y personas (26). Eso dificulta la distinción entre el ser y el otro ser, lo real y lo falso. Sin embargo, reconoce que estos duplicados paradójicamente nunca pueden ser idénticos: “Any double would need to be asymmetrical—in thought, in substance, in temporality—otherwise there would be no clear and distinct means to demarcate the one from the other. But if asymmetrical, then not double” (35). El único doble perfecto que puede existir es el simulacro perfecto, donde la copia idéntica toma el lugar de su referente original, pero incluso ahí solamente podemos hablar de una relación de sustitución y no de duplicación (35). Esta asimetría entre uno y otro, lo real y la copia, también se ve reflejada en mi lectura del cuento de Dick ya que entiendo la realidad y la ficción como conceptos fundamentalmente distintos, aunque complementarios. Existe la realidad objetiva o consensual, pero solamente la podemos aprehender por medio de su “ficcionalización”; es decir, para poder significarla primero debemos ordenarla en modelos narrativos, sociales, políticos, etcétera. Además, los mundos de los simulacros en el cuento pueden ser considerados en términos de duplicación, ya que nunca logran ser idénticos a la realidad.

Más recientemente, Umberto Rossi (2011) postula que un elemento central en la CF de Dick es la “ontological uncertainty” (incertidumbre ontológica) (10), que entiende como “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” (11). Rossi, quien trabaja este tema extensamente en su revisión general de la obra de Dick, hace énfasis en la naturaleza contradictoria y frecuentemente paradójica de su representación de la realidad y de su inestabilidad. Aunque la constante revelación del artificio en lo que supuestamente era real produce incertidumbre, también nos acerca a lo real: “Reality has to be there, if only to be given the lie, denied, or involved in some bewildering metamorphosis where all that is real turns out to

be bogus and vice versa” (11). De esta manera, Rossi reconoce que, para lograr una incertidumbre ontológica, primero debe haber una distinción clara de lo que es real, aunque sea para el lector. Veremos que en el cuento se hace un énfasis en lo que es real y lo que no es real. Es gracias a esta distinción que es posible crear la ilusión de un mundo objetivo dentro del cuento y, en contraste, visualizar la evidente ficcionalidad de los simulacros y la percepción de Kemmings que producen el extrañamiento cognoscitivo en el lector.⁴

Por último, es importante ligar la relación que delimito arriba entre lo real y lo ficcional en este cuento con el marco teórico que guía esta tesis. Una de las razones por las que decidí aproximarme al estudio de este cuento con la teoría que ofrece Suvin del género de la CF a pesar de sus limitaciones⁵ es porque implica una influencia tangible y rastreable de la literatura sobre la figura del lector. La CF no solamente tiene la capacidad de envolvernos en mundos maravillosos que capturan la imaginación, sino que también nos invita a reconfigurar la manera en la que percibimos el mundo real a partir de su lectura. Lo que pretendo hacer con este trabajo es un ejercicio de exploración para ver con otros ojos cómo el mundo de la narración nos puede hacer pensar sobre el mundo empírico real. En otras palabras, me interesa entrar en el cuento para ver

⁴ La extensa bibliografía escrita sobre la obra de Dick, la cual constantemente toca el tema de la realidad, hace imposible una revisión completa de su crítica relacionada en esta introducción. En esta breve revisión, elegí algunas propuestas que buscan interpretar la obra de Dick en conjunto que me parecen representativas de la crítica dominante que involucra al lector, de alguna manera u otra, en la confusión ontológica que ocurre dentro de la narrativa. Para una revisión más extensa, recomiendo consultar el artículo “Philip K. Dick Criticism 1982-2010” de Howard Canaan, el cual ofrece una valiosa visión general de la crítica sobre Dick, aunque se encuentra en necesidad de ser actualizada.

⁵ La teoría de Suvin ha sido debatida extensamente desde su publicación en 1979. Si bien su idea de la CF es sumamente productiva para el análisis de ciertos textos de autores como Philip K. Dick y Ursula K. Le Guin, también es una teorización problemática para definir todo el género, ya que es excluyente de innumerables textos que no producen ningún tipo de extrañamiento cognoscitivo. Carl Freedman nota que, siguiendo las reglas estrictas del extrañamiento cognoscitivo propuestas por Suvin, obras como *Star Wars* (así como incontables obras de *pulp fiction*) se encontrarían excluidas de la CF al no producir un extrañamiento cognoscitivo claro, mientras que las obras de Bertolt Brecht serían el ejemplo paradigmático (19). Para la precisión conceptual de la tesis, sigo la definición de Suvin cuando hablo de la CF. Sin embargo, más allá de su uso académico, me parece limitante su definición prescriptiva para delimitar qué textos pertenecen o no a este género. En mi opinión, la percepción popular de los textos para su clasificación dentro de un género literario, aun cuando es ambiguo, tiene igual o mayor validez que cualquier clasificación académica.

cómo se hace extraña la realidad, entender la cotidianidad de la que es desplazada y explorar las posibilidades que se abren para el lector a partir de su desplazamiento, sin importar que esas posibilidades sean sólo una forma distinta de pensar en lo que ya conocemos intuitivamente. A fin de cuentas, poner en cuestión la realidad de la ficción nos recuerda la ficcionalidad de lo real.

Capítulo 1.

Metalepsis narrativa: transgresión y reafirmación de los límites entre universos narrativos

Imaginemos por un instante qué ocurriría si en algún momento se revelara que nuestra realidad es una ilusión y, como Neo despertando de la Matrix por primera vez, viéramos una realidad más real que la nuestra. Sin duda, ésta es una idea fascinante (e inquietante) pero difícil de conciliar con la tendencia de tratar nuestra percepción del mundo como real. Después de todo, si no podemos confiar en nuestra percepción para distinguir lo que es real de lo artificial, ¿en qué podemos confiar? Solemos pensar que nuestra percepción nos da una visión certera de la realidad, pero quizá no es tan sencillo como parece. Para empezar, ¿a qué nos referimos cuando hablamos de la realidad? ¿Podemos estar seguros de que hay una realidad objetiva que observar fuera de nuestra mente? Y suponiendo que sea así, ¿qué tanto podemos confiar en que nuestra percepción de la realidad concuerda con la realidad objetiva?

El cuento “I Hope I Shall Arrive Soon” de Dick pone en cuestión nuestras suposiciones de la realidad al plantear un escenario donde su personaje experimenta mundos de realidad virtual que son, en un inicio, indistinguibles de su realidad. Complejizándolo todavía más, observamos que estas realidades creadas por la computadora son imperfectas y terminan revelando su artificialidad al apuntar a la existencia de otro mundo más real. Efectivamente, se reproduce el “reality problem” que describe Peter Fitting cuando el personaje se da cuenta de que las realidades que habita son una ilusión. Esas contaminaciones entre distintos mundos narrados producen una confusión ontológica en el personaje principal, ya que se vuelve incapaz de identificar lo que es verdaderamente real y lo confunde con lo artificial.

Para ser preciso en el análisis del cuento, debo hacer una distinción entre cómo Kemmings percibe y experimenta estos episodios y cómo los percibe el lector. Lo que para Kemmings es una

forma de realidad virtual, para el lector son mundos narrados distintos entre sí, y mientras que Kemmings experimenta una difuminación entre realidad y artificio, el lector observa la transgresión y contaminación entre los diferentes mundos narrativos. Por lo tanto, la progresiva disolución de la realidad virtual dentro del cuento puede ser observada, en términos narrativos, por medio de la metalepsis narrativa⁶, la cual se entiende como la transgresión paradójica entre distintos mundos narrativos. Al mismo tiempo, asumir la perspectiva de Kemmings también es relevante porque nos permite entender cómo su inmersión en los episodios afecta su percepción de la realidad. Apoyándome en Marie-Laure Ryan, veremos cómo estos episodios, que el personaje experimenta como realidad virtual dentro del cuento, son análogos a la relación que tienen los lectores con las narrativas ficcionales dadas sus características de inmersión e interactividad.

Mi hipótesis es que la distorsión de la realidad que Kemmings experimenta gracias a su interacción con la realidad virtual, representada textualmente por medio de la metalepsis, es análoga al proceso que le ocurre al lector cuando se encuentra con la ficción narrativa, lo cual resulta en un extrañamiento cognoscitivo que lleva al lector a reflexionar sobre su propia relación con la ficción y lo real. En particular, ver cómo la realidad virtual afecta a Kemmings dentro del cuento hace que el lector considere cómo la ficción tiene la capacidad de afectar su propia percepción de lo real. En este capítulo, primero establezco la existencia de mundos narrativos en el cuento separados entre sí; luego, identifico la manera en la que se producen transgresiones entre estos mundos por medio de la metalepsis narrativa que resultan en una confusión ontológica para Kemmings. Después, exploro cómo la realidad virtual involucra procesos de inmersión e interacción similares a la narrativa ficcional basándome en las teorizaciones de Marie-Laure Ryan y, finalmente, analizo cómo la analogía entre realidad virtual y narrativa ficcional resulta en un

⁶ En la tesina, utilizo la palabra *metalepsis* para referirme a la metalepsis narrativa. No debe confundirse con la metalepsis como figura retórica.

extrañamiento cognoscitivo de la realidad que afecta la manera en la que el lector piensa en su relación con la ficción y la percepción de lo real.

Constitución de mundos narrativos separados en el cuento

Al inicio de la tesina explico que un tema recurrente en las obras de Philip K. Dick es la complejización de la línea que separa la realidad del artificio, la copia y la ilusión. Los ejemplos abundan: encontramos androides avanzados que ponen en cuestión la diferencia entre las máquinas y los humanos en *Do Androids Dream of Electric Sheep?*; vemos un desdibujamiento de la realidad con las alucinaciones en *A Scanner Darkly*, y existen múltiples casos donde la realidad se mezcla con la ilusión en *Ubik* y *Time Out of Joint*. En “I Hope I Shall Arrive Soon”, también encontramos esa confusión entre la realidad y el artificio producida, en primera instancia, por la contaminación entre los diferentes mundos narrados. Veremos que la difuminación entre lo real y lo virtual en el cuento se limita a la percepción de Kemmings, mientras que el lector, a través del narrador extradiegético, siempre es capaz de distinguir entre los dos. Más adelante, observaremos que la diferencia entre la percepción del lector (por medio del narrador) y la de Kemmings sobre lo que es real en el cuento es lo que resultará en un extrañamiento cognoscitivo en el proceso por el cual se construye la realidad. Pero primero, antes de analizar cómo el personaje pierde la línea entre la realidad y el artificio, debemos estudiar cómo se producen transgresiones entre los diferentes mundos narrativos del cuento, y para entender cómo se producen las transgresiones entre ellas, antes debo establecer que efectivamente existen mundos narrativos separados dentro del cuento.

En el mundo de la narración, una vez que la computadora ha determinado que Kemmings necesita estímulos sensoriales para evitar el deterioro de su mente durante los diez años de viaje interestelar, ésta le indica: “I will feed you your own buried memories” (Dick 450). La manera más común de representar memorias en la narrativa es por medio de analepsis, la cual se define

como “a form of anachrony by which some of the events of a story are related at a point in the narrative after later story-events have already been recounted” (Baldick 10). Sin embargo, los episodios que la computadora le alimenta a Kemmings no son recuentos de eventos previos; es decir, lo que se narra en el cuento no son las memorias del personaje, sino al personaje experimentando una situación nueva creada a partir de eventos pasados en su vida. Estas “memorias” sufren cambios debido a que son procesadas por la computadora y por el estado emocional inestable de Kemmings mientras las vive. Observamos la capacidad de la computadora para modificarlas por sus comentarios entre episodios: “Perhaps if I intensify the signal. I will use the same source, but amp up the charge” (453). Más aun, los últimos dos episodios que la computadora le provee al personaje son proyecciones de un evento futuro, por lo que es imposible que correspondan a un momento previo a lo relatado. Por lo tanto, estos episodios no pueden ser considerados recuentos de eventos que ya ocurrieron y no necesariamente deben pertenecer al mismo tiempo-espacio del mundo narrado de la computadora y Kemmings.

En el cuento no se explica en detalle el mecanismo por medio del cual la máquina logra construir esos episodios, pero hay suficiente información para delimitarlos con mayor precisión. Se especifica que la comunicación entre la máquina y Kemmings se lleva a cabo por medio de la “psychotronic route” (Dick 449).⁷ Aunado a que se indica claramente que el cuerpo de Kemmings se encuentra inhabilitado, la descripción del cuento sugiere que la conexión de la computadora es directa a su conciencia. Además, la elección del verbo *feed* es un indicador de que la máquina en algún momento procesa la información y tiene control sobre su suministro. Se puede decir que esta tecnología es una forma de realidad virtual, ya que una máquina se encarga de producir, procesar

⁷ “A particular branch of parapsychology that supposes an energy or force to emanate from living organisms and affect matter” (Pearsall 1497). La referencia a esta pseudociencia, aun cuando ha sido desacreditada por la comunidad científica (incluso desde antes de la publicación del cuento), les otorga a los episodios una lógica científica y, de esta manera, el cuento mantiene la plausibilidad necesaria para provocar un extrañamiento cognoscitivo.

y adecuar una fuente artificial de información para estimular sensorialmente a una persona y de esta manera sumergirla en otra realidad. La realidad virtual que se representa es una forma de tecnología avanzada, ya que la información sensorial se transmite directamente a la conciencia de Kemmings sin la necesidad de pasar por los órganos sensoriales. Dado que estos episodios son creaciones artificiales, me referiré a ellos como *simulacros*⁸ en vez de memorias. Por el momento, observaremos cómo se representan estos simulacros en términos narrativos; sin embargo, más adelante haremos un análisis de la experiencia del personaje dentro de la realidad virtual.

En la estructura del cuento, los simulacros se encuentran separados, ya que son contruidos para ser experiencias completamente inmersivas para el personaje. Al iniciar su primer simulacro, la computadora le explica a Kemmings, ““You will not know, after a little while, ... that I am feeding you your own buried memories”” (Dick 451), y efectivamente, una vez que comienzan esos episodios, el personaje olvida que en realidad se encuentra en una nave espacial. Además, al iniciar cada simulacro el narrador cambia de una focalización cero (narrador omnisciente) a una focalización interna limitada a las experiencias de Kemmings. La voz narrativa se concentra completamente en ese nuevo mundo narrado al punto que podría parecer, inicialmente, que estamos ante un nuevo relato cuya única conexión con el anterior es el mismo personaje principal. El cambio abrupto de tiempo, espacio y focalización narrativa al iniciar los simulacros establece límites claros entre los mundos de los simulacros y el mundo narrativo principal.

Ya definido este punto, se pueden caracterizar estos simulacros con mayor precisión en términos narratológicos. Gérard Genette define una diégesis como “the spatio-temporal universe

8 *Simulacro* lleva una carga semántica importante debido a las teorizaciones de Jean Baudrillard. Él considera que el simulacro “is no longer a question of imitation, nor duplication, nor even parody. It is a question of substituting the signs of the real for the real” (2). A diferencia de lo que él entiende con esta palabra, donde la imitación perfecta reemplaza al referente original (hiperrealidad), utilizo la palabra para referirme a las creaciones de la computadora que imitan la realidad pero que, al ser imperfectas, son claramente distintas de su referente (para el lector).

designated by the narrative” (17). Ya que cada vez que comienza un simulacro se crea un tiempo-espacio nuevo, podemos decir que cada episodio conforma una nueva diégesis o mundo narrativo.⁹ Esto implica que los mundos están desconectados ontológicamente, ya que en ellos ocurre “not only a change of narrating voice but also a change of world” (Ryan, *Avatars of Story* 205) con respecto al mundo narrado principal. En el caso del cuento no cambia la voz narrativa, pero sí su focalización. De los cinco simulacros en el cuento, la computadora de la nave construye los primeros tres tomando como referencia las memorias de Kemmings, mientras que los últimos dos son proyecciones o “wish fulfillment” (Dick 461) de la llegada al planeta destino. A partir de estas precisiones, se puede visualizar un esquema general del cuento: cada universo narrativo que se crea se encuentra removido del mundo principal por un nivel, de manera que los simulacros están en un plano horizontal con respecto a los demás y en un plano vertical debajo de aquel que enmarca el cuento tal como se ve en la Figura 1. La organización jerárquica del cuento nos permitirá visualizar y distinguir entre las rupturas narrativas que ocurren entre simulacros y las que ocurren entre cada simulacro y el mundo narrativo principal. Aunque todos los mundos se encuentran conectados, cada uno es claramente distinto para representar su separación ontológica.

⁹ Aunque sigo la definición de Genette, utilizaré *mundo narrativo* o *mundo narrado* en vez de *diégesis* ya que, como indica H. Porter Abbot, una acepción común de diégesis es el recuento de la narrativa, el cual es distinto al mundo narrativo (Cap. 12). También utilizo *cronotopo* de manera intercambiable con diégesis en referencia a la intersección entre tiempo y espacio, es decir, los elementos esenciales que componen el mundo narrativo según la definición de Genette.

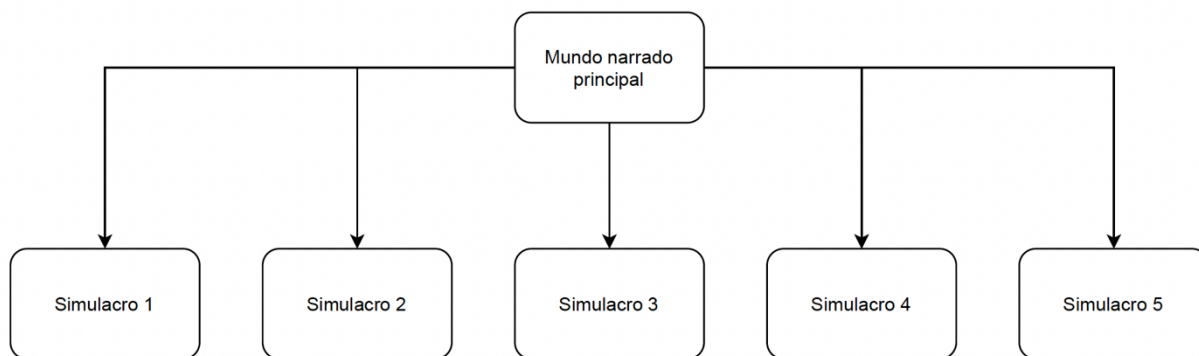


Figura 1. Esquema general del cuento. Elaboración propia.

Metalepsis narrativa e incertidumbre ontológica

A pesar de que los mundos narrados tienen una separación clara entre sí, la integridad estructural de cada uno de los nuevos cronotopos se va haciendo cada vez más inestable, lo cual se debe a que se transgreden los diferentes niveles narrativos que experimenta el protagonista del cuento. En otras palabras, se producen casos de metalepsis narrativa, la cual consiste en “a paradoxical contamination between the world of the telling and the world of the told” (Pier). De manera más amplia, para este trabajo considero la metalepsis como una transgresión entre diferentes mundos narrados sin importar si tienen una relación vertical, como la que sugiere Pier, o una relación horizontal. Es decir, ocurren transgresiones tanto entre simulacros (horizontal) como entre simulacros y el mundo narrado principal (vertical). La introducción de elementos externos a un mundo narrado tiene el efecto de desafiar su lógica narrativa, independientemente del nivel narrativo de donde proviene el nuevo elemento. A su vez, la metalepsis resulta en una incertidumbre ontológica como la describe Rossi: “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” (11). En este caso, la confusión solamente alcanza a Kemmings, ya que él habita tanto el mundo desde el que se narra como el mundo narrado (los simulacros), mientras que los lectores observan todo por medio del narrador extradiegético, el cual

distingue claramente entre los mundos narrados. El análisis que sigue identifica dos tipos de metalepsis en el cuento: las que ocurren a nivel vertical, es decir, aquellas que transgreden los límites entre el mundo narrativo principal y los simulacros, y las rupturas horizontales, en donde se transgreden los límites entre los simulacros.

Uno de los casos de metalepsis vertical de mayor consecuencia ocurre en el cuarto simulacro, cuando la computadora ya se ha dado por vencida recreando momentos pasados de la vida de Kemmings debido a su creciente inestabilidad psicológica y ha pasado a crear proyecciones del momento de llegada al planeta destino. En este simulacro, la computadora se introduce indirectamente en uno de los simulacros como un personaje, el robot doctor. Mientras conversa con Kemmings, el robot doctor comete un error al decir algo que no debería saber su personaje y que solamente podría conocer la computadora.

‘But you were just a little boy,’ the robot doctor said.

‘How did you know that?’ Kemmings said. He pulled his hand away from the robot doctor’s grasp. ‘Something’s wrong. You shouldn’t have known that.’

‘Your mother told me,’ the robot doctor said.

‘My mother didn’t know!’ (460)

Similar a cuando alguien se percata de que está dentro de un sueño, en el ejemplo de arriba la máquina rompe con el resto del simulacro al revelar información que no debería conocer nadie más que Kemmings. Cada vez que lo introduce a un nuevo simulacro, la computadora borra sus experiencias pasadas inmediatas para que acepte la verosimilitud del nuevo mundo; sin embargo, la incongruencia del robot doctor es un recordatorio para el personaje de la existencia del mundo que enmarca, por lo que se produce una metalepsis vertical. Esa incongruencia lleva a la revelación: “Kemmings said, ‘I don’t think you exist. There is no possible way that you could

know these things. I'm still in cryonic suspension and the ship is still feeding me my own buried memories. So I won't become psychotic from sensory deprivation'" (460). En este momento, la transgresión de los límites entre el mundo que enmarca y el simulacro rompe con la verosimilitud de la proyección de la computadora, lo cual revela su artificialidad y resulta en su pronta disolución.

Otro caso de metalepsis vertical es la presencia de Kemmings en todos los mundos narrativos. Si bien su estado de conciencia es alterado por la computadora cada vez que inicia un simulacro, él continúa siendo el mismo personaje. Cuando se hace consciente de la existencia del mundo narrado externo, se produce una ruptura inmediata de los límites que lo separan del mundo narrado secundario ya que no puede existir en dos realidades diferentes al mismo tiempo; necesariamente debe reconocer que una de ellas es artificial. Esto lleva a la disolución del simulacro tal como observamos en el ejemplo anterior. Para el lector, la existencia simultánea de un personaje en diferentes cronotopos es transgresiva en cuanto que va en contra de la lógica narrativa de esos mundos. La existencia de Kemmings dentro de cada simulacro funciona como una metalepsis, ya que su presencia enfatiza la existencia paradójica de los otros mundos narrados que habita.

En estos ejemplos, el mundo del simulacro es contaminado verticalmente por el mundo que enmarca; sin embargo, en el cuento también ocurren numerosas transgresiones metalépticas horizontales entre diferentes simulacros. A diferencia de las metalepsis verticales, estas transgresiones no necesariamente revelan la existencia de un mundo que enmarca, pero sí son indicadores de la existencia de los otros simulacros y funcionan para desestabilizar la estructura de los mundos narrativos. Como veremos, éstas comienzan a tomar un carácter acumulativo que afecta a Kemmings conforme avanza el cuento.

En el segundo simulacro Kemmings revive una experiencia de su infancia que lo hace sentir culpable. El simulacro lo sitúa en un momento donde es responsable de la muerte de un pájaro a manos del gato familiar: “He picked up the cat; the cat extended its body and its front legs; it extended its jaws and bit into the bird” (Dick 454). Que haya ocurrido ese evento dentro del simulacro no es nada extraño, ya que éste se construye en torno a un acontecimiento real de su infancia. Pero éste ya no es el caso cuando vuelve a ocurrir en el siguiente simulacro. De nuevo en la casa donde vivía con su exesposa, Martine, Kemmings se encuentra en una conversación con ella que pronto pierde la secuencia lógica. Hablando sobre la autenticidad de un póster, Kemmings espontáneamente interrumpe para declarar que él mató al amigo que se lo regaló, lo cual rápidamente lo lleva de regreso a la culpa de la muerte del pájaro: “I know I was responsible. I never told you. I never told anyone. I’m sorry. I didn’t mean to do it. I saw it flapping against the window, and Dorky was trying to reach it, and I lifted Dorky up, and I don’t know why but Dorky grabbed it—” (Dick 456). Esa secuencia del gato y el pájaro no tiene conexión alguna con los eventos y diálogo del simulacro actual por lo que lleva a su desestabilización. Más adelante, en el cuarto simulacro, se vuelve a presentar de manera espontánea la culpa de Kemmings por la muerte del pájaro: “When the robot doctor had arrived and was treating the bee sting, Kemmings said, ‘I got this as punishment for killing the bird’” (Dick 460). Esta declaración rompe una vez más con la verosimilitud del simulacro, ya que no tiene ninguna relación lógica con lo que ha ocurrido en ese cronotopo.

La culpa por la muerte del pájaro no es un caso aislado de metalepsis horizontal en el cuento; ocurre lo mismo con múltiples elementos en la historia que son demasiado numerosos para explorar a fondo de manera individual: el póster valioso de Gilbert Shelton que se introduce de manera natural en el primer simulacro y que reaparece de manera espontánea en el tercer y cuarto

simulacros; la picadura de abeja que ocurre en el segundo simulacro y que se presenta inexplicablemente en el cuarto simulacro; la casa con malos cimientos del primer simulacro que regresa inusitadamente en el tercer simulacro. A pesar de que cada uno de los simulacros está constituido por un cronotopo separado, cada vez se va insertando de manera inexplicable un mayor número de elementos que aparecen en simulacros anteriores. Estos elementos tienen un efecto acumulativo sobre los simulacros que, para Kemmings, resultan en una incertidumbre ontológica.

Al final del cuento, toda esa acumulación de metalepsis que ocurren en un plano horizontal culmina en una transgresión vertical sobre el mundo narrativo principal. Cuando finalmente llega Kemmings a su destino en el mundo narrativo que enmarca, es decir, regresa a la realidad, experimenta, recuerda o revive, uno tras otro, todos esos elementos de transgresión que se habían acumulado previamente en los simulacros. A pesar de que los lectores y otros personajes en el cuento pueden aún distinguir lo que realmente pertenece al mundo narrativo principal, Kemmings pierde la habilidad para distinguir entre uno y otro. Efectivamente, su experiencia de la realidad sufre una contaminación metaléptica extensa por parte de las simulaciones pasadas al grado de que es incapaz de distinguir entre los eventos de los simulacros y lo que realmente está ocurriendo.

Para hacer visible la transgresión de estos elementos numerosos de un simulacro al siguiente y eventualmente sobre el mundo narrativo principal, he creado la Tabla 1:

Simulacro 1	Simulacro 2	Simulacro 3	Simulacro 4	Simulacro 5	Mundo enmarcador al final del cuento
Casa con malos cimientos colapsando		La casa se desmorona			Kemmings (K) cree que los cimientos se están pudriendo
Póster de Gilbert Shelton "Fat Freddy Says"		Póster de Gilbert Shelton	Aparece un personaje Don "Shelton"		K. cree que el póster de Gilbert Shelton se ha roto
	Picadura de abeja /Bactine para el dolor		Picadura de abeja sin explicación		K. cree que tiene una picadura/ busca medicina
	Culpa por el gato que mata al pájaro	Culpa por matar al pájaro/ Ray	Culpa por matar al pájaro	Culpa por matar a un insecto	Culpa por matar al pájaro
	Una presencia/ sombra	Una presencia/ Dios			
		La mano de K. atraviesa la pared			K. piensa que su mano atraviesa la pared y a Martine
			Televisión hueca		K. cree que la televisión está hueca

Tabla 1. Transgresiones metalépticas entre los simulacros y el mundo narrativo enmarcador del cuento. Elaboración propia.

Cada una de las filas indica uno de los elementos que se repiten en varios simulacros. Las columnas representan los simulacros y, la última, el mundo narrado principal. Los que se encuentran en verde son acontecimientos que respetan la verosimilitud de los simulacros; es decir, respetan las reglas lógicas que constituyen al mundo narrado en cuestión. Por lo general, la primera vez que ocurre un acontecimiento tiene sentido lógico, pero cuando se repite en un siguiente simulacro de manera incongruente (como cuando recurre la culpa de Kemmings en los simulacros sin que tenga relación alguna con lo demás que está ocurriendo), rompe con la verosimilitud y, al remitir a la existencia de simulacros pasados, crea una metalepsis que transgrede las fronteras de los mundos narrados. Los eventos incongruentes que rompen con la lógica de los simulacros están marcados en rojo. Además, se encuentran dos instancias en amarillo que rompen desde su primera ocurrencia con la verosimilitud del simulacro. Estos eventos surgen en una etapa avanzada de deterioro en las simulaciones cuando Kemmings ya está buscando evidencia tangible de la artificialidad de los simulacros. En la última columna observamos que la mayoría de los sucesos que producen una metalepsis horizontal eventualmente también se presentan en el mundo que enmarca; es decir, los elementos que transgreden los simulacros terminan en una metalepsis que impacta el mundo narrativo principal. La metalepsis vertical al final del cuento es diferente a las rupturas que ocurren entre los simulacros, ya que las transgresiones verticales ocurren solamente en la percepción de Kemmings y contrastan con el mundo que describe el narrador y que percibe el único otro personaje, Martine.

Si bien es significativa la ruptura de las fronteras entre las diferentes simulaciones, la vulneración que se produce en un nivel vertical tiene un impacto aun mayor ya que nos permite entender cómo se representa narrativamente la distorsión de la percepción de la realidad de Kemmings después de su interacción con los simulacros. Que los mundos narrados sean

establecidos como ontológicamente separados solamente para ser transgredidos implica una contaminación mutua debido a un brinco “between two radically distinct worlds, such as ‘the real’ versus ‘the imaginary,’ or the world of ‘normal’ (or lucid) mental activity versus the world of dream or hallucination” (Ryan, *Avatars of Story* 207). El robot doctor es un ejemplo concreto en donde el mundo narrado que enmarca entra en un simulacro mientras que la memoria de la muerte del pájaro, al igual que todos los otros ejemplos de la Tabla 1, nos permite observar cómo el mundo que enmarca se ve contaminado de elementos que primero aparecen en los simulacros. Desde un punto de vista narrativo, el mundo narrado enmarcador es contaminado por múltiples elementos —principalmente objetos, acciones y memorias— que pertenecen a los mundos narrados ontológicamente separados de los simulacros. Sin embargo, mientras que la contaminación dentro de los simulacros es evidente para los lectores, el narrador y Kemmings, la contaminación del mundo enmarcador solamente la “percibe” Kemmings. A diferencia del mundo que describe el narrador, su percepción de la realidad objetiva ha sufrido una contaminación ontológica de los elementos que pertenecen a los simulacros al grado que su realidad es indistinguible de los simulacros. En otras palabras, Kemmings sufre una confusión ontológica, ya que pierde la capacidad para distinguir entre lo real y lo no real.

Fundamentos ontológicos del cuento y extrañamiento

Hasta este momento he establecido cómo, por medio de la metalepsis, se representa en el cuento la difuminación de las fronteras entre lo real y lo artificial que experimenta Kemmings. Sin embargo, como explico arriba, la confusión ontológica en el texto está limitada solamente a la percepción del personaje. El narrador omnisciente nos ofrece una descripción supuestamente objetiva de la realidad que pone en relieve el grado de distorsión que ha sufrido la percepción de Kemmings al final del cuento:

‘Watch me put my hand through the wall.’ He placed the palm of his right hand against the wall. ‘See?’

His hand did not go through the wall because hands do not go through walls; his hand remained pressed against the wall, unmoving. (465)

En esta parte del cuento, la cual ocurre al final cuando ya se ha llegado al mundo destino, observamos que la percepción de la realidad de Kemmings ya no concuerda con la realidad objetiva de su mundo. Su satisfecho “See?” indica que, desde su perspectiva, su mano efectivamente ha atravesado la pared, a pesar de que el narrador lo niega. Su evidente percepción distorsionada de lo real tiene consecuencias importantes, ya que nos invita a pensar en cómo quizá también nuestra propia percepción de lo real puede diferir de la realidad objetiva, aunque no llegue al grado de las alucinaciones como le ocurre a Kemmings.

Solemos entender la realidad como una sola entidad de la que todos participamos, pero ¿qué ocurre cuando percibimos el mundo objetivo? Si hay sólo una realidad que observar, ¿por qué existen tantas formas distintas de percibir y entender el mundo? Una posible respuesta tiene que ver con que nuestra percepción de lo real es parcial y está sesgada por un número incalculable de variables. Esto es algo que explora Marie-Laure Ryan cuando considera cómo la virtualidad se relaciona con la realidad: “We live in simulacra because we live in our own mental models of reality. What I call ‘the world’ is my perception and image of it. Therefore, what is real for me is the product of my copy-making, virtual producing, meaning-making capability” (*Narrative as Virtual Reality* 25). En otras palabras, cada persona crea su propio modelo de la realidad a partir de su percepción individual y ésta, a su vez, es determinada por su facultad única para crear significado. Cabe mencionar que esta subjetivización de lo real no necesariamente implica la eliminación de la realidad objetiva: “We know that this ‘other’ real exists, and often we butt into

it, but we do not live in it, except perhaps in some moments of thoroughly private and nearly mystical experience, because the human mind is an indefatigable fabricator of meaning, and meaning is a rational simulacrum of things” (Ryan, *Narrative as Virtual Reality* 25). Somos incapaces de observar la realidad sin crear y asignar significado a todo lo que percibimos, por lo que es casi imposible acceder a la realidad sin filtro alguno. Todo esto es estudiado bajo la filosofía de la percepción y, específicamente, corresponde a la teoría del realismo indirecto, la cual sostiene que no tenemos un acceso directo al mundo: “although worldly objects do exist outside of the mind, they are never directly present to the mind, but only indirectly so, through mental intermediaries” (Lyons). De esta forma, el proceso de significación es un intermediario cognitivo entre el mundo objetivo y la mente, y es esencial para “dar sentido” a la realidad.

Con esto en mente, puedo llevar el análisis del cuento más lejos si observamos las bases ontológicas que establece dentro de él. Para empezar, se crea la ilusión de la existencia de un mundo objetivo que observar, el cual se construye en el mundo narrativo enmarcador principalmente gracias a la existencia del narrador extradiegético omnisciente. La existencia del narrador, que tiene una focalización cero (omnisciente) cuando relata el mundo enmarcador, crea la ilusión de tener un acceso directo y sin sesgo al mundo que narra, incluso cuando choca con la percepción del protagonista. Aun cuando la construcción de una realidad supuestamente objetiva es un fenómeno sumamente común en la narrativa ficcional, representa un cambio importante con respecto a nuestra experiencia de la realidad. Para empezar, no podemos comprobar definitivamente la existencia una realidad objetiva. Además, incluso si suponemos que existe, sería imposible distinguirla de nuestra experiencia construida de lo real. Esto implica que el cuento nos

ofrece un punto de vista inaccesible fuera de la ficción, permitiéndonos observar como la experiencia de la realidad de un personaje difiere de su realidad objetiva.¹⁰

El choque entre la percepción de Kemmings y el mundo que describe el narrador nos lleva a la segunda suposición ontológica que se establece dentro del cuento. Si bien existe una realidad objetiva ficcional dentro del cuento, su función principal es evidenciar la distorsión de la percepción de Kemmings al observar su realidad. Como vimos arriba, el comentario irónico del narrador es deliberado cuando señala que lo que percibe el personaje es imposible porque es inconsistente con la realidad: “His hand did not go through the wall because hands do not go through walls; his hand remained pressed against the wall, unmoving” (465). Entendemos que Kemmings ha llegado a un punto donde su percepción de la realidad objetiva ha sido afectada profundamente. Esa distorsión es indicativa de una forma extrema de realismo indirecto, donde Kemmings ha creado un modelo mental de la realidad inconsistente con la realidad objetiva.

La manera en la que progresivamente se afecta la percepción del personaje y su evidente divergencia con la realidad objetiva al final del cuento es una representación del realismo indirecto que lleva al lector a considerar su propia relación con lo real y, específicamente, cómo su entendimiento de la realidad objetiva depende de una percepción que es parcial, subjetiva y cambiante. En este sentido, el cuento produce un extrañamiento cognoscitivo en el lector, no a un nivel ontológico como el caso de Kemmings, porque el lector nunca pierde de vista cuál es el mundo objetivo, pero sí lo lleva a considerar su propia percepción de lo real bajo una nueva luz.

¹⁰ En este sentido, curiosamente, el mundo de la narración es más real que el del lector, en cuanto que el narrador omnisciente ofrece una ventana supuestamente directa a su realidad, mientras que nosotros sólo podemos acceder indirectamente a la nuestra. “In a fictional universe, objective reality corresponds to fictional truths, and fictional truths are established by textual authority. This authority means that fictional truths are unassailable, whereas the facts of the actually actual world can always be questioned” (Ryan, *Narrative as virtual reality* 73-74). Para nosotros no existe una autoridad equivalente que establezca verdades absolutas, solamente tenemos nuestros sentidos, los cuales son poco fiables. Por supuesto, también la autoridad del narrador y su visión objetiva del mundo son tan sólo ilusiones.

Es decir, no hace que el lector cuestione la existencia del mundo objetivo, pero sí lo hace considerar la manera en la que lo aprehende.

Realidad virtual y ficción narrativa

Para que el extrañamiento de la percepción sea efectivo debe ser resultado de una situación plausible que el lector pueda identificar con su propio mundo, por lo que es importante entender con mayor precisión por qué la interacción de Kemmings con los simulacros afecta su percepción de lo real. Ya observamos cómo se construye y representa la difuminación de la realidad para el personaje en términos narrativos; sin embargo, debemos observar el medio con el que Kemmings interactúa para comprender por qué se altera su percepción de lo real. Mientras que para el lector los simulacros constituyen diferentes mundos narrados, el personaje los experimenta como realidad virtual, definida por Pimentel y Texeira como “an immersive, interactive experience generated by a computer” (en Ryan, *Narrative* 11). Siguiendo esta definición, podemos afirmar que los simulacros dentro del cuento son una forma de realidad virtual. En efecto, Kemmings vive experiencias inmersivas e interactivas generadas por la computadora de la nave. El carácter envolvente de los simulacros —que en un inicio nos permitió entenderlos como mundos narrados separados— es observable en el hecho de que introducen a Kemmings dentro de tiempos y espacios distintos a los de su mundo enmarcador.

Además, lo que se representa es una forma de realidad virtual muy avanzada que no depende de intermediarios sensoriales como visores, audífonos o sensores hápticos, sino que se conecta directamente a la conciencia del personaje. La eliminación de los intermediarios significa que incluso los mismos órganos sensoriales se hacen innecesarios y se provee la información directamente a la conciencia de Kemmings. De esta manera, el cuento representa la culminación de la realidad virtual en donde se logra plenamente lo que Ryan llama la transparencia del medio

(transparency of the medium): “transparency is not an end in itself but the precondition for total immersion in a medium-created world” (*Narrative* 43). Es decir, la transparencia del medio es la culminación de todos los productos de mediación y su resultado es la inmersión total. En el cuento, la inmersión total en el medio se encuentra principalmente cuando se introduce inicialmente a Kemmings a los simulacros, pero se pierde la inmersión conforme estos progresan dado que la tecnología que se representa en el cuento no es del todo perfecta y resulta en simulacros defectuosos que gradualmente pierden la capacidad de representar mundos verosímiles y plausibles. Veremos que el balance entre la inmersión total e la imperfección juega un papel importante en la afectación de la percepción de Kemmings.

Por otra parte, el carácter interactivo de esta realidad virtual es evidente en la libertad que tiene Kemmings para actuar e influenciar los simulacros. Especialmente esto se puede observar cuando el personaje actúa en contra de los intereses de la computadora, y cuestiona o rompe con la verosimilitud del simulacro. Los simulacros son medios dinámicos que responden y se adaptan a las acciones de Kemmings, inclusive cuando esas acciones van en contra de su propia construcción. La computadora tiene la capacidad para crear los simulacros, estableciendo su tiempo, espacio y escenario (ya sea basado en las memorias de Kemmings o en las proyecciones del punto de llegada), pero no puede controlar las acciones del personaje una vez que inician. La decisión de la computadora de pasar de eventos pasados de la vida de Kemmings a un solo evento futuro específico representado una y otra vez es un intento de simplificar el rango de acciones que puede tomar el personaje, y así evitar la desarticulación de los simulacros que afectan a la psicología de Kemmings.

La interacción en la realidad virtual es complementaria a la inmersión, como indica Ryan: “It is because [the users] can act upon the virtual world and because this world reacts to their input

that users acquire a sense of its presence” (*Narrative* 51). La interacción es un elemento esencial para mantener la verosimilitud del simulacro, ya que, si Kemmings no pudiera interactuar con los simulacros, su artificio sería inmediatamente evidente. Al mismo tiempo, la libertad que tiene el personaje para interactuar con el medio es lo que eventualmente lleva a su disolución: “If the user could choose from a repertory of actions as vast as that of real life, the system would be unable to respond intelligently to most forms of input” (Ryan, *Narrative* 53). En el cuento, es claro que la computadora de la nave tiene capacidades avanzadas que exceden cualquier computadora en nuestro mundo; sin embargo, hay momentos en donde el poder de la computadora para crear los simulacros parece ser insuficiente para anticipar todos los posibles escenarios de la interacción de Kemmings, como cuando atraviesa una pared con su mano —“He walked up the the wall and then, after a pause, put his hand through the wall” (457)— o cuando abre un televisor sólo para encontrarlo vacío: “there was nothing in the TV cabinet. And yet the color hologram continued to fill a quarter of the hotel room” (461). El sistema del simulacro tiene sus limitaciones y entre más tiempo pasa, mayor es el rango de posibilidades que pueden llevar a su disolución.

La inmersión y la interactividad de los simulacros son lo que le permite a la computadora crear mundos plausibles y verosímiles para que habite Kemmings y, al mismo tiempo, son estos elementos los que terminan teniendo un efecto profundo en su capacidad para percibir la realidad. En un principio, los simulacros son tan efectivamente inmersivos que Kemmings sufre un desplazamiento del centro ontológico de su realidad; es decir, su noción de lo que es la realidad objetiva se mueve a un nuevo plano cada vez que inicia un simulacro. Al introducirlo al primer simulacro, la computadora hace referencia a esta inmersión total: “You will not know, after a little while ... that I am feeding you your own buried memories” (451) (las memorias de Kemmings, ya establecimos, son la base para crear los primeros simulacros). Al mismo tiempo, su interacción

con los simulacros y su constante desarticulación, que observamos a mayor detalle por medio de la metalepsis, lo obligan a cambiar constantemente entre lo que él percibe como mundos reales. El resultado, como hemos visto, es que al final del cuento, una vez que ha regresado al mundo narrativo principal, es incapaz de reconocerlo como real. Para este punto del cuento, ha sido condicionado por su interacción con un medio increíblemente inmersivo a desconfiar de sus sentidos para determinar qué es real. Como es incapaz de distinguir entre realidad y simulacro, termina asumiendo que siempre percibe el simulacro. Es aquí donde observamos la discrepancia entre su percepción y la descripción del narrador cuando se encuentra en el mundo real.

Ya observamos parte de esta confusión más arriba con el análisis de la metalepsis, pero es importante entrar en el cuento y analizar la experiencia del personaje con la realidad virtual, ya que éste es el principal punto de divergencia del mundo ficcional con respecto al mundo del lector y, como tal, es el principal elemento que provoca un extrañamiento cognoscitivo. Ya he indicado que la CF es un género literario que propone nuevas situaciones a partir de la introducción de un artefacto que no existe en el mundo del autor, un *novum*. Esto nos invita a visualizar un mundo distinto al nuestro, pero suficientemente plausible para poder afectar cómo entendemos diferentes aspectos de nuestra realidad. El *novum* principal de este cuento es la existencia de una forma de realidad virtual hiperrealista (aunque imperfecta), y la implicación de esta tecnología es que los personajes de ese mundo pueden acceder a realidades virtuales que son, al menos en un principio, indistinguibles de su realidad empírica y, como resultado de esto, pierden la capacidad para distinguir lo real de lo virtual.

Esta forma de realidad virtual es, desde luego, una tecnología que no existe en nuestro mundo todavía, al menos no de una forma tan avanzada. Sin embargo, el extrañamiento no necesariamente recae en el *novum* de la realidad virtual, sino en el efecto que ésta tiene sobre el

mundo del cuento y, en particular, el efecto que tiene en Kemmings. Aunque esta tecnología no existe actualmente, la podemos identificar con otro elemento de nuestro mundo. Curiosamente, algo con lo que interactuamos todos los días tiene características muy parecidas a esta forma de realidad virtual: la narrativa ficcional. Ryan realiza un estudio con el objetivo de explorar cómo los medios narrativos de ficción pueden ser analizados bajo los mismos principios en los que se basa la realidad virtual. En palabras de Ryan, lo que busca es “to transfer the two concepts of immersion and interactivity from the technological to the literary domain and to develop them into the cornerstones of a phenomenology of reading” (*Narrative 2*). El trabajo de Ryan abre la posibilidad de considerar la experiencia que tiene Kemmings interactuando con los simulacros como análoga a la experiencia de los lectores cuando se enfrentan a textos narrativos. Es aquí donde tenemos una vista más completa del extrañamiento cognoscitivo que produce el cuento sobre el lector: dado que ambos funcionan como medios inmersivos e interactivos, la experiencia que tiene Kemmings con los simulacros produce en el lector un extrañamiento que lo hace considerar cómo la narrativa ficcional también puede tener la capacidad de afectar su manera de percibir la realidad.

Para reforzar la analogía, retomo algunas de las ideas principales de Ryan con relación a la inmersión y a la interactividad en el proceso lector. En primer lugar, ella identifica cómo la inmersión puede ser parte de este proceso: “In the phenomenology of reading, immersion is the experience through which a fictional world acquires the presence of an autonomous, language-independent reality populated with live human beings” (*Narrative 9*). Para que un lector pueda pasar por un proceso de inmersión, es necesario que el texto construya un mundo verosímil que sea identificable por el lector. La metáfora sumamente común del texto como mundo implica una

separación entre el medio textual y el mundo que escapa del texto para existir en la imaginación del lector:

The idea of textual world presupposes that the reader constructs in imagination a set of language-independent objects, using as a guide the textual declarations but building this always incomplete image into a more vivid representation through the import of information provided by internalized cognitive models, inferential mechanisms, real-life experience, and cultural knowledge, including knowledge derived from other texts. (Ryan, *Narrative* 63)

La creación del mundo a partir del texto ocurre gracias a los procesos cognitivos que lleva a cabo el lector. De esta manera, la información semántica que ofrece el texto es unificada en un solo mundo conjurado por la imaginación, experiencias y conocimientos del lector. Aquí vale la pena recordar la transparencia del medio que mencionamos más arriba con relación a la realidad virtual. Mientras que con la realidad virtual la transparencia del medio significa la eliminación de los intermediarios sensoriales, en el proceso lector esta transparencia se logra por medio de la inmersión. La metáfora del texto como mundo supone que existe un mundo más allá del lenguaje. Cuando el lector conjura un mundo en su imaginación, relega a un segundo plano los signos del texto, aun cuando éstos son sus referentes principales para la creación del mundo.

Desde luego, la inmersión no es un prerequisite esencial para llevar a cabo el acto lector. Un ejemplo son los textos posmodernos que priorizan la forma sobre el contenido. Como indica Ryan, este tipo de textos tiende más hacia la interactividad en detrimento de la inmersión: “if interactivity is conceived as the appreciator’s engagement in a play of signification that takes place on the level of signs rather than things and of words rather than worlds, it is a purely cerebral involvement with the text that downplays emotions, curiosity about what will happen next, and the

resonance of the text with personal memories of places and people” (*Narrative as virtual reality* 13). En su libro, Ryan encuentra que, mientras que la inmersión y la interactividad son elementos complementarios en la realidad virtual, estos elementos se oponen en los textos narrativos tradicionales. Traer la forma al primer plano crea una interacción cognitiva con el lector porque lo hace consciente de su papel en la significación del texto; sin embargo, un texto que constantemente llama la atención a su forma dificulta la inmersión del lector en el mundo narrativo. Si un texto es inmersivo, usualmente lleva al lector a olvidar que está leyendo una serie de signos y provoca una presencia virtual en el mundo del cuento que impide al lector darse cuenta de su papel en la construcción del significado del texto que está leyendo.

Para resolver la oposición entre inmersión e interactividad, Ryan explora otro tipo de textos híbridos y medios narrativos como textos digitales con hipervínculos, juegos de simulación y videojuegos en donde la interacción involucra el cuerpo y no sólo la mente. Sin embargo, quizá no es necesario ir tan lejos. Si bien la CF no elimina la oposición entre la inmersión y la interactividad en la narrativa ficcional, hace que los conceptos trabajen simultáneamente. La descripción paradójica que nos ofrece Suvin de la CF como una “realistic irreality” es una forma de jugar con los conceptos de inmersión e interactividad ya que depende de constantemente introducir al lector a un mundo plausible, y por lo tanto inmersivo, pero al mismo tiempo de mantener una diferencia importante con respecto al mundo del lector para sacarlo de la historia y hacerlo considerar elementos de su realidad. En otras palabras, la plausibilidad de la CF lleva a la inmersión mientras que el *novum* y el extrañamiento cognoscitivo resultante son una forma de interactividad cognitiva. Por lo tanto, la lectura de narrativas de CF puede, e incluso depende, de trabajar simultáneamente con la inmersión y la interactividad. Aquí es necesario indicar la limitación del alcance de mi analogía, ya que, cuando me refiero a textos narrativos ficcionales, solamente puedo hablar de

aquéllos que producen algún tipo de inmersión e interacción con el lector para que realmente sean comparables con la experiencia de Kemmings en el cuento. Este tipo de textos tienden a ser narrativas de CF pero no es exclusiva de ellas.

Ya establecido que lo que le ocurre a Kemmings es una distorsión de su percepción de lo real a partir de los procesos de su inmersión e interacción con los simulacros, la analogía nos puede también hacer pensar en que la percepción de los lectores de lo real puede ser afectada por su interacción constante con medios de narrativa ficcional. Por supuesto, esto no significa que, como Kemmings, el lector pueda ser afectado al grado de alucinar cambios físicos en su mundo empírico. Sin embargo, el caso extremo de Kemmings nos invita a considerar cómo la percepción es fundamental para nuestro entendimiento de la realidad y cómo, también, la percepción puede ser susceptible a los efectos de la ficción, gracias a sus características inmersivas e interactivas. Si la narrativa ficcional puede afectar nuestra capacidad para crear significado, por extensión, también puede impactar nuestros modelos mentales de la realidad.

Conclusión

En este capítulo observamos cómo el cuento está compuesto por diferentes mundos narrativos ontológicamente separados, y cómo, progresivamente, estos mundos sufren transgresiones mutuas. Por medio de la metalepsis fue posible observar, en términos narrativos, cómo se representa la disolución de los simulacros en el cuento y cómo éstos eventualmente tienen un impacto sobre el mundo narrativo enmarcador desde la perspectiva de Kemmings. Más adelante, analizamos cómo la experiencia del personaje con los simulacros es una forma de realidad virtual avanzada que involucra los procesos de inmersión e interactividad, los cuales son los factores principales que impactan cómo Kemmings percibe su realidad. A partir de ahí, basándome en el trabajo de Marie-Laure Ryan, construí una analogía relacionando los procesos que ocurren cuando Kemmings

interactúa con los simulacros en el cuento y los procesos que se llevan a cabo cuando un lector interactúa con la narrativa ficcional.

Este cuento produce un extrañamiento cognoscitivo al mostrarnos cómo la percepción de la realidad de un personaje sufre cambios fuertes al interactuar con un medio inmersivo e interactivo. Esta representación extraña nuestra propia relación con la realidad y nos lleva a considerar que quizá, como le ocurre al personaje en el cuento, nuestra percepción de lo real no corresponde directamente con la realidad objetiva. Más allá, podemos hacer una analogía entre los procesos que ocurren cuando Kemmings se enfrenta a la realidad virtual de los simulacros con los procesos que lleva a cabo un lector cuando se encuentra con una narrativa ficcional que es inmersiva e interactiva. Si los procesos simultáneos de inmersión e interacción de la realidad virtual pueden afectar la percepción de la realidad de Kemmings, quizá también la narrativa ficcional tiene la capacidad para afectar el entendimiento de lo real de los lectores.

El extrañamiento cognoscitivo es un proceso que nos lleva a identificar aspectos que ocurren en un texto literario con elementos de nuestra propia realidad. Sin embargo, esos elementos son un poco diferentes en la narración, lo que significa que cuando los volvemos a observar en el mundo real nos parecen extraños y, como resultado de considerarlos bajo una nueva luz, nuestro entendimiento normalizado de ellos puede cambiar. En este caso, lo que el cuento hace extraño es la relación entre el lector y la narrativa ficcional, y específicamente nos hace pensar en cómo, aunque los mundos de la ficción son ontológicamente distintos a nuestra realidad, nuestra relación con ellos puede afectar la manera en la que percibimos e interpretamos la realidad. Es importante matizar esta conclusión, ya que no busco sugerir que el lector alucina o percibe anomalías físicas como resultado del proceso lector, sino que el cambio ocurre a un nivel cognoscitivo en el lector. Lo que puede cambiar es la manera en la que el lector piensa sobre lo

que percibe y cómo su entendimiento de lo real está sujeto a una percepción parcial y cambiante de la realidad objetiva.

Mi lectura del cuento hace uso y sigue el funcionamiento del extrañamiento cognoscitivo. Mi interpretación de la relación que tiene Kemmings con la realidad virtual y su analogía con la relación que tienen los lectores con los textos narrativos ficcionales significa que este cuento nos lleva a considerar cómo los textos narrativos pueden tener un impacto tangible en cómo sus lectores entienden la realidad. Éste es el mismo principio en el que se basa el extrañamiento cognoscitivo en donde, al hacer extraños elementos del mundo del lector, es posible verlos bajo una nueva luz. Esta lectura sugiere que la narrativa no es tan sólo pasiva e incidental, sino que puede tener un impacto real en cómo pensamos sobre la realidad, lo cual es algo particularmente prominente en la CF (aunque no es exclusivo del género). La conexión entre mi lectura y el extrañamiento cognoscitivo es resultado de limitar la analogía de la realidad virtual a textos ficcionales que son inmersivos e interactivos, las cuales son características directamente relacionadas a la plausibilidad y el *novum* de la CF.

En este capítulo exploré cómo el cuento sugiere que la ficción narrativa puede tener un impacto importante en la percepción de la realidad de los lectores; sin embargo, no es la única forma en la que el cuento remite a los lectores a pensar en el carácter construido de la realidad. Al ser una narrativa de CF, el cuento mantiene un balance entre ser lo suficientemente plausible para que el lector lo pueda relacionar con su propio mundo e introducir diferencias importantes para poder generar un sentimiento de lo extraño. En el siguiente capítulo veremos que el cuento, al crear una tensión entre ser inmersivo, por medio de la plausibilidad, e interactivo, dadas sus características metaficcionales, lleva al lector a considerar su propio papel en el proceso de

significar el texto, lo cual remite al lector, de nuevo, a la construcción de lo real dentro y fuera del texto.

Capítulo 2. **Metaficción y extrañamiento cognoscitivo**

En el capítulo anterior analicé cómo el cuento “I Hope I Shall Arrive Soon” produce un extrañamiento cognoscitivo que complejiza la relación entre la realidad y la ficción. Ahí observé que la contaminación entre los mundos ontológicamente separados lleva a la percepción distorsionada de Kemmings, la cual provoca que el lector considere cómo su propia percepción de lo real también es distinta a la realidad objetiva, y cómo la narrativa ficcional puede jugar un papel en la conformación de su realidad. La metalepsis es solamente uno de varios elementos que llaman la atención hacia la ficcionalidad del cuento en los cuales me centraré en este capítulo, donde veremos cómo su carácter autorreflexivo también pone en cuestión la relación entre lo ficcional y lo real.

Como expliqué previamente, Darko Suvin teoriza que una de las características que definen la CF es la capacidad de hacer que elementos cotidianos en la realidad del lector se vuelvan extraños. Esta capacidad se debe a una contradicción en el centro de la ciencia ficción: “SF is a developed oxymoron, a realistic irreality, with humanized nonhumans, this-worldly Other Worlds, and so forth. Which means that it is—potentially—the space of a potent estrangement, validated by the pathos and prestige of the basic cognitive norms of our times” (Suvin viii). Lo que hace tan atractiva la teoría de Suvin es su reconocimiento de la existencia de un vínculo directo entre la literatura de CF y el mundo del lector. Si la figura lectora es capaz de identificar elementos de su realidad con elementos representados dentro de la obra, entonces esos mismos elementos están en peligro de pasar por un proceso de extrañamiento primero dentro del mundo ficcional y, luego, en el mundo del lector. En este sentido, la CF debe llevar a cabo, antes que nada, una operación

mimética de la realidad, por lo menos al grado de permitir una asociación del mundo ficcional con el mundo empírico del lector.

Sin embargo, en este cuento también observamos que, a pesar de la plausibilidad con la que se construyen los mundos dentro del texto, al mismo tiempo se evidencia su ficcionalidad una y otra vez, especialmente en el caso de los mundos de los simulacros. Todos los ejemplos de metalepsis que encontramos en el primer capítulo son resultado de un cuento que construye dentro de sí mundos narrativos distintos que luego desarticula y evidencia como ficcionales. Es posible observar en esta oposición el balance entre lo real y lo no real al que hace referencia Suvin: se crean mundos plausibles e inclusive realistas, pero también se desarticulan y son mostrados como artificiales e irreales. Llamar la atención a la ficcionalidad dentro de una narrativa ficcional es una característica de la metaficción, según lo define Patricia Waugh: “Metafiction is a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artefact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality” (2). En este sentido, este cuento es metaficcional, ya que llama la atención de manera sistemática a la ficcionalidad de los elementos que lo componen. Más adelante veremos que estas características metaficcionales llevan a un cuestionamiento de la relación entre lo real y lo ficcional dentro y fuera del cuento.

El objetivo de este capítulo es demostrar que el carácter metaficcional del cuento de Dick, resultante de la evidente ficción de los simulacros dentro del cuento y la sospecha explícita de Kemmings de su entorno, tematiza los procesos de construcción y desarticulación de mundos ficcionales ontológicamente distintos, lo cual produce un extrañamiento cognoscitivo que lleva al lector a considerar el carácter construido de su propia experiencia de la realidad. Para lograr el objetivo, sigo las teorizaciones de Patricia Waugh y Linda Hutcheon para establecer las

condiciones sociales que llevaron a la proliferación de la metaficción y la resultante capacidad de estos textos para representar sus propios procesos de producción y recepción literaria. Posteriormente, reafirmo la capacidad mimética del cuento analizando cómo crea mundos narrativos plausibles y realistas. Después, analizo cómo el cuento lleva a cabo una mimesis de proceso de su propia producción y recepción literaria por medio de la metaficción y, finalmente, argumento cómo esto resulta en un extrañamiento cognoscitivo que recuerda al lector el carácter construido de la realidad y el papel que juega la ficción en su construcción.

Metaficción y mimesis de proceso

Si bien la metaficción ha estado presente en la literatura narrativa desde el siglo XVI, no fue hasta mediados del siglo XX cuando ocurrió una proliferación de obras literarias metaficcionales. De acuerdo con Patricia Waugh, el auge de este tipo de obras fue un síntoma de la creciente inestabilidad en la percepción de lo real. La experiencia de una persona se volvió incompatible con el realismo tradicional: “Contemporary metafictional writing is both a response and a contribution to an even more thoroughgoing sense that reality or history are provisional: no longer a world of eternal verities but a series of constructions, artifices, impermanent structures. The materialist, positivist and empiricist world-view on which realistic fiction is premised no longer exists” (7). La idea de lo real se comienza a hacer inestable; ya no se cree que existe una sola verdad o una visión universal del mundo. Los textos metaficcionales proliferaron como resultado de esa creciente incompatibilidad para representar e imitar un mundo que constantemente cuestiona la permanencia de lo real.

Para Linda Hutcheon, el auge de las obras literarias metaficcionales significó una reconsideración del modelo teórico establecido del “realismo tradicional”, el cual afirma que la característica que define la novela es su capacidad para crear representaciones realistas del mundo

empírico (43). Hutcheon argumenta que la capacidad mimética de la novela y otros textos literarios rara vez se encuentra limitada a la tradicional “mimesis of product” bajo la cual “the reader is required to identify the products being imitated—characters, actions, settings—and recognize their similarity to those in empirical reality, in order to validate their literary worth” (38). Más allá de esto, la proliferación de textos metaficciones lleva a Hutcheon a proponer que los textos literarios realistas también son capaces de llevar a cabo una mimesis de sus propios procesos de creación y recepción, lo que llama “mimesis of process”:

Since product mimesis alone does not suffice to account for the new functions of the reader as they are thematized in the texts themselves, a mimesis of process must perhaps be postulated. The novel no longer seeks just to provide an order and meaning to be recognized by the reader. It now demands that he be conscious of the work, the actual construction, that he too is undertaking, for it is the reader who, in Ingarden’s terms, ‘concretizes’ the work of art and gives it life. (38-39)

Si las obras literarias presentan características metaficciones, es decir, llaman la atención a su propia ficcionalidad, entonces el lector se debe ser consciente del papel que juega en la construcción de la obra. El lector debe aceptar que el mundo del cuento es ficcional al mismo tiempo que debe ser consciente de su papel para hacerlo real y darle significado.

Dado que el cuento de Dick pertenece a un género mimético¹¹ y presenta características metaficciones, entonces también es capaz de llevar a cabo la mimesis de proceso que propone Hutcheon. Todo esto es importante para el análisis en este capítulo porque me permite considerar que en el cuento de Dick se está llevando a cabo una mimesis no solamente de productos (como la

¹¹ A primera vista, se puede argumentar que la CF no es un género mimético ya que, al igual que otros géneros como la fantasía o el terror, crea mundos narrativos significativamente distintos al mundo del lector. Sin embargo, a diferencia de esos géneros, la CF necesita crear mundos suficientemente plausibles para que el lector pueda identificarlos con su propia realidad.

identificación de los simulacros con la ficción en la vida real que observamos en el capítulo pasado), sino que el alcance mimético en este texto también tiene el potencial de extenderse a procesos de recepción y producción literarios. Veremos que el cuento nos hace pensar en su propio carácter construido e incluso imita sus procesos de recepción por medio del personaje de Kemmings. Esto representa una expansión adicional en las posibilidades de análisis, ya que los procesos mismos también están sujetos a un extrañamiento. Más adelante, esto nos permitirá considerar cómo la mimesis de los modelos de producción y recepción de mundos ficticiales pueden llevar a un extrañamiento cognoscitivo que hace al lector pensar en el carácter construido de su realidad. Si el lector puede hacerse consciente del papel que juega en la construcción de la realidad dentro de la ficción, entonces un extrañamiento cognoscitivo también lo puede hacer consciente de su papel en la construcción de lo real. Sin embargo, antes de llegar a este punto, debo afirmar la capacidad mimética del cuento que hace posible la mimesis de proceso.

La construcción de un mundo plausible

Hemos observado previamente que el mundo construido dentro del cuento de Dick es plausible. A pesar de que el escenario de la nave pueda parecer fantástico en un inicio, todos los elementos que lo componen pertenecen a la esfera de lo plausible dado su carácter tecnológico y pseudocientífico. Tanques criogénicos, naves espaciales, viajes interestelares, inteligencia artificial con capacidades creativas, extracción y manipulación de memoria y realidad virtual: todos estos elementos respetan los límites de aquello que consideramos posible, aunque no realizable con la tecnología actual. Incluso podemos decir que el *novum* que se introduce en el cuento, un fenómeno que crea un desplazamiento significativo del mundo narrado con respecto al mundo empírico, respeta la regla de la plausibilidad. El *novum* del cuento es la existencia de la nave espacial y, en particular, su capacidad para la creación de simulacros que son alimentados directamente a la mente de una

persona. Esta tecnología, capaz de crear simulacros que reemplazan lo real, aunque sea de manera imperfecta, es ajena a nuestra realidad y tiene el potencial de desplazar los otros elementos que crean el realismo en el cuento. Sin embargo, a pesar de su novedad, existe dentro del rango de lo posible, ya que es justificado por la tecnología. No rompe con las reglas lógicas de nuestro mundo y, por lo tanto, no impide que los lectores identifiquen el mundo del cuento con su propia realidad.

Además de esto, se refuerza el nivel de realismo por medio del efecto de lo real que propone Roland Barthes. La teoría del efecto de lo real sostiene que los detalles referenciales aparentemente insignificantes ayudan a reforzar la ilusión de lo real en un texto narrativo ficcional: “The small details of person, place, and action that while contributing little or nothing to the narrative, give the story its atmosphere, making it feel real. It does not add to the plot to know that the character James Bond wears Egyptian cotton shirts, but it clearly does add considerably to our understanding of him” (Buchanan). En el cuento, encontramos detalles que parecen no aportar directamente a la narrativa, pero que dan información importante para el ambiente del cuento y refuerzan la ilusión de lo real de los simulacros. Por ejemplo, después de que Kemmings sufre una picadura de abeja en el segundo simulacro, su madre le dice “Put some Bactine on it” (454). Bactine es una marca de antiséptico comúnmente usada en Estados Unidos desde los años 50 (“Benzalkonium chloride/lidocaine”). El hecho de que su madre se refiera a ella como Bactine y no sólo como una pomada genérica nos da información implícita valiosa sobre la época y lugar de ese simulacro.

Podemos ver otros ejemplos en la descripción detallada del primer simulacro: “The little old yellow wooden house that he has owned when he was nineteen years old in Wyoming” (451) nos dice mucho que una persona de 19 años pueda comprar una casa; o también en la referencia al póster valioso de Kemmings que aparece en varios simulacros, “Gilbert Shelton’s signed poster” (452, 456, 459) (¿qué tipo de sociedad y persona le da valor a un póster firmado de Gilbert

Shelton?). A estos detalles que logran el efecto de lo real le podemos agregar las respuestas emocionales identificables y constantes de los personajes en el cuento que refuerzan su verosimilitud, como la respuesta emocional de Kemmings ante su situación de vulnerabilidad frente a la nave o la exasperación de la computadora cuando se da cuenta de que sus simulacros no funcionan como deberían: “within its sentient works, the interstellar ship moaned” (Dick 462). Todos estos elementos contribuyen para crear un mundo que, aunque se configure de una manera distinta al nuestro, está compuesto por productos y personajes identificables, plausibles e incluso realistas.

Metaficción en el cuento

En el mundo narrativo principal y en los simulacros, el efecto de lo real es interrumpido por el carácter autorreflexivo del cuento de Dick. La metaficción en el texto se presenta principalmente al evidenciar la ficcionalidad de los elementos que lo componen, especialmente los mundos de los simulacros. Para ser precisos, la metaficción consiste en “all sorts of self-reflective utterances and elements of a fictional narrative that do not treat their referent as apparent reality but instead induce readers to reflect on the textuality and fictionality of narrative in terms of its artifactuality” (Werner Wolf cit. en Neumann y Nünning). Es decir, cualquier narrativa que hace comentarios sobre su propia construcción o remite a su ficcionalidad se puede considerar metafictional. Todo texto con elementos metafictionales necesariamente llama la atención a su naturaleza como artefacto y, por extensión, remite a los lectores a sus procesos de creación o de recepción. Esto último, de nuevo, es lo que Hutcheon llama *mimesis de proceso*. Un ejemplo de este fenómeno sería la novela *Tristram Shandy*, donde el narrador hace comentarios incesantes que llaman la atención al acto de narrar y remiten al lector al proceso de creación de la novela. Las interrupciones constantes del

narrador y las reflexiones sobre su propio proceso creativo hacen evidente el carácter construido de la narración e involucran al lector en el acto de creación de la novela.

El ejemplo de *Tristram Shandy* es una forma explícita de metaficción mientras que lo que encontramos en el cuento es una forma encubierta, ya que no se construye a partir de comentarios autoconscientes, sino que se tematiza la ficcionalidad dentro del texto. Esta tematización se logra al construir y desarticular mundos narrativos evidentemente ficcionales dentro del cuento. Al introducir los mundos de los simulacros, el cuento crea dentro de sí mundos narrativos ontológicamente distintos con los cuales los lectores deben interactuar. Sin embargo, todos los elementos que enmarcan estos simulacros son indicadores que enfatizan la naturaleza artificial de estos mundos. A nivel de la historia, sabemos que los simulacros son escenarios de realidad virtual creados por la computadora de la nave a partir de las memorias y expectativas de Kemmings para evitar el deterioro de su mente por falta de estímulos sensoriales. Cuando la computadora le indica a Kemmings “I will see that you are provided with a world” (450), se puede inferir que el mundo que se creará no será real, sino una imitación de la realidad. La enmarcación de los simulacros dentro de otro mundo es un primer indicador para los lectores de su ficcionalidad.

Además, una vez que inician los simulacros, se remite una y otra vez a su ficcionalidad por medio de la metalepsis que analizamos en el primer capítulo. Ahí observamos cómo estos mundos son constantemente contaminados por metalepsis horizontales y verticales. En esencia, toda metalepsis implica un tipo de metaficción. Las metalepsis revelan la ficcionalidad del mundo que interrumpen; como indica Sonja Klimek: “one function of metalepsis is often to draw attention to the artificial nature of the artefact in question (the novel, the play or the picture), i.e., poiesis as poiesis. In this respect, metalepsis is a form of implicit metareference” (184). Aquí retomo uno de muchos ejemplos de metalepsis que analizamos en el primer capítulo: después de introducirlo al

primer simulacro, la computadora le dice a Kemmings: “‘You will not know, after a little while,’ the ship said, ‘that I am feeding you your own buried memories’” (451). Éste es un caso de metalepsis ya que interrumpe un simulacro ya iniciado. Independientemente del diálogo, la enunciación de la computadora dentro de otro mundo narrado es un indicador de la existencia de una narrativa que enmarca y consecuentemente tiene el efecto de revelar la artificialidad del mundo del simulacro para Kemmings y enfatizarla para el lector. La repetición constante de metalepsis dentro de todos los simulacros hace que el lector sea remitido constantemente a la ficcionalidad de los mundos narrativos de los simulacros. A su vez, la evidenciación de lo ficcional constituye una forma de autorreferencialidad implícita, como indica Waugh: “The paradoxical ‘impossibility’ of metaleptic transgressions seems to lay bare the fictionality of the work in which they occur and thus implies a metastatement on its medial nature as an artefact” (50). El “metastatement” o “metareference” implícito que mencionan tanto Waugh como Klimek resultan de evidenciar elementos del cuento como artefactos. El cuento llama la atención a su propia naturaleza construida y de esta manera se muestra autorreflexivo.

La incorporación constante de mundos narrativos dentro del cuento, cuyo estatus es evidentemente ficcional, tiene un efecto sobre el lector. Por supuesto, sabemos que cuando un lector se acerca a una narrativa es consciente de que entrará en un mundo ficcional; sin embargo, todas las narrativas ficcionales (en particular las realistas) tienen una capacidad de inmersión que permiten al lector perderse, aunque sea momentáneamente, en el mundo de la historia. Cuando nos acercamos a narrativas que son plausibles y verosímiles, se crea la ilusión de que el lector solamente es el receptor pasivo de esa historia, simplemente un observador de los eventos de ese mundo, y olvida todos los procesos cognitivos que está llevando a cabo para conjurar ese mundo en su imaginación. Éste es el proceso de mimesis de productos que se suele identificar con los

modelos tradicionales de la literatura realista en donde la simple identificación de objetos por el lector tiende a ser vista en términos menos activos: “Since no codes, no conventions for this procedure are acknowledged, the act of reading is seen in passive terms” (Hutcheon 38). Lo que observamos en este cuento, particularmente dentro de los mundos de los simulacros, son recordatorios constantes para el lector de que esos mundos no son reales. Esto posiciona al lector en la paradoja de la metaficción en donde debe aceptar la ficcionalidad del mundo de la narración al mismo tiempo que se hace consciente del papel que juega para darle vida a ese mundo: “Metafictions ... bare the conventions, disrupt the codes that now have to be acknowledged. The reader must accept responsibility for the act of decoding, the act of reading. Disturbed, defied, forced out of his complacency, he must self-consciously establish new codes in order to come to terms with new literary phenomena” (Waugh 38). De la misma manera, el lector le otorga a cada simulacro, aunque sea por un breve tiempo, un estatus ontológico distinto que implica un tipo de realidad a pesar de ser plenamente consciente de su ficcionalidad. Aunque es obvia la ficción de los simulacros, el lector les otorga una realidad provisional para poderlos significar y, de esta manera, observa su propia participación en la creación de los mundos ficcionales. Es así como el lector se hace consciente de su papel en la creación de lo real dentro de la ficción.

Consideremos ahora el mundo narrativo enmarcador. Observamos en el primer capítulo que la única forma por la cual la metalepsis ocurre verticalmente es por medio de la perspectiva de Kemmings, cuya percepción de lo real es afectada por su interacción con los simulacros. Resaltar la ficcionalidad de los simulacros de esta manera tiene el efecto inesperado de reforzar la ilusión del mundo narrativo enmarcador, como señala Werner Wolf: “A pro-illusionist possibility of metareference in narrator-transmitted narratives is the curious effect that a narratorial undermining of the ‘primary’ illusion that is always centred on the experience of the story level

may lead to the emergence of a ‘secondary illusion’ centred on the narrator him- or herself’ (67). Llamar la atención al carácter ficcional de los simulacros tiene el resultado aparentemente contradictorio de reforzar la ilusión de la realidad que constituye el mundo narrado que enmarca.

Por ejemplo, después de que falla el primer simulacro, la computadora reflexiona sobre lo que ocurrió y la razón de su disolución, lo cual hace evidente el carácter construido del simulacro. La computadora se pregunta “where does the flaw lie?” (453) y decide tomar ciertos pasos para mejorar el siguiente simulacro: “Perhaps if I intensify the signal. I will use the same source, but amp up the charge” (453). Estas consideraciones hacen referencia al proceso de creación de los simulacros, lo cual remite de nuevo a su artificialidad, pero al mismo tiempo ayudan a reforzar la ilusión de que el mundo narrado desde el cual se construyen es real. Los comentarios de la computadora acerca de sus planes para editar los mundos de los simulacros ocultan el hecho de que el mundo desde el que se narra también es ficcional. En otras palabras, se refuerza la supuesta realidad del mundo de la computadora en contraste con la evidente ficcionalidad de los simulacros.

A pesar de este reforzamiento de la ilusión de lo real, nos quedamos aún con la metalepsis vertical que ocurre en el cuento. Ya vimos que la contaminación ontológica se limita principalmente a ocurrir del mundo principal hacia los simulacros y entre los simulacros; sin embargo, al final del cuento observamos una metalepsis vertical que afecta el mundo narrativo principal por medio de Kemmings. El hecho de que la transgresión metaléptica vertical se limite a la percepción de Kemmings evidencia no la ficcionalidad del mundo narrativo, sino más bien la naturaleza construida o ficticia de su percepción. En este caso, se pone en relieve la ficcionalidad de su percepción al contrastar con la ilusión realista del mundo narrado principal fortalecida por la metalepsis y la perspectiva supuestamente objetiva del narrador omnisciente. Más adelante

veremos que el artificio de la percepción de Kemmings lleva al lector a considerar la construcción de su propia percepción de lo real.

Por último, ocurre un efecto metaficcional en el mundo narrativo principal a pesar del efecto ilusionista de la metalepsis. Al final del cuento, el personaje expresa sospechas sobre el estatus ontológico del mundo narrativo principal. Después de experimentar diez años de simulacros, Kemmings está convencido de que el mundo en el que se encuentra es tan sólo un simulacro más —“I have lived this often enough now,” he said. ‘I’ve lived this over and over again” (465)—, y lo intenta demostrar atravesando la pared y a Martine con su mano (evidencia que solamente él percibe). El personaje está tan inmerso en la ficción, o en la idea de que todo es ficción, que ya no percibe la realidad. Aunque el relato constantemente refuerza la ilusión del mundo narrativo principal, la inquietante ironía del final del cuento es que Kemmings tiene razón al pensar que su realidad es una especie de simulacro o, más precisamente para el lector, una ficción. Su sospecha de vivir atrapado en una serie de simulacros sin fin funciona como una metáfora de las interminables actualizaciones de su historia que llevan a cabo los lectores cada vez que leen el cuento. Los comentarios y acciones que realiza el personaje para expresar su sospecha sobre la realidad de su entorno, aunque no se deben a una conciencia de existir como un personaje dentro de un cuento de Dick, son metaficcionales, ya que remiten a los lectores del cuento al hecho de que el mundo de Kemmings es ficcional. Esto último es otra forma en la que el cuento se muestra autorreflexivo al hacer una referencia implícita de su ficcionalidad, aun cuando no llega a ser explícitamente autoconsciente.

Extrañamiento cognoscitivo de lo real

La idea del extrañamiento cognoscitivo que propone Suvin está influenciada, en buena medida, por las teorizaciones de los formalistas rusos quienes argumentaban que el extrañamiento

(*ostranenie*) era un marcador esencial de la “literariedad”. De acuerdo con uno de los principales ponentes de la *ostranenie*, Viktor Shklovsky, “the purpose of art is to impart the sensation of things as they are perceived and not as they are known. The technique of art is to make objects ‘unfamiliar,’ to make forms difficult, to increase the difficulty and length of perception because the process of perception is an aesthetic end and must be prolonged” (16). Los formalistas observaban que el uso cotidiano del lenguaje provocaba una automatización que reducía las palabras a una mera silueta de significado automatizado, lo que implicaba el ocultamiento de su esencia. Según ellos, el uso de figuras y recursos literarios dificulta y desautomatiza el lenguaje y, de esa manera, intensifica nuestra percepción de él.

La teoría que Suvin desarrolla toma la misma idea de la desautomatización y la extiende más allá del lenguaje para incluir objetos, ideas, personajes, relaciones y todo tipo de elementos presentes en las narrativas de la CF. La idea es que cambiar de manera plausible el contexto de los mundos narrativos provoca que los elementos dentro de éste se hagan extraños para el lector. Ésta es una función que, para Suvin, define el género de la CF. El concepto de extrañamiento cognoscitivo que él introduce requiere de un balance entre crear cambios significativos y al mismo tiempo plausibles en la narrativa con respecto al mundo del lector, lo cual lo distingue de otros géneros como el realismo y la fantasía. Lo que ocurre con la metaficción también se puede considerar una forma del extrañamiento, aunque no funciona exactamente de la misma manera.¹² Cuando un texto es autorreflexivo, el artefacto mismo del texto se vuelve extraño. Al llamar la

¹² El extrañamiento que genera la metaficción suele estar limitado al artefacto del texto y a la relación que el lector establece con él, aunque existe la posibilidad de extenderlo a conceptos más generales. Es importante destacar que, aun cuando el extrañamiento cognoscitivo caracteriza a la CF, el extrañamiento por sí solo no es exclusivo de este género. Otras formas de literatura, incluyendo novelas como *Tristram Shandy*, que mencioné anteriormente, pueden incorporar elementos metaficcionales que provocan el extrañamiento. Además, existen otros tipos de textos, como las obras de Bertolt Brecht, que crean extrañamiento principalmente al dejar de lado cualquier noción de plausibilidad. Según los formalistas rusos, la poesía también es una herramienta efectiva para producir extrañamiento del lenguaje en los lectores.

atención a su propia ficcionalidad, un texto metaficcional provoca una desautomatización de la manera en la que el lector lo percibe cotidianamente y se hace más consciente de su relación con él. En particular, los textos metaficcionales como este cuento suelen hacer al lector consciente de su papel en la creación de significado en los textos narrativos ficcionales.

El extrañamiento cognoscitivo trabaja en conjunto con la metaficción en este cuento para producir un extrañamiento de la construcción de lo real para el lector. El cuento lleva a cabo una mimesis de proceso al representar la producción y desarticulación de mundos evidentemente ficcionales. La construcción de diferentes mundos plausibles y el énfasis simultáneo en su artificio produce un extrañamiento cognoscitivo en el lector que lo hace considerar el carácter construido de lo real, como argumenta Erving Goffman: “The study of how to uncover deceptions is also by and large the study of how to build up fabrications ... one can learn how one’s sense of ordinary reality is produced by examining something that is easier to become conscious of, namely, how reality is mimicked and/or how it is faked” (251). Al encontrarse con este cuento, el lector observa de manera clara cómo se imita la realidad en la ficción. Por medio de Kemmings, el cuento indica que la realidad depende de un observador que la construya y signifique, ya sea literalmente como la experiencia de Kemmings dentro de los mundos de los simulacros creados específicamente para él a partir de sus memorias y expectativas, o por medio de un modelo mental de lo real que no necesariamente coincide con el mundo objetivo como cuando regresa al mundo narrativo principal y ve una realidad distinta a la del narrador. Si la intención de la metaficción es, como sugiere Waugh, llamar la atención a su estatus como artefacto para cuestionar la relación entre la ficción y la realidad (2), entonces lo que este cuento sugiere es que la realidad es una forma de ficción en cuanto que también es construida, interpretada y significada por quien la experimenta.

Como último punto retomo el contexto social que utiliza Waugh para explicar el auge de los textos metaficcionales. Ella nos habla de un mundo que deja de creer en verdades absolutas y comienza a concebir la realidad como una serie de construcciones y estructuras provisionales (7). Vuelvo a esta idea para hacer énfasis en que mi lectura del cuento no busca sugerir que los lectores cambien un aspecto fundamental en su entendimiento de lo real. El extrañamiento cognoscitivo es un proceso que nos lleva a cuestionar elementos cotidianos de nuestra realidad y la metaficción es un fenómeno que representa e imita un mundo que constantemente cuestiona lo real. Waugh parte de la suposición de que la realidad cotidiana es una construcción y argumenta que los textos metaficcionales solamente nos ayudan a entender este hecho: “In showing us how literary fiction creates its imaginary worlds, metafiction helps us to understand how the reality we live day by day is similarly constructed, similarly ‘written’” (19). Saber que existen muchas maneras de entender la realidad es un aspecto sumamente cotidiano de existir en nuestro tiempo. A pesar de creer (generalmente) en una realidad objetiva, sabemos que siempre hay diferentes interpretaciones de eventos pasados y un sinfín de posturas políticas, sociales, ideológicas, etcétera, que nos ayudan a construir y significar lo real.

En este contexto, mi lectura del cuento no sugiere un gran cambio en nuestra percepción de lo real, simplemente evidencia cómo ya pensamos en la realidad de manera intuitiva sin buscar afectar cómo vivimos y experimentamos la realidad del día a día:

Metafictional novels simultaneously strengthen each reader’s sense of an everyday real world while problematizing his or her sense of reality from a conceptual or philosophical point of view. As a consequence of their metafictional undermining of the conventional basis of existence, the reader may revise his or her ideas about the philosophical status of

what is assumed to be reality, but he or she will presumably continue to believe and live in a world for the most part constructed out of 'common sense' and routine. (Waugh 34)

Aun cuando este tipo de textos nos recuerdan el carácter complejo y construido de nuestra realidad, eso no implica un cambio práctico en cómo la experimentamos. Incluso, como sugiere Waugh, puede ocurrir un reforzamiento de la ilusión de lo real cuando lo contrastamos con la evidente ficcionalidad de la narrativa metafictional. Es reconfortante el hecho de que nuestra realidad no es evidentemente artificial, como los simulacros del cuento, aun cuando pensamos en el carácter inestable de nuestra percepción.

Conclusión

En este capítulo, me centré en las maneras en las que el cuento de Dick se muestra autorreflexivo al evidenciar la ficcionalidad de los mismos elementos que lo componen. De esta forma, busqué demostrar que el cuento tematiza los procesos de construcción y desarticulación de mundos ficcionales ontológicamente distintos y, como resultado, provoca un extrañamiento cognoscitivo en el lector que lo hace considerar que, al igual que la realidad dentro de los mundos ficcionales es construida, también, su propio entendimiento de lo real es una construcción.

Para lograr el objetivo comencé el capítulo retomando las teorizaciones que hace Waugh en torno a la metafictionalidad y el reconocimiento que hace Hutcheon sobre cómo este tipo de obras pueden representar sus propios procesos de producción y recepción. En la lectura del cuento, estas teorizaciones permitieron extender los procesos metafictionales y complementarlos como parte de un extrañamiento más extenso en el lector que lo hace cuestionar su propia relación con la ficción y lo real. Más adelante, para reafirmar la capacidad mimética del cuento, retomé las maneras en las que éste construye un mundo plausible y verosímil. Adicionalmente, noté que se crea la ilusión del realismo por medio del efecto de lo real, propuesto por Barthes, al introducir

detalles en la narrativa que aparentemente no contribuyen directamente a los eventos narrativos pero que ayudan a crear la atmósfera del cuento. La capacidad mimética del cuento, esencial para cualquier narrativa de CF de acuerdo con la teoría de Suvin, es lo que permite más adelante crear un extrañamiento cognoscitivo en el lector al mantener un mundo suficientemente parecido y facilita la mimesis de proceso que propone Hutcheon en donde el cuento es capaz de representar sus propios procesos de producción y recepción.

Más adelante, observé que el cuento de Dick constantemente llama la atención a su propia ficcionalidad principalmente por medio de la metalepsis observada a mayor detalle en el primer capítulo y por medio de la sospecha de Kemmings sobre su entorno. Remitir a los lectores a la ficcionalidad de sus partes (principalmente de los simulacros) le otorga un carácter autorreflexivo en cuanto que tematiza sus propios procesos de producción y recepción. Entre los varios efectos resultantes de que el cuento evidencie su propia ficcionalidad, encontramos que éste posiciona a los lectores en una situación contradictoria en donde, al mismo tiempo que deben reconocer la evidente artificialidad de los simulacros, también se hacen conscientes de su participación en la actualización de estos mundos. Por otra parte, el evidente artificio de los simulacros crea un contraste con el mundo narrativo principal que refuerza su ilusión de la realidad. Cuando pensamos de nuevo en los casos de metalepsis del cuento y cómo éstas solamente afectan el mundo principal por medio de Kemmings, podemos determinar que lo que se evidencia en ese caso no es la ficcionalidad del mundo narrativo principal, sino la misma percepción del personaje. Por último, observamos una forma de metaficción donde la sospecha de Kemmings sobre la realidad de su entorno remite a los lectores, de manera indirecta, a la ficcionalidad del cuento entero.

La evidente ficcionalidad de la percepción de Kemmings así como el carácter autorreflexivo del cuento producen en el lector un extrañamiento cognoscitivo de lo real. Por una

parte, la representación de la percepción de Kemmings remite a los lectores a pensar de manera directa en el carácter construido de su propia percepción. Por otra parte, el carácter autorreflexivo del cuento lleva a los lectores a considerar cómo, al igual que en el cuento la realidad es construida y se significa por y para Kemmings, también la realidad de los lectores es una forma de ficción en cuanto que es construida y significada por quien la experimenta. Todo esto es una reflexión del contexto social actual que explora Waugh en donde se piensa en lo real como una idea inestable que depende del observador y se encuentra en constante cambio. Ella argumenta que éste es uno de los principales factores que llevaron a la proliferación de los textos metaficcionales, que buscan reflejar ese mismo cuestionamiento y esa condición inestable de lo real.

A través del capítulo identifiqué varios puntos de encuentro entre el extrañamiento cognoscitivo y la metaficción. De acuerdo con las teorías de Waugh y Hutcheon, la metaficción es una forma por medio de la cual los textos narrativos tienen la capacidad de imitar un entendimiento de la realidad que está en constante cambio. A pesar de que solemos navegar por el mundo asumiendo que existe una diversidad de puntos de vista y de interpretar la realidad, rara vez pensamos en nuestra experiencia de lo real en términos de su construcción. A mi parecer, éste es un concepto que provoca una desautomatización que nos obliga a pensar en nuestra relación con lo real, un elemento cuya cotidianidad lo hace casi invisible en nuestra vidas. Mientras que el extrañamiento cognoscitivo afecta nuestra percepción de aspectos de nuestra realidad al representarlos de una manera distinta pero plausible dentro de la CF, la metaficción es capaz de producir extrañamientos en el lector al hacer el artefacto entero del texto extraño. El extrañamiento cognoscitivo y la metaficción trabajan en conjunto en este cuento para provocar un extrañamiento sobre el lector que lo hace pensar en lo real en términos de ficción o construcción. Hemos observado en el primero y en el segundo capítulo que nosotros también jugamos un papel

importante, sea consciente o no, en la conformación de la realidad tanto dentro como fuera del cuento.

Conclusiones

Mi lectura del cuento “I Hope I Shall Arrive Soon” de Philip K. Dick es una exploración de la relación entre la realidad y la ficción. En esta tesina, he retomado la idea de Darko Suvin sobre cómo las historias de la CF establecen un vínculo con la realidad empírica del lector para después provocar un extrañamiento cognoscitivo de esas mismas representaciones. Esto les permite a las obras de este género no sólo crear representaciones que son identificables con el mundo empírico del lector, sino también puede hacer extrañas esas mismas cosas que representan. En otras palabras, la CF nos lleva a reconsiderar aquello que en nuestra realidad se encuentra escondido bajo el velo de la cotidianidad. Elementos en los que normalmente no pensamos porque son normales se muestran en un contexto distinto, lo cual las hace verse extrañas y nos obliga, como lectores, a concentrar nuestra atención en ellas.

Por lo general, la consecuencia de esto es una revaloración de objetos, acontecimientos o fenómenos cuya normalidad, en nuestro mundo empírico, ha escondido las condiciones que determinan su funcionamiento. De esta manera, el extrañamiento revela la operación de algún elemento social, político o cultural que determina la existencia de ese objeto. Esto mismo ocurre en el cuento de Dick; se produce un extrañamiento del elemento más cotidiano y a la vez más esencial que determina nuestra experiencia empírica: produce un extrañamiento cognoscitivo de la realidad misma y, específicamente, hace que el lector recuerde la naturaleza cambiante de su percepción de lo real. La hipótesis central que ha guiado esta tesina es que el cuento de Dick tematiza los procesos de construcción y recepción de mundos ficcionales al representar la creación de mundos evidentemente ficcionales y a un personaje cuya percepción de la realidad es afectada por la inmersión e interacción con esos mundos. Esa tematización resulta en un extrañamiento cognoscitivo que hace al lector consciente de la naturaleza construida de su propia percepción de la realidad.

En el primer capítulo comencé analizando la construcción de diferentes mundos narrativos en el cuento y la forma en la que se desarticulan por medio de la metalepsis. El estudio de este mecanismo, entendido como la transgresión paradójica entre distintos mundos narrados, puso de relieve la construcción e interacción de los distintos mundos narrativos. Establecí que los simulacros creados por la computadora se configuran como espacios ontológicamente separados entre sí y también del mundo narrado que los enmarca. Posteriormente, observé que estos diferentes mundos narrados sufren dos tipos de metalepsis: transgresiones verticales entre simulacros y el mundo que enmarcan, y transgresiones horizontales entre los diferentes simulacros. La metalepsis constante entre estos diferentes espacios produce un cuestionamiento de la realidad que resulta en una confusión ontológica en Kemmings, aun cuando los lectores nunca pierden de vista qué pretende ser real en el cuento y qué es evidentemente ficcional.

Más adelante, observamos cómo se distorsiona la percepción de la realidad de Kemmings como consecuencia de su inmersión e interacción con los mundos de realidad virtual que crea la computadora. Siguiendo las teorizaciones de Marie-Laure Ryan, establecí una analogía entre realidad virtual y narrativa ficcional, ya que ambas comparten los procesos esenciales de inmersión e interacción. Como resultado de esto, argumento que la experiencia que tiene Kemmings y la manera en la que su percepción de lo real es afectada es análoga a la experiencia de los lectores cuando interactúan con medios de narrativa ficcional. Observar cómo el personaje sufre una distorsión en su percepción de lo real a partir de su interacción con los simulacros genera un extrañamiento cognoscitivo sobre el lector, quien es llevado a considerar cómo su propia percepción de la realidad está en constante cambio, y cómo la narrativa ficcional puede jugar un papel importante en su percepción de lo real. La transgresión paradójica entre espacios

ontológicamente separados dentro del cuento sugiere que quizá también puede ocurrir una transgresión del mundo de la narración al mundo real al afectar la percepción del lector.

En el segundo capítulo exploré cómo la metaficción en el cuento provoca, una vez más, un cuestionamiento de la relación entre lo ficcional y lo real. La metaficción, que ocurre cuando una obra llama la atención a su propia ficcionalidad, se manifiesta de diferentes maneras en el cuento. Por un lado, los simulacros evidentemente imperfectos llaman la atención a su propia ficcionalidad principalmente por medio de la metalepsis. La interrupción paradójica entre mundos narrativos distintos crea un énfasis en su naturaleza como artefactos y tematiza el proceso de la creación de distintos mundos. Kemmings, por otro lado, llama la atención a la ficcionalidad del cuento entero al expresar su sospecha de la realidad tanto de los simulacros como del mundo narrado principal. Todo esto forma parte de un texto autorreflexivo que tematiza los procesos de producción y de recepción de mundos ficcionales por medio de la creación de los simulacros y la interacción que tiene Kemmings con ellos. La metaficción lleva al lector a considerar su propia relación con el artefacto del texto y el papel que asume para significarlo. El lector toma consciencia de la manera en que la realidad del mundo ficcional se construye dentro del cuento lo cual lleva a un extrañamiento cognoscitivo que lo hace pensar en cómo, al igual que la realidad es una construcción dentro del cuento, también su propia realidad fuera de éste es construida.

Me parece importante resaltar que en el cuento siempre se mantiene una distinción clara entre lo real y lo no real para el lector. La evidente ficcionalidad de los simulacros y la ilusión de la realidad del mundo narrativo principal permiten que el lector pueda identificar la alteración en la percepción de la realidad que sufre Kemmings al final del cuento. La principal idea teórica que me ha guiado en la lectura de este cuento, el extrañamiento cognoscitivo también parte de la necesidad de distinguir entre lo real y lo ficcional. La CF es valiosa como una fuente que nos

permite aprender más sobre nuestra experiencia de lo cotidiano justamente porque las historias de estos mundos imitan, extrañamente, la realidad. Hay una noción de profundidad en el extrañamiento cognoscitivo, la cual supone que la realidad, tal como es percibida desde la superficie, es un velo artificial que esconde la verdadera dimensión de los elementos que componen nuestra experiencia de lo real o, al menos, sus otras caras. Y, al representar una versión distorsionada de la realidad, la CF nos ayuda a ver otras facetas de la realidad. A la vez que requiere de una distinción clara entre la realidad y la ficción para poder funcionar, el extrañamiento cognoscitivo también crea un vínculo importante y real entre los dos, resultando en la “realistic irreality” de la que habla Suvin. Además, el extrañamiento cognoscitivo también supone que es posible cambiar nuestra forma de pensar sobre aspectos de nuestra realidad. En este sentido, no necesariamente cuestiona la realidad, sino que más bien reconoce que nuestra capacidad para aprehender esa realidad es limitada y parcial. Mi lectura argumenta que el cuento nos recuerda sobre esa capacidad limitada, y por lo tanto cambiante, para percibir y significar lo real.

La paradójica “realidad irrealista” sobre la cual se construye la CF la hace próxima al concepto de metaficción ya que, al introducir elementos novedosos en una narrativa plausible, la CF juega con los límites de lo que el lector puede aceptar como real antes de hacerse consciente de su carácter ficcional. Por su parte, la metaficción excede esos límites y los hace visibles para el lector. En la CF, se busca mantener un vínculo con la experiencia de la realidad cotidiana del lector al mismo tiempo que se construye un mundo ficcional que es significativamente distinto al suyo. El carácter plausible de estos mundos ficcionales oculta la separación ontológica que tienen con el mundo del lector, y es esa aparente cercanía ontológica la que permite que el *novum* produzca en el lector extrañamientos cognoscitivos. Por su parte, la metaficción se encarga de simplemente evidenciar la ficcionalidad de la narrativa y, de esa forma, eliminar la necesidad de crear una

distinción ontológica entre el mundo real y el mundo ficcional. El centro ontológico del mundo evidentemente ficcional es el mismo que el nuestro.

Para este trabajo, fue esencial la identificación del extrañamiento cognoscitivo que se produce dentro del cuento, ya que habilitó un marco desde el cual fue posible estudiar la manera en que la realidad y la ficción interactúan dentro y fuera del relato. Sin embargo, mi lectura también sugiere otras posibilidades de análisis. Una de ellas es la culpa y la manera en la que ésta moldea la percepción de Kemmings a lo largo de la historia. En la Tabla 1 se muestra cómo la culpa es uno de los indicadores más consistentes de la desarticulación de los simulacros y el deterioro psicológico de Kemmings. Otra posibilidad de investigación es el tema de la sospecha y la manera en la que domina la experiencia de Kemmings de los mundos narrativos que habita. La sospecha permanente del personaje, condicionada por su interacción con los simulacros imperfectos, puede ser asociada a las prácticas de lectura herederas de la hermenéutica de la sospecha de Paul Ricoeur y exploradas recientemente por teóricas como Rita Felski. Además, analizar la sospecha en el cuento bajo el contexto histórico de la paranoia y la Guerra Fría puede resultar productivo, como ya se ha hecho con otras obras de Dick. Otra avenida interesante de investigación es considerar cómo los avances tecnológicos de los últimos años parecen estar más cerca de generar inteligencia artificial que pueda trabajar con la tecnología mejorada de realidad virtual para generar simulacros análogos a los del cuento. Será interesante una lectura en el futuro que considere que el *novum* en el cuento se acerca cada vez más a ser una realidad.

Si bien sería un error, como indica Suvin, pensar en la CF como poseedora de atributos proféticos que predicen la realidad, puede ser una herramienta muy útil para comprender nuestra realidad en mayor profundidad: “The cognition gained may not be immediately applicable, it may be simply the enabling of the mind to receive new wavelengths, but it eventually contributes to the

understanding of the most mundane matters” (30). En mi opinión, el conocimiento logrado como resultado del extrañamiento en este cuento nos ayuda a reflexionar sobre nuestra relación con la realidad, aunque sea reafirmando algo que ya conocemos intuitivamente. Mi lectura de este cuento de Dick partió, en buena medida, de la idea del extrañamiento cognoscitivo, porque éste tiene aplicaciones tangibles sobre la realidad empírica de los lectores que lo experimentan. Considero que este cuento es una invitación a reconsiderar nuestra idea profundamente cotidiana, y por lo tanto rara vez considerada, del carácter cambiante de nuestra percepción de la realidad. Este cuento nos invita a pensar en que, al igual que su realidad es construida, también la realidad del lector fuera del cuento es una construcción.

Lo único que queda por responder es: ¿para qué? Específicamente, ¿de qué sirve que el cuento nos recuerde que nuestra percepción de la realidad es parcial y se encuentra en constante cambio? No hay una respuesta definitiva, pero, en mi opinión, recordar la parcialidad y mutabilidad de la percepción es crucial para promover la empatía en un mundo polarizado donde abundan las expresiones de odio y rechazo hacia lo desconocido. El valor de reconocer la parcialidad de nuestra percepción radica en nuestra capacidad para aceptar que nuestra visión de la realidad nunca es la única forma de ver el mundo. Nuestra habilidad para comprender las experiencias, pensamientos y sentimientos de los demás depende, en primer lugar, de reconocer que su percepción de la realidad es distinta a la nuestra. Desde luego, esto no significa que no podamos o debamos abogar por nuestras creencias; sin embargo, reflexionar en las posiciones de los demás nos ayuda a matizar nuestra percepción, y nos permite entender porque formamos criterios distintos a otras personas. El extrañamiento cognoscitivo nos permite ver otras facetas de nuestra realidad cotidiana y, de esta forma, nos impulsa a ser críticos de ella.

Bibliografía

- Abbott, H. Porter. *The Cambridge Introduction to Narrative*. Segunda edición, Cambridge University Press, 2008.
- Baldick, Chris. *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*. Segunda edición, Oxford University Press, 2001.
- Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. Traducido por Sheila Faria Glaser, University of Michigan Press, 1994.
- “Benzalkonium chloride/lidocaine”. *Wikipedia, La enciclopedia libre*, el 23 de septiembre de 2023.
- Buchanan, Ian. “Reality-effect”. *A Dictionary of Critical Theory*, 2010.
<https://doi.org/10.1093/oi/authority.20110803100407783>.
- Dick, Philip K. “I Hope I Shall Arrive Soon”. *Selected Stories of Philip K. Dick*, Houghton Mifflin Harcourt, 2013.
- Easterbrook, Neil. “Dianoia/Paranoia: Dick’s Double ‘Impostor’”. *Philip K. Dick: contemporary critical interpretations*, editado por Samuel J. Umland, Greenwood Press, 1995, pp. 19–42.
- Fitting, Peter. “Reality as Ideological Construct: A Reading of Five Novels by Philip K. Dick (De la réalité comme construction idéologique: lecture de cinq romans de Philip K. Dick)”. *Science Fiction Studies*, vol. 10, núm. 2, 1983, pp. 219–36. JSTOR.
- Freedman, Carl Howard. *Critical theory and science fiction*. Wesleyan University Press: University Press of New England, 2000.
- Genette, Gérard. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Cornell University Press, 1980.
- Goffman, Erving. *Frame Analysis*. Harmondsworth, 1974.

- Hutcheon, Linda. “Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox”. *Poetics Today*, vol. 5, núm. 2, 1984, p. 443. *DOI.org (Crossref)*, <https://doi.org/10.2307/1771945>.
- Klimek, Sonja. “Metalepsis and Its (Anti-)Illusionist Effects in the Arts, Media and Role-Playing Games”. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*, editado por Werner Wolf et al., Rodopi, 2009.
- Lem, Stanislaw. “Philip K. Dick: A Visionary among the Charlatans”. *Science Fiction Studies*, traducido por Robert Abernathy, vol. 2, núm. 1, 1975, pp. 54–67. JSTOR.
- Lyons, Jack. “Epistemological Problems of Perception”. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, editado por Edward N. Zalta y Uri Nodelman, Metaphysics Research Lab, Stanford University, 2023, <https://plato.stanford.edu/archives/sum2023/entries/perception-episprob/>.
- Neumann, Birgit, y Ansgar Nünning. “Metanarration and Metafiction”. *The Living Handbook of Narratology*, de Peter Hühn, Hamburg University, <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/50.html#Wolf1993>. Consultado el 22 de febrero de 2022.
- Pearsall, Judy, y Patrick Hanks, editores. “Psychotronics”. *The New Oxford Dictionary of English*, Thumb index ed., Clarendon Press, 1999.
- Pier, John. “Metalepsis (revised version; uploaded 13 July 2016)”. *The Living Handbook of Narratology*, de Peter Hühn, Hamburg University, <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/metalepsis-revised-version-uploaded-13-july-2016>. Consultado el 17 de octubre de 2021.
- Rossi, Umberto. *The Twisted Worlds of Philip K. Dick: A Reading of Twenty Ontologically Uncertain Novels*. McFarland, 2011.
- Ryan, Marie-Laure. *Avatars of Story*. University of Minnesota Press, 2006.

- . *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Segunda edición, Johns Hopkins University Press, 2015.
- Shklovsky, Viktor. “Art as Technique”. *Literary Theory: An Anthology*, editado por Julie Rivkin y Michael Ryan, 2nd ed, Blackwell Pub, 2004, pp. 15–21.
- Suvin, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. Yale University Press, 1979.
- Waugh, Patricia. *Metafiction: the theory and practice of self-conscious fiction*. Methuen, 1984.
- Wolf, Werner. “Metareference across Media: The Concept, Its Transmedial Potentials and Problems, Main Forms and Functions”. *Metareference across Media: Theory and Case Studies*, editado por Werner Wolf et al., Rodopi, 2009, pp. 1–85.