

LA UCRONÍA SIMULADA: DESDE LA NOSTALGIA A LA RETROTOPIA. UN ANÁLISIS A TRAVÉS DE *UBIK* DE PHILIP K. DICK, *READY PLAYER ONE* DE ERNEST CLINE Y *EL BOSQUE* DE M. NIGHT SHYAMALAN¹


THE SIMULATED UCHRONIA: FROM NOSTALGIA TO RETROTOPIA. AN ANALYSIS THROUGH PHILIP K. DICK'S UBIK, ERNEST CLINE'S READY PLAYER ONE AND M. NIGHT SHYAMALAN'S THE VILLAGE¹

VICENTE JAVIER PÉREZ VALERO

MICHELLE LUCY COPMANS

Universidad Miguel Hernández de Elche

vperez@umh.es

 0000-0002-6051-7760

michellecopmans@hotmail.com

Recibido: 22/12/2022

Aceptado: 11/04/2023

Resumen

El artículo tiene como objetivos, por un lado, establecer un vínculo entre la *retrotopía* y la nostalgia, a través de una representación de la ucronía no tan obvia y, por otro, evidenciar el empleo de este recurso narrativo en la literatura y el cine. Para revelar esta conexión, se analizarán diferentes vías teóricas, relacionadas con las Ciencias Humanas, así como obras literarias y cinematográficas que, no por proceder, algunas de ellas, del ámbito comercial o *mainstream* de la producción audiovisual, dejan de tener un trasfondo a considerar para intentar comprender las reacciones de nuestra sociedad en la actualidad, frente a un presente y un futuro, como poco, inquietante.

Palabras clave: Ucronía, nostalgia, retrotopía, arte, cine, Ciencias Humanas.

Abstract

The aims of this article are, on the one hand, to establish a link between *retrotopia* and nostalgia, through a form of uchronia that is not so obvious, and, on the other, to highlight the use of the narrative resource of uchronia in literature and film. In order to reveal this connection, we will analyse different theoretical ways related to the Human Sciences, as well as literary and cinematographic works which, not because some of them come from the commercial or mainstream sphere of audiovisual production, cease to have a background to consider in order to try to understand the reactions of our society today, in the face of a present and a future that is, to say the least, disturbing.

Keywords: Uchronia, Nostalgia, Retrotopia, Art, Cinema, Human Sciences.

Introducción

Desde finales del siglo XIX y gracias a la aceleración exponencial del progreso tecnológico en la industria, en los transportes o en las comunicaciones, la percepción del tiempo ha cambiado considerablemente. Mientras Einstein teorizó su relatividad, la conquista del espacio lo ha hecho infinito y la tecnología lo ha comprimido. Después, el posmodernismo trajo una deconstrucción del tiempo y un desmoronamiento de la realidad que pueden observarse en las ciencias humanas y en el arte a través de representaciones no lineales del tiempo. La imaginación de los artistas y los soportes de ficción –literarios o cinematográficos– nos permiten aprehender la relación de nuestra sociedad con el tiempo viajando entre el pasado, el presente y el futuro.

En este contexto de temporalidad variable, Charles Renouvier (2019) ya había creado el neologismo *ucronía* en 1857, yuxtaponiendo el prefijo de negación “u” con un prefijo de temporalidad (*chronos*) en vez de lugar (*topos*). Filósofos y literatos han recurrido casi siempre a esta utopía histórica para imaginar qué habría sido de Occidente si se hubiera modificado un acontecimiento del curso de la Historia: la victoria de Napoleón, la supervivencia del Imperio Romano o la aceptación de Hitler en la Academia de Bellas Artes². La ucronía refleja tanto los miedos del pasado (y, por tanto, del presente) como una cierta nostalgia de una época perdida.

Cuando Jorge Luis Borges escribió *El jardín de los senderos que se bifurcan* en 1941, la ucronía adoptó una nueva forma, muy posmodernista: la de los mundos paralelos y la del tiempo como metáfora. La teoría del multiverso está tan presente en la ciencia pura como en la cultura popular (en sus representaciones literarias y cinematográficas). Los universos paralelos permiten proyectar utopías, volver al pasado e idealizarlo. Es dentro de esta forma de ucronía donde puede ilustrarse la *nostalgia*.

Estos regresos al pasado no son necesariamente viajes en el tiempo a través de tecnología avanzada. Pueden serlo, como ocurre en una de las ucronías cinematográficas más famosas, *Regreso al futuro* (Zemeckis, 1985), pero a efectos de este artículo, nos interesa más la simulación del regreso al pasado y, por tanto, la creación de un universo paralelo. El personaje, en los casos que aquí nos ocupan, está presente (físicamente o no) en dos épocas diferentes al mismo tiempo³. Este fenómeno se debe, sociológicamente hablando, a la necesidad de escapar de un presente estancado y de un futuro pesimista. Esta teoría es desarrollada por François Hartog (2003), historiador renombrado por sus trabajos sobre el *presentismo*. El postulado de Hartog es que el tiempo es una construcción

¹ Este artículo ha sido realizado con la ayuda de una Subvención para Estancias de Investigación (BEST) de la Generalitat Valenciana (número de referencia: CIBEST/2021/202). Universidad Miguel Hernández de Elche y Universidad Católica de Lovaina.

² La aceptación de Adolf Hitler en la Escuela de Bellas Artes de Viena es el tema central de la obra de Éric-Emmanuel Schmitt *La parte del otro* (2003).

³ La interpretación de la paradoja del *gato de Schrödinger* por Hugh Everett en 1957 en su obra *The Many-Worlds Interpretation of Quantum Mechanics* (1973) propone una lectura interesante de los mundos paralelos ya que el gato puede estar vivo y muerto a la vez, pero en dos universos paralelos distintos. Es el tema principal de muchas obras de literatura y cinematografía.

social y que es objeto de múltiples representaciones según las culturas y las épocas. Hasta hace aproximadamente medio siglo, la modernidad (o lo que el autor denomina el *régimen moderno de historicidad*) había propiciado un desplazamiento del pasado hacia el futuro, que se había convertido en el modelo hacia el que la sociedad debía converger rápidamente gracias al progreso. Según Hartog, este predominio del futuro llegó a su fin en los años setenta y ochenta, con la caída del Muro de Berlín como punto decisivo. En la actualidad, la sociedad se encuentra en una fase de *presentismo*, incapaz de situarse en relación con el pasado, y mucho menos con el futuro.

Este es también el tema principal de la última obra del sociólogo polaco Zygmunt Bauman (2017) en el que la nostalgia de un pasado idealizado está más que presente. En este contexto, intentaremos demostrar cómo ciertas ucronías son, en los términos de Bauman, *retrotopías*. Zygmunt Bauman define la *retrotopía* como el uso de la utopía en las temerosas e inciertas sociedades actuales, no en forma de modelos futuros posibles, sino como un retorno a imágenes de un pasado mitificado. La nostalgia ocupa un lugar central en estas representaciones del pasado.

La nostalgia como campo de estudios de las humanidades

En los últimos diez años, los *Memory Studies*, o Estudios de la Memoria, se han convertido en un campo de investigación multidisciplinar. Inicialmente originarios de los países anglosajones, se han extendido considerablemente al mundo académico, donde poco a poco comienzan a ocupar un lugar como campo en sí. El objetivo de los *Memory Studies* es analizar las interacciones entre el presente y el pasado en un contexto sociocultural específico. Aunque hoy todavía no sea así, en el fondo, los *Memory Studies* persiguen el ideal de interconexión entre las disciplinas de las humanidades y las artes ya que la cultura es un elemento común a todas las disciplinas que engloba este nuevo campo de investigación.

Las representaciones colectivas y, por tanto, la psicología colectiva de nuestra sociedad procede de su historia y de sus representaciones, a veces mitificadas o idealizadas. La nostalgia es un producto de la memoria, ya sea colectiva o individual, y está muy presente en las representaciones de la sociedad, sobre todo en sus idealizaciones. Procedente del griego *nostos* –regreso a la patria– y *algos* –dolor–, combina las imágenes felices de un pasado arraigado con el dolor de su pérdida, quizá definitiva. El ejemplo de la *ostalgie* (Wuttke, Vidal y Linden, 2014), es elocuente ya que se trata de la nostalgia del periodo comunista en los países de Europa del Este, derivada de un rechazo más o menos declarado de los efectos nocivos del capitalismo y del pesar por un pasado anclado en la memoria colectiva de sus habitantes⁴. La nostalgia de un periodo histórico es, en este contexto, un producto de la memoria social (o colectiva). La idea de un

⁴ Los ejemplos son numerosos. En 2003, la película alemana *Good-Bye Lenin* jugó, a través del humor, con la nostalgia de la República Democrática de Alemania. En 2015, Svetlana Alexievitch ganó el Premio Nobel de Literatura por su obra *El fin del "homo soviético"*, en la que critica duramente "[...] la entrada del bloque soviético en el capitalismo salvaje." y la idealización de una época pasada que "[...] no era ideal, pero era mejor que lo que tenemos ahora".

retorno al “pasado glorioso” existe también en el Occidente históricamente capitalista y democrático. Los regímenes pueden verse tentados en idealizar un pasado para influir una decisión. Fue el caso de la campaña *Make America Great Again* de Donald Trump o la del *Brexit*, ambas acontecidas en 2016.

Para comprender el uso actual de la nostalgia en distintos ámbitos de la sociedad, incluso en la ucronía, es necesario considerar los paradigmas que la constituyen (Paré-Morin, 2021: 41). De hecho, la clasificación propuesta en este artículo nos ilustrará sobre lo que implica el uso de la nostalgia:

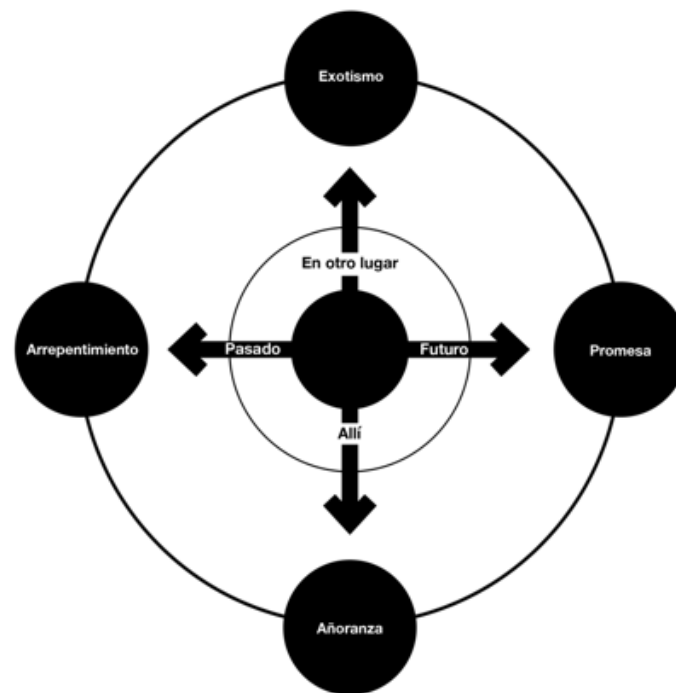


Figura 1. *Paradigmas de la nostalgia*. Paré-Morin (2021: 41).

Inicialmente, la primera acepción de la nostalgia es la *añoranza*. El desplazamiento geográfico desde su lugar de origen hacia un nuevo lugar crea un sufrimiento patológico que se diagnostica como un estado depresivo y que hay que tratar. Esta misma nostalgia también puede referirse a un lugar del que uno no ha nacido directamente, pero en el que puede tener raíces más lejanas (culturales o familiares). En este caso, no hablamos de añoranza sino de *exotismo*. Puesto que la ucronía no se refiere a estos dos paradigmas iniciales de la nostalgia, no profundizaremos en ellos.

Hoy en día, las teorías de la nostalgia son mucho más multidisciplinares. Filósofos, psicólogos, sociólogos e historiadores han llegado a la conclusión de que la nostalgia es el resultado de una temporalidad y una relación entre el pasado y el presente. No es necesariamente un lamento, sino una respuesta crítica a las incertidumbres sobre el futuro de la sociedad y a las dificultades de construir el presente, o incluso de comprender y aceptar el pasado. Por ejemplo, el paradigma de la *promesa* mira hacia el futuro. El mundo idealizado no se ha vivido aún, por lo que no se trata de un retorno al pasado, aunque sea mítico. Por el contrario, la nostalgia del futuro surge de una frustración en el presente o el pasado y da impulso a la imaginación de futuros posibles. Se trata de

una nostalgia creativa, generalmente fuente de propaganda social y política, ya que la inmersión en el pensamiento nostálgico permite vislumbrar un futuro diferente. Por tanto, la nostalgia como promesa puede convertirse en una exhortación a un mundo mejor⁵.

Por último, la nostalgia como *arrepentimiento* no mira al futuro, sino que reinterpreta el pasado y reconstruye lo que se ha perdido. En este paradigma, el pasado es preferible al presente y al futuro. La ucronía adopta muy a menudo esta postura, así como la mayoría de los trabajos artísticos investigados en el campo de los *Memory Studies*, incluyendo los que forman parte de esta propuesta. Aunque puede adoptar formas muy diferentes, la nostalgia siempre representa el pesar por un pasado desaparecido.

Más allá de la dialéctica entre el pasado, el presente y el futuro, la nostalgia permite que surja la utopía a través de la ucronía, y así crea un diálogo entre temporalidades. De esta forma, dentro del esquema de Paré-Morin (fig. 2), podríamos situar la ucronía entre el *arrepentimiento* y la *añoranza*, pero con la inercia de un desplazamiento hacia la *promesa*.

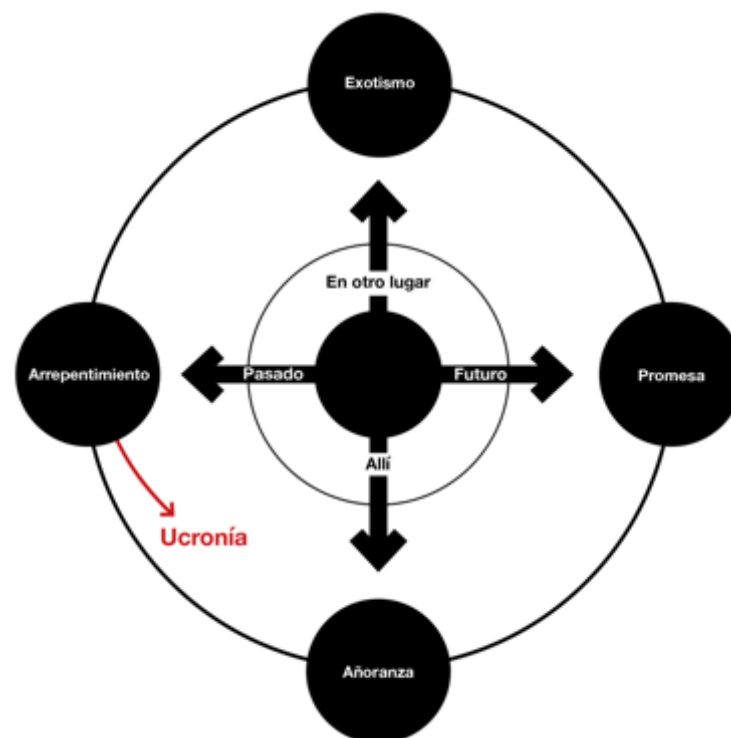


Figura 2. La ucronía sobre el esquema de *Paradigmas de la nostalgia*.
Elaboración propia sobre el estudio de Paré-Morin (2021: 41).

El papel de los medios de comunicación y del arte es, por tanto, fundamental en el estudio de la nostalgia como fenómeno *intermedial* y social. También es importante en los estudios sobre la memoria cultural. Los medios de comunicación y las disciplinas artísticas –principalmente la literatura o el cine– permiten un diálogo imaginario entre pasado, presente y futuro que habilita la construcción de un modelo de sociedad.

⁵ *El mundo de Jon* (1954), de Philip K. Dick, es un ejemplo. Cuando la Tierra está al borde de la extinción, unos pocos supervivientes regresan al pasado para evitar el *Armageddon*. *El ruido de un trueno* (1952), de Bradbury, es otro ejemplo o, en el cine esta vez, *Terminator* (1984), de James Cameron.

Retrotopía: la nostalgia y la utopía en la sociología y en el arte

En este apartado analizaremos la última obra del sociólogo polaco Zygmunt Bauman, *Retrotopía*, por dos razones: al ser una obra publicada en 2017, toma en ella el pulso de la sociedad actual, dejando entrever posibles futuros para la humanidad. La segunda razón es que está totalmente orientada hacia la nostalgia de un pasado perdido, el *arrepentimiento*. Su título es un neologismo, como el de Renouvier (2019) en su tiempo: *Retrotopía*, o la utopía del pasado.

En su libro, Bauman describe la propensión actual de nuestras sociedades a concebir utopías orientadas hacia el pasado y ya no hacia el futuro. En este contexto, Bauman se une a la teoría del *presentismo* de Hartog (2003). El presente y el futuro, al ser inciertos, provocan miedo e inseguridad en los individuos. Por tanto, el regreso al pasado es, naturalmente, su única vía de escape posible. Sin embargo, la *retrotopía* de Bauman, de espíritu utópico, intenta transmitir la esperanza de reconciliar la seguridad del pasado con la libertad del futuro y abrir así un diálogo entre las temporalidades.

El Leviatán, la tribu y el seno materno

Según el filósofo del siglo XVII, Thomas Hobbes, a través de su *Leviatán* (2018), existe una propensión humana a la violencia. Esta antigua teoría la comparten todavía diversos autores actuales⁶. Nuestra sociedad está plagada de violencia y de temores, principalmente provocados por el neoliberalismo. El hecho de no poder entregarse al consumismo, en los templos modernos que son los centros comerciales, provoca violencia. La atomización y el aislamiento de la sociedad lleva a la desconfianza y el temor. Mientras que Hobbes hablaba de un poderoso y autoritario *Leviatán Único*, el mundo actual, según Bauman, está dominado por muchos leviatanes, demasiado débiles para evitar el caos (Bauman 2017: 53).

A nivel de organización política de nuestra sociedad, la unidad métrica sigue siendo el estado-nación, a pesar de la globalización y de la existencia de numerosas instituciones supranacionales. Al fin y al cabo, el estado es todavía un vecindario grande, pero entendemos esa unidad de medida, ya que nuestra necesidad de pertenecer a un grupo ha sido, durante muchos siglos, respondida por esa forma de distinguirse de los demás. El patrimonio histórico y cultural es, para muchos, un orgullo y, sobre todo, un propósito colectivo en el que se cristaliza la distinción entre nosotros y ellos⁷. Es

⁶ Hobbes es considerado el padre o inspirador de la teoría realista de las relaciones internacionales, cuyos principales autores son Henry Kissinger –que acaba de publicar su última obra *Liderazgo* (2023) con la editorial Debate, Barcelona–, Samuel Huntington y Hans Morgenthau. La teoría realista mantiene la visión de una naturaleza egoísta del hombre sobre los estados en una situación de anarquía. La guerra es, tanto para estos autores como para Hobbes, inevitable, ya que las relaciones entre los estados se basan en el uso del poder.

⁷ Según el politólogo americano Samuel Huntington (*El choque de las civilizaciones*, 1997), siempre existe un “nosotros” y un “ellos”. Mientras el “nosotros” no puede englobar el *ellos* (por razón cultural, política, económica, etc), la condición cosmopolita no se puede conseguir. Es prácticamente un mito. Sin embargo, la globalización es una realidad indudable.

por esa misma razón que, según las palabras de Anthony D. Smith (2007) que recoge Bauman «[...] los fuegos del nacionalismo nunca se extinguieron. El nacionalismo étnico sobrevivió bajo la pátina de la socialdemocracia y del liberalismo» (Bauman, 2017: 73).

Tras globalizar los capitales, las mercancías y las imágenes, ha llegado, según Michel Agier (2011) –citado por Bauman–, la hora de la globalización humana a través de las migraciones. Por ello, la vuelta a la tribu es nuestra respuesta lógica a la incomprensible e inabarcable globalización (Bauman, 2017: 80). Antes, afirma Bauman, los trabajadores tenían esperanzas de mejorar colectivamente. Ahora solo se piensa en la individualidad. Respeto a esa afirmación, Tim Jackson, profesor de desarrollo sostenible en la Universidad de Surrey ilustra, en el libro de Bauman, las derivas de nuestra sociedad: “Se trata de que las personas en general nos convencemos de gastar un dinero que no tenemos en cosas que no necesitamos para crear en personas que no nos importan unas impresiones que no perduran” (Bauman, 2017: 120).

La sociedad se está convirtiendo, cada vez más, en una suma de individuos narciso-consumidores de la que nace una sensación de perpetua insuficiencia. Ese sentimiento provoca una nostalgia al pasado perdido, incluso cuando ese pasado nunca fue (Bregman, 2016: 22-23). Por esta razón, la voluntad de volver al seno materno es la utopía del descanso de la superabundancia. En el vientre de la madre, estamos solos, no hay “otros”. No hay ideal neoliberal, nada de presión. La zona de confort es un lugar donde solo se oyen los ecos de lo que nosotros mismos decimos, y lo que vemos es el reflejo de nuestro retrato. Aunque se creía que Internet podía abrir el mundo a otras culturas y horizontes, parece claro que lo que la gente busca en las redes sociales es agruparse en torno a pasiones comunes o culturas idénticas. Internet no amplía nuestros horizontes, sino que confirma y refuerza nuestras zonas de confort.

Ucronías en el arte: nostalgia y retrotopía

Como hemos analizado anteriormente, Zygmunt Bauman define la *retrotopía* como el uso de la utopía en un retorno a imágenes de un pasado mitificado donde la nostalgia ocupa un lugar central. «Nostalgia y utopía se unen [...] a través de su referencia central a otro lugar que no existe o que ya no existe, anclado en una dimensión o de protesta o de huida de la sociedad actual» (Basset, Baussant, 2018: 2). Veremos, en las obras literarias y cinematográficas que analizamos a continuación, cómo la morfología utópica se articula con el uso de la ucronía y la nostalgia y, en consecuencia, cómo estas obras pueden definirse como *retrotopías* en el sentido de Bauman. Así, hemos elegido obras que utilizan la ucronía de forma simulada. En ellas no se trata de un viaje en el tiempo real, sino de la creación de una línea temporal diferente a través de la simulación. Es esta simulación⁸ la que sumerge a los personajes en una utopía nostálgica, una *retrotopía*.

- Ubi *Ubik* (1969), de Philip K. Dick: el progreso se cuestiona

⁸ Simulación en los términos que Jean Baudrillard expuso en *Simulacres et simulation* (1981).

Escrita en 1966 y publicada en 1969, la novela de Philip K. Dick describe una sociedad del futuro proyectada por el autor en 1992, en la que las personas poseen la capacidad de la telepatía y de la precognición⁹. Estos poderes son utilizados por las grandes corporaciones para espiar a la ciudadanía y a otras empresas. En una de ellas, Runciter & Associates, los empleados ayudan a sus clientes a luchar contra esta situación vendiéndoles los servicios de expertos capaces de contrarrestar los ataques de los telépatas, protegiendo así sus datos confidenciales. Un día, el fundador de la agencia es asesinado durante una misión trampa. Mientras es colocado en un estado criogénico que le permite una capacidad limitada de comunicación, sus empleados advierten que su mundo retrocede gradualmente hacia el pasado.

Uno de los principales elementos de las teorías citadas anteriormente es el punto de inflexión entre dos regímenes de temporalidad: uno en el que el progreso se percibe como positivo y otro en el que ya no lo es. Mientras François Hartog sitúa este punto en torno a los años setenta u ochenta y Zigmunt Bauman desarrolla su teoría de la sociedad líquida unos años más tarde, Philipp K. Dick lo imagina, mucho antes, con la publicación de esta obra. La cuestión central del libro es si la modernidad es realmente algo positivo. El capitalismo está omnipresente en el 1992 de Dick, donde hay que pagar incluso para acceder al frigorífico o a tu propia casa. El mundo está dirigido exclusivamente por corporaciones, la política ha desaparecido. En este punto, la telepatía imaginada por el autor se utiliza para recoger información de la gente con el fin de vendérsela a estas corporaciones para que le vendan aún más productos¹⁰.

A medida que avanza la novela, los personajes se ven envueltos en un túnel del tiempo que los lleva, poco a poco, al año 1939. Todo parece mejor en el pasado porque el capitalismo no era omnipresente y los limitados avances tecnológicos aún dejaban autonomía a los humanos. *Ubik* es, en este sentido, una ucronía del *arrepentimiento* según la tipología de Paré-Morin ya que su mensaje proyecta abiertamente un «antes era mejor».

Este retorno al pasado se produce de forma sutil ya que, al principio, sólo los objetos retroceden a su forma pasada. En *Ubik* no hay máquinas del tiempo. La degradación de la temporalidad es cuántica e inexplicable. A medida que avanza la novela, los empleados de la misión empiezan a experimentar efectos físicos como la fatiga y el frío. Sólo un producto, evidentemente muy caro, les permite frenar los efectos del regreso al pasado: es el Ubik, que no es otra cosa que una emanación de la sociedad capitalista que recuerdan los protagonistas. De hecho, cada capítulo comienza con un anuncio de una de las formas que adopta Ubik: un aerosol, un café soluble, etc. El capitalismo está en todas partes, la publicidad es su sistema de propaganda.

Ubik es una obra ucrónica de primer orden. Ha inspirado muchas películas que podríamos haber analizado, en este estudio, a la luz de las teorías de Bauman, como *The Matrix* (1999), *Inception* (2010) o *Abre los ojos* (1997). Todas estas películas presentan dos mundos paralelos. Uno es nostálgico y simulado, el otro es real y apocalíptico. Pero en cada película el protagonista tiene que elegir.

⁹ La precognición es un tema muy trabajado por Philip K. Dick, presente en varias de sus obras, como *Ubik* (1969), *El mundo que hizo Jones* (1956) y *The Minority Report* (1956). Este relato, publicado en la revista de ciencia ficción *Fantastic Universe*, fue ilustrado en la película homónima de Steven Spielberg en 2002.

¹⁰ Podemos sin duda concluir que Philip K. Dick anticipó la llegada de las GAFAM, acrónimo de las cinco grandes empresas tecnológicas estadounidenses: Google, Amazon, Facebook, Apple y Microsoft.

- *Ready Player One* (2011), de Ernest Cline: la nostalgia de los cuarentones

Adaptado al cine en 2018 por Steven Spielberg con el mismo título, la obra de ciencia ficción del autor estadounidense Ernest Cline es una oda a los años 80 y 90. Narra la historia de Wade Owen Watts, un joven de 18 años que vive en las *stacks* de Oklahoma City, un suburbio de torres de autocaravanas apiladas. La acción transcurre en 2044, cuando la Tierra está sumida en enormes problemas económicos y ecológicos. El único lugar donde es posible escapar de esta realidad apocalíptica es en OASIS11, un universo virtual infinito (a modo de *metaverso*) donde toda la población puede conectarse mediante unos auriculares y guantes de realidad virtual. Cuando el creador del juego muere, deja como legado una búsqueda del tesoro a escala mundial dentro de su universo virtual. Quien gane el desafío puede convertirse en el único heredero de la inmensa fortuna del creador de OASIS, James Halliday.

OASIS es mucho más que un MMORPG (Videojuego de Rol Multijugador Masivo en Línea en inglés). Dado que el mundo ha devenido en caos, toda la humanidad huye de la realidad para pasar la mayor parte del tiempo en una sociedad virtual que sirve no sólo de evasión, sino también de lugar de aprendizaje y de socialización. Aunque el acceso al juego es totalmente gratuito, todo se puede adquirir en OASIS (ropa para los avatares, vehículos, cursos, entretenimiento, y todo lo que podemos imaginar). Al comienzo del relato, tras cinco años de la muerte de su creador, nadie ha resuelto aún ninguno de los enigmas que permitirían heredar la colosal fortuna que está en juego.

La particularidad del mundo virtual OASIS es que está íntegramente compuesto por referencias a la cultura pop de finales de los 70 y sobre todo de los 80. Por ejemplo, el mundo escolar en el cual estudia Wade Watts está basado en el juego de rol *Dragones y Mazmorras* (*La tumba de los horrores*, 1978). De hecho, Wade consigue la primera llave luchando contra un mago del juego de rol en una partida del videojuego de 1982, *Joust*. Después, obtiene la segunda llave repitiendo el papel interpretado por Matthew Broderick en *Wargames* (John Badham, 1983). Las distintas aventuras del juego llevan al héroe principal a viajar por muchas otras referencias conocidas del mundo *geek* como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Star Wars* (George Lucas, 1977), *Pac-Man* (Toru Iwatani, 1980), los juegos *Zork* (1980), *Adventure* (Warren Robinett, 1979), *Black Tiger* (1987) y *Tempest* (1981), o el personaje Mechagodzilla (*Godzilla vs. Mechagodzilla*, 1974).

Este mundo muestra un evidente eco de la retrotopía de Bauman, y más precisamente a la nostalgia del seno materno. Wade Watts, el joven personaje principal, no ha conocido los años 80 ya que, si tiene 18 años en 2044, nació en 2026. Sin embargo, el creador del mundo virtual OASIS creció en los años 70 y 80 (nació en 1972). Al concebir el mundo virtual está recreando, sobre todo, el mundo de su infancia, que fue el lugar donde se sintió más seguro y probablemente más feliz.

Al imaginar un gigantesco mundo virtual centrado en una época sublimada por su creador (sólo toma de los años 80 la cultura pop, pero no el clima sociopolítico y económico de la época), introduce a toda la humanidad en una ucronía virtual. No es el pasado tal y como fue, sino una simulación del pasado tal y como Halliday lo idealizó.

¹¹ Acrónimo en inglés de Simulación de Inmersión Sensorial Ontológica Antropocéntrica.

Además, en este caso, se trata de la simulación –el mundo virtual– de una simulación –el recuerdo nostálgico de un *geek* que creció durante los años ochenta–¹².

- *El Bosque* (2004), de M. Night Shyamalan: «El infierno son los otros» (Sartre, 1947)

La película narra la historia de un pequeño pueblo aislado de Pensilvania a finales del siglo XIX. Fundada por Edward Walker (William Hurt) y Alice Hunt (Sigourney Weaver), la pequeña comunidad está rodeada de bosques poblados por monstruos (que realmente no existen) con los que los aldeanos tienen un acuerdo tácito: nadie se aventura en el bosque y, a cambio, las criaturas no atacan al pueblo.

Un día, sin embargo, Lucius Hunt (Joaquin Phoenix), deseoso de ver el mundo exterior, solicita autorización para salir de la aldea. Este hecho desencadenará una serie de acontecimientos que llevarán a Ivy, la hija ciega de Edward Walker, a salir de la aldea y a hacer que el espectador descubra la realidad fuera de ella.

En esa aldea, no hay electricidad ni vehículos y los aldeanos respetan al líder de la comunidad y al Consejo de Ancianos. Todos viven en armonía y autosuficiencia en un entorno casi idílico. Este comienzo se hace eco, obviamente, de la *retrotopía* de Bauman cuando habla del retorno a la tribu. La aldea es una excelente ilustración de la aplicación de un modelo utópico que para los fundadores de esta comunidad es totalmente voluntario. Al mentir para proteger a la comunidad de una amenaza inexistente (los monstruos) intentan proteger a sus familias de una amenaza que sólo ellos saben que es real (la violencia fuera de la comunidad). Bauman también aborda el tema del enemigo –«ellos»– cuando retoma la tesis del politólogo Samuel Huntington. El «nosotros» es la pequeña comunidad autosuficiente y los «otros» son los que viven fuera: los monstruos para los habitantes que ignoran la realidad y la civilización de los años 70.

El uso de la ucronía como herramienta voluntaria por parte de los fundadores de la comunidad es interesante, ya que refuerza la idea de una nostalgia del *arrepentimiento* según la tipología de Paré-Morin (2017). De hecho, el mundo de los años setenta (en el que realmente vivían los miembros fundadores, todos de la clase acomodada estadounidense) se percibe como negativo y se prefiere el de finales del siglo XIX, porque se considera más seguro. La nostalgia se basa en los mitos de un pasado idealizado y de una época que, sin embargo, ninguno de los miembros fundadores de la comunidad pudo vivir directamente, al igual que el ejemplo anterior (*Ready Player One*).

El regreso a un pasado reconfortante tampoco se produce a través de un viaje en el tiempo sino más bien –y ahí radica la originalidad de esta película– a través del aislamiento del «nosotros» de los «otros» o «ellos», como la negación misma de nuestra condición cosmopolita (Beck, 1997) y, sobre todo, como el rechazo categórico de cualquier tipo de progreso, sea económico, tecnológico o social. Al igual que en *Ubik*, el progreso es considerado como nefasto para la sociedad.

Por desgracia, la utopía no funciona en el transcurso del film, porque implica una creencia ciega continua e incondicional en el mito fundacional de la utopía

¹² Charles Brooker, guionista de la serie de TV *Black Mirror*, plasmó exactamente la misma visión en el episodio 4 de la temporada 3 *San Junipero* (estrenado el 21 de octubre 2016) y ambientado virtualmente en 1987, ya que la ciudad, con el mismo nombre donde la acción se desarrolla, es una ciudad ficticia.

(el personaje de Ivy es su mejor manifestación en este sentido). Ahora bien, según Hobbes (2018) «el hombre siendo un lobo para el hombre», le es imposible escapar de su condición humana. Por lo tanto, es necesario recurrir a la violencia. El *Leviatán* necesita el uso de la fuerza (sea de persuasión o de coerción) para imponer su ideal de sociedad.

El viaje de Ivy al bosque deja al espectador en un estado de ansiedad ya que, en ese momento, cambia el punto de vista de la narración que, hasta entonces, se había situado en una aldea de finales del siglo XIX amenazada por unos extraños monstruos. Una vez que el espectador comprende definitivamente que los monstruos no existen y que, por tanto, el bosque esconde otra amenaza distinta a la esgrimida por los fundadores de la comunidad, se mete en la piel del personaje de Ivy, inquieto y febril, ante un futuro incierto al igual que Truman Burbank en *The Truman Show* (1998) de Peter Weir, que no duda en salir de su burbuja mediática tras una aterradora tormenta en alta mar. Sin embargo, aunque era lógico desear la libertad a Truman, no lo es para Ivy. Su regreso a la tribu y a esta utopía disfrazada parece ser mucho más tranquilizador que lo que puede esperarle fuera de los límites del “nosotros”. Kevin, el personaje que la ayuda a volver también lo entiende y le permite unirse a su mundo sin contarle la verdad sobre “ellos”. El modelo utópico de los fundadores de la aldea se ha puesto a prueba, pero ha resistido al mundo real. Eso significa la persistencia del mito original, elemento necesario para su supervivencia. El “ellos” tiene que seguir allí para que el “nosotros” exista. Esta conclusión de la película confirmó la idea bastante pesimista de Bauman sobre nuestra incapacidad para alcanzar una conciencia cosmopolita a pesar de nuestra condición cosmopolita. El «nosotros» sólo existirá si existe el «ellos», es decir, si no se produce «[...] una integración sin separación alguna a la que recurrir» (Bauman, 2017: 156).

Conclusión

A modo de conclusión, podríamos decir que, desde mediados del siglo XX, el uso de la ucronía en la ficción es frecuente. Pero no sólo el cine y la literatura se han apropiado de sus códigos, también la investigación académica en Sociología, Ciencias Políticas y Filosofía la han convertido en objeto de estudio y reflexión crítica.

Aunque nazca de la nostalgia de un pasado, la ucronía es, ante todo, una revuelta contra la realidad. Como han desarrollado Bauman o Hartog, dado que el futuro es incierto, el presente confuso y el pasado difícil de asumir (tanto si se ha sido víctima como verdugo), resulta más tranquilizador reescribir la historia. Pero no es necesario hacerlo desde un relato donde la ucronía se muestre de forma «clásica» y evidente. En los ejemplos analizados en este trabajo hemos demostrado que existe una *ucronía simulada*, creada por los propios personajes del relato, con distintas intenciones o fines. Esta variante de la ucronía, más sofisticada y compleja, responde directamente al momento sociológico, económico, político y cultural actual.

En todos los ejemplos que hemos examinado hay, sin embargo, una observación común: la realidad histórica –y sus posibles traumas– no desaparece por reinventarla. Así, cuando los protagonistas de *Ubik* (1969) se reencuentran en 1939, un taxista del aislacionista Medio Oeste elogia al régimen nazi: “La verdadera amenaza son los comunistas, no los alemanes” (Dick, 1969: 198-199). En *Ready Player One* (2011),

mientras el héroe está casi permanentemente inmerso en una simulación de los años 80 durante casi 474 páginas, advierte, en las últimas líneas, que la realidad también puede ofrecer alguna promesa: “En ese momento descubrí que, por primera vez en mi vida, no sentía el menor deseo de volver a OASIS” (Cline, 2011: 474).

Allí donde las humanidades pueden observar y diseccionar los hechos históricos mediante la ucronía científica, la literatura se toma las libertades necesarias para crear futuros posibles y, sobre todo, para salir de la crisis actual de la relación con el tiempo. Las investigaciones en ciencias humanas relacionadas con el *antropoceno*, la *colapsología*, la *retrotopía* o el *presentismo* permiten albergar la esperanza de que la nostalgia también pueda convertirse en una promesa.

Referencias bibliográficas

- AGIER, Michel. (2011). *Le Couloir des exilés: être étranger dans un monde commun*. Vulaines sur Seine: Éditions du Croquant.
- ALEXIEVITCH, Svetlana. (2015). *El fin del “homo sovieticus”*. Barcelona: Acantilado.
- BARRÈRE, Anne; & MARTUCCELLI, Danilo. (2009). *Le roman comme laboratoire. De la connaissance littéraire à l’imagination sociologique*. Villeneuve d’Ascq: Septentrion.
- BASSET, Karine ; & BAUSSANT, Michèle. (2018). *Utopie, nostalgie: approches croisées. Conserveries mémorielles, (22)*.
- BAUDRILLARD, Jean. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris: Galilee.
- BAUMAN, Zygmunt. (2017). *Retrotopía*. Barcelona: Paidós.
- BAUMAN, Zygmunt. (2007). *Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre*. Barcelona: Tusquets.
- BAUMAN, Zygmunt. (2006). *Vida líquida*. Barcelona: Paidós.
- BECK, Ulrich. (2008). *La sociedad del riesgo: hacia una nueva modernidad*. Barcelona, Buenos Aires: Paidós.
- BERGER, Peter ; & LUCKMANN, Thomas. (2018). *La construction sociale de la réalité*. Malakoff: Armand Colin.
- BORGES, Jorge Luis. (1984). *El Jardín de los senderos que se bifurcan*. Madrid: Alianza Editorial.
- BRADBURY, Ray. (2020). El ruido de un trueno. En *Las doradas manzanas del sol* (pp. 48–68). Barcelona: Minotauro.
- BREGMAN, Rutger. (2017). *Utopies réalistes*. Paris: Éditions du Seuil.
- CERVILLE, Maxime ; & QUEMENER, Nelly. (2018). *Cultural Studies, Théories et méthodes*. Malakoff: Armand Colin.
- CLAEYS, Gregory. (2011). *Utopia. The History of an Idea*. Paris: Thames & Hudson.
- CLINE, Ernest. (2011). *Ready Player One*. Barcelona: Penguin Random House.
- DICK, Philip K. (1954). *El mundo de Jon*. Barcelona: Minotauro.
- DICK, Philip K. (1969). *Ubik*. New York: Doubleday.
- DICK, Philip K. (2022). *El mundo que Jones creó*. Barcelona: Minotauro.
- DICK, Philip K. (2002). *The Minority Report*. London: Gollancz - Cassell Group.
- EVERETT, Hugh. (1973). *The Many-Worlds Interpretation of Quantum Mechanics*. New Jersey: Princeton University Press.

- FEVRY, Sébastien. (2021). Nostalgie et rétrotopie au regard de la narratologie. En FANTIN, Emmanuelle. FEVRY, Sébastien. NIEMEYER, Katharina (dir.). *Nostalgies contemporaines. Médias, cultures et technologies*. Villeneuve d'Ascq: Septentrion.
- GOBLED, Karine ; & CAMPEIS, Bertrand. (2015). *Le guide de l'uchronie*. Chambéry: ActusF.
- HARTOG, François. (2003). *Régimes d'historicité. Présentisme et expériences du temps*. Paris: Seuil.
- HEINICH, Nathalie. (1998). *Ce que l'Art fait à la Sociologie*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- HENRIET, Éric B. (2009). *L'uchronie*. Paris: Klincksieck.
- HOBBS, Thomas. (2018). *Leviatán*. Barcelona: Deusto.
- HUNTINGTON, Samuel P. (1997). *Le Choc des civilisations*. Paris: Odile Jacob.
- MARTORELL CAMPOS, Francisco. (2019). *Soñar de otro modo. Cómo perdimos la utopía y de qué forma recuperarla*. Valencia: La Caja Books.
- MORE, Thomas. (2012). *L'Utopie*. Paris: Gallimard.
- MORIN, Edgar. (1956). *Le cinéma ou l'homme imaginaire. Essai d'Anthropologie*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- PARÉ-MORIN, Tristan. (2021). Nostalgie et rétrotopie au regard de la narratologie. En FANTIN, Emmanuelle ; FEVRY, Sébastien ; & NIEMEYER, Katharina (dir.). *Nostalgies contemporaines. Médias, cultures et technologies* (pp. 263-331). Villeneuve d'Ascq: Septentrion.
- RENOUVIER, Charles Bernard. (2019). *Ucronía: utopía en la historia*. Madrid: Akal.
- SARTRE, Jean-Paul. (1947). *Huis Clos*. Paris: Gallimard.
- SMITH, Anthony D. (2007). *Nations and Nationalism in a Global Era*. Cambridge: Polity.
- SCHMITT, Eric-Emmanuel. (2003). *La part de l'autre*. Paris: LGF/Le Livre de Poche.
- UNGUREANU, Camil. (2020). *Cine y Política. Una inmersión rápida*. Barcelona: Tibidabo Ediciones.
- WUTTKE, Benjamin, VIDAL, Dominique, y LINDEN, Peter. (2004). Los alemanes del Este, presos de la Ostalgia. *Le Monde Diplomatique*, agosto 2014, 6-8.

Filmografía y ludografía

- AMENÁBAR, Alejandro (Director). (1997). *Abre los ojos* [Película]. Sogecine.
- BADHAM, John (Director). (1983). *Wargames* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer, Sherwood, The Leonard Goldberg Company, United Artists.
- BECKER, Wolfgang (Director). (2003). *Good-Bye Lenin* [Película]. X-Filme Creative Pool.
- BROOKER, Charles (Guionista); & HARRIS, Owen (Director). (21 de octubre de 2016) San Junipero (Temporada 3, Episodio 4) [Episodio de serie de televisión]. En BEBSTER, Rocky; BORG, Laurie; & HOGAN, Ian (Productores). *Black Mirror*. House of Tomorrow.
- CAMERON, James (Director). (1984). *Terminator* [Película]. Orion Pictures.
- GYGAX, Gary (Director) (1978). *Dragones y Mazmorras, Tomb of Horror*. [Juego de Rol]. TSR, Inc.

NEWCOMER, John (Diseñador). (1982). *Joust* [Videojuego]. Williams Electronics.

NOLAN, Christopher (Director) (2010). *Inception* [Película]. Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, Syncopy Films.

SHYAMALAN, M. Night (Director). (2004). *The Village* [Película]. Touchstone Pictures.

SPIELBERG, Steven (Director). (2018). *Ready Player One* [Película]. Warner Bros, Amblin Entertainment.

WACHOWSKI, Lilly; & Lana (Directoras). (1999). *The Matrix* [Película]. Village Roadshow Pictures, Silver Pictures.

WEIR, Peter (Director). (1998). *The Truman Show* [Película]. Scott Rudin Productions.

ZEMECKIS, Robert (Director). (1985). *Regreso al futuro* [Película]. Universal Pictures.

ZEMECKIS, Robert (Director). (1989). *Regreso al futuro II* [Película]. Universal Pictures.