



Nº 3. ENERO DE 2024

# CARIÁTIDE

ARTE, CULTURA Y HUMANIDADES



FRANKENSTEIN Y GREGORIO SAMSA

THE LEFTOVERS

BAKA SHIKINAMI

BESSIE SMITH

DISTOPÍAS Y UTOPIÁS

PRIMERAS UNIVERSIDADES

UCRONÍA

CREACIÓN LITERARIA

FOTOGRAFÍA

RESEÑAS

ENTREVISTA: JUAN LUIS PIQUERAS

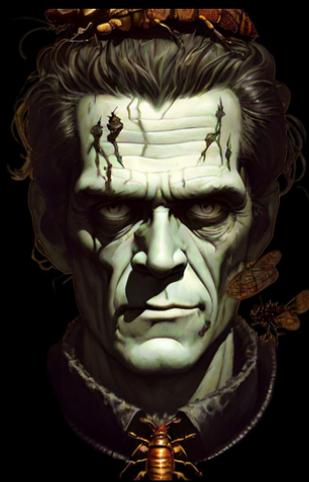
# CONTENIDOS



## ARTÍCULOS

---

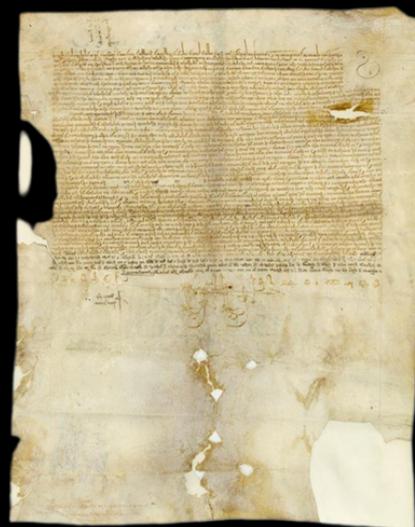
De Gregorio Samsa y Frankenstein a la salvación artística de la alteridad animal - Carmen Gutiérrez-Jordano. 08



Aproximación a los conceptos de “ucronía”, “u(/dis)topía” e “historia alternativa” desde los media studies - David Lea. 17

The Leftovers: El trauma de lo fantástico. Una aproximación a The Leftovers desde el elemento fantástico, su capacidad subversiva y sus géneros colindantes - Roger González Mercader. 29

Baka Shikinami. El ethos discursivo de Asuka en “Rebuild of Evangelion” - Melanie Ruybal. 37



Studium Generale: Primeras universidades hispánicas - José M<sup>a</sup> Guerrero Montes. 49

## ENTREVISTA

---

Juan Luis Piqueras: “Hemos hecho casi de todo: eso es lo que ofrecemos y no vamos a parar”. 55



## RESEÑAS

---

Una mirada femenina (y feminista) al Sitges Film Festival 2023 - Cristina Molina Crespo. 66

A little touch of Agatha - Marcos R. Cañas Pelayo. 73

## UCRONÍA

---

La Paz de los Reyes II - Marcos R. Cañas Pelayo. 82



## PÁGINAS NEGRAS: PRODUCCIÓN LITERARIA

---

Poesía: *Encuentro* - Alfonso Larrea. 101

Relato: La criatura strikes again III - Irene Juárez. 102

Relato: El día que dejamos de jugar - Patricia Crespo Ruiz-Cabello. 104

Microcuento: Quién hablará de nosotras - Verónica Esquinas. 115

## PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

---

Fotografía: *New Jazz a bajas temperaturas* - José Luis Andrés (@espíritu\_photographia). 118



## GINECEO

---

Bessie Smith: Blues y afrofeminismo - María Gago Durán. 124



## ENSAYO Y OPINIÓN

---

Calvino y el digitalismo - Antonio Costa Gómez. 137



# APROXIMACIÓN A LOS CONCEPTOS DE “UCRONÍA”, “U(DIS)TOPIA” E “HISTORIA ALTERNATIVA” DESDE LOS MEDIA STUDIES

**David Lea**

Investigador en formación en el CRPIH de Santiago de Compostela y  
doctorando en la USC.

## Resumen

La ucronía como punto de encuentro entre la u(/dis)topía y la historia alternativa se conjuga en este ensayo mediante la aplicación teórica de los *media studies* y el análisis de sus diferentes manifestaciones prácticas en relación con ambas vertientes. El objetivo del presente artículo es dejar patente que ambas significaciones del conjunto ucrónico no son excluyentes sino convergentes en el espectro ficcional, demostrable mediante la aplicación de una óptica evolutiva y comparativa al desarrollo de los ejemplos propuestos en el texto. Todo esto se demostrará a través de la aplicación al estudio de las definiciones y caracterizaciones aportadas por Catherine Gallagher y Karen Hellekson, partiendo del concepto acuñado por el filósofo francés Charles Renouvier en el siglo XIX.

**Palabras clave:** distopía, *media studies*, ucronía, utopía.

**Uchronias and media: an approach to the concepts of “u(/dis)topia” and “alternate history” from media studies**

## Abstract

Uchronia as a meeting point between u(/dis)topia and alternate history is conjugated in this essay through the theoretical application of media studies and the analysis of their different practical manifestations related to both aspects. The aim of this essay is to make clear that both significations of the uchronical whole are not excluding but convergent through the application of an evolutive and comparative optic. All this will be demonstrated through the application of the definitions and characterizations provided by Catherine Gallagher and Karen Hellekson to the study, starting with the concept coined by French philosopher Charles Renouvier in the 19th century.

**Keywords:** dystopia, media studies, uchronia, utopia.

## Introducción al objeto de estudio: de la ucronía a la utopía y viceversa

El término “ucronía”, procedente del *οὐ χρόνος* griego (no tiempo), fue acuñado por primera vez por el filósofo y escritor francés Charles Renouvier<sup>1</sup> en el siglo XIX para dar nombre a la historia especulativa que divergiese de los hechos ocurridos de forma fáctica. Con posteridad a este primer planteamiento, este género ficcional derivó hacia lo que hoy en día se denomina comúnmente “historia alternativa” (procedente del inglés *alternate history*) “definida por la posibilidad de una historia paralela a partir del principio del *contrafactual*” (Renouvier, 2019)<sup>2</sup> o la divergencia circunstancial derivada respecto de un hito histórico alterando el devenir de los hechos<sup>3</sup>. Sin embargo, lo ucrónico también define otra modalidad en relación con la concepción espacial, la “utopía”<sup>4</sup>, término procedente del griego *οὐ τόπος* (no lugar), desde sus inicios en confusión homofónica con el *εὖ τόπος* (buen lugar) (Vieira, 2010: 5). Aunque el término guarda relación con su concepción más positiva como espacio idílico y al mismo tiempo inalcanzable, tanto en la literatura como en otros medios posteriores, ha sido su caracterización más enfocada a su aspecto negativo la que se ha impuesto, introduciendo el término “distopía”<sup>5</sup>, del griego *δυσ τόπος*. En este sentido, aquí se plantearía un futuro no acontecido y de tintes postapocalípticos caracterizado por el lugar hostil.

La dualidad ucrónica utopía/distopía se manifiesta dentro del paradigma de una producción que comparte rasgos característicos muy similares. En palabras de Nohelia Llerena: “o no será que ese tiempo es más bien una contradicción diametralmente proporcional a la utopía que se propone y discurre en una ucronía en toda regla” (2015: 210). De hecho, sucede a menudo que muchas tramas escritas o representadas en su momento como un futuro próximo postapocalíptico hoy en día resultan ya en un pasado no factual; por tanto, esas narraciones pasan a ser historias alternativas de lo que podía haber sido y no fue. Este paradigma de evolución desde una modalidad a la otra se observará en ejemplos de estudio posteriores, tanto en la estética de la literatura como en la audiovisual o lúdica.

Alberto Murcia señala que la ucronía ofrece “modelos del mundo mejores o peores (al alza o a la baja) que en el que se vive [...] y actúa como una potente herramienta de atribución de significado a series de eventos que, sin nuestra intervención, carecerían de sentido” (2014: 174). Esos modelos peores o mejores de la ucronía se relacionan con la vertiente de significado terminológica asociada a la concepción de lo utópico, siendo el modelo del “mundo mejor” el propiamente dirigido hacia la idea de utopía mientras que el modelo de “mundo

1 Charles Bernard Renouvier (1815-1903), fundador del neocriticismo o neokantismo, crea el neologismo a partir del ensayo filosófico *Uchronie ou l'utopie dans l'histoire* (1876) para definir el fenómeno de la utopía en la historia, que luego se convirtió en un género literario.

2 En la primera página de la *Introducción a la obra Ucronía de Charles Renouvier*.

3 Esta deriva se explica por François Hartog (2003) como la necesidad de escapar de un presente estancado y de un futuro pesimista a través de su teoría sobre el presentismo. Dice Hartog que el tiempo es una construcción objeto de múltiples representaciones según las culturas y las épocas. Hasta hace aproximadamente medio siglo 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. Este predominio del futuro llegó a su fin en los años setenta y ochenta, con la caída del Muro de Berlín como punto de inflexión. 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.

4 Término acuñado por Thomas More en *Libellus vere aureus, nec minus salutaris quam festivus, De optimo republicæ statu, deque nova insula Utopiæ* (1516).

5 Según Vesselin M. Budakov (2010) el término no empieza a utilizarse hasta el siglo XVIII, siendo posteriormente popularizado por John Stuart Mill a finales del XIX.

peor” estaría dirigido hacia la idea de distopía; sin embargo, Murcia conecta esta vertiente con el otro significado del término como historia alternativa englobándolo en un todo ucrónico.

Las historias alternativas suelen responder a la cuestión del “*what if?*” aparecida el relato corto de Isaac Asimov “*What If—*” (1952); en cambio, el relato distópico diserta y especula sobre un escenario futuro catastrófico. A pesar de ello, las dos modalidades tienden a solaparse cuando el presente de la audiencia espectadora, lectora o jugadora que interactúa con la obra rebasa el supuesto futuro distópico convirtiéndola en una historia alternativa. Dicha transgresión no se entiende del modo que algunos autores sostienen, identificando utopía, ucronía y el *what if?* como “postulados” idénticos, sino como vertientes que convergen a partir de sus planteamientos diferenciados (Ventura Rojas, 2003: 35). El filme de ciencia ficción sobre un futuro distópico de Stanley Kubrick, en el que se basa la novela del mismo año de Arthur C. Clarke, 2001: *A Space Odyssey* (1968), se queda obsoleto en la actualidad, transformándolo inevitablemente en una historia alternativa de qué hubiera pasado si la tecnología humana hubiese avanzado a esos niveles a la altura del año 2001.

Catherine Gallagher (2010, 2018) y Karen Hellekson (2001), entre otras autoras<sup>1</sup>, definen el fenómeno de la ucronía entendida como historia alternativa, dejando de lado la ucronía como utopía y la dualidad sobre la que se va a articular el presente ensayo. Gallagher propone los siguientes rasgos definitorios del relato ucrónico: la necesidad de una base factual inalterable que pueda ser contraindicada o sobrepasada por el nuevo relato alternativo, situar el foco sobre los personajes al mismo tiempo que se busca una proliferación de realidades alternativas de los mismos, dirigir el relato hacia el tiempo futuro abriendo el espacio-tiempo a la multisimultaneidad y atender al carácter posmoderno de los diferentes elementos que conforman el relato mediante la aplicación de los trazos de no determinismo, la no unidireccionalidad o la proliferación de elementos y acciones (2010: 15; 2018). Hellekson (2001) ahonda más en el aspecto de la categorización de las historias ucrónicas atendiendo al factor del denominado “punto Jonbar” o “giro Jonbar”, término originado a partir de la novela *The Legion of Time* (1952). El término es entendido como un momento crucial, un punto de divergencia o de inflexión que puede originar el cambio de la historia en una dirección u otra. De esta forma, Hellekson plantea la historia como ruptura del Jonbar, el retorno a ese tiempo preciso en el que la bifurcación del relato y la elección del otro camino cambiarían todos los hechos acontecidos con posterioridad; la historia propiamente alternativa posterior a la ruptura, incluyendo la alteridad del presente debida a la aplicación de las leyes físicas afectadas por la alteración del tiempo lineal; o también la historia como convergencia de realidades paralelas donde no hay ruptura ni bifurcación, sino una convivencia entre las diferentes realidades posibles (2001: 6).

## Media studies: cine, series, cómic o novela gráfica y videojuegos

La pertinencia en la aplicación de los media studies al análisis de la ucronía y su presencia en las diferentes manifestaciones artísticas de corte más tecnológico/digital reside en el hecho que remarca Víctor del Río, dado que “*si la perspectiva moderna se caracterizaba por una recreación de lo real desde un punto de vista, la estética digital invierte estos términos propiciando una recreación del punto de vista desde los datos registra-*

1 Véanse Morello (2002), Besner (2017) o Power (2018).

dos” (2015: 98-99), donde el director, diseñador, creador de cada obra funciona como una suerte de “arqueólogo futuro que ve la actualidad como un paisaje poblado en ruinas” (15).

## A) La ucronía como distopía

Gallagher propone una clasificación de las narraciones de los relatos de carácter ucrónico dividida en tres tipos: el “*counterfactualism in the field of professional history, alternate (or hypothetical or conjectural history) in the arena of popular history, and the alternate-history novel in the field of fiction*” (2010: 12). La especialista define el concepto de contrafactualismo de la siguiente manera: “*a past tense hypothetical conditional conjecture (“If it had been the case that a, then it would have followed that b”), which is pursued when the antecedent condition (the if clause) is known to be contrary to fact*” (12). Por tanto, según esta clasificación, sólo el primer tipo estaría afectado cuando la conjetura hipotética del pasado es retomada a sabiendas de su carácter contrafactual, provocando una narración alterna o alternativa de la historia, mientras que las otras dos responderían a modelos alternativos asociados a los campos de la historia popular y la ficción. En este sentido, los modelos de ucronías como utopías se aproximarían más a esos dos últimos tipos de historias, mientras que las ucronías como historias alternativas más orientadas a lo contrafactual de la historia profesional o verídica se enmarcarían más adecuadamente en el primer tipo. La distopía coexiste con el relato de alteridad en una amalgama ucrónica, haciendo evolucionar el “cronotopo” bajtiniano hacia un modelo por oposición en el no-espacio-tiempo (Bajtín, 1989). Una distopía definida por el espacio de la “frontera” ineludible en oposición a la utopía como concepto de “isla” protectora y proveedora de un orden (Villanueva Mir, 2018: 516-517). Este concepto se rescata del pensamiento de Thomas More, quien concebía la “isla imaginaria, sede del estado ideal” (507).

El Jonbar de la no extinción de los dinosaurios, el cual tuvo su significación práctica con la aparición de la novela de ciencia ficción *West of Eden* (Harry Harrison, 1984), supone la construcción de la historia paralela en la que el planeta Tierra no fue impactado hace 65 millones de años por un asteroide provocando la extinción de la especie. De manera análoga a este relato discurre *Jurassic Park/World*, adaptación homónima al cine de la novela de Michael Crichton *Jurassic Park* (1990) por parte de Steven Spielberg (1993)<sup>1</sup>. Aquí no se plantea un relato alternativo ucrónico como sucedía con la novela, sino un escenario distópico a través del tema de la clonación de dinosaurios y su conservación en parques de carácter lúdico. Este acercamiento intermedial a la historia se enmarcaría en “*La Trilogía Literatura – Historia – Cine [que] es la que se encarga de amalgamar y hacer la goma digerida en un título cliché como “cine de ciencia ficción” a una buena historia*” (Llerena, 2015: 210).

Otro ejemplo de la ucronía como distopía es el del filme *Metropolis* (1927, Fritz Lang),

1 La saga cinematográfica está dividida en dos trilogías: *Jurassic Park* (Spielberg, Johnston; 1993, 1997, 2001) y *Jurassic World* (Trevorrow, Bayona; 2015, 2018, 2022).

que adopta una estética *dieselpunk* (variante del *steampunk*)<sup>1</sup> proyectando una sociedad retro-futurística, opuesto a la insistencia de algunos autores a considerar el género *diesel/steampunk* como una “tendencia” diferenciada del fenómeno de la ucronía en lugar de una manifestación integrada y propia del mismo (Ventura Rojas, 2003: 35) y que adapta la novela homónima de la alemana Thea von Harbou (1926), guionista de la producción. La trama se centra en los conflictos de clases en una megalópolis del año 2026. Paradójicamente, dentro de unos años participará del mencionado paradigma de evolución desde lo distópico hasta lo alternativo convirtiéndose en una historia del *¿qué hubiera pasado si...?* al haber sobrepasado el presente al escenario futuro evocado en el relato. Esa calología que emana del género *cyberpunk*, responde, aunque con sus variaciones según la vertiente estilística, al axioma “el futuro ya ha sucedido”, directamente ligado a la teoría de lo ucrónico sobrepasado (Fernández Porta, 2007: 176).

Un ejemplo más distante se encuentra en la novela distópica *Fahrenheit 451* (1953) de Ray Bradbury y en la adaptación realizada por el afamado director francés François Truffaut en 1966 con título homónimo. Aquí el relato distópico se desenvuelve en el año 2049, bajo la premisa cercana a una estética filonazi de los bomberos que quemaban libros y la rebelión de su protagonista Guy Montag, sobre el cual se pregunta Llerena si “*Fahrenheit 451, obra de Ray Bradbury, [...], nos promete[n] tal vez... ¿un futuro acaso ucrónico? ¿partiendo del jonbar?*” (2015: 210).

Dentro del universo de las series de televisión o *streaming*, nuevo paradigma mediático del formato televisivo, el primer ejemplo es *Futurama* (Matt Groening, 1999-2013)<sup>2</sup>. La trama gira en torno a Phillip J. Fry, que cae por accidente en una cápsula de criogenización despertando mil años más tarde en la sociedad futura del año 2999. Esta se integra en los tipos de historias propuestos por Hellekson, obviando la ruptura del punto Jobar y rescatando la fórmula del viaje en el tiempo con una direccionalidad temporal hacia delante y no hacia atrás o las paradojas temporales. Sin embargo, a lo largo de sus episodios también se reconstruyen relatos más próximos al viaje al pasado (“*Roswell That Ends Well*”, 3x19), la alteridad partiendo de la premisa del *What if?* (“*Anthology of Interest I*”, 2x16 y “*Anthology of Interest II*”, 3x18) o la trama de las múltiples realidades (“*The Farnsworth Parabox*”, 4x18).

Respecto al mundo de los videojuegos, *The Last of Us* (2013, y su adaptación homónima en la plataforma de streaming HBO Max, 2023-) narra la historia de una pandemia desatada en el año 2013 en Estados Unidos por una cepa del hongo *Cordyceps*, que transforma a los humanos infectados por mordedura en caníbales. La acción se sitúa en el año 2033 con los protagonistas del juego y supervivientes Joel y Ellie en un escenario postapocalíptico de devastación. Aquí la paradoja reside en el hecho de que en el momento de la concepción del juego en 2013, ese era al mismo tiempo el punto Jonbar de partida hacia un futuro catastró-

1 Subgénero de la ciencia ficción de carácter posmoderno asociado al *cyberpunk* que combina el uso de tecnología retrofuturista con estéticas de la época Victoriana o del “salvaje oeste” americano, así como el uso de tecnología de vapor industrial. El término fue acuñado por primera vez por el autor de ciencia ficción K. W. Jeter en una carta-ensayo enviada a la revista de ciencia ficción *Locus: The Magazine of The Science Fiction & Fantasy Field* en el año 1987. El *dieselpunk* es una variante de estas corrientes basada en el uso de tecnología de motor diésel propia del periodo de entreguerras. El término fue acuñado por primera vez en el año 2001 por el diseñador de juegos Lewis Pollack con el lanzamiento del juego de mesa *Children of the Sun*, comercializado en el año 2002 (Dellamonica, 2009).

2 Esta está dividida en dos periodos entre 1999-2003 (Fox) y 2008-2013 (Comedy Central), relanzada a través de la plataforma de *streaming* Hulu en 2023.

fico; sin embargo, con la remasterización<sup>1</sup> del juego en el año 2022 para adaptarlo a la plataforma PS5, el punto Jonbar se traslada directamente al pasado, proyectando una historia alternativa lanzada hacia un futuro paralelo. Es un ejemplo del paradigma de evolución entre las vertientes ucrónicas desde la distopía hacia lo alterno. La apreciación anterior del desplazamiento del punto Jonbar desde la inmediatez del presente hasta el suceso pasado una década atrás hace partir un futuro paralelo devastado, situado dos décadas más adelante y creando una historia alternativa de corte pandémico muy de actualidad. La ventaja que ofrece el mundo de los videojuegos se sustenta en el rol activo asumido dentro del propio juego, creando historias y asimilado en el concepto de “interaction” o “interacción” (Hutcheon, 2006; Jiménez Alcázar, 2018). Por tanto, como resume Jiménez Alcázar “*el videojuego se erige como uno de los mejores elementos para que el usuario pueda imaginar y hacer realidad (virtual) [...] ejercicio de ucronía tal y como lo interpretó Renouvier*” (2018: 110).

## B) La ucronía como historia alternativa

En confluencia o convergencia paradójica con los relatos distópicos de un futuro desolador están los relatos de un pasado divergente, mediante narrativas alternativas sostenidas por la ruptura o variación respecto del punto Jonbar; pese a que autores como Richard J. Evans prefieran establecer una separación entre “historia contrafactual” e “historia paralela” definida la primera por lo ucrónico y la segunda por lo alterno (2018).

Alberto Murcia señala que el cine, como medio poseedor de sus propias herramientas características a la hora del tratamiento de las imágenes y grabaciones para contar una historia, ya posee de por sí un modo de ser ucrónico a través de la técnica de la edición (2014: 174-175). Sin embargo, en los ejemplos que se analizarán a continuación no va a interesar tanto ese aspecto más técnico del lenguaje propiamente cinematográfico en su carácter ucrónico, sino la propia historia y el contenido de su narración en tanto que construcción divergente o contrafactual.

El Jonbar de la invasión alienígena, iniciado por H. G. Wells con la novela *The War of the Worlds* (1898) sirve de ejemplo literal para el relato alterno del filme *Mars Attacks!* (1996, Tim Burton), que adapta una colección de cromos popular en los años 60 en Estados Unidos. Esta cinta retrata a modo de historia alternativa el ataque de una especie invasora marciana que viene a aniquilar a la raza humana en el año 1950. Este caso responde idóneamente al planteamiento de Hellekson de la historia como ruptura del punto Jonbar en el pasado, haciendo partir la realidad alterna.

Aunque este punto Jonbar es menos recurrente por su carácter próximo a la ciencia ficción, sí es más asiduo el caso de la destrucción/triunfo de los nazis. En este aspecto destaca el filme *Inglorious Basterds* (2009, Quentin Tarantino) y su trama alterna que evoca un escenario en el que un grupo especial de militares estadounidenses de origen judío lleva a cabo una misión para el asesinato de Adolf Hitler. Significativamente, Tarantino es un director de marcado carácter ucrónico en su cine. Otro ejemplo como *Django Unchained* (2012) sirve al mismo tiempo

1 Pese a la discusión entre “remasterización” y “remake” apelando a las versiones de 2014 para PS4 y de 2022 para PS5 respectivamente, se opta aquí por el uso del término en lugar de “remake” al no tratarse de una versión que modifique en ningún aspecto la trama o la historia original, sino que solo adapta el contenido y el modo de jugabilidad a una nueva plataforma respetando su integridad.

de filme revisionista del género del *spaghetti western* y de historia alterna en el que un esclavo se rebela contra sus opresores para convertirse en dueño de su propia vida. O, también, el filme que plantea el punto Jonbar divergente con la supervivencia de Sharon Tate y sus camaradas en 1969: *Once Upon a Time in Hollywood* (2019). En palabras de Llerena: “*ucrónicamente hablando, y tomando el Jonbar de la Segunda Guerra Mundial como parangón, Tarantino restringe la satisfacción –para algunos muchos- de ver un epílogo populista que pudo o no haber ocurrido en la cruda y dura realidad*” (2015: 210), extendido al hecho de ver a un hombre negro exterminando a sus opresores blancos o el morbo de revivir a Sharon Tate.

Con el retorno a la idea de Hellekson de la historia como una convergencia de realidades paralelas donde no hay una ruptura del punto Jonbar ni se produce una elección ante una potencial bifurcación del relato, sino que existe una convivencia entre las diferentes realidades posibles que cubren todos los eventos factibles, se podría mencionar el filme *Everything Everywhere All At Once* (2022, Dan Kwan y Daniel Scheinert). La trama aquí plantea una convergencia de universos paralelos que acaban chocando entre sí en un viaje de la protagonista por el multiverso para salvar a ¿la humanidad? Lo mismo sucede con el anime *Digimon Adventure* (1999-2000), adaptando el manga *Digimon* (1996, originalmente Digital Monsters) y un filme del mismo año. Aquí se plantea la existencia simultánea de dos mundos paralelos: el digital y el humano. El primero habitado por una especie de monstruos digitales asociados a ciertos humanos elegidos y que luchan en equidistancia por mantener el equilibrio entre los dos mundos. Se vuelve aquí sobre la distinción de Evans (2018) sobre historia paralela vs. contrafactual, pues paradójicamente los protagonistas son enviados a una isla, retomando la conceptualización utópica de More, pero con la revisión distópica del mundo digital en crisis.

La mencionada estética *steam/dieselpunk*, reaparece en la serie *Doctor Who* (1963-), sobre todo en la primera etapa o la denominada serie clásica, emitida entre 1963 y 1989. Algunas de sus líneas narrativas incorporan elementos prototípicos como el caso de “*The Evil of the Daleks*” (1966), con la presencia del contexto Victoriano y la invención de una máquina del tiempo o TARDIS<sup>1</sup> mediante electricidad estática. Esta presencia de lo victoriano se vuelve a reproducir en la temporada 14 y la serie moderna (2005-) con la aún presencia de la TARDIS y su carácter *steampunk*, definido por Ventura Rojas como “*una suerte de tiempos paralelos centrados preferentemente en la época victoriana*” (2003: 35). Pero también tiene su presencia en filmes que plantean historias alternas sujetas al género como son *Wild Wild West* (Barry Sonnenfeld, 1999) y la ficción del “salvaje oeste” mecanizado o *The League of Extraordinary Gentlemen* (Stephen Norrington, 2003), filme que lo popularizó. Este último es una adaptación de la obra gráfica de Alan Moore, al igual que *Watchmen* (Zack Snyder, 2009), la cual también funciona como relato divergente en el que en un Estados Unidos alternativo habitan un grupo de superhéroes cuya existencia afecta a todos los grandes hitos del siglo XX. Si antes se defendía a Tarantino como un director ucrónico, lo mismo sucede en el ámbito de la novela gráfica con Moore y sus cómics originales homónimos (1986-1987, DC Comics) y (1999-2018) respectivamente, por relación de atribución en la relación de función-autor foucaultiana (Foucault, 1969) identificada aquí en el autor ucrónico como modo de existir condicionado por la circulación de su obra. El discurso que ésta transmite o transfiere a la sociedad se identificaría través de su carga simbólico-cultural en la historia alterna.

1 La TARDIS (*Time And Relative Dimension In Space*) es una nave espaciotemporal ficcional con la forma de las icónicas cabinas de policía británicas de los años 60, cuya aparición en la serie se remonta al episodio 1 de la primera temporada.

Dentro el ámbito de la novela gráfica también se encuentra el cómic original *The Boys* (2006-2012, Garth Ennis y Darick Robertson), que cuenta la historia de un grupo perteneciente a la CIA cuya misión es controlar a las personas con superpoderes que habitan el planeta. Tanto el cómic como su adaptación homónima al formato serie (Prime Video, 2019-) y los ejemplos de Moore, muestran el paradigma de una ucronía dentro del propio mundo ficcional de los superhéroes o la “ucronía metaficcional”<sup>1</sup>, dado que se presupone un relato ficticio como base para la alteridad o ruptura del punto Jonbar. La premisa de la trama se resume en la pregunta *What if they were bad?*, puesto que en la construcción simbólica del mito de los superhéroes estos siempre son representados como entidades benevolentes que se enfrentan al “mal” o vitiositas kantiano (Kant, 2012: 48), y buscan el bienestar de la humanidad, opuestos por lo general a sus némesis antagonistas simbolizadas en la figura de los villanos.

El videojuego, por su parte, representa “*el impacto [...] de pasados diversos, de presentes virtuales y de futuros posibles [...] al amparo de [una] interacción individual [...] que involucra al usuario en la experiencia de esos cambios*” (Jiménez Alcázar, 2018: 110). *Final Fantasy VI* (1994) y su estética *steampunk* es considerado el juego con mayor influjo para el género. Este videojuego japonés de role-play diseñado por Hiroyuki Ito y desarrollado por Squaresoft para la plataforma Super Nintendo fue un éxito de ventas y entre la crítica especializada, influenciando posteriormente a muchos otros videojuegos que incorporaron también la misma estética. La alternancia entre períodos históricos difuminados con la presencia de tecnología retrofuturista o a base de energía proporcionada por el vapor es bastante recurrente en la saga de videojuegos *Final Fantasy*, en gran medida debido al éxito de esta edición.

## Consideraciones finales

La historia alternativa o historia contrafactual como eje de la definición ucrónica se ha demostrado pertinente en su coexistencia con la ucronía de carácter distópico. Si se atiende a cuestiones como “*counterfactual reasoning comes in two varieties – good and bad*” (Bunzl: 2004: 845), se puede entender que la conjunción formada por las dos vertientes del todo ucrónico tienden a converger en las consideraciones sobre lo utópico y distópico. De hecho, ambas alternan en el segundo carácter con motivo del paradigma de evolución desde el futuro próximo distópico hacia la historia alternativa presente o pasada.

Estos trasvases entre utopía/distopía e historia alterna han fomentado la superación de la dualidad dicotómica de ambos fenómenos y ésta se ha visto corroborada por los ejemplos apoyados en los principios y características definidos por Gallagher y Hellekson. Así, desde una primera vertiente orientada hacia lo distópico, se han desarticulado los discursos de la no tendencia a la integración en los procesos ucrónicos de la ciencia ficción; mientras, desde la segunda vertiente orientada a lo alterno, se ha observado cómo la narración de historias paralelas también puede responder a una distopía más allá de la alteridad.

Para concluir este estudio sobre la presencia de la ucronía en los medios no exclusivamente literarios, la siguiente cita engloba la idea general del mismo en su totalidad:

1 Adaptación del término metaficción acuñado por William H. Gass en *Fiction and the Figures of Life* (1970) y luego expandido por el teórico Robert E. Scholes.

“Il existe la possibilité de fuir vers la réconfortante nostalgie d’un passé révolu, mais aussi celle de tenter de voyager vers un futur exotique, un avenir aux possibilités infinies” (2004: 11). Estas palabras de Pascal Mergey en el prefacio a la obra *L’histoire revisitée: panorama de l’uchronie sous toutes ses formes* de Éric B. Henriot, configuran el mejor resumen de la idea que se ha intentado transmitir a lo largo del presente artículo: las dos posibilidades (o caras) de una misma moneda, la huida nostálgica al pasado o el viaje al futuro indefinido, la historia ya escrita o la utopía esperanzadora. La ucronía entendida como un punto de encuentro entre distopía, historia alternativa e, incluso, por qué no, utopía.

## Referencias bibliográficas

ASIMOV, Isaac. (1952). *What If-*. Fantastic, 1.

BAJTÍN, Mijaíl M. (1989). *Teoría y estética de la novela. Trabajos de investigación*. (Trad. KRIÚKOVA, Helena S. y CAZCARRA, Vicente). Madrid: Taurus.

BESNER, Linda. (2017). “Considered Alternatives”. *Real Life*. <https://reallifemag.com/considered-alternatives/> [01/12/2022].

BRADBURY, Ray. (1953). *Fahrenheit 451*. Nueva York: Ballantine Books.

BUDAKOV, Vesselin M. (2010): “Dystopia: An Earlier Eighteenth-Century Use”. *Notes and Queries*, 57(1), 86-88.

BUNZL, Martin. (2004). “Counterfactual History: A User’s Guide”. *The American Historical Review*, 109(3), 845-858. <https://www.jstor.org/stable/10.1086/530560>

CLARKE, Arthur C. (1968). *2001: A Space Odyssey*. Londres: Hutchinson.

CRICHTON, Michael. (1990). *Jurassic Park*. Nueva York: Random House.

DELLAMONICA, Alyxandra M. (2009). “Cyberpunk, steampunk and now stitchpunk? Your guide to 11 sci-fi punks”. *SCI FI Wire*. <http://scifiwire.com/2009/09/guide-to-sci-fi-punks.php> [02/10/2022].

EVANS, Richard J. (2018). *Contrafactuales. ¿Y si todo hubiera sido diferente?* (Trad. USAN-DIZAGA, Guillem). Madrid: Turner.

FERNÁNDEZ PORTA, Eloy. (2007). *Afterpop. La literatura de la implosión mediática*. Córdoba: Berenice.

FOUCAULT, Michel. (1969). “Qu’est-ce qu’un auteur?” *Bu-*

*lletin de la Société française de philosophie*, 63(3), 73-104.

GALLAGHER, Catherine. (2010). "Telling It Like It Wasn't". *Pacific Coast Philology*, 45, 12-25. <https://www.jstor.org/stable/41413518>

GALLAGHER, Catherine. (2018). *Telling It Like It Wasn't. The Counterfactual Imagination in History and Fiction*. Chicago: The University of Chicago Press. <https://doi.org/10.7208/9780226512556>

GASS, William H. (1970). *Fiction and the Figures of Life*. New York: Alfred A. Knopf.

HARRISON, Harry. (1984). *West of Eden*. Nueva York: Bantam Books.

HARTOG, François. (2003). *Régimes d'historicité. Présentisme et expériences du temps*. Paris: Seuil.

HELLEKSON, Karen. (2001). *The Alternate History. Refiguring Historical Time*. Kent: The Kent State University Press.

HENRIET, Éric B. (2004). *L'histoire revisitée : panorama de l'uchronie sous toutes ses formes*. Paris: Les Belles Lettres.

HUTCHEON, Linda. (2006). *A Theory of Adaptation*. Londres: Routledge.

JETER, Kevin Wayne. (1987). *Letter – essay from K. W. Jeter*. *Locus*, 20(4).

JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco. (2018). "«La historia no fue así»: reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafáctica en los 94 videojuegos históricos". *Clío*, 44, 94-113.

KANT, Immanuel. (2012). *La Religión dentro de los límites de la mera razón*. (Trad. MARTÍNEZ MARZOA, Felipe). Madrid: Alianza.

LLERENA CCASANI, Nohelia. (2015). "Ni apellido ni rama: La Ucronía en disputa con la Ciencia Ficción en el cine de todos, algún o ningún tiempo". *Foro Jurídico*, 14, 209-210. <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/forojuridico/article/view/13764>

MORELLO, Ruth. (2002). "Livy's Alexander Digression (9.17–19): Counterfactuals and Apologetics". *Journal of Roman Studies*, 92, 62–85. doi:10.2307/3184860

MURCIA, Alberto. (2014). *El sentido de un comienzo: Pensamiento contrafactual, ucronía e imaginación histórica*. [Tesis doctoral no publicada]. Madrid: Universidad Carlos III.

POWER, Nina. (2018). "Time and Freedom in Jason Barker's "Marx Returns"". *Los Angeles Review of Books*. <https://lareviewofbooks.org/article/time-and-freedom-in-jason-barkers-marx-returns/> [01/12/2022].

RENOUVIER, Charles. (2019). *Ucronía. La utopía en la historia*. (Trad. RUIZ VA PALACIOS, Pilar). Madrid: Akal.

RÍO, Víctor del. (2015). *La pieza huérfana. Relatos de la paleotecnología*. Bilbao: Consonni.

VENTURA ROJAS, José Manuel. (2003). “La ucronía y su interés para la historia”. *Isagoge*, 0, 35-36. [https://issuu.com/revista\\_isagoge/docs/isagoge0\\_2003\\_?viewMode=magazine](https://issuu.com/revista_isagoge/docs/isagoge0_2003_?viewMode=magazine)

VIEIRA, Fátima (2010): “The Concept of Utopia”. En CLAEYS, Gregory (Ed). *The Cambridge Companion to Utopian Literature*. Newcastle upon Tyne: Cambridge University Press, 3-27.

WELLS, H. G. (1898). *The War of the Worlds*. Londres: William Heinemann.

WILLIAMSON, Jack. (1952). *The Legion of Time*. Pensilvania: Fantasy Press.

VILLANUEVA MIR, Marc. (2018). “De la isla a la frontera. La problematización del espacio en la ficción distópica contemporánea”. *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 29, 506-521.

VON HARBOU, Thea. (1926). *Metropolis*. Berlín: August Scherl.