

## Progreso y naturaleza: los mitos en *La ciudad y las estrellas* de Arthur C. Clarke

Monique Villen<sup>1</sup>

Recibido: 1/9/2020 / Aceptado: 19/4/2021

**Resumen.** Siguiendo el pensamiento de Scholes, quien afirma que los autores de ciencia ficción recurren con frecuencia a los mitos, nos proponemos analizar *La ciudad y las estrellas* de Arthur C. Clarke en busca de posibles rasgos míticos o figuras mitológicas. La novela nos presenta un universo post-apocalíptico donde surgen dos mundos opuestos: uno confía plenamente en la ciencia y el otro se aleja de la tecnología. A la vez que anticipa los efectos de la ciencia y de los avances tecnológicos de su tiempo e imagina sus consecuencias sociales, morales y filosóficas, el autor intenta también dar respuestas a las preguntas sempiternas del ser humano integrándolo en un orden cósmico trascendente y misterioso.

**Palabras clave:** La ciudad y las estrellas; Arthur C. Clarke; ciencia ficción; mitos; Marie-Laure Ryan.

### [en] Progress and Nature: The Myths in *The City and the Stars*, Arthur C. Clarke's Novel

**Abstract:** In agreement with Scholes who states that science fiction authors often draw from myths in their novels, I intend to analyze *The City and the Stars* by Arthur C. Clarke in search of possible mythical features or mythological figures. The novel presents a post-apocalyptic universe where two opposite worlds arise: one that relies fully on science and another that moves away from technology. While he anticipates the effects of science and the technological advances of his time and imagines their social, moral and philosophical consequences, the author also tries to provide answers to the timeless questions of the human person, integrating them into a transcendent and mysterious cosmic order.

**Keywords:** The City and the Stars; Arthur C. Clarke; Science Fiction; Myths; Marie-Laure Ryan.

**Sumario.** 1. Introducción. 2. La sinopsis de la obra. 3. Los viajes del héroe. 3.1. El viaje mítico. 3.2. El viaje espacial. 3.3. El viaje interior. 4. Los mitos. 4.1. El mito del retorno a la naturaleza. 4.2. El mito del progreso. 4.3. El mito de la inmortalidad. 5. Conclusiones. 6. Obras citadas.

**Cómo citar:** Villen, M. Progreso y naturaleza: los mitos en *La ciudad y las estrellas* de Arthur C. Clarke. *Amaltea. Revista de mitocrítica*, 13, 2021: 35-45.

### 1. Introducción

El diálogo que se entabla entre el mito y la ciencia ficción difiere según los autores y los investigadores. Muchos piensan que la ciencia ficción se ha convertido en la mitología de nuestro tiempo. En el ámbito francés, Florine Jobin recoge, en un artículo de 2008 (55), los nombres de críticos literarios (Jean Gattegno, Stéphane Manfredo, Jacques Goimard), de escritores (Boris Vian, Michel Butor), incluso de una psicoanalista Ednita Bernabeu (222-226), que conciben la ciencia ficción como una "mitología moderna". Lo corrobora también Natacha Vas-Deyres, una investigadora francesa especialista

en ciencia ficción: «La ciencia ficción, cuya originalidad esencial en relación con las mitologías del pasado es su contemporaneidad, constituye hoy la mitología de nuestro presente y nuestro futuro» (2006)<sup>2</sup>. F. Jobin señala con mucho acierto que cuando los términos "mito" o "mitología" se aplican a la ciencia ficción, suelen ir seguidos del calificativo "moderno" (o un sinónimo de éste: "nueva mitología", "mitología contemporánea", etc.). Es innegable que la ciencia ficción va muy de la mano con la idea de modernidad porque, nacida en la era industrial, se desarrolló paralelamente a los avances científicos y tecnológicos de la edad moderna, de ahí que Damien Broderick la califique de «*myth-form of the*

<sup>1</sup> Universidad Francisco de Vitoria  
[m.villen@ufv.es](mailto:m.villen@ufv.es)  
<https://orcid.org/0000-0002-5316-3466>

<sup>2</sup> «La science-fiction, dont l'originalité essentielle par rapport aux mythologies du passé est la contemporanéité, constitue aujourd'hui la mythologie de notre présent et de notre futur». Las traducciones son mías, a no ser que existan traducciones disponibles como, por ejemplo, la de Julián Díez para la novela de Clarke, la de José Luis Sánchez-Silva para Jean-Marie Schaeffer o la de José Luis Arangure para Paul Ricœur.

*industrial age*» (4)<sup>3</sup>. No obstante, quienes se refieren a la ciencia ficción como ‘mito moderno’ no suelen precisar por qué lo hacen ni con qué criterio, ni tampoco definen realmente lo que significan ambos términos. ¿La ciencia ficción es simplemente el enfoque moderno que resucita los mitos de ayer dándoles una nueva credibilidad? En ese sentido, Pierre Versins le reconoce raíces mitológicas y traza sus orígenes en *La Epopeya de Gilgamesh*. ¿Consiste en el esfuerzo de la sociedad moderna y posmoderna por conocerse a sí misma? Así lo apunta Ursula Le Guin, uno de los escritores americanos más representativo de la ciencia ficción, cuando escribe en *The Language of the Night*: «La ciencia ficción es la mitología del mundo moderno –o una de sus mitologías– [...] Pues la ciencia ficción utiliza la facultad de crear mitos para aprehender el mundo en que vivimos, un mundo profundamente moldeado y cambiado por la ciencia y la tecnología, y su originalidad está en la facultad de crear mitos sobre un material nuevo» (69-70)<sup>4</sup>.

Sin embargo, otros autores e investigadores (por ejemplo, James Blish) oponen diametralmente el mito a la ciencia ficción y, con ello, rechazan «lo mágico, lo esotérico, [...] lo religioso (como verdad revelada) y lo alegórico como tal» (Moreno 2.2.1.1. El pacto de ficción). En esta línea, Philippe Sellier afirma que los textos de ciencia ficción no responden a ninguna de las cuatro características principales del mito: un relato fundador, anónimo y colectivo, que cumple una función socio-religiosa y se tiene por verdadero (63). Estas propiedades se aplican esencialmente a los mitos de los orígenes y los mitos sagrados que, como lo explica Marie-Laure Ryan en su artículo “*Truth without Scare Quotes*”, se fueron transformando con el tiempo: «muchas de las declaraciones míticas evolucionaron pasando del modo fundamentalista (verdades literales, inspiradas y compartidas por la comunidad) al modo religioso (verdades inspiradas de la comunidad, pero potencialmente figurativas) para terminar en el modo poético (verdades literarias que ofrecen una fuente de inspiración)» (826-827). Por ejemplo, Jean-Marie Schaeffer explora cómo *La epopeya de Gilgamesh* pasó de ser un mito a una ficción que mantiene viva su memoria reciclando su material narrativo: «Desde el momento en que esas representaciones son reactivadas en nuestra propia cultura, su ficcionalización (*sic*) permite reciclarlas como soportes de satisfacción estética y, por lo tanto, seguir beneficiándonos de ellas en términos cognitivos y afectivos» (133). El mito literario continúa de este modo respondiendo a las grandes preguntas filosóficas de la humanidad, interpretando simbólicamente los fenómenos que ocurren en el mundo más allá de la ciencia y dando sentido (para convertirlas en algo soportable o aceptable) a las situaciones límites a las que se enfrenta el ser humano: las principales contradicciones de una época, de una colectividad o

de toda la humanidad; los conflictos irracionales, injustificables e inevitables...

Concluimos que la ciencia ficción no responde en efecto a las particularidades del mito precisadas por P. Sellier que concuerdan perfectamente con las de Paul Ricœur: «un relato tradicional referente a acontecimientos ocurridos en el origen de los tiempos, y destinado a establecer acciones rituales de los hombres del día y, en general, a instituir aquellas corrientes de acción y de pensamiento que llevan al hombre a comprenderse a sí mismo dentro de su mundo» (237-238). ¿Se puede entonces considerar la ciencia ficción como un mito literario? Darko Suvin, quien realizó uno de los primeros estudios sobre la poética de la ciencia ficción, lo duda: «Mientras que el mito pretende explicar de una vez por todas la esencia de los fenómenos, la ciencia ficción los plantea primero como problemas y luego explora a dónde conducen» (26)<sup>5</sup>. Al reflejar los miedos, las esperanzas y las cuestiones fundamentales de la humanidad, los autores de ciencia ficción juegan con las connotaciones de los mitos originales que cobran nueva vida, pero los transponen y los convierten en una historia moderna. Entendemos que el pensamiento simbólico, sintético e integrador del mito desaparece para dejar lugar al pensamiento lógico, racional, científico de la ciencia ficción, por lo que, al desacralizarlos y problematizarlos, pierden su naturaleza original y ya no podemos llamarlos propiamente mitos. De esta forma, como lo precisa Jean-Marie Grassin, más que crear nuevos mitos, la ciencia ficción tiende a explorar los mitos tradicionales, a adaptarlos y a renovarlos (9).

Nos proponemos examinar en este artículo cómo Clarke en la obra *La ciudad y las estrellas* «recurre [...] a los mitos, esas historias arquetípicas que nos ayudan a caracterizar nuestro mundo» (Scholes y Rabkin 183). Retrocediendo hasta la *Odisea* de Homero, partiremos a la búsqueda de posibles rasgos míticos o reminiscencias mitológicas y investigaremos su adaptación a la ciencia ficción. Avanzaremos que, al relacionar de cierto modo la ciencia ficción y el mito, el autor, a la vez que presenta explicaciones científicas que responden a los avances tecnológicos de su tiempo (rasgo ciencia-ficcional), intenta también dar respuestas a las preguntas sempiternas del ser humano, integrándolo en un orden cósmico trascendente y misterioso (rasgo mítico).

## 2. La sinopsis de la obra

*The City and the Stars* apareció primero en forma de novela corta titulada *Against the Fall of Night* publicada en 1948. Clarke la desarrolló, la convirtió en libro en 1953 y la revisó completamente para la edición definitiva de 1956. Presenta en un futuro lejano, la ciudad de Diaspar, una ciudad utópica (anagrama imperfecto de *Paradise*), un mundo cerrado y estático en el que casi todos viven una vida feliz y plena. Sin embargo, Alvin, el protagonista, no está conforme con su existencia; de hecho, ha

<sup>3</sup> «La forma del mito de la era industrial».

<sup>4</sup> «Science-fiction is the mythology of the modern world –or one of its mythologies– [...] For science fiction does use the mythmaking faculty to apprehend the world we live in, a world profoundly shaped and changed by science and technology, and its originality is that it uses the mythmaking faculty on new material».

<sup>5</sup> «Where the myth claims to explain once and for all the essence of phenomena, SF first posits them as problems and then explores where they lead».

sido programado para ser insatisfecho por aquellos que han creado los programas informáticos que mantienen en funcionamiento a Diaspar desde mil millones de años atrás. Alvin se escapa de la ciudad y descubre Lys habitado por personas que dominan la telepatía donde se presenta otro modelo de utopía que enfatiza la cercanía con la naturaleza. Allí tampoco halla la plenitud pues Lys, en cierta forma, es tan intolerante como Diaspar. Encuentra una nave espacial extraterrestre dejada atrás hace milenios, visita las estrellas y finalmente descubre la verdadera naturaleza de lo cósmico, perspectiva que ha estado oculta tanto de Lys como de Diaspar. Su viaje le permite descubrir la verdad de la historia de la Tierra y persuadir a los demás que regresen a las estrellas.

### 3. Los viajes del héroe

La novela remite explícitamente al episodio de las sirenas (Canto XII) de *La Odisea* de Homero e insinúa sutilmente que la ciencia ficción no está tan alejada como lo parece de la épica griega (el mar que alimentaba los sueños de exploración es ahora remplazado por el espacio): «Se encontró de nuevo en paz, como eras atrás lo estuvo cierto viajero, atado al mástil de su barco, cuando escuchó alejarse la canción de las sirenas en un mar oscuro como el vino» (Clarke, *La ciudad* 130). Tanto la *Odisea* como *La ciudad y las estrellas* cuyas historias siguen los viajes de un héroe solitario emplean

una misma base temática, la estructura del viaje (Ryan, *Narrating Space* 31). *La Odisea* cuenta las aventuras de Ulises, el rey griego que se vio obligado a dejar su palacio, su mundo ordenado y feliz, para luchar en una guerra atroz durante diez años, mientras que Alvin sale del mundo cerrado de la ciudad de Diaspar a la búsqueda de su identidad y de la verdad. El paralelismo muestra que ambos personajes aprenden tanto sobre sí mismos como sobre el mundo porque el viaje no consiste solamente en una aventura física que transporta al héroe de un lugar a otro, sino que pretende ser además un viaje espiritual. Durante su viaje de regreso, Ulises va del caos a la armonía, de la guerra a la paz, del exilio a su patria, del odio al amor, de una vida mala a una vida buena y sabia. Alvin, por su parte, pasa de la inocencia e ignorancia a la experiencia, al conocimiento y a la sabiduría.

#### 3.1 El viaje mítico

Alvin recorre el camino de la aventura mitológica del héroe que perpetúa la fórmula de los ritos de iniciación: separación-iniciación-retorno: (1) el héroe inicia su aventura desde su mundo ordinario y se dirige hacia una región de prodigios sobrenaturales; (2) se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; (3) en posesión de los dos mundos regresa de su misteriosa aventura con la fuerza para restaurar su mundo y para otorgar dones a sus hermanos (Campbell 34-140).

Fig. 1 *El viaje de Alvin*



Fuente: Elaboración propia a partir de los escritos de Vogler.

La trama de la novela corresponde perfectamente al viaje del héroe diseñado por Christopher Vogler, especialista en análisis y estructura de guiones: «Considera el lector las doce etapas que siguen como una carta de navegación que abarca el viaje del héroe, desde el inicio hasta su conclusión, como una de las muchas formas en que podemos desplazarnos de uno a otro lugar, si bien una de las más flexibles, duraderas y fiables» (Vogler 46). Hemos representado las doce etapas de modelo de Vogler en la figura 1 que sintetiza el viaje del héroe: Alvin languidece en su mundo ordinario y se siente insatisfecho en Diaspar, lo que le lleva a salir de su mundo conocido para lanzarse a la aventura aconsejado por su mentor Jeserac. En su pe-

riple, enfrenta a sus enemigos (aunque no haya realmente villanos en la novela) y hace amigos (Hilvar), viaja por la galaxia y descubre la verdad de su ser y de su mundo. De regreso, une los dos pueblos de Diaspar y de Lys, después de vencer sus prejuicios y sus miedos (juicio) y abre de nuevo el camino hacia las estrellas.

### 3.2 El viaje espacial

Los marcos espaciales donde evoluciona Alvin en Diaspar en los primeros nueve capítulos nos revelan el sentido de su búsqueda. Podemos incluso encontrar un paralelismo con el mito de la caverna de Platón.

Capítulos	Espacio	Sentido
Cap. I	Mundo virtual (imaginado)	Hacia el exterior
Cap. II	Mundo real en su cuarto (familia)	
Cap. III	Mundo real en las calles (arte)	
Cap. IV	Mundo real en la <i>Torre de Loranne</i> (vista al desierto)	
Cap. V	Encuentro con Khedron	Pasaje
Cap. VI	Los rincones ignorados de las calles de Diaspar	Hacia el interior
Cap. VII	El corazón de la ciudad (el ordenador)	
Cap. VIII	La ciudad, unos 10 000 años antes	Regreso al origen
Cap. IX	La tumba del fundador	

Todo empieza en el subespacio virtual de las sagas muy parecido al “holodesk” de *Star Trek: Next Generation*<sup>6</sup> (por lo tanto, relacionado con la informática y la tecnología digital), donde los habitantes de Diaspar disfrutaban de lo que Ryan define como «una experiencia interactiva e inmersiva generada por un ordenador» (*La narración* 18).

Las sagas proporcionaban toda la aventura y el ejercicio de la imaginación que cualquiera pudiera querer. Eran el inevitable producto final de la búsqueda de realismo que comenzó cuando los hombres empezaron a reproducir imágenes en movimiento y grabar sonidos, para luego emplear técnicas con las que interactuar en escenas reales o imaginadas (Clarke, *La ciudad* 46).

El mundo de las sagas crea un espacio virtual que se anticipa a su tiempo y que, para un lector del siglo XXI, remite a los videojuegos con sus visores HMD (cascos de realidad virtual) y sus DG (guantes con sensores): «En las sagas, la ilusión era perfecta porque todas las impresiones sensoriales necesarias se proporcionaban directamente a la mente y se desviaba cualquier sensación conflictiva» (Clarke, *La ciudad* 46). Para los habitantes de Diaspar el uso del mundo virtual se considera una actividad mental que potencia y posibilita la imaginación y la creatividad, pero Alvin lo experimenta más bien como una falsificación, una apariencia, unos

sueños y fantasías que lo alejan de los hechos y los espacios concretos (Cf. el mito de la caverna de Platón). Frustrado por su ilusión e irrealidad, parte a la búsqueda de lo sólido y tangible, de lo auténtico, en definitiva, de lo real. No lo encuentra en su entorno, en su cuarto y en su casa que también son artificiales, ni siquiera en su familia puesto que Eriston y Etania son sus padres adoptivos. Recorre a continuación las calles de la ciudad a la búsqueda de su secreto y llega hasta el muro exterior donde contempla por vez primera el desierto que rodea Diaspar. Sin embargo, no obtiene las respuestas que esperaba, más bien esta visión le genera más preguntas: ¿quién soy y cómo salir de la ciudad? Gracias a Khedron quien le facilita el acceso al ordenador central escondido en el corazón de Diaspar, estudia el pasado de la ciudad para remontarse a la época cuando los seres humanos aún visitaban las estrellas. Puede entonces recoger el relato mítico de la ciudad en la tumba del fundador Yarlan Zey, recordar los tiempos fabulosos de los comienzos, explicar el origen de Diaspar y el de la condición humana de sus habitantes, así como el sentido de sus ritos e interdicciones. Este recorrido lo conduce hacia una realidad ontológica cada vez más densa, hacia un espacio más amplio y hacia una comprensión más profunda de sus orígenes. Uniendo espacio y tiempo, Alvin es capaz entonces de usar su pasado para entender su presente y preparar su futuro, un futuro que lo llevará, en los capítulos XIX, XX y XXI, a otros planetas. Más que el viaje en sí, lo que nos interesa es su cambio de perspectiva. La visión de la Tierra, el planeta azul, desde el espacio – lo que para el lector del siglo XXI es tan habitual – es una novedad asombrosa y, en cierta forma, una experiencia de trascendencia:

<sup>6</sup> En la conocida serie de ciencia ficción *Star Trek*, el “Holodesk” (traducido en español por “holocubierta”) es una sala en uso a bordo de las naves estelares de la Federación que simula una realidad virtual “inteligente” gracias a una tecnología que combina el transportador, el replicador y los hologramas.

Cuando salí por primera vez de Diaspar, no sabía qué esperaba encontrarme. Lys me habría satisfecho tiempo atrás, más que satisfecho; pero ahora, todo lo que hay en la Tierra parece pequeño y sin importancia. Cada uno de mis avances me ha llevado hasta preguntas mayores y abierto horizontes más amplios. Me pregunto dónde acabará... (Clarke, *La ciudad* 170).

### 3.3 El viaje interior

En la novela *Prelude to Space* de 1954, Clarke a través de su personaje Hassall explica que existen dos tipos de mentes, los aventureros y los caseros, dos arquetipos encarnados por Alvin y Jeserac (84). La erudición de Jeserac reúne lo mejor de la cultura de Diaspar; sin embargo, su sabiduría se ha convertido en una falsa prudencia, casi enfermiza, muy característica de la idiosincrasia de los habitantes de Diaspar. Estos tienen acceso a todo lo que ha existido jamás en los ámbitos de la imaginación desde los días en que se construyó la ciudad, pero son incapaces de salir al mundo exterior o de aportar una innovación a sus vidas. Debido a su miedo a lo desconocido, se aíslan totalmente del resto del universo. Incluso algunos que no pueden enfrentar los cambios que conllevan las nuevas relaciones con Lys se suicidan. Alvin se presenta entonces como el único capaz de salvar la humanidad de su prisión dorada porque es un mutante que une el mundo antiguo con el mundo actual; el único joven verdadero de su sociedad que «no está corrompido por las costumbres largamente aceptadas ni siente miedo por la construcción de un mundo nuevo» (Diez 237); el único en negarse a

seguir las normas de Diaspar; el único en sentirse solo e infeliz y en ser atraído por el exterior.

Hemos sintetizado estas dos tendencias opuestas en un cuadro comparativo que recoge, por un lado, el mundo interior de Alvin (nivel individual) y, por otro lado, el nivel colectivo o social de los habitantes de Diaspar. El primero se inspira de los escritos de M.-L. Ryan (*The Modal Structure*) sobre los mundos interiores de los personajes y el segundo de los trabajos de Julián Marías (*La estructura social*). El mundo epistémico a nivel individual considera las proposiciones conocidas como verdaderas por el personaje del mundo ficcional. A nivel colectivo, se toman en cuenta las vigencias radicales acerca de la realidad que cimientan las ideas y las conductas del grupo social. El mundo modélico representa el mundo como debería ser, idílicamente, a nivel personal o social. Cada protagonista aspira a un proyecto vital de felicidad que busca alcanzar a pesar de las circunstancias adversas. El mundo deóntico se centra en las obligaciones (siempre grupales) y se regula mediante un sistema de prohibido, permitido, obligatorio, premiado o castigado. Dependiendo del margen de libertad, entra o no en conflicto con el mundo intencional de los personajes. En una sociedad distópica, la libertad se concibe como ausencia de trabas, coacciones o presiones y en una sociedad utópica como la posibilidad real de proyectar y realizar la vida. El mundo axiológico (bondad, maldad, indiferencia) o mundo de los valores morales contempla la bondad o la maldad para todos los miembros de un grupo específico, mientras que el mundo de los deseos considera lo que es bueno o malo para un personaje concreto.

	Alvin (único)	Sociedad de Diaspar
Mundo epistémico	Conocimiento / ignorancia Alvin busca la verdad tanto en la exploración de campo como en la investigación teórica: «Siempre quería ir fuera, tanto en la realidad como en los sueños» (Clarke, <i>La ciudad</i> 13).	Creencias A pesar de cultivar el espíritu y alcanzar una cierta sabiduría, las creencias vigentes condicionan sus habitantes: «el resto de Diaspar [veía] “fuera” como una pesadilla a la que no se podía enfrentar» (Clarke, <i>La ciudad</i> 13).
Mundo modélico	Ideal individual de felicidad Insatisfecho por lo que le ofrece Diaspar, sueña en lanzarse a la aventura y descubrir las maravillas del mundo.	Ideal colectivo de felicidad El ideal de Diaspar consiste en evitar cualquier novedad que pueda alterar su perpetua inmutabilidad.
Mundo deóntico	Libertad personal Liberado de los condicionamientos, Alvin puede escoger su camino y llevar a cabo su misión: «Diaspar y Lys no deberían mantenerse separadas para siempre. Un día pueden necesitarse mutuamente con desesperación. Así que me marcho a casa con todo lo que he aprendido y no creo que puedas pararme» (Clarke, <i>La ciudad</i> 129).	Posibilidad de libertad Los bancos de memoria han almacenado los patrones de los cuerpos y de las personalidades y condicionado la libertad personal dentro de unos parámetros programados muy precisos.
Mundo axiológico	Deseos y miedos Su deseo de reconquistar las estrellas es tan fuerte que es capaz de vencer cualquier obstáculo.	Reglas morales Diaspar está regido por costumbres y normas incuestionables que se han mantenido intactas gracias al ordenador central durante siglos.

El protagonista se encuentra en la intersección de dos sistemas de valores, uno correspondiente a un orden establecido, conservador y a menudo opresor, el otro referido a las promesas de una comunidad más abierta e inclusiva. Responde con generosidad, superando su propio interés, aunque a veces siente vértigo y añora el ámbito cómodo y protegido al que ha renunciado para el bien de la humanidad.

### 4. Los mitos

El fin del mundo, la muerte de la Tierra y la aniquilación de la especie humana no son fantasías nuevas. Esta idea de un final infeliz para la humanidad tiene un origen mítico y religioso que encontramos, por ejemplo, en los relatos bíblicos del Diluvio, de Sodom y Gomorra, del Apocalipsis de Juan, etc. (Jenvrin

1). Numerosos autores de ciencia ficción retoman ese tema, sobre todo después de las atrocidades de la II Guerra Mundial y de la bomba atómica, alejándose de la utopía del progreso triunfante. La novela de Clarke describe un mundo post-apocalíptico que ha visto desaparecer sus océanos y cuyo único foco de humanidad se concentra en la ciudad de Diaspar, por lo menos así lo piensan sus habitantes. Después de esa catástrofe, se construyen dos civilizaciones fundadas en dos mitos: una utopía urbana (mito del progreso) y una utopía rural (mito del retorno a la naturaleza). Ambas realidades presentan diferencias físicas, psicológicas, sociales y culturales significativas, a tal punto que Alvin a su llegada a Lys se siente totalmente perdido. El mundo

de Lys describe un ámbito natural donde prevalece lo humano y el mundo de Diaspar una ciudad artificial donde las máquinas son sus verdaderos administradores. La alimentación ofrece un ejemplo significativo del contraste de esas dos culturas: en Diaspar la comida es sintética mientras en Lys es natural, ahora se calificaría de bio o ecológica. La oposición entre Diaspar y Lys evoca el paso de la cultura rural a la cultura urbana, a partir de la revolución industrial, que llevó a la desaparición progresiva del campesinado. Las palabras “campo” y “ciudad” empezaron entonces a indicar dos experiencias de comunidades humanas muy distintas, sintetizadas en este cuadro a partir de los escritos de Raymond Williams (25):

Campo	Ciudad
Sustento (lo necesario para vivir)	Logros de la sociedad
Asociaciones favorables: un estilo de vida natural, de paz, inocencia y virtud simple.	Asociaciones favorables: un centro de progreso, de erudición, de comunicación, de luces.
Asociaciones hostiles: el atraso, la ignorancia y la limitación.	Asociaciones hostiles: un lugar de ruido, de vida mundana y de ambición.

Lys, con sus pequeños pueblos desparramados por los campos y los bosques, recuerda la campiña inglesa que Clarke conoció en su infancia: «Hasta donde alcanzaba la vista, no había otra cosa que bosques y praderas» (Clarke, *La ciudad* 80). Alvin, nacido en la ciudad, se maravilla por la profusión de sensaciones y de vida que descubre. En contraste, Diaspar, una ciudad de diez millones de habitantes con sus innumerables flechas y sus complejos laberintos esconde maravillas tecnológicas: «Los edificios más próximos estaban a unos tres kilómetros. [...] Se extendían kilómetro tras kilómetro, ascendiendo lentamente hacia el cielo, cada vez más complejos y monumentalmente impresionantes» (Clarke, *La ciudad* 27). Además de sus proezas arquitectónicas, la ciudad despliega una vida cultural e intelectual increíblemente refinada que favorece el florecimiento de las ciencias, de la filosofía y de las artes.

Parece que todo separa estas dos culturas y así lo confirma el cierre de los subespacios comunicativos que conectan los dos mundos, una alusión directa a la cerrazón de su mente. Alvin, que se opone tanto al inmovilismo social de la ciudad eterna como a la ideología de Lys dispuesta a usar medios policiales represivos para imponer sus ideas, sabe que esos dos mundos antagónicos están llamados a encontrarse de nuevo y complementarse. Únicamente uniendo lo mejor de Diaspar y de Lys, el ser humano tiene futuro. La amistad entre los dos adolescentes Alvin e Hilvar, hijos de los dos mundos, muestra que, a pesar de sus muchas diferencias, la complementariedad en la diversidad no solo es posible, sino que es necesaria:

–Me parece una gran tragedia –dijo– que las dos ramas supervivientes de la raza humana hayan permanecido separadas durante un período de tiempo tan enorme. [...] tienen mucho que enseñarnos, pero también nosotros podemos mostrarles muchas cosas. Si ambos grupos pensamos que no tenemos nada que

aprender del otro, ¿no es obvio que los dos estaremos equivocados?» (Clarke, *La ciudad* 140).

#### 4.1. El mito del retorno a la naturaleza

El mito del retorno a la naturaleza alega que la naturaleza, cual sea la forma que toma, es el único remedio a los males de la humanidad hacinada en las grandes ciudades. Se percibe en él un claro rechazo del progreso y una aspiración a un orden más antiguo: la nostalgia del paraíso perdido, la esperanza del retorno de una Edad de oro y la voluntad de regresar a un estado natural original. La Edad de Oro expresa la nostalgia de la unidad perdida entre la persona y la naturaleza que Lys recupera en parte, viviendo en completa armonía y en conexión con su tierra, con la belleza de lo que crece, tanto plantas, animales o personas. Estas últimas nacen, envejecen y mueren, pero sin conflictos ni combates tal como lo describe Hesíodo:

Cuando al mismo tiempo nacieron los dioses y los hombres mortales, primero los inmortales que tienen moradas olímpicas crearon la Edad de Oro de los hombres que hablan. Bajo el imperio de Cronos que mandaba en el Urano, vivían como dioses, dotados de un espíritu tranquilo. No conocían el trabajo, ni el dolor, ni la cruel vejez; guardaban siempre el vigor de sus pies y de sus manos, y se encantaban con festines, lejos de los males, y morían como se duerme. Poseían todos los bienes; la tierra fértil producía por sí sola en abundancia; y en tranquilidad profunda, compartían estas riquezas con la muchedumbre de los demás hombres irreprochables (Hesíodo 41).

En Lys, los conocimientos científicos y la tecnología se emplean para lo estrictamente necesario y en contrapartida se ha desarrollado la telepatía: «Sólo los niños utilizaban sus voces para la comunicación normal; los adultos hablaban raramente» (Clarke, *La ciudad* 93). La telepatía es un recurso frecuente en las obras de ciencia

ficción. Clarke recurre a ella para enfrentar la cultura de Lys que usa el poder mental del ser humano y la sociedad de Diaspar que depende totalmente de las máquinas. El autor inglés pone de manifiesto sus cualidades comunicativas que permiten crear vínculos más intensos entre las personas, aunque eso también tiene sus riesgos. Las relaciones mentales desembocan en un conocimiento mutuo hondo y verdadero, en una comunión de las mentes y de los corazones:

En Lys, al parecer, todo amor comenzaba con el contacto mental, y podían pasar meses o años antes de que la pareja se encontrara en persona. De esta forma, explicaba Hilvar, no podía haber falsas impresiones ni engaños por ninguna de las partes. Dos personas cuyas mentes estuvieran abiertas no podían esconder secretos (Clarke, *La ciudad* 98).

Ese amor puro y profundo sorprende mucho a Alvin que está acostumbrado a una vida amorosa inestable, superficial y cambiante. Diaspar ha olvidado muchas cosas importantes y entre ellas el auténtico sentido del amor, por lo cual Alvin se da cuenta de que nunca ha amado a nadie de verdad: «No había verdaderas emociones, ni pasiones profundas en la ciudad inmortal» (Clarke, *La ciudad* 135).

#### 4.2. El mito del progreso

El mito del progreso se basa en dos creencias principales: el dominio de la naturaleza y la emancipación de la humanidad a través de la tecnología. Clarke siempre fue optimista sobre el futuro de la humanidad. Creía firmemente que los logros tecnológicos y científicos resolverían los problemas actuales y conducirían a la raza humana hacia un futuro mejor y más brillante. Ese ideal se plasma en Diaspar que ha optado por el desarrollo científico y tecnológico para construir una ciudad que vive en una eterna tarde otoñal donde los objetos se materializan a voluntad. Ha optado por la selección de las especies, por una naturaleza darwiniana, con sus consecuentes características biológicas:

Hilvar se había quitado la ropa y por primera vez Alvin vio cuánto habían divergido las dos ramas de la raza humana. Algunos de los cambios eran sólo de tamaño; pero otros eran más relevantes, como los genitales externos y la presencia de dientes, uñas y vello corporal definido. Lo que le sorprendía más, sin embargo, era el pequeño agujero debajo del estómago (Clarke, *La ciudad* 104)”

Las posibilidades que ofrecen la ciencia y la tecnología son inmensas, de tal forma que, conectados y gobernados por ordenadores, los habitantes de Diaspar no tienen que preocuparse del sustento cotidiano, ni de los bienes materiales que les vienen dados al momento. Si bien describe la evolución de la ciencia de forma poética, el autor se aleja del mito al tratar «sobre las respuestas humanas a los cambios en el nivel de la ciencia y la tecnología» (Barceló 15).

Era el resultado de una evolución casi tan larga como la del propio hombre. Su origen se perdía en

las nieblas del Alba de las Eras, cuando la humanidad aprendió a usar la energía y envió a sus ruidosas máquinas a atronar por el mundo. El vapor, el agua, el viento... Todos fueron empleados por un tiempo y descartados después. Durante siglos la energía de la materia había hecho moverse el mundo hasta que también fue sustituida, y con cada mejora las viejas máquinas fueron olvidadas y las nuevas tomaron su lugar. Muy lentamente, durante miles de años, se acercaron al ideal de la máquina perfecta, un ideal que fue un sueño, luego un objetivo lejano, y al final una realidad (Clarke, *La ciudad* 143).

Extrapolando los avances de la ingeniería informática apenas en sus inicios, clasificando jerárquicamente los ordenadores y robots, desde los más simples que ejecutan órdenes sencillas y no se comunican con las personas hasta los más complejos que dirigen la ciudad. Incluso, anticipa lo que se conoce hoy como el *Google Maps*: «En la hora siguiente, Alvin se sentó ante una de las pantallas y aprendió a usar los controles. Podía escoger cualquier lugar de la ciudad y examinarlo con el grado de ampliación que quisiera. Las calles, torres, muros y aceras móviles relampagueaban en la pantalla cuando cambiaba las coordenadas» (Clarke, *La ciudad* 57). Se adelanta también a las preocupaciones de su tiempo atribuyendo una autoconciencia al ordenador central, tema medular de *2001: A Space Odyssey* de 1968 y que se debate cada vez más en este inicio de siglo XXI:

El Consejo dirigía Diaspar, pero podía ser desautorizado por otro poder, el infinito intelecto del Ordenador Central. Era difícil concebirlo como una entidad viviente, localizada en un solo punto, puesto que de hecho era la suma de todas las máquinas de Diaspar. Aunque no estaba vivo en un sentido biológico, desde luego poseía tanta conciencia como un ser humano (Clarke, *La ciudad* 60).

En el mundo de Clarke, la tecnología es el aliado de la humanidad. Sin embargo, es importante que esté realmente al servicio del ser humano en simbiosis con el universo que le rodea.

#### 4.3. El mito de la inmortalidad

El mito de Heracles o Hércules (la transformación apoteósica del héroe) o el arquetipo de una humanidad trascendida ocupa buena parte de los relatos de ciencia ficción que cuentan cómo un humano puede cambiar su naturaleza para trascender su condición. Sin embargo, la ciencia ficción introduce una variante capital: si bien sus narraciones presentan personajes con una condición humana trascendida, estos cambios son el resultado de una intervención tecno-científica y no de una búsqueda espiritual e iniciática. La genética es una de las tecnologías más frecuentemente citadas, pero los escritores de ciencia ficción también usan la nanotecnología y la tecnología de la información (Périer 1).

La novela sitúa la acción en un futuro muy lejano, en la ciudad de Diaspar cuya cultura ha logrado ser eterna viviendo en un permanente presente, al contra-

rio de Lys donde el tiempo sigue el ritmo natural de la luz solar y de las exigencias de la vida comunitaria (comidas, encuentros...), es lineal y mide una transformación, un envejecimiento que lleva a la muerte. ¿Cómo se manifiesta esa conquista del tiempo de Diaspar? En primer lugar, ha eliminado el desgaste, signo inequívoco del paso del tiempo: «Si nada cambiase nunca, si todo permaneciese inmóvil y constante en nosotros y en el universo, ¿no podría decirse que el tiempo está abolido?» se pregunta Jean-Louis Servan-Schreiber (16). Tampoco existen los relojes biológicos para distinguir el día de la noche (no duermen), ni los relojes mecánicos o digitales para marcar el tiempo. El tiempo está siempre disponible y es cíclicamente renovable. Los fundadores fueron capaces uniendo la ingeniería genética e informática, no solo de conservar en los bancos de memoria del ordenador central los detalles de cada milímetro cuadrado de la ciudad desde su creación, sino también los elementos esenciales y desencarnados de cada persona para llamarla a la existencia siglos después, re-creándola a partir de un original. Lograron evitar de esta forma los problemas de la inmortalidad real (nadie quiere vivir para siempre) gracias a una inmortalidad virtual. En consecuencia, Diaspar está compuesta por las mismas personas, pero sus cuerpos son creados o destruidos periódicamente de forma aleatoria para formar varias agrupaciones humanas. Además, han sido programados para aceptar esas condiciones de vida: «Diaspar y sus habitantes habían sido diseñados como parte de un plan maestro; formaban una simbiosis perfecta. La gente de la ciudad no se aburría nunca a lo largo de sus vidas» (Clarke, *La ciudad* 44). Por ello, sus habitantes no saben lo que significa una “familia tradicional”. No se ven por las calles niños cargados o acariciados tiernamente por sus madres como en Lys. Este es el precio que tienen pagar por la inmortalidad y la supresión de la enfermedad, el hambre, la guerra y toda clase de sufrimientos: «Alvin, los hombres buscaron la inmortalidad y finalmente la alcanzaron. Olvidaron que un mundo que prohibía la muerte debía también prohibir los nacimientos. El poder para extender la vida indefinidamente fue motivo de alegría para cada persona, pero supuso el estancamiento de la especie» (Clarke, *La ciudad* 126). La gente no siente el deseo de abandonar Diaspar y enfrentar el interminable desierto que cubre el planeta para explorar nuevos mundos, pues tienen al alcance de la mano infinitos entretenimientos: juegos, prácticas sexuales, artes y ciencias que los mantienen ocupados, pero ¿es este el propósito de la vida humana?

## 5. Conclusiones

Constatamos que *La ciudad y las estrellas* no posee todo el alcance de los mitos tal y como los define Karen Armstrong en su obra *A Short History of Myth*: «Los mitos son historias universales y atemporales que reflejan y dan forma a nuestras vidas: exploran nuestros deseos, nuestros miedos y nuestros anhelos, y nos proporcionan relatos que nos recuerdan lo que significa ser humano»

(63)<sup>7</sup>. Incluso, Michel Butor, que considera la ciencia ficción como “una forma normal de la mitología de nuestro tiempo”, admite también su debilidad frente al mito al escribir: «[La ciencia ficción es] una mitología en polvo, incapaz de orientar nuestra acción de manera precisa» (31)<sup>8</sup>. ¿Qué nos dice el estudio de la novela de Clarke? ¿Cómo explora los mitos tradicionales (los mitos de los orígenes, los mitos escatológicos, los mitos de la inmortalidad, etc.) para adaptarlos a la ciencia ficción?

A diferencia de los mitos antiguos que se fijan en la eternidad del tiempo de los comienzos, de la creación, *La ciudad y las estrellas*, a pesar de contar el origen de la ciudad, no se centra en el pasado, sino que anticipa el futuro lejano. Simon Bréan en un escrito comparativo entre la ciencia ficción y la novela épica lo describe perfectamente: «En lugar de poner en escena una narrativa de los orígenes que sustente los valores de la sociedad contemporánea, las novelas de ciencia ficción producen “historias futuras” que plantean la cuestión del futuro de la especie y de las sociedades humanas, al prever nuevas configuraciones de nuestras posibilidades biológicas, sociales y políticas» (82-83)<sup>9</sup>.

El viaje de Alvin se identifica ciertamente con el modelo épico donde el destino del héroe y su aventura individual están fuertemente ligados al destino colectivo de su mundo y de su comunidad. Sin embargo, más que centrarse en sus aventuras y tribulaciones (no hallamos grandes peligros o imágenes guerreras) su odisea sirve de ocasión para encontrar la forma de volver a viajar por la galaxia. La crisis se resuelve finalmente mediante descubrimientos científicos y la búsqueda heroica se convierte en la historia de la conquista de las estrellas por parte de la humanidad, un tema muy apreciado por Clarke en cuyas obras «sobresale una visión del futuro donde los viajes espaciales son posibles y deseables» (Sawyer 55)<sup>10</sup>.

Pese a ello, aún partiendo de un vivo interés y erudición por la tecnología y la astronomía, le importan tanto la exploración espacial y las perfecciones de la naturaleza como los sentimientos de «los hombres que veían por primera vez las estrellas tras millones de años de cobardía» (Diez 232). Es capaz de transmitir el asombro de un niño frente a la inmensidad del universo unido al rigor científico que le proporciona su formación de físico y de matemático<sup>11</sup>. Incluso, cuando Alvin desde la torre de Loranne puede divisar por vez primera el desierto y

<sup>7</sup> «Myths are universal and timeless stories that reflect and shape our lives—they explore our desires, our fears, our longings, and provide narratives that remind us what it means to be human».

<sup>8</sup> «[La science-fiction est] une mythologie en poussière, incapable d’orienter notre action de façon précise».

<sup>9</sup> «Au lieu de mettre en scène un récit des origines fondant les valeurs de la société contemporaine, les romans de science-fiction produisent des “histoires du futur”, où se pose la question du devenir de l’espèce et des sociétés humaines, en envisageant de nouvelles configurations de nos possibles biologiques, sociaux et politiques».

<sup>10</sup> «Clarke’s reputation will remain attached to a vision of the future which assumed, years before it happened, that space travel was both possible and desirable. Much of his fiction can be seen as documents of the space age by someone who was trying to make it happen».

<sup>11</sup> Hoy en día, la órbita geoestacionaria a 36 000 kilómetros sobre el ecuador se llama la órbita de Clarke porque fue él quien la describió por primera vez en su estudio sobre los relés de comunicación satelital.

las estrellas al caer la noche, se produce un momento de epifanía que seguramente comparte cualquiera que haya contemplado una noche estrellada. A pesar de los avances de la ciencia y de la tecnología, el ser humano sigue sintiéndose muy pequeño e ignorante: «No pretendo tener todas las respuestas. Pero ciertamente vale la pena pensar en las preguntas» (Clarke *A Review* 116). En *Profiles of the Future*, Clarke confiesa: «Nunca podremos abolir el espacio que se abre entre las estrellas. Una vez más, como en los días en que Homero cantaba, estamos frente a la inmensidad y debemos aceptar su grandeza y terror, sus inspiradoras posibilidades y sus espantosas restricciones» (Capítulo X, párrafo 6). Sugiere tanto la inmensidad del universo como el intento de la mente humana por comprenderlo.

Con esa mirada de asombro, pretende ayudar al ser humano a conocerse y proyectarse en un periodo de tiempo muy largo, intentando responder a la pregunta: ¿qué significa ser hombre en una época de tecnología avanzada? ¿Cómo conciliar la naturaleza y el progreso? No obstante, no lo hace de forma simbólica. Sus predicciones sobre el futuro (cómo será la siguiente etapa de la humanidad) se basan en la extrapolación de hechos ya conocidos y se guían por la ciencia, la lógica y la racionalidad. De este modo, la ciencia ficción aleja al ser humano de su naturaleza original (al multiplicar las formas de mutabilidad) y se interroga sobre sus futuras evoluciones: ¿la mutación será psíquica, física o colectiva por la fusión de varios espíritus? ¿La última etapa de la evolución será la constitución de una mente universal, otra forma de decir que el hombre se convierte en un dios? El tema de la inmortalidad se inspira en los mitos, pero ahora la creación de seres humanos perfectos o perfectamente adaptados a los deseos de una sociedad se debe a los avances científicos y tecnológicos. Escribe N. Vas-Deyres: «Esta nueva forma de mitología da visibilidad a la ideología de las sociedades que confían ciegamente en la ciencia y su supuesto progreso: la ciencia ficción proporciona los medios para cuestionarla una vez que hemos medido sus efectos y su posible reversión en desastres» (5)<sup>12</sup>.

En este sentido, Clarke muestra en la novela, alejándose en cierta forma del mito del progreso, que la ciencia no es suficiente para dar sentido a nuestra vida. Son necesarias “la fe y la imaginación”<sup>13</sup>. El protagonista, en su búsqueda de sentido, se abre a una fe que va más allá de la razón, es decir, más allá de la ciencia, una fe en su destino que le permite acercarse a las preguntas universales de toda persona:

Había motivos racionales para ese optimismo, aunque en parte estuviera basado en algo más allá de la razón: una fe en su destino que había crecido lenta-

mente en la mente de Alvin. El misterio de su origen, su éxito en conseguir lo que nadie había intentado antes, la forma en que se le habían abierto nuevas perspectivas... [...] La fe en el propio destino está entre los dones más valiosos que los dioses puedan entregar a un hombre (Clarke, *La ciudad* 131).

Esas reflexiones de Alvin apuntan al corazón inquieto del ser humano, a su búsqueda incesante de algo o de alguien más grande que él que no encuentra en la Tierra, ni en las lejanas galaxias del universo: «En el amor, como en todo lo demás, parecía que buscaba un horizonte que Diaspar no podía proporcionarle» (Clarke, *La ciudad* 29). Con sus luces y sus sombras, uniendo las ciencias y las humanidades, Clarke proyecta un futuro positivo y esperanzador reflejado en las últimas líneas de la novela: «Caía la noche sobre ese universo; las sombras se alargaban hacia un levante que quizá no conocería otro amanecer. Pero en otros lugares las estrellas todavía eran jóvenes y brillaba la luz de la mañana; y por el mismo camino que una vez recorriera el hombre volvería un día» (Clarke, *La ciudad* 226). La observación de Thore Bjørnvig, en su capítulo “*Transcendence of Gravity: Arthur C. Clarke and the Apocalypse of Weightlessness*”, nos permite entenderlo mejor:

Clarke solía describir el camino hacia las estrellas como algo inevitable, hasta el punto de que podemos ser empujados al espacio por “alguna fuerza misteriosa”, y describía el ascenso al espacio como un movimiento desde el pasado hacia el futuro, desde un mundo (y una visión del mundo) estancado y decadente hacia un nuevo mundo (visión) de infinitas promesas y posibilidades (146-147)<sup>14</sup>.

A lo largo de la historia de la humanidad, los mitos han servido para explicar cuestiones como la creación y los orígenes humanos, para dar sentido a la tragedia, para encontrar un significado a la propia existencia y para ayudar a preparar la vida después de la muerte (Menziés 2). *La ciudad y las estrellas*, se inspira en ellos, pero no propone una explicación definitiva de la esencia de los fenómenos. Los plantea como problemas que hay que examinar desde un marco puramente profano, sin adornos rituales. Suscribimos al pensamiento de Gary Westfahl que niega que exista un aura de religión en *La ciudad y las estrellas*, oponiéndose a Rabkin que argumenta que su Ordenador Central es una imagen de Dios, un “guardián omnipotente e inmortal de la humanidad”: «Es evidente que el Ordenador Central no es omnipotente, ya que recurre a un subterfugio para conseguir que un robot le revele sus secretos, y [...] Clarke también especifica que la gente del mundo futuro de la novela había abandonado la religión hacía tiempo» (Westfahl 86)<sup>15</sup>. Aún así, aunque trate de expresarlo sin la nece-

<sup>12</sup> «Cette nouvelle forme de mythologie apporte une visibilité à l’idéologie des sociétés qui font une confiance aveugle à la science et à ses supposés progrès: la science-fiction donne les moyens de la questionner une fois qu’on en a mesuré les effets et leur possibles retournements en désastres».

<sup>13</sup> «Once again, Clarke gave an answer. He insisted that we need logic to predict the future – but added that, as a sort of corrective that occasionally defies logic, ‘faith and imagination’ are also needed» (Bjørnvig 154).

<sup>14</sup> «Clarke often portrayed the road to the stars as inevitable, to the degree that we may be driven into space by ‘some mysterious force,’ and he described soaring into space as a movement from the past into the future, from a world (and world view) that is stagnated and decadent into a new world (view) of infinite promise and possibility».

<sup>15</sup> «Yet the Central Computer is clearly not omnipotent, as it resorts to a subterfuge to get a robot to reveal its secrets, and as discussed below,

sidad de un Dios, Clarke siente una profunda emoción por el misterio de la humanidad, del cosmos y de la vida desde el origen de la conciencia hasta el fin del mundo. Por ello, la experiencia de leer *La ciudad y las estrellas* tiene ciertas cualidades que nos remiten a la comprensión tradicional de la mitología. Coincidimos totalmente con John Hollow cuando escribe: «Arthur se las arregla para captar el desesperado, pero admirable deseo humano de conocer cosas que en realidad nunca podrán ser conocidas» (115)<sup>16</sup>. Incluso, pensamos que el lugar que ocupa el cosmos en la obra le confiere una dimensión trascendente, aún cuando el cosmos sigue siendo físico. Retomando ciertos elementos del estudio de Jean-Guy Nadeau sobre la problemática de lo religioso en la literatura de ciencia ficción, podemos concluir diciendo que

el concepto de cosmos en la novela (y en las obras de Clarke en general) no solo incluye las diferentes configuraciones del espacio-tiempo, la majestuosidad de las estrellas y galaxias, sino también un conjunto de sueños y proyectos ligados a una integración a menudo original entre lo Sagrado del cosmos, la búsqueda del hombre y el mito de la ciencia (Nadeau 102). Estos rasgos, Clarke los desarrollará más adelante, especialmente en *2001: A Space Odyssey* donde el relato evoca el cosmos en el tiempo de los orígenes: «Sabía que aquel informe caos, visible sólo por el resplandor que dibujaba sus bordes desde las ígneas brumas del más allá, era la materia no usada de la creación, la materia prima de evoluciones que aún habrían de ser. Aquí, el Tiempo no había comenzado» (capítulo 46).

## 6. Obras citadas

- Armstrong, Karen. *A Short History of Myth*. Edinburg – London: Canongate, 2008.
- Barceló, Miquel. *Ciencia Ficción. Nueva guía de lectura*. Barcelona: Nova Ed. B.S.A, 2015.
- Bernabeu, Ednita. *Science-fiction et psychanalyse: l'imaginaire social de la SF*. Paris: Éditions Dunod, 1986.
- Bjørnvig, Thore. “Transcendence of Gravity: Arthur C. Clarke and the Apocalypse of Weightlessness” en Geppert, Alexander C. T. (ed.). *Imagining Outer Space. European Astroculture in the Twentieth Century*. New York: Palgrave Macmillan, 2018, pp.141-162.
- Bréan, Simon. “Le travail épique de la science-fiction: les histoires du futur de Laurent Genefort”. *Revue critique de fixxion française contemporaine* n°14, 2017, pp. 82-94. <http://www.revue-critique-de-fixxion-francaise-contemporaine.org/rcffc/article/view/fx14.09>
- Broderick, Damien. *Reading by Starlight: Postmodern Science Fiction*. London – New York: Routledge, 2005.
- Butor, Michel. “La crise de croissance de la Science-Fiction”. *Les cahiers du Sud* n°37, 1953, pp. 31-39.
- Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. Trad. de Luisa Josefina Hernández. México: Fondo de cultura económica, 2014.
- Clarke, Arthur Charles. *Prelude to Space*. New York: Ballantyne, 1954.
- . *The Exploration of Space*. New York: Harper, 1959.
- . “Hazards of Prophecy: The Failure of Imagination” en *Profiles of the Future*. London: Gollancz, 1962.
- . “Arthur C. Clarke: abstractions”. *ETC.: A Review of General Semantics* vol. 65 n°2, 2008, p. 116.
- . *La ciudad y las estrellas*. [Primera edición: New York: Harcourt, Brave & World, 1956]. Trad. de Julián DíezMadrid: Ed. Alamut, 2013.
- . *Profiles of the Future*. London: Hachette UK, ebook, 2013.
- . *2001, una odisea especial*. Trad. Antonio Ribera. Barcelona: Debolsillo, versión ebook, 2020.
- Díez González, Julián. Epílogo “En un futuro distante, todavía humano” en Clarke, Arthur Charles. *La ciudad y las estrellas*. Madrid: Ed. Alamut, 2013, pp. 227-239.
- Gattegno, Jean. *La science-fiction*. Paris: PUF, 1992.
- Grassin, Jean-Marie (Ed.). *Mythes. Images, représentations*, Actes du XIVe congrès de la SFLGC. Limoges: Ed. Trames, 1981.
- Hesíodo. *Los trabajos y los días*. México: Ed. Porrúa, 2007.
- Hollow, John. “2001 in Perspective: The Fiction of Arthur C. Clarke”. *Southwest Review* vol. 61, n°2, 1976, pp. 113-129. <https://www.jstor.org/stable/43468825>
- James, Edward. “Arthur C. Clarke” en Seed, David. *A Companion to Science Fiction*. Malden: Blackwell Publishing, 2005, pp. 431-441.
- Jenvrin, Sébastien. “Catastrophe, sacré et figures du mal dans la science-fiction: une fonction cathartique”. *Le Portique. Revue de philosophie et de sciences humaines* n°22, 2009. <https://doi.org/10.4000/leportique.2203>
- Jobin, Florine. “La science-fiction, une mythologie moderne?”. *Revue genevoise d'anthropologie et d'histoire des religions* n°3, 2008, pp. 54-73.  
DOI: <https://doi.org/10.3406/asdi.2008.894>
- Le Guin K., Ursula. *The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science Fiction*. New York: Ultramarine Publishing, 1979.
- Manfredo, Stéphane. *La science-fiction, aux frontières de l'Homme*. Paris: Éditions le cavalier bleu, 2005.
- Marías, Julián. *La estructura social*. Madrid: Sociedad de estudios y publicaciones, 1955.
- Menzies, James W. *True Myth*. Cambridge: The Lutterworth Press, 2015.
- Moreno, Fernando Ángel. *Teoría de la literatura de ciencia ficción*. Madrid: Sportula Ed., ebook, 2013.

Clarke also specifies that people in the novel's future world had long ago abandoned religion».

<sup>16</sup> «As Kubrick himself has said of Clarke's fiction: “Arthur somehow manages to capture the hopeless but admirable human desire to know things that can really never be known».

- Nadeau, Jean-Guy. “Problématiques du religieux dans la littérature de science-fiction”. *Laval théologique et philosophique* vol. 57 n° 1, 2001, pp. 95-107. DOI: <https://doi.org/10.7202/401331ar>
- Périer, Isabelle. “De la mythocritique à la mythanalyse : rêve de transcendance et transhumanisme”. *Sociétés* vol. 113 n° 3, 2011, pp. 63-72. <https://doi.org/10.3917/soc.113.0063>
- Ricœur, Paul. *Finitud y culpabilidad*. Trad. de José Luis Aranguren. Madrid: Taurus, 1969.
- Ryan, Marie-Laure. “The Modal Structure of Narrative Universes”. *Poetics Today* vol. 6 n° 4, 1985, pp. 717– 755. <https://doi.org/10.2307/1771963>
- . “Truth Without Scare Quotes: Post-Sokalian Genre Theory”. *New Literary History* vol. 29, n° 4, 1998, pp. 811-30. <https://doi.org/10.1353/nlh.1998.0047>
- . *La Narración como realidad virtual*. Barcelona: Paidós, 2004.
- . *Narrating Space / Spatializing Narrative: Where Narrative Theory and Geography Meet*. Columbus: Ohio State University Press, versión Kindle, 2016.
- Sawyer, Andy. “Sir Arthur Charles Clarke” en Bould, Mark – Buther, Andrew – Roberts, Adam – Vint, Sherryl (eds.), *Fifty key figures in science fiction*. London – New York: Routledge, 2009.
- Schaeffer, Jean-Marie. *¿Por qué la ficción?* Trad. de José Luis Sánchez-Silva. Madrid: Lengua de Trapo, 2003.
- Scholes, Robert – Rabkin Eric. *Science fiction: history, science, vision*. Oxford: Oxford University Press, 1977.
- Sellier, Philippe. “Récits mythiques et productions littéraires”, en Grassin, Jean-Marie (Ed.), *Mythes. Images Représentations*, Actes du XIVe congrès de la SFLGC. Limoges: Ed. Trames, 1981.
- Servan-Schreiber, Jean-Louis. *El arte del tiempo*. Trad. de Mauro Armiño. Madrid: Espasa Calpe, 1985.
- Suvin, Darko. “Estrangement and Cognition”, en Gunn, James – Candelaria, Matthew. *Speculations on speculation, Theories of science fiction*. Lanham: Scarecrow press, 2005.
- Vas-Deyres, Natacha. “Mythe et science-fiction. Origines ‘mythiques’ de la science-fiction et mythologisation en devenir”, *Centre culture Hâ* 32 n° 11, 2006. [https://www.ha32.fr/wp-content/uploads/2019/10/20081204\\_Mythe-et-science-fiction\\_Natacha-Vas-Deyres.pdf](https://www.ha32.fr/wp-content/uploads/2019/10/20081204_Mythe-et-science-fiction_Natacha-Vas-Deyres.pdf)
- Vogler, Christopher. *El viaje del escritor*. Trad. de Jorge Conde. Barcelona: Ed. Robinbook, 2002.
- Williams, Raymond. *El Campo y la Ciudad*. Trad. de Alcira Bixio. Barcelona: Paidós, 2001.