

La Odisea de Arthur C. Clarke

José Gordon

Al igual que Julio Verne, Arthur C. Clarke se adelantó a su tiempo. La ciencia y la ficción fueron dos mundos que cultivó desde una edad temprana. Construyó su primer telescopio a los trece años y desde esos días fue un ávido lector de relatos fantásticos en los que pronto incursionó. Sus textos se publicaban en las revistas de la escuela y *magazines* especializados.

Su formación matemática y técnica le permitió imaginar la comunicación vía satélite. Estos equipos se colocarían en el espacio a veintidós mil trescientas millas de la Tierra, justo a la altura donde hoy circulan. Por eso esta órbita geoestacionaria se conoce también como la Órbita de Clarke.

En 1951, escribió el relato breve titulado “El centinela” en donde se encuentra el germen de la novela y la ulterior película *2001: Una odisea en el espacio*, dirigida por Stanley Kubrick. Estas obras capturan la imaginación de la conciencia colectiva con sus preguntas sobre la inteligencia artificial y las fronteras de la aventura humana. En el

prólogo de la novela (1968), Clarke sitúa nuestra condición en el contexto cósmico:

Por cada ser humano vivo existen treinta fantasmas, ya que ésa es la proporción con la que los muertos exceden a los vivos. Desde los albores del tiempo, aproximadamente cien mil millones de seres humanos han caminado sobre el planeta Tierra. Ésta es en verdad una cifra interesante ya que, por una curiosa coincidencia, existen aproximadamente cien mil millones de estrellas en nuestro universo local, la Vía Láctea. Así, por cada ser humano que ha vivido, brilla una estrella en este universo.

La imagen es hermosa. Clarke estaba fascinado con la posibilidad de sondear la inmensidad estelar, su silencio. Lo más cercano que encontró para sumergirse en un universo similar fue el buceo. Lo practicaba con deleite y pasión. Sin embargo, su vida estuvo a punto de apagarse, de volverse un fantasma más en el océano del tiempo.

En 1962 quedó paralizado por la poliomielitis; Clarke pensó que nunca volvería a bucear y escribió la novela *La isla del delfín* como una despedida al mundo del mar. El escritor, sin embargo, sobrevivió. Volvió a bucear y a soñar con los escenarios del futuro, con la odisea del espacio. La aventura de Clarke continuó.

En 1988 se expresa nuevamente el mismo obstáculo. Sufre el síndrome postpolio. Regresa al debilitamiento y a la silla de ruedas. Enfrenta con creatividad su condición. Escribe la novela *El martillo de Dios*, en la que aparece el *brainman*, un aparato con memorias que se conectan al cerebro y suministran información directamente a los circuitos nerviosos. Los hombres y mujeres son calvos para facilitar la conexión de módulos en el cerebro. De esta manera, pueden proyectar realidades virtuales en las cuales sumergirse y experimentar mundos asombrosos. Uno de esos módulos se llama *Diario íntimo total*, que le permite a la persona guardar y volver a vivir momentos muy queridos de su vida (como el buceo con el que seguramente siguió soñando Clarke), e incluso puede corregirlos para ponerlos más cerca de los deseos del corazón.

En la película *Avatar* (2010) se explora una posibilidad sospechosamente parecida a la del *brainman* de Arthur C. Clarke: mediante la realidad virtual que interactúa con el entorno, el personaje central no queda confinado a la silla de ruedas.

¿Podrá pertenecer esta imagen a un escenario del futuro? Tal vez, aunque lo cierto es que la obra de Clarke —sin ningún otro tipo de aparatos conectados al cerebro— nos hace viajar hasta los confines más remotos del espacio gracias a la odisea de la literatura, a la aventura de la imaginación. ■



Arthur C. Clarke