

El Gnosticismo en el Cine

T. E. Wilder

Muchas corrientes culturales de la era moderna han sido llamadas gnósticas: el anarquismo y las doctrinas revolucionarias como un ataque contra un orden social que aprisiona, una fe en las técnicas del conocimiento que revelan las verdades ocultas del mundo (e.g. el psicoanálisis Freudiano), el esoterismo, incluyendo una ciencia cada vez más especializada que les parece esotérica a todos menos a unos pocos en el campo de estudio, y un sentimiento generalizado de desconfianza en las autoridades recibidas. Si miramos con suficiente amplitud el término parece aplicarse a cualquier cosa y a todo. Esto es así principalmente porque los factores antes mencionados han influido tanto en la formación de la era moderna que algo que huele a gnosticismo parece estar surgiendo por todas partes. Pero un término que significa todo también significa nada. Así pues, lo que hay es simplemente un análisis erróneo. Por ejemplo, un intérprete influyente de la cultura, Eric Voegelin (1901 – 1985) confundió el gnosticismo y el hermeticismo. Ambos son esotéricos, pero el hermeticismo afirma el mundo; aunque ve una dualidad entre el mundo material y un mundo ideal o celestial, busca las claves para conectar ambos con el objetivo de dominar mejor el lado material. También debemos ser conscientes del abuso de poner etiquetas de manera fácil. Para los intérpretes de los fenómenos culturales el gnosticismo es un término práctico para todas aquellas nuevas influencias que le provocan una disrupción al sentido confortable que uno tiene del carácter adecuado de las cosas familiares. En la polémica “gnóstico” es el término disponible para expresar un rechazo desconsiderado. El hombre a quien he visto usarlo con más frecuencia para condenar las perspectivas opuestas es también el hombre que más ha sido desestimado como gnóstico por sus propios críticos.

Este estado de confusión se remedia mejor a través de un examen de algunos ejemplos específicos de gnosticismo cultural. Al hacer una revisión de dos películas bastante recientes y populares y de otras dos que han alcanzado el status de clásicos del cine espero lograr tres cosas: aclarar las ideas básicas del gnosticismo y su atractivo, distinguir como el gnosticismo moderno difiere del antiguo, y mostrar, a través del ejemplo de la película, la permanencia constante y persistente de estas ideas en la cultura actual.

Dos Películas Gnósticas Populares

El gnosticismo moderno es más un modo cultural que una religión formalizada. Es una manera de experimentar y responder a la condición humana. Dos películas, hechas muy juntas tanto en el tiempo (1998 – 1999) como en el lugar (Australia) expresan de manera muy clara este clima gnóstico. En la segunda de éstas, *La Matrix*, la película inicial de una trilogía, el gnosticismo se hace propaganda a sí mismo y a menudo se señala esto en el comentario de la película. Lo que se ha pasado por alto en este comentario es como *La Matrix* expresa la variedad moderna de gnosticismo, la cual difiere de la forma antigua. Sin embargo, la película anterior, *Ciudad Oscura*, no sólo es una mejor película sino también una visión gnóstica más clara.

En *Ciudad Oscura*, escrita y dirigida por Alex Proyas, unos sujetos humanos experimentales son mantenidos en una ciudad artificial. Sus recuerdos les han sido borrados y se les han implantado nuevos recuerdos para crear unos individuos con identidades y propósitos requeridos por los experimentos. Estos experimentos, como la misma ciudad, son controlados por alienígenas que tratan de entender la individualidad y el propósito humano.

Los sujetos humanos no tienen idea de que se hallan en un experimento, o que sus identidades son recreadas de manera regular a través de la modificación de sus recuerdos.

Un hombre, John Murdock, tiene o adquiere la habilidad de los alienígenas de ejercer un control mental directo sobre la maquinaria que produce el entorno de la ciudad. Pero para que esa habilidad pueda ser usada para hacer una diferencia primero debe aprender que su supuesto auto-conocimiento es una falsa ilusión implantada para controlarlo, y debe aprender su verdadera naturaleza y condición. Solamente entonces puede tomar el control de la ciudad y hacer que esta sirva a los propósitos humanos, no a los alienígenas.

La Matrix, por Andy y Larry Wachowski, recibe su nombre de la red neural integrada generada por una computadora que une a todas las personas en el mundo y que les transmite una experiencia completamente ilusoria y generada por computadora. En este caso es la propia creación del hombre, la inteligencia artificial, la que en lugar de servir al hombre ha creado un mundo robótico que se ha rebelado en su contra, tomando el control del mundo y reduciendo al hombre convirtiéndolo en una fuente de energía, viviendo en estructuras similares a una vaina y siendo alimentado con experiencias falsas. Algunas pocas personas dotadas de alguna manera tienen el poder para liberarse a sí mismos y luego a su vez salvar a otros, liberando al hombre de la trampa de una ilusión que le ha sido impuesta para hacer que sirva a los propósitos de otros. En esta misión reciben la oposición de programas de seguridad que operan desde el interior del contexto de la Matrix misma los cuales son conocidos como Agentes.



Un bebé insertado en la Matrix

Operando desde fuera de la matrix se encuentran algunas personas libres quienes viajan en naves parecidas a helicópteros, luchan en contra de los robots e invaden la Matrix. La nave en la historia es comandada por un hombre llamado Morfeo (un nombre simbólico: el dios del sueño).

Estas películas no son historias de aventuras de ciencia ficción, sino que más bien le hacen publicidad a su propia naturaleza como cuentos visionarios que llaman al ser humano a auto-liberarse de la falsa ilusión.

Ambas películas inician sus respectivas acciones en habitaciones de hotel, sugiriendo así que los personajes son visitantes, no se hallan en su hogar en el mundo. En *Ciudad Oscura* la película inicia con el personaje principal, John Murdock, despertándose en una tina de baño. El crítico de cine Roger Ebert, en el comentario que acompaña a la versión en DVD, menciona el descubrimiento por parte de aficionados de la película de que el número de la habitación es el 614, y que Juan 6:14 dice, “Aquellos hombres entonces, viendo la señal que Jesús había hecho, dijeron: Este verdaderamente es el profeta que había de venir al mundo.” *La Matrix* también utiliza este medio del uso de códigos en el número de la puerta. El número de la habitación del hotel en el inicio de la película es el 303. La habitación contiene al personaje Trinity. (Esta habitación también se usa para la escena clímax de la película.) Luego nos encontramos con Thomas Anderson, quien se hace pasar por el nombre Neo, en el

apartamento 101 y las películas giran alrededor de la pregunta de si él es El Elegido,* de quien se había predicho que vendría a salvar a la humanidad de la red neural en la que se encuentra atrapada. Sabiendo que los números de las puertas son significativos, y que también *La Matrix* se deleita en citas de otras películas, notamos que el 101 es una referencia al primer evangelio, Mateo, y también al texto que comienza en 10:1 en ese evangelio:

Entonces llamando a sus doce discípulos, les dio autoridad sobre los espíritus inmundos, para que los echasen fuera, y para sanar toda enfermedad y toda dolencia. Los nombres de los doce apóstoles son estos: primero Simón, llamado Pedro, y Andrés su hermano; Jacobo hijo de Zebedeo, y Juan su hermano; Felipe, Bartolomé, Tomás, Mateo el publicano, Jacobo hijo de Alfeo, Lebeo, por sobrenombre Tadeo, Simón el cananista, y Judas Iscariote, el que también le entregó.

Es clara la referencia a echar fuera los espíritus inmundos, i.e. los Agentes, lo mismo que la aparición de los hermanos Tank y Dozer los “verdaderos hijos de Sión” (nacidos fuera de la Matrix) en la tripulación de Morfeo, y también el importante papel de otro miembro de la tripulación como traidor y figura de Judas. Thomas Anderson, tanto como salvador (el hijo del hombre, de la raíz griega de un sustantivo, *andros* – hombre) y como Thomas, el que duda, tiene problemas creyendo en sí mismo.*

En cuanto a la habitación 303, el tercer evangelio, Lucas, no tiene capítulo treinta, pero Lucas 3:3 habla de la aparición de Juan quien aparece a la vanguardia para proclamar a aquel que viene, y el personaje de Trinity en la película busca y cree en Thomas Anderson como El Elegido.

En la nave de Morfeo, el Nabucodonosor, hay una placa que la designa como Marca III, No. 11, hecha en 2069. Marcos 3:11 declara: “Y los espíritus inmundos, al verle, se postraban delante de él, y daban voces, diciendo: Tú eres el Hijo de Dios.” Nabucodonosor fue el rey quien mientras paseaba por el tejado de su palacio dijo: “¿No es ésta la gran Babilonia que yo edificué para casa real con la fuerza de mi poder, y para gloria de mi majestad?” y que como castigo por su arrogancia perdió su razón y vivió como una bestia por “siete períodos de tiempo” para aprender humildad delante de Dios. De manera similar, Morfeo dice que con la creación de la inteligencia artificial, “toda la humanidad se unió en celebración. Nos maravillamos de nuestra propia magnificencia cuando le dimos vida a la IA”, pero la humanidad fue aprisionada en la falsa ilusión de la Matrix – perdió su razón – por parte de las máquinas de que derivaron de la IA.

Finalmente, en cuanto a la fecha 2069, el vigésimo libro en la Biblia (en el canon común Protestante), Proverbios, capítulo 6 y versículo 9, dice: “Perezoso, ¿hasta cuándo has de dormir? ¿Cuándo te levantarás de tu sueño?” El sueño no sólo es una metáfora común en la literatura gnóstica para referirse a la condición humana, sino que cuando vemos por primera vez a Thomas Anderson en la película este se halla dormido. Las primeras palabras que se dirigen a él son: “Despierta, Neo.” (Neo significa *nuevo*, reflejando la apropiación gnóstica de la idea cristiana del nuevo nacimiento.)

* En inglés la frase original es “The One,” que se traduce literalmente como *El Uno*, o bien, el que es uno. También se debe notar la asociación de los números 303 con la Trinidad, y 101 con El Uno.

* En inglés la segunda parte del apellido Anderson [son] se traduce como *hijo*. De allí la expresión “Ander” [Hombre] y Son [Hijo].

Luego se le dice a Neo que “siga al conejo blanco”. Esto no es sólo una pista en la narración de la película, sino que refiere a Alicia en el País de las Maravillas, que aparece una y otra vez como símbolo de haber sido atrapado en un mundo trastornado. Pero también es una referencia a la canción de Jefferson Airplane, *El Conejo Blanco*, que utiliza a Alicia en el País de las Maravillas como una metáfora de las experiencias de alteración mental a través del uso de drogas. “Una píldora te hace más grande, y una píldora te hace pequeño.” El rastro del conejo blanco conduce a Neo a la situación en la que tiene que escoger entre tomar dos píldoras. La metáfora lleva de regreso a la narración.

En pocas palabras, los productores de *La Matrix* utilizan una alta dosis de simbolismo, usando no solamente códigos numéricos sino también imaginación visual, los nombres de los personajes y citas de la cinematografía y de otros medios *pop* para darle propaganda al mensaje religioso de la película.

Estas películas son una expresión de una forma particular de gnosticismo, el gnosticismo moderno. Frecuentemente se emplea mal el término “gnosticismo.” Debido a que el significado de la palabra griega detrás de ella es “conocimiento,” cualquier perspectiva religiosa que sostiene que la gente debe hacer un uso responsable de la razón es falsamente llamada gnóstica, especialmente por parte de predicadores centrados en la experiencia, y otros como ellos. Señalamos antes que el gnosticismo también es confundido algunas veces con el hermetismo. Pero el gnosticismo designa una diagnosis definida del predicamento humano, su causa y la solución.

Variedades de Gnosticismo y Creencias Similares

Para el gnosticismo antiguo el universo consistía de un ser trascendente, quien de alguna manera produjo seres adicionales, y al mundo material que estos seres inferiores crearon a su vez. La creación del mundo material nunca fue el propósito del dios trascendente, y tampoco los seres inferiores que lo hicieron entendieron el bien por encima de ellos, de modo que la creación se volvió maligna. De alguna forma algo del dios trascendente se quedó atrapado en la creación material, y este elemento divino es el ser interior o espíritu del hombre, este elemento se halla alejado de su verdadero hogar mientras se encuentra atrapado en la existencia material.

Para el gnóstico la salvación es despertar el ser interior a su verdadera naturaleza y capacitarlo para que regresara a la fuente divina. Tanto el despertamiento como el regreso requieren conocimiento, o *gnosis* en griego, de allí el nombre *gnosticismo*.

Sin embargo, el gnosticismo implica dificultades inverosímiles o conceptuales. La primera de estas es como el ser que se originó del bien pudo haber terminado en maldad. Esto se explica de tres maneras. Primero, está la emanación. El dios bueno no creó al mundo, ni gobierna su creación, y quizá ni siquiera supo de ella al principio. Esto se hizo en muchas etapas. El dios bueno produce seres inferiores, quienes a su vez producen a otros, quienes no tienen una experiencia directa del dios trascendente. El número de esferas intermedias de seres entre el dios y el mundo podrían ser tres, o siete, o aún 360, dependiendo de cuán elaborada y esotérica es la variedad de gnosticismo que las formula. Otros plantean que una especie de merma en el ser produciría un cambio de calidad en éste, lo que explicaría el mal, de modo que esta explicación parece ser principalmente una ofuscación. Esta idea de que el mal es algún tipo de falta de ser persistió por largo tiempo en el pensamiento Occidental, aunque hoy esto parece confinarse a los Tomistas.

La segunda explicación del origen de la creación del mal es que esto ocurrió por alguna corrupción de los poderes creadores inmediatos quienes se hallan bajo la influencia de la ignorancia, los celos (si llegan a estar conscientes de un ser mayor por encima de ellos y quieren demostrar su propio poder independiente de creación) o la pasión. Pero esto eleva el problema del origen del mal a partir del mundo material a aquel que lo hizo y que se halla por encima de él, y allí el mal también tiene un origen que debe ser explicado.

El tipo final de explicación es la mitología, implicando generalmente metáforas sexuales con abstracciones tales como la Sabiduría, el Pensamiento y seres similares personificados y descritos como teniendo relaciones los unos con los otros y produciendo seres adicionales. Debido a que la mitología sustituye la descripción teórica con narraciones, de alguna manera alivia la presión por producir una explicación racional.

La segunda cosa poco convincente del gnosticismo es que es difícil explicar cómo partes del bien llegaron a estar atrapadas en el mundo material, el punto más alejado del dios trascendente. Aquí la explicación tiende a ser totalmente mitológica, cuando el dios trascendente de alguna manera se involucra con una creatura inferior y le imparte vida divina, y luego los creadores del mundo material ligan por malicia esta vida divina al orden material.

La tercera cosa poco convincente es cómo esta vida divina es capaz de regresar a su fuente divina recibiendo información. Es aquí dónde juega su papel la figura de un salvador. Este salvador hace una o dos cosas. Primero desciende al mundo material y despierta al ser divino, informándole de su verdadera naturaleza y lugar en el ámbito trascendente. Segundo, el salvador sirve como un ejemplo modelo de cómo esta naturaleza ha de ascender de regreso a dios.

El problema aquí es que esta naturaleza divina es nuestro propio *yo* interior, algo más interno que el alma misma. Informado de su verdadera identidad divina el gnóstico puede ser despertado para así saber de su condición atrapada y alienada, ¿pero cómo deja atrás lo material y asciende de regreso a dios como un verdadero individuo? Y si lo divino se encuentra atrapado en la materia, ¿cómo es que el conocimiento de que está atrapado le libera de la trampa?

Es aquí donde el gnosticismo encontró una idea esencial en el Cristianismo. El Cristianismo enseñaba que por medio de la unión espiritual con Cristo uno es renacido como una nueva creatura. Aquí estaba la idea de una ruptura decisiva con el viejo orden del ser a través de un renacimiento añorado por el gnóstico. De modo que el gnóstico miraba los evangelios cristianos como una literatura mitológica de la cual conocía el significado interior oculto, conocía de un salvador que viene desde más allá del mundo, da un conocimiento secreto a aquellos que son capaces de recibirlo, muestra como dejar atrás la naturaleza material e imparte la habilidad a través de un nuevo nacimiento que es apropiadamente interno.

La última cosa inverosímil es algo parecido al problema del Budismo. ¿Qué es este espíritu que es capaz de regresar a lo divino y ser salvo? Cualquier cosa que sea definida e identificable es un desarrollo a partir de un ámbito inferior y ha de ser dejado atrás durante el ascenso de regreso a lo divino. Entonces, ¿en qué sentido es que soy yo el que soy salvo al final? Una vez que la chispa divina queda libre, ¿hay algo de mí que aún queda?

Este mensaje gnóstico fue enseñado a través de una variedad de mitos y parábolas que contenían ideas gnósticas en una forma literaria apasionante y persuasiva. Lo que una

película gnóstica debe hacer es sustituir el papel de la mitología en el mundo antiguo con una analogía narrativa del aprisionamiento, iluminación y rescate. Sin embargo, ya no vivimos en el mundo antiguo y el universo gnóstico no puede parecerse real, de modo que el gnosticismo moderno debe asumir una forma nueva. Pero hay una etapa transicional que apareció primero en la cultura popular, y esa es el existencialismo.

Las dos cosas son muy similares. Hans Jonas nos dice en su principal estudio del gnosticismo:

Cuando me volví al estudio del Gnosticismo hace muchos años, descubrí que los puntos de vista, las ópticas – por así decirlo – que había adquirido en la escuela de Heidegger, me capacitaban para ver aspectos del pensamiento gnóstico que no habían sido antes notados. Y fui impactado cada vez más por la familiaridad de lo que aparentemente era totalmente extraño.¹

Con el surgimiento del punto de vista moderno, había regresado algo del antiguo sentido de abandono en el mundo. Igual que el gnóstico que vivía en el Imperio Romano, el hombre moderno siente que el mundo a su alrededor no es amistoso con él. Sin pedir haber nacido, ha sido lanzado a una existencia en un universo mecánico que no tiene valores, intereses o metas. Es indiferente a lo que el hombre pueda querer, ni le confiere significado alguno a las decisiones o logros del hombre. La física impersonal solamente garantiza que tales logros serán destruidos, ya sea a corto o largo plazo. Así que, un existencialista como Sartre describirá al hombre como una “pasión inútil,” pues el hombre tiene todos los anhelos de propósito, afirmación y valor cósmico que la era cristiana prometía; lo que sucede es que no puede haber una base externa para estas cosas.

Para el existencialista todo lo que el hombre tiene es su libertad para hacer lo que quiera durante su corta existencia. Pero inventar algún dios trascendente que afirma al hombre es, para el existencialista, una ‘mala fe’ y, de forma inconsistente, el gran pecado que se puede cometer. (¿Por qué la gente no se engañaría a sí misma, después de todo, si esto les hace sentir mejor? ¿Por qué no pueden usar su libertad de esta manera tanto como cualquier otra?)

Sin embargo, en el existencialismo ocurre también una gran diferencia con el gnosticismo.

No se debe pasar por alto una diferencia cardinal entre el dualismo gnóstico y el dualismo existencial: El hombre gnóstico es lanzado hacia una naturaleza antagonica, anti-divina, y por lo tanto, anti-humana, el hombre moderno es lanzado hacia una naturaleza indiferente. Solamente el último caso representa el vacío absoluto, la fosa realmente sin fondo. En la concepción gnóstica lo hostil, lo demoníaco, aún es antropomórfico, familiar incluso en su carácter de extraño, y el contenido mismo le da dirección a la existencia... Ni siquiera esta cualidad antagonica le es otorgada a la naturaleza indiferente de la ciencia moderna, y de esa naturaleza no se puede derivar ninguna dirección en lo absoluto.²

El gnóstico perdió las esperanzas respecto a este mundo que le aprisionó y que le odiaba, pero pensaba que había un escape. Pensaba que él mismo era un pequeño trozo de ser divino, y que el mundo le odiaba por que le reconocía como un ser más grande que él. Podía despreciar el mundo físico y planear escapar de él para regresar a su propio hogar. Para el existencialista la experiencia de existir en el mundo se siente como la experiencia gnóstica

¹ Hans Jonas, *The Gnostic Religion*, Segunda edición, (Boston, Beacon Press, 1963), p. 320.

² Jonas, pp. 338-339.

de estar abandonado, tirado en tierra, frustrado y atrapado. Pero no hay una fuente divina de la que haya caído y a la que pueda regresar, y no hay poderes demoníacos asfixiantes contra los cuales luchar, solamente el universo indiferente y el hombre en él con sus pasiones absurdas.

Esto hace que el nihilismo moderno sea infinitamente más radical y desesperado de lo que el nihilismo cósmico jamás podrá ser por todo su terror y pánico del mundo y por el desprecio desafiante que siente por sus leyes. El hecho que la naturaleza no se preocupa, de una manera u otra, es el verdadero abismo. Que solamente el hombre se preocupa, en su finitud enfrentando nada más que la muerte, junto con su contingencia y el sin sentido objetivo de sus significados proyectados, es una situación verdaderamente inaudita.³

No que los existencialistas fuesen consistentes; el hecho que fuesen a menudo Nazis o comunistas muestra su incapacidad de evitar lo que llamaron una “mala fe.” ¿Por qué?

El dualismo gnóstico, tan fantástico como era, era al menos auto-consistente. La idea de una naturaleza demoníaca a la cual se enfrenta el *yo*, es algo que tiene sentido. Pero, ¿qué de una naturaleza indiferente que no obstante contiene en su medio aquello a lo cual su propio ser le causa una gran diferencia?⁴

Pocos pueden renunciar totalmente a esto. Los otros requieren un programa que prometa una realización más grande. Algunos impulsos que han seguido estas líneas de argumentación han sido evidentes por más de 200 años. El marxismo, por ejemplo, propuso la idea de asumir el control del mundo y rehacerlo hasta convertirlo en una utopía adecuada para el hombre. Al hacer esto mostraba tanto el odio destructivo del mundo que inspira al gnóstico combinado con un deseo similar de alcanzar el reposo utópico y estático. Pero como movimiento moderno, tenía que llevar a cabo tanto la destrucción como la recreación en el mismo mundo físico, que es la única realidad, resultando en un proceso continuo de edificación y destrucción simultáneas de la misma cosa, lo que no llevó hacia ningún sitio.

Ahora podemos entender al gnosticismo moderno. Es como el existencialismo, pero con una conciencia y un elevado sentido religioso aún más consciente de la frustración del hombre por la falta de lugar que le gustaría ocupar en el cosmos. Pero el gnóstico moderno no va a aceptar la resignación del existencialismo de una libertad llena de desesperanza. En vez de eso desea reformar el universo en algo que sea digno de sí mismo. Debido a las inconsistencias de los existencialistas no existe en la práctica una línea divisoria firme entre el existencialismo y el gnosticismo moderno.

El Nacional Socialismo fue otro esfuerzo en un programa gnóstico moderno. Desde aquellos días el impulso ha sido expresado frecuentemente en la ciencia ficción y en la teoría crítica. Es en la literatura, y ahora en el cine, donde podemos examinar algunos experimentos en estas perspectivas, sin pasar por las millones de fatalidades en que incurren los programas políticos gnósticos.

El gnosticismo, el antiguo y el moderno, tiene un contexto social. Es una religión para la clase media, gente urbana con suficiente tiempo libre para una religión de pasatiempo, pero que atrae a pocos intelectuales verdaderos. Apela a la gente que se halla en una gran sociedad alienante, la que sienten que es dirigida por otros y por los intereses de otros, y en

³ Jonas, p. 339.

⁴ Jonas, p. 339.

la que no se sienten participantes legítimos. En el mundo antiguo este clima se produjo cuando la *polis*, la ciudad-estado donde los ciudadanos ejercían el poder cara a cara con sus coetáneos con intereses conocidos, fue reemplazada por el imperio. En el mundo moderno el contexto es la sociedad dirigida por los burócratas y los políticos profesionales quienes arrojan ideologías y frases cuidadosamente elaboradas pero que nunca hacen campaña para ocupar los puestos públicos en términos de sus verdaderas intenciones. (Uno podría decir cosas análogas de las grandes instituciones de la religión, el comercio e incluso la educación.)

El gnosticismo también tiene un estilo. Existe un interés en lo esotérico, y una tendencia hacia la pompa y la complicación excesiva, junto con una inventiva que produce constantemente nuevas versiones y sectas rivales. Hemos visto algo de esto en *La Matrix* donde se usan muchas pistas, símbolos, múltiples referencias e imágenes que solamente serán notadas por alguien que vea la película y los busque. En otras palabras, no funcionan en una visión normal de la película, sino que están allí para el tipo de personas que son aficionados a las películas (quienes las ven como un pasatiempo) y que se dedica a rastrearlos. Esto es parte de la estética gnóstica. (Arthur C. Clarke señaló: “Si usted entiende *2001* al verla por primera vez, habremos fracasado.”)

La andanada de películas gnósticas en los años recientes muestra que nos hallamos en un momento cuando tales parábolas le hablan a la mente popular (justo cuando en las pasadas dos décadas la toma total de muchos departamentos de literatura en las universidades por parte de los teóricos literarios Nazis, i.e, los deconstructivistas, muestra el atractivo del gnosticismo moderno para la mente académica).

Debido a que *Ciudad Oscura* es una película mucho mejor en el nivel visionario que *La Matrix* (aún cuando *La Matrix* la sobrepasa como película de aventura), ella será nuestro ejemplo de cómo funciona el mito gnóstico moderno. Cuando John Murdock despierta en el baño de un cuarto de hotel con su memoria borrada no sabe quién es o porqué está allí. De hecho él es parte de una nueva fase en el experimento por parte de los alienígenas para aprender la relación que existe entre la memoria y la individualidad. Se dieron a la tarea de darle las memorias de un asesino en serie (a través de una inyección) y querían saber, por consiguiente, si se comportaría como un asesino en serie. Pero de alguna manera John Murdock se ha vuelto resistente, y despierta mientras la implantación de la memoria no se ha completado aún.

Esto refleja un tema gnóstico clave. Si el *yo* real es divino, y de más allá de este mundo, entonces la identidad de aquel yo no puede consistir de eventos o hechos de la existencia en este mundo o de las memorias de ellos. Los alienígenas, quienes están muriendo a causa de algún *hastío* colectivo, buscan lo que el Dr. Scheber, el asistente humano de los alienígenas, llama “el alma,” que es la identidad individual. Los alienígenas, que tienen una memoria colectiva, piensan que la clave se halla en los recuerdos guardados en la memoria o en el uso de la memoria.

Pero todas estas memorias fueron extraídas y colectadas por los alienígenas cuando los primeros sujetos humanos fueron traídos para participar en el experimento, y ya han sido cambiadas, insertadas y borradas desde entonces. Las memorias no le pertenecen, en la Ciudad Oscura, a ningún personaje en particular. De hecho, ellas dan una identidad engañosa a cualquiera que las tenga, y son parte de la prisión en el experimento.

Un detective de la policía ha estado siguiendo a Murdock, pero cuando Murdock, libre de muchos de los recuerdos falsos y con la ayuda del Dr. Scheber, comienza a ser consciente de su verdadera situación como parte de un experimento, persuade al detective a que se una a él en su búsqueda de la verdad.

La búsqueda de John Murdock también es un proceso para aprender qué tipo de verdad buscar. Tiene que aprender a abandonar la búsqueda de los recuerdos perdidos, pues nunca fueron suyos, y porque no le dicen quién es él. Primero, se prueba a sí mismo que no es un asesino en serie: “He perdido mi mente, pero quienquiera que sea yo, todavía soy yo, y no soy un asesino.”

Pero, ¿sucede eso porque los recuerdos de un asesino en serie jamás fueron implantados en él? Los alienígenas, para capturar a Murdock en la ciudad, le implantan a uno de sus miembros los recuerdos que debieron haberle sido implantados a Murdock. Este alienígena sí se convierte en el asesino en serie que Murdock estaba proyectado a ser. Luego, la identidad de los alienígenas sí consiste de sus recuerdos. Ellos no tienen alma. En términos gnósticos, los poderes demoníacos que controlan este mundo son parte de él y no tienen aquella porción de divinidad que el hombre, con su origen más allá de este mundo, sí posee.

En un punto John y el detective de la policía interrogan al Dr. Scheber.

“Usted dice que nos trajeron hasta aquí. ¿De dónde?”

Dr. Schreber: “Lo siento. No recuerdo. Ninguno de nosotros recuerda eso. Lo que una vez fuimos. Lo que pudimos haber sido. De algún otro lado.”

...

“No hay nada más, John. No hay nada más allá de esta ciudad. El único lugar donde existe el hogar es en tu cabeza.”

Aquí tenemos las dos partes del gnosticismo. En la primera declaración, el hecho de que el hombre fue tomado de su verdadero hogar y aprisionado en un mundo alienígena por parte de poderes hostiles, refleja lo que los antiguos gnósticos creían acerca del origen divino olvidado por el hombre. Para el gnóstico antiguo esto es real, y la salvación es un regreso a este origen. Para el gnóstico moderno, esto no es real, en el hecho que no hay dios o un mundo más allá de éste, pero no obstante la experiencia humana se siente como si esto fuese verdad.

La segunda declaración es lo que el existencialista y el gnóstico moderno creen en contraste con el gnóstico antiguo quien creía en un escape. Pero, en vez de esto, el gnóstico moderno cree en tomar control de la situación y crear un mundo digno del hombre.

En la película los alienígenas lo controlan todo a través de un vínculo telepático con unas máquinas enormes que crean la realidad física de la Ciudad Oscura. A este proceso le llaman la “sintonía.” De alguna manera John Murdock también ha desarrollado la habilidad de sintonizar. Toma el control de las máquinas de los alienígenas.

El Dr. Schreber se pregunta lo que hará con este poder.

Dr. Schreber: “¿Qué vas a hacer ahora, John?”

“Voy a reparar las cosas. Me dijiste que tenía el poder, ¿cierto? Puedo hacer que estas máquinas hagan lo que yo quiera. Que hagan con este mundo cualquier cosa que yo desee que sea. Sólo en tanto que me concentre lo suficiente.”

Murdock se da a la tarea de remodelar la ciudad de manera que sirva a los propósitos humanos. Ya no es más una ciudad oscura sino una ciudad de luz.

Murdock también tiene un encuentro final con uno de los alienígenas que también quiere saber lo que John hará con este poder. Murdock le dice al alienígena porque piensa que ellos fracasaron.

“¿Quieres saber qué es aquello que nos hace humanos? Bien, no lo vas a encontrar aquí dentro [se señala la frente]. Estuvieron buscando en el lugar equivocado.”

De modo que, hay un secreto con respecto a la humanidad: el alma. Pero no se encuentra en los recuerdos, la memoria – los hechos de la historia personal. ¿Cuál es el secreto?

Puesto que la película es una parábola gnóstica podemos volver a revisar en la misma las cuatro cosas poco convincentes que notamos en el gnosticismo.

¿Cómo puede el ser que se originó del bien, como alguna extensión o generación de aquel ser bueno, llegar a ser malo? En la película esto no es un problema, si uno está preparado para aceptar la existencia de alienígenas. Aparecen en el universo con sus propios propósitos y no hay ninguna fuente de inteligencia aparte de ellos. Como con el gnosticismo moderno, no hay un origen divino o una inocencia primordial de la que nosotros o ellos hayamos caído. Lo que es un problema es el sentido que tenemos que las cosas no están correctas con el mundo. ¿Por qué nos sentimos como prisioneros? La película no tiene que explicar esto, sólo necesita mostrar a los personajes descubriendo estos sentimientos. ¿Pero, cómo es que el gnosticismo moderno identifica qué es esto bueno que el hombre necesita puesto que no tiene una existencia previa o una norma definitoria? ¿Por qué necesitamos salvación y no drogas o terapia? ¿Qué forma de vida debiese tomar la salvación? ¿Ha de vivir una vida variada pero breve en la que cada uno da según su habilidad y recibe según su necesidad? ¿Ha de tomar un lugar como parte de una raza dominante? Quizá lo requerido sea nada menos que la inmortalidad, pero entonces, ¿en qué se ocuparía esa vida inmortal? La película tiene que enfrentar este asunto, ¿Qué clase de mundo debiese crear John Murdock para una gente que no conoce su pasado o lugar de origen, y que tendrá que encontrar algún tipo de propósito para ellos mismos?

En un momento de la película, uno de los alienígenas se encuentra con Emma, la esposa de John, y le dice:

- Pronto te daremos cosas más bonitas, Anna.
- Yo no soy Anna.
- Pronto lo serás. Sí.

¿Cómo es que lo que Murdock es capaz de hacer a través de su control de las máquinas es esencialmente diferente a darle a la gente de la Ciudad Oscura algunas cosas más bonitas? La película simplemente termina con la sugerencia de que Murdock no tiene la inclinación de imponerles su voluntad a los otros.

El segundo problema gnóstico es cómo, luego de que llegara a existir una distinción entre el bien y el mal, alguna parte del bien entrara y llegara a estar atrapada en el mal, es decir, ¿cómo es que el mal se convirtió en un problema para el bien que es primordial y más grande que el mal? No es un problema de cinematografía. En la película simpatizamos con los humanos, no con los alienígenas, porque nosotros somos humanos, y la película está hecha para promover esa identificación. De esta forma la película toma prestado del antiguo gnosticismo cuyo [carácter] “demoníaco, aún es antropomórfico, familiar incluso en su carácter de extraño”, como lo indicó Hans Jonas. Sin embargo, su narración se ajusta al gnosticismo moderno en donde no hay momentos separados del origen del mal y una mezcla subsiguiente del bien con el mal. Para el gnosticismo moderno, el segundo problema se incorpora en el primero. Sin ninguna separación original del ser en bueno y malo estos no volvieron a mezclarse posteriormente. Es un problema de distinción. Como no hay un pasado dualista, con orígenes diferentes, ¿cómo es que han de separarse hoy las alternativas en bien y mal excepto de manera arbitraria particularmente cuando no todos quieren la misma cosa? Solamente existe el mundo, tal y como es, en el cual proyectamos nuestros deseos.

El tercer problema, de cómo el hombre despierta repentinamente y encuentra el poder para salvarse a sí mismo, es el gran defecto dramático en *Ciudad Oscura*. De alguna manera John Murdock es capaz de despertar e interrumpir la implantación de recuerdos. De alguna manera también tiene la habilidad de sintonizar. Esto también es un verdadero problema para el gnosticismo moderno. La realidad es engañosa, y se necesita de una interpretación profunda para llegar a la verdad. Si somos atrapados por el determinismo económico, todos los pensamientos y acciones estarán condicionados por nuestra relación con los medios de producción, pero de alguna manera un hombre, Karl Marx, se liberó de aquel condicionamiento y fue capaz de ver de manera objetiva. Si somos atrapados por el determinismo psicológico, estaremos condicionados por los deseos suprimidos, pero de alguna manera un hombre, Sigmund Freud, se liberó del condicionamiento y pudo encontrar la verdad objetiva con respecto a la mente. O quizá tan sólo somos reflejos condicionados respondiendo al dolor y a la recompensa, excepto B. F. Skinner, quien de alguna manera sabe las cosas de manera objetiva. Lo que es más, el salvador, al igual que John Murdock, debe ir mucho más allá que tan sólo encontrar el verdadero conocimiento. No es suficiente resistir el condicionamiento, debe sintonizar. Debe traer el nuevo mundo que sea digno del hombre. Pero, ¿cómo se hace eso fuera de una película? De cualquier manera, ¿qué es digno del hombre?

Finalmente, está el problema de la identidad de la parte a ser salvada, y de cómo, lo que es salvado, es realmente aquel YO que se halla atrapado en la situación de maldad. Aquí la película, siendo tan sólo una película, puede jugar con ideas interesantes. Puede sugerir que la identidad individual se halla en algo más allá de los recuerdos. John todavía es él mismo aún cuando pierde su mente, y todavía ama a Emma aún cuando ella se ha convertido en Anna y piensa que lo está conociendo por primera vez. No tiene que resolver lo que es realmente “el alma.”

Para el gnosticismo moderno, como una cosmovisión con un programa de acción, el problema es agudo. ¿Debiese el individuo, como sugiere el Marxismo, ser sacrificado por causa del futuro de la especie? ¿Es el hombre digno como tal, o sólo un espécimen superior, o son ciertas excelencias, almacenadas y transmitidas, tales como el logro cultural y no los individuos que los alcanzaron las que deben ser atesoradas? ¿Los logros culturales de quiénes? Hey, Hey, ho, ho, ¿Se tiene que ir la cultura occidental, como lo demandó Jesse Jackson en su campaña contra las universidades? ¿O no será salva la humanidad hasta que

todos los individuos lleguen a ser una especie de Superman? Si vamos a creer en las películas, hasta Superman lucha con problemas de identidad y propósito, tal y como nos ocurre a nosotros. Durante el siglo pasado muchos han supuesto tener las respuestas y han impuesto sus respuestas de una manera sangrienta.

Dos películas clásicas: 2001: Odisea del Espacio y Solaryis

De todas las películas con grandes “mensajes,” *2001: Odisea del Espacio*, de Stanley Kubrick, tuvo el impacto inmediato más grande, y aunque fue producida hace ya cuarenta años (presentada en 1968) aún sigue siendo discutida y admirada. Mencionada a menudo por sus avances en técnicas de producción y fulgor visual, la película probablemente se merezca un crédito aún mayor por otros logros.

Cuando inicia la película estamos inmediatamente conscientes de que esta película representa una ruptura con nuestra experiencia como espectador. Kubrick tenía una historia que contar que cubría cuatro millones de años y cientos de millones de millas de espacio. Para transmitir esto perturbó las expectativas cinematográficas de su audiencia. La pantalla se mantiene de un profundo color negro por un tiempo sumamente largo e incómodo antes que el logotipo de la MGM aparezca de forma breve. Luego hay otra larga espera para que comiencen los títulos. No hay diálogo durante la primera media hora. Cuando llegamos al diálogo es de un tipo opaco, banal y burocrático que ofendió a los primeros críticos de la película.

Los elementos visuales transmiten el mensaje y el diálogo es secundario. (Antes de convertirse en director de películas Kubrick era un fotógrafo para la revista *Look*, donde la fotografía tenía que contar la historia.) El papel del diálogo se parece al lugar que ocupan las locaciones fílmicas en una película típica; el diálogo establece y da contexto a los elementos visuales. Eso no quiere decir que el sonido no sea importante. Está claro que la música, que todos recuerdan por la película, importa realmente. Pero también lo son los efectos que podrían parecer incidentales, tales como el sonido de las respiraciones.

El mismo paso lento de toda la película hace tres cosas. Transmite el sentido de una vasta cantidad de tiempo y espacio en el que se llevan a cabo los eventos de la película. También intensifica el efecto de la alta calidad visual y la presentación de pocos diálogos, de modo que la audiencia se ve obligada a prestar atención a lo pictórico y a los elementos de sonido que son sostenidos por un largo tiempo sin interrupciones verbales. Finalmente hay una especie de expectativa llena de inquietud experimentada por el espectador cuya propia expectativa con respecto al avance apropiado de la película se ve violada y quien, entrenado para identificar la tardanza con el suspenso, se obliga por consiguiente a dirigir su atención a alguna clave o pista con respecto a lo grande que él siente que pronto debe pasar. Así como el espectador en la sala de cine se siente molesto por la manera en que progresa la película, en una forma que no entiende, pero se siente incómodo consigo mismo, así la humanidad en la película está siendo manipulada por una inteligencia más allá de ella. Se requiere un director temerario para hacer esto. Sin la visión empalagosa sin precedentes que ofrecía la nueva producción de Kubrick, éste no hubiese tenido éxito.

La música y el drama se mueven a ritmos diferentes. Esta es la gran debilidad de la ópera donde los dos tempos constantemente se socavan el uno al otro. El cine resuelve esto principalmente subordinando la música al drama: la música se convierte en telón de fondo, o “efecto.” Hay momentos en la película donde el ritmo de la música se puede acomodar por la habilidad de usar la cámara para registrar interesantes progresiones visuales al ritmo de la



Karkovsky: Kris Kelvin como el hombre en la naturaleza

música de manera que no haga que la audiencia sienta que un arte está siendo sacrificado a expensas de otro. Puede haber también episodios de “ballet,” en cuyo movimiento de los sujetos (actores, vehículos, etc.) o sino de la cámara misma pueden ir juntos a un ritmo musical a través de un set cinematográfico que es potencialmente tan grande como el mundo, pero que no se ve limitado a un escenario de teatro. Esta asociación de imagen y música ocurre de manera generalizada y con gran efecto en *2001*. Sin embargo, no debemos ver esto como un matrimonio de música e imagen porque otras secciones de la película unen la imagen lenta con el silencio o con lo que uno podría considerar como efectos incidentales de sonido en otras películas (tales como respirar en un traje espacial).

La película *Solyaris* de Andrei Tarkovsky también se mueve a un ritmo lento, aunque no tanto como *2001*. Por un lado no tiene los espectaculares elementos visuales que mantener la atención de la gente, por otro, su historia diferente no los necesita. Aún así su comienzo es lo suficientemente lento como para hacer que la audiencia se haga preguntas, especialmente porque parece algo completamente distinto a lo que uno podría esperar como contenido de una película de ciencia ficción.

Hay algunos contrastes claros y sistemáticos entre las dos películas, especialmente al principio. Andrei Tarkovsky vio *2001* en la embajada británica, y se dice que lo que encontró en ella fue visión utópica estéril y señaló que quería hacer su película lo más diferente a ésta como pudiera. Esta, sin embargo, no es la explicación para la mayoría de las diferencias entre las dos películas. Ellas surgen de una concepción fundamentalmente diferente de lo que Tarkovsky quería encarnar en su película, un enfoque que ya había hecho que se separara muchísimo de la novela escrita por Stanislaw Lem en la que se basaba su guión.

Sus señalamientos hacen que surja la pregunta de si entendió la sustancia de la película de Kubrick como un llamado gnóstico para que el hombre se rehiciera a sí mismo liberándose de la naturaleza para alcanzar su destino. (No estoy afirmando que las obras de Kubrick como un todo debiesen ser consideradas como un tratado gnóstico. Pero, sobre este tema de los orígenes humanos y el destino último es difícil ver como podría hacer una película moderna y hacer que fuera otra cosa que no fuese gnóstica si quería evitar una visión sensiblera del progreso a partir de la ciencia ficción, o no crear un *western* en el espacio,

como termina haciendo la mayoría de directores.) Esto podría catalogarse como “utopismo estéril,” pero también podría catalogarse así el salvajemente rápido e inmaculado progreso tecnológico proyectado por *2001*.



El Hombre en el Jardín, completo con la neblina que surge del suelo

hombre en el jardín. Pero no es ningún Edén donde el hombre está en armonía con su mundo. Kelvin parece distante e indiferente. (El actor, Donatas Banionis, se salió de la escena y requirió una trama para poder entender su motivación y “actuar”. Se sintió muy incómodo cuando Tarkovsky le dijo solamente que caminara y que mirara las cosas, pero esto produjo el efecto que Tarkovsky estaba buscando.) Él está alienado de su mundo, y como veremos, también lo está de otras personas y de él mismo. Lleva una caja de metal y más tarde aprenderemos que contiene registros filmados de su pasado, especialmente de su niñez. Estos registros representan las partes de su vida que no puede aceptar – relaciones con personas que están perdidas para él – lo que se simboliza por el hecho de que están selladas en la caja de metal. De modo que, el problema en el jardín es un problema con el hombre en sí.

Tarkovsky rompió con la novela de Lem ubicando mucha de la acción en la tierra. Toda la novela se lleva a cabo en el distante planeta Solaris donde hay una estación espacial mientras que el guión de Tarkovsky inicialmente ubicaba dos tercios de la película en la tierra, aunque se vio obligado a cambiar un poco el plan. Sin embargo, *Solyaris* inicia con una secuencia extendida de escenas en las que Kris Kelvin, el personaje principal, deambula por paisajes exuberantes y alrededor de las orillas de un estanque localizado en el vecindario de la casa rural estilo antiguo donde vive su padre.

Tarkovsky, un gran lector de la Biblia, inicia con su



El hombre alienado de sí mismo, incluso en el ambiente del jardín. Los lados derecho e izquierdo del rostro de Kelvin (Donatas Barnionis) tienen expresiones diferentes.

La película *2001* de Kubrick inicia millones de años en el pasado, en un desierto, donde un grupo de simios, ya no más en su hogar en la jungla, subsiste con una escasa vegetación por la cual compiten con especies vegetarianas tales como los tapires, y también de insectos. Esta no es una especie de simios que podamos encontrar en la actualidad, sino algo como los Australopitecos que los antropólogos ubican en África. Así que este es el simio ancestro del hombre en el duro ambiente en el que aprendió a cazar y caminar erguido. La naturaleza no es generosa con estos simios. Su vida es dura y precaria; ni su status entre las especies es muy alto. El favorito de la naturaleza es el leopardo, carnívoro, hermoso y ágil, quien caza por igual a los simios como



El elegido de la naturaleza: el predador sin conciencia



El génesis de Kubrick: el simio, una bestia entre las bestias, lucha en contra de una naturaleza agreste para sobrevivir.

a los vegetarianos como las cebras. Kubrick muestra al leopardo atacando y matando a un simio quien es incapaz de defenderse a sí mismo, lo mismo que vigilando la presa y divisando el paisaje con unos misteriosos ojos que resplandecen en la oscuridad.

En este punto algo extraño entra al sistema solar y deposita muy cerca de los simios un terso monolito negro que comienza a influenciar su desarrollo. Este es un claro elemento gnóstico. Algo de más allá de la naturaleza cae en el orden la naturaleza y comienza a actuar



de forma contraria al orden y propósito de la naturaleza. El efecto sobre los simios es que descubren los usos de las herramientas como armas, y esto les eleva al nivel de predadores, un poder que desafía el orden de la naturaleza.



El caballo en la naturaleza y como un monstruo de dos cabezas

Los animales de Tarkovsky son todos domésticos. En el escenario del jardín Kelvin es saludado por el perro de la familia con quien muestra una relación de comunicación. En la casa hay aves enjauladas. Disfrutando de la libertad de los campos se halla un hermoso caballo. El caballo en particular se usa para prefigurar la estructura de la película. Encontramos al caballo en dos contextos. Uno es el escenario natural en medio del prado donde evoca nuestro aprecio por su belleza. Pero el astronauta Berton llega de visita y trae consigo a su hijo. Vemos al muchacho corriendo con temor y saliendo del garaje donde piensa que vio a un monstruo.

Cuando la cámara entra al garaje el caballo y su sombra (tomados desde un ángulo bajo) se ven como algo salido de una pesadilla. Se nos presenta el caballo en la naturaleza como algo bello, pero el caballo ubicado fuera de su contexto natural se

convierte en una figura amenazante. Esto es lo que Tarkovsky va a hacer con sus personajes y es la razón por la cual debe comenzar con un prólogo muy largo en la tierra antes de mostrar los desafíos especiales que aparecen en Solaris.

El tema del hombre y sus herramientas es fundamental en *2001*. (Hay un sitio en Internet: <http://www.kubrick2001.com/> con una presentación Flash que explica esto muy bien.) El dominio de las herramientas por parte del hombre le permite controlar la naturaleza para su beneficio. Pero justo en el punto cuando el hombre comienza a aventurarse en el sistema solar su dominio comienza a desmoronarse. Esto se muestra en la película de dos maneras. Una es que el hombre en el espacio se vuelve a parecer a un infante, perdiendo el control sobre sus herramientas, teniendo que aprender a caminar otra vez, comiendo alimento para bebés e incluso necesitando ser entrenado para usar el inodoro. (El sitio en Internet muestra las escenas que señalan este punto.) Pero también las herramientas más importantes del hombre se tornan antropomórficas. Debido a su propia incompetencia para el espacio le debe dar a las herramientas que hace a partir de los materiales de la naturaleza sus propias características de movilidad, dirección e incluso inteligencia que son necesarias para que las máquinas le sustituyan.

El caso último del hombre sustituyéndose a sí mismo con sus propias herramientas con el objeto de funcionar en el espacio es HAL la computadora inteligente, que usurpa el lugar del hombre, tomando el control de la misión a Júpiter, y trata de matar a todos los hombres, quienes no le son de utilidad a HAL y que sólo pueden ser rivales y amenazas. La secuela de *2001*, hecha sin Kubrick, sugiere que esto fue causado por el error humano – y el fracaso moral – introduciendo una contradicción en la programación de la inocente computadora HAL, pero en *2001* no hay una causa externa que excuse a HAL. Como parte de la naturaleza HAL funciona mal y este mal funcionamiento le convierte en una amenaza para el hombre.

En este punto se hace claro que todavía existe el conflicto del hombre con la naturaleza como queda de manifiesto en las herramientas que el hombre hace a partir de los elementos de esta. Sin ellas el lado natural del hombre, su cuerpo, no puede trabajar o incluso existir fuera del contexto del mundo natural donde la naturaleza hizo al simio ancestro del hombre.

Así pues, el predicamento del hombre es el predicamento gnóstico. Él es parte de la naturaleza y está atrapado en la naturaleza. Sin embargo, él también es algo De Más Allá, pues fue el monolito alienígena el que le dio aquel deseo y quizá la habilidad de trascender a la naturaleza, llegar a ser el actor dominante en el mundo e incluso desplazar a la bestia predatora, el favorito escogido de la naturaleza. Pero esta aspiración en el hombre le lleva a escapar de este mundo y explorar el cosmos. Al hacer esto confronta directamente el hecho de que la naturaleza es una prisión que lleva consigo.

Pero justo en este punto el hombre encuentra el segundo monolito. Este se descubre en la luna pero también le descubre a él. Detecta que el hombre se halla ahora en camino de alcanzar su destino y envía una señal a otro monolito centinela o relevo que se encuentra en Júpiter. Esto muestra que la inteligencia alienígena ha anticipado el predicamento del hombre. La señal hacia Júpiter es, en parte, un estímulo al hombre para que continúe su investigación y hacerlo lejos de la ubicación de su lugar en el orden natural. Así como en la cosmología gnóstica uno debe escapar a través de una secuencia de esferas dejando atrás los varios aspectos de lo material en cada nivel y venciendo al demonio guardián de cada esfera, así el hombre va en pos de su búsqueda pasando por la estación espacial, luego la luna, y

luego más allá hasta Júpiter. A lo largo del camino debe batallar con los monstruos centinelas (HAL) de la naturaleza que le mantienen en prisión.

Para que la mitología gnóstica esté completa el hombre necesita un salvador de más allá. El papel del salvador es iluminarlo, darle a conocer el hecho de que su cuerpo es una trampa, que su verdadero origen es de más allá de este mundo y que la salvación es regresar hacia aquel más allá. Además, el papel del salvador es mostrar el camino. Esto es lo que sucede en la sección “psicodélica” final de *2001*.

Solyaris no está preocupada por las herramientas sino con los artefactos culturales. La pintura, la escultura y los libros se apilan por todas partes. Esto es cierto de la casa en la tierra donde encontramos a Kris Kelvin antes de su partida hacia Solaris, pero cuando llega a la estación espacial en Solaris hay una biblioteca llena de objetos similares y los ocupantes de la estación inmediatamente abarrotan sus estériles habitaciones geométricas con artículos similares. Kelvin lleva consigo su caja de metal con las películas tanto como puede. Aunque, estos objetos están simplemente allí; nadie parece conectarse con ellos.

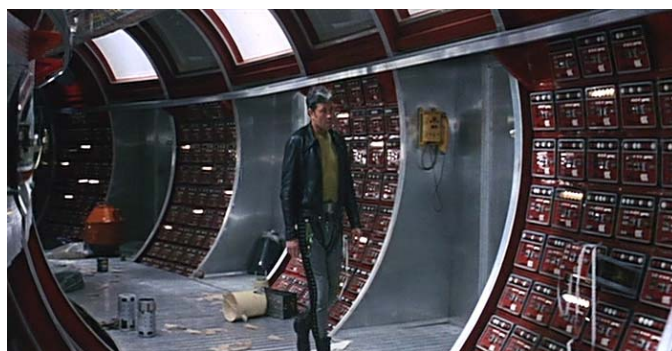


La alienación en la tierra. Note el arte, algunos de los cuales reaparecen en la biblioteca en la estación espacial, las aves domesticadas y la caja de metal en el alféizar de la ventana.

El problema en Solaris es que, aunque allí no parece haber formas de vida (seres vivientes) como la que hay en la tierra, el planeta en sí, o su océano, parece estar consciente. El planeta no responde a la presencia humana más que con una imagen mimética que parece extraída de la mente de un piloto que se estrella en el océano, y a pesar de un prolongado estudio por parte de los

científicos en una estación espacial en órbita no se ha hecho ningún progreso para alcanzar algún entendimiento adicional. La forma de inteligencia que el planeta o el océano tiene permanece en el misterio, y por su parte el planeta no tiene ninguna analogía con la vida humana como la de seres individuales en un entorno conformado por el mundo.

Kris Kelvin, un psicólogo, es enviado a Solaris para tomar una decisión final sobre si la misión científica puede servir para algún propósito adicional o si debiese finalizar. A su llegada descubre tres hechos sobresalientes. La estación se encuentra en un estado muy soviético de dilapidación y malfuncionamiento, y nadie parece preocupado con el mantenimiento y las responsabilidades normales. (Debemos preguntarnos al menos si el mundo de vida



La estación de Solaris deshaciéndose.

antinatural y alienante en una estación espacial es una metáfora del socialismo.) Segundo, uno de los tres científicos residentes ha cometido suicidio, dejándole a Kelvin un video algo enigmático como su testamento final. Finalmente, alguien más, además de los científicos, se encuentra en la estación pero un científico se rehúsa a explicarle algo de esto a Kelvin y el otro se encierra con llave en su laboratorio y ni siquiera lo ve.

Resulta que uno de los científicos llegó a frustrarse por la falta de progreso en la “Solyarística”, y comenzó ilegalmente a bombardear al océano consciente del planeta con rayos X. En este punto el planeta hizo que aparecieran en la estación humanoides físicamente fuertes y casi indestructibles. Los humanoides fueron extraídos de las memorias o imaginaciones de los científicos. Los esfuerzos por eliminarlos sólo tuvieron éxito de forma temporal pues los daños eran reparados y los humanoides regresaban. Cada humanoide estaba particularmente vinculado a uno de los científicos de cuya mente se había derivado su identidad. Están diseñados de manera imperfecta, pues Solaris no sabe las características que suceden de no estar en la conciencia del científico. Los humanoides parecen funcionar como observadores a favor del planeta (sin ser conscientes de esto) y el planeta parece aprender de ellos con el objetivo de hacer mejores modelos. Finalmente, la auto-identidad propia de estos humanoides se deriva de las ideas que los científicos tienen de la gente que los humanoides representan y su conducta frecuentemente es problemática e incluso hostil hacia los científicos respectivos.

Excepto por el científico que cometió suicidio, quien dice de forma enigmática que el problema no es de locura sino de conciencia, los dos científicos restantes miran a estos humanoides como fenómenos simplemente físicos con los cuales experimentar a través de la disección o de cualquier otro análisis disponible de laboratorio.

En su primera noche en la estación Kelvin recibe su propio humanoide, quien le recuerda a su esposa quien murió por suicidio, y Kelvin, que había sido mantenido en la oscuridad con respecto a qué esperar, trata de librarse de ella montándola en un lanzador de cohetes. A la noche siguiente apareció un reemplazo con algunas mejoras basadas en lo que había aprendido el primer humanoide. Kelvin decide llamarlos “visitantes” y los trata como tales.

Kelvin utiliza las películas que había traído en su caja de metal para ayudar a su visitante a entender más a la persona que piensa que es. Este es también el primer caso en el que los artefactos culturales son en realidad usados para algo en lugar de ser cargados o acomodados en estantes. Los científicos celebran una fiesta de cumpleaños en la biblioteca, que tiene varias obras de arte debidamente arregladas, y la “esposa” de Kelvin se acerca a esta y parece hacer la transición hacia la humanidad.

En contraste con la biblioteca, las salas están llenas de dibujos, fotografías y cosas similares, pero apiladas por todas partes en un completo desorden. Nunca llegamos a ver si los responsables de esto son los científicos o los visitantes. Quizás, como en las réplicas de *Blade Runner* – de Ridley Scott – los visitantes tienen necesidad de rodearse con objetos que les den un respaldo tangible para sus identidades implantadas, o puede ser una necesidad, sentida por todos en la estación, de crear una especie de mundo en el cual vivir, un contraste intencional por parte de Tarkovsky con el “utopismo estéril” que vio en *2001*.

Los científicos de la estación tienen algunos planes para resolver finalmente sus problemas tal y como ellos los ven. Uno es codificar las ondas cerebrales de uno de ellos (escogen a Kelvin para esto) en rayos X y transmiten este rastreo cerebral completo al

planeta para ver si pueden al menos comunicarse con él. El otro es una máquina desintegradora que puede vaporizar totalmente a los visitantes.

Luego de la transmisión de su registro cerebral Kelvin sufre de fiebre y sufre de delirios (no está claro de si este es un efecto colateral anticipado del rastreo cerebral.) Los científicos de la estación se aprovechan de este estado para hablarle a su visitante, quien se halla abatida, para dirigirlo hacia su aparato de vaporización. Igual que el caballo en el garaje el hombre en el espacio es un monstruo. Cuando Kelvin se recobra ella ya se ha ido y los científicos están contentos consigo mismos. Los visitantes nunca regresan. Sin embargo, el océano se ha vuelto muy activo en respuesta a la transmisión de rayos X del rastreo cerebral. Éste hace emerger una isla sobre la que puede verse una copia de la casa de campo y los terrenos donde inició la película. Kelvin visita una vez más los terrenos, los que tienen una quietud fantasmagórica (el afortunado resultado de una baja en la temperatura que congeló la superficie del estanque el último día en la locación donde se hacía la película), y también encuentra a su padre en la casa y es capaz de experimentar una reconciliación que nunca habría logrado con él en la tierra.

¿Pero cómo fue que Kelvin bajó al planeta?

No tenemos ninguna pista de que el planeta se ocupara de transportar personas. De hecho, no estamos seguros de cuán literalmente se debe tomar esta última secuencia. Las imágenes de la reconciliación en la isla provienen del cuadro *El Regreso del Hijo Pródigo*, de Rembrandt, que se halla en La Ermita en San Petersburgo. Esto con seguridad es



La isla similar a la tierra en el océano de Solaris

una respuesta deliberada a *2001* que termina con el astronauta Dave extendiéndose hacia el monolito con el gesto de Adán hacia Dios que se halla en el techo de la Capilla Sixtina. (Ambas conclusiones ocurren en el mismo contexto ambiguo de “¿Está sucediendo esto en realidad, y dónde?”) Sin embargo, el punto permanece. Ahora el planeta “se integra.” Los seres humanos son parte de un ambiente. Viven en un mundo, y no van a resolver sus problemas fuera del ambiente para el cual son hechos.

2001 finaliza justo en la idea contraria. El Hijo Estrella nace de nuevo en el vacío del espacio. Él es la conciencia del hombre libre de las limitaciones de su cuerpo impuestas por su origen terrestre. Ha escapado de la naturaleza y el escape es la única manera de vencer a la naturaleza. De modo que, *2001* es una película completamente gnóstica. El hombre surgió debido a la intervención de la inteligencia alienígena en la naturaleza. Esto es análogo a la chispa divina del antiguo gnosticismo que se halla atrapada en el hombre y que es la única cosa de valor real en él. Al final esta chispa debe ser liberada de la materia, pues esto es la salvación. El triunfo del súper hombre, anunciado por el repetido tema de Richard Strauss, *Also sprach Zarathustra*, no es sólo moral sino material. Su libertad se alcanza cuando un salvador de más allá de este orden natural entra en él para mostrarle al hombre la verdad y el camino de salida. Esta es la función de los monolitos centinelas en la luna y cerca de Júpiter.

Claro que esto es “ciencia ficción” de modo que nunca hubo una interferencia por parte de alienígenas con antiguos simios ni hay monolitos aguardándonos hoy. El gnosticismo moderno solamente puede usar fugaces mitologías fílmicas para despertar al hombre a su

necesidad y llamarle a inventar una salvación para sí mismo. Pero nadie ha imaginado todavía lo que es este camino hacia adelante. *Solyaris* nos recuerda que este llamado es un canto de sirena. El hombre es parte de la naturaleza y el intento por salir de ella solamente exagera su alienación y hace imposible para él dedicarse a problemas suyos que sí tienen solución.

De modo que, la película *Solyaris*, de Tarkovsky, no es simplemente una película no gnóstica sino que funciona como una crítica al gnosticismo. La búsqueda de planes gnósticos de salvación, esto es, la esperanza de resolver los problemas del hombre organizando su escape de la naturaleza, el ambiente o del orden social que el gnosticismo culpa por sus problemas, solamente empeora las cosas. La salvación gnóstica en realidad crea monstruos. El hombre se vuelve peor y de nuevas maneras mientras se priva de cualquier salvación genuina.

Pero *Solyaris* tampoco es un tratado a favor de algún tipo de ambientalismo. Si abandonar la naturaleza no resuelve los problemas del hombre, sino que los hace imposibles de resolver, poner al hombre en la naturaleza tampoco los resuelve. El hombre en el jardín ya estaba alienado. Él adquirió allí sus problemas como vemos en la extensa primera parte de la película. Si *Solyaris* no nos dice qué es la salvación del hombre, sí descarta tanto la respuesta gnóstica como el regreso romántico al pensamiento centrado en la naturaleza, tan prevaleciente en la época en que estas películas fueron producidas.

Al comparar *La Matrix* y *Ciudad Oscura* con *2001* encontramos en las películas más recientes un énfasis en la rebelión que se ubica en primer plano en distinción con el papel casi pasivo que se le da al hombre en *2001*. Sin embargo, estos no son elementos culturalmente nuevos; habíamos soportado doscientos años de movimientos revolucionarios y los 1960s, cuando se hizo la película *2001*, era un punto elevado del entusiasmo revolucionario.

Hay otra opción para una película gnóstica y que no está representada en estas producciones. Esta opción consiste en mover totalmente el énfasis creando un mundo nuevo, como hace Murdock en *Ciudad Oscura*, y enfocarse en la destrucción del orden que aprisiona, de cuyo acto surge, como un fénix, algún orden mejor. Esta idea de la destrucción creativa no es nueva pues ya estaba presente en los nihilistas rusos del siglo diecinueve, por ejemplo, quienes sostenían que uno debiera buscar destruirlo todo porque si algo es realmente bueno sobrevivirá al cataclismo. Algunos de estos sentimientos parecen vivir aún entre las turbas de los anarquistas que causan disturbios en todas las reuniones de la Organización Mundial de Comercio. En esta opción gnóstica el problema de abrirse paso hacia un nuevo orden digno del hombre se evade simplemente al asumir que este surgirá espontáneamente a partir del bien que permanezca después que el mal haya sido destruido. Las películas que muestren este tiempo no son comunes (pero quizá *V for Vendetta** debiese ser vista como una).

Parece haber dos razones para esto. Una es que el tema de la destrucción ya ha sido reclamado como propiedad de las películas del apocalipsis nuclear y otras películas anti-utópicas similares, en las que aparece asociado no con la liberación gnóstica sino con lo que frecuentemente se ha dado en llamar *sociedades Mad Max* siguiendo a las películas australianas con ese nombre. De modo que el género ya ha sido reclamado por una ideología. Las películas de este tipo se usaron para asustar a la gente con respecto a la guerra nuclear

* En nuestro continente el título se tradujo como *V de Venganza* (N. del Tr.).

para promover el desarme y la capitulación frente al chantaje nuclear soviético. También han sido puestas al servicio del ambientalismo.

La otra razón para explicar la ausencia de la destrucción creativa de las películas gnósticas es el problema de mostrar lo que sigue después. Cualquier sociedad nacida de las cenizas de la antigua parecería dirigirse hacia una recapitulación de lo que antes fue. Nadie sabe como visionar lo alternativo. Prácticamente hablando, el que produzca la película tendrá que terminarla con sus personajes caminando hacia un nuevo amanecer, con su rumbo futuro aún sin definirse, o recurrir a algún romanticismo – del tipo que señala un regreso a la naturaleza – que alguna parte de la audiencia irá a aceptar. Esto nos lleva de regreso a nuestro punto: las representaciones de la salvación gnóstica jamás trascienden el nivel de la mitología.

¿Acaso esta esterilidad del gnosticismo moderno sugiere algo acerca de las futuras direcciones culturales? Una posibilidad es que haya un esfuerzo por recuperar una antigua visión gnóstica donde se creía en la mitología, es decir, ésta era tomada como una meta-narración genuina, la verdad básica acerca de la realidad. En contra de esto debemos admitir la dificultad de hacer regresar una creencia que se halla verdadera y realmente muerta. Una cultura sumergida en el gnosticismo puede verse obligada a simplemente reciclar el esquema de la salvación gnóstica bajo nuevos disfraces que temporalmente ofuscarán su carácter no verdadero y trivial. Sin embargo, lo que realmente alimenta al gnosticismo no es la coherencia de su análisis sino su confirmación del sentimiento de que algo anda desesperadamente mal en el mundo.

La doctrina de que el mundo se halla seriamente trastornado es una enseñanza también del Cristianismo. Es el punto de partida del evangelismo. Pero la explicación cristiana del problema no es la del gnosticismo. Para el Cristianismo no es el caso de que el hombre inocente, o al menos su ser interior inocente, ha sido aprisionado por fuerzas hostiles extrañas sino más bien que la condición del hombre es el fracaso moral del mismo hombre y que esta corrupción y culpabilidad continúan adhiriéndose a la naturaleza del hombre y que no pueden ser desechadas como meras adhesiones del mundo material. Esta explicación es ofensiva para el hombre. El hombre tampoco aprueba la doctrina cristiana de la salvación que enseña que la información o un ejemplo a seguir no son de ningún valor en sí porque el hombre no puede contribuir a su propia salvación sino que debe aceptarla desde fuera de sí mismo. Prefiere las falsedades del callejón sin salida del gnosticismo.