

## **“Prision, my lord?” Lecturas gnósticas da cidade, a literatura e o cine<sup>1</sup>**

Manuel del Río

[Recibido, xullo 2011; aceptado, outubro 2011]

**RESUMO** En “Prision my lord?” propoñémonos un dobre obxectivo: por unha banda, cuñamos a categoría teórica de “narración gnóstica”, entendida como toda historia contada que teña como tema principal o da creación (humana e mecánica) de realidades outras, simuladas, e de segunda orde, que pasan a confundirse e a vampirizar a realidade verdadeira. Xustificadas as súas filiacións intelectuais (Jameson, Debord, Baudrillard), pasamos a exemplificar a categoría a través dunha cala e canon provisional de mostras tiradas da arte, o urbanismo, a literatura (de ciencia ficción e máis canónica) e o cine.

**PALABRAS CHAVE:** ciencia ficción, cinema, narración gnóstica, simulación, urbanismo.

**ABSTRACT** In “Prision my lord?” we’ve worked to achieve a double objective: in the first place, we create a new theoretical category: the “gnostic narrative”, which would be any type of story that has as its main subject-matter the (human and mechanic) creation of other worlds, simulated and second order realities, which threaten to mix and absorb our ‘real’ reality. After we justify the intellectual foundations of the concept (Jameson, Debord, Baudrillard), we continue with a provisional canon that exemplifies the category, and which includes examples taken from the fields of art, urbanism, literature (both science fiction and mainstream) and cinema.

**KEYWORDS:** cinema, gnostic narration, science fiction, simulation, urbanism.

HAMLET: Then is doomsday near. But your news is not true.  
Let me question more in particular. What have you, my good friends,  
deserved at the hands of Fortune that she sends you to prison hither?

GUILDENSTERN: Prison, my lord?

HAMLET: Denmark’s a prison.

ROSENKRANTZ: Then is the world one.

HAMLET: A goodly one, in which there are many confines, wards and dungeons,  
Denmark being one o’th’ worst  
*Hamlet*, Act II, scene II

<sup>1</sup> Este artigo enmárcase nos traballos de investigación desenvolvidos no seo do proxecto INCITE-09204039PR, “A literatura electrónica en España”, do Departamento de Teoría da Literatura e Literatura Comparada (USC).

## Introdución. Narracións gnósticas

Plenas e puras e serenas e felices as visións nas que fomos iniciados, e das que,  
no seu momento supremo, alcanzabamos o brillo máis límpido,  
límpidos tamén nós, sen o estigma que é toda esta tumba que nos rodea  
e que chamamos corpo, prisioneiros nel coma unha ostra.  
(Platón, 1995: 269)<sup>2</sup>

As liñas que seguen naceron dun dobre atrevemento: o de imitar aquela caza da imaxe verdadeira do pasado –“que brilla por un intre no que pode ser recoñecida e que nunca se volve ver” (Benjamin, 1968: 255)– recomendada por Walter Benjamin nas súas *Teses*, e o de forxar unha *konstellation* na que se mesturen os fragmentos culturais aparentemente inconexos do noso intre histórico nunha chispa de luz e recoñecemento. No caso que nos ocupa, a imaxe sería a dunhas narracións gnósticas inscritas de modo recorrente nos produtos culturais do capitalismo serodio, e a constelación, a cala de exemplos que resultou da miña prospección nos terreos do cine, a literatura e o urbanismo<sup>3</sup>.

202

Ao longo deste paseo pola avenida da arte e do pensamento, “avenida escoltada por esfinxes enigmáticas que teñen destruído moitos cerebros, pero que tamén teñen tocado a sublime arpa da creatividade” (Bukharin, 2005: 38), propúxennme rescatar a visión do gnosticismo, antiga relixión do pasado grecolatino na que –segundo os fragmentos e a crítica patrística que ten chegado a nós– se rexeitaba a realidade do mundo material, percibido como cárcere e creación do deus malvado, Ialdabaoth, o demiúrigo; e da que se podería fuxir (a partir da chispa de divindade pechada en nós) mediante a *gnose*, un coñecemento esotérico superior e distinto da fe<sup>4</sup>. Máis alá da re-

---

<sup>2</sup> A versión galega desta e das seguintes citas é obra do autor deste artigo. Só se conservan en lingua orixinal as citas de fragmentos de textos literarios españois.

<sup>3</sup> Outro concepto interesante, *work in progress* e tese soterrada nas liñas que seguen, sería explicar o porqué deste retorno das narracións gnósticas reprimidas. Meditar en extenso arredor disto escapa ao espazo deste traballo, mais apunto como idea para a discusión un difuso malestar da cultura no noso inconsciente colectivo e sustentado nunha percepción da falsidade da sociedade capitalista de consumo e espectáculo.

<sup>4</sup> Para unha visión máis precisa do gnosticismo histórico véxanse Pagels (1989), Jonas (2000), Culdaut (1996) ou Mitre (2003). O concepto mesmo ten sido obxecto de crítica na súa aplicabilidade como categoría ou como relixión claramente delimitada xa dende o congreso de 1966 en Messina, ou na obra de Michael Allen Williams *Rethinking Gnosticism: An Argument for the Dismantling of a Dubious Category*.

lixión en si, as visións esenciais do gnosticismo, anteriormente formuladas pola filosofía clásica en Platón –o mito da caverna, o mundo das ideas, o corpo como tumba– e Plotino van perdurar até o día de hoxe coma un curso de auga subterráneo, que abrolla en diferentes formas e aspectos ao longo do tempo: nas herexías medievais (os cátaros e os bogomilos), no budismo de Extremo Oriente negador das realidade percibidas, nunha versión máis laica (modernidade mediante) a través do dualismo de Descartes, para rematar desembocando nas mariñas do presente, dando lugar a conceptos como os do espectáculo (Debord) ou o simulacro/simulación (Baudrillard)<sup>5</sup> para o estudo dos *mass media* e da cultura de masas. Atendendo a esta tradición, cuñei o termo de *narración gnóstica* para me referir a “toda historia contada que teña como tema principal o da creación –especialmente creación humana e mecánica– de *realidades outras*, simuladas, e de segunda orde, que pasan a confundirse e/ou a vampirizar a realidade verdadeira, ou de primeira orde”. En que grao o concepto é orixinal<sup>6</sup>, produtivo ou problemático é algo que iremos vendo –e se é o caso, debatendo– nos exemplos que figuran a continuación.

De todos os xeitos –e dende o eido da teoría literaria– convén destacar dúas visións produtivas da *gnose*, malia que nunha liña moi distinta da miña, como son as de Harold Bloom e Ihab Hassan. No primeiro caso –formulada no volume *AGON, Towards a Theory of Revisionism*– temos unha lectura dos grandes clásicos anglo-americanos (Blake, Whitman, Emerson, Hart Crane, Wallace Stevens) nun exercicio libre que emprega o discurso gnóstico como estrutura sustentante: “Este libro non é de historia ou de erudición, senón tan só unha mestura persoal da miña experiencia relixiosa individual coa miña propia crítica e teoría literaria” (Bloom, 1982: 3). A tal lectura só coincide en características xerais co gnosticismo histórico, como serían a pescuda da

<sup>5</sup> Para toda esta tradición, a bibliografía é inxente. Limitámonos a apuntar algúns textos básicos para seguila: os *Diálogos* de Platón, as *Enéadas* de Plotino, *Heresies of the High Middle Ages*, de Walter Wakefield e Austin P. Evans (eds.); Bukharin (2005), as *Méditations Metaphysiques* de Descartes, Guy Debord en *La Société du spectacle*, ou Baudrillard (1994).

<sup>6</sup> Quizais sería necesario un excursus para referirse a unha longa tradición de temores –e esperanzas– sobre todas as creacións artísticas en xeral e a súa capacidade de influír e modificar a realidade, con exemplos como os da maxia simpática das pinturas paleolíticas, o mítico realismo de Apeles e a estatua “viva” de Pygmalión/Galetea, a iconoclastia medieval e protestante, a loucura quixotesca producida polos libros de cabalaría ou os autómatas mecánicos do século XVIII. O salto cualitativo das narracións gnósticas viría dado pola maior inmersión e “efecto de realidade” producido polos avances artístico-técnicos do século XX: radio, cine, televisión, computadores, experimentos de realidade virtual.

transcendencia, o discurso lingüístico non racional, o sentimento do Creador maligno e/ou do mundo caído e certo misticismo difuso:

O que me preocupa máis ben é o gnosticismo coma tal (...). Refírome a un acto de saber incansábel, tan accesíbel hoxe como o era entón, e accesíbel por igual aos cristiáns, aos xudeus e aos intelectuais seculares non persuadidos polas versións ortodoxas ou normativas da relixión (...) mais que se saben buscadores de Deus (Bloom, 1982: 4)<sup>7</sup>.

Polo que toca a Hassan, o seu concepto de *novo gnosticismo* tamén inclúe unha reavaliación libre da gnose histórica: “O que me interesa, non obstante, é un novo senso para a in-mediatez da mente, para o coñecemento ou a gnose completa. Este senso implica un novo e vasto rol para a conciencia no universo” (Hassan, 1975: 144); o retorno gnóstico na mente posmoderna cifraríase para o autor nunha centralidade da mente e dos seus mundos, dunha subxectividade que racha coas dicotomías de Tecnofilia-Arcadianismo, de Mito-Tecnoloxía, e que brilla con especial énfase a través das reescrituras da lenda de Prometeo ou nas voces (entre outras) da poesía romántica, da crítica posmoderna, de William Burroughs e da ciencia ficción contemporánea, que se ocuparon de crear “novos mitos para as nosas máquinas, novos modelos da nosa existencia social, novas imaxes do noso destino no universo” (Hassan, 1975: 142).

204

## Imaxes gnósticas: do Barroco á hiperrealidade

A idea de instalar un observador nun espazo imaxinístico, hermeticamente pechado, de ilusión non fixo a súa primeira aparición coa invención de realidades virtuais xeradas mediante computadores. Pola contra, a realidade virtual forma parte do núcleo da relación dos humanos con respecto ás imaxes (Grau, 2003: 4-5).

Moi brevemente, e a título introdutorio, imos recorrer á pintura<sup>8</sup> para unha primeira evocación e visualización dos espazos gnósticos que nos ocupan. A

---

<sup>7</sup> O profesor Bloom tamén tocou temas gnósticos, moitas veces relacionados coa cábala, noutros volumes (*The American Religion, Kabbalah and Criticism, The Flight to Lucifer: Gnostic Fantasy*, etc...).

<sup>8</sup> A arte pictórica podería perfectamente xuntarse coas tres que nos ocupan neste percorrido, malia a súa menor narratividade *a priori*. A falta de tempo e os perigos do diletantismo fan que deixemos de afondar neste terreo até unha futura ocasión.

idea do espazo falso e ilusorio parece evocar de xeito natural ao Barroco, cos seus *trompe l'oeil*, as súas anamorfofos e *quadraturas*, exemplo das cales serían os templos católicos contrarreformistas –Giovanni Battista Gaulli: frescos do Gesú; Andrea Pozzo: bóvedas da igrexa de Sant’Ignazio e da Jesuitenkirche, en Viena– e os grandes pazos e xardíns – Schlossgarten – Schwetzingen, ou o Palazzo Spada, de Borromini. Fiando a conexión da ollada barroca coa nosa, Giandomenico Amendola (2000: 57) dinos que:

A cidade nova do espectáculo e da simulación é a descendente directa da cidade barroca, da cidade disfrazada, da cidade da festa e das paradas; ela ten que atraer e imitar un mundo que é basicamente espectáculo. Os escenarios da simulación da cidade contemporánea, as súas montaxes cinematográficas, derivan tamén de forma explícita do escenario urbano barroco, que coa súa arquitectura propoñía darlle a cadaquén a impresión de vivir xa nun anaco de paraíso<sup>9</sup>.

Outra visión gnóstica máis próxima topámola nas *Carceri d’Invenzione*, de Giovanni Battista Piranesi, dezaseis láminas que ilustran as enormes prisións subterráneas cheas de chanzos e máquinas pesadas que da súa obra en diante perseguirán os pesadelos europeos da prisión gótica, do panóptico foucaultiano e dos labirintos kafkianos<sup>10</sup>.

Tamén resulta de interese a cidade maquinal, infernal, alienante e apocalíptica da pintura expresionista alemá<sup>11</sup>, presente nos lenzos do primeiro Georg Grosz –*A gran cidade, O funeral*–, de Otto Dix –*Tríptico da gran cidade*–, de Conrad Felixmüller –*Morte do poeta Walter Rheiner*– e, sobre todo, de Ludwig Meidner –*Eu e a cidade, A cidade incendiada, Bombardeo dunha cidade*–, coa súa moderna metrópole e “pandemonium urbano” formado por unha arquitectura de altos edificios oscilantes, animados, que estouran en manchas de cores rechamantes e en grotescas procesións:

---

<sup>9</sup> A diferenza coa nosa época queda, con todo, subliñada. Se no Barroco histórico florece a cidade-teatro, a mascarada, o escenográfico, a *dissimulazione onesta* de Torquato Accetto, esta fica predicada para os lugares públicos (e do poder ostentador) da Corte, a Igrexa e o paseo, e oposta a unha autenticidade privada “onde a perruca e o disface se quitan”.

<sup>10</sup> Tamén do cine soviético: así, as residencias obreiras de *A Folga*, ou a escena da ponte levadiza en *Outubro*, ambas as dúas de Eisenstein –que nas súas memorias recoñecía o seu fascinio por Piranesi– gardan unha sinistra semellanza coa Tavola VII –*Il ponte levatoio*.

<sup>11</sup> Escapa ao noso traballo un interesante contraste entre a cidade do Impresionismo (París, exaltación, luz) e a do Expresionismo (Berlín, pesimismo, noite). Para una visión da “cidade en disolución” que xunta as lecturas da metrópole dende a pintura expresionista e a teoría social –Simmel, Bloch, Rathenau–, véxase Frisby (2001: 236-263).

Meidner propón unha nova linguaxe formal para capturar o senso e a presenza da cidade como *Weltstadt*, ou Mundo-como-cidade, deste xeito: “¡Pintemos o que está preto de nós, a nosa cidade-mundo! As rúas salvaxes, a elegancia das pontes suspendidas de ferro, dos tanques de gas que penduran en montañas de branco de nube, as rechamantes cores dos autobuses e das locomotoras [...] e logo a noite [...], a gran noite da cidade” (Harding, 2003: 15).

Unha derradeira imaxe coa que pechar este apartado vén dada polas construcións imposíbeis –e tan queridas polos matemáticos– de M.C. Escher, que nas súas variadas e populares litografías –*Relativity, Ascending and Descending, Waterfall, Convex and Concave*– retoma os soños de Piranesi, reléndoos dende a topoloxía, o poliedro, os planos hiperbólicos e a xeometría non euclidiá dos nosos tempos modernos.

## A cidade gnóstica: Variacións sobre un parque temático

Después de haber pasado las calles de la Hipocresía, de la Ostentación y Artificio, llegaron ya a la Plaza Mayor, que era la de Palacio, porque estuviese en su centro. Era espacioso y nada proporcionado, ni estaba a escuadría; todo ángulos y traveses, sin perspectiva ni igualdad. Todas sus puertas eran falsas y ninguna patente. Muchas torres, más que en Babilonia y muy airosas. Las ventanas verdes, color alegre, por lo que promete, y el que más engaña (Gracián, 1993: 99-100).

Baltasar Gracián, o xenial pensador barroco, permítenos tender a ponte da imaxe á escrita gnóstica da cidade e á lectura distópica das metrópoles. Se ben as visións negativas do urbano –lido como escenario de finximento, desorde e corrupción– contan cunha máis que venerábel antigüidade –presentes na Biblia, por exemplo, malia que alternantes nunha lóxica positiva-negativa, Xerusalén/Babilonia–, será tan só nalgunhas lecturas contemporáneas da xeografía e do urbanismo onde atoparemos a visión da cidade como máquina creadora de ilusións. A *cidade-máquina* aparece como unha das tres grandes metáforas –artelladas en teorías normativas– que presenta Kevin Lynch na súa obra clásica *A boa forma da cidade*<sup>12</sup>. Tal maquinismo enténdese no

---

<sup>12</sup> As outras dúas serían a *cidade-cosmos*, típica do Oriente, na que esta é un espazo relixioso e místico, ordenado baixo a mirada imperial de difícil acceso ascensional; e a *cidade-corpo*, típica do Renacemento e, en versión non antropomorfa, monstruosa (o rizoma, o corpo sen órganos de Deleuze e Guattari), de novo en auxe coa posmodernidade.

senso modernista, que fai da cidade un todo composto por “pequenas partes autónomas, indiferenciadas, conectadas entre si para conformar unha gran máquina que, en contraste, ten funcións e movementos claramente diferenciados” (Lynch, 1985: 70)<sup>13</sup>. Unha cidade práctica, utilitaria, “burguesa” –aínda que atope a súa xenealoxía remota nos campamentos romanos e no plano hipodámico das colonias gregas–, onde o imperio da razón instrumental e a xeometría cartesiana trazan unha ordenada cuadrícula, onde a industria e o poder ocupan os espazos privilexiados. É sobre as ruínas da decaída utopía da cidade-máquina<sup>14</sup> onde florece a planta rubideira da cidade gnóstica, cidade do espectáculo e da simulación, e fiel correlato das lóxicas económicas do capitalismo serodio que, ao mesmo tempo, debilitaron e fortaleceron as cidades: a debilitación vén da man da fuxida urbana cara aos informes *sprawls, edge cities* e urbanizacións conectadas ás autoestradas e cara a escenarios de seguridade e verdor; a recuperación, mediante a recreación dunha cidade-espectáculo que se vende a si mesma, en intensa competición coas outras metrópoles, como portal inmaterial de experiencias, de sensacións, de modos de vida e de consumo<sup>15</sup>. “A cidade virtual é”, en palabras de Amendola (2000: 332):

filla e síntese das pasaxes parisienses, do Crystal Palace vitoriano e das exposicións universais, das galerías italianas realizadas entre os dous séculos, dos *shopping malls* suburbanos americanos. Esta é a derivación directa do espazo urbano proxectado e equipado para o comercio, no cal a mercadoría asume unha dimensión fantasmagórica e onde o contexto é máis importante que os bens que son presentados nel.

Se pasaxes e galerías son os seus devanceiros, os pais directos do gran *mall* urbano que se vai estendendo, englobando partes cada vez meirandes da cidade son: Disneylandia, o mundo dos *media* e da ficción e os grandes centros comerciais suburbanos. O resultado é unha área protexida interna á cidade onde é recreada a cidade. Esta cidade en miniatura, realizada grazas aos prodixios da electrónica e á habilidade dos homes da mercadotecnia e do espectáculo, non ten como modelo a cidade real senón aquela, igualmente atrapante, presente nos desexos e nos soños e, nos seus contrarios, o medo e os pesadelos.

<sup>13</sup> A máquina era a metáfora produtiva do modernismo literario (anos vinte, trinta), e o modelo de cidade-máquina exposto por Lynch apunta claramente ao máis famoso dos arquitectos modernistas: Le Corbusier.

<sup>14</sup> Ruínas literais no caso, por exemplo, do proxecto Pruitt-Igoe, cuxa demolición foi aplaudida por Charles Jencks como o primeiro exemplo de arquitectura posmoderna; véxase Jencks (1984).

<sup>15</sup> E de arquitectura ostentosa e baleira, da que a *Cidade da Cultura* galega é un triste e notorio exemplo.

Son, pois, os tres espazos do *shopping mall*, do parque temático e do novo suburbio as maquinarias máis conspicuas da cidade gnóstica. Os *malls*, substitutos e simulacros privatizados da esfera pública e da diversidade real da vida urbana, multiplícanse coma nunca dentro e fóra dos muros da cidade posmoderna, formando gigantescas mónadas coma o West Edmonton Mall:

máis de 800 tendas, 11 grandes almacéns e 110 restaurantes, o *mall* tamén inclúe unha pista de patinaxe sobre xeo completa, un hotel con 360 cuartos, unha lagoa, unha capela aconfesional, 20 teatros e 13 clubs nocturnos (Crawford, 2004: 15).

Uns *malls* que funcionan como utopías do consumo e cúpulas do pracer, cidades dentro da cidade nas que se extirparon os perigos e os accidentes climáticos<sup>16</sup> e que dirixen de modo implacábel, sibilino e eficaz os pasos do cidadán posmoderno cara á espiral do consumo permanente. Peor aínda: o *mall* rematou por cumprir as promesas do panóptico coas que Bentham nin sequera puidera soñar, levando á práctica “o soño demiúrxico de xeracións de arquitectos de controlar o comportamento humano mediante o proxecto e o espazo construído” (Amendola, 2000: 263). Se o *flâneur* era dono dos seus pasos no seu paseo polo espazo moderno, o *shopper*, o seu herdeiro no *mall*, é, en palabras de Zygmunt Bauman (1992: 153), unha marioneta:

O *flâneur* quixo xogar o seu xogo a pracer; nós estamos obrigados a xogalo (...). Para Baudelaire ou Benjamin abandonarse á fantasía tería que apoiarse nos ombros do *flâneur* como unha lixeira capa. Porén, o destino quixo que esta lixeira capa se convertese nunha gaiola.

O percorrido polo *mall*, do mesmo xeito que nas arquitecturas ilusorias de Disneylandia e As Vegas, é o xogo dunha arquitectónica do guión, onde o ambiente irreal e o desemprego de roles estimulan un gasto que non é percibido como real polo consumidor. “O espazo do guión” dinos Norman M. Klein (2002: 82):

está deseñado para ser navegado como unha peregrinaxe “divertida” –un conto sobre o libre albedrío no cal o espectador é o protagonista. Na ruta, varios “xo-

---

<sup>16</sup> “O *shopping mall* non é outra cousa que un simulacro de cidade depurado dos seus aspectos negativos. Todo é manipulado e controlado: o clima, a iluminación, a limpeza, a xente. No prezo das mercadorías –medianamente máis alto que no exterior en canto debe incorporar os altos arrendamentos– está incluída a posibilidade de pasear sen os perigos da cidade” (Amendola, 2000: 259).



gadores” representan unha falsa loita dentro do programa, unha lúcida pelexa cos anxos (...). O xogador xa sabe que os riscos son falsos, un simulacro, incluso unha trampa. Pero pretender enganalos á súa vez é a base da sen-cidadanía.

Similar e precursor do *mall* é o espazo dos parques temáticos, cuxas variantes invadiron xa os espazos para a cultura, o consumo e incluso a forma urbana, e foron glorificadas polos Venturi, Izenour e Scott Brown que ansían aprender das Vegas<sup>17</sup>. Así, asistimos á metástase das feiras internacionais, dos Disney Worlds, Coney Islands, Bellagios, Santa’s Candy Castle, que pasan a colonizar as cidades, sometidas a unha lóxica de venda e competición a nivel internacional, e que recrean os seus mitos máis coñecidos coma se de parques temáticos se tratasen: o Santiago “medieval” e peregrino, o Times Square de Nova York, Covent Garden en Londres, o French Quarter en Nova Orleáns... Unha estratexia que salta tamén aos suntuosos e mediáticos museos, que confiren status internacional e, ocasionalmente, a restauración dos seus contornos inmediatos. Indo máis alá, Carlos García Vázquez (2004: 82) apunta que

nos últimos anos, as estratexias para atraer o maná do turismo excederon os límites dos ultraconxelados-ultraartificiais cascos históricos, para estenderse por zonas urbanas auténticas e vivas onde se desenvolven determinados estilos de vida.

Se na era modernista, ou do simulacro antigo, o parque de atraccións erixíase como peculiar heterotopía utópica do consumo, mais reducida a un arquipélago concreto de espazos, agora as “fraudes absolutas” que percorría Eco nas súas viaxes pola hiperrealidade arraigaron de forma clónica e seriada nos espazos urbanos das cidades de todo o globo, posto que

houbo unha segunda vaga que sacou a hiperrealidade dos recintos localizados e da racionalidade estreitamente pechada dos vellos parques temáticos, e introduciu na xeografía e nas biografías da vida cotiá (Soja, 2004: 121).

---

<sup>17</sup> De novo, Gracián (1993: 149): “Dio la vuelta a la casa y ella la dio tal, que no la conocía, pues toda aquella grandeza de la fachada se había trocado en vileza, la hermosura en fealdad, y el agrado en horror; y tal, que parecía por esta parte, no fachada, sino echada, amenazando por instantes su ruina. No sólo no atraían las piedras a los huéspedes, sino que se iban tras ellos sacudiéndoles, que hasta las del suelo se levantaban contra ellos. No se veían jardines por esta acera tan azar; campos, sí, de espinas y de malezas”.

A cidade posmoderna divídese nun mosaico de illas descentradas, equivalentes aos diferentes *lands* a percorrer nos parques temáticos: as novas *Adventureland*, *Fantasyland*, *Tomorrowland* artellan o variado arquipélago da cidade histórica, da dos rañaceos, de oficinas, da educación, dos barrios *gentrificados*, dos obreiros, do delito, etc.

Por último, temos os novos suburbios, as *Exopolis*, *Flexcities*, *Metropolarities* e *Simcities* de Soja, os CID e os BID, as *edge cities*... Toda unha sopa de letras para referirse aos espazos outros que xurdiron do abandono da cidade tradicional e da zona histórica por parte das empresas e das clases medias e altas, posibilitado en boa medida polas redes de comunicación –autoestradas, emprego masivo do coche– e de información –conexión á rede. Nas marxes do urbano xorden as novas privatopías, nas que por un prezo nada módico é posible aspirar a vivir no soño americano. Entre os exemplos dignos de mención temos *Celebration*, pequeno e bucólico lugar a poucos quilómetros de Orlando promovido pola Disney Corporation e a AT&T<sup>18</sup>. Verdadeira máquina de simulación, *Celebration* é unha empachosa marabilla con abundantes paseos, praciñas, cines e bancos, zonas verdes anexas aos edificios e casas cuxa harmonía estilística e coidado deseño apunta aos novos mandamentos, tan severos coma o código mosaico, que esixe vivir no parque humano da Disney:

210

Ao mercar unha parcela en *Celebration* o futuro residente asume unha serie de cláusulas nas que se compromete a construír algunha variación dun dos cinco modelos de vivendas que foron aceptados neste paraíso terreal, todos eles fieis reproducións de arquitecturas de *shingle style*. Este compromiso inclúe, amais do control das cores, os materiais, as texturas, etc., a obriga de residir na casa polo menos nove meses ao ano (García Vázquez, 2004: 37).

Na mesma liña están as *edge cities*, cidades-xardín para a elite coidadosamente pechadas e defendidas tanto directa –con corpos de autodefensa, arame de espiño, sebes espiñentas– como indirectamente –están lonxe das cidades, sen espazos públicos nin beirarrúas. Unhas *edge cities* cuxos centros espaciais –ao tempo que únicos espazos de encontro comunitario– son os seus *shopping malls*, e que malia os seus esforzos, non conseguen escapar a unha condición espectral de “non lugares”, vagos simulacros de comunidade:

---

<sup>18</sup> As dúas empresas con sólida tradición en edificacións ilusionistas. A AT&T é famosa polo seu edificio homónimo (agora, Sony Tower) de Nova York, obra de Philip Johnson e de John Burgee, que co seu remate decorativo estilo *Chippendale* constitúe un dos exemplos máis sinalados da arquitectura posmoderna.

As *edge cities* tentan suplir este baleiro representativo achegando deseños arquitectónicos cargados de “historia”: curvas *palladianas*, detalles xeorxianos, columnas dóricas, etc. O resultado, non obstante, é igualmente distópico. As vivendas unifamiliares non son máis que *builder houses* vendidas por catálogo; os *villages*, repetitivas parcelacións urbanísticas de varias decenas de casas agrupadas arredor dunha rúa sen saída; as igrexas, escolas e estacións de bombeiros, arremedos de montaxes de Lego (...); e a herba acabada de cortar, as árbores perfectamente podadas e os estanques absolutamente cristalinos non fan máis que acentuar a condición de puro artificio (García Vázquez, 2004: 222).

## A hipóstase dos arcontes: escrituras gnósticas

Ventura era unha desas rúas dos Ánxeles que simplemente se estendían cara ao infinito. Estaba seguro de que tiña conducido o Gunhead por diante da tenda de Arte Folclórico de Pesadelo máis veces das que podería contar, mais estas rúas tiñan un aspecto totalmente diferente cando se trataba de andar por elas. Por un lado, atopábase bastante só. Por outro, podías contemplar o rachados e poeirentos que estaban moitos dos edificios (Gibson, 1993: 58).

É ubicua a presenza de narrativas gnósticas nos escritores contemporáneos, malia que –no modelo máis estrito da nosa proposta– proliferan sobre todo no xénero da ciencia ficción. Dentro da literatura *mainstream* podemos destacar como textos interesantes *A Caverna*, de José Saramago; *Slaughterhouse 5*, de Kurt Vonnegut; os *Cthulhu Mythos*, de H.P. Lovecraft; *Tokio infra-ordinaire*, de Jacques Roubaud; *The machine stops*, de E.M. Forster; *White Noise*, de Don DeLillo; *Gravity’s Rainbow*, de Thomas Pynchon; *1Q84*, de Haruki Murakami; ou *The Hellbound Heart*, de Clive Barker. Imos ver con máis detalle dous exemplos: *Poeta en Nueva York*, de Federico García Lorca, e *La invención de Morel*, de Adolfo Bioy Casares.

Dentro do que é *Poeta en Nueva York*, a crítica tende a destacar o papel secundario que xoga a cidade, apenas escusa e pano de fondo para o xigantesco e sufrinte ego, xenial e narcisista, do poeta de Fuente Vaqueros. Segundo Gómez-Montero (2004: 222), “o referente urbano neoiorkino serve de transfondo para dar testemuño das ruínas daquel proxecto de emancipación do suxeito”<sup>19</sup>. Do mesmo xeito, María Clementa Millán<sup>20</sup> insiste en como

---

<sup>19</sup> “Aquel proxecto” refírese á autoafirmación subxectiva presente por contraste en *Romancero Gitano*.

<sup>20</sup> Véxase o apartado dedicado á cidade na súa introdución a Lorca (1988: 71-78)

Lorca entretece unha interpretación negativa da cidade típica de finais dos anos vinte na que se insiren temas tan propios como o amoroso ou a falla de harmonía e solidariedade no universo, e un ton xeral, abstracto, cósmico, no que a visión de Nova York como “cidade-mundo” sen lugar nin tempo, pasa a se converter nun símbolo global de sufrimento. Tales lecturas non entran en contradición cunha visión gnóstica; antes ao contrario, a cidade xorde da cadea dos versos como unha apoteose da prisión, da dor, do artificial e do falso, activa maquinaria represora da outra realidade verdadeira que sobreviviría nos negros marxinais, co seu Rei de Harlem “prisionero, con un traje de conserxe” e nunha variada fauna que retornará, triunfante, a devastar a cidade no próximo *dies irae* dos poemas “Danza de la Muerte”:

Que ya las cobras silbarán por los últimos pisos.  
Que ya las ortigas estremecerán patios y terrazas.  
Que ya la bolsa será una pirámide de musgo.  
Que ya vendrán lianas después de los fusiles  
y muy pronto, muy pronto, muy pronto.

(Lorca, 1988: 141).

212

E “Ciudad sin sueño”:

Un día  
los caballos vivirán en las tabernas  
y las hormigas furiosas  
atacarán los cielos amarillos que se refugian en los ojos de las vacas.  
Otro día  
veremos la resurrección de las mariposas disecadas  
y aun andando por un paisaje de esponjas grises y barcos [mudos  
veremos brillar nuestro anillo y manar rosas de nuestra [lengua.

(Lorca, 1988: 153).

As iguanas que morden aos insomnes ou os crocodilos que agardan polos currunchos son heraldos e testemuñas contra a cidade capitalista moderna e antinatural que abrolla sobre todo en dous dos poemas: “La aurora” e “Paisaje de la multitud que vomita (anochecer de Coney Island)”. No primeiro temos unha estampa de pesadelo, unha inversión negativa do intre tan celebrado polos poetas xa dende Homero (Ῥοδοδάκτυλος Ἡώς). Por contraste,

a aurora de Nova York, sostida sobre “cuatro columnas de cieno / y un huracán de negras palomas” é unha personaxe atormentada que “gime por las inmensas escaleras” dun dédalo urbano que xa non conduce cara a un centro ou un límpido ceo, senón ao buraco negro da cidade-maquinaria gnóstica de números e leis, de suores sen froito que remata por atrapar a luz, “sepultada por cadenas y ruidos”.

O subtítulo de “Paisaje de la multitud que vomita” permite conectar a Lorca cos espazos do parque temático: Coney Island foi unha das primeiras cidades da fantasía, dende a cal ascendían aos ceos “mil torres brillantes e minarettes, gráciles, solemnes, impresionantes” (Koolhaas, 1994: 29). O carrusel de atraccións, cos seus parques lunares, países do soño, casas xaponesas de té, Lilliputias e canais venecianos, submarinos e barrís de amor, provoca no poeta a selva do vómito e a imaxe da muller gorda, inimiga da lúa, “que vuelve del revés los pulpos agonizantes”. Vinte anos antes, Máximo Gorky contempla con horror a lóxica do consumo e do simulacro nese mesmo sitio:

A cidade, máxica e fantástica dende lonxe, agora aparece como unha xungla absurda de liñas de madeira, como unha casa de xoguete barata construída ás présas para divertimento dos nenos (...). Todo se ve reducido á nudez polo brillo desapasionado. O brillo está en todas partes, e en ningún lugar a sombra... O visitante está en transo, a súa conciencia disólvese no brillo intenso; os seus pensamentos escapan da cabeza; convértese nunha partícula da multitude (Koolhaas, 1994: 67-68).

Do mesmo xeito, e conectando coa cidade-espectáculo do Barroco, temos o poema “Grito hacia Roma”, auténtica diatriba dunha a outra Torre de Babel –o subtítulo remite á altura art-deco da Chrysler building en diálogo e ataque coa bóveda de San Pedro: “la gran cúpula / que unta de aceite las lenguas militares” (Lorca, 1988: 215)– na que a tremoia arquitectónica é un escenario sen amor de cloacas e escuras ninfas do cólera onde “Los maestros señalan con devoción las enormes cúpulas sahumadas, / pero debajo de las estatuas no hay amor, / no hay amor bajo los ojos de cristal definitivo” (Lorca, 1988: 216).

Un exemplo de novela que encaixa á perfección co noso modelo de narración gnóstica é *La invención de Morel*, de Adolfo Bioy Casares. Ao longo das súas páxinas, seguimos as aventuras dun fuxitivo que escapando da xustiza se refuxia nunha illa misteriosa e deserta, presunto foco dunha enfermidade

“que mata de afuera para adentro. Caen las uñas, el pelo, se mueren la piel y las córneas de los ojos, y el cuerpo vive ocho, quince días” (Bioy Casares, 1999: 16). Un día, o protagonista descubre a illa poboada de súpeto por xentes vestidas de modo anacrónico e que danzan, pasean arriba e abaixo, e nadan na piscina coma se o lugar fose un balneario de verán ao estilo dos Teques ou Marienbad. Segundo avanza a historia, rematamos por saber que “la invención de Morel” é toda a illa, construída como unha diabólica maquinaria de gravación e reprodución que recrea o orixinal en todos os sentidos e dimensións ao prezo de aniquilalo no proceso. En esencia, pois, temos unha fábula “que así confirma de modo grotesco o temor do nativo a ser fotografado e tamén advirte, quizais, dos perigos da arte sostendo un espello fronte á natureza” (Beltzer, 2000); a illa-gravación representa a obra cumio –e ao mesmo tempo, macabramente póstuma– de Morel, que con ela busca conseguir un simulacro de inmortalidade:

Aquí estaremos eternamente –aunque mañana nos vayamos– repitiendo consecutivamente los momentos de la semana y sin poder salir nunca de la conciencia que tuvimos en cada uno de ellos, porque así nos tomaron los aparatos; esto nos permitirá sentirnos en una vida siempre nueva (Bioy Casares, 1999: 97).

214

Case tan interesante como a propia obra son os puntos de fuga esbozados polas ascendencias e descendencias de *La invención de Morel*, malia que todas elas leven por camiños que problematizan en parte a nosa tríade de máquina, cidade e ilusión. A xenealoxía orixinal debe partir, seguindo palabras do propio autor, da súa fascinación polo cine mudo e a súa estrela Louise Brooks. “A novela” segundo Beltzer (2000) “convértese nunha meditación arredor da nosa relación coa arte do cine, coa súa aparente concesión de inmortalidade ás súas estrelas e a dialéctica da nosa propia satisfacción e perda”. O cine mesmo é a arte espectral onde se curtocircuítan as relacións de presenza/ausencia, de real e imaxinado, e en cuxas salas escuras nos sentimos coma pantasmas diante da grandeza das sombras da pantalla<sup>21</sup>. A ultratumba peculiar do medio rematará por crear en *L'Année Dernière à Marienbad* de Resnais –con guión de Robbe-Grillet–, unha copia mecánica de *La invención* que disimula as pegadas intertextuais, e destrúe e despraza o seu creador orixinal –como diría Baudrillard, *Le crime parfait*– na apoteose da obra de arte modernista.

---

<sup>21</sup> Para profundar no terreo do cine como arte fantasmal, véxase Derrida (2001).

Outro punto de fuga é o de Borges, prologuista da obra e eterno compoñedor de temas e inquisicións filosóficas a cuxa sombra esluía a pluma de Bioy, coma Macbeth baixo o feitizo de Banquo. É sobre todo no seu relato *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius* –que incidentalmente conta con Bioy como personaxe– onde atopamos a maior semellanza coa invención de Morel e as narracións gnósticas, e onde unha aparente broma inicial –a intercalación nun volume enciclopédico dunha entrada sobre países imaxinarios– xera unha historia-conspiración moito máis sinistras nas que a realidade pasa a verse colonizada e desprazada polos obxectos de Tlön que comezan a aparecer na realidade do narrador, como aquel compás cuxas “letras de la esfera corresponderían a uno de los alfabetos de Tlön” (Borges, 1997: 36). A ausencia do urbano e o carácter escasamente maquinal afastaríanos do relato gnóstico, malia que a ficción invasiva e inquietante de *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius* evoca o horror á disolución do real no espectro, quizais, dos discursos e ideoloxías do século XX que tanto horrorizaban o escritor porteño.

Unha derradeira perspectiva fuxitiva do libro de Casares vén dada polo espazo de *La invención de Morel*: a illa. Unhas illas que dende Odiseo até os romances de cabalaría, conforman “espazos outros” de aventura, encantamento, artes máxicas e revelación:

a illa, cujas baías e enseadas ofrecen abrigo nas tempestades ou apoio logístico aos navegadores perdidos (...); noutros episodios os castelos e as illas surgen como presas en disputa, como locais de cativoiro que o cavaleiro debe libertar ou como locais encantados com segredos por desvendar (Bethencourt, 1991: 114).

Unha tipoloxía que persiste na illa-maquinaría de Morel e noutro dos seus fillos espurios: o videoxogo *Myst* (Cyan Worlds, Robyn e Rand Miller), un dos máis aclamados na década dos noventa, ambientado nunha illa deserta e misteriosa que o xogador debe percorrer resolvendo crebacabezas, adiviñas e empregando libros máxicos que abren portas a diferentes idades e prisións nas que pode ficar atrapado:

Ao longo de todo o xogo, o xogador asomou aos cárceres dos irmáns dende unha xanela do tamaño dunha tarxeta de crédito gravada no pergamiño do libro encantado (...). Agora o xogador ten que fitar cara a fóra dende unha xanela semellante no medio dunha pantalla negra (Murray, 1999: 154).

Diciamos que se na escrita máis convencional resultaba difícil atopar textos que pertencesen totalmente á nosa proposta de narracións gnósticas, no mundo da ciencia ficción daríase a situación inversa, e contaríamos cunha superabundancia de obras para analizar<sup>22</sup>. As dúas que máis nos interesan son *Valis*, de Philip K. Dick e *Snow Crash*, de Neal Stephenson.

Se ben a inmensa maioría das obras de Philip K. Dick xogan con temas de metafísica, teoloxía, abuso de drogas, paranoia, esquizofrenia e realidades ilusorias<sup>23</sup>, *Valis* representa un crisol no converxe de modo produtivo todo este rosario de elementos baixo a égida dun discurso gnóstico manifesto<sup>24</sup>. Nela asistimos ás desventuras do autor-protagonista, Horselover Fat (claro e psicótico traslado, *surrogate author*, do propio Dick e das súas experiencias místicas), que tras varios episodios de tolemia, depresión e intentos de suicidio na California contracultural dos sesenta e setenta, vive unha experiencia mística en forma de raio de luz rosado que lle proporciona certas informacións e pon en marcha unha pescuda aguda de Deus e do real; a pescuda –parcialmente exitosa<sup>25</sup>– intercálase con varios incidentes e a escrita por parte do protagonista dun tratado, a *Cryptica Scriptura*, con teses como a seguinte:

216

14. O universo é información e estamos nel de modo estacionario, non no tridimensional nin no espazo-tempo. A información que recibimos hipostatizámola, dando lugar ao mundo sensíbel (Dick, 1991: 230).

O mundo é desenmascarado como un cárcere e labirinto no que o Minotauro metaforiza a Samael (o falso demiúrgo do sistema gnóstico) e en cuxos pasadizos caeu atrapada, mentres xogaba, a humanidade divina.

Estamos nun labirinto [di Mini, unha das personaxes], que construímos, no que caemos e do que non podemos saír (...). Fomos quizais uns construtores tan bos

---

<sup>22</sup> Entre moitas outras convén destacar as triloxías do *Bridge* e do *Sprawl*, de William Gibson, “*Repent, Harlequin!*” *Said the Ticktockman*, de Harlan Ellison, *Simulacron-3*, de Daniel F. Galouye, *Unlikely Stories, Mostly*, de Alasdair Gray, a triloxía *Nova* de Burroughs, etc.

<sup>23</sup> Outras tamén de grande interese para traballar serían *Time out of Joint* (xa empregada por Fredric Jameson), *The Simulacra*, *Ubik*...

<sup>24</sup> Non só no noso senso técnico, senón incluso no histórico, con abondosas referencias aos herexíarcas, aos manuscritos de Nag Hammadi, á “negra prisión de ferro” do mundo, o demiúrgo Yaldabaoth/Samael, etc...

<sup>25</sup> Os personaxes cren descubrir a falsidade do tempo e a existencia de VALIS, unha especie de ente extraterrestre que é fonte de toda información e que encarna parcialmente na figura mesiánica da nena Sofía, que cura a dobre personalidade de Philip Dick/Horselover Fat. Mais ao pouco tempo a mesías é asasinada, Fat volve aparecer e a pescuda de realidade e salvación continúa.



que fomos quen de construír un labirinto cunha porta de saída que cambiaba constantemente, de tal xeito que malia a saída, de feito no había forma de escapar del, xa que o labirinto –este mundo– estaba vivo? Para facer do xogo algo real, algo máis que un mero exercicio intelectual, escollemos perder as nosas facultades excepcionais, reducíndonos en todo un nivel (Dick, 1991: 187).

Non menos interesante –e conectando co que falamos de urbanismo– é que o escenario central das aventuras de Houselover Fat sexa o condado de Orange, nos Ánxeles, lido habitualmente como “capital posmoderna”<sup>26</sup> do simulacro e cidade-fortaleza estendida e hiperreal. Nunha escena concreta do libro, o mundo-prisión da gnose flúe e reflíctese na cidade-prisión, no piso fortificado con valo electrificado, aparcadoiro subterráneo e televisión de circuío pechado:

Agora vivía neste novo edificio completamente seguro, semellante a unha fortaleza ou a un cárcere, enclavado no medio do barrio mexicano. Era necesaria unha tarxeta magnética para facer que abrise a porta do garaxe subterráneo. Isto contribuía a reforzar a escasa moral de Fat. Xa que o seu apartamento estaba no piso de arriba podía contemplar literalmente dende o alto o barrio de Santa Ana e todas as persoas máis pobres sendo estafadas por ionquis e por borrachos a calquera hora da noite (Dick, 1991: 88).

217

Moi semellante é o escenario urbano –entre comedia e distopía– que po-boa as páxinas do *Snow Crash* de Stephenson. Paseando os actuais EUA e LA polos espellos da calella do Gato, vemos un futuro próximo no que o goberno federal colapsou, sendo substituído por empresas e organizacións privadas. É un reino de franquías, automóbiles e soberanía individual, con exércitos mercenarios, seguridade e cárceres privados para asegurar a paz das urbanizacións pechadas e soberanas, con compañías de autoestradas competindo por captar clientes, correos contratados *ad hoc* e restos illados da autoridade central que subsisten no medio da irrelevancia e do traballo inútil.

Como dicimos, a maioría dos espazos urbanos na novela dividíronse en dúas clases: os enclaves soberanos, cada un gobernado pola súa propia fran-

---

<sup>26</sup> “Orange County, o máis californiano de todos os condados, o condado de Disneyland e da Chrystal Cathedral de Johnson, e de moitas empresas de *high-tech*, é unha destas cidades-simulacro. É un exemplo paradigmático de *postsuburbia* ou cidade *real-and-imagined* onde é imposible distinguir entre o real e o imaxinario (...). É unha das copias fieis de algo que ou ben non existiu xamais ou xa non existe. En Orange County, o presente constrúese mirando cara ao futuro, extraéndoo do pasado e do mundo imaxinario” (Amendola, 2000: 59-60).

quía/grande empresa –os *franchulantes*–, entre os que salientan a *Nova Sicilia* da mafia, o *Gran Hong Kong do doutor Lee*, a racista *Nova Sudáfrica* ou as *Portas Perlíferas do Reverendo Wayne*, ou os *burbclaves*, fusións de enclave e suburbio: “O *burbclave*, ese si que é un sitio onde poder vivir. Unha cidade-estado coa súa propia constitución, fronteira, leis, policía, de todo” (Stephenson, 1992: 6). Deformación esperpéntica dos actuais *post-suburbia*<sup>27</sup>, os *burbclave* presentan diferentes patróns dun mesmo modelo:

Cando se crea un novo *burbclave*, a corporación de desenvolvemento MAWH destruíra calquera cadea montañosa e cambiará o curso de calquera gran río que ameace con interromper o plan das rúas, ergonomicamente deseñadas para fomentar a seguridade viaria (Stephenson, 1992: 12).

Ao tempo que artellan un arquipélago concentracionario de riqueza e exclusións:

Este condutor resignouse, xa non lle importa, non a molesta. Lévaa até a entrada do próximo *burbclave*, que se chama White Columns. Moi sureño, tradicional, un dos *burbclaves* con *apartheid*. Un gran cartel ornamental enriba da porta principal: SÓ PARA PERSOAS BRANCAS. NON-CAUCÁSICOS DEBERÁN SER PROCESADOS (Stephenson, 1992: 32).

218

É unha lóxica, en fin, da fragmentación/separación que continúa nos contraespazos da pobreza: as cidades-balsa sobre as augas dos emigrantes ilegais, os enclaves degradados de droga e violencia, de almacéns-ataúdes *U-Stor-It*, e que escala aos espazos ilusorios do ciberespazo, nomeados aquí, como o Metaverse, unha rúa xigantesca (*The Street*) de luces, cores e edificios virtuais, cunha circunferencia de 65.536 quilómetros que rodean unha esfera negra e perfecta. O Metaverse é o teatro para diferentes avatares<sup>28</sup> no que as posicións máis baixas da escala social as representan aqueles en branco e negro e con escasa resolución que se conectan dende sórdidas cabinas públicas:

Falar cun branco-e-negro na Rúa é como falar cunha persoa coa cara pegada a unha máquina xerox que está a premer repetidas veces o botón de copia, men-

<sup>27</sup> Vid. Soja (2002) sobre a exoóole: “there are post-suburbia, metroplex, technopoles, technoburbs, urban villages, county-cities, regional cities, the 100-mile city”.

<sup>28</sup> “O “avatar” é quizais o engadido máis orixinal de Stephenson aos soños ciberespaciais. Os avatares, “pezas de software”, “corpos audiovisuais”, “presentes e ausentes” están “suxeitos a regras flexíbeis de representación; a súa aparencia e comportamento pode mudarse mediante a escrita de novos programas ou escollendo entre elementos prefabricados. Tamén están gobernados polo pragmático, dependendo de situacións concretas virtuais” (Heuser, 2003: 182).

tres que ti estás a carón da bandexa de saída sacando as follas unha a unha e fitándoas (Stephenson, 1992: 41).

Malia que o Metaverse é o herdeiro dos espazos virtuais clásicos do ciberpunk –o *Cyberspace* gibsoniano, os *Mindspaces* de Pat Cadigan–, é interesante subliñar o seu carácter marcadamente posmoderno, dando un xiro a estas “realidades outras” que non son xa “tan só unha invención ciberpunk, senón unha abstracción máis ampla de toda ficción –un mecanismo metanarrativo posmoderno plenamente autoconsciente” (Heuser, 2003: 185). Neste xogo de caixas chinesas destaca voluntariamente a súa condición de universo construído e artificial mediante cómicos efectos de ruptura da ilusión e as alteracións que o protagonista, *hacker* profesional, é quen de realizar dentro do programa, dando lugar a novas regras de xogo.

## The Evil Demon of Images: cine gnóstico

A relación que se establece hoxe en día entre o cine e o real é unha relación negativa, invertida: a consecuencia da perda de especificidade de ambos os dous. A colaxe fría, a promiscuidade *cool*, as nupcias asexuais de dous fríos medios que evolucionan e se achegan ao longo dunha liña asíntótica: o cine tentando abolirse a si mesmo no hiperreal cinematográfico (ou televisado) (Baudrillard, 1994: 47).

Para rematar<sup>29</sup>, imos analizar brevemente, e a vista de paxaro, algunha das traducións gnósticas no terreo do cine. Dicimos traducións, e o termo é dobremente apropiado, debido a que o cine adoita chegar a estes terreos por intermediación da literatura *sci-fi* da que xa nos temos ocupado. En canto a un canon de películas gnósticas, dánolo Eric G. Wilson (2006: 6-7) nestas liñas:

A estraña homoloxía entre a antiga especulación metafísica e a recente conciencia tecnolóxica atopou unha expresión interesante, de xeito apropiado, na sala de cine –tanto caverna do antigo Platón coma laboratorio *trendy* dos visionarios

---

<sup>29</sup> Malia que escapa do noso espazo, sería interesante incluír como proposta futura a lectura en clave gnóstica do hipertexto literario, do cómic (sobre todo *Mr X* de Dean Motter, verdadeira fábula situacionista da cidade modernista), os xogos de rol (*Kult*, de Gunilla Jonsson e Michael Petersen), os videoxogos e a realidade virtual (*Placeholder*, *Legible City*, interfaces ciberespaciais, etc...), certos posicionamentos político-filosóficos e as súas consecuencias físicas e literarias (*TAZ*, de Hakim Bey), etc.

do virtual. Na última década asistimos á sorprendente explosión do que podería chamarse “cine gnóstico”, ilusións cinéticas paradoxalmente dedicadas á idea de que toda materia é irreal. Exemplo destas películas atormentadas son *Vanilla Sky* (2001), *The Matrix* (1999), *The Thirteenth Floor* (1999), *eXistenZ* (1999), *The Truman Show* (1998), *Dark City* (1998) e *Pleasantville* (1998).

A asociación do cine coa gnose, con todo, retrotráese moito máis atrás. Así, o potencial utópico do cine dos comezos, un potencial no cal o medio fose “non só unha nova forma de arte ou unha nova linguaxe, senón tamén un novo instrumento de coñecemento” (Gunning, 2004: 141) é tema das reflexións de Tom Gunning (2004: 142), que cre ver nel un impulso gnóstico que se relacionaría coas “relacións ambiguas tecidas entre o visual, a tecnoloxía, o coñecemento, a representación e o entretemento na cultura moderna”. Unhas relacións que terían o seu centro na cara, escenario ilexíbel e espello neoplatónico da alma que a tecnoloxía fotográfica e cinética tentan descifrar.

Fronte á utopía do coñecer temos tamén a lectura distópica do desaparecer, para a cal o cine –demo creador de imaxes– sería unha activa ferramenta de desmaterialización. Aplicado á cidade posmoderna do consumo e do audiovisual, o medio daría lugar a unha perversa inversión lóxica pola cal serían as imaxes –e máis concretamente: as imaxes cinéticas– as que constrúen a cidade contemporánea, e non á inversa. Di Paul Virilio (1991: 64):

A cuestión hoxe en día xa non é se o cine pode existir sen lugares, senón se os lugares poden existir sen o cine. O urbanismo declina, a arquitectura está en constante movemento, mentres que as vivendas tornaron en pouco máis que anamorfoses de limiares. A pesar da xente nostálxica da historia, Roma xa non está en Roma, nin a arquitectura na arquitectura, senón na xeometría; o espazo-tempo dos vectores, a estética da construción disimúlase nos efectos especiais das máquinas de comunicación, enxeños de transferencia e transmisión.

O director posmoderno vólvese cabalista, un novo Rabbí Loew que inscribe no imaxinario colectivo con xeroglíficos e hologramas visuais as cidades que son, que foron e que aínda poderían chegar a ser. Deteñámonos nun dos magos: Alex Proyas, director, produtor e guionista de *Dark City*.

Unha forma produtiva de iluminar a lectura de *Dark City* e os seus espazos urbanos é mediante a comparación coa súa xemelga modernista: *Metrópolis*, de Fritz Lang. Ambas comparten un espazo que inclúe a atmosfera, a

arquitectura, a mestura de horror gótico e ciencia ficción ou a reificación dos temores sociais que provoca a cidade. Serán as súas diferentes coordenadas histórico/culturais (modernismo-posmodernismo) as que establezan fosos, trincheiras e contrastes<sup>30</sup>.

Se a imaxe da cidade modernista era *Metropolis*, coas súas “configuracións xeométricas regulares con moitas reminiscencias cubisto-futuristas próximas á estética do Art Deco” (Ramírez, 1983: 313), coa súa ríxida división de clases acentuada pola arquitectura maquinal, racionalista e simbólica –péñese na central eléctrica metamorfoseada nun Moloch sanguinario devorador da poboación obreira– que agochaba as antinomías no subconsciente da cidade subterránea, *Dark City*, de Alex Proyas proporciona unha relectura dos mesmos espazos en clave de simulacro, pastiche<sup>31</sup> e inversión; non é o cárcere gnóstico o que existe debaixo das bóvedas, senón –pola contra– o espazo dos *Estraños*, “unha panda de alieníxenas sinistros que habitan os corpos dos mortos da cidade” e que transforman e manipulan os edificios “a través dunha serie de *estraños* aparatos, mecanismos e rodas dentadas telepaticamente controladas” (Aitken, 2002: 104). Os *Estraños* raptaron toda unha cidade humana e, buscando en nós os elementos que lles permitan sobrevivir como especie, xogan cada noite unha peculiar Lotaría de Babel na que todos os habitantes humanos fican durmidos ás 12 e atopan borradas, ao espertar, as súas vidas e lembranzas, con novas vidas, profesións e familias no seu haber. A cidade da superficie non é mais que un escenario de *film noir* en perpetua transformación, de rañaceos que irrompen e dobran baixo un manto de perpetua escuridade e de distancia inacadábel do mar, da *Shell Beach*, cuxa pescuda obsesiva por parte do protagonista leva tan só até un cartel, un muro e o baleiro cósmico detrás del.

*Dark City*, a cidade do desarraigamento, constrúese como un “alxube existencial, emparedador, de límites difusos, un sistema de redes en perpetuo colapso (un mosaico de irregularidade e desencontro)” (Olivares, 2003). Os seus

---

<sup>30</sup> Do contraste cidade modernista-cidade posmoderna ocúpome máis por extenso noutro lugar –véxase Del Río (2009: 150-184). Moi brevemente, e conectando co xa dito sobre metáforas da cidade, engadiremos que: “Durante a revolución industrial a cidade ideal era vista como unha enorme máquina. Requiría compoñentes discretos poboados por operadores/cidadáns (...). Na actual era electrónica a mesma cidade vese como unha rede de imaxinarios, ao mesmo tempo superficial e profunda” (Motter, 2003: 143).

<sup>31</sup> “Deseñamos a cidade a partir de memorias roubadas: diferentes eras, diferentes pasados”, dille un dos *Estraños* ao protagonista.

escenarios urbanos, carentes de aparatos futuristas ou de centros históricos, levan o caritel do non-lugar difuso, a anos luz da cidade a medida humana. Cidade informe, espiral –a espiral é precisamente o símbolo dos Estraños que un dos seus membros, *Mr. Hand*, grava con coitelos afiados na carne das prostitutas–, o labirinto urbano conecta de novo con Borges (1997b: 60):

Hacia el alba soñé con un grabado a la manera de Piranesi, que no había visto nunca o que había visto y olvidado, y que representaba el laberinto. Era un anfiteatro de piedra, cercado de cipreses y más alto que las copas de los cipreses. No había ni puertas ni ventanas, pero sí una hilera infinita de hendidias verticales y angostas. Con un vidrio de aumento yo trataba de ver el minotauro.

222 E con Philip K. Dick, e coa posibilidade de escapar da realidade ilusoria e asasinar o novo, multiforme e alienígena Minotauro. O espazo para a esperanza existe, no que o humano concreto –encarnado no protagonista, John Murdoch– é quen de lembrar, de acadar a anamnese redentora que lle permitirá ao usuario competir e derrotar os Estraños no seu propio terreo –o de moldear a realidade seguindo os desexos da mente– e inverter a imaxe da cidade. Se ben a “catarse de arco da vella”, o final feliz no que John Murdoch libera a humanidade e senta as bases para recuperar o amor perdido –neste sentido, conecta cos “finais felices” de *Matrix* ou de *The Thirteenth Floor*– pode resultar estereotipado –a versión orixinal do director contaba cun final totalmente diferente–, resulta oportuno lelo como testemuño, un máis, da insidiosa e soterrada aspiración colectiva por unha orde nova, o *novus ordo seclorum*, a volta á utopía que poñía fin ás dinámicas do consumo e do simulacro dentro de cuxa sólida fortaleza subsistimos coma moscas prehistóricas en ámbar; unha volta que sitúe de novo no centro o “Home, controlador do universo”, de Diego Rivera e nos libere do leito de Procasto no que somos estirados e cortados seguindo o patrón dos falsos desexos e necesidades. Circularmente acabamos con Benjamin e as *Teses sobre a Historia* para lembrar que o noso inimigo (“Capital, o Amo do Mundo, o Ídolo de Ouro<sup>32</sup>”) nunca deixou de ser vitorioso, pero que tan alto como as ruínas que contempla o Anxo da Historia é o noso desexo –o noso deber– de derrocalo. “Esta tormenta é o que chamamos progreso” (Benjamin, 1968: 258). E algún día conseguíremolo.

*Manuel del Río*

Universidade de Santiago de Compostela

---

<sup>32</sup> Ver lámina 5.6 en White (1988: 94).

## Bibliografía

- Aitken, Stuart. 2002. "Tuning the Self. City Space and SF Horror Movies", en *Lost in Space. Geographies of Science Fiction* (eds. Rob Kitchin, James Kneale). Londres: Continuum International Publishing Group, pp. 104-122.
- Amendola, Giandomenico. 2000. *La ciudad postmoderna*. Madrid: Celeste Ediciones.
- Baudrillard, Jean. 1994. *Simulacra and Simulation*. Michigan University Press.
- Bauman, Zygmunt. 1992. *Intimations of Postmodernity*. Londres: Routledge.
- Beltzer, Thomas. 2000. "Last Year at Marienbad: An Intertextual Meditation", en: *senses of cinema* 10, <<http://archive.sensesofcinema.com/contents/00/10/marienbad.html>>
- Benjamin, Walter. 1968. *Illuminations. Essays and Reflections*. Nova York: Schocken books.
- Bethencourt, Francisco. 1991. "A simbólica do espaço nos romances de cavalaria", en *A simbólica do espaço: cidades, ilhas, jardins* (eds. Yvette Centeno e Lima de Freitas). Lisboa: Estampa.
- Bioy Casares, Adolfo. 1999. *La invención de Morel*. Madrid: Alianza Editorial / Emecé, Biblioteca Bioy Casares.
- Bloom, Harold. 1982. *AGON. Towards a Theory of Revisionism*. Nova York: A Galaxy Book, Oxford University Press.
- Borges, Jorge Luis. 1997. *Ficciones*. Madrid: Alianza Editorial / Emecé, Biblioteca Borges.
- 1997b. *El libro de la arena*. Madrid: Alianza Editorial / Emecé, Biblioteca Borges.
- Bukharin, Nikolai. 2005. *Philosophical Arabesques*. Londres: Pluto Press.
- Crawford, Margaret. 2004. "El mundo en un centro comercial", en *Variaciones sobre un parque temático* (ed. Michael Sorkin). Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A., pp. 15-46.
- Culdaud, Francine. 1996. *El nacimiento del cristianismo y el gnosticismo: propuestas*. Madrid: Akal Hipecu (Historia del Pensamiento).
- Del Río, Manuel. 2009. "Mapping the Unmappable: giro espacial, ciudad posmoderna, cibercidad", en *Urbes Europaeae, Modelos e imaginarios urbanos para el siglo XXI* (eds. Javier Gómez-Montero & Christina Johanna Bischoff). Kiel: Ludwig, pp. 150-184.

Derrida, Jacques. 2001. "El Cine y sus fantasmas", en *Cahiers du cinéma*, nº 556, pp. 74-85.

Dick, Philip K. 1991. *Valis*. Nova York: Vintage Books Edition.

Frisby, David. 2001. *Cityscapes of Modernity*. Cambridge: Polity Press.

García Lorca, Federico. 1988. *Poeta en Nueva York*. Madrid: Cátedra Letras Hispánicas.

García Vázquez, Carlos. 2004. *Ciudad bojaladre. Visiones urbanas del siglo XXI*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A.

Gibson, William. 1993. *Virtual Light*. Nova York: Bantam Spectra Books.

Gómez-Montero, Javier. 2004. "Nueva York, Buenos Aires, Santiago de Compostela: Apoteosis, ruina y restitución periférica de la ciudad en la lírica hispánica del siglo XX (O. Gironde, J.L. Borges, F. García Lorca, J. Hierro y L. G. Tosar)", en *Pasajes - Passages - Passagen : homenaje a Christian Wenzlaff-Eggebert* (coords. Valérie Heinen, Susanne Grunwald, Claudia Hammerschmidt, Gunnar Nilsson). Universidades de Cádiz/Colonia/Sevilla, pp. 215-232.

224 Gracián, Baltasar. 1993. *Obras completas, I (El Criticón)*. Madrid: Biblioteca Castro / Turner.

Grau, Oliver. 2003. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge/London: MIT Press.

Gunning, Tom. 2004. "In Your Face: Physiognomy, Photography and the Gnostic Mission of Early Film", en *The mind of modernism* (ed. Mark S. Micale). Palo Alto: Stanford University Press, pp. 141-171.

Harding, Desmond. 2003. *Writing the city: urban visions & literary modernism*. Londres: Routledge.

Hassan, Ihab. 1975. *Paracriticisms. Seven Speculations of the Times*. Londres: University of Illinois Press.

Heuser, Sabine. 2003. *Virtual Geographies. Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction*. Ámsterdam/Nova York: Rodopi.

Jenks, Charles. 1984. *The language of post-modern architecture*. Nova York: Rizzoli.

Jonas, Hans. 2000. *La religión gnóstica. El mensaje del Dios Extraño y los comienzos del cristianismo*. Madrid: Editorial Siruela.



- Klein, Norman M. 2002. "Mapping the Unfindable. Neighborhoods West of Downtown L.A. as a Magic-Realist Computer Game", en *Unmasking L.A.: Third Worlds & the City* (ed. Deepak Narang Sawhney). Nova York: Palgrave Macmillan, pp. 77-96.
- Koolhaas, Rem. 1994. *Delirious New York*. Nova York: The Monacelli Press.
- Lynch, Kevin. 1985. *La buena forma de la ciudad*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A.
- Mitre, Emilio. 2003. *Ortodoxia y herejía entre la Antigüedad y el Medievo*. Madrid: Cátedra.
- Motter, Dean. 2003. "Alice in Metropolis, or it's all done with mirrors", en *Exploring the Matrix. Visions of the Cyber Present* (ed. Karen Haber). Nova York: St. Martin's Press, Byron Press, pp. 136-147.
- Murray, Janet H. 1999. *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Paidós Multimedia.
- Olivares Merino, Julio Ángel. 1993. "Dark City: Cuando las urbes sueñan con la postmodernidad", en *Espéculo. Revista de estudios literarios*, n° 23 <[www.ucm.es/info/especulo/numero23/darkcity.html](http://www.ucm.es/info/especulo/numero23/darkcity.html)>
- Pagels, Elaine. 1989. *The Gnostic Gospels*. Nova York: Vintage Books.
- Platón. 1995. *Apología de Sócrates – Banquete – Fedro*. Barcelona: Planeta-DeAgostini.
- Ramírez, Juan Antonio. 1983. *Edificios y Sueños (Ensayos sobre Arquitectura y Utopía)*. Salamanca: Universidad de Málaga/Universidad de Salamanca.
- Soja, Edward W. 2002. "Six discourses on the Postmetropolis", en *The Blackwell City Reader* (eds. Gary Bridge e Sophie Watson). Oxford: Blackwell Publishing, pp. 188-196.
- 2004. "Por el interior de la exópolis: escenas del condado de Orange", en *Variaciones sobre un parque temático* (ed. Michael Sorkin). Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A., pp. 115-144.
- Stephenson, Neal. 1992. *Snow Crash*. Nova York: Bantam Spectra Books.
- Virilio, Paul. 1991. *The Aesthetics of Disappearance*. Nova York: Semiotext(e).
- White, Stephen. 1988. *The Bolshevik Poster*. Londres: Yale University Press.
- Wilson, Eric G. 2006. *The Melancholy Android, on the psychology of sacred machines*. Nova York: State University of New York Press.