

Artículo / Article

La prisión de lo real: la distopía de Platón y la gnosis en los juegos de rol.

The prison of reality: gnostic and platonic dystopia in role-playing games.

Mario Ramos Vera

Universidad Pontificia Comillas ICAI-ICADE

mrvera@comillas.edu

Recibido: 04/02/2022 / Aceptado: 20/03/2022



Resumen.

Pese al firme vínculo de Platón con el pensamiento utópico –de manera central a través de *República* (385-370 a. de C./1941), *Timeo* (369-347 a. de C./2004b) y *Critias* (369-347 a. de C./2004a)–, también reverbera la distopía en su mito de la caverna –concebido como sistema de dominación social y ausencia de libertades–. Esta vertiente distópica ha encontrado acomodo en las manifestaciones lúdico-narrativas de los juegos de rol. Resulta posible cifrar esta recepción distópica en dos ejemplos. En primer lugar, el juego de rol *Unknown Armies* (Stolze y Tynes, 2016/2020a, 2016/2020b, 2016/2020c) recoge los mitos platónicos de la caverna y de la llanura de Er. En segundo lugar, el juego de rol de horror *Kult* (Jonsson y Petersen, 1997/1997; Liljenberg y Nallo, 2018/2020) aúna sus referencias a un Demiurgo, a una realidad ilusoria alejada del verdadero universo y a la divinidad olvidada de la humanidad, junto con un trasfondo gnóstico. Cabe concluir que en los universos narrativos planteados por estos juegos de rol resuena la distopía platónica del presidio de lo real.

Palabras clave.

Utopía; Distopía; Platón; Hermetismo; Gnosticismo; Esoterismo Occidental; Juegos de rol.

Abstract.

Despite Plato's bond with utopian thought –especially in *Republic* (385-370 a. de C./1941), *Timaeus* (369-347 a. de C./2004b) and *Critias* (369-347 a. de C./2004a)–, dystopia also reverberates in his myth of the cave –conceived as a system of social domination and absence of freedom and liberties–. This dystopia has been attractive to the ludic and narrative role-playing games. It is possible to discover this dystopian reception in two examples. First, the role-playing game *Unknown Armies* (2016/2020a, 2016/2020b and 2016/2020c) displays the platonic myths of the cave and the plain of Er. Second, the horror role-playing game *Kult* (Jonsson y Petersen, 1997/1997; Liljenberg y Nallo, 2018/2020), which combines references to a Demiurge, an illusory reality far from the true universe and the forgotten divinity of humanity, along with a gnostic background. It can be concluded that the narrative universes proposed by these role-playing games highlights the dystopia of the prison of reality in Plato's thought.

Keywords.

Utopia; Dystopia; Plato; Hermetism; Gnosticism; Western Esotericism; Role-Playing Games.

Sugerencia de cita / Suggested citation: Ramos Vera, Mario (2022). La prisión de lo real: la distopía de Platón y la gnosis en los juegos de rol. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 2, 115-125.

1. INTRODUCCIÓN.

No resulta exagerado afirmar el papel central de la filosofía de Platón, no solo para la historia del pensamiento sino para Occidente en general. Esta influencia se extiende a los múltiples ámbitos en los que desarrolla su obra. Uno de esos aspectos, especialmente singular y destacado, sin duda es la influencia ejercida en el pensamiento utópico tanto a través de sus alusiones a una urbe que deviene en epítome del orden de perfección —*República* (Platón, 385-370 a. de C./1941)— como en su exposición de las vicisitudes acaecidas en la isla Atlántida —*Timeo* (Platón, 369-347 a. de C./2004b) y *Critias* (Platón, 369-347 a. de C./2004a)—. En estas obras encontramos una doble vertiente del pensamiento utópico, a saber, en *República* la noción de una ciudad erigida como factoría de felicidad y en *Timeo* y *Critias* el afán por recuperar una edad de oro perdida en las brumas de la historia. Consecuentemente, estos argumentos hacen de Platón un filósofo vinculado al orden de la perfección social. Pese a esto, resulta posible afirmar que el pensamiento platónico alberga también una latencia distópica, sustentada en el mito o alegoría de la caverna, célebre por su importancia para la filosofía de Platón —desde una perspectiva ontológica, epistemológica, teológica y política¹— y que aparece expuesta en el inicio del libro séptimo de *República*, especialmente en sus numerales 514 a 520 (Platón, 385-370 a. de C./1941, pp. 300-306).

¿Qué expone el célebre mito de la caverna? Como señala el personaje literario de Sócrates ante Glaucón, Polemarco, Trasímaco y el resto de contertulios, imaginemos una oscura caverna en la que unos desdichados contemplan, bajo las cadenas de la preocupación, unas imágenes proyectadas en una pared, imágenes que son proyección de unos embustes y marionetas empuñadas por sus carceleros —ocultos tras un muro— e iluminadas por el fuego a contraluz que arde en el extremo opuesto de la cueva. Supongamos que un preso logra escapar, al tiempo que descubre la mentira de dicha ilusión, y asciende hacia la superficie, acostumbrándose a la realidad —pues hasta entonces solo había conocido un pálido remedo de sombras y retazos de la verdad—, hasta que alcanza el exterior y contempla los árboles, el cielo y, por supuesto, el sol. Para Platón, el sol no solo es el sumo Bien, sino que además permite ver todo con otra luz e iluminar los bienes. Una vez que el preso ha conocido la verdad, pese a disfrutar del mundo recobrado, ha de volver a las tinieblas para rescatar a sus compañeros, quienes preferirán sin duda vivir en la mentira. Tal es el mito de la caverna (Platón, 385-370 a. de C./1941).

Si bien se trata de un mito central para exponer su concepción política del rey filósofo, su punto de partida es una terrible distopía, pues Platón da a conocer un sistema de dominación social sustentado en la mistificación de la ilusión de lo real, de un presidio de control totalitario. En ese origen distópico —y no en su posterior culminación utópica en forma de una urbe que epitomiza el orden de perfección— será posible ubicar la recepción de determinados juegos de rol. Cabe delimitar por juego de rol aquella actividad lúdico-narrativa en la que unos jugadores desempeñan un papel, esto es, actuarían como sus personajes ficticios, y un director de juego les conduciría a través de un entorno mitopoético o ficticio. En este caso, las páginas siguientes aspiran a ejemplificar la distopía platónica en dos juegos de rol. En primer lugar, el juego de rol *Unknown Armies* (Stolze y Tynes, 2016/2020a, 2016/2020b, 2016/2020c) recoge los mitos platónicos de la caverna y de la llanura de Er en el esfuerzo de los jugadores por escudriñar los arquetipos que se repiten sistemáticamente desde un mundo suprasensible. En segundo lugar, el juego de rol de horror *Kult* (Jonsson y Petersen, 1997/1997; Liljenberg y Nallo, 2018/2020) aúna sus referencias a un Demiurgo, a la existencia de una realidad ilusoria alejada del verdadero universo y a la posibilidad de recuperar la divinidad olvidada de la humanidad, junto con un trasfondo gnóstico.

A tal fin, conviene realizar dos precisiones metodológicas. La primera de ellas sería la necesidad de emplear una metodología crítico-comparativa que permita identificar los rasgos distópicos recogidos por las tres experiencias lúdico-narrativas expuestas con anterioridad, desde el ámbito teórico de los estudios utópicos. De esta

¹ Atendería, por tanto, a los grados ontológicos de la realidad —el mundo sensible y el mundo de las ideas o suprasensible—; la diferencia entre los grados de conocimiento desde la creencia hasta el conocimiento; desde la salida hacia la luz desde la caverna, esto es, despertar a la verdadera vida; y el concepto político del rey filósofo que ha de regresar desde la contemplación de las ideas puras hasta la oscuridad de la caverna por vocación de servicio hacia los demás, que serán rescatados de las sombras (Reale y Antiseri, 1983/1988, p. 153).

manera, el término “distopía”, aquello que encierra este rótulo, exige vincularlo con la utopía, de la que sería su contenido más siniestro. Así, por distopía hemos de entender un mal lugar, una sociedad que parece y simula una utopía en su sentido normativo –concebida como eutopía o buen lugar–, una realidad en apariencia idílica, pero que en sus entrañas alberga un orden de control totalitario². Sería una sociedad peor que aquella vivida por el lector y el autor de dicha distopía (Sargent, 1994, 2000). Esta pulsión totalitaria haría de la distopía un modelo normativo censurable que, como señalaría Kateb, pervierte hasta el extremo la tendencia de los prototipos utópicos a formar el carácter (1972). Late en cada utopía, por tanto, la tentación distópica (Manuel y Manuel, 1979). La segunda precisión metodológica alude a los distintos ámbitos académicos que estudian con garantías analíticas respecto de la recepción distópica en el ámbito de los dos juegos de rol mencionados que se nutren de estas corrientes religiosas e intelectuales en el proceso de diseño y escritura de dichas experiencias lúdico-narrativas en un escenario mitopoético consistente filosóficamente. En consecuencia, para escudriñar los elementos filosóficos que aluden a la condición de mistificación, prisión o ilusión de lo real devenida en distopía de control es preciso partir desde los ámbitos académicos de la historia de la filosofía y de los estudios utópicos en el afán de analizar las últimas ediciones de los juegos de rol aludidos.

2. LA DISTOPÍA PLATÓNICA EN *UNKNOWN ARMIES*.

Si recogemos la noción del mito de la caverna como el prolegómeno distópico de la posterior utopía contenida en *República*, esto es, como la prisión cognitiva, social y política de la humanidad, de la que solo unos pocos son capaces de liberarse, buena parte del marco mitopoético del juego de rol *Unknown Armies* descansaría en esta premisa. Creado por Greg Stolze y John Tynes, este juego de rol fue publicado originalmente por Atlas Games en 1998 y cuenta con una segunda edición de 2002 y una tercera, la aquí estudiada, en 2016. No solo las alusiones platónicas reverberan en sus páginas, pues aún a la posmodernidad y el pensamiento mágico en un entorno lúdico-narrativo de horror. En este marco mitopoético, solo unos pocos pueden dominar la magia para rasgar el velo de la realidad aparente y, así, desentrañar el verdadero funcionamiento del mundo –más allá de sus amos secretos–, las verdaderas reglas que subyacen tras la ilusión de lo sensible y la rareza o extrañeza que exceden las capacidades antropológicas y epistemológicas humanas en el seno de una cosmología deudora del platonismo. Así, un clero invisible, los Arcontes inmateriales que custodian nuestro mundo y que antaño fueron humanos, encarnan los arquetipos de manera tan eficiente, con tan alto grado de identificación con dichos roles sociales o principios de la naturaleza, que pueden ascender a un plano denominado Estadosfera: “Hay entes invisibles e incorpóreos que vigilan nuestro mundo y que influyen en sus tendencias y progreso al más alto nivel [...] puedes ver su sombra pasando sobre el mundo en sueños, en símbolos” (Stolze y Tynes, 2016/2020a, p. 12). Los personajes, hasta que se erigen en figuras arquetípicas, pueden actuar como avatares, esto es, emisarios de dichos arquetipos, pues “quienes caminen por esa senda harán la voluntad del arquetipo en el mundo; no deliberadamente, en el sentido de cumplir sus órdenes, sino porque las acciones del avatar y lo que representa su arquetipo son dos áreas que se solapan” (Stolze y Tynes, 2016/2020a, p. 12). También pueden desempeñarse como adeptos, los iniciados en la magia –concebida como disciplina esotérica capaz de subvertir la ilusoria realidad– (Stolze y Tynes, 2016/2020a, p. 12). Esta premisa, aparentemente trivial por lúdica, entraña deudas relevantes con el pensamiento platónico. No se trata de deudas solo cosmológicas, sino muy especialmente en cuanto al mito de la caverna y el despliegue de los arquetipos del mito de Er o el vínculo entre el alma y el alma del mundo. Este escenario despliega sus efectos en una distopía, la caverna como prisión que impide ver la verdadera luz de lo real. Resulta factible abordar la recepción platónica en tres ámbitos: (2.1.) la cosmología platónica, (2.2.) los arquetipos del mito de la llanura de Er y (2.3.) la distopía del mito de la caverna.

² En consecuencia, si la utopía puede ser: (1) un género narrativo y literario caracterizado por los viajes extraordinarios –y desempeñaría una función descriptiva–, (2) un anhelo moral –esto es, un referente normativo– o, por último, (3) un proyecto de transformación sociopolítica para erigir un orden nuevo –a modo de recetario prescriptivo– (Levitas, 2011, pp. 4-6), las distopías tienen cabida en cualquiera de estas manifestaciones.

2.1. El cosmos de *Unknown Armies*.

Aunque la ambientación que sustenta la actividad lúdico-narrativa de *Unknown Armies* es antropocéntrica (Stolze y Tynes, 2016/2020b), inserta plenamente dicho enfoque en su cosmología. En una noción de cosmos ordenado descansa la premisa narrativa fundamental de este juego rol:

Cuando una parte suficiente de la humanidad cree en una idea, una persona que encarna esa idea deja el mundo material y asciende a un reino inmaterial. Ese reino, la Estadosfera, se viene abajo cuando contiene 333 de esas personas, conocidas como arquetipos. En cuanto se produce el derrumbe, esos 333 exhumanos se funden en un solo Demiurgo que crea de nuevo el universo. Un nuevo cosmos con nuevas reglas, inmaculado; una hoja en blanco (Stolze y Tynes, 2016/2020a, p. 81).

Más allá del número de arquetipos, la cita anterior anticipa el Demiurgo platónico, aquel que da forma al mundo sensible por medio de la contemplación del mundo de las ideas tal y como expone Platón en *Timeo* (369-347 a. de C./2004b, 28 a-31 b). Así, el Demiurgo creó el devenir y el universo conduciéndolo desde el desorden hasta un orden óptimo, y para ello “si este universo es bello y el artesano bueno, es evidente que miró hacia el eterno [...] Es manifiesto que en todo miró hacia lo eterno” (Platón, 369-347 a. de C./2004b, pp. 74-75). Este universo “es una imagen de algo” (Platón, 369-347 a. de C./2004b, p. 75). Esta noción de un universo que replica un modelo superior, con las limitaciones evidentes de la materia, sería lo que en *Unknown Armies* justifica un ateísmo científico cegado “frente a las pruebas, reales y repetibles, de que hay algo más allá que nos escucha [...] que sin duda tiene impacto sobre la humanidad en su conjunto” (Stolze y Tynes, 2016/2020a, p. 81).

Por lo tanto, *Unknown Armies* recoge la idea platónica de un Demiurgo hacedor del universo. Esta noción, que enhebra las explicaciones de Platón acerca del modelo del mundo y su unicidad (30 c-31 b), del cuerpo del mundo (31 b-34 a) y del alma del mundo (34 a-36 b) alude a la divinidad eterna que siempre existió (Platón, 369-347 a. de C./2004b). Esta idea permite aludir al teísmo de este juego de rol, pues ante la grandiosidad de la naturaleza subyace una “esperanza de perfección de un ideal humano que no tiene que acabar descomponiéndose en la tumba [...] Es algo casi universal precisamente porque no es un autoengaño. Es una intuición acertada” (Stolze y Tynes, 2016/2020b, p. 82). En este caso, se trataría de la figura del Demiurgo surgido de la fusión de los arquetipos, lo que permite concluir recuperando la premisa de un universo cíclico, que se reinicia tras satisfacer la ascensión de un número elevado de arquetipos capaces de completar el panteón del mundo inmaterial.

2.2. Los arquetipos del mito de la llanura de Er.

El recurso a los arquetipos que pueden emular los personajes jugadores se nutre de un elemento central de la filosofía de Platón, como sería una suerte de ideas, de modelos ideales ubicados en un mundo suprasensible. En este caso, además, *Unknown Armies* alude a los arquetipos que le sería dado elegir al ser humano, que encuentra correspondencia en el mito de Er el armenio, que refiere su experiencia en el otro mundo al ser dado por muerto en batalla tal y como expone Platón en el libro décimo –y último– de *República* (385-370 a. de C./1941, 614 a-621 b). Existirían unos paradigmas vitales para quienes han de volver al mundo sensible pues no han alcanzado aún la plenitud necesaria para ascender al horizonte supraempírico de las ideas (Platón, 385-370 a. de C./1941). Platón pone en boca de la parca Láquesis, hija de la Necesidad, cómo cada vida nueva ha de optar entre las condiciones humanas o los diferentes paradigmas, aunque ello no implique ninguna decisión moral, asevera, pues cada cual puede seguir libremente el camino del bien: “La virtud, empero, no tiene dueño; cada quien participa de ella según si la honra o la desprecia. Cada cual es responsable de su elección, porque Dios es inocente” (Platón, 385-370 a. de C./1941, p. 437). Cada alma habría de elegir entre abundantes géneros de vida,

cuyo número era mucho mayor que el de quienes debían escoger, porque todas las condiciones, tanto de los hombres como de los animales, se encontraban allí revueltas. Había tiranías, unas que

debían hasta la muerte, otras que habían de verse bruscamente interrumpidas y concluir en la pobreza, el destierro y la mendicidad. Se veían igualmente condiciones de hombres célebres, estos por la belleza, por la fuerza, por su reputación en los combates; aquellos por su nobleza y las grandes cualidades de sus antepasados; se veían también condiciones oscuras bajo todos estos conceptos. Había, asimismo, destinos de mujeres igualmente varios. Pero nada había dispuesto sobre el rango de las almas, porque cada una debía necesariamente mudar de naturaleza según su elección. Por lo demás, las riquezas, la pobreza, la salud, las enfermedades se encontraban en todas las condiciones; aquí sin ninguna mezcla, allá justamente compensados los bienes y los males (Platón, 385-370 a. de C./1941, p. 438).

El mito platónico referido por Er, directamente vinculada a la vida postrera y al trasmundo en la senda de ascensión hasta el mundo de las ideas, sería una inspiración para el juego de rol analizado, pues los arquetipos que pueden representar los jugadores hasta el punto de erigirse como modelos suprasensibles forman parte esencial del ejercicio mitopoético y lúdico-narrativo (Stolze y Tynes, 2016/2020a, 2016/2020c). Además, si bien no todos los personajes han de representar los paradigmas ideales sí pueden discernir su existencia al descubrir los usos de la magia, erigiéndose en adeptos (Stolze y Tynes, 2016/2020a, 2016/2020c).

2.3. La distopía del mito de la caverna.

La propuesta mitopoética de *Unknown Armies* parte de la premisa de que el mundo es un lugar mucho más grande, ignoto y extraño de lo que puede imaginar la humanidad. Así, encontraríamos la Estadosfera como reino inmaterial que alberga a los arquetipos que han de regir e inspirar a la humanidad (Stolze y Tynes, 2016/2020c). Este Clero Invisible, en su función de amos secretos del universo, proyecta imágenes que reverberan en el mundo sensible, transformándolo, afectando especialmente a los avatares y los adeptos que actúan alrededor de los arquetipos hasta el punto de prefigurar con su bondad o crueldad las siguientes configuraciones del cosmos (Stolze y Tynes, 2016/2020a):

Si la amabilidad, la compasión y la esperanza prevalecen en la mente de la humanidad, el siguiente universo puede ser un lugar mejor. Si la gente solo confía en el odio, el pensamiento grupal y la codicia, el cosmos que crearemos será el infierno en la Tierra [...] tenemos lo que nos merecemos, para nuestro bien y nuestro mal (Stolze y Tynes, 2016/2020a, p. 12).

Además, existen los Otros espacios, una suerte de “bolsillos de realidad”, de “dimensiones oníricas” (Stolze y Tynes, 2016/2020b, p. 125). Con diferentes formas y condiciones de acceso, estos Otros espacios contribuirían a hacer de la cosmología de *Unknown Armies* un ámbito que elude el monismo ontológico y se nutre de una pluralidad de entornos, dimensiones y horizontes suprasensibles. A mayor abundamiento, la noción de la realidad como una prisión es reiterativa, puesto que el Clero Invisible alberga un éxito, haber escapado del mundo sensible (Stolze y Tynes, 2016/2020c). De este Clero Invisible, los Dioserrantes serían aquellos que deciden volver al mundo de los sentidos, al presidio de lo real (Stolze y Tynes, 2016/2020c). Las alusiones al mito platónico de la caverna parecen evidentes.

Cabe recordar que la alegoría de la Caverna recoge una explicación poliédrica que da cuenta de la multiplicidad de vertientes del pensamiento platónico. Como se ha expuesto anteriormente, los prisioneros que contemplan las sombras proyectadas sobre la pared “no creerían que pudiera existir otra realidad que estas mismas sombras de objetos fabricados” (Platón, 385/370 a. de C./1941, p. 341). En este caso,

si se les libra de las cadenas y se les cura de su ignorancia. Que se desligue a uno de estos cautivos, que se le fuerce de repente a levantarse, a volver la cabeza, a marchar y mirar del lado de la luz; hará todas estas cosas con un trabajo increíble; la luz le ofenderá a los ojos y el alucinamiento que

habrá de causarle le impedirá distinguir los objetos cuyas sombras veía antes (Platón, 385-370 a. de C./1941, p. 301).

El proceso gradualmente ascendente, al abandonar la caverna y contemplar el Sol, idea del bien en sí y por sí, remite indudablemente a la iniciación en el conocimiento arcano de los despertados y otros personajes de *Unknown Armies*. Algunos de ellos, como los Dioserrantes ejemplificarían a los filósofos que han de regresar a la caverna con el cometido de salvar a los presos de las sombras: “Si ese hombre volviera de nuevo a su prisión para ocupar su antiguo puesto, al dejar de forma repentina la luz del sol, ¿no se le llenarían los ojos de tinieblas?” (Platón, 385-370 a. de C./1941, pp. 302-303). Además, las nociones de avatares y de un Otroespacio y Estadosfera recuperarían las nociones de dioses visibles e invisibles, tal y como las recoge Platón en *Timeo*, concretamente en sus numerales 40 a-42 a (Platón, 369-347 a. de C./2004b, pp. 90).

3. Gnosticismo y distopía platónica en Kult.

Kult integra la idea del velo de la realidad que, una vez alzado, revela el consuelo de la falsedad ante la terrorífica verdadera faz del universo. En este caso, *Kult* recoge también el papel del Demiurgo, pero en esta ocasión revestido con los ropajes gnósticos que afirman la gran escisión entre la verdadera –y distópica– realidad y la ilusión que actúa como una prisión. Este marco mitopoético y lúdico-narrativo también recibe la influencia de un trasfondo esotérico. Resulta aconsejable exponer los rasgos fundamentales del gnosticismo antes de abordar la distopía platónica del juego de rol y horror *Kult* –que estudiaremos a través de su segunda y cuarta edición (Jonsson y Petersen, 1997/1997; Liljenberg y Nallo, 2018/2020)–.

3.1. Rasgos fundamentales del gnosticismo.

Gnósticos, barbelo-gnósticos, basilidianos, setianos-ofitas, marcionitas, ebonitas, valentinianos... son solo una pequeña muestra de la pluralidad de corrientes que integraron un sincretismo religioso, un compendio de doctrinas heterogéneas que, a lo largo de los siglos ii y iii, aspiraban a un conocimiento superior de la realidad –la gnosis– por medio de una mezcolanza religiosa del platonismo con especulaciones imaginativas y fantásticas. Entre sus rasgos más relevantes debemos resaltar su concepción dualista de la realidad que asigna un valor negativo a la materia y positivo al espíritu. Cristo y el Espíritu quedarían reducidos al papel de meros eones, o seres intermedios entre Dios y el mundo. El cosmos habría sido creado por un Demiurgo o divinidad inferior, identificada a veces con los ángeles. El gnosticismo estudiaría la relación entre Dios, el hombre, la naturaleza y la senda para ascender hasta el mundo divino (Brakke, 2010/2013)³. El término “gnosticismo” provendría de sus adversarios, como San Ireneo de Lyon y otros apologetas cristianos. Tras los descubrimientos de los códices de Nag Hammadi en 1945, los estudios del gnosticismo provendrán no solo de fuente bibliográficas elaboradas por sus adversarios, pues aparecen 53 textos coptos, de los que 43 como poco eran inéditos⁴. Sus vínculos con corrientes similares como dualistas y maniqueos

³ Sería posible cifrar los rasgos ampliamente compartidos por las corrientes gnósticas en las siguientes, a juicio de Reale y Antiseri: (1) el objeto del conocimiento sería Dios y las realidades últimas –escatológicas–, es decir: (i) quiénes éramos y en lo que nos hemos transformado; (ii) dónde estábamos y dónde fuimos arrojados; (iii) dónde deseamos llegar y de dónde hemos sido rescatados; y (iv) qué es el nacimiento y el renacimiento; (2) existe una escisión radical bien-mal, de ahí nuestra angustia y tristeza, porque nuestra identidad originaria pertenecía al bien, a otro mundo y este actual es nuestro exilio, del que Cristo, como eón divino, ha de salvarnos; (3) existen tres categorías de hombres: pneumáticos, psíquicos e hílcos (en función de si predomina en este su *pneuma*, su *psyche* o su *hyle*, por tanto desde una mayor a menor posibilidad de salvación); (4) el origen del mal procede del Demiurgo, el Dios del Antiguo Testamento; (5) la realidad inteligible procede de la unidad primordial a través de eones en parejas, tal y como exponen narraciones mitológicas; (6) los gnósticos conocen una doctrina secreta solo para iniciados, lo que implica un elemento aristocratizante; y (7) la materialidad o corporeidad iría de la mano del terror y del exilio del alma (Reale y Antiseri, 1983/1988).

⁴ Las fuentes documentales en Nag Hammadi emparentan el gnosticismo con el cristianismo primitivo y un judaísmo desafecto a las escuelas rabínicas tras la destrucción de Jerusalén. Así, se concibe la gnosis como un conocimiento reservado, como una chispa divina o un movimiento descendente de lo divino en un dualismo sobre trasfondo monista (Brakke, 2010/2013).

no obstan la cercanía, habitualmente elevada a confusa identidad conceptual, con el pensamiento hermético. Con el pensamiento sustentado en las enseñanzas de Hermes Trismegisto o Hermes-Toth comparte su preferencia por un cristianismo narrativo y metafórico antes que normativo o jurídico (Antón, 2017). Les contraponen, en cambio, la concepción positiva del cosmos, de la realidad, de la *fisís*—como imagen y reflejo de la creación divina— por parte del hermetismo (Antón, 2017; Sánchez, 2019) frente al carácter negativo que de los mismos guardaría el hermetismo.

En este sentido, “el cosmos es un lugar tenebroso, creado por un segundo dios, un Demiurgo maléfico, del que hay que escapar tras la muerte para ascender a una suerte de tierra prometida en la que poder entrar en comunión con la divinidad” (Sánchez, 2019, p. 79). Por lo tanto, el gnosticismo no aspiraría a mediación o interacción alguna con el mundo sensible más allá de actuar como estadio intermedio antes de alcanzar la liberación a través de la muerte. De esta pléyade de ideas que conforman las cosmovisiones gnósticas, destaca que esta parentela conceptual comparte la idea de la realidad concebida como una prisión, como una ilusión que atrapa el potencial divino del ser humano, al que esclaviza entre las servidumbres de la materia.

Cabe estudiar estos rasgos en sus fuentes primarias, esto es, entre algunos de los textos gnósticos originales más significativos y relevantes. En este caso cabe aludir a tres de ellos. El primero, el *Libro secreto de Juan* (o *Apócrifo de Juan*), es anterior al año 180 d.C. Alberga menciones a los eones—como Barbeló, que daría nombre a un grupo de gnósticos, o Sofía, cuya caída presa de la materia generaría buena parte de los males de una humanidad esclavizada en el presidio de lo real— o a los Arcontes, engendrados por el Demiurgo para controlar el cosmos (García Bazán, 2003c). Especialmente relevante es la alusión al presidio de la realidad, pues sería preciso “comer del conocimiento, para que recordara su perfección ya que ambos (compartían) la caída de la ignorancia” desde la expulsión del Paraíso (García Bazán, 2003c, p. 274). solo aquellas almas en las que habría ingresado el Espíritu de vida se salvarían de la seducción del mal propia de la condición carnal.

El segundo texto, el *Evangelio de María* (s. I-II d. C.) contiene una noción del pecado como un desorden propio de la materia, como una pasión que no se concibe rectamente y que aleja al espíritu del verdadero lenguaje inteligible de la naturaleza (García Bazán, 2003a). También expone la doctrina que concibe el alma como si estuviera “aferrada [...] atada”, solo capaz de abandonar el caos de pecados y tormentos una vez se libera de las cadenas del cuerpo en una anábasis espiritual (García Bazán 2003a, p. 253). No en vano, la liberación del alma respecto del cuerpo aparece mencionada en términos muy significativos: “El alma respondió y dijo: ‘El que me aferra está muerto; el que me ciñe está vencido y mi concupiscencia ha llegado a su fin y ha muerto’” (García Bazán, 2003a, p. 254).

Finalmente, merece la pena apuntar que el descenso desde el mundo espiritual o de las ideas desde la prisión corpórea hasta la ascensión celeste tras liberarse de las ataduras de la materia encuentra su expresión más lírica en el *Himno de la perla*, seguramente basada en un canto siríaco anterior al s. iii d.C.: “Cuando era niño vivía en mi reino en la casa de mi Padre y en la opulencia y abundancia de mis educadores encontraba mi placer” (García Bazán, 2003b, p. 153). Aunque por medio del viaje simbólico, el protagonista sería enviado a Oriente. Narra que en ese momento le “quitaron el vestido brillante que ellos amorosamente habían confeccionado para mí, y la toga purpúrea que había sido hecha para mi talla” (García Bazán, 2003b, p. 154). Este trasunto del alma, que cae presa de la prisión de la realidad, debe recuperar una perla en Egipto: “¡Mira la esclavitud en que has caído! ¡Recuerda la perla por la que has sido enviado a Egipto! Piensa en tu vestido resplandeciente y recuerda tu toga gloriosa” (García Bazán, 2003b, p. 155). El alma logra escapar, pues recuerda su origen divino y que sus enemigos no son más que sombras que anhelan esclavizarla en los estertores agónicos de la pesada realidad sensible: “Recordé que era hijo de reyes, y libre por propia naturaleza. Recordé la perla, por la que había sido enviado a Egipto” (García Bazán, 2003b, p. 156). Tras recordarlo, podrá ceñir nuevamente su toga luminosa, en su ascenso liberador hacia las alturas celestes supraempíricas: “Y mi toga de colores brillantes me envolvió por completo, y me vestí y ascendí hacia la puerta del saludo y del homenaje; incliné la cabeza y rendí adoración a la Majestad de mi padre” (García Bazán, 2003b, p. 158).

3.2. La distopía platónica y gnóstica en *Kult*.

El juego de rol *Kult* explicita en su premisa básica la recepción tanto del mito platónico de la caverna como su revisión religiosa propia del gnosticismo. Así, se da cuenta de esta premisa en la segunda edición:

La realidad es una mentira. El mundo que vemos en torno nuestro no es sino la fachada que oculta una realidad mayor y más escalofriante [...] La humanidad no ha sido siempre ignorante. Antes del amanecer de la historia humana, poseíamos poderes que nos permitían sondear las complejas realidades que nos rodeaban. Nuestra presencia en la tierra y nuestra ineptitud para ver la verdad son en realidad una cárcel. Los pocos que hayan logrado romper sus ataduras y borrar las ilusiones pueden escapar de la cárcel y reclamar su condición divina (Jonsson y Petersen, 1997/1997, p. 6).

Un Demiurgo, señala el texto, erigió murallas y gobernó la creación desde Metrópolis, encerrando a la humanidad en la prisión de la realidad, en el velo de la ilusión: “La humanidad está impedida, encerrada en una cárcel que se diseñó para mantenernos en la ignorancia” (Jonsson y Petersen, 1997/1997, p. 8). El argumento del presidio ilusorio impuesto a una humanidad ignorante de su condición divina, a juicio del gnosticismo, o de su pasado en un mundo ideal, a tenor del platonismo, reverbera en estas páginas del marco mitopoético de *Kult*. A mayor abundamiento, en su cuarta edición, pese a las modificaciones del sistema de juego, el entorno ficticio de este mecanismo lúdico-narrativo mantiene su vigor:

Hace eones, un ser de inmenso poder conocido como el Demiurgo nos atrapó y nos sometió. Creó diez Principios con los que atar a la humanidad, nos encadenó y extinguió nuestro fuego divino, reduciéndolo a meros rescoldos. Nuestra existencia quedó confinada por entero a su mundo falso y, cuando moríamos, nuestras almas alimentaban su infraestructura. La delicada Ilusión dependía de una maquinaria de complejidad infinita, en la que cada faceta de nuestras vidas no servía sino para perpetuar nuestra esclavitud [...] La Ilusión parecía impenetrable (Liljenberg y Nallo, 2018/2020, p. 39).

En este sentido, el trasfondo de una humanidad caída, arrojada desde su paraíso e ignorante de su potencial, prosigue en dicha edición pues nos encontraríamos ante un “velo que nos ciega”, un “enorme laberinto del que no podemos escapar” (Liljenberg y Nallo, 2018/2020, pp. 218-219).

No siempre fuimos ignorantes. Tiempo ha, la humanidad era divina. Éramos criaturas tan bellas como terroríficas, soberanos del mundo material y dueños del Tiempo y el Espacio. Pero fuimos derrocados de nuestros tronos y arrojados al cautiverio, donde ahora existimos como criaturas perdidas y rotas. El creador de nuestra prisión se llamaba a sí mismo Demiurgo. Su origen sigue siendo un misterio. ¿Era un ser humano como nosotros, que sometió al resto? ¿Era un Dios procedente de algún mundo lejano y extraño? ¿O acaso era, como Él mismo sostenía, el creador de todas las cosas? Con ayuda de los Arcontes, poderosos seres que formaban parte de Él, el Demiurgo creó diez Principios para encadenarnos. Fueron entretejidos en el velo que ahora nos ciega, conocido como la Ilusión. Ahora, nuestros debilitados cuerpos y nuestras aletargadas mentes están condenadas a nuestra prisión (Liljenberg y Nallo, 2018/2020, p. 205).

Para mantener la mentira, la ilusión que esclaviza a la humanidad, el Demiurgo habría creado a los Arcontes, mencionados en páginas anteriores en el seno del gnosticismo. En un ejercicio de intertextualidad, las alusiones gnósticas y platónicas se combinan en *Kult* con un trasfondo de pensamiento esotérico occidental, deudor de la Cábala⁵, pero en última instancia el mito de la caverna informa el marco ficticio sobre el que se sustenta esta obra lúdico-narrativa:

⁵Así, los Arcontes reciben nombres como Keter, Jokmah, Binah, Jesed, Geburah, Tifaret, Netzaj, Hod, Yesod o Malkut—cada una de las sefirot de la Cábala— o Taumiel, Chagidiel, Satariel, Gamichicot, Golab, Togarini, Hareb-Serap, Samael, Gamaliel, Nahemoth—provenientes de las qliphoth, o sefirot oscuros— (Liljenberg y Nallo, 2018/2020).

Somos nuestros propios carceleros. La mentira de nuestro cautiverio es tan fuerte y fundamental que ya no luchamos contra ella, sino que cedemos ante su influencia. Nos dejamos esclavizar voluntariamente y miramos con horror a quienes intentan liberarse. Tememos a quienes alteran la calma. Nuestras falsas vidas son castillos de naipes contruidos sobre cimientos de engaño, tan inestables que podrían derrumbarse en cualquier momento. Los lanzamos voraces sobre quienes cuestionan el engaño, quienes resisten y quienes quieren crear otra realidad, jaleados por nuestros carceleros. Los llamamos locos y conspiranoicos, y los repudiamos o encarcelamos (Liljenberg y Nallo, 2018/2020, p. 219).

La cosmología derivada del platonismo –que alude a un plano material convertido en presidio frente a horizontes supraempíricos–, la espeluznante imaginaria de los ángeles pervertidos por la marcha del Demiurgo y la existencia de jerarquías intermedias que impiden la liberación de la humanidad remiten a la distopía de la ilusión que sojuzga a la humanidad y al aparato de dominación que constriñe las potencialidades del ser humano (Liljenberg y Nallo, 2018/2020). Pese a todo, la tendencia innata de la humanidad, que atesora aún el etéreo y evanescente recuerdo de su condición perdida –repleta de dicha, ventura y armonía–, aspira a escapar de las sombras proyectadas en la caverna, anhela en última instancia subvertir las cadenas de la distopía de lo real:

Aun mientras vamos dando tumbos sumidos en la ceguera, intentamos constantemente volver a alcanzar la iluminación. Cuando dormimos, viajamos a nuestro interior y despertamos parte de nuestra alma aletargada. Utilizamos las matemáticas, la magia y las ciencias naturales como herramientas para desencadenarnos. En los rincones abstractos de las artes visuales, la música, la poesía y la literatura, algo familiar nos llega muy hondo. La letra de una canción conmovedora, las pinceladas de un cuadro, un grafiti en una pared de hormigón y las elocuentes palabras de una novela pueden tocar nuestra alma y remover recuerdos que las matemáticas y la física nunca pueden alcanzar (Liljenberg y Nallo, 2018/2020, p. 349).

4. CONCLUSIONES.

La ciudad ideal propuesta por Platón, capaz de minimizar el recurso a la coacción y de garantizar la armonía social y política, permanece como una de las utopías más relevantes y significativas. No obstante, si analizamos el mito de la caverna como una estructura de control y dominación, cabe afirmar que el punto de partida del discípulo de Sócrates estaría en una distopía. En las páginas anteriores se ha analizado el fundamento platónico que impregna, a través de sus ramificaciones filosóficas, religiosas y esotéricas –como el gnosticismo y, en menor medida el hermetismo–, dos juegos de rol: *Unknown Armies* y *Kult*. En última instancia, si la realidad es una distopía del *statu quo*, de una caverna mendaz o de una ilusión diseñada para esclavizar, son los jugadores quienes pueden subvertir dicha prisión de lo real para alcanzar ese *hiperuranos* platónico, ese mundo de las ideas y, en ese horizonte supraempírico, salvar a la humanidad doliente de las cadenas de la mentira y de la opresión, ya sea por medio del abandono de la caverna o a través del ascenso gnóstico hacia la divinidad. En cualquier caso, la distopía del presidio de lo real parte del pensamiento de Platón y se convierte en una pieza nada desdeñable de su propuesta filosófica. Distopía que, como punto de partida con carácter negativo, permite a Platón –y posteriormente al gnosticismo– ofrecer una propuesta utópica, que en el caso que nos ocupa se convierte en una propuesta lúdico-narrativa actual.

REFERENCIAS.

- Antón Pacheco, José Antonio (2017). *El hermetismo cristiano y las transformaciones del Logos*. Córdoba: Almuzara.
- Brakke, David (2013). *Los gnósticos* (trad. F. J. Molina de la Torre). Salamanca: Ediciones Sígueme. (Obra original publicada en 2010).
- García Bazán, Francisco (Trad.) (2003a). Evangelio de María. En F. García Bazán (Ed.), *La gnosis eterna. Antología de textos gnósticos griegos, latinos y coptos I* (pp. 251-254). Barcelona: Trotta.
- García Bazán, Francisco (Trad.) (2003b). Himno de la Perla. En F. García Bazán (Ed.), *La gnosis eterna. Antología de textos gnósticos griegos, latinos y coptos I* (pp. 152-158). Barcelona: Trotta.
- García Bazán, Francisco (Trad.) (2003c). Libro secreto de Juan. En F. García Bazán (ed.). *La gnosis eterna. Antología de textos gnósticos griegos, latinos y coptos I* (pp. 255-278). Barcelona: Trotta.
- Jonsson, Gunilla y Petersen, Michael (1997). *Kult. El juego de rol* (Trad. Ó. Díaz y E. Osorio, 2ª ed.). Madrid: La Factoría de Ideas. (Obra original publicada en 1997).
- Kateb, George (1972). *Utopia and Its enemies*. Nueva York: Schocken.
- Levitas, Ruth (2011). *The Concept of Utopia*. Oxford: Peter Lang.
- Liljenberg, Robin y Nallo, Petter (2020). *Kult. Divinidad perdida* (Trad. R. Morón, 4ª ed.). Madrid: Nosolorol. (Obra original publicada en 2018).
- Manuel, Frank E. y Manuel, Fritzie (1979). *Utopian Thought in the Western World*. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Platón (1941). *La república o el Estado* (Trad. M. Candel). Madrid: Espasa Calpe. (Obra original publicada en 385-370 a. de C.).
- Platón (2004a). Critias. En Platón, *lón. Timeo. Critias* (Trad. J. M. Pérez Martel, pp. 165-189). Madrid: Alianza Editorial. (Obra original publicada en 369-347 a. de C.).
- Platón (2004b). Timeo. En Platón, *lón. Timeo. Critias* (Trad. J. M. Pérez Martel, pp. 57-163). Madrid: Alianza Editorial. (Obra original publicada en 369-347 a. de C.).
- Reale, Giovanni y Dario Antiseri (1988). *Historia del pensamiento filosófico y científico. I. Antigüedad y Edad Media* (Trad. J. A. Iglesias). Barcelona: Herder. (Obra original publicada en 1983).
- Sánchez Pérez, Carlos (2019). *Hermes Trismegisto: De la mística a la fantasía. Pervivencia de los textos herméticos de la Antigüedad a nuestros días* (Tesis doctoral). Universidad Autónoma de Madrid, Madrid. Recuperada de <https://repositorio.uam.es/handle/10486/690521>.
- Sargent, Lyman Tower (1994). The Three Faces of Utopianism Revisited. *Utopian Studies*, 5(1), 1-37.
- Sargent, Lyman Tower (2000). Utopian Traditions: Themes and Variations. En R. Schaer, G. Claeys y L. T. Sargent (Eds.), *Utopia. The search for the ideal society in the western world* (pp. 8-17). Nueva York: Oxford University Press.
- Stolze, Greg y Tynes, John (2020a). *Unknown Armies. Libro Uno: Juega* (Trad. D. Aguilar Pereira). Sevilla: Edge. (Obra original publicada en 2016).

Stolze, Greg y Tynes, John (2020b). *Unknown Armies. Libro Dos: Dirige* (Trad. D. Aguilar Pereira). Sevilla: Edge. (Obra original publicada en 2016).

Stolze, Greg y Tynes, John (2020c). *Unknown Armies. Libro Tres: Revela* (Trad. D. Aguilar Pereira). Sevilla: Edge. (Obra original publicada en 2016).