

Capítulo VI

Misterio y Ministerio

HOY VAMOS A JUGAR a la burocracia. Asistiremos al enfrentamiento de dos equipos: Misterio contra Ministerio. Previo al comienzo del partido, valga señalar que, antes de separarse, esos dos equipos formaron uno solo durante mucho tiempo. Ambos componen ahora otras tantas organizaciones deportivas, lo que les da derecho a jugar juntos, y si aceptan las mismas reglas es porque comparten los mismos ideales deportivos. Aclaremos que en el espíritu de estas conferencias se considera que todas las instituciones, todas las organizaciones, en suma, toda asociación orgánica de seres humanos, han tenido origen en los deportes. Se da por entendido que compartimos la idea de que el deporte es un juego de combate y de competencia, en el cual la participación es más importante que la victoria, y en el que el hecho de darse una organización pasa por encima de cualquiera otra finalidad, con excepción de aquella que consiste en participar en la competencia por amor a la competencia misma. Si examinamos los equipos en disputa, vemos que, por un lado, Misterio se presenta a sí mismo bajo los colores de una religión votiva, es decir, una suerte de creencia en la que la comunicación con la divinidad se opera a través de un sistema de intercambio del tipo siguiente: *Si me calmas este dolor de muelas, prometo subir y bajar cuarenta veces todos los pisos del Empire State Building.* Es un tipo de comunicación con el poder divino que se instala a través de una imagen como la de Esculapio, o aún la de una mancha de humedad sobre un muro, o incluso sobre la imagen de la Virgen. Misterio es un equipo que, tal como la naturaleza, gusta de ocultarse. La naturaleza es

ocultamiento, y, a modo de ejemplo suyo, Misterio, como ciertas flores carnívoras, se complace en disimular su naturaleza profunda tras la vitrina impúdica de unos encantos ambiguos.

Antes de abordar la naturaleza de Ministerio, hagamos una breve descripción del juego: Misterio fabrica objetos, mientras que Ministerio trata de apoderarse de ellos. Los objetos fabricados por Misterio son únicos e irrepetibles, aunque se los pueda copiar. Cuando Ministerio consigue adueñarse de uno de esos objetos, le da el nombre de "prototipo", lo pone en serie y así marca un punto. Si, por el contrario, Misterio logra esconder el objeto sin que Ministerio lo encuentre, es Misterio el que marca. Los jugadores de Misterio producen objetos de todo tipo, extremadamente diferentes, pero que se ordenan, sin embargo, en dos grandes categorías: las utopías y las obras de arte. A aquellos objetos que no son ni utopías ni obras de arte se les llamará "otros objetos".

Por afán de brevedad no menos que de pertinencia, vamos a concentrarnos en las obras de arte. En este juego las obras de arte son organizaciones imaginarias del mundo, las cuales para ser activadas requieren ser puestas en contacto con uno o varios seres humanos. De esas obras, que son de tipo muy diverso, valga recordar algunas de ellas. Primero que nada, existen las obras de arte realizadas por delincuentes experimentales que, con el propósito de poner a prueba la coherencia de la sociedad y su límite de tolerancia, fabrican delitos imaginarios.

Otro tipo es el de los mundos perfectos, estructuras en las que aparece una saturación de las relaciones entre las partes y el todo, a la que cabe dar el nombre de "armonía". Arnheim decía que *los hombres se sorprenden de que Dios, el más perfecto de los seres, pueda crear un mundo imperfecto; en cambio, no se sorprenden en absoluto de que los hombres, seres imperfectos, puedan crear mundos perfectos*. Los diversos elementos que componen esas obras están, por decirlo así, en estado de axiomatización y es en eso justamente donde reside su belleza.

Otro tipo más es el de las obras que inventan nuevas maneras de crear objetos de arte. La calidad artística no reside entonces en el objeto mismo, sino en la técnica (o en el procedimiento) que ha hecho posible su fabricación. Hay otras obras finalmente que exploran otros territorios del imaginario, cuyo conjunto se puede dividir en cuatro tipos. En primer lugar, aquellas que imitan los viajes inventados por exploradores france-

ses, como por ejemplo Bougainville, y que son obras que viajan a las antípodas del mundo real (sea éste el terreno de juego) y vuelven a puerto apenas cumplida la totalidad de su circuito, efectuado, por lo demás, siempre en línea recta. Luego están aquellas que imitan a los exploradores ingleses, que se contentan con alcanzar los puertos de los territorios por explorar, sin penetrar nunca en ellos, y el trazado de cuyos viajes corresponde al dibujo de unas espirales. En seguida, aquellas obras que imitan a los conquistadores españoles, los que, una vez que han elegido un territorio que explorar, lo agotan recorriéndolo en todas las direcciones posibles. Finalmente se hallan las obras que imitan a los geógrafos alemanes, quienes exploran vastos territorios, yendo de cima en cima, para formarse de estos mismos una visión exclusivamente panorámica.

Existen con toda seguridad muchas otras categorías de obras de arte, pero no iremos aquí mucho más lejos. Habrá quedado claro que cuando hablo de obras de arte "delincuentes", pienso en aquellas que elogian la violencia, el crimen, la sinrazón y la muerte. Entre los artistas responsables de ellas, se habrán adivinado los nombres de Erasmo, de Artaud, de Sade, de Santa Teresa, de Mishima o de Cervantes. En el caso de los artistas creadores de mundos perfectos, habría que incluir un cierto número de músicos (por lo demás, todos occidentales); incorporar también ciertos poetas, como Dante y Góngora, los calígrafos zen y árabes; faltaría incorporar además algunos pintores, como Piero della Francesca, Velásquez, Shih-t'ao o Vermeer. En lo que concierne a los artistas inventores, las posibilidades de elección son inmensas: Duchamp, Péric, Archimboldo, John Cage. Entre los exploradores de modalidad española, se mencionarán Schönberg, Joyce y Proust. Entre los "alemanes", Tolstoi. Bajo la rúbrica de los "franceses", cabe mencionar a Vicente Huidobro, Tristan Tzara, Jean-Marie Straub y Danièle Huillet. Para los "ingleses", finalmente, Joseph Conrad y Pablo Neruda.

Misterio funciona según una organización arbitraria y antidemocrática. Los capitanes del equipo se autoproclaman tales, y su existencia depende de la fascinación que son capaces de ejercer sobre sus jugadores e hinchas, los que pueden en todo momento abandonarlos por un mejor capitán, esto es, por una gestión aún más arbitraria y más tiránica. Misterio imita un infierno inventado por el Islam, en el que los capitanes son ángeles que cumplen tareas infernales bajo mandato directo de Dios, sin

por ello dejar de ser considerados como absolutamente buenos. Los trabajos de Misterio, que ya se sabe son únicos e irrepetibles, adoptan cada uno de ellos una retórica singular, que no conviene a los demás, pero que tiene la capacidad, sin embargo, de reorganizar el mundo real en función de sus propios preceptos. Misterio es antojadizo, decreta como leyes de alcance general las visiones oníricas del capitán y solamente las suyas. Misterio es igualmente paródico, en la medida en que copia de manera voluntariamente grotesca los esquemas de organización de Ministerio, su rival.

La organización de Ministerio es totalmente diferente. Es un cuerpo cuyas entrañas se hallan expuestas al aire libre: sus organigramas son totalmente accesibles y, del mismo modo, los cambios que se producen en su equipo siguen reglas al alcance de todos. En este sentido, Ministerio es superior a Misterio, puesto que puede modificar abiertamente las reglas del juego sin exponerse a ningún peligro. Ya hemos dicho que el objetivo de su juego consiste en adueñarse de los trabajos realizados por Misterio. Una vez entre sus manos, el objeto es serializado y vuelto disponible para una publicación general, conforme a esta regla de oro: la Realidad es un servicio público. En tanto que Misterio nace por generación espontánea, Ministerio se reproduce por clonaje. Su organigrama de base engendra otros organigramas, los que a su vez producen otros nuevos, y así sucesivamente.

En todo lo que precede y todo lo que seguirá, no se encuentra la más mínima voluntad de elogiar Misterio contra el indispensable Ministerio. Respecto de ciertos juegos, por ejemplo, el Misterio Mitriaco de las legiones romanas contra el Ministerio de la Iglesia Cristiana (augustiniana), o la partida que jugaron el Misterio de la Iglesia Católica contra el Ministerio del Pueblo en la Francia de 1793, o más tarde el Misterio del Ciudadano contra el Ministerio del Estado, sin olvidar el Misterio del Éxtasis contra el Ministerio de la Santa Inquisición, y en nuestros días, el Misterio de los Sondajes de Opinión contra el Ministerio de las Repúblicas del Uno, o el Misterio de las Unidades Multipersonales contra el Ministerio de las Estadísticas... Mis preferencias se inclinarán tanto hacia el uno, tanto hacia el otro, en función de motivaciones personales que oscilan entre lo misterioso y lo ministerial. Antes de describir algunas otras partidas, me detendré brevemente en la composición de los equipos.

Ministerio, público o privado, se presenta a sí mismo como un grupo de hombres al servicio de todos, sujetos de una organización esquemática que se da por tarea describir cada rol individual; sujetos, en una palabra, de un organigrama. Establece éste las posiciones respectivas de cada jugador en el terreno, y está disponible para todos, sin consideración relativa a la pertenencia o no al equipo. Una sola lectura suya es posible, y ésta es literal. Toda otra lectura, alegórica, ética o anagógica, carecería por completo de sentido. Cualquiera de los organigramas juzgados poco eficaces es inmediatamente reemplazable por otro estimado mejor. La eficacia de todo organigrama es función, tal vez, de su aptitud para tratar los acontecimientos imprevistos. Ministerio utiliza la memoria, una memoria de hechos públicamente disponibles, mientras que Misterio usa de discreción, de disimulación y, en ciertos casos, de olvido.

Sólo que la memoria es en sí misma un Ministerio. Todos los ministerios tienen necesidad de guardar en memoria los hechos, aunque la acumulación de memorias no constituya en sí misma un fin superior, con excepción, por supuesto, del Ministerio de la Memoria.

Daré cuenta brevemente de la historia de la memoria, por cuanto ésta ofrece un ejemplo sorprendente de un Ministerio nacido del Misterio. Si damos crédito a la tradición occidental, es posible presentar la transición del mito de Simónides a las bibliotecas contemporáneas del modo siguiente: habiendo sido invitado a recitar un poema ante un grupo de comensales en el curso de un banquete en el palacio de Scopas, un noble de Thesalia, Simónides de Ceos, cantó un poema lírico. Tuvo cuidado de dirigir la mirada de derecha a izquierda, marcando una breve pausa sobre cada uno de los invitados con el fin de que su poema se dirigiera a todos los presentes. Antes de terminar, Simónides estimó pertinente dedicar algunas estrofas a la gloria de Cástor y Pólux. El anfitrión, presa de celos, decidió retribuir al poeta sólo con la mitad de lo que había sido convenido, considerando que correspondía a Cástor y Pólux cancelar la otra mitad. Pocas horas más tarde, siempre durante el banquete, un sirviente viene a entregar a Simónides un mensaje, comunicándole que dos jóvenes lo esperan afuera del palacio. Mientras el poeta alcanzaba la salida, el techo del salón se vino abajo no dejando alma con vida. El derrumbe había desfigurado de tal manera el cuerpo de los invitados, que su identificación se volvía azarosa, comprometiendo el buen desarrollo de los funerales. Sin

embargo, gracias a Simónides, todos los cadáveres pudieron ser puntualmente identificados. En su cortesía, el poeta había recitado para cada uno de los comensales y no sólo para el amo de casa, de manera que recordaba la ubicación respectiva de cada uno de ellos en la sala. Le había bastado a Simónides la totalidad de una estrofa para dar una vuelta completa de los presentes, de derecha a izquierda. Este recurso lo obligaba, en efecto, a asociar uno de los versos del poema a cada invitado en particular, así como a un lugar preciso de la sala. Recitando ahora el poema mentalmente, podía, pues, literalmente, ver con los ojos del espíritu el emplazamiento de los invitados a la evocación de cada verso. Podía verlos así, uno por uno, y acordarse de su actitud, ya sea cautivada, ya sea distraída o aburrida. En suma, Simónides podía visualizar los acontecimientos como en un film. Texto, lugar e imagen: la tríada de la memoria clásica, acababa de ser inventada. Sólo que la técnica de la memoria, desarrollada más tarde, debería mantenerse como un secreto que ni Cicerón ni Quintiliano querían revelar. Antes de constituir un Ministerio, el arte de la memoria fue, de este modo, un Misterio. Hubo que esperar todavía la intervención del militante protestante Petrus Ramus para que fuera desarrollado un sistema mnemotécnico que no recurriera ni a los palacios mentales, ni al texto ni a las imágenes emblemáticas. En un sistema de este orden, el discurso se divide en funciones, en grupos de hechos, organizados en esquemas siguiendo el orden alfabético o el de los enteros naturales. Recordar con ayuda a este sistema, exige que se analice primero el texto, que se lo descomponga en sus diversos elementos, operación que implica su cabal comprensión. He aquí cómo el Misterio de memoria llegó a ser un Ministerio.

Ya he dejado en claro que esta breve historia concernía a la memoria occidental. Hay otras prácticas de la memoria que no admiten ser entendidas ni como Misterio ni como Ministerio. Por ejemplo, las *memorillas*, en el siglo XVII español, o sea, aquellos espías (por lo general mujeres) que iban al teatro con el objeto de robar una pieza teatral y publicarla antes que nadie, y que eran capaces de memorizar perfectamente todo un espectáculo luego de asistir a una sola representación. Me gustaría de veras creer que estas espías utilizaban su propio rostro como lugar y como imágenes; el asunto debió ser seguramente mucho más complejo, pero quiero imaginar que su rostro era el *loci*, el palacio de la

memoria, y sus muecas u otras expresiones faciales, las imágenes. No me parece imposible que aquellas mujeres hayan sido capaces de prestar oído a cada uno de los parlamentos de los actores, y retenerlos en su integralidad gracias a la superposición de éstos sobre su propio rostro, en bloque, algo así como se hace en África para transmitir un mensaje con sonos de tambor: un cuerpo de mensajes privados de sintaxis, reconocibles inmediatamente, como el rostro de un ser querido o como la paella que nuestra madre suele cocinarnos.

Otro ejemplo de memoria no occidental: la transmisión del saber escondido en las canciones infantiles (entre los bámbara de Mali), o en los tatuajes de las prostitutas marroquíes (según Abdelkébir Khatibi). Pero volvamos finalmente al juego entre Misterio y Ministerio.

A la distinción entre memorias clásica y moderna, corresponde aquella entre Ministerios clásico y moderno. Ya hemos visto que el Ministerio clásico nace en el Misterio. Alguien lo encuentra, lo predica, lo enseña, gana discípulos que se reúnen en secreto hasta ser aceptados por la comunidad. Es en esta etapa que pueden hacer público, aunque nunca totalmente, dicho saber. En el Ministerio moderno, la organización nace de la voluntad de todos y se dirige a todos; su misión es loable y su organigrama protector.

De Misterio es poco lo que podemos decir; sabemos que él posee también su organigrama, pero se prohíbe su difusión entre los no iniciados. Por lo demás, Misterio puede cambiar de organigrama en cada partida. Ya dijimos que esconder es lo típico de Misterio, de manera que el secreto es no solamente su condición, sino su substancia misma, su razón de ser. Pico de la Mirándola asegura que, como los espejos, cada Misterio está en relación con todos los otros Misterios. La Cábala, los Misterios cristianos y eléusicos nos enseñarían en el fondo la misma cosa, en la medida en que todos ellos participarían de la misma revelación. Es la razón por la cual a Pico de la Mirándola no le parece contradictorio que los poetas quieran hacerse miembros de varias sociedades secretas al mismo tiempo. Sabemos que la razón de ser de Misterio va más allá del terreno de juego, pero más interesante que las finalidades trascendentes en sí mismas es la manera cómo, en una mayoría de casos, se han ido lentamente secularizando. Lo mismo que la Ciudad de Dios se ha secularizado en Monarquía Universal en Dante, y después de algunos si-

glos, en Imperio Español, regido por el prosaico Carlos V, lo mismo Eleusis, Rosenkranz y los Misterios de Isis Multimamia, se han secularizado a su vez en sociedades filantrópicas en aras del progreso social de la humanidad.

Las pocas sociedades misteriosas cuyo organigrama nos es conocido son precisamente aquellas que nunca han sido capaces de transformarse a sí mismas en Ministerio. Me gustaría examinar rápidamente dos de ellas, una llamada Recta Provincia y la otra Golden Dawn (Aurora Dorada). No es mi intención infligir a ustedes el detalle de sus organigramas, lo que me tomaría horas, aparte de ser una prueba abrumadora por demasiado autorreferencial y, en todo caso, un asunto algo vago. Golden Dawn mezcla los organigramas de la Orden de los Templarios y el de la Orden Teutónica, así como el de las Cofradías del Medio Oriente Místico, con ceremonias victorianas tales como los reglamentos del Club de Londres. Otros tantos atuendos que vienen a adornar un corpus de mitos célticos y sajones. La Recta Provincia, sociedad de brujos del sur de Chile, en Chiloé, toma prestadas sus estructuras a la Inquisición y al Imperio Español, las que combina con las reglas y ritos de paso de los médicos gallegos, los *meigos*, así como a diversos otros organigramas de origen republicano.

Veamos cómo funciona un organigrama secreto del Consejo Regional, o Mayoría, en la Recta Provincia. La asamblea Mayoría está en comunicación con las cofradías de brujos y chamanes (los que actúan separadamente, como en el caso de una profesión liberal, pero a veces unen sus esfuerzos en un programa común para satisfacer los fines de la asociación permanente). El pago de derechos anuales y las contribuciones en el marco de proyectos específicos –por ejemplo, el envenenamiento de las poblaciones de la isla– se aplican a todas las cofradías. El pago de contribuciones especiales es efectuado separadamente por los brujos y los chamanes, que lo abonan a la asamblea Mayoría, aunque tales contribuciones tienen fines diferentes. Las contribuciones de los brujos van al Rey de Bajo Tierra, o sea a Tenaúm, cuyo doble místico es Santiago de Chile. Las contribuciones de las *machis* van al Rey de la Tierra, a Quicaví, doble místico de Lima. El Rey de Bajo Tierra es el contrapoder del Virrey del Perú, y el Rey de la Tierra lo es del Gobernador de Chile. Súbdito del primero, tenemos al Presidente de Bajo Tierra, y súbdito del segundo, al Presidente de la Tierra (recordemos de paso que para el teólogo

Fuentelapeña los impuestos sobre las sirenas, cada vez que se encontrara una, deben ser pagados al Decano de Santiago, mientras que los impuestos sobre los tritones iban a manos del Rey de Portugal). No deja de ser singular que el llamado Rey de España en la Recta Provincia, contrapoder del verdadero Rey de España, tenga en su organigrama atribuciones equivalentes a las del Rey de Bajo Tierra y al Rey de la Tierra. Más significativo aún es que los tres reyes dependan del denominado Comandante de la Tierra, Comandante en Jefe de las Fuerzas Armadas de los Brujos: Voladores, Nadadores y Corredores. Este Comandante está bajo obediencia única del Rey de la Recta Provincia, ayudado en sus funciones por un General Visitador, un Juez Componedor y un Escriba.

Aún cuando semejante estructura no sea enteramente simétrica y manifieste una cierta tendencia al círculo vicioso, resulta mucho más democrática que la de la Orden Hermética de la Golden Dawn, la cual posee a su vez tres órdenes. La Orden Exterior, dotada de cinco grados diferentes de miembros, que van del Menor al Mayor: Neófitos, Guardias, Teóricos, Prácticos y Filósofos. La Orden Mayor, denominada Rosa Roja de la Cruz de Oro -cuyos cuatro tipos de miembros van igualmente del Menor al Mayor: Señores de los Expertos del Retrato, Expertos Menores, Expertos Mayores y Expertos Exentos. Estas dos órdenes deben obedecer ciegamente a la primera, llamada Orden de los Jefes Secretos. De Menor a Mayor: Señor de los Abismos, Magister Templi, Mago e Ipsísimo.

Las burocracias vinculadas a aquellos dos Misterios brevemente descritos comparten la misma tendencia a ser modelos reducidos de sociedad, aunque extensibles de manera mágica, así como la de pretender ocupar el mundo entero. Sólo que este dominio del mundo es poético y no se hace efectivo sino con medios sacramentales, nunca militares. Así es como cada aldea de Chiloé, en donde reside la autoridad de los brujos, posee una correspondencia mágica con otros lugares del mundo. Todo cuanto sucede en estas aldeas repercute en las ciudades gemelas siguiendo reglas de equivalencia que ignoramos. Algunos ejemplos: el pequeño poblado de Achao es gemelo de Buenos Aires, Dalcahue, Villarrica y Aucar, de Antofagasta. Mientras más lejos se encuentra la ciudad gemela, más pequeña es la aldea de origen. De este modo, Payos, una aldehuela de unas mil almas, está hermanada a España, mientras que Achao, no mucho más grande, lo está a los Estados Unidos de Norteamérica.

De otro modo, la Orden de la Golden Dawn se considera como la religión de las religiones. En función de un bricolaje poético, en los rituales de la Orden la vieja espada mágica teutónica se mezcla con juegos cabalísticos hebraicos, mientras que sus técnicas de meditación provienen de la India. La Cruz cristiana aparece en algunos de sus emblemas, cogida al interior de un laberinto hindú, al centro del cual se ve la estrella de David junto a la suástica indoeuropea. Al examinar el territorio imaginario de la secta, se descubre que éste no es otro que el del Imperio Británico antes de la Segunda Guerra Mundial. La liturgia de la Golden Dawn nos enseña mucho más sobre la mentalidad imperialista de los británicos que muchos ensayos políticos, del mismo modo como los trabajos de Freud describen indirectamente la fisiología del complejo burocrático del Imperio austro-húngaro.

En tanto que Ministerio se manifiesta a través de numerosos servidores civiles -visto que Ministerio es primero que nada un sistema de repartición de funciones-, Misterio puede existir con un solo miembro. Es el mismo caso del pintor solitario, del filósofo errante, del místico que ayuna en el desierto o del intelectual disidente en las sociedades autoritarias. A fin de que pueda tener lugar el partido que juega Misterio contra Ministerio, a cada equipo se le exige que se declare partidario de tal o cual idea. Ministerio se coloca del lado de la comunidad de hombres de bien que constituye la República, mientras que Misterio da su apoyo a la idea de una nueva humanidad por venir, o bien a la de la comunidad de sabios ocultos del pasado. El primero decide defender el mundo real, porque es visible. El segundo reivindica el mundo real, porque oculta otro mundo invisible. Ambos atacan al comienzo a punta de enigmas. Se da inicio al partido: Ministerio se define como Individuo y Misterio como República. Es así como Ministerio proclama por boca de Luis XIV: *El Estado soy yo*, a lo que Misterio contesta con Espartaco: *Y yo seré millones*, y con Pessoa: *Yo soy una sola multitud*. Pero de aquí en adelante, Misterio replica con Flaubert: "Madame Bovary soy yo". El Ministerio de la Iglesia anuncia: *Yo soy la Luz y la Verdad*, a lo que el misterioso Ulises se apresura en responder: *Mi nombre es Nadie*. Fin del primer tiempo.

Aprovechemos para echar una ojeada a algunos encuentros famosos. Estamos en China, en la época llamada de las Primavera y de los Otoños, en el siglo VI antes de Cristo. En aquellos tiempos, comienza a

imponerse el hombre de letras en los asuntos públicos, a la vez como consejero del príncipe y conceptor de maneras de vivir. Los escribas declaran que es impensable separar la esfera pública de la cultura, sin el riesgo de que cada cual se deje llevar por la pasión política, por la guerra o por los deseos del príncipe; sin perder también la neutralidad y la independencia del artista o del intelectual. El único modo de escapar a la contradicción que engendra esta interdependencia consiste en postular la existencia de una época lejana en la que los hombres de letras se caracterizaban por tener ideas claras a propósito de todas las cosas. Al hombre de letras del tiempo presente no le queda más que consultar a su lejano e ilustre predecesor, quien, imparcial y justo, está por encima de toda sospecha de corrupción o de pasión. El hombre de letras honra a sus ancestros con el fin de sacralizar su autoridad, al punto de que dicha ceremonia cívica poco a poco se convierte en religión oficial. Es entonces que los monjes se rebelan contra los hombres de letras ministeriales. Todo el equipamiento deportivo que utilizan se reduce a una indiferencia absoluta en dirección de este mundo, al mismo tiempo que a la búsqueda de la paz. Con ese objetivo proclaman que la mejor manera de aprender consiste en desaprender. El partido dura dos siglos. En el siglo IV, Shang Yang, primer ministro del Estado de Qin, aunque miembro del campo de Misterio, traduce los misteriosos principios de Lao-tseu en términos comprensibles para todo servidor civil ministerial. Dice Shang Yang: *¡Cuidado! Si las diez plagas son liberadas, el príncipe se encontrará sin campesinos, sin soldados y sin Estado.* (Las diez plagas forman el *Libro de las Odas: Compendio de todas las poesías*, el *Libro de los Documentos*, los *Ritos*, la *Música*, la *Virtud*, el *Talento*, la *Probidad*, la *Retórica* y la *Inteligencia*—como me ha sucedido a mí, la cuenta de ustedes sólo habrá llegado a nueve—). Insiste más tarde sobre el hecho de que los seis parásitos son los Ritos y las Músicas, el Libro de las Odas y el Libro de los Documentos, el Amor los Hombres Sabios, el Respeto de los Padres y de los Ancestros, la Sinceridad y la Probidad, la Moralidad y la Justicia, el Pacifismo y el Antimilitarismo. Un siglo más tarde, el primer emperador Chi Houang-ti, ordenó que todos los libros fueran quemados a excepción de los que tratan de medicina, de la adivinación y de la estrategia militar. Misterio fue declarado vencedor por 1 a 0, pero comenzó también a convertirse en Ministerio.

Otro partido tuvo lugar en España, a fines del siglo XVI. El misterioso Bartolomé Carranza, confesor de Carlos V y de Felipe II, un santo hombre, generoso y desprovisto de ambición (él había rehusado la arquidiócesis de Cuzco y otras eminentes situaciones propuestas por la Santa Inquisición, y aceptado únicamente la modesta función de simple Inquisidor, junto con pedir limosna para los pobres en tiempos de hambruna, sin alimentar ningún deseo de libros, de fortuna o de cualquiera otra cosa, sea lo que fuere). Carranza fue encargado de combatir las herejías en Flandes y en Inglaterra, en donde se le llamó el Monje Negro, confesor de María Tudor, conocida también como Bloody Mary. Durante años, el inquisidor desenterró las osamentas de los herejes sepultados en Tierra Católica y las quemó junto con sus libros. Vuelto a España, entregó a los judíos a la hoguera en efigie (y a veces en carne y huesos) y destituyó a los justificacionistas. Desde su púlpito, se entregó a la demolición de sus ideas y proclamó que la fe no bastaba para salvarse, que todavía eran menester las "obras", es decir, las buenas acciones. Una noche, durante una cena con sus amigos, confesó que estaba dispuesto a quemar todas sus obras si eso pudiera permitirle recuperar la fe en Cristo -idea ésta que él había combatido toda su vida. Pero, ¿qué obras eran aquellas? Las suyas no eran sino llamas. El sueño del inquisidor ¿era, pues, el de quemar las llamas? (Un sueño idéntico al del poeta Ibn al-Zaqqaq, con la única salvedad de que Zaqqaq hablaba de amor). Los herejes, esos misteriosos herejes, que es probable que el prelado no hubiera visto nunca de cerca, habían infestado el ministerio de Carranza. La Inquisición lo encarceló y le rehusó la hoguera. El marcador indicó: Ministerio 1, Misterio 1.

Un nuevo encuentro tuvo lugar algo más tarde, hacia mediados del siglo XVIII, en Chiloé. El almirante Moraleda, subinquisidor delegado, ancló en la rada de Isla Grande de aquel archipiélago, con la misión de combatir a los brujos de la Recta Provincia. Pese a sus amplias atribuciones, el subinquisidor no quería emplear la violencia, prefiriendo como armas la persuasión y el teatro. Sostuvo discusiones con los habitantes de Ancud, y con el único fin de impresionarlos organizó desfiles militares. Quizá sus argumentos resultaron demasiado elocuentes; quizás, en nombre de las ideas de la Santa Madre Iglesia, Moraleda los esgrimió de manera algo demasiado insistente. Lo que bastó, en todo caso, para que los habitantes de la Isla hicieran correr el rumor de que el subinquisidor

era en realidad el Rey de la Recta Provincia, su Brujo Principal, y por lo tanto, el Enemigo Principal de la Verdadera Religión. Muchos poblados se alzaron entonces contra las tropas del almirante, y sus habitantes, armados de la cruz y de pistolas, exigieron su ejecución en la horca. Este desenlace fue evitado apenas, gracias a la intervención providencial de algunos brujos, de otros tantos médicos y de algunos chamanes, los que dieron a Moraleda la ocasión de fugarse de la isla. Misterio ganó 1 a 0, pero Ministerio había marcado contra su campo.

Podríamos multiplicar los ejemplos. Aunque estos encuentros tomen la forma de un combate que opone unos disidentes a ciertos poderes instalados, el artista solitario a la Academia, el traidor al héroe, lo antiguo a lo nuevo, se puede afirmar que el que gana pierde, y viceversa. La represión policial del Ministerio favorece, cuando no la crea, la función subversiva del Misterio, y mientras éste da su pelea, él mismo prepara en sus organigramas la publicación de los secretos misteriosos, o sea, su conversión en Ministerio. Esto se ha producido en muchas ocasiones; Ministerio gana entonces en secretos —lo cual, desde su punto de vista, es una manera de perder—, mientras que Misterio, cuya substancia está hecha de sombras, se desvanece a medida que la luz lo invade; lo que equivale a decir que él también sale perdiendo. Todo esto podría haber continuado por mucho tiempo más si, en nuestro siglo, la naturaleza de Misterio no hubiera cambiado. He aquí que, a la reserva, Misterio prefiere ahora la exposición pública, no llegando, por otro lado, a entregarse nunca sin antes haber clarificado todo, de manera que no exista zona de sombras alguna en la que los jugadores misteriosos pudieran esconderse a entregarse a su juego. Se puede denominar ese fenómeno como el de la ministerialización del Misterio, cuya consecuencia inmediata consiste en afectar la naturaleza de los ministerios mismos, los que se vuelven cada vez más misteriosos.

A título de ejemplo, tomemos el caso de la Francia de comienzos de los años ochenta. Un pequeño grupo de cineastas realizaba entonces de manera regular films misteriosos e inclasificables. Ministerio los entregaba al público sin asomo de molestia e, incluso, en medio de un sentimiento de gloria. Alguien se hizo un día la reflexión siguiente: si la ayuda financiera al film fuera multiplicada por diez, tendríamos diez veces más producciones misteriosas, conclusión que otros tuvieron la idea brillante de

llevar a cabo. Sólo que el Misterio exige la sombra, en tanto que el dinero es de naturaleza solar. Lo misterioso es que no se llegó a dar a conocer, sino a unos muy pocos cineastas enigmáticos nuevos, en cambio se acrecentó el número de nuevos administradores, quienes se proclamaban alquimistas misteriosos, capaces de transformar un film misterioso en producto de mercado. El dinero fue desapareciendo misteriosamente, dejando un espacio vacante -limpio de todo film misterioso-, aunque suntuosamente iluminado.

Sería injusto reducir las relaciones entre Misterio y Ministerio a los campos de juego y a la competencia. Hubo algunos terrenos en los que ambas formas institucionales supieron cooperar con entusiasmo. El caso más conocido en Europa es sin duda el largo período de secularización de la teología cristiana, con la remesa o la donación de instituciones sagradas, y en principio no transformables, al mundo secular y al poder de los laicos. La transición de Cristo al Fisco. Así ocurrió con el dogma de la Unión Hipostática. Dios Padre se encarna en Su Hijo Único, tan divino como Él, gracias a la mediación de la tercera persona de la Trinidad: el Espíritu Santo. Este dogma es adoptado por el poder secular para explicar la naturaleza, a la vez humana y divina del Rey. El Rey es divino, sus decisiones son inapelables; no podría caer en error, ni mucho menos morir. Durante el interregno que siguió a la muerte de Luis XV, la espada de Carlomagno fue confiada en custodia a Papillon de la Ferte, Doble Místico del futuro Rey Luis XVI, hasta la ceremonia de su coronación. Nacido en el seno del poder, el Rey nace al mismo tiempo como viene al mundo cualquier otro hombre; desnudo y bien arropado en una camisa hecha de una sola pieza, la ceremonia se inicia con el lavado del Real recién nacido por el Arzobispo de París, quien también le corta simbólicamente el cordón umbilical. En conformidad con una tradición capeciana fundamental, cuyo origen se remonta a antiguos ritos indoeuropeos, sólo el Rey está en capacidad de hacer milagros, tampoco puede morir a manos de un ser humano, ni perecer de enfermedad. El Rey no muere sino después de haberse dado muerte a sí mismo en el curso de una cacería ritual en la cual él es a la vez el cazador y la presa, el ciervo propiciatorio. He aquí porqué, a su muerte, el cadáver real es colocado en una carreta que cruza a toda velocidad la gran avenida de Versalles, mientras que en todas las

esquinas resuenan los cuernos de caza y los gritos de las batidas: *Tayaut, tayaut, tayaut!*. He aquí también por qué Luis XVI estaba vestido de verde en el momento de la Noche de Varennes, cuando fue arrestado. Podríamos multiplicar los casos de ceremonias iniciáticas cuyas raíces se hunden profundamente en el Misterio, pero se desarrollan poco a poco en el seno de unos entornos normativos para las necesidades de los ministerios.

Para terminar, quisiera contar una historia cuyo interés reside en volver nuestro problema absolutamente irrefutable, quiero decir, improbable y hasta misterioso. Charles Dupuis, filósofo jesuita y revolucionario girondino, publicó el Año III de la República, en pleno auge del Terror, un largo estudio titulado *El origen de todas las religiones y/o mitos* (obra ésta no disponible en Francia, pues su Biblioteca Nacional rehúsa prestar el único ejemplar, si bien pude consultar una versión abreviada en la Biblioteca Nacional de Santiago de Chile). Este libro quiere probar que cualquiera sea el mito que analicemos su origen es astronómico. Rabaud Saint-Étienne, otro filósofo y amigo de Dupuis, y que, por otra parte, perdió la cabeza en 1793, amplió el alcance de esta misma idea al afirmar que los mitos astronómicos se metamorfoseaban en mitos agrícolas mediante representaciones teatrales, de tal manera que el teatro sería el punto de contacto entre la astronomía y la geografía. En su *Hamlet's Mill*, en donde se empeña en clarificar las misteriosas relaciones entre epistemología y antropología, Giorgio Santillana cuenta que cayó un día sobre el libro de Dupuis. Hojeándolo, dio con un enunciado que le pareció sumamente paradójico y, según el cual, el mito nace después de los descubrimientos científicos: *El mito nació de la ciencia y la ciencia lo explicará*. Santillana asegura no estar preparado para comprender semejante idea. Algunos años más tarde encontró a la antropóloga Hertha von Dechend, discípula de Leo Frobenius, y juntos emprendieron el estudio comparativo del conocimiento científico moderno y el de las grandes civilizaciones americanas, oceánicas y africanas. De esta colaboración surgieron varios trabajos probablemente más útiles a los artistas que a los epistemólogos o a los antropólogos. A propósito de los grandes reyes astrónomos de Oceanía, descubrieron que aquellos desplazamientos dibujaban el movimiento de un planeta celeste por encima del mar; lo mismo que las máscaras bámbara de Mali no eran instrumentos de culto, sino esquemas astronómicos basados en un sistema matemático bastante novedoso.

Sin entrar en detalles, el problema se remite a decidir si aquellos hombres llamados primitivos pueden desarrollar un cierto saber científico en ausencia de un lenguaje escrito de tipo moderno. ¿Son capaces de predecir fenómenos y de explicarlos por leyes? Y en tal caso, ¿qué relaciones se establecen entre estos fenómenos y los cantos rituales, las máscaras y las ceremonias? ¿Se trata de relaciones ministeriales, es decir, de objetos teóricos disponibles, o bien de tretas misteriosas, cuyo papel es el de ocultar el saber, de manera que el conocimiento revista a nuestros ojos un carácter sacro y, en este sentido, mítico? Si me extendo un poco sobre este problema, es que desde hace algunos años me persigue una idea algo extravagante: se cree que va de suyo el hecho de que el proceso de secularización sea exclusivo de la cultura occidental, y que se trata de una hazaña típicamente cristiana. Pero si aceptamos, con Dupuis, que detrás de cada gran mito yace siempre un descubrimiento científico; que esos mitos engendran siempre una religión, y que toda religión, a través de la secularización, genera siempre un sistema político, cuya aspiración es la de ser cada vez más científico y, por lo tanto, la de volver a sus orígenes, resulta, en consecuencia, que estamos enfrentados a un esquema circular de la historia de la humanidad que poco tendría que ver con lo que nos hemos habituado a aceptar. Pero yo no soy historiador; este esquema, aunque poético, tiene el inconveniente de la imposibilidad de su verificación empírica. Hablando de la función chamánica del film, yo trato de decir que el cine que me interesa es siempre un viaje hacia mundos diferentes, y que tales mundos no son inevitablemente los de la muerte o de los reinos de la naturaleza. Este inmenso juego que llamamos historia puede también llegar a ser un territorio abierto a los cineastas chamánicos.