



Espacio para el juego

La apuesta de Benjamin por el cine

Miriam Bratu Hansen

ennegativo **ediciones**

Espacio para el juego

La apuesta de Benjamin por el cine

Miriam Bratu Hansen

ennegativo **ediciones**



POLITÉCNICO COLOMBIANO
Jaime Isaza Cadavid

Espacio para el juego

La apuesta de Benjamin por el cine

Miriam Bratu Hansen

Traducción:
Leandro Sánchez Marín y
J. Sebastian David Giraldo

ennegativo **ediciones**



POLITÉCNICO COLOMBIANO
Jaime Isaza Cadavid

Espacio para el juego. La apuesta de Benjamin por el cine
Bratu Hansen, Miriam

Traducción: Leandro Sánchez Marín y J. Sebastian David Giraldo
ISBN: 978-628-01-7337-5

Ennegativo Ediciones
Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid
Facultad de Ciencias y Educación
Medellín, 2025
95pp. 13.97x21,59

Fotografía de portada:
Miriam Bratu Hansen, por Mark Steinmetz, University of Chicago
Library, Special Collections Research Center, 1990

Espacio para el juego

La apuesta de Benjamin por el cine

Miriam Bratu Hansen¹

¹ Este texto fue publicado bajo el título "Room-for-Play: Benjamin's Gamble with Cinema" en: *October*, 109, 2004, pp. 3-45 (N. de los T.)

Para Lisa Fittko

*...Lo que se pierde en las obras de arte con la desaparición de la
apariencia [Schein] o la decadencia del aura se corresponde con una
enorme ganancia en espacio para el juego [Spiel-Raum].
Este espacio para el juego es más amplio en el cine.*

—Walter Benjamin,
“La obra de arte en la época de
su reproductibilidad técnica” (1936)

1

Durante las últimas tres décadas, el ensayo de Walter Benjamin “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” puede haber sido citado con más frecuencia que cualquier otra fuente, en áreas que van desde la teoría de los medios de la nueva izquierda hasta los estudios culturales, desde el cine y la historia del arte hasta la cultura visual, desde la escena artística posmoderna hasta los debates sobre el destino del arte, incluido el cine, en la era digital². En el contexto de estas invocaciones, el ensayo no siempre ha adquirido nuevos significados ni se ha vuelto menos problemático que cuando fue escrito por primera vez. Todavía no estoy del todo dispuesta a tirar la toalla y seguir la sugerencia de Peter Wollen (1992)³ de archivar el ensayo por completo, deseo volver a él una vez más. Más precisamente, me

² Deseo agradecer a Paula Amad, Susan Buck-Morss, Frances Ferguson, Hal Foster, Michael Fried, Michael Geyer, Ron Gregg, Martin Jay, Rob Kaufman, Roberta Malagoli, James Schamus, Heide Schlüpmann, Susan Stewart y Yuri Tsivian por sus comentarios críticos, sugerencias e inspiración, así como a los espectadores que respondieron a versiones anteriores de este artículo en la Universidad de Princeton, la Universidad de Indiana, la reunión de 2003 de la Asociación de Estudios Cinematográficos de Canadá en Halifax, Nueva Escocia, y el Taller de Posgrado sobre Cultura de Masas de la Universidad de Chicago. Un agradecimiento especial a Bill Brown y Dan Morgan por animarme en cada etapa de este proyecto a seguir adelante y a Michael Geyer por ayudarme a dejarlo ir. Una versión más breve apareció en *Canadian Journal of Film Studies/Revue Canadienne d'études cinématographiques* 13(1), 2004.

³ Versiones anteriores de este texto, “Cinema/Americanism/the Robot”, aparecieron en Wollen (1989, 1991, 1993).

gustaría referirme a la versión del ensayo que Benjamin consideró su “*Ur-text*”, es decir, el texto mecanografiado terminado en febrero de 1936 que apareció más tarde ese mismo año, con algunos cortes y modificaciones muy discutidos, en una traducción francesa de Pierre Klossowski (Benjamin, 1936, pp. 40-68, 1974, pp. 709-739)⁴. Esta segunda versión (alemana) del ensayo, perdida hace mucho tiempo (la primera era un borrador más breve, escrito a mano), se publicó en 1989 y ahora está disponible en inglés en el tercer volumen de la edición de Harvard de los *Benjamin's Selected Writings*. Ya sea en respuesta a las críticas de Theodor W. Adorno, a la recepción poco comprensiva del ensayo por parte de amigos como Gershom Scholem y Bertolt Brecht y la organización parisina de escritores comunistas, o a la situación política cada vez más sombría, Benjamin siguió revisando el texto entre 1936 y 1939, con la esperanza en vano de publicarlo en la revista literaria del exilio moscovita *Das Wort*⁵. Esta (tercera) versión apareció por primera vez en *Illuminationen*, editada por Adorno y Friedrich Podszus, y

⁴ En Benjamin (1974, pp. 431-449) se encuentra la primera versión (manuscrita) del ensayo que Benjamin compuso durante el otoño de 1935.

⁵ Véase la carta a Margarete Steffin, 4 de marzo de 1936, en Benjamin (1999a, pp. 254-255), la carta a Alfred Cohn, 4 de julio de 1936 (Benjamin, 1999, p. 325), y la carta a Gretel Adorno, principios de abril de 1939 (Benjamin, 2000, pp. 246ss). También sugiero revisar a Gershom Scholem (1981, pp. 202, 207) y Bertolt Brecht (1993, p. 10). Para obtener más material sobre la recepción del ensayo y su historial de publicación, consulte el comentario de los editores en Benjamin (1974, pp. 1024ss, 1991a, pp. 661-665, 681-682). Véase también Werner Fuld (1979, pp. 260-261). La conocida carta de Adorno del 18 de marzo de 1936, que apareció por primera vez traducida en *Aesthetics and Politics* (Adorno, 1977), responde claramente a la segunda versión del ensayo: varios pasajes no tienen ningún sentido si, como comúnmente se supone, estaban dirigidos a la versión posterior (Adorno & Benjamin, 1999, pp. 127-134). Allí, las notas del editor remiten al lector a la segunda versión del ensayo.

llegó al mundo anglosajón, en una traducción bastante poco fiable, con la publicación en 1969 de *Illuminations*, editada por Hannah Arendt. Esta versión, con múltiples compromisos y, para Benjamin, todavía inacabada, es la que se conoce en todo el mundo como *el* ensayo sobre la obra de arte.

La segunda versión de Benjamin difiere significativamente de la tercera, que ya es conocida, aunque el argumento básico ya está planteado. Un esbozo de ese argumento podría ser algo así: la reproducibilidad técnica de las obras de arte tradicionales y, lo que es más, el papel constitutivo de la reproducción en los medios de la fotografía y el cine han afectado al estatus del arte en su esencia. Esta crisis, que surge de la reorganización a gran escala de la percepción sensorial humana en la sociedad capitalista-industrial, se define, por un lado, por el declive de lo que Benjamin llama "aura", la modalidad única de ser que se le ha otorgado a la obra de arte tradicional, y, por el otro, por el surgimiento de las masas urbanas cuyo modo de existencia se correlaciona con el nuevo régimen de percepción promovido por los medios de reproducción tecnológica. La erosión estructural del aura a través de los medios tecnológicos converge con el asalto a la institución del arte desde dentro por parte de movimientos de vanguardia como el dadaísmo y el surrealismo. En términos de la crisis política que constituye la condición marco del ensayo, dos fenómenos han entrado en una constelación fatal: uno, la estetización de la vida política tal como la practica el fascismo, que da a las masas una expresión ilusoria en lugar de sus derechos y que culmina en la glorificación de la guerra; dos, dentro de la institución del arte, el culto al aura decadente del esteticismo tardío, como en el círculo de George y entre vanguardistas individuales como F. T. Marinetti, que proporciona un vínculo directo con el fascismo. En esta situación de

extrema emergencia, sostiene Benjamin, la única estrategia que les queda a los intelectuales de izquierda es combatir la estetización fascista de la política con la “politización del arte” tal como la promueve el comunismo.

Uno de los problemas de este argumento, ya muy trillado, es que recurre a una retórica de oposiciones binarias. Esta estrategia detiene la dinámica del modo de pensamiento característico —y distintivamente productivo— de Benjamin, en el que los conceptos casi nunca son estables o idénticos a sí mismos; más bien, tienden a superponerse, mezclarse e interactuar con otros conceptos, de la misma manera que sus significados oscilan según las constelaciones particulares en las que se los utiliza⁶. Sin embargo, en el ensayo sobre la obra de arte, Benjamin establece los términos “aura” y “masas” como opuestos definidos inequívocamente que corresponden a dicotomías relacionadas a lo largo del ensayo: distancia versus cercanía, singularidad versus multiplicidad y repetibilidad, imagen versus copia, culto versus valor de exhibición, recepción individual versus recepción colectiva simultánea, contemplación versus distracción (significativamente, el único término que elude esta estructura dicotómica es el concepto de inconsciente óptico). Al construir una crisis a nivel textual diseñada para cristalizar las opciones que les quedan a los intelectuales en la crisis política en curso, esta lógica binaria culmina en el eslogan final que enfrenta al arte político comunista contra la fantasmagoría del fascismo.

Esta conclusión plantea más preguntas que respuestas. ¿Qué significaba la política del arte comunista en 1936 (o, en realidad, en 1939)? ¿Qué entendía Benjamin por

⁶ Sobre los modos de teorizar de Benjamin, véase Adorno (1990, p. 83), Sigrid Weigel (1997) y, en parte superpuestos, Weigel (1996) y Michael Opitz y Erdmut Wizisla (2000).

política? ¿Cuál era su concepto subyacente de revolución? ¿A qué “masas” tenía en mente, al público cinéfilo o al proletariado? ¿Cómo concuerda la conclusión con el argumento sobre el papel revolucionario del cine en relación con el arte, la percepción sensorial y la tecnología?

El “*Ur-text*” del ensayo, si bien no aborda directamente lo primero, sí aborda todas estas cuestiones. Lo más importante es que esta versión complica la oposición binaria entre aura y masas, y lo hace desde ambos extremos. En un largo *excursus* relegado a una nota a pie de página, Benjamin ofrece lo que probablemente sea el análisis más extenso en toda su obra del problema de “las masas”, lo que, entre otras cosas, debería exculparlo al menos parcialmente de la acusación de determinismo tecnológico⁷. En cuanto al aura en declive, hace del término parte de una trayectoria conceptual diferente, definida por la polaridad de “apariencia y juego” [*Schein und Spiel*].

A continuación, reabriré el ensayo sobre la obra de arte desde la perspectiva del *Spiel*, entendido en sus múltiples significados alemanes como “juego”, “lúdica”, “*performance*” y “apuesta”. Sostengo que *Spiel* proporciona a Benjamin un término y un concepto que le permite imaginar un modo alternativo de estética a la altura de la experiencia colectiva moderna, una estética que podría contrarrestar, en el nivel de la percepción sensorial, las consecuencias políticas de la recepción fallida —es decir, capitalista e imperialista, destructiva y autodestructiva— de la tecnología. No menos importante es que la inversión de Benjamin en la categoría de *Spiel* nos ayudará a

⁷ Esta discusión encontró una aprobación particular por parte de Adorno: “... encuentro que sus pocas frases sobre la desintegración del proletariado en ‘masas’ [sic] a través de la revolución, están entre las declaraciones más profundas y más poderosas de teoría política que he encontrado desde que leí *El Estado y la revolución* [de Lenin]” (Adorno & Benjamin, 1999, pp. 132ss.).

entender mejor por qué y cómo el cine llegó a desempeñar un papel tan crucial en ese proyecto. Rastrearé esta conexión con el objetivo de extrapolar a partir de ella una teoría benjaminiana del cine como una “forma de juego de segunda naturaleza” (*Spielform der zweiten Natur*)⁸.

⁸ Fragmento relativo al ensayo sobre la obra de arte (Benjamin, 1974, p. 1045).

2

En los escritos de Benjamin, el término *Spiel* aparece en una variedad de contextos, que abarcan la gama de significados asociados a la palabra alemana. Su interés teórico por el *Spiel* en el sentido del *juego* es más explícito en sus reseñas de libros e informes de exposiciones sobre juguetes infantiles. En estos artículos aboga por un cambio de enfoque desde el juguete como objeto [*Spielzeug*] al juego [*Spielen*] como actividad, un proceso en el que, podría decirse, el juguete funciona como medio⁹. Desarrolla esta noción del juego —ya sea que el niño use juguetes o improvise juegos con objetos, materiales y entornos que encuentre— en varias viñetas de *Calle de sentido único* (por ejemplo, “Niño escondido”) y de *Infancia en Berlín* (por ejemplo, “El calcetín”, “Mummerehle”, “Escondrijo”), así como en los textos sobre la “facultad mimética”¹⁰. Aquí se hace hincapié en la tendencia del niño a la imitación creativa, a pretender ser alguien o algo más: “el niño juega no solo a ser comerciante o maestro, sino también a ser molino de viento y tren” (Benjamin, 1999b, p. 720).

⁹ “Historia cultural de los juguetes”, en Benjamin (1999b, pp. 113-116). “Juguetes y juego: notas marginales sobre una obra monumental” (Benjamin, 1999b, pp. 117-121).

¹⁰ *Calle de sentido único*, escrito entre 1923 y 1926; publicado en 1928. (Benjamin, 1996, p. 465). “Infancia en Berlín hacia 1900” (Benjamin, 2002, pp. 344-413), “Sobre la facultad mimética” (Benjamin, 1999b, pp. 720-722), así como la versión anterior, más larga, “Doctrina de lo similar” (Benjamin, 1999b, pp. 694-698).

En la ósmosis lúdica de un otro, es decir, un mundo atravesado por “rastros de una generación anterior” (Benjamin, 1999b, p. 118), el niño se involucra con una “agenda extraña impuesta por los adultos” (como Jeffrey Mehlman parafrasea a Benjamin), aunque no necesariamente en formas previstas o entendidas por ellos (Mehlman, 1993, p. 5)¹¹. Sin embargo, dado que la recepción mimética del mundo de las cosas por parte del niño incluye de manera central la tecnología, el juego infantil no solo habla de conflicto generacional. Más importante aún, esclarece el modo en que la idea de que “cada configuración verdaderamente nueva de la naturaleza —y, en el fondo, la tecnología es precisamente una configuración de ese tipo—” se incorpora “al acervo de imágenes de la humanidad”. La experiencia cognitiva de la infancia debilita el abuso ideológico del progreso tecnológico al investir los descubrimientos de la modernidad de significados míticos, pero potencialmente utópicos: “por el interés que siente por los fenómenos tecnológicos, su curiosidad por todo tipo de inventos y maquinarias, cada infancia vincula los logros de la tecnología a los viejos mundos de los símbolos” (Benjamin, 1999c, pp. 390, 461, 1982, pp. 576, 855)¹².

Benjamin complica la dimensión mimética y ficcional del juego (“hacer como si”) con un interés, siguiendo a Freud, en la “oscura compulsión de repetir”, el impulso insaciable de hacer “lo mismo una y otra vez” (Benjamin, 1999b, p. 120, 1991a, p. 131). Benjamin, al referirse

¹¹ Para la postura antifuncionalista y antinaturalista de Benjamin sobre los juguetes, véase también “Historia cultural de los juguetes” (Benjamin, 1999b, pp. 115ss). Véanse también las observaciones de Adorno sobre el juego infantil, obviamente inspiradas por Benjamin, en *Minima moralia* (Adorno, 1978, p. 228).

¹² Sobre la importancia del juego infantil para la teoría de la cognición y el enfoque de la historia de Benjamin, véase Susan Buck-Morss (1989, pp. 261-275).

explícitamente a un “impulso que va más allá del principio de placer”, atribuye a la repetición en el juego una función a la vez terapéutica y pedagógica: “la transformación de una experiencia desgarradora en hábito” (Benjamin, 1999b, p. 120). De esta manera, modifica en cierta medida el sesgo pesimista de Freud al atribuir a la repetición en el juego una búsqueda existencial de la felicidad y, como veremos a propósito del cine, una función liberadora y apotropaica.

La noción de juego como mímica creativa se transforma en un segundo significado de la palabra alemana: *Spielen* como *Schauspielen*, es decir, representar o actuar un papel ante un público especialmente reunido. Ambos sentidos del juego se unen de forma evocadora en el “Programa para un teatro infantil proletario” de Benjamin. En este texto, Benjamin interviene en los debates actuales sobre la “educación proletaria” dando prioridad inequívoca a la imaginación y a la improvisación del niño, declarando que el gesto del niño es una “señal”, no tanto del inconsciente, sino “de otro mundo, en el que el niño vive y manda” (Benjamin, 1999b, pp. 203ss). Si bien admite que se necesita un instructor para “liberar las señales de los niños del peligroso mundo mágico de la pura fantasía y aplicarlas a los materiales”, Benjamin destaca el gesto del niño como un modelo de “inervación creativa”, en el que la receptividad y la creatividad están en correlación exacta. Al fundamentar la actuación en una “liberación radical del juego, algo que solo puede maravillar al adulto” (Benjamin, 1999b, p. 205), el teatro infantil podría volverse “verdaderamente revolucionario”, como “la señal secreta de lo que está por venir que habla desde el gesto del niño” (Benjamin, 1999b, p. 206).

A primera vista, esta visión de la actuación parece diferir de las nociones de Benjamin sobre la actuación adulta dentro de una institución artística regida por reglas, ya sea el escenario tradicional, el experimental del teatro

épico o el cine¹³. En ambas versiones del ensayo sobre la obra de arte, Benjamin se explaya sobre el actor de pantalla, que se enfrenta a su público (“las masas”) en ausencia de este, actuando en cambio ante el aparato y un grupo de especialistas. El debate sobre la actuación del actor ante la cámara pone de relieve la connotación que tiene la palabra en inglés, es decir, la actuación como logro o *Leistung*, que se “pone a prueba” tanto en el nivel de producción como en el de recepción; en otras palabras, se convierte en un objeto de exhibición controlada o, podríamos decir, de *dis-play*. Sin embargo, como mostraré, en la versión anterior del ensayo Benjamin todavía vincula el éxito de esa actuación a las dimensiones transformativas y apotropaicas del juego infantil. Es más, extiende el concepto de juego al comportamiento del espectador colectivo frente a la pantalla, incluidas las formas involuntarias y sensoriomotoras de recepción.

El tercer significado del complejo *Spiel* es el de juego de azar o, para utilizar el término preferido de Benjamin, *Hasardspiel*. Sus reflexiones sobre la figura del *Spieler* o jugador son conocidas principalmente por su ensayo “Sobre algunos temas en Baudelaire”, donde se ajustan al tenor generalmente crítico y pesimista de ese ensayo sobre el declive de la experiencia —*Erfahrung* en el sentido enfático de Benjamin— en la modernidad capitalista-

¹³ Entrelazo aquí otro sentido de *Spiel* asociado al arte dramático, el sustantivo que forma parte del término compuesto *Trauerspiel*, literalmente obra de duelo, que es el tema del tratado de Benjamin sobre *El origen del drama barroco alemán*. Martin Jay lee la “saturnina atracción de Benjamin por el *Trauerspiel*, el ‘juego’ interminable y repetitivo del duelo (o más precisamente, la melancolía)” como un rechazo del *Trauerarbeit*, la “supuesta ‘saludable’ ‘elaboración’ del duelo” (Jay, 1999, p. 228). La insistencia antiterapéutica de Benjamin en la repetición en el juego interminable de la melancolía tiene una contraparte estructural, como veremos, en sus esfuerzos posteriores por redimir la repetición como una categoría estética, cómica y utópica.

industrial. Como síntoma de ese declive, el jugador ejemplifica un modo de atención siempre dispuesto a esquivar choques mecánicos, similar a la reacción refleja requerida del trabajador en la línea de montaje y, como este último, ya no se basa en la experiencia en el sentido de sabiduría, memoria y tradición acumuladas (Benjamin, 2003, pp. 329-332)¹⁴.

Sin embargo, conceptualmente, el interés de Benjamin por el juego pertenece a una serie de esfuerzos anteriores, que comenzaron con *Calle de sentido único* y continuaron con el *Libro de los pasajes*, para teorizar un modo alternativo de apercepción, asimilación y agencia que no solo fuera igual al entorno tecnológicamente modificado y cambiante, sino que también estuviera abierto al azar y a un futuro diferente. Si la experiencia había perdido valor, demostrada como inútil por la guerra de trincheras, el hambre, la inflación y los enormes cambios sociales y políticos, era imperativo conceptualizar un equivalente contemporáneo a ese modo de conocimiento¹⁵. Se

¹⁴ Crucial para el análisis de Benjamin de la decadencia de la experiencia es, por supuesto, la distinción entre el concepto de *Erfahrung*, experiencia acumulada a lo largo de una vida y a través de generaciones, y el de *Erlebnis*, la experiencia aislada e incidental que corresponde a un modo de percepción gobernado por el *shock*; véase Benjamin (2003, pp. 319).

¹⁵ El rechazo más radical y neo-objetivista de Benjamin a la "experiencia" se puede encontrar en "Experiencia y pobreza" (Benjamin, 1999b, pp. 731-736); apoyándose hasta cierto punto en el mismo análisis e incluso repitiendo un pasaje clave palabra por palabra, invierte tácticamente su posición en "El narrador" (Benjamin, 2002, pp. 143-166); véase también el fragmento "Experiencia" (Benjamin, 1999b, p. 553). En una nota escrita hacia 1929, se refiere a su temprana crítica de la experiencia (burguesa), "Experiencia" (Benjamin, 1996, pp. 3-5), como un acto "rebelde" de juventud con el que, dada la centralidad de una teoría de la experiencia en su obra en curso (uno puede pensar en los ensayos sobre el surrealismo, Proust y Kafka), no obstante, se había mantenido fiel a sí mismo: "Pues mi ataque perforó la palabra sin aniquilarla" (Benjamin, 1977, p. 902). Sobre la teoría de la experiencia de

necesitaba sobre todo una reinención de la experiencia —una experiencia bajo borrado— para contrarrestar la ya de por sí fallida recepción de la tecnología y con ella la espiral de anestesia (el adormecimiento del sensorio en defensa contra el *shock*) y estetización que, en el análisis de Benjamin (y de Susan Buck-Morss), fue clave para el éxito del fascismo (Buck-Morss, 1992, pp. 3-41)¹⁶.

Un término crucial en este proyecto, entrelazado con los múltiples significados de *Spiel*, es el concepto ya mencionado de *inervación*¹⁷. Este término se refiere en sentido amplio a una incorporación mimética y no destructiva del mundo, que Benjamin exploró a lo largo de una década a través de prácticas ejemplares como la escritura y la lectura, el yoga, el erotismo, el juego infantil, los experimentos con hachís, el surrealismo y el cine. En un fragmento inédito escrito alrededor de 1929-1930, “Notas sobre una teoría del juego” (... *des Spiels*), Benjamin afirma que el factor decisivo en el juego es “el nivel de inervación motora” (Benjamin, 1999b, p. 297). El contacto exitoso de los estímulos motores del jugador con el “destino”

Benjamin, véase Marleen Stoessel (1983), Martin Jay (1993, 1998) y Howard Caygill (1998). Este último es un estudio que aplica de manera productiva los primeros escritos de Benjamin sobre la percepción y el color a su teoría de la experiencia, pero no logra ver que el concepto de aura de Benjamin, desarrollado en conjunción con su cambio de atención (en lugar de simplemente en oposición) a la modernidad urbano-industrial, es indispensable para su proyecto de reconceptualizar la posibilidad de la experiencia en la modernidad.

¹⁶ La caracterización que hace Benjamin de la recepción de la tecnología en el siglo XIX como fallida, mal realizada o chapucera [*verunglückt*] aparece en Benjamin (2002, p. 266). Véanse también sus elaboraciones anteriores de este argumento en *Calle de sentido único* (Benjamin, 1996, pp. 486-487), y una versión más clásicamente marxista del mismo en Benjamin (1999b, pp. 319ss).

¹⁷ Sobre el concepto de “inervación” de Benjamin, véase mi ensayo “Benjamin and Cinema: Not a One-Way Street” (Bratu Hansen, 1999a, 2002).

requiere, ante todo, una “predisposición física correcta” (Benjamin, 1999b, p. 298), una receptividad agudizada que permita:

que la chispa [salte] dentro del cuerpo de un punto a otro, impartiendo movimiento unas veces a este órgano, otras veces a aquel, concentrando toda la existencia y delimitándola. Se condensa en el tiempo permitido a la mano derecha antes de que la bola haya caído en la ranura (Benjamin, 1999b, p. 700)¹⁸.

Benjamin insiste en el carácter neurofisiológico de dicha inervación, que es tanto más decisivo “cuanto más emancipado está de la percepción óptica” (Benjamin, 1999b, p. 297).

En otras palabras, en lugar de confiar en el sentido maestro de la vista, por ejemplo, al “leer” la mesa, y mucho menos en una “‘interpretación’ del azar” (Benjamin, 1999c, p. 513), el juego se basa en una “presencia *corporal* de la mente”, una facultad que Benjamin (1996) en otro lugar atribuye a “los antiguos” (p. 483)¹⁹. En los casos marginales de juego, esta presencia de ánimo se convierte en “adivinación, es decir, uno de los momentos más elevados y raros de la vida” (Benjamin, 199b, p. 298). Sin embargo, la capacidad de comunicarse con las fuerzas cósmicas se moviliza en el registro del juego, de la simulación: “el juego genera, por vía experimental, el proceso de estimulación ultrarrápido en el momento del peligro” (Benjamin, 1999b, p. 298); es, por así decirlo, “una prueba blasfema de nuestra presencia de ánimo” (Benjamin, 1972, p. 776, 1999c). El momento del peligro acelerado, un *topos* en la epistemología y la teoría de la historia de Benjamin,

¹⁸ “Sombras cortas”, subtítulo “Juegos de azar” (*Spiel*).

¹⁹ Énfasis añadido. El aislamiento del jugador exitoso de los otros jugadores como requisito previo para un contacto telepático con la pelota se enfatiza —y se ilustra con un dibujo— en el fragmento “Telepathie” (Benjamin, 1985, pp. 187-188).

se define en el ámbito de la ruleta por una temporalidad específica: “la tendencia de los jugadores a hacer sus apuestas [...] en el último momento” (Benjamin, 1999c, p. 513). En consecuencia, el peligro no es tanto el de *perder* como el de “no ganar”, el de “perder la oportunidad” o el de “llegar ‘demasiado tarde’” (Benjamin, 1999b, pp. 297-298)²⁰.

En cuanto al concepto de cine de Benjamin, es significativo que parezca menos interesado en buscar analogías con el trabajo en cadena o la bolsa de valores que en vincular el juego de azar con la capacidad del jugador de apoderarse de la corriente del destino, relacionada con antiguas prácticas de adivinación que involucran al ser humano en su totalidad material. Nos convenza o no esta vinculación, representa uno de los esfuerzos más audaces (y, como demostraría la historia, más desesperados) de Benjamin por rastrear una facultad arcaica basada en la especie dentro de un contexto industrial-capitalista moderno en el que las relaciones miméticas (en el sentido de Benjamin) parecen haber retrocedido hacia una

²⁰ Benjamin especula en el *Libro de los pasajes* que esta temporalidad es una dimensión crucial de lo que constituye la “auténtica ‘intoxicación’” del jugador (Benjamin, 1999c, p. 512), un estado de pasión, de trance delirante, una obsesión que no deja de estar relacionada con el erotismo. Así, compara la felicidad del ganador de haber “tomado el control del destino” con la de un hombre que recibe la “expresión de amor de una mujer que ha sido verdaderamente satisfecha por [él]” (Benjamin, 1999b, p. 298); complica esta analogía en la convoluta O, que cuestiona la capacidad del jugador como tipo para alguna vez “satisfacer a la mujer. ¿No es Don Juan un jugador?” (Benjamin, 1999c, p. 513). Benjamin justifica la asociación de la prostitución y el juego la misma convoluta con la afirmación de que el casino y el burdel tienen en común “el deleite más pecaminoso: desafiar al destino en la lujuria” (Benjamin, 1999c, p. 489). Véase también el fragmento “En paralelo con mi diario actual” (Benjamin, 1999b, pp. 413-414).

“similitud no sensual”²¹. El raro don del juego apropiado, buscado —y abusado— por individuos de manera herméticamente aislada y para beneficio privado, se convierte en un modelo de inervación mimética para un colectivo que parece haber perdido casi, literalmente, sus sentidos; que carece de esa presencia corporal de mente que todavía podría “convertir el futuro amenazante en un ‘ahora’ cumplido” (Benjamin, 1996, p. 483). En este punto de la historia, cuando las organizaciones políticas tradicionales de izquierda no logran movilizar a las masas en su propio interés (es decir, contra el fascismo y la guerra), Benjamin apuesta a que la única posibilidad de una inervación colectiva, no destructiva y lúdica de la tecnología reside en las nuevas tecnologías miméticas del cine y la fotografía, a pesar de que se sigan utilizando para lo contrario. Ya en 1927, Siegfried Kracauer había calificado el giro hacia los medios fotográficos como el “juego a todo o nada” [*Vanbanque-Spiel*] de la historia (Kracauer, 1995, p. 61). En 1936, la crisis política había obligado al propio intelectual literario a asumir el papel de jugador, haciendo su jugada, por así decirlo, frente a una catástrofe inminente.

²¹ Esto no significa que la categoría de “ semejanza no sensual” sea lapsariana; por el contrario, permite a Benjamin vincular los “poderes anteriores de producción y comprensión mimética” con su propio medio: el lenguaje y la escritura. “El lenguaje puede ser visto como el nivel más alto de comportamiento mimético y el archivo más completo de semejanza no sensual” (Benjamin, 1999b, pp. 721-722).

3

Las reflexiones de Benjamin sobre el juego pertenecen a una genealogía que él conocía claramente. En uno de sus artículos sobre los juguetes para niños, por ejemplo, hace un llamamiento a “reavivar el debate sobre la teoría del juego”, que tuvo su última contribución importante en la obra de Karl Groos de 1899, *Die Spiele der Menschen (El juego del hombre)*²². Como contribución reciente a ese resurgimiento, cita la “teoría *gestalt* de los gestos de juego” de Willy Haas, editor fundador de la revista *Die literarische Welt*, en la que se publicó el artículo del propio Benjamin. Sin embargo, la piedra de toque mucho más significativa para él es el ensayo de Freud de 1920, *Más allá del principio de placer*, un tema que retomaré más adelante²³. El ensayo

²² En lo que sigue, no intentaré relacionar el concepto de juego de Benjamin con el canon más amplio de la teoría del juego de procedencia anterior y posterior. Por el bien del enfoque, en lugar de por el principio historicista, me referiré únicamente a fuentes que se encuentran aproximadamente dentro del hábitat intelectual de Benjamin. Para la revalorización del “juego” a partir de los años 1950, véase, por ejemplo, David Riesman (1950); Herbert Marcuse (1966), Eugen Fink (1957, 1960) y, en particular, Jacques Ehrman (1968a), *Games, Play, Literature*, un número especial de *Yale French Studies*, 41, que presentó las filosofías europeas del juego, incluidos Mijaíl Bajtín y Roger Caillois, a una audiencia estadounidense. Para un análisis de la teoría del juego en la teoría estética y literaria, véase Mihai Spariosu (1982) y, más recientemente, Ruth Sonderegger (2000). Para un intento de introducir el concepto de juego de Derrida en la teoría cinematográfica, véase Peter Brunette y David Wills (1989). Por último, para una brillante interrelación de perspectivas sociológicas, filosóficas, literarias y estéticas sobre el juego, véase Bill Brown (1996).

²³ Por supuesto, *Más allá del principio de placer* ocupa un lugar destacado en “Sobre algunos temas en Baudelaire”, donde Benjamin lee la

de Freud analiza el juego infantil, conocido como el “juego del *fort/da*”, en el contexto de una neurosis traumática precipitada por accidentes mortales provocados mecánicamente, una enfermedad que aumentó considerablemente debido a la “terrible guerra” apenas concluida; en consecuencia, sus especulaciones más generales sobre la compulsión a la repetición y su suposición de una pulsión de muerte a menudo se leen a la luz de esa reciente catástrofe y su legado (Freud, 1955, p. 12)²⁴. Dos de las teorías más conocidas sobre el juego, *Homo Ludens* de Johan Huizinga y *Los juegos y los hombres* de Roger Caillois, fueron escritas a la sombra de la guerra siguiente, poco después de la publicación en Francia del ensayo de Benjamin sobre el arte (Huizinga, 1955)²⁵. Dado que la configuración del juego, la tecnología y la guerra tendrá cierta incidencia en nuestra comprensión de esta última, permítanme esbozar brevemente las posiciones relevantes de la primera.

Para Huizinga, la Segunda Guerra Mundial no es más que la culminación del declive del “elemento lúdico” en la

hipótesis de Freud sobre el *shock* traumático a través de los conceptos de memoria de Theodor Reik y Proust, generalizándola en una etiología de la decadencia de la experiencia en la modernidad industrial-capitalista (Benjamin, 2003, pp. 316-318). Véase Kevin Newmark (1995, pp. 236-241).

²⁴ Véase también Caruth (1996, capítulo 3) y la crítica de la lectura de Freud por parte de Caruth en Leys (2000, capítulo 7).

²⁵ En relación con esta obra, el original holandés apareció en 1938; la edición inglesa se basa en una versión alemana publicada en Suiza en 1944 y en la traducción del propio autor, que realizó poco antes de su muerte en 1945. El estudio de Caillois, que responde al de Huizinga, comenzó como un ensayo escrito en 1946 y fue publicado en forma de libro por Gallimard en (1958); la versión inglesa, *Man, Play, and Games*, no apareció hasta más de dos décadas después (1979). Para una crítica de ambos estudios, véase Jacques Ehrman (1968b, pp. 31-57); véase también Spariosu (1982, pp. 35-40). Benjamin cita repetidamente la obra magna de Huizinga, *Herbst des Mittelalters* [*El ocaso de la Edad Media*], en el *Libro de los pasajes*.

civilización contemporánea. “Hasta hace muy poco” —es decir, en la sociedad preindustrial, premasa, en la que el juego estaba vinculado a lo sagrado— “la guerra se concebía como un juego noble, el deporte de los reyes”, un ritual agonístico en el que la lucha estaba sujeta a reglas y leyes internacionales. Sin estas limitaciones, la guerra se degrada hasta convertirse en una “violencia bárbara” y “criminal”: “La teoría de la ‘guerra total’ tenía que desterrar la función cultural de la guerra y extinguir el último vestigio del elemento lúdico” (Huizinga, 1955, pp. 208, 90)²⁶. En otras palabras, la guerra fascista se presenta como una aberración que es a la vez síntoma y ejecutora de la decadencia de la dimensión lúdica en la cultura moderna. Caillois comparte en cierta medida la narrativa de decadencia de Huizinga, pero traza una línea más clara entre las formas anteriores de agonía ritualizada y la guerra moderna, sin límites: “La guerra está muy alejada del torneo o el duelo, es decir, del combate regulado en un recinto, y ahora encuentra su plenitud en la destrucción masiva y la masacre de poblaciones enteras” (Caillois, 1979, p. 55). Más que Huizinga, Caillois destaca un vínculo causal entre la decadencia del juego —que describe como una “corrupción de los juegos” (capítulo cuatro de su libro)— y el surgimiento de una guerra total y genocida.

Tanto Huizinga como Caillois definen el juego como una actividad libre —y fuente de libertad— en la medida en que está separado de la “vida ordinaria” o “cotidiana” (“realidad”), diametralmente opuesto al trabajo, al trabajo pesado, a la necesidad, y asociado con el ocio y una vida de lujo. Huizinga, en particular, subraya el “carácter desinteresado” del juego, su falta de propósito material, que considera necesario para que el juego cumpla su función civilizadora. No es sorprendente que explique la tendencia del juego a crear un orden perfecto —“a [ser]

²⁶ Todo el capítulo 5 de esta obra está dedicado a “El juego y la guerra”.

orden”— en el lenguaje de la estética idealista, “términos con los que tratamos de describir los efectos de la belleza: tensión, aplomo, equilibrio, contraste, variación, solución, resolución, etc.” (Huizinga, 1955, pp. 7-10). Nuevamente, Caillois sigue a Huizinga hasta cierto punto, pero lo reprende por considerar el juego “como una acción desprovista de todo interés material”, excluyendo así de manera efectiva las apuestas y los juegos de azar (Caillois, 1979, p. 5). Corrige esta omisión no solo ofreciendo un análisis detallado de los juegos de azar y las loterías y su función en las sociedades occidentales, sino delineando los juegos de azar dentro de una tipología diferencial de juegos, en la que el azar, *alea*, figura en relación con —y en combinación parcial con— formas de *agon* (competencia, prueba), mimetismo (simulación) e *ilinx* (vértigo).

A diferencia de Huizinga, Caillois admite factores económicos y sociales en el debate sobre el juego, pero en última instancia él también los culpa de la “corrupción de los juegos”. La profesionalización de los deportes, el carácter patológico y obsesivo del juego que degenera en especulación en el mercado de valores y la comercialización general del ocio representan una intrusión en el universo cerrado del juego: su “contaminación por el mundo real” (Caillois, 1979, pp. 44-45). De todos modos, si bien Caillois comparte hasta cierto punto el elitismo y el idealismo de Huizinga, difiere del tecnopesimismo de este último. En un pasaje que se hace eco de un argumento más radical del ensayo sobre la obra de arte, observa que “la civilización industrial ha dado origen a una forma especial de *ludus*, el *hobby*”. Caillois clasifica el *hobby* junto con otras ocupaciones que funcionan principalmente como “una compensación por el daño a la personalidad causado por la esclavitud a un trabajo de carácter automático y trivial”. Al interactuar con la maquinaria de manera lúdica (construyendo modelos,

coleccionando, inventando artilugios, etc.), “el trabajador convertido en artesano... se venga de la realidad, pero de una manera positiva y creativa”. El *hobby* responde así a “una de las funciones más elevadas del instinto lúdico”. Caillois (1979) concluye: “no es sorprendente que una civilización técnica contribuya a su desarrollo, incluso a proporcionar compensaciones por sus aspectos más brutales” (p. 32)²⁷.

La imbricación del juego con la tecnología, junto con la industrialización a gran escala del ocio y la diversión (en

²⁷ Véase también sus comentarios positivos sobre los artilugios tecnológicos que inducen vértigo en los parques de atracciones y los carnavales itinerantes (p. 50) y su inclusión del cine entre las formas legítimas de mimetismo que se encuentran en los márgenes del orden social (p. 54). Estas no son las únicas afinidades entre las teorías del juego de Benjamin y Caillois. De hecho, es sorprendente cómo la elaboración que hace Benjamin de los diversos significados de *Spiel* es paralela a la cuádruple clasificación que hace Caillois de los juegos en términos de *agon*, *alea*, *mimetismo* e *ilinx*. Sin pretender clasificar, Benjamin recorre toda la gama del juego, desde lo que Caillois llama “*paidia*”, el tipo de juego espontáneo e inventivo, hasta el “*ludus*”, más calculador y regido por reglas. Si bien es cierto que Benjamin conocía y tenía sentimientos ambivalentes sobre el trabajo de Caillois sobre el *mimetismo* o *mimétisme*, es más que probable que Caillois conociera de primera o segunda mano el ensayo sobre la obra de arte de Benjamin y tal vez incluso su trabajo sobre Baudelaire. Sin embargo, la traducción francesa de la versión original del ensayo sobre la obra de arte no contiene la nota a pie de página en la que Benjamin desarrolla su concepto de juego en relación con la apariencia, y el concepto de *Spielraum* [espacio o ámbito para el juego; campo de acción] se traduce como *champ d'action*. Los dos hombres fueron presentados por Pierre Klossowski, el traductor del ensayo y miembro del famoso Collège de Sociologie, organizado por Georges Bataille, Michel Leiris y Callois de 1937 a 1939. Según Klossowski, Benjamin asistía “asiduamente” a las reuniones del Collège y tenía previsto presentar una conferencia sobre Baudelaire (o, como afirma Hans Maier, sobre la “moda”) en el otoño de 1939, que fue precedida por el estallido de la guerra. Véase Klossowski (1969, 1988, pp. 388-389), Hollier (1988, pp. viii-xxix) y Hans Maier (1992, p. 66). Véase también Michael Weingrad (2001, pp. 129-161).

Occidente) desde mediados del siglo XIX, complica cualquier oposición clara entre juego y trabajo o, más bien, entre juego y trabajo (alienado). A medida que el juego se convirtió en un objeto de producción y consumo en masa, a medida que los deportes y otras formas recreativas se convirtieron en espectáculos mediados por la tecnología (no muy diferentes de la guerra), el ideal del juego como algo sin propósito y no productivo con frecuencia llegó a servir como una cobertura ideológica para su “correlato material, la diversión mercantilizada” (Brown, 1996, pp. 11-12, 106-108). Al mismo tiempo, este desarrollo produjo, en palabras de Bill Brown, “economías de juego conflictivas, circuitos conflictivos a través de los cuales el juego alcanza un nuevo valor”, en los que el potencial transgresor y transformador del juego y la transformación de ese exceso en plusvalor no siempre pueden distinguirse fácilmente.

Para Benjamin (y, por cierto, para su amigo Kracauer), esa misma ambigüedad representaba un punto de partida, más que una señal de decadencia: una oportunidad (parafraseando a Kracauer) de determinar el lugar del presente en el proceso histórico (Kracauer, 1995, p. 75)²⁸. En el “*Ur-text*” del ensayo sobre la obra de arte, Benjamin traslada sus reflexiones sobre el *Spiel* desde la habitación de los niños y la sala de juego al ámbito público de la historia. Más precisamente, el ensayo explica la

²⁸ Para Kracauer sobre las formas comercializadas de juego y ocio, véase, por ejemplo, “Aburrimiento”, “Viajar y bailar”, “Mundo calicó”, (Kracauer, 1995); “Montaña rusa”, “Espectro en la sala de atracciones”, “Suerte y destino” (Kracauer, 1992, pp. 53-60). Aunque estos textos tratan las nuevas formas de diversión y juego con una ambivalencia dialécticamente puesta en escena, Kracauer fue inequívocamente crítico del culto contemporáneo a los deportes. Véase, en particular, su sátira inexpressiva, “*Sie sporten*” (Kracauer, 1927, 1971, pp. 14-18). También sugiero revisar su crítica más directa de la función ideológica de los deportes en Kracauer (1998, pp. 76-80).

constelación política y cultural que motivó su interés en la categoría del juego en primer lugar: una constelación definida, por un lado, por el ascenso del fascismo y la renovada amenaza de una catástrofe militar mejorada tecnológicamente y, por el otro, las falsas resurrecciones del aura decadente en la esfera del arte (esteticismo), los medios de comunicación liberal-capitalistas (culto a las estrellas) y la espectacularización de la vida política.

La categoría de *Spiel* aparece en esta constelación como una alternativa estética a *Schein* o apariencia, en particular al concepto de “bella apariencia”, que encuentra su elaboración más completa en Hegel. Sin embargo, Benjamin sostiene que la versión idealista alemana de la “bella apariencia” ya tenía algunas “cualidades derivadas”, al haber renunciado a la “base experiencial” que tenía en la antigüedad clásica: el aura. Propone una genealogía de ambos términos, “apariencia y juego” [*Schein und Spiel*], proyectándolos hacia atrás, más allá de Hegel, más allá de Goethe y Schiller (e incluso más allá de la antigüedad clásica), hacia las antiguas prácticas de la mimesis, el “*Ur-phenomenon* de toda actividad artística” (Benjamin, 2002, pp. 137, 127, 1991b, p. 368)²⁹. En la práctica mimética, la apariencia y el juego eran dos caras de un mismo proceso, pero entrelazadas: “El mimo presenta lo que imita simplemente como apariencia [*Der Nachmachende macht, was er macht, nur scheinbar*]”, es decir, evoca la presencia de algo que está ausente. Pero como las formas más antiguas de imitación, “la danza y el lenguaje, los gestos del cuerpo y de los labios”, “tenían un único

²⁹ Véase también las notas preliminares para la segunda versión (Benjamin, 1991a, pp. 667-668), parcialmente traducidas en Benjamin (2002, pp. 137-138). El concepto de *Schein* es central para el importante ensayo de Benjamin sobre *Las afinidades electivas de Goethe* (Benjamin, 1996, pp. 297-360), una novela que, a diferencia de la teoría estética idealista, “sigue estando completamente imbuida de una bella apariencia como una realidad aurática” (Benjamin, 2002 p. 127). Véase también los fragmentos “Sobre la apariencia” (Benjamin, 1996, pp. 223-225) y “Belleza y apariencia” (Benjamin, 1996, p. 283).

material con el que trabajar: el propio cuerpo del mimo”, este no se limita a evocar a un otro ausente, sino que representa, encarna lo que imita: “el mimo presenta su tema como una apariencia [*Der Nachmachende macht seine Sache scheinbar*]. También se podría decir que interpreta [o representa] su tema. Así encontramos la polaridad que informa la mimesis”. En la mimesis, resume, “estrechamente entrelazados como cotiledones, duermen los dos aspectos del arte: la apariencia y el juego” (Benjamin, 2002, p. 127)³⁰.

En un fragmento relacionado, Benjamin observa que en el arte y la estética tradicionales la apariencia y el juego siguen entrelazados en proporciones variables; incluso postula que la polaridad de la apariencia y el juego es indispensable para *cualquier* definición de arte: “El arte (podría decirse así) es una mejora sugerida de la naturaleza: una imitación que es, en su núcleo oculto, una demostración”, un modelo o instrucción para el original. “En otras palabras, el arte es una mimesis perfeccionadora” (Benjamin, 2002, p. 137, 1991b, pp. 667-668). Sin embargo, para el dialéctico, afirma Benjamin, la polaridad entre apariencia y juego solo tiene interés si se la historiza. En su genealogía del arte occidental, esta polaridad se ha inclinado hacia la apariencia, se ha autonomizado y segregado en la estética de la bella

³⁰ Esta formulación ilustra de forma llamativa la diferencia entre el concepto de mimesis de Benjamin, que incluye líneas argumentativas antropológicas, filosóficas y del lenguaje, epistemológicas y estéticas, y el uso tradicional del término, que se refiere más estrictamente a los estándares de verosimilitud. Para un análisis de Benjamin (y Adorno) en relación con otras renovaciones del concepto de mimesis (en particular la de Erich Auerbach), véase Gunter Gebauer y Christoph Wulf (1995). Sobre el concepto de mimesis de Benjamin (en relación con el de Adorno), véase Josef Früchtel (1986, pp. 17-29); véase también Martin Jay (1998, pp. 120-137), y Michael Opitz (2000, pp. 15-19). Michael Taussig reanima la preocupación de Benjamin por lo mimético desde una perspectiva antropológica; véase Taussig (1992, 1993).

apariencia que ha acabado en el esteticismo (fantasmagoría, falsas resurrecciones del aura). Al mismo tiempo, sin embargo, percibe un aumento de “elementos de juego” en el arte reciente: “futurismo, música atonal, *poésie pure*, novela policial, cine” (Benjamin, 1974, p. 1048, Marcel Duchamp podría añadirse a esa lista)³¹. Benjamin relaciona estos dos desarrollos mediante una economía de pérdidas y ganancias (véase el epígrafe de este ensayo):

Lo que se pierde en las obras de arte con la desaparición de la apariencia [Schein] o la decadencia del aura se corresponde con una enorme ganancia en espacio para el juego [*Spiel-Raum*]. Este espacio para el juego es más amplio en el cine. En el cine, el elemento de la apariencia ha sido completamente reemplazado por el elemento del juego (Benjamin, 2002, p. 127, 1991b, p. 369).

Por supuesto, hay una asociación bastante básica, si no trivial, entre cine y juego en el término de la época para el cine —*Lichtspiele*, o juegos de luz— y no se debe subestimar la tendencia de Benjamin a literalizar sustantivos compuestos abstractos en sus elementos. Pero es evidente que hay mucho más en juego en su decisión de situar el cine en el lado del juego, en lugar de en el lado del culto a la ilusión. En vista de las principales tendencias en la práctica cinematográfica real de principios de los años treinta, ya sean fascistas, liberal-capitalistas o socialistas-realistas, esta medida parece, como mínimo, contraintuitiva. Sin embargo, el argumento empieza a tener sentido en el contexto del ensayo sobre la obra de arte

³¹ Una observación similar, que busca más explícitamente tender un puente entre el “arte” y las “artes” mediadas mecánicamente, se puede encontrar en un texto anterior, “Noches de luna en la Rue La Boétie”, en el que Benjamin enfatiza la “dimensión del juego” como el punto en el que convergen las llamadas artes prácticas, que van “desde las primeras técnicas del observador [espectáculos de linterna mágica, dioramas] hasta la televisión electrónica de nuestros días” (Benjamin, 1999b, p. 108).

(que, en todo caso, se refiere más bien al cine temprano, así como al montaje u otras prácticas cinematográficas no clásicas y marginadas), si lo consideramos en relación con el esfuerzo más amplio de Benjamin por teorizar la tecnología.

En la versión habitual del ensayo, la tecnología aparece principalmente en su efecto destructivo y “liquidador” sobre el arte tradicional, resumido en la erosión del aura, y su potencial concomitante para democratizar la cultura, basado en una afinidad estructural entre las nuevas tecnologías de reproducción y las masas. En el “*Ur-text*”, sin embargo, el concepto de tecnología se fundamenta más plenamente en el marco de lo que Benjamin llama “materialismo antropológico”. En su ensayo de 1929 sobre el surrealismo, invocó esa tradición (Georg Büchner, Johann Peter Hebel, Nietzsche, Rimbaud) como alternativa a las versiones marxistas más ortodoxas y “metafísicas” del materialismo, al estilo de Vogt y Bujarin (Benjamin, 1999b, p. 217)³². Es significativo que Adorno, en una carta de septiembre de 1936, eligiera el término “materialismo antropológico” para resumir todos los puntos en los que discrepaba de Benjamin. La manzana de la discordia para Adorno era lo que él consideraba la “ontología no dialéctica del cuerpo” de Benjamin (Adorno & Benjamin, 1999, pp. 146-147). Si bien el concepto de cuerpo de Benjamin sin duda tiene raíces en la teología y el misticismo, esto no le impide pensar en el cuerpo en términos tanto históricos como políticos³³. Sin embargo, lo

³² Véase también el *Libro de los pasajes* (Benjamin, 1999c, pp. 807-817), y el análisis de las versiones francesa y alemana de esa tradición (Benjamin, 1999c, p. 633). Sobre la importancia del “materialismo antropológico” en la obra de Benjamin, véase Norbert Bolz y Willem van Reijen (1991, capítulo 6); véase también Burkhardt Lindner (1992, pp. 217-248, 2002, pp. 127-144).

³³ Para las especulaciones teológicas de Benjamin sobre el cuerpo, véase “Esquema del problema psicofísico” (Benjamin, 1996, pp. 393-401). En

hace situando el destino del cuerpo individual (y del sensorio corporal) en la sociedad burguesa dentro de una historia más amplia de la especie humana, y esto implica pensar en los humanos en relación con toda la creación y en la historia humana en relación con la del cosmos³⁴. Del mismo modo, como veremos, relaciona el cuerpo individual temporal con la constitución de un cuerpo colectivo —metafórico—, o colectivo corporal, que es a la vez agente y objeto de la interacción humana con la naturaleza. Dentro de este marco antropológico-materialista, entonces, la tecnología dota al colectivo de una nueva *physis* que exige ser comprendida y reapropiada, literalmente incorporada, en beneficio del colectivo; al mismo tiempo, la tecnología proporciona el medio en el que dicha reapropiación puede y debe tener lugar. Esta comprensión reflexiva de la tecnología hace visible una lógica diferente —una lógica del juego— en la concepción de Benjamin del papel histórico del cine.

este fragmento temprano, hace una distinción entre *Leib* y *Körper* (no del todo convincentemente traducido como “cuerpo y sustancia corpórea”) que tiene implicaciones importantes para su concepción de la política hasta la década de 1930. *Leib* se refiere al cuerpo como perteneciente y ampliando “el cuerpo de la humanidad” y como tal es capaz, gracias a la tecnología, de incluir en parte incluso a la naturaleza —lo inanimado, las plantas y los animales— en una unidad de vida en la tierra. *Körper*, por el contrario, se refiere al ser individualizado, sensible y finito cuya “soledad no es otra cosa que la conciencia de su dependencia directa de Dios” (Benjamin, 1996, p. 395, 1972, pp. 80-81). Sobre la importancia de esta distinción, particularmente en relación con la tecnología, para la comprensión de Benjamin de lo político, véase Uwe Steiner (2001, pp. 43-88).

³⁴ El ejemplo más llamativo de esta coyuntura —o, en este momento, disyuntiva— entre la historia humana y la cósmica se puede encontrar en la decimoctava y última de sus tesis, “Sobre el concepto de historia” (Benjamin, 2003, p. 396). La idea aparece también en otros contextos; véase especialmente su ensayo sobre Franz Kafka (Benjamin, 1999b, pp. 794-818) y su trabajo relacionado con Fourier (Benjamin, 1999c). Véase también Beatrice Hanssen (1998).

Este papel está determinado, junto con la polaridad de la apariencia y el juego, por lo que él llama “el conflicto histórico mundial entre la primera y la segunda tecnología” (Benjamin, 2002, p. 127). La distinción entre primera y segunda tecnología se desarrolla en la sección seis del ensayo original sobre la obra de arte, que establece la distinción en el arte entre “valor de culto” y “valor de exhibición”. Al igual que el arte, afirma Benjamin, la primera tecnología surge en el contexto de antiguos procedimientos y rituales mágicos. En el esfuerzo por poner una naturaleza abrumadora al servicio de las necesidades y fines humanos, la primera tecnología “hacia el máximo uso posible de los seres humanos”; la segunda tecnología, en cambio, involucraba al ser humano lo menos posible. Por lo tanto, afirma, “se podría decir que los logros de la primera tecnología culminan en el sacrificio humano; los de la segunda, en el avión teledirigido que no necesita tripulación humana” (Benjamin, 2002, p. 107). Sin embargo, donde un lector contemporáneo podría asociar esta última con lo último en guerra electrónica al estilo estadounidense (drones, misiles de crucero), Benjamin hace un giro sorprendente. Si la primera tecnología se define por la temporalidad de “una vez por todas” y “el lapso irreparable o la muerte sacrificial”, la segunda tecnología opera en el registro de “una vez es tan bueno como nunca”, ya que funciona “por medio de experimentos y procedimientos de prueba infinitamente variados” (Benjamin, 2002, p. 107, 1991b, p. 359)³⁵. Su origen hay que buscarlo en el punto en que, “por una artimaña inconsciente, los seres humanos comenzaron a

³⁵ He conservado una traducción literal del proverbio alemán *Einmal ist keinmal*, no solo por su relación con *Ein für allemal*, sino también por la fascinación de Benjamin con la frase; véase su breve pieza “Einmal ist keinmal” (Benjamin, 1972, pp. 433-434).

distanciarse de la naturaleza. En otras palabras”, concluye, “[su origen] está en el juego” (Benjamin, 2002, p. 107).

A diferencia de las críticas de la Escuela de Frankfurt a la tecnología, desde la *Dialéctica de la Ilustración* hasta la obra de Jürgen Habermas, Benjamin no asume una trayectoria instrumentalista desde la astucia mítica hasta la modernidad capitalista-industrialista. En lugar del “dominio de la naturaleza”, que la primera tecnología perseguía por dura necesidad, la segunda “apunta más bien a una interacción entre la naturaleza y la humanidad”³⁶. Ensayar esta interacción, sostiene Benjamin (2002), es la decisiva “función social del arte hoy”. De ahí la particular importancia del cine: “*La función del cine es entrenar a los seres humanos en las percepciones y reacciones necesarias para manejar un vasto aparato cuyo papel en sus vidas se expande casi diariamente*” (p. 108).

Podríamos fácilmente leer esta afirmación como una concepción conductista de la adaptación del sensorio humano al régimen del aparato o, en la tradición de la teoría del juego, como una versión de la teoría del entrenamiento o *Einübungs-Theorie* (Groos, 1899, p. v). Y no hay razón para no hacerlo, considerando el interés de

³⁶ Esta noción hace eco de la famosa última sección de *Calle de sentido único*, “Al planetario”, donde Benjamin califica la noción de “dominio de la naturaleza” comparándola con la educación: “¿No es la educación, ante todo, la ordenación indispensable de la relación entre las generaciones y, por lo tanto, el dominio (si hemos de usar este término) de esa relación y no de los niños? Y de la misma manera, la técnica es el dominio no de la naturaleza sino de la relación entre la naturaleza y el hombre. Los seres humanos como especie completaron su desarrollo hace miles de años; pero el desarrollo de la humanidad como especie apenas está comenzando. En la técnica, se está organizando una *physis* a través de la cual el contacto de la humanidad con el cosmos toma una forma nueva y diferente de la que tenía en las naciones y las familias” (Benjamin, 1996, p. 487, 1972, p. 147). Véase también Lindner (2002, pp. 137-140).

Benjamin, gracias en parte a Asja Lācis, en el discurso vanguardista soviético de la biomecánica (Eisenstein, Kuleshov, Meyerhold) y su apoyo estratégicamente tardío al productivismo y al operativismo (Tretyakov)³⁷. Pero sería un error leer la afirmación como una simple inversión de una jerarquía idealista o aristocrática de juego y trabajo (como la de Huizinga), en el sentido de que el cine, como “forma lúdica” de la tecnología, sería instrumental para el objetivo de aumentar la productividad industrial, aunque fuera en nombre de una sociedad socialista. A pesar de que Benjamin abogaba por situar el arte en las relaciones de producción de su tiempo, se interesaba principalmente por la *labor* dentro del marco más amplio (antropológico-materialista) de la interacción de la humanidad con la naturaleza, negociada en el medio de la tecnología. Si entiende el juego (de los niños) como “el canon de un trabajo que ya no tiene sus raíces en la explotación”, esta noción está menos en deuda con Lenin que con Marx (el primer Marx) y Charles Fourier. La noción de este último de “trabajo inspirado por el juego”, afirma Benjamin, no apunta a la “producción de valores”, sino a un objetivo más radical: “la mejora de la naturaleza” (Benjamin, 1999c, p. 361, 1982, p. 456). Y para que no pensemos aquí en una

³⁷ Sobre la recepción de la biomecánica por parte de Benjamin (Bratu Hansen, 2002, pp. 317-318; Law & Gordon, 1996). Para su apoyo a Tretyakov, véase “El autor como productor” (Benjamin, 1999b, pp. 768-782), sobre la importancia de este ensayo en relación con la política soviética y alemana del realismo socialista (convertido en doctrina oficial en 1934) y el Instituto de París para el Estudio del Fascismo (INFA) (del Frente Comunista), al que fue dirigido originalmente, véase Maria Gough (2002, pp. 53-83). La invocación tardía y polémica que hace Benjamin de Tretyakov (cuya estética experimental y modernista era anatema para los defensores del arte proletario y del patrimonio cultural [Becher, Bihalji-Mérin, Lukács] y que moriría en el Gulag en 1939) tiene eco en un gesto similar en la tercera versión del ensayo sobre la obra de arte: su invocación positiva de Dziga Vértov años después de que este último hubiera sido denunciado como formalista y limitado en su capacidad para trabajar.

mejora gradual, y mucho menos en un progreso, la idea de una “naturaleza mejor” para Benjamin implica otra máxima fourierista, a la vez más violenta y más humorística: la idea de la “apertura de la teleología natural”, que desaloja las jerarquías antropocéntricas (Benjamin, 1999c, pp. 631, 635)³⁸.

Lo que esto podría significar se aclara un poco más en una nota notable que amplía la afirmación citada anteriormente sobre la función social del cine en la adaptación a la tecnología (inervación de la misma). El objetivo de las revoluciones, sostiene, es “acelerar esta adaptación”.

Las revoluciones son inervaciones de la colectividad o, más precisamente, esfuerzos de inervación por parte de la nueva colectividad, única en su historia, que tiene sus órganos en la nueva técnica. Esta segunda técnica es un sistema en el que el dominio de las fuerzas sociales elementales es una condición previa para jugar [*das Spiel*] con las fuerzas naturales. Así como el niño que está aprendiendo a agarrar extiende su mano hacia la luna como si quisiera alcanzar una pelota, así también la humanidad, en sus esfuerzos de inervación, apunta tanto a metas que todavía hoy son utópicas como a metas que están al alcance de la mano (Benjamin, 2002, p. 124, 1991b, p. 360)³⁹.

³⁸ Los ejemplos de Benjamin son criaturas híbridas como los “hombres de cola larga” de Fourier y Mickey Mouse, “en los que encontramos llevada a cabo, enteramente en el espíritu de las concepciones de Fourier, la movilización moral de la naturaleza. El humor aquí pone a prueba la política” (Benjamin, 1999c, p. 635). Véase también Bratu Hansen (1993, pp. 27-61, 47).

³⁹ Véase también “Una voluntad utópica diferente”, fragmentos asociados con la composición del ensayo sobre la obra de arte (Benjamin, 2002, pp. 134-136) y la invocación que Benjamin hace del Marx temprano en el *Libro de los pasajes*: “Sobre la doctrina de las revoluciones como inervaciones de lo colectivo: ‘La trascendencia de la

En otras palabras, al buscar resolver los problemas de la segunda naturaleza a través de la transformación sistemática de las condiciones sociales, económicas y políticas (como en el caso soviético), las revoluciones también afirman una “voluntad utópica” “diferente”, más orientada a la especie (Benjamin, 2002, p. 134). Los impulsos utópicos que se manifiestan (en forma de exceso, por así decirlo) en las revoluciones históricas se refieren a las demandas revolucionarias aún no resueltas “de la naturaleza orgánica primera (principalmente el organismo corporal del ser humano individual)”; dan voz a las “cuestiones vitales que afectan al individuo: cuestiones de amor y muerte que habían quedado sepultadas por la primera tecnología” (Benjamin, 2002, pp. 135, 124). (Dado que Benjamin, en un fragmento relacionado, cita a Sade junto con Fourier como ejemplos de estos impulsos, sugeriría traducir aquí la palabra *Liebe* como eros, si no como sexo).

Aquí parecen estar en juego dos argumentos: uno se refiere a la reconfiguración de la relación entre lo colectivo y lo individual que posibilita la segunda tecnología. Frente a los conceptos marxistas más ortodoxos de la revolución (materialismo “metafísico”), Benjamin insiste en la interdependencia, por un lado, de la constitución de las masas, como el colectivo “históricamente único” que tiene la oportunidad de inervar la segunda tecnología como “sus órganos”, y, por otro, del destino del individuo, cuyo ser corporal, sensorial y psicosexual es más que nunca un objeto, consciente o inconscientemente, voluntario o no, de transformación. El otro argumento, integrado en el primero, concierne a las temporalidades disyuntivas de la imaginación utópica y el estado actual del desarrollo, lo que no es menos importante que una cuestión de cómo

propiedad privada es... la completa emancipación de todos los sentidos humanos...” (Benjamin, 1999c, p. 652).

mediar la política histórica de las especies con una crisis contemporánea que tiene sus orígenes en el siglo XIX⁴⁰. Aquí Benjamin, como es muy a menudo, recurre a una imagen. El objetivo utópico de la segunda tecnología —“el despliegue del trabajo en el *juego*” (Benjamin, 1999c, p. 361)— funciona de manera no muy diferente a la luna que el niño intenta alcanzar mientras aprende a agarrar. El gesto del niño puede estar basado en un error de percepción motora, pero para Benjamin (a diferencia de Piaget o Lacan, por ejemplo), ese error de percepción es creativo y anticipa una organización alternativa de la percepción que estaría a la altura del entorno tecnológicamente modificado. El niño puede no llegar a la luna, al menos no en su propia generación, pero de todos modos aprende a agarrar⁴¹.

⁴⁰ Mucho se ha escrito sobre los conceptos de historia y temporalidad de Benjamin; particularmente relevantes aquí son las discusiones sobre la intersección experimental de Benjamin de la historia moderna (social, política, cultural) con “otras” historias, ya sean míticas (*Ur*-historia), “naturales”, cósmicas y/o mesiánicas; ver, por ejemplo: (Hanssen, 1998; Buck-Morss, 1989; Wohlfarth, 1986a, pp. 3-24; Osborne, 1994, pp. 59-109).

⁴¹ En el *Libro de los pasajes*, Benjamin se refiere a “la idea de revolución como inervación de los órganos técnicos del colectivo (analogía con el niño que aprende a agarrar tratando de apoderarse de la luna)” como uno de “dos artículos de mi ‘política’”, siendo el otro “la idea [de Fourier] de la ‘apertura de la teleología de la naturaleza’”. La imagen del niño que se excede tiene un precursor menos optimista en un fragmento escrito alrededor de 1920/1921, donde ilustra el problema de la discrepancia entre la capacidad motora corporal y la percepción visual con referencia al “caso de un niño que desarrollaría su mundo visual sin órganos prensiles y abandonado a su suerte: diferente jerarquía de distancias” (Benjamin, 1985, p. 67). Gertrud Koch utiliza este fragmento de manera convincente para explicar el ensayo sobre la obra de arte en un comentario que aclara la inversión mesiánica de Benjamin en el cine como un “aparato técnico que permite olvidar la falta antropológica” (Koch, 1994, p. 209).

Benjamin elabora las implicaciones contemporáneas de este hiato cognitivo recurriendo al término *Spielraum*, que debe leerse tanto en su significado literal como figurativo, material y abstracto⁴². “Dado que [la segunda] tecnología tiene como objetivo liberar a los seres humanos del trabajo pesado”, afirma, “el individuo ve de repente su ámbito de juego, su campo de acción [*Spielraum*], ampliado inconmensurablemente”. En este nuevo espacio, sin embargo, “aún no sabe cómo moverse” (Benjamin, 2002, p. 124). En la nota sobre la apariencia y el juego citada anteriormente y en la sección sobre el “inconsciente óptico”, Benjamin vincula explícitamente este espacio expandido con el surgimiento del cine. Pero este vínculo no sigue una ruta directa. Obliga a desviarse a través de otro conjunto de términos, “espacio-imagen” [*Bildraum*] y “espacio-cuerpo” [*Leibraum*], en particular el esfuerzo de Benjamin por teorizar la creciente imbricación de ambos como una característica de la modernidad urbano-industrial.

⁴² El propio Benjamin sugiere lo mismo cuando une con guion la palabra “*Spiel-Raum*” en la nota sobre apariencia y juego (Benjamin, 2002, p. 127). Un uso igualmente consciente del término se puede encontrar en una pieza tecnopesimista de Karl Wolfskehl, miembro del círculo de George y del grupo “Kosmiker” de Múnich, a quien Benjamin admiraba a pesar de sus diferencias ideológicas; véase “*Spielraum*”, en Wolfskehl (1960, pp. 431-433). Véase también la afirmación de Karl Kraus de 1912 de que la capacidad de distinguir “entre una urna y un orinal” es lo que proporciona a la cultura un “*Spielraum*”; a falta de esta distinción, la cultura contemporánea se “divide entre quienes utilizan la urna como orinal y quienes utilizan el orinal como urna”, es decir, en la interpretación de Hal Foster (2002), “los diseñadores Art Nouveau que quieren infundir arte (la urna) en el objeto utilitario (el orinal)” y, a la inversa, “los modernistas funcionalistas que quieren elevar el objeto utilitario a la categoría de arte” (pp. 16-17). Esta es precisamente la razón por la que Marcel Duchamp, “superando a ambos lados con su urinario disfuncional” (Foster), proporciona un ejemplo claro de la observación de Benjamin de un aumento de “elementos de juego en el arte reciente”.

A partir de *Calle de sentido único*, Benjamin rastrea el surgimiento de un nuevo tipo y una organización diferente del espacio, tanto en el arte como en la vida cotidiana. En las transformaciones de la escritura y la economía modificada de la distancia y la cercanía en los nuevos medios de la publicidad y el cine, Benjamin discierne una reconfiguración paradigmática del espacio físico —el espacio del cuerpo, el espacio de la experiencia vivida— en relación con el espacio perceptual, el espacio de las imágenes. Así como la escritura ha entrado en una nueva fase de “pictorialidad excéntrica” y movilidad gráfica, sostiene, las imágenes, en lugar de colgar en las paredes de los museos y de los coleccionistas, han llegado a habitar un espacio público y tridimensional, el espacio del colectivo. Los objetos gigantescos promocionados por los anuncios, los coches que se nos lanzan desde la pantalla y nos golpean entre los ojos, el estanque rojo fuego que refleja un letrero de neón en movimiento: estas cosas colocan al sujeto perceptual no frente a la imagen como objeto, sino dentro de un entorno visual y sensorial dinámico⁴³.

El cine, en particular, con sus técnicas de encuadre variable y montaje, ejemplifica este nuevo régimen de percepción definido por la proximidad, el impacto y la tactilidad. También pone de manifiesto el hecho de que la reconfiguración del espacio-cuerpo y del espacio-imagen está inextricablemente ligada a la interpenetración de las

⁴³ Véase, por ejemplo, “Censor jurado de cuentas” y “Se alquilan estas superficies” (Benjamin, 1996, pp. 456-457, 476). La reconfiguración del espacio corpóreo y perceptual bajo el signo de la tecnología alcanza un clímax inquietante en la pieza final de *Calle de sentido único*, “Al planetario” (Zum Planetarium) (Benjamin, 1996, pp. 486-488, 1972, pp. 146-148). Aquí Benjamin cambia la escena de la modernidad urbana al “inmenso cortejo del cosmos” (o “un apareamiento sin precedentes con poderes cósmicos”) que, según él, se alimentó, aunque desastrosamente equivocado y fallido, en la Primera Guerra Mundial. Véase el análisis magistral de Irving Wohlfarth (2002) de esta pieza (pp. 65-109).

funciones fisiológicas y mentales humanas con estructuras mecánicas heterónomas.

En este sentido (así como en otros), la película que se podría esperar que hubiera servido de piedra de toque para Benjamin es *El hombre de la cámara* de Dziga Vértov. Al analizar brevemente a Vértov en un artículo de 1927 sobre el cine ruso, comienza a desarrollar una estética cinematográfica paravértoviana (con una marcada inflexión surrealista) en un artículo complementario dedicado a *El acorazado Potemkin* de Eisenstein, una obra que no pertenece exactamente al género de cine urbano que Benjamin evoca en su defensa⁴⁴. Sostiene que el cine es “el único prisma en el que los espacios del entorno inmediato —los espacios en los que la gente vive, practica sus pasatiempos y disfruta de su ocio— se abren ante sus ojos de una manera comprensible, significativa y apasionada”. Esta obra prismática de cine implica una *doble* estructura de mediación tecnológica: refracta un mundo que ya está moldeado por estructuras heterónomas que se han convertido en una segunda naturaleza para nosotros. Al hacer visible este mundo, el cine crea un “nuevo reino de conciencia”; permite a los seres humanos representarse a sí mismos su *physis* tecnológicamente

⁴⁴ Benjamin analiza las secuencias de montaje iniciales de *La sexta parte del mundo* de Vértov en “Sobre la situación actual del cine ruso” (Benjamin, 1999b, p. 13); para su defensa de Potemkin, véase “Respuesta a Oscar A. H. Schmitz” (Benjamin, 1999b, pp. 16-19). Véase también su referencia a *Tres canciones a Lenin* de Vértov en la tercera versión del ensayo sobre la obra de arte (Benjamin, 2003, p. 262). Las principales preocupaciones del ensayo sobre la obra de arte —la reflexividad de la (segunda) tecnología, la inervación lúdica, una estética experimental de la repetición autoconsciente, el inconsciente óptico— parecen reclamar *El hombre de la cámara* como intertexto. No he podido determinar si Benjamin vio o no *El hombre de la cámara*, pero es más que probable que hubiera leído la notable crítica que Kracauer hizo de esa película (Kracauer, 1929, 1974, pp. 88-92). La afinidad de Benjamin con Vértov también se hace patente al leer Jean-Louis Comolli (1998, pp. 19-24).

alterada. Al hacerlo, “hace estallar todo el mundo carcelario” —nuestras “oficinas, habitaciones amuebladas, salones, calles de la ciudad, estaciones de tren y fábricas” que, en sí mismas, “son feas, incomprensibles y desesperanzadamente tristes”— y hace que sus ruinas dispersas estén disponibles para “viajes de aventura”; en otras palabras, para el juego (Benjamin, 1999b, p. 17, 1977, p. 752). Cuando retoma este pasaje, casi palabra por palabra, en la sección del ensayo sobre la obra de arte en relación con el “inconsciente óptico”, la frase precedente explica la función dual, a la vez cognitiva y liberadora, del cine en términos más específicos:

Por un lado, el cine avanza en la comprensión de las necesidades que gobiernan nuestras vidas mediante su uso de primeros planos, su acentuación de detalles ocultos en objetos familiares y la exploración de entornos cotidianos mediante ingeniosos movimientos de la cámara; por otro, logra asegurarnos un vasto e insospechado campo de acción (Benjamin, 2002, p. 117, 1991b, pp. 375-376).

Los escritos de Benjamin sobre la reconfiguración del espacio en la modernidad urbana van desde el registro fenomenológico, pasando por el entusiasmo constructivista, hasta una visión antropológico-materialista, si no mesiánica, del potencial revolucionario de esa reconfiguración. Esta última predomina en el ensayo de 1929 sobre el surrealismo, cuyo lenguaje visionario se remonta a la sección final de *Calle de sentido único* y aún anima partes del ensayo original sobre la obra de arte. En las prácticas poéticas y políticas de los surrealistas, Benjamin (1999b) discernió el descubrimiento de un “espacio-imagen cien por ciento” como el sitio para la acción política (p. 217). En contraste con la política cultural de la izquierda organizada, los surrealistas actuaron sobre la base del reconocimiento de que este sitio,

el hábitat de las masas, estaba siendo redefinido de manera crucial por el espacio de imagen en expansión (nada menos, se podría añadir, un espacio de sonidos, guiones y cosas) que se había abierto con las tecnologías modernas de reproducción. Este espacio-imagen, observa Benjamin, ya no está separado del “espacio del cuerpo”; no puede captarse desde una posición de distancia contemplativa característica de la alta cultura burguesa (“lo que solíamos llamar arte comienza a una distancia de dos metros del cuerpo”)⁴⁵. En sus experimentos artísticos y vivientes, los surrealistas actúan y representan, si no encarnan, esa transformación: “donde una acción produce su propia imagen y existe, devorándola y consumiéndola, donde la cercanía se mira a sí misma con sus propios ojos, se abre este espacio de imagen largamente buscado, el mundo de la actualidad universal e integral” (Benjamin, 1999b, p. 217, 1977, p. 309)⁴⁶. Este colapso convulsivo entrelazando el espacio-cuerpo y el espacio-imagen asalta las fronteras tradicionales entre sujeto y objeto, convirtiendo a ambos en elementos de un entorno perceptivo y material a la vez. También cortocircuita la dialéctica de la distancia y la proximidad que es tan crucial para el pensamiento de Benjamin en otros lugares, en particular el concepto de aura y las especulaciones sobre la facultad mimética. Por la misma lógica, implica una “aniquilación dialéctica” del individuo: en el nuevo espacio de la imagen “el materialismo político y la creaturalidad física comparten el hombre interior, la psique, el individuo... con justicia

⁴⁵ “Sueño Kitsch: Glosario sobre el surrealismo” (Benjamin, 1999b, p. 4). Esta nueva economía de la distancia y la cercanía es, por supuesto, uno de los hilos conductores del ensayo sobre la obra de arte, que conduce al debate sobre la recepción “táctil” y la valorización que Benjamin hace de la “distracción”.

⁴⁶ La última frase, sin duda, asimila a los surrealistas a la tradición mesiánica. Aquí, como en otras partes, Benjamin “superpone”, en palabras de Irving Wohlfarth (1998), “dos realidades opuestas, la histórica y la teológica, una sobre la otra” (pp. 13-39).

dialéctica, de modo que ningún miembro queda sin desgarrar". Pero la demolición del individuo concebido de manera autónoma y orgánica queda incompleta sin una transformación análoga del colectivo. "El colectivo es también un cuerpo. La *physis* que se organiza para él en la tecnología solo puede generarse, en toda su realidad fáctica y política, en ese espacio de imágenes en el que nos inicia la iluminación profana" (Benjamin, 1999b, p. 217, 1977 p. 310). Es en este punto donde Benjamin formula por primera vez la noción de revolución como "inervación del colectivo" y como algo que depende de la inervación colectiva de la tecnología.

Solo cuando en la técnica el cuerpo y el espacio de la imagen se interpenetran de tal modo que toda tensión revolucionaria se convierte en inervación corporal colectiva, y todas las inervaciones corporales de la colectividad se convierten en descarga revolucionaria, la realidad se ha trascendido a sí misma en la medida que exige el *Manifiesto Comunista*. Por el momento, solo los surrealistas han comprendido sus actuales mandatos. Cambian, para un hombre, el juego de rasgos humanos por la esfera de un despertador que suena cada minuto durante sesenta segundos (Benjamin, 1999b, pp. 217-218).

La imagen final del ensayo, que fusiona rostro humano y dispositivo mecánico, "realiza miméticamente" (en la lectura de Sigrid Weigel) el "salto al aparato", la idea de un cruce radical del sensorio corporal humano con la nueva *physis* organizada por la tecnología (Weigel, 1996, p. 16)⁴⁷. Y el incesante sonido de la alarma que culmina el movimiento acelerado del texto realiza la misma transformación de la revuelta de vanguardia en revolución que el ensayo busca producir, o, para retomar el lenguaje

⁴⁷ Véase la nota 5 en este mismo trabajo. En este estudio, por lo demás muy perspicaz, el cine y otros medios tecnológicos casi nunca se mencionan.

Espacio para el juego. La apuesta de Benjamin por el cine

del ensayo sobre la obra de arte, la realización del *Spielraum* perceptivo-estético ampliado como un espacio de acción política.

En el ensayo sobre la obra de arte, la imbricación del espacio-cuerpo y del espacio-imagen, de los impulsos perceptivo-fisiológicos humanos y las estructuras mecánicas, y la lógica relacionada que vincula el *démontage* del individuo con la idea de la inervación colectiva se ejemplifican en la figura del actor de cine. Al igual que muchos de los primeros escritores sobre cine, Benjamin contrasta la interpretación del actor de cine con la del actor de teatro. El primero no solo pierde el aura de la interpretación en vivo, así como la relación con un público corporalmente presente, sino que su actuación o logro está determinado en gran medida por un equipo de expertos, desde el director y el cineasta hasta el ingeniero de sonido y el editor. La fragmentación y recomposición del ser del actor, la soldadura de su cuerpo en el espacio-imagen, exige de su parte una presencia corporal total de la mente (no muy distinta de la del jugador exitoso). Porque el actor de pantalla se enfrenta a un tipo único de prueba mecanizada, similar a las pruebas de aptitud a las que el proceso de trabajo capitalista somete a los individuos diariamente y sin rendición de cuentas pública. Al exhibir el desempeño del actor en la prueba, al convertir la capacidad misma de ser exhibido en una prueba, el cine se convierte en una alegoría de la (mala) adaptación social de la tecnología:

Actuar bajo la luz de las lámparas de arco y al mismo tiempo satisfacer las exigencias del micrófono es una prueba de rendimiento de primer orden. Lograrlo significa preservar la propia humanidad frente al aparato.

El interés por esta actuación está muy extendido, pues la mayoría de los habitantes de las ciudades, durante la jornada laboral en oficinas y fábricas, tienen que renunciar a su humanidad frente a un aparato. Por la noche, estas mismas masas llenan los cines para presenciar cómo el actor de cine se venga en su nombre no solo afirmando su humanidad (o lo que les parece como tal) frente al aparato, sino poniendo ese aparato al servicio de su triunfo (Benjamin, 2002, p. 111).

En otras palabras, en la medida en que la actuación compuesta del actor de cine logra una inervación *individual* de la tecnología a nivel de *producción*, puede provocar una inervación *colectiva* a nivel de *recepción*, en el espacio corpóreo del público reunido en la sala, a través de procesos de identificación mimética específicos del cine. (Esta concepción, como se recordará, está diametralmente invertida en la versión canónica del ensayo, en la que se supone que el público se pone del lado, de un modo más brechtiano, de la mirada examinadora de la cámara) (Benjamin, 2003, p. 269)⁴⁸. La concepción que Benjamin tiene del actor de cine no es tan heroica como parece. El triunfo de la “humanidad” del actor es, después de todo, el de un ser humano “eliminado”, como escribe en otro lugar, el ser humano “como la quinta rueda del carro de su tecnología” (Benjamin, 199b, p. 585)⁴⁹. Los esfuerzos de

⁴⁸ Un resto del patetismo anterior sobrevive en la versión posterior en la sección 11, donde Benjamin ensalza la producción altamente artificial de la “visión de la realidad inmediata” en el cine como la “flor azul cultivada en el país de la técnica”: “Si para el hombre de hoy la más significativa de todas las representaciones de la realidad es la cinematográfica, ello se debe a que esta entrega el aspecto de la realidad como una realidad libre respecto del aparato —que él tiene derecho de exigir en la obra de arte— precisamente sobre la base de su compenetración más intensa con ese aparato” (Benjamin, 2003, pp. 263, 264).

⁴⁹ La imagen del ser humano “eliminado” o exiliado aparece también en el ensayo sobre la obra de arte, donde se atribuye a Luigi Pirandello (Benjamin, 2002, p. 112).

Benjamin por imaginar una relación diferente entre los humanos y la tecnología están motivados, fundamentalmente, por la idea de que la recepción de la tecnología ya había fracasado a gran escala: el sueño tecnológico del siglo XIX, encadenado por las relaciones capitalistas de producción, había encontrado un terrible despertar en la Primera Guerra Mundial, la “rebelión de los esclavos” de la tecnología avanzada (Benjamin, 1999b, p. 312)⁵⁰. La guerra, la inflación y la racionalización capitalista han agravado la autoalienación del ser humano, una categoría marxista (derivada de Hegel) que Benjamin actualiza al enfatizar los efectos de la recepción “chapucera” de la tecnología en el sensorio humano y la capacidad de experiencia (la espiral de *shock* y anestesia).

Sin embargo, es importante destacar que le da a ese concepto un giro dialéctico que distingue su uso de las críticas meramente pesimistas de la modernidad. Por un lado, el concepto de autoalienación de Benjamin, basado en el mesianismo judío secular y el gnosticismo literario (Kafka, Freud), no implica la suposición de una condición originaria no alienada o un yo más idéntico y unificado⁵¹. Por otra parte, valora el cine por hacer que la autoalienación sea material y públicamente perceptible, es decir, citable y disponible para la acción: “*En la representación del hombre por medio de un aparato ha*

⁵⁰ Véase la nota 16 en este mismo trabajo.

⁵¹ A pesar de la complicada fetichización que Benjamin hace de la relación madre-hijo (Benjamin, 1999c, p. 391), compartía la suposición cabalística de Gershom Scholem (1971) de un “*Galut* [exilio] primordial y fundamental” en el que “toda la existencia, incluyendo, ‘por así decirlo’, a Dios, subsiste”, constituyendo el “estado de la Creación después de la ruptura de las vasijas” (p. 45); véase Anson Rabinbach (1992, pp. vii-xxxviii). Sobre la importancia de Kafka para la noción de autoalienación de Benjamin, véase Rabinbach (1992, pp. xxx-xxxii) y Bratu Hansen, (1993, pp. 44-46). Sobre el gnosticismo literario judío, específicamente sobre Kafka, véase Harold Bloom (1987, pp. 1-25).

encontrado su autoalienación una utilización altamente productiva” (Benjamin, 2002, p. 113, 1991b, p. 369).

El actor de cine a quien Benjamin elogia como un destacado intérprete de la autoalienación es, como era de esperar, Charlie Chaplin⁵². Descendiente de la figura del excéntrico, Chaplin se sitúa como uno de los primeros habitantes provisionales de los “nuevos campos de acción [*Spielräumen*] que surgieron con el cine” (Benjamin, 2002, p. 118, 1991b, pp. 377-378). Los ejercicios de fragmentación de Chaplin son un buen ejemplo de ello:

Diseciona el movimiento expresivo humano en una serie de inervaciones minúsculas. Cada uno de sus movimientos está compuesto de una serie de fragmentos de movimiento segmentados. Ya sea que se concentre en su forma de caminar, en la forma en que maneja su pequeño bastón o se quita el sombrero, siempre se trata de la misma sucesión brusca de pequeños movimientos, que aplica la ley de la secuencia fílmica a la de la motricidad humana⁵³.

Al imitar los efectos fragmentadores de la tecnología sobre el cuerpo humano —una característica celebrada por la vanguardia artística contemporánea, entre ellos Léger y Soupault— Chaplin “se interpreta a sí mismo alegóricamente” (Benjamin, 1974, p. 1047). Es decir, vuelve productiva la autoalienación haciéndola visible, permitiendo así, en palabras de Michael Jennings, “que la masa humana *vea* su propia alienación y reconozca el carácter fragmentado y opresivo de la historia” (Jennings,

⁵² En las notas preliminares relacionadas con el ensayo sobre Kafka, Benjamin emparejó repetidamente a Chaplin con Kafka. Como figura de autoalienación, desplazamiento diaspórico y ambigüedad histórica, “Chaplin posee una clave genuina para la interpretación de Kafka” (Benjamin, 1977, p. 1198, 1256-1257).

⁵³ Notas preliminares relativas al ensayo sobre la obra de arte (Benjamin, 1974, p. 1040, 2002, p. 94).

1987, p. 172)⁵⁴. Sin embargo, tal conocimiento depende de un doble proceso de inervación *corporal*: la interpenetración de los impulsos fisiológicos del intérprete con las estructuras del aparato y la asimilación mimética y visceral del producto por parte del público en forma de risa colectiva⁵⁵. (En términos de la práctica cinematográfica, dicha inervación puede, por supuesto, funcionar a través de estilos muy variados: estoico, caprichoso, histérico; pensemos en intérpretes tan diversos como Buster Keaton, Jerry Lewis y Jacques Tati).

Para Benjamin, el género preferido de segunda tecnología es la comedia (el otro es la ciencia ficción, como lo demuestra su entusiasmo de toda la vida por el escritor Paul Scheerbarth)⁵⁶. Ya en su defensa de *Potemkin*, Benjamin había atribuido la superioridad de la comedia *slapstick* estadounidense, como la del cine revolucionario soviético, a su compromiso con la tecnología⁵⁷. “Este tipo de película

⁵⁴ Véase también Buck-Morss (1989): “Chaplin rescató la capacidad de experiencia imitando la fragmentación que la amenazaba” (p. 269).

⁵⁵ Para una lectura diferente de Chaplin, véase Tom McCall (2002, p. 85).

⁵⁶ Benjamin leyó *Lesabéndio*, la novela de Scheerbarth, en 1917 y posteriormente escribió una reseña que nunca publicó, “Paul Scheerbarth: Lesabéndio” (Benjamin, 1977, pp. 618-620); su segundo texto importante sobre Scheerbarth, que fue planeado como la conclusión de una obra a gran escala sobre política (que comenzaba con dos secciones tituladas respectivamente “El verdadero político” y “La verdadera política”), lamentablemente se perdió; véase Steiner (2001, pp. 61, 75-77). Benjamin regresó a Scheerbarth, quien también había escrito un libro sobre la arquitectura de cristal, *Glasarchitektur*, y trabajó con el arquitecto de la Bauhaus Bruno Taut, en la década de 1930; Véase Benjamin (1999b, pp. 701-702), y su celebración de la nueva “cultura de cristal” en “Experiencia y pobreza” (Benjamin, 1999b, pp. 733-734). En un texto tardío escrito en francés, Benjamin retomó la política utópica de la tecnología de Scheerbarth, alineándola con las fantasías cósmicas de Fourier y su burla de la humanidad contemporánea; “Sobre Scheerbarth” (finales de la década de 1930 o 1940) (Benjamin, 2003, pp. 386-388).

⁵⁷ En su *Diario de Moscú* (30 de diciembre de 1926), Benjamin es menos optimista respecto de las posibilidades reflexivas del cine soviético: más

es cómica, pero solo en el sentido de que la risa que provoca se cierne sobre un abismo de horror” (Benjamin, 1999b, p. 17). Este lenguaje todavía nos recuerda a Bergson, cuyo famoso ensayo vincula la risa con el miedo a lo mecánico, la pérdida amenazante del *élan vital* (Bergson, 1911). En el ensayo sobre la obra de arte, sin embargo, todo lo que se asemeje a una postura tecnopesimista y lapsariana se dialectiza a través del paradigma del juego. La comedia y el juego están vinculados a través de su antónimo: *Ernst*, en su doble significado de seriedad y sinceridad⁵⁸. Ernst corresponde a la lógica del “de una vez por todas” (el sacrificio humano irreversible, el disco o el tiro que mata, la tragedia, el fascismo). *Spiel*, por el contrario, pone en práctica la lógica del “*Einmal ist keinmal*”, recurriendo al “reservorio inagotable de todos los procedimientos experimentales” de la segunda tecnología (Benjamin, 2002, p. 127). Podemos pensar fácilmente en una amplia gama de comedias cinematográficas, no necesariamente todas mudas (pensemos en los Hermanos Marx), que ejemplifican esa lógica al jugar tanto con el orden de las cosas como con el orden y el significado de las palabras.

La comedia y el teatro tienen en común el principio de la repetición. Como han señalado muchos escritores, los modos cómicos (la ironía, la parodia, la sátira, los *gags* visuales) funcionan mediante citas y reiteraciones. Benjamin considera esencial para una nueva teoría del juego “explorar la gran ley que preside las reglas y ritmos

que en el teatro, observa que la censura de las películas restringe considerablemente el abanico de temas y críticas. Ni siquiera hay lugar para la comedia *slapstick* norteamericana, puesto que “se basa en un juego desinhibido con la tecnología. Aquí, sin embargo, todo lo tecnológico es sagrado, nada se toma más en serio que la tecnología” (Benjamin, 1985, p. 340, 1986, p. 55).

⁵⁸ Para una reflexión ampliada sobre las interrelaciones entre seriedad o sinceridad y juego, véase Huizinga (1955, pp. 5-6, 8, 44-45).

de todo el mundo del juego: la ley de la repetición". Para el niño, "la repetición es el alma del juego"; nada lo hace más feliz que "hacer lo mismo una y otra vez". Benjamin invoca a Freud, pero se aparta de él de manera crucial. Comparando la compulsión infantil a repetir con el impulso sexual de la pasión erótica, a la vez "poderoso" y "astuto", coincide con la afirmación de Freud de que existe efectivamente un "impulso 'más allá del principio de placer'". Pero procede a leer ese "más allá" de manera más bien ambigua, si no tortuosa, a través de Goethe. "De hecho, toda experiencia profunda anhela ser insaciable, anhela la repetición y el retorno hasta el fin de los tiempos, y la restitución de una condición original de la que surgió". La repetición así entendida no es solo un esfuerzo por domesticar el trauma; "significa también disfrutar de las propias victorias y triunfos una y otra vez, con total intensidad" (Benjamin, 1999b, p. 120). Freud descarta la repetición en beneficio del principio del placer como infantil (los adultos no se ríen de un chiste la segunda vez) y atribuye la compulsión neurótica de repetir en el adulto al impulso inherente al organismo vivo de restaurar un estado previo de equilibrio, en otras palabras, la pulsión de muerte (Freud, 1955, pp. 35-36, 38-41). Si bien Benjamin conserva el vínculo entre la repetición y el trauma —el juego como "la transformación de una experiencia devastadora en hábito" (Benjamin, 1999b, p. 120)—, lo reconfigura en términos de una noción utópica de la repetición como diferencia, que no privilegia la experiencia traumática como un evento primario, sino que la hace productiva de un futuro. Ya sea que estén alimentados por el trauma o el triunfo, el énfasis está en el nexo entre el juego y el hábito y, a la inversa, en una comprensión de los hábitos como "formas petrificadas de nuestra primera felicidad, o nuestro primer temor, deformados hasta el punto de ser irreconocibles" (Benjamin, 1999b, p. 120, 1991a, p. 131).

En la filosofía de la historia de Benjamin, la repetición pertenece a esas categorías ambivalentes, si no antinómicas, que él alimentó tan obstinadamente, y es inseparable de su política de felicidad y redención histórica (Agamben, 1999, p. 155). Reductivamente hablando, el concepto de repetición de Benjamin oscila entre dos extremos: uno, el eterno retorno de Nietzsche solidificado en la ley de la mercancía, con la moda como disfraz y perpetuación de lo siempre igual (Baudelaire); dos, dialécticamente incrustado en el primero, la repetición como la lucha por una felicidad pasada que Proust persiguió hasta la asfixia, una repetición que Deleuze nos ha enseñado a leer como la producción de ese pasado en el movimiento mismo de la repetición⁵⁹. Este último, al girar en torno a la *similitud* y, por ende, a la diferencia, también recuerda la noción de Kierkegaard de la repetición como un recuerdo en dirección al futuro, o, en términos benjaminianos, la repetición en el modo del “una vez más” (podría funcionar esta vez) vinculado a la idea mesiánica de reparar una historia hecha pedazos⁶⁰.

⁵⁹ Además del *Libro de los pasajes*, especialmente las convolutas B, D y J, véase la versión condensada de las últimas reflexiones de Benjamin sobre la repetición en Benjamin (2003, pp. 161-199, 184). En su ensayo anterior sobre Proust, Benjamin vincula la “eterna repetición” con la “eterna restauración de la felicidad original, primera”, y la búsqueda del escritor de la *mémoire involontaire* como un “culto apasionado de la similitud”, su “nostalgia... por el mundo distorsionado en el estado de similitud, un mundo en el que se abre paso el verdadero rostro surrealista de la existencia”; significativamente, Benjamin ilustra esta búsqueda con la imagen del juego repetitivo de los niños con una media enrollada (Benjamin, 1999b, pp. 237-247). Sobre este pasaje en particular, véase Irving Wohlfarth (1979, pp. 70-98, 79-82). Véase también Buck-Morss (1989, pp. 97-109), Osborne (1994, pp. 83-84) y Lindner (2002). Gilles Deleuze desarrolla su concepto de repetición recurriendo a Proust en *Diferencia y repetición* (Deleuze, 1994, pp. 17, 84-85, 122-126ss).

⁶⁰ Sobre el concepto de *Ähnlichkeit*, semejanza o similitud, de Benjamin, véase Opitz (2000) y Weigel (1996, 1997). Sobre Kierkegaard, véase Heike Klippel (2002, pp. 84-94).

Cuando recurrimos al cine como medio de repetición, encontramos presentes ambos polos de la antinomia, aunque no elaborados o, más bien, sumergidos en el supuesto de un *Umschlag* o transformación de la cantidad (mismidad, masividad) en calidad (similitud, diferencia). En un sentido bastante básico, Benjamin consideraba al cine como el medio de repetición por excelencia debido a su *estructura técnica*: reproducción mecánica como réplica que carece de un original; reiterabilidad y mejorabilidad infinitas tanto a nivel de producción (numerosas tomas) como de recepción, es decir, la distribución y exhibición aparentemente ilimitadas de copias de la misma película (un argumento que, diríamos hoy, ignora la variabilidad tanto de las prácticas de exhibición como de los eventos públicos de recepción demográficamente diversos). Al mismo tiempo, y *debido* a su estatus tanto tecnológico como colectivo, Benjamin infundió en el cine la esperanza de que pudiera curar las heridas infligidas a los cuerpos y sentidos humanos por una tecnología empeñada en dominar la naturaleza; la esperanza de que el cine, como medio sensorio-reflexivo de segunda tecnología, es decir, arraigado en el juego, ofrece una segunda, aunque quizá última, oportunidad de revertir la alienación sensorial, el entumecimiento del sensorio humano en defensa contra el *shock* y la escisión concomitante de la experiencia. Benjamin escribe en *Calle de sentido único*: “en el cine la gente que ya no se conmueve ni se toca ante nada aprende a llorar de nuevo” (Benjamin, 1996, p. 476, 1972, p. 132).

El ensayo sobre la obra de arte retoma este motivo y le da una elaboración más concreta y, en cierto modo, más violenta. En la sección sobre el “inconsciente óptico”, titulada originalmente “Micky-Maus”, Benjamin intenta defender el cine como forma de juego que podría, al menos, neutralizar, a nivel masivo, los efectos traumáticos de la recepción chapucera de la tecnología. Haciendo eco y

complicando su declaración anterior sobre que es tarea del cine entrenar las percepciones y reacciones humanas para lidiar con el aparato, afirma: “*La función social más importante del cine es establecer el equilibrio entre los seres humanos y el aparato*” (Benjamin, 2002, p. 117). El cine es capaz de hacer esto no solo por su fundamento tecnológico, sino también porque se dirige a un sujeto colectivo; más precisamente, porque hace que los estados psíquicos que normalmente se limitan a la experiencia individual (sueños, fantasías) estén disponibles para una percepción públicamente compartida. Esto sucede, sostiene, menos con las representaciones literales de los sueños “que con la creación de figuras de sueños colectivos, como el Mickey Mouse que rodea el globo terráqueo”. Sin embargo, es más probable que el mundo onírico que inerva Mickey sea un mundo de pesadillas, en particular las modernas inducidas por la tecnología industrial y militar. En la transferencia entre el sujeto electrizado en la pantalla y el público, Benjamin encuentra un antídoto contra el violento retorno de las patologías reprimidas de la modernidad, a través de una “*detonación terapéutica del inconsciente*”:

Si se consideran las peligrosas tensiones que la tecnificación y sus consecuencias han engendrado en las masas en general —tensiones que en etapas críticas adquieren un carácter psicótico— también hay que reconocer que esa misma tecnificación ha creado la posibilidad de una inmunización psíquica contra esas psicosis de masas, mediante ciertas películas en las que la articulación forzada de fantasías sádicas o delirios masoquistas puede impedir su maduración natural y peligrosa en las masas. La risa colectiva es una de esas erupciones preventivas y terapéuticas de esas psicosis colectivas (Benjamin, 2002, p. 118, 1991b, p. 377).

Las películas provocan esta risa no solo con sus acciones “*grotescas*”, sus juegos metamórficos con rasgos animados e inanimados, humanos y mecánicos, sino también con su

precisa correspondencia rítmica de movimiento acústico y visual, a través de una serie de choques escenificados o, más bien, contrachoque que efectúan una transferencia entre la película y el público y, con suerte, una reconversión de la energía neurótica en afecto sensorial (Bratu Hansen, 1993, pp. 41ss; Rickels, 1991, pp. 51-52; Leslie, 2002, pp. 104-107).

6

El resto es historia: Mickey Mouse desapareció de la versión final del ensayo sobre la obra de arte y con él los conceptos de inervación y juego. Benjamin puede haberlos abandonado no solo ante la insistencia de Adorno en que la risa colectiva ante las caricaturas no era más que sadismo pequeñoburgués; también puede haber perdido el coraje de sus convicciones ante una realidad cada vez más sombría. Además, en una nota al pasaje anterior, él mismo observó una tendencia creciente, en las películas más recientes de Disney, a soportar cómodamente “la bestialidad y la violencia como concomitantes inevitables de la existencia”, una tendencia que renueva la vieja “tradicón inaugurada por los hooligans bailarines que se encuentran en las representaciones de pogromos medievales, de los cuales la ‘chusma’ en el cuento de hadas de los hermanos Grimm del mismo título es una pálida retaguardia indistinta” (Benjamin, 2002, p. 130)⁶¹. Aun así, incluso si Benjamin, por razones comprensibles, se abstuvo de imaginar el cine como una forma de juego de la tecnología y el cine como un lugar para la inervación colectiva y homeopática, estaba dispuesto a apostar por la posibilidad de una estética del juego mediada

⁶¹ Esta observación apunta al análisis más sistemático de Caillois de la peligrosa combinación de *mimetismo* o imitación con *ilinx* o vértigo: en la fusión de la identificación mimética con el éxtasis vertiginoso, Caillois discierne síntomas de personalidad dividida y autoalienación que, como fenómenos de masas, vinculan la medieval Cruzada de los Niños con el “vértigo orquestado de los mítines nazis en Núremberg” (Caillois, 1979, p. 126).

tecnológicamente capaz de desviar el curso destructivo y catastrófico de la historia.

La importancia de este momento, si no su aberración, se pone de relieve con una breve mirada a las formas en que los términos clave de la apuesta de Benjamin —juego versus apariencia, el cine como (segunda) tecnología, inervación colectiva— se configuran en otros dos teóricos críticos, Herbert Marcuse y Adorno. El ensayo de Marcuse de 1937 “El carácter afirmativo de la cultura”, publicado en la *Zeitschrift für Sozialforschung* (la revista en la que había aparecido la versión francesa del ensayo sobre la obra de arte el año anterior), se ha leído a menudo, no solo como un esfuerzo por redimir el sustrato idealista de la cultura burguesa contra su realidad afirmativa, especialmente en su versión heroico-fascista, sino también como una respuesta a —o, más bien, una evasión de las cuestiones planteadas en— el ensayo de Benjamin⁶². Al igual que Adorno, Marcuse intenta rescatar una estética de la apariencia o *Schein* (traducido aquí como “ilusión”), como el único modo en que se puede mantener un nexo entre el arte y la felicidad, y ambos invocan a Nietzsche citando la declaración de Stendhal de que la belleza es “*une promesse de bonheur*” (Marcuse, 1968, p. 115). A diferencia de Adorno, Marcuse no aborda el arte modernista ni la crisis histórica de la “bella apariencia” dentro de la institución del arte en sí. Cuando critica la función afirmativa de la ilusión estética de la felicidad en el presente —el hecho de que la satisfacción producida por la “felicidad en la ilusión” haya entrado “al servicio del *statu quo*”—, se mantiene en el nivel de una crítica de la ideología basada en la economía política; salvo en este último caso, no se analizan las transformaciones materiales —tecnológicas, sociales, culturales— que han vuelto problemática la

⁶² Una primera comparación sistemática de los dos ensayos se puede encontrar en Jürgen Habermas (1979, pp. 30-59).

condición del arte como bella apariencia, su aura (Marcuse, 1968, p. 121).

Marcuse vuelve al concepto de apariencia en *Eros y civilización* (1955), donde intenta rescatar lo que considera la radicalidad política de la noción de Schiller del *impulso del juego*, con su objetivo de belleza y su meta de libertad (Marcuse, 1966, p. 187; Schiller, 1967). La apariencia estética o *Schein* (aquí traducida como “exhibición” o “show”) es el modo utópico de una realidad de escasez y trabajo transformada en y a través del juego. Esta transformación se lleva a cabo en la libertad de la imaginación para “[rastrear y proyectar] las potencialidades de todo ser”. Marcuse relaciona la proyectada liberación de los seres humanos (hacia la sensualidad o *Sinnlichkeit*) con la de la naturaleza (hacia la abundancia y hacia un objeto de contemplación estética); pero dice poco sobre la interacción histórica entre los seres humanos y la naturaleza, y mucho menos sobre el papel de la tecnología en esa interacción. La liberación y la “autosublimación” de la “sensualidad” humana y la concomitante “desublimación de la razón” (que Marcuse considera un elemento de su propio proyecto de “reconciliación entre el principio de placer y el principio de la realidad”) siguen siendo el objeto de una “educación estética” clásica, en el sentido humanista ahistórico de Schiller, más que una educación de los sentidos en la modernidad (Marcuse, 1966, pp. 88, 189, 193).

Cuando Marcuse aborda la cuestión de la tecnología, como en su ensayo de 1941 “Algunas implicaciones sociales de la tecnología moderna”, presenta una crítica de la concepción instrumentalista de la racionalidad tecnológica como algo que se extiende a toda la sociedad y “casi” a todo el ámbito del pensamiento, una crítica que, en una versión u otra, atraviesa gran parte del pensamiento de la Escuela de Frankfurt (Marcuse, 1998,

pp. 39-65, 49, 56)⁶³. Sin embargo, al igual que Benjamin, Marcuse también invoca el axioma marxista de que el mismo aparato social que vincula la tecnología a la perpetuación de la escasez también ha “liberado fuerzas que pueden hacer añicos la forma histórica especial en que se utiliza la técnica”. Entre otras cosas, especula que la tecnología puede algún día conducir a “nuevas formas de individualización”, que, en contraste con el individualismo basado en la propiedad, se basan en funciones fisiológicas: “la máquina... asigna el trabajo a los dedos, la mano, el brazo, el pie, clasificando y ocupando a los hombres según la destreza de estos órganos”. Al “encontrar una individualidad ‘natural’” en el ser humano, los mecanismos externos de estandarización llegan a “dejar al descubierto el terreno sobre el cual podría desarrollarse una individualización hasta entonces reprimida”. Es “en la medida en que esta singularidad natural moldea sus pensamientos, pulsiones, emociones, pasiones y deseos” que el proceso tecnológico “puede convertirse en la base para una nueva forma de desarrollo humano” (Marcuse, 1998, pp. 63-64).

No sería descabellado considerar este proceso como una forma de inervación, aunque más funcionalista y basada estrictamente en la producción, pero comparada con la inervación en el sentido benjaminiano, carece de las dimensiones de reciprocidad mimética y juego —así como de la relación dialéctica entre una individualidad redescubierta y reconfigurada y una nueva colectividad

⁶³ Basándose en Lewis Mumford y Thorstein Veblen, la crítica de Marcuse a la tecnología está motivada más por la “tecnocracia terrorista” de los nacionalsocialistas que por el capitalismo industrial estadounidense, en contraste con Horkheimer y Adorno, cuya crítica de la racionalidad instrumental (basada científica y tecnológicamente) en *Dialéctica de la Ilustración* incluye y traza ciertos paralelos entre ambos.

tecnológicamente constituida— que Benjamin veía como el potencial de la segunda tecnología.

No fue hasta *Un ensayo sobre la liberación*, escrito a raíz de los movimientos de protesta de la década de 1960, que Marcuse (1969) pudo imaginar una alianza o “unión de arte liberador y tecnología liberadora” (p. 48)⁶⁴. El concepto utópico de socialismo que evoca “prevé la intrusión de la libertad en el reino de la necesidad” (es decir, del juego en el trabajo), lo que implica “pasar de Marx a Fourier”, así como una “unión entre causalidad por necesidad y causalidad por libertad”, que implica pasar “del realismo al surrealismo”. Considera a los surrealistas un modelo para “la nueva sensibilidad” de los años 1960 en la medida en que proyectaban un mundo estéticamente transformado que “podía (¡en un sentido literal!) encarnar, incorporar, las facultades y deseos humanos hasta tal punto que aparecieran como parte del determinismo objetivo de la naturaleza”, una imbricación para la cual el concepto de “azar objetivo” de Breton proporciona el punto nodal. Esta reconstrucción de la realidad requiere “la ayuda de una *gaya scienza*, una ciencia y una tecnología liberadas de su servicio a la destrucción y la explotación, y por tanto libres para las exigencias liberadoras de la imaginación”; en otras palabras, para el juego. Sin embargo, más allá del modelo surrealista, la alianza entre el arte liberador y la tecnología liberadora sigue limitada a las artes prácticas —“el arte de preparar (¡cocinar!), cultivar, hacer crecer cosas”— o se desvía hacia cuestiones de *técnica* y forma estéticas. Es significativo que para Marcuse, la “*práctica colectiva de crear un entorno*”, que es la única que podría lograr la *Aufhebung* o la superación del arte en la vida, no incluya formas de arte mediadas tecnológicamente y orientadas a las masas como el cine, lo

⁶⁴ Véase también Brunkhorst & Koch (1987, pp. 16, 18).

que ciertamente hizo para los surrealistas (Marcuse, 1969, pp. 21-22, 31-32)⁶⁵.

Si bien para Marcuse el juego no se vio afectado por las transformaciones tecnológicas y estéticas, y la tecnología, a su vez, no incluyó las artes de la reproducción tecnológica, Adorno abordó ambos términos en un nivel más concreto y en diálogo con Benjamin. A lo largo de su obra, volvió una y otra vez y respondió —directa o indirectamente— al ensayo sobre la obra de arte, es decir, a la versión original (en lugar de la versión de 1939 que él mismo publicó en *Illuminationen*). En su *Teoría estética*, publicada póstumamente, Adorno retoma explícitamente el argumento de Benjamin sobre la diferenciación histórica entre apariencia y juego, en particular la afirmación de que el “marchitamiento” de la apariencia, o aura, está acompañado por un aumento de elementos de juego en el arte y el cine de vanguardia contemporáneos.

La rebelión contra la apariencia no se produjo [...] en favor del juego, como suponía Benjamin, aunque no cabe duda de la cualidad lúdica de las permutaciones, por ejemplo, que han sustituido al desarrollo ficcional. La crisis de la apariencia puede engullir también al juego, pues la inocuidad del juego merece el mismo destino que la armonía, que se origina en la apariencia. El arte que intenta redimirse de la apariencia a través del juego se convierte en deporte (Adorno, 1997, p. 100).

Adorno no niega en modo alguno la afinidad básica entre el arte y el juego, ese “elemento del juego sin el cual

⁶⁵ En términos más precisos, Marcuse subsume toda práctica estética mediada tecnológicamente bajo su forma capitalista, la “unificación comercial de los negocios y la belleza, la explotación y el placer” (Marcuse, 1969, p. 32), o la absorción y neutralización de la negatividad desublimadora de la “música negra” por “el mercado” (Marcuse, 1969, pp. 46-47). Sobre la importancia del cine y la asistencia al cine para los surrealistas, véase, para empezar, Paul Hammond (1978).

no hay más posibilidad de arte que de teoría” (Adorno, 1997, p. 39). Tampoco cuestiona la observación de Benjamin sobre el aumento del elemento lúdico en el arte moderno, ya sea en permutaciones autorreferenciales o en el mayor énfasis del arte en su propia acción, desde Debussy hasta Beckett (Adorno, 1997, p. 198). En realidad, Adorno vuelve contra el propio Benjamin la “poderosa lección” que, como bien insiste Martin Jay, había aprendido del ensayo de Benjamin —“una lección sobre la imposibilidad de revertir la decadencia del... ‘aura’”— (Jay, s.f., p. 4). En la medida en que el arte en tanto que obra de teatro abdica de su responsabilidad de relacionarse con una realidad antagónica y heterónoma, simplemente elude la crisis de apariencia que “envuelve” a todo el arte occidental. Al rechazar la apariencia al mismo tiempo que la racionalidad instrumental, o bien retrocede hacia la inocuidad (“*diversión*”) o bien degenera en deporte.

En el marco de su teoría estética, Adorno asimila el concepto de juego de Benjamin a una tradición de arte experimental y, más en general, a un arte que, en tanto juego, “busca absolverse de la culpa de su apariencia”, pero que al hacerlo produce una “neutralización de la praxis” (Adorno, 1997, pp. 39, 317). Sin duda, la apariencia, para Adorno (y no menos para Benjamin), es más que un ilusionismo referencial; considera particularmente impactante el grado en que la crisis de la apariencia, en tanto armonía, ha afectado a la música, la más no representativa de las artes. Aun así, la apariencia es la condición misma de posibilidad para que el arte se relacione con la realidad. “La diferencia entre las obras de arte y el mundo empírico, su carácter de apariencia, se constituye a partir del mundo empírico y en oposición a él” (Adorno, 1997, p. 103).

Para Adorno, esta dialéctica de la apariencia gira en torno a la mediación del material informe dentro de la

estructura interna de la obra de arte, su pretensión de totalidad, por problemática que pueda llegar a ser. Por lo tanto, en su opinión, la debilidad de una estética del juego consiste no solo en su supuesta negativa a comprometerse con la realidad, sino, a nivel formal, en su evasión regresiva del cierre ficticio en favor de la repetición⁶⁶. En uno de los paralipómenos de la *Teoría estética*, en gran medida un comentario sobre el *Homo ludens* de Huizinga (y en cierta medida sobre Schiller), Adorno explica la reserva psicoanalítica contra la noción del arte como juego. Mirando hacia atrás, hacia la infancia, “si no hacia la animalidad”, el arte concebido como juego solo puede ser regresivo y “inevitablemente está al servicio de tendencias sociales restauradoras y arcaizantes”. La marca de las formas lúdicas en el arte es la repetición, inseparable de la compulsión (interna) de repetir, que Adorno lee inequívocamente como la “compulsión hacia lo siempre igual” (internalizada) y que él, más literalmente fiel a Freud que a Benjamin, asocia con la pulsión de muerte (Adorno, 1997, p. 317). La primera referencia publicada a la tesis de Benjamin sobre el juego y la apariencia aparece en el ensayo de Adorno “Sobre el carácter fetichista de la música y la regresión de la escucha”, su respuesta polémica al ensayo sobre la obra de arte. Aunque rechaza la idea de que pueda haber “nuevas posibilidades” en la escucha regresiva, todavía acepta (aunque en modo subjuntivo) la afirmación básica de Benjamin: “uno podría verse tentado a redimir [la escucha regresiva] si la imaginara como [un fenómeno] en el que el carácter ‘aurático’ de la obra de arte, sus elementos de apariencia, cedieran paso a los lúdicos”. Aunque admite al menos la posibilidad de que esto pueda suceder en el cine, se

⁶⁶ Véanse, por ejemplo, sus observaciones sobre el intento de Proust de “burlar la ilusoria naturaleza del arte” evadiendo la apariencia de cierre (Adorno, 1997, p. 102).

apresura a afirmar que nada parecido ha sucedido en la música: “la música de masas de hoy muestra poco de ese progreso en [el proceso de] desencanto. Nada sobrevive en ella con más firmeza que la ilusión, nada es más ilusorio que su realidad”. No obstante, Adorno todavía comparte la valoración que hace Benjamin del juego al insistir en que el “juego infantil” de la música de masas “tiene apenas más en común con la productividad de los niños que el nombre”. Es más, opone el juego genuino al negocio burgués del deporte que, en su “seriedad bestial” y su intencionalidad, entrega el “sueño de libertad” al tratamiento del “juego como deber” (Adorno, 1991, pp. 49-50)⁶⁷.

Cuatro años después, en el contexto del capítulo sobre la “industria cultural” en *Dialéctica de la Ilustración*, Adorno se afianzó en la posición que adoptaría en *Teoría estética*, es decir, una crítica de la estética del juego de Benjamin como evasión de la problemática de la apariencia y, peor aún, como degradación del arte a una forma de deporte. En la continuación inédita de ese capítulo, “El esquema de la cultura de masas” (completada en octubre de 1942), Adorno analiza los mecanismos de la cultura de masas en relación con los eventos deportivos de los que toma prestadas ciertas características, en particular su énfasis en el virtuosismo de la interpretación y su ostensible abstención de significado.

Así, la deportividad contribuye a la disolución de la apariencia. El deporte es la contraparte sin imagen de la vida práctica, y las imágenes estéticas participan cada vez más de esa falta de imagen a medida que se convierten en una forma de deporte. Se podría ver en esto la anticipación de un tipo de juego que, en una sociedad sin clases,

⁶⁷ Traducción modificada.

superaría la apariencia junto con el principio de utilidad del que es complemento⁶⁸.

Una vez más, aunque Adorno no menciona a Benjamin por su nombre, responde claramente a las afirmaciones hechas en el ensayo sobre la obra de arte. Después de todo, el propio Benjamin vincula repetidamente los deportes y el cine, de manera más memorable cuando evoca a los “repartidores de periódicos apoyados en sus bicicletas y discutiendo el resultado de una carrera ciclista” para ilustrar la forma en que la tecnología cinematográfica convierte a todos los espectadores en semiexpertos (Benjamin, 2002, p. 114).

Dada la animosidad de Adorno contra el deporte bajo cualquier bandera política o sistema económico que se propague, el guiño, ciertamente un tanto inusual, de Benjamin a la deportividad fue simplemente uno más de esos “motivos brechtianos” que Adorno había recomendado para su “eliminación total” (Adorno & Benjamin, 1999, p. 131).

Adorno distorsiona aquí el argumento más amplio de Benjamin sobre el cine como una “forma lúdica” de la tecnología de dos maneras. En primer lugar, reduce el concepto de juego de Benjamin, basado en la teoría de este último sobre la facultad mimética y la filosofía de la tecnología, a un solo aspecto: el de la actuación en las condiciones de una prueba, desarrollado en relación con la figura del actor de cine. Luego retoma implícitamente el argumento de Benjamin sobre el cine como un lugar de inervación colectiva realmente *en curso* —y de inervación de la colectividad— (la cuestión es la dirección, la calidad y

⁶⁸ [Max Horkheimer y] Theodor W. Adorno, “Schema der Massenkultur”, continuación del capítulo sobre la industria cultural terminado en 1942 (Adorno, 1981, p. 328, 1991, p. 77). Traducción modificada.

la usurpación de ese proceso); pero Adorno transpone este argumento a una utópica “anticipación de un tipo de juego que, en una sociedad sin clases, superaría la apariencia junto con el principio de utilidad del que es complemento”. Solo en clave utópica puede Adorno comprender la visión de su amigo sobre la reconfiguración y reconstitución real de la colectividad por parte de la tecnología. Mientras Benjamin (y, por cierto, Kracauer) rastreaban signos de cambio en el presente y podían imaginar algún modo de mediación hacia un futuro diferente, Adorno dicotomiza esa temporalidad en una de utopía y un presente como el infierno. Así, descarta cualquier alteridad dentro de la noción de juego, primero reduciéndolo al deporte y luego reduciendo tanto el deporte como la cultura de masas a su función ideológica en el capitalismo monopolista: “El deporte en sí no es juego, sino un ritual en el que los sometidos celebran su sujeción. Parodian la libertad en el carácter voluntario del servicio que el individuo exige por la fuerza de su propio cuerpo una segunda vez” (Adorno, 1991, p. 77, 1981, p. 328)⁶⁹. En cuanto al colectivo de espectadores, el objetivo no es ni la semiexperiencia ni la emulación, y mucho menos una educación en la solidaridad: “la cultura de masas no está interesada en convertir a sus consumidores en atletas, sino solo en fanáticos que gritan en las gradas”. Al mezclar la vida con un “sistema de competencia deportiva abierta o encubierta, [...] elimina incluso la tensión entre el domingo dedicado al deporte y la miseria de la semana laboral que solía constituir la mayor parte del deporte real”. Así es, concluye Adorno, cómo la cultura de

⁶⁹ El pasaje continúa vinculando esta autosubjetivación con la estructura sadomasoquista no reconocida de la subjetividad cultural de masas y con la compulsión a la repetición: “uno puede jugar al amo infligiéndose el dolor original a sí mismo y a los demás a un nivel simbólico, a través de la repetición compulsiva”.

masas lleva a cabo la “liquidación de la apariencia estética” (Adorno, 1991, p. 78, 1981, p. 329)⁷⁰.

Sin duda, la concepción de Adorno de la apariencia y el juego, especialmente en relación con el arte experimental y la música moderna, es más compleja de lo que se puede explicar aquí⁷¹. Lo curioso, sin embargo, es que trata el argumento de Benjamin como si la relación entre apariencia y juego fuera una de esas oposiciones binarias que dominan la versión posterior del ensayo sobre la obra de arte (aura versus masas, distancia versus cercanía, etc.), lo cual precisamente *no* es así.

Cuando, en su famosa respuesta epistolar, Adorno critica a Benjamin por un concepto supuestamente no dialéctico de apariencia, lee los dos términos como si

⁷⁰ En cuanto a los “fanáticos que gritan en las gradas”, véase también el fragmento ya citado en *Teoría estética*: “el supuesto impulso del juego siempre se ha fusionado con la primacía de la colectividad ciega” (Adorno, 1997, p. 317). En sus debates en torno a la *Dialéctica de la Ilustración* (escritos por Gretel Adorno), Max Horkheimer discrepa notablemente de la acusación de Adorno al deporte por su tendencia a caer en una brutalidad manifiesta: “en el deporte hay algo de juego, y en el juego hay algo de sueño. El éxito deportivo y el juego. La cultura de masas ha captado el juego. El juego tiene algo de mimesis no reprimida. Su concepto de mimesis es probablemente incorrecto, ya que la regresión real está reprimida... La mimesis reprimida es idéntica a la regresión controlada” (Horkheimer, 1985, p. 592).

⁷¹ Véase, por ejemplo, el capítulo de Adorno sobre Schönberg en *Filosofía de la nueva música* (escrito entre 1940 y 1948), en particular la sección “La crítica de Schönberg de la apariencia y el juego”; en el mismo capítulo, invoca el argumento de Benjamin para abordar la relación de la música dodecafónica con el juego y el destino (Adorno, 2003, pp. 37-41, 66). También sería interesante considerar los últimos ensayos de Adorno sobre música, por ejemplo, su esfuerzo por llegar a un acuerdo con Cage y Stockhausen, con la música serial y postserial, a la luz de la estética del juego de Benjamin; véase “Vers une musique informelle” (Adorno, 1992, pp. 269-322). Sobre Adorno y la estética experimental, véase Robert Kaufman (2002, pp. 45-80).

fueran conceptualmente independientes uno del otro⁷². En otras palabras, ignora la insistencia de Benjamin en una relación dialéctica *entre* juego y apariencia: una tensión en la polaridad que persiste, a través de la crisis histórica y el borrado polémico del aura, en una estética benjaminiana del cine.

⁷² “No entiendo por qué el juego debería ser dialéctico, mientras que la apariencia —la apariencia que una vez rescataste en la figura de Otilie [en *Las afinidades electivas* de Goethe]— se supone que no lo es” (Adorno & Benjamin, 1999, p. 129).

La crítica de Adorno a las tesis de Benjamin, por sesgada que sea, nos insta a examinar con más detenimiento cómo una teoría del cine como juego se traduce no solo en supuestos generales sobre el medio, sino también en una consideración de prácticas estéticas particulares en el contexto de la institución cinematográfica. Esta discusión me llevará, en conclusión, a reflexionar sobre la importancia de la apuesta de Benjamin más allá de su momento histórico, tanto desde la perspectiva del cine en la era digital como con vistas a la política mediática contemporánea. En primer lugar, la crítica de Adorno destaca una diferencia importante en el concepto mismo de juego: ya sea en el arte de vanguardia o en el cine, para Benjamin el juego sigue estando vinculado a la facultad mimética, clave en su esfuerzo por teorizar una inervación imaginativa y no destructiva del entorno tecnológico cambiante y cada vez más rápido. Como vimos antes, es cuidadoso al ubicar el origen tanto del juego como de la apariencia en la mimesis, el “*Ur-phenomenon* de toda actividad artística”, enfatizando su interdependencia tanto como su polaridad (Benjamin, 2002, p. 127, 1991b, p. 368). Esta genealogía se aparta de los relatos que sitúan el concepto de juego, tanto en su versión idealista como modernista, en una relación antitética con la mimesis, entendida más estrictamente como imitación ilusionista o realismo representacional⁷³. Si la estética del juego de

⁷³ Spariosu, por ejemplo, rastrea la restauración del *juego* (“a su alto estatus cultural preplatónico”) a partir de Kant y el idealismo alemán

Benjamin conserva sus raíces en la mimesis, lo hace asumiendo una comprensión más amplia (antropológica, epistemológica y filosófica del lenguaje) del fenómeno, que puede manifestarse tanto en el arte como en el comportamiento del niño que juega y del jugador, en la astrología tanto como en la grafología (Benjamin, 1999b, pp. 694-698, 720-722)⁷⁴.

Como una especie de juego que se basa en la facultad mimética (la capacidad de percibir y producir semejanzas) y la redefine, el cine se relaciona con el mundo material, aunque no necesariamente de una manera que simplemente refleje sus características familiares. Si uno habla de la fotografía y el cine como “nuevas tecnologías miméticas”⁷⁵ en relación con Benjamin, debe ser con la advertencia de que esto no se refiere a la capacidad de los medios (audio) visuales de parecerse a lo real, su modo analógico de referencia, una capacidad que solía sustentar las reivindicaciones ideológicas tanto de autenticidad documental como de realismo representativo en el cine narrativo convencional. La teoría de Benjamin sobre la facultad mimética se ocupa principalmente de las semejanzas “no sensuales”: correspondencias que permean nuestras vidas de manera inconsciente o imperceptible. El don mimético que permitía a los antiguos leer esas correspondencias en las estrellas, las entrañas, las danzas, los sucesos casuales —“leer lo que nunca se escribió”— ha migrado al lenguaje y la escritura, “el

como un proceso de divorcio de la mimesis y oposición a ella (Spariosu, 1982, p. 9). Véase también la nota 30 en este mismo trabajo.

⁷⁴ Para una genealogía de las dos versiones del ensayo de Benjamin en relación, por un lado, con su temprana filosofía del lenguaje y su teoría de la “lectura mágica” y, por el otro, con su postura contra la reducción totalitaria de la práctica mimética en la estética fascista (y, yo añadiría, en el realismo socialista), véase Opitz (2000) y también Josef Fürnkäs (2000, pp. 95-146).

⁷⁵ Buck-Morss, 1989, p. 267; Taussig, 1992, pp. 143-48, 1993, capítulo 2).

archivo más perfecto de la semejanza no sensual" (Benjamin, 1999b, p. 697); persiste como un modo fisonómico de lectura para el cual la semejanza "resplandece" y "pasa de largo", como un aspecto del lenguaje que excede, aunque no está aislado, de su aspecto semiótico (Benjamin, 1999b, p. 722)⁷⁶.

Benjamin, al tiempo que traza una conexión entre los modos de lectura arcaicos y los contemporáneos, "profanos", considera la facultad mimética como una categoría profundamente histórica: solo aparece en el momento de su declive, cuando el mundo perceptivo de los seres humanos modernos contiene muchas menos similitudes cifradas o "correspondencias mágicas" (Benjamin, 1999b, p. 695): "La cuestión es si nos preocupa la decadencia de esta facultad o su transformación" (Benjamin, 1999b, p. 721). A la luz de esta pregunta, Benjamin explora las posibilidades estéticas (formales, estilísticas, perceptivas, experienciales) de los medios tecnológicos, en particular, cómo el cine podría "leer" similitudes que ya no son, o quizá todavía no, perceptibles sensorialmente, y cómo esa lectura podría traducirse en una experiencia colectiva y pública en el cine.

Benjamin analiza estas cuestiones a través de la noción, muy discutida, de un "inconsciente óptico", que añade una dimensión psicoanalítica a los fundamentos antropológicos, filosóficos del lenguaje y místicos de la facultad mimética. Introducido en su "Pequeña historia de la fotografía", este término se refiere a la idea de que el

⁷⁶ Véase Opitz (2000, pp. 31-41) y Weigel (1996, p. 130ss, 1997, pp. 9-10). Del primer texto de Weigel, sugiero ver en particular sobre la distinción entre similitud "no sensual" y "distorsionada". Benjamin toma prestada la frase "leer lo que nunca se escribió" de la obra de Hugo von Hofmannsthal de 1906 *Der Tor und der Tod (La muerte y el loco)*. Sobre la teoría de la lectura de Benjamin, véase también Irving Wohlfarth (1992, pp. 296-344).

aparato podría registrar y almacenar aspectos de la realidad invisibles para el ojo humano desarmado, o momentos de contingencia e indeterminación que no fueron percibidos ni previstos por el fotógrafo pero que podrían en algún momento posterior ser liberados a la mirada inquisitiva del observador (Benjamin, 1999b, pp. 510-512). Cuando Benjamin retoma la noción de un “inconsciente óptico” en el ensayo sobre la obra de arte, sus ejemplos pasan de la imagen fija a la imagen en movimiento y del mundo de las plantas y el retrato burgués a la cotidianidad colectiva moldeada por la tecnología capitalista-industrial. Si en la fotografía el inconsciente óptico albergaba una función reveladora y cognitiva, en el cine los procedimientos cinematográficos de encuadre y montaje aumentan esta posibilidad con una función destructiva, liberadora y transformadora en relación con el mundo representado. Recordemos el famoso pasaje del ensayo sobre la obra de arte, formulado por primera vez en su defensa de *Potemkin*:

Nuestros bares y calles, nuestras oficinas y habitaciones amuebladas, nuestras estaciones de tren y nuestras fábricas parecían cerrarse sin tregua a nuestro alrededor. Entonces llegó el cine y estalló este mundo-prisión con la dinamita de la fracción de segundo, de modo que ahora podemos emprender tranquilamente viajes de aventura entre sus escombros esparcidos por todas partes (Benjamin, 2002, p. 117).

La obra “prismática” del cine revela y refracta a la vez lo cotidiano, poniéndolo así a disposición del juego, de una apropiación mimética y de una reconfiguración de sus fragmentos en ruinas.

La imagen evocada en este pasaje —que podría aparecer en una película urbana a la manera de Vértov o Vigo— recuerda otra imagen igualmente cinematográfica: la visión surrealista de Kracauer de un vasto archivo general

de imágenes fotográficas obsoletas, los fragmentos confusos de “una naturaleza alienada del significado”. “El desorden de los detritos reflejado en la fotografía no puede ser dilucidado más claramente que a través de la suspensión de toda relación habitual entre los elementos de la naturaleza. La capacidad de remover los elementos de la naturaleza es una de las posibilidades del cine”. Si “el juego que el cine representa con los fragmentos de la naturaleza desmembrada recuerda a los *sueños*”, su importancia histórica es la tarea de la conciencia (que Kracauer ve cumplida en las obras de Kafka) “de establecer el *estatuto provisional* de todas las configuraciones dadas, y tal vez incluso de despertar un indicio del orden correcto del inventario de la naturaleza” (Kracauer, 1995, pp. 62-63). Tanto para Benjamin como para Kracauer, es crucial que el juego del cine con los fragmentos de la naturaleza destruya el hechizo de facticidad, de naturalidad, que mantiene el orden dado. Pero esta idea es inseparable de su creencia mesiánica en el vínculo material de la fotografía con los “escombros dispersos” de la vida moderna, como condición para su redención final, aunque inimaginable. Así, al ritmo de Adorno, el juego que el cine desarrolla sugiere un fuerte compromiso con el mundo empírico, aunque ese compromiso consiste precisamente en romper con las expectativas de semejanza específicas del medio a través de procedimientos alegóricos (en el sentido benjaminiano).

Este tipo de estética cinematográfica depende obviamente de la práctica del montaje, la composición y el ensamblaje de planos según el principio del contraste y la discontinuidad, que crea significados que los planos individuales no tendrían por sí solos y que es capaz de presentar un mundo que no tiene referente en la realidad empírica. Sin embargo, como hemos visto con Benjamin y Kracauer, esto es solo la mitad de la historia. La disrupción

del *continuum* naturalizado del tiempo y el espacio, su mortificación y desfiguración alegóricas, ya reside en el procedimiento fotográfico, comenzando con el hecho técnico de la exposición en una fracción de segundo. Para Benjamin (1999b), este momento mediado mecánicamente puede preservar una “pequeña chispa de contingencia”, un elemento de alteridad que habla a otro —y “otra”— en el futuro espectador (p. 510)⁷⁷. En otras palabras, el significado de la imagen está determinado menos por su pretensión de semejanza que por su vínculo material con el objeto representado (la cámara ha estado allí en un momento determinado, los rayos de luz han vinculado el objeto con la emulsión fotoquímica durante fracciones de segundo); en términos semióticos, su indexicalidad. Como “huella de un momento único y una vez presente”, en palabras de Mary Ann Doane, el signo indexical es, por tanto, esencialmente, una “firma de temporalidad”⁷⁸. La inversión de Benjamin en la dimensión indexical de la imagen fotográfica se basa en el elemento de temporalidad

⁷⁷ La disyunción tecnológica entre almacenamiento y liberación permite la entrada de un elemento inconsciente en dos niveles, el momento de la inscripción y el momento de la lectura. En el caso de la fotografía, esta disyunción puede implicar una extraña sensación de futuro (como en el ejemplo de Benjamin de la fotografía de bodas del fotógrafo Dauthendey y su esposa, que se suicidaría después del nacimiento de su sexto hijo); algo que no era visible ni cognoscible en ese momento le habla al observador posterior de su propia forma de muerte (una forma, sin embargo, que Benjamin había estado contemplando con bastante intensidad durante el período [1931-1932] en el que escribió la “Pequeña historia de la fotografía” (Witte, 1985, pp. 96-100). No es casualidad que esta particular puesta en escena del inconsciente óptico haya dado pie a comparaciones con la noción de Roland Barthes del “*punctum*”, la marca accidental o detalle de la fotografía que “pincha”, hiere y lastima al observador (Barthes, 1981, pp. 26-27).

⁷⁸ Véase Mary Ann Doane (2002, p. 16) y Philip Rosen (2001). Estos dos trabajos están centrados, respectivamente, en Charles S. Peirce y en André Bazin, ambos estudios ofrecen el análisis más exhaustivo y esclarecedor hasta la fecha de la indexicalidad en el contexto del cine y los medios fotográficos.

que caracteriza la facultad mimética: la disyunción entre el momento de contigüidad y el momento de la lectura, así como la naturaleza fugaz o el “destello” de la percepción de similitud. En el caso del cine, las oportunidades para esa disyunción temporal —como vía para modos inconscientes de percepción y cognición— se duplican, como mínimo, por la mediación mecánica no solo de la producción sino también, en tanto proyección, de la recepción⁷⁹.

A estas alturas debería resultar obvio que este tipo de estética cinematográfica, o concepción del cine como juego, no puede adaptarse fácilmente, y mucho menos aplicarse, en la era digital. Entre otras cosas, la transición de los modos fotográficos a los digitales de producción de imágenes ha puesto en tela de juicio la importancia de lo indexical, ya sea como apoyo ideológico de las pretensiones de verdad de lo visual o como punto de entrada estético para la contingencia, la imprevisibilidad y la memoria. Baste decir aquí que la posibilidad no solo de borrar o “corregir” efectos secundarios no planificados en la posproducción, sino también de “componer” imágenes a partir de innumerables capas de diferentes orígenes, incluidas las generadas puramente por ordenador, ha puesto en tela de juicio la epistemología de la huella y el rastro materiales, especialmente en su asociación tradicional del registro fotográfico con la verdad y la autenticidad⁸⁰. Baste señalar también que los estándares

⁷⁹ Esta idea —junto con otros aspectos de la estética cinematográfica de Benjamin— ya había sido articulada, de manera más explícita, por Jean Epstein en “Le Sens 1 (b)”, de *Bonjour cinéma* (Epstein, 1988a, pp. 241-246). También sugiero ver Epstein (1988b, pp. 235-241). Sobre la versión de Epstein del potencial mimético (fisonómico, animista) del cine, elucidada con el recurso al concepto de Wittgenstein de “amanecer del aspecto”, véase Malcolm Turvey (1998, pp. 25-50).

⁸⁰ Véase, por ejemplo, William J. Mitchell (1992, capítulo 4). Sobre la “composición”, véase Lev Manovich (2002, pp. 136-160) y Thomas

televisivos de simultaneidad han afectado, ya antes de la distribución digital y satelital, las complejas relaciones espaciotemporales de la experiencia cinematográfica, la evocación ficticia de un “aquí y ahora” en un medio que “siempre es ya un ‘allí y entonces’” (Elsaesser, 1998, pp. 208-209). El objetivo de tales observaciones no puede ser medir la “actualidad” de Benjamin en términos dictados por el avance de la tecnología de los medios, una idea que él mismo habría sospechado de una ideología irreflexiva del progreso que nos distrae de las cosas que siguen siendo iguales (como, por ejemplo, la persistencia de las afirmaciones de verdad documental o, en ese sentido, de una buena dosis de verosimilitud narrativa clásica dentro de lo digital, si no por medio de él)⁸¹. Sin embargo, para permanecer con este tipo de argumento por un momento: no creo que Benjamin se hubiera vuelto ludita frente a la tecnología digital, en la medida en que abre para los seres humanos otro *Spielraum* dramáticamente ampliado, un espacio virtual que modifica significativamente las interrelaciones del espacio corporal y el espacio de la imagen y ofrece modos hasta ahora inimaginables de inervación lúdica.

Después de todo, existe Mickey Mouse. Al invocar un ejemplo del cine de animación, es decir, el cine gráfico que

Elsaesser (1998, pp. 201-222). La idea de que la llegada de la digitalidad hace irrelevante la dimensión indexical suele expresarse de manera triunfalista, como cuando Manovich (1998) habla de que el cine es capaz de “superar su naturaleza indexical” (p. 192). Para posiciones disidentes, véase Rosen (2001, capítulo 8) y Doane (2002, capítulo 7).

⁸¹ Sobre la compleja noción de Benjamin de “actualidad”, basada en el mesianismo judío, véase Wohlfarth (1998, pp. 18-25). Véase también la nota 46 en este mismo trabajo. Como explica Sigrid Weigel (1996, pp. 3-9), desde la conmemoración del octogésimo cumpleaños de Benjamin en 1982, ha habido una tendencia a mezclar el concepto de actualidad de Benjamin con la cuestión de (su propia) relevancia contemporánea (Unsel, 1972). El último ejemplo —y el punto más bajo— de este género es el trabajo de Hans Ulrich Gumbrecht y Michael J. Marrinan (2003).

no requiere, ni necesita pretender, un referente preexistente y estable, Benjamin pasa por alto la jerarquía tradicional del cine de acción en vivo sobre la animación. Si, durante el reinado del cine fotográfico, la animación había sido considerada un género marginal, asociado con los dibujos animados (es decir, las películas hechas para niños) y los modos abstractos del cine experimental, el paradigma digital convierte al cine fotográfico en una subcategoría de la animación⁸².

Para Benjamin, Mickey Mouse no solo socava la jerarquía de los géneros sino que, al desafiar las leyes de la gravedad junto con los límites entre lo animado y lo inanimado, lo orgánico y lo mecánico, altera toda la “jerarquía de criaturas que culmina en la humanidad” (Benjamin, 1999b, p. 545), haciendo realidad así la “idea de la ruptura de la teleología de la naturaleza” de Fourier (Benjamin, 1999c, p. 635): él/ella/esto “prueba que la criatura continúa existiendo incluso cuando ha perdido todo parecido con un ser humano” (Benjamin, 1999b, p. 545, 1985, p. 144). Bien podría decirse que, como figura de subjetividad artificial generada tecnológicamente, el Mickey Mouse de Benjamin apunta hacia la imbricación general de impulsos fisiológicos con estructuras cibernéticas que, ya no limitadas al dominio imaginativo de la ciberficción, se ha convertido en una práctica común

⁸² Véase, por ejemplo, Manovich (1998, p. 205). Tales afirmaciones específicas sobre el medio tienden a ignorar que, a nivel de la historia del cine, las películas animadas convencionales, en particular los dibujos animados de Disney, ya a mediados de la década de 1930 estaban cultivando un aspecto naturalista inspirado en el estilo de continuidad (acción en vivo) de Hollywood, relegando las posibilidades desestabilizadoras, metamórficas y fantásticas de la animación al cine experimental (Thompson, 1980, pp. 108ss; Smoodin, 1994). Véase la crítica de Eisenstein sobre el “naturalismo crudo” de los paisajes de Bambi, en el contexto de su enorme entusiasmo por las películas anteriores de Disney (Eisenstein 1988, p. 99).

en la ciencia y la medicina, la arquitectura y el diseño, y una serie de otras áreas. Si el Mickey Mouse de Benjamin es una figura de simultaneidad y futuridad, no se debe únicamente a su independencia técnica (y semiótica relativa) respecto de la indexicalidad fotográfica. Mickey Mouse pertenece a la “cultura del vidrio” modernista (Brecht, Le Corbusier, Adolf Loos, Scheerbart), en la que Benjamin vio el potencial para un “nuevo concepto positivo de barbarie” que reemplazaría a una tradición moribunda de la experiencia (Benjamin, 1999b, pp. 731-736). En el mundo de las (primeras) películas de Disney, “no vale la pena tener experiencia”. Al representar el “motivo de los cuentos de hadas de abandonar el hogar para aprender lo que es el miedo”, Mickey Mouse se apoya en la improvisación imaginativa más que en la memoria. Es la absoluta contemporaneidad de la figura lo que explica el atractivo de estas películas: “el hecho de que el público reconozca su propia vida en ellas” (Benjamin, 1999b, p. 544, 1985, pp. 144-145).

Esta afirmación potencialmente paradójica demuestra una vez más (con el permiso de Adorno, pero también en relación con una genealogía no problemática de lo digital) que la noción de Benjamin del cine como juego, incluso en forma de animación, se basa en una relación de referencia con el mundo material e histórico. Pero esa referencialidad está mediada, no solo en el nivel de la inscripción cinematográfica, sino fundamentalmente por la dimensión de la *recepción colectiva*. En el ensayo sobre la obra de arte, como hemos visto, la afirmación de que en ciertas películas el público reconoce su propia vida está vinculada a la función terapéutica y, como Benjamin espera, apotropaica del cine frente a la violencia inducida tecnológicamente. En la medida en que en el cine las reacciones del individuo están determinadas a priori por la matriz de la recepción masiva, la recepción colectiva implica la posibilidad de

una autorregulación mutua: “Tan pronto como se manifiestan estas reacciones, se regulan mutuamente” (Benjamin, 2002, p. 116). La discusión de Benjamin sobre Mickey Mouse como figura del sueño colectivo explica la prehistoria psicoperceptual que hace que esta autorregulación sea políticamente imperativa. Al articular las patologías reprimidas de la modernidad tecnológica, sugiere su especulación, estas películas podrían difundir preventivamente, a través de la risa colectiva, un potencial que de otro modo sería destructivo. En otras palabras, al activar estas tendencias psicóticas de masas (de base individual) en el espacio de la experiencia sensorial colectiva, en el modo de juego estético, el cine podría evitar que se representen en la realidad, en forma de violencia de masas organizada, persecución genocida y guerra.

Tres años antes, Benjamin había presentado una visión más benigna de Mickey Mouse como figura de un sueño colectivo, un sueño que ofrecía un “tremendo alivio” a “las personas que se han cansado de las interminables complicaciones de la vida cotidiana y para quienes el propósito de la existencia parece haberse reducido al punto de fuga más distante en un horizonte infinito”. Aquí el énfasis está en los “milagros” que parecen haber sido “improvisados a partir del cuerpo de Mickey Mouse”: “milagros que no solo superan las maravillas de la tecnología, sino que se burlan de ellas”. En ese sueño, “la naturaleza y la tecnología, el primitivismo y la comodidad, se han fusionado por completo” (Benjamin, 1999b, pp. 734-735). En el ensayo sobre la obra de arte, el trabajo onírico de Mickey se presenta como un juego mucho más peligroso y el colectivo soñador —“la gente”— como una “masa compacta” extremadamente volátil⁸³. En ambos casos, sin embargo, Benjamin fue capaz de imaginar que el

⁸³ Véase la larga nota a pie de página de Benjamin sobre el concepto de “las masas” (Benjamin, 1996, pp. 129-130).

cine, como lugar de recepción colectiva, constituía un horizonte sensorio-reflexivo en el que los efectos liberadores y patológicos de la modernidad tecnológica podían articularse y abordarse⁸⁴. Es decir, a pesar de que no era exactamente un cinéfilo (a diferencia de Kracauer, por ejemplo), Benjamin comprendió que el cine como forma lúdica de la tecnología implicaba fundamentalmente la interacción entre las películas y el público en el espacio teatral público, la movilización estética de procesos afectivos y cognitivos que dependen de la memoria, la imaginación y la capacidad mimética del espectador y las moldean.

La visión de Benjamin de Mickey Mouse como un alegre bárbaro que contrarresta la violencia desatada por la tecnología capitalista con juegos de inervación cayó presa del temor demasiado realista de que la terapia, por ahora, había fracasado; de que la risa colectiva del público masivo podría, de hecho, resultar, como había advertido Adorno, un preludio de la catástrofe. No solo abandonó los impulsos antropológico-materialistas y mesiánicos del ensayo sobre la obra de arte en favor de una “política general y suave de la distracción” (Rose, 1993, p. 75); también escribió ensayos como “El narrador” y “Sobre algunos temas en Baudelaire” que planteaban el impacto histórico de la tecnología y los medios de reproducción en una clave más crítica, si no elegíaca.

Sin embargo, si la obra de Benjamin llega al corazón de la política mediática actual, en particular los debates en gran medida insatisfactorios sobre la violencia en y desde los medios, no es por su postura tecnoutópica ni por su postura pesimista respecto de los medios, sino más bien

⁸⁴ Benjamin forma parte, pues, de la genealogía teórica de mi intento de entender el cine como una forma de “modernismo vernáculo” (Bratu Hansen, 1999b, pp. 59-77, 2000a, pp. 332-350, 2000b, pp. 10-22).

por su ambivalencia radical, por su esfuerzo por pensar ambas posiciones en sus implicaciones más extremas. En este sentido, la cuestión de su actualidad para los debates actuales sobre el cine y los medios puede depender menos de pronósticos particulares que de la estructura peculiar de su pensamiento y de su escritura. Si compartía con Gramsci el llamado a un “pesimismo del intelecto”, no lo vinculó, como este último, con un “optimismo de la voluntad”, sino, más bien, con una voluntad experimental de explorar y cambiar entre perspectivas antitéticas, si no antinómicas⁸⁵.

Las antinomias en las que se movía el pensamiento de Benjamin todavía hablan de contradicciones en la cultura mediática misma y en una esfera política que no puede pensarse como independiente o al margen de la mediación tecnológica. En lo que respecta al predominio de una estética del juego sobre una estética de la apariencia, se podría argumentar que el desarrollo que Benjamin percibió y valorizó culminó en géneros visuales digitales como los videojuegos o los juegos de computadora, los anuncios de televisión, los videos musicales y un nuevo cine de atracciones. Andrew Darley, por ejemplo, analiza el cambio que se manifiesta en estos géneros en términos de una estética del juego, asociada con distracciones

⁸⁵ Para Benjamin, este modo de pensar era una cuestión existencial: como le escribió a Gretel Karplus [Adorno] a principios de junio de 1934, “tanto mi vida como mi pensamiento se mueven en posiciones extremas. El alcance que [mi pensamiento] reclama, la libertad de moverse por caminos paralelos a cosas y pensamientos que se consideran incompatibles, asume un rostro solo en tiempos de peligro” (Benjamin, 1998, p. 441). Véase también su carta a Gershom Scholem, del 29 de mayo de 1926, en la que caracteriza su actitud en todas las cosas que realmente importan como “siempre radical, nunca consistente” (Benjamin, 1994, p. 300, traducción modificada). Sobre la estructura antinómica del pensamiento de Benjamin, véase en particular Rabinbach (1985, pp. 78-124), Wohlfarth (1986b, pp. 158ss) y McCole, (1993).

efímeras, sensuales y físicas y formas repetitivas, que desplaza a una estética del significado representativo, la absorción narrativa y la interpretación (Darley, 2000, capítulo 8). Basándose, entre otros, en Caillois y Huizinga, Darley sitúa esta estética del juego en ese extremo del continuo que Caillois caracteriza como *ludus*, un tipo de juego altamente regulado, formalizado e institucionalizado (en contraste con el polo opuesto de la *paidia*, el tipo de juego improvisado e imaginativo favorecido por Benjamin). Darley advierte contra la sobreestimación de la nueva estética lúdica como algo políticamente progresista (el lema de la “resistencia lúdica”), señalando contradicciones en la actividad supuestamente intensificada que se atribuye al espectador en estas diversiones interactivas: “no se trata de que los espectadores jueguen *con* estos textos (en la medida en que las expresiones en cuestión *son* textos)”; más bien, “los principios del juego *ya están* inscritos en sus diferentes modos de abordarlos... De hecho, en gran medida no es incorrecto decir que es el espectador con quien se ‘juega’” (Darley, 2000, pp. 172-173, 176-178). Si la actividad del espectador se centra en la adquisición de habilidades y la memorización de movimientos, ¿no justificaría esto el veredicto de Adorno contra la “deportividad del juego” como forma de disciplina social internalizada? Tal vez. Pero, para seguir con el argumento de Benjamin, los géneros analizados por Darley también promueven una inervación lúdica de las nuevas tecnologías, aunque con menores expectativas en cuanto a su significado utópico, liberador e incluso apotropaico. La pregunta que Benjamin podría plantear hoy es hasta qué punto las circunstancias aisladas y privadas de ese juego reducen, si no difunden, su potencial para convertir las nuevas configuraciones del espacio-cuerpo y del espacio-imagen en un espacio para la acción colectiva.

Con el auge de Internet y la World Wide Web, nos enfrentamos a un nuevo tipo de esfera pública, a la vez infinitamente expandida y extremadamente fragmentada. Al mismo tiempo, nuevas formas de publicidad alternativa y opositora se enfrentan a una esfera pública dominante —o como se quiera llamar a la poderosa alianza entre un Estado instrumentalizado por la oligarquía y las industrias mediáticas conglomeradas— que se está volviendo cada vez más ficticia, desconectada de las realidades económicas, sociales y culturales a escala global. Tanto Benjamin como Adorno sabían que la decadencia del aura era impulsada tanto por sus resurrecciones mejoradas tecnológicamente como por su “liquidación” en la reproducción tecnológica. Hoy en día, la “enorme ganancia de espacio para el juego” que han inaugurado los medios fotográficos se ve más que compensada por la producción y circulación industrial de fantasmagorías. La tecnoestética no solo es inseparable del capitalismo de consumo, sino que es cada vez más esencial para el marketing político, por no hablar del marketing de las guerras. Y los recursos estéticos perfeccionados en el cine y la televisión no solo aportan efectos fantasmagóricos a la publicidad política, sino que son intrínsecos a la puesta en escena misma de esos acontecimientos. Nada de esto es exactamente una novedad, pero el grado en que se han naturalizado esas prácticas debería hacer sonar un nivel de alarma aún mayor, aunque el género mismo de la alarma haya pasado a formar parte del juego desde hace mucho tiempo. Razón de más para que nosotros, como historiadores, críticos y teóricos, artistas, escritores y profesores, tomemos en serio la apuesta de Benjamin con el cine y emprendamos una estética del juego, entendida como una ecología política de los sentidos, a la altura de las tecnologías más avanzadas.

Referencias

- Adorno, Th. W. (1977). *Aesthetics and Politics*. Verso.
- Adorno, Th. W. (1978). *Minima Moralia. Reflections from Damaged Life*. Verso.
- Adorno, Th. W. (1981). *Gesammelte Schriften 3. Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*. Suhrkamp. [Escrito con Max Horkheimer].
- Adorno, Th. W. (1990). *Über Walter Benjamin*. Suhrkamp.
- Adorno, Th. W. (1991). *The Culture Industry. Selected Essays on Mass Culture*. Routledge.
- Adorno, Th. W. (1992). *Quasi una Fantasia. Essays On Modern Music*. Verso.
- Adorno, Th. W. (1997). *Aesthetic Theory*. University of Minnesota Press.
- Adorno, Th. W. (2003). *Philosophy of Modern Music*. Continuum.
- Adorno, Th. W. & Benjamin, W. (1999). *The Complete Correspondence 1928-1940*. Harvard University Press.
- Agamben, G. (1999). *Potentialities. Collected Essays in Philosophy*. Stanford University Press.
- Barthes, R. (1981). *Camera Lucida. Reflections on Photography*. Hill and Wang.
- Benjamin, W. (1936). L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée. *Zeitschrift für Sozialforschung*, 5(1), 40-68.
- Benjamin, W. (1972). *Gesammelte Schriften 4*. Suhrkamp.
- Benjamin, W. (1974). *Gesammelte Schriften 1*. Suhrkamp.
- Benjamin, W. (1977). *Gesammelte Schriften 2*. Suhrkamp.
- Benjamin, W. (1982). *Gesammelte Schriften 5*. Suhrkamp.
- Benjamin, W. (1985). *Gesammelte Schriften 6*. Suhrkamp.
- Benjamin, W. (1986). *Moscow Diary*. Harvard University Press.
- Benjamin, W. (1991a). *Gesammelte Schriften 3*. Suhrkamp.
- Benjamin, W. (1991b). *Gesammelte Schriften 7*. Suhrkamp.

- Benjamin, W. (1991). *Gesammelte Schriften* 7. Suhrkamp.
- Benjamin, W. (1994). *The Correspondence of Walter Benjamin*. University of Chicago Press.
- Benjamin, W. (1996). *Selected Writings* 1. Harvard University Press.
- Benjamin, W. (1998). *Gesammelte Briefe* 4. Suhrkamp.
- Benjamin, W. (1999a). *Gesammelte Briefe* 5. Suhrkamp.
- Benjamin, W. (1999b). *Selected Writings* 2. Harvard University Press.
- Benjamin, W. (1999c). *The Arcades Project*. Harvard University Press.
- Benjamin, W. (2000). *Gesammelte Briefe* 6. Suhrkamp.
- Benjamin, W. (2002). *Selected Writings* 3. Harvard University Press.
- Benjamin, W. (2003). *Selected Writings* 4. Harvard University Press.
- Bergson, H. (1911). *Laughter. An Essay on the Meaning of the Comic*. MacMillan.
- Bloom, H. (1987). *The Strong Light of the Canonical. Kafka, Freud and Scholem as Revisionists of Jewish Culture and Thought*. City College.
- Bolz, N. & van Reijen, W. (1999). *Walter Benjamin*. Campus.
- Bratu Hansen, M. (1993). Of Mice and Ducks. Benjamin and Adorno on Disney. *South Atlantic Quarterly*, 92(1), 27-61.
- Bratu Hansen, M. (1999a). Benjamin and Cinema: Not a One-Way Street. *Critical Inquiry*, 25(2), 306-343.
- Bratu Hansen, M. (1999b). The Mass Production of the Senses. Classical Cinema as Vernacular Modernism. *Modernism/Modernity*, 6(2), 59-77.
- Bratu Hansen, M. (2000a). The Mass Production of the Senses. Classical Cinema as Vernacular Modernism. Gledhill, C. & Williams, L. (Eds.). *Reinventing Film Studies*. Edward Arnold/Oxford University Press, 332-350.

- Bratu Hansen, M. (2000b). Fallen Women, Rising Stars, New Horizons. Shanghai Silent Film as Vernacular Modernism. *Film Quarterly*, 54(1), 10-22.
- Bratu Hansen, M. (2002). Benjamin and Cinema: Not a One-Way Street. Richter, G. (Ed.). *Benjamin's Ghosts. Interventions in Contemporary Literary and Cultural Theory*. Stanford University Press, 41-73.
- Brecht, B. (1993). *Journals*. Methuen.
- Brown, B. (1996). *The Material Unconscious. American Amusement, Stephen Crane, and the Economies of Play*. Harvard University Press.
- Brunette, P. & Wills, D. (1989). *Screen/Play. Derrida and Film Theory*. Princeton University Press.
- Brunkhorst, H. & Koch, G. (1987). *Marcuse zur Einführung*. Junius Verlag.
- Buck-Morss, S. (1989). *The Dialectics of Seeing. Walter Benjamin and the Arcades Project*. MIT Press.
- Buck-Morss, S. (1992). Aesthetics and Anaesthetics. Walter Benjamin's Artwork Essay Reconsidered. *October*, 62, 3-41.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Gallimard.
- Caillois, R. (1979). *Man, Play, and Games*. Schocken.
- Caruth, C. (1996). *Unclaimed Experience. Trauma, Narrative, and History*. Johns Hopkins University Press.
- Caygill, H. (1998). *Walter Benjamin. The Colour of Experience*. Routledge.
- Comolli, J-L. (1998). Mechanical Bodies, Ever More Heavenly. *October*, 83, 19-24.
- Darley, A. (2000). *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. Routledge.
- Deleuze, G. (1994). *Repetition and Difference*. Columbia University Press.
- Doane, M. A. (2002). *The Emergence of Cinematic Time. Modernity, Contingency, The Archive*. Harvard University Press.

- Ehrman, J. (Ed.). (1968a). *Games, Play, Literature*. *Yale French Studies*, 41.
- Ehrman, J. (1968b). Homo ludens revisited. *Yale French Studies*, 41, 31-57.
- Elsaesser, T. (1998). Digital Cinema. Delivery, Event, Time. Elsaesser, T. & Hoffmann, K. (Eds.). *Cinema Futures. Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age*. Amsterdam University Press, 201-222.
- Eisenstein, S. (1988). *Eisenstein on Disney*. Methuen.
- Epstein, J. (1988a). Bonjour cinema. Abel, R. (Ed.). *French Film Theory and Criticism*. Princeton University Press, 241-246.
- Epstein, J. (1988b). Magnification. Abel, R. (Ed.). *French Film Theory and Criticism*. Princeton University Press, 235-241.
- Fink, E. (1957). *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*. Karl Alber.
- Fink, E. (1960). *Spiel als Weltsymbol*. Kohlhammer.
- Foster, H. (2002). *Design and Crime*. Verso.
- Freud, F. (1955). *The Standard Edition of the Complete Works of Sigmund Freud* 18. Hogarth.
- Früchtl, J. (1986). *Mimesis. Konstellation eines Zentralbegriffs bei Adorno*. Königshausen + Neumann.
- Fuld, W. (1979). *Walter Benjamin. Zwischen den Stühlen. Eine Biographie*. Hanser.
- Gebauer, G. & Wulf, C. (1995). *Mimesis. Culture, Art, Society*. University of California Press.
- Gough, M. (2002). Paris, Capital of the Soviet Avant-Garde. *October*, 101, 53-83.
- Groos, K. (1899). *Die Spiele der Menschen*. Gustav Fischer.
- Gumbrecht, H. U. & Marrinan, M. J. (Eds.). (2003). *Mapping Benjamin. The Work of Art in the Digital Age*. Stanford University Press.
- Habermas, J. (1979). Consciousness-Raising or Redemptive Criticism. The Contemporaneity of Walter Benjamin. *New German Critique*, 17, 30-59.

- Hammond, P. (Ed.). (1978). *The Shadow and Its Shadow. Surrealist Writings on the Cinema*. British Film Institute.
- Hanssen, B. (1998). *Walter Benjamin's Other History. Of Stones, Animals, Human Beings, and Angels*. University of California Press.
- Hollier, D. (1988). Foreword: Collage. Klossowski, P. *The College of Sociology (1937-1939)*. University of Minnesota Press, viii-xxix.
- Horkheimer, M. (1985). *Gesammelte Schriften 12. Nachgelassene Schriften 1931-1949*. Suhrkamp.
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture*. Beacon.
- Jay, M. (s.f.). Taking on the Stigma of the Inauthentic. Adorno's Critique of Genuineness. [Manuscrito inédito].
- Jay, M. (1993). Experience without a Subject. Walter Benjamin and the Novel. *New Formations*, 20, 59-81.
- Jay, M. (1998). *Cultural Semantics. Keywords of Our Time*. University of Massachusetts Press.
- Jay, M. (1999). Against Consolation. Walter Benjamin and the Refusal to Mourn. Winter, J. & Sivan, E. (Eds.). *War and Remembrance in the Twentieth Century*. Cambridge University Press, 221-239.
- Jennings, M. W. (1987). *Dialectical Images. Walter Benjamin's Theory of Literary Criticism*. Cornell University Press.
- Kaufman, R. (2002). Aura, Still. *October*, 99, 45-80.
- Klippel, H. (2002). Wiederholung, Reproduktion und Kino. *Frauen und Film*, 63, 84-94.
- Klossowski, P. (1969). Entre Marx and Fourier. *Le Monde*.
- Klossowski, P. (1988). Between Marx and Fourier. Hollier, D. (Ed.). *The College of Sociology (1937-1939)*. University of Minnesota Press, 388-389.
- Koch, G. (1994). Cosmos in Film. On the Concept of Space in Walter Benjamin's 'Work of Art' Essay. Benjamin, A. & Osborne, P. (Eds.). *Walter Benjamin's Philosophy. Destruction and Experience*. Routledge, 205-215.

- Kracauer, S. (1927). Sie sporten. *Frankfurter Zeitung*.
- Kracauer, S. (1929). Mann mit dem Kinoapparat. *Frankfurter Zeitung*.
- Kracauer, S. (1971). *Schriften 5. II. Suhrkamp*.
- Kracauer, S. (1974). *Kino. Suhrkamp*.
- Kracauer, S. (1992). Roller Coaster / Specter in the Amusement Hall / Luck and Destiny. *Qui Parle. Literature, Philosophy, Visual Arts, History*, 5(2), 53-60.
- Kracauer, S. (1995). *The Mass Ornament. Weimar Essays*. Harvard University Press.
- Kracauer, S. (1998). *The Salaried Masses. Duty and Distraction in Weimar Germany*. Verso.
- Law, A. & Gordon, M. (1996). *Meyerhold, Eisenstein, and Biomechanics. Actor Training in Revolutionary Russia*. McFarland.
- Leslie, E. (2002). *Hollywood Flatlands. Animation, Critical Theory and the Avant-Garde*. Verso.
- Lindner, B. (1992). Benjamins Aurakonzeption. Anthropologie und Technik, Bild und Text. Steiner, U. (Ed.). *Walter Benjamin, 1892-1940. Zum 100. Geburtstag*. Peter Lang, 217-248.
- Lindner, B. (2002). Zeit und Glück. Phantasmagorien des Spielraums. Geyer-Ryan, H. et al. (Eds.). *Benjamin Studies 1. Perception and Experience in Modernity*. Editions Rodopi, 127-144.
- Leys, R. (2000). *Trauma. A Genealogy*. University of Chicago Press.
- Maier, H. (1992). *Der Zeitgenosse Walter Benjamin*. Jüdischer Verlag.
- Manovich, L. (1998). To Lie and to Act. Cinema and Telepresence. Elsaesser, T. & Hoffmann, K. (Eds.). *Cinema Futures. Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age*. Amsterdam University Press, 189-199.
- Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. MIT Press.
- Marcuse, H. (1966). *Eros and Civilization. A Philosophical Inquiry into Freud*. Beacon Press.

- Marcuse, H. (1968). *Negations. Essays in Critical Theory*. Beacon Press.
- Marcuse, H. (1969). *An Essay on Liberation*. Beacon Press.
- Marcuse, H. (1998). *Technology, War and Fascism*. Routledge.
- McCall, T. (2002). "The Dynamite of a Tenth of a Second": Benjamin's Revolutionary Messianism in Silent Film Comedy. Richter, G. (Ed.). *Benjamin's Ghosts. Interventions in Contemporary Literary and Cultural Theory*. Stanford University Press, 74-94.
- McCole, J. (1993). *Walter Benjamin and the Antinomies of Tradition*. Cornell University Press.
- Mehlman, J. (1993). *Benjamin for Children. An Essay on his Radio Years*. University of Chicago Press.
- Mitchell, W. J. (1992). *The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post-Photographic Era*. MIT Press.
- Newmark, K. (1995). Traumatic Poetry. Charles Baudelaire and the Shock of Laughter. Caruth, C. (Ed.). *Trauma. Explorations in Memory*. Johns Hopkins University Press, 236-255.
- Opitz, M. (2000). Ähnlichkeit. Opitz, M. & Wizisla, E. (Hrsg.). *Benjamins Begriffe*. Suhrkamp, 15-19.
- Opitz, M. & Wizisla, E. (2000). *Benjamins Begriffe*. Suhrkamp.
- Fürnkäs, J. (2000), Aura. Opitz, M. & Wizisla, E. (Hrsg.). *Benjamins Begriffe*. Suhrkamp, 95-146.
- Osborne, P. (1994). Small-scale Victories, Large-scale Defeats. Walter Benjamin's Politics of Time. Benjamin, A. & Osborne, P. (Eds.). *Walter Benjamin's Philosophy. Destruction and Experience*. Routledge, 59-109.
- Rabinbach, A. (1985). Between Apocalypse and Enlightenment. Benjamin, Bloch, and Modern German-Jewish Messianism. *New German Critique*, 34, 78-124.
- Rabinbach, A. (1992). Introduction. Benjamin, W. & Scholem, G. *The Correspondence of Walter Benjamin and*

- Gershom Scholem, 1932-1940*. Harvard University Press, vii-xxxviii
- Rickels, L. (1991). *The Case of California*. Johns Hopkins University Press.
- Riesman, D. (1950). *The Lonely Crowd*. Yale University Press.
- Rose, G. (1993). Walter Benjamin—Out of the Sources of Modern Judaism. *New Formations*, 20, 59-81.
- Rosen, P. (2001). *Change Mummified. Cinema, Historicity, Theory*. University of Minnesota Press.
- Schiller, F. (1967). *On the Aesthetic Education of Man*. Clarendon Press.
- Scholem, G. (1971). *The Messianic Idea in Judaism*. Schocken.
- Scholem, G. (1981). *Walter Benjamin. The Story of a Friendship*. Jewish Publication Society of America.
- Smoodin, E. (Ed.). (1994). *Disney Discourse. Producing the Magic Kingdom*. Routledge.
- Sonderegger, R. (2000). *Für eine Ästhetik des Spiels. Hermeneutik, Dekonstruktion und der Eigensinn der Kunst*. Suhrkamp.
- Spariosu, M. (1982). *Literature, Mimesis and Play*. Narr.
- Steiner, U. (2001). The True Politician. Walter Benjamin's Concept of the Political. *New German Critique*, 83, 43-88.
- Stoessel, M. (1983). *Aura. Das Vergessene Menschliche. Zu Sprache und Erfahrung bei Walter Benjamin*. Carl Hanser.
- Taussig, M. (1992). *The Nervous System*. Routledge.
- Taussig, M. (1993). *Mimesis and Alterity. A Particular History of the Senses*. Routledge.
- Thompson, K. (1980). Implications of the Cel Animation Technique. de Lauretis, T. & Heath, S. (Eds.). *The Cinematic Apparatus*. St. Martin's Press, 106-120.
- Turvey, M. (1998). Jean Epstein's Cinema of Immanence. The Rehabilitation of the Corporeal Eye. *October*, 83, 25-50.

- Unsel, S. (Hrsg.). (1972). *Zur Aktualität Walter Benjamins. Aus Anlaß des 80. Geburtstags von Walter Benjamin*. Suhrkamp.
- Weigel, S. (1996). *Body- and Image-Space. Re-reading Walter Benjamin*. Routledge.
- Weigel, S. (1997). *Entstellte Ähnlichkeit. Walter Benjamins theoretische Schreibweise*. Fischer.
- Weingrad, M. (2001). The College of Sociology and the Institute of Social Research. *New German Critique*, 84, 129-161.
- Witte, B. (1985). *Walter Benjamin*. Rowohlt.
- Wohlfarth, I. (1979). Walter Benjamin's Image of Interpretation. *New German Critique*, 17, 70-98.
- Wohlfarth, I. (1986a). Re-Fusing Theology. Some First Responses to Walter Benjamin's Arcades Project. *New German Critique*, 39, 3-24.
- Wohlfarth, I. (1986b). Et Cetera? The Historian as Chiffonier. *New German Critique*, 39, 143-168.
- Wohlfarth, I. (1992). „Was nie geschrieben wurde, lesen“: Walter Benjamin's Theorie des Lesens. Steiner, U. (Ed.). *Walter Benjamin, 1892-1940. Zum 100. Geburtstag*. Peter Lang, 296-344.
- Wohlfarth, I. (1998). The Measure of the Possible, the Weight of the Real and the Heat of the Moment. Benjamin's Actuality Today". Marcus, L. & Nead, L. (Eds.). *The Actuality of Walter Benjamin*. Lawrence & Wishart, 13-39.
- Wohlfarth, I. (2002). Walter Benjamin and the Idea of a Technological Eros. A Tentative Reading of Zum Planetarium. Geyer-Ryan, H. et al. (Eds.). *Benjamin Studies 1. Perception and Experience in Modernity*. Editions Rodopi, 65-109.
- Wolfskehl, K. (1960). *Gesammelte Werke 2*. Claassen.
- Wollen, P. (1989). Cinema/Americanism/the Robot. *New Formations*, 8, 7-34.

- Wollen, P. (1991). Cinema/Americanism/the Robot. Naremore, J. & Brantlinger, P. (Eds.). *Modernity and Mass Culture*. Indiana University Press, 42-69.
- Wollen, P. (1992). Detroit: Capital of the Twentieth Century [Conferencia]. Wayne State University.
- Wollen, P. (1993). *Raiding the Icebox*. Indiana University Press.

Medellín, 2025

ennegativo **ediciones**



Benjamin observa que en el arte y la estética tradicionales la apariencia y el juego siguen entrelazados en proporciones variables; incluso postula que la polaridad de la apariencia y el juego es indispensable para cualquier definición de arte.

Miriam Bratu Hansen.



ennegativo **ediciones**