

JOGO, ESPAÇO DE MANOBRA E INERVAÇÃO EM WALTER BENJAMIN

Nélio Conceição*
alnelio@yahoo.com

I

A obra de Walter Benjamin contém pertinentes desenvolvimentos sobre a dimensão do jogo (*Spiel*), os quais, contudo, não permitem a dedução de uma teoria do jogo de princípios claramente definidos. Pese embora esta sistematidade, característica da obra do autor, é possível encontrar algumas linhas de leitura coerentes, que são simultaneamente uma porta de entrada na sua obra e uma exploração daquilo que nela se encontra em potência. As noções de inervação (*Innervation*) e espaço de jogo/manobra (*Spielraum*) fazem parte da tessitura conceptual que dá coerência a essas leituras. O conceito de jogo tem uma longa história na tradição estética e, neste sentido, a especificidade que ele adquire na obra de Benjamin também deixa pistas, por contraponto ou prolongamento dessa tradição, para uma reflexão contemporânea e de traços originais.

As principais considerações de Benjamin relativas ao tema do jogo enquadram-se nos seguintes contextos: a análise da figura do jogador nos textos sobre Baudelaire; as entradas de *Das Passagen-Werk* consagradas ao jogo e à prostituição; as observações dedicadas aos jogos de azar; as breves indicações que aparecem na colectânea “Imagens de Pensamento”, como “O caminho para o sucesso em treze teses” ou “O jogo”; as diversas articulações entre jogo e infância, em particular nos textos sobre o jogo infantil e o brinquedo; a relação entre jogo e *mimesis*, quer no contexto da descrição dos exercícios lúdicos de *Rua de Sentido Único* ou *Infância Berlinense por volta de 1900*, quer nos textos teóricos que se debruçam sobre a faculdade mimética; a utilização frequente

* Doutor em Filosofia – Estética. Investigador integrado no IFILNOVA – FCSH – Universidade Nova de Lisboa.

da noção alemã *Spielraum*; o recurso à rede conceptual do jogo para explicitar fenómenos artísticos, num diálogo com a tradição estética.

Ainda que não tenha qualquer intuito de exaustividade, este elenco permite descobrir algumas regularidades e assim mitigar a heterogeneidade que lhe é constitutiva. Neste sentido, o tema do jogo na obra de Benjamin parece gravitar em torno de três grandes eixos: 1) o conceito de jogo na tradição estética e na reflexão artística; 2) o brinquedo, o jogo infantil e as suas relações com a faculdade mimética; 3) os jogos de azar e a figura do jogador. Embora cada um destes eixos delimite um domínio próprio, há, contudo, motivos transversais, como a constante reflexão sobre o corpo e a gestualidade, a confluência com a dimensão histórica ou o recurso à noção basilar de repetição, a qual, não deixando de manifestar uma certa ambiguidade, conhece interessantes transfigurações.

II

Grande parte dos textos de Benjamin têm como pano de fundo uma reflexão sobre as condições da experiência na modernidade, reflexão de carácter histórico que engloba a complexidade social, política, artística ou corpórea da experiência. E é muitas vezes no arco que vai do individual ao colectivo que o próprio tema do jogo encontra o seu lugar.¹ Além do mais, ele não deve ser dissociado de um contexto antropológico ou, talvez mais precisamente, vital. Significa isto que é na própria existência humana que o elemento do jogo encontra as suas raízes mais profundas, não se esgotando numa dimensão lúdica redutora, associada ao mero divertimento. Esta ideia transparece de forma muito clara nos apontamentos que Benjamin elabora, sob a forma de proposta de renovação da teoria do jogo, na sua recensão à obra de Karl Gröber, *Spielzeug und Spielen* (Benjamin, 1991: 127-132). Os três aspectos enunciados nessa proposta – o aprofundamento da morfologia dos gestos do jogo, o estudo das dualidades enigmáticas e a lei da repetição – apontam para a referida dimensão vital; em particular, nas referências à lei da repetição, que se apoiam na descrição freudiana

1. Veja-se, por exemplo, a analogia que é estabelecida entre o trabalhador fabril e o jogador (referente ao jogo de azar), sustentada pela ideia do “recomeçar sempre” inerente a cada gesto, a cada lance: “A ideia regulativa do jogo (tal como do trabalho assalariado) é o recomeçar sempre” (Benjamin, 2006: 132). Estas figuras, tal como as do esgrimista ou do *flâneur*, visam uma representação colectiva das alterações da experiência individual na modernidade, alterações que seriam uma chave de compreensão da poesia de Baudelaire.

da compulsão da repetição em *Para além do princípio do prazer*, mas que se inspiram também em Goethe (e na felicidade de poder fazer a mesma coisa duas vezes): o substrato dessas referências é o fazer-sempre-de-novo. Segundo esta lei, jogo e hábito aproximam-se, e não só porque muitos dos hábitos que provêm da infância são adquiridos por intermédio de jogos e brincadeiras, mas também porque o hábito, tal como o jogo, entra nas nossas vidas e nelas conserva os vestígios da felicidade e dos desgostos. Neste sentido, o jogo é uma aprendizagem, mas é-o de uma forma irreduzível a qualquer pedagogia. Fazer “sempre de novo, centenas e milhares de vezes. Este não é apenas o caminho para se dominarem experiências originárias terríveis através do embotamento, do exorcismo travesso, da paródia, mas também para se saborearem cada vez mais intensamente triunfos e vitórias.” (Benjamin, 1991: 131). Embora o jogo apareça em diversas dimensões do pensamento de Benjamin, ele é indissociável desta relação de aprendizagem que implica uma forma de lidar com o tempo com uma certa saúde, ideia que marca uma afinidade com Nietzsche – desde a primazia da vida em “Da utilidade e dos inconvenientes da história para a vida” até ao lugar central que o elemento do jogo desempenha no seu pensamento. A dinâmica que aqui aparece ligada à experiência individual pode ser transposta para o modo como Benjamin pensa a história e, dialecticamente, a relação entre um Outrora e um Agora. A leveza inerente à dimensão do jogo é como que o contraponto dialéctico – sem ser o oposto – de um traço forte do pensamento benjaminiano, o gesto de olhar para trás, gesto que encontra numa das imagens de *Rua de Sentido Único* uma formulação lapidar: “Que coisas são «resolvidas»? Não ficam para trás todas as questões da vida vivida, como uma ramada que nos tapou a vista? Quase nunca pensamos em cortá-la, nem mesmo em desbastá-la. Continuamos o nosso caminho, deixamo-la para trás e conseguimos de facto vê-la na distância, mas de forma indistinta, como uma sombra e, assim, envolvida em enigma.” (Benjamin, 2004: 15-16). O obstáculo que se nos atravessou no caminho envolve sempre uma certa obscuridade, a sua persistência é marcada por uma dificuldade em ver. Por outro lado, dir-se-ia que a evidência, que tem como característica um ver claro e distinto, seria a resolução do enigma, uma espécie de apagamento da sombra, uma acentuação do presente. Mas a sombra não tem de ser um peso. A progressiva transformação das questões da vida em enigmas relaciona-se, numa tensão fecunda, com a salubridade do esquecimento e com a leveza da repetição que cria um espaço de acolhimento das vitórias futuras e da alegria, elementos ligados ao jogo e à potência da infância.

O elo entre repetição e trauma – a transformação de uma experiência dilacerante em hábito – vê-se assim transfigurado numa noção de repetição como diferença, que não se fixa num acontecimento primordial, mas antes projecta o seu potencial produtivo no futuro (Hansen, 2012: 194). Em todo o caso, a noção de repetição não perde a sua ambiguidade (que é aumentada se atendermos, por exemplo, ao gesto repetitivo do trabalhador fabril e do jogador), pois ela parece oscilar entre o eterno retorno do mesmo, a perpetuação do sempre igual, e um fazer-de-novo que encerra em si a experimentação na diferença de cada gesto repetido.²

Muitos dos textos que Benjamin dedicou à infância, e nomeadamente às recordações da sua própria infância, como é o caso de *Infância Berlimense por volta de 1900*, são micro-narrativas que descrevem também o universo lúdico da criança. Implicitamente, esses textos são descrições de comportamentos miméticos e, portanto, desdobramentos do tema da faculdade mimética, que constitui um filão teórico que percorre a obra do autor. Num dos esboços mais acabados de descrição dessa faculdade, a noção de imitação é ampliada: “Os jogos infantis são desde logo, e em toda a parte, marcados por comportamentos miméticos, e o seu âmbito de modo nenhum se restringe à imitação de outras pessoas. A criança não brinca apenas aos lojistas e aos professores, imita também moinhos de vento e comboios.” (Benjamin, 2015: 56). Trata-se aqui, portanto, de uma expansão do enraizamento antropológico da imitação, o qual faz parte de uma tradição que tem na *Poética* de Aristóteles um dos seus pontos de passagem obrigatórios.³ Essa expansão ganha outros contornos em textos como “Criança Escondida”, um parágrafo de “Ampliações” (Benjamin, 2004: 38-39), onde a questão da imitação se desdobra em imersão na matéria, em exploração da casa dos pais como “um arsenal de máscaras”; ou em “Caça às Borboletas” (Benjamin, 2004: 80-82), onde a recordação de infância permite pensar numa relação da caça com a metamorfose animal. Nestes, como noutros textos, há uma acentuação da importância dos exercícios infantis, que valem por si próprios, mas constituem também uma antecâmara de experiências da própria vida adulta.

2. Sobre esta questão, cf. a leitura deleuziana do pensamento de Nietzsche (que é também uma leitura de Heraclito) relativamente ao lance de dados como afirmação do acaso e sua relação com o eterno retorno, em Deleuze (1962).

3. Evoquemos uma célebre passagem: “O imitar é congénito no homem (e nisso difere dos outros viventes, pois, de todos, é ele o mais imitador e, por imitação, apreende as primeiras noções), e os homens se comprazem no imitado” (Aristóteles, 1994: 1448 b 5-8, 106-107).

O tema do jogo, mesmo quando envolve recordações de infância, parece sempre furtar-se a uma qualquer relação nostálgica com o passado, facto sublinhado nas “Palavras prévias” escritas para a “versão de última mão” de *Infância Berlimense*, onde o sentimento da nostalgia e a casualidade dos traços biográficos “da experiência da grande cidade por uma criança da classe burguesa” cedem o lugar à antecipação de “experiências históricas posteriores” (Benjamin, 2004: 73-74). De acordo com a compreensão histórica de Benjamin, as transformações operadas na modernidade implicam uma destruição das formas tradicionais da experiência, e neste sentido o jogo (nos seus diversos temas) aparece recorrentemente como um elemento que dá inteligibilidade a essas transformações. Por outro lado, o próprio elemento do fazer-de-novo está ligado a uma ideia de reparação do dilaceramento inerente à história, traço constitutivo do pensamento messiânico.

III

Se os exemplos analisados anteriormente incidem sobretudo na relação entre jogo e infância, outros momentos da obra de Benjamin debruçam-se sobre fenómenos estéticos e, mais propriamente, artísticos. Esse é o caso da breve análise da semântica do radical *-Spiel* do *Trauerspiel* Alemão (Drama Barroco/Trágico Alemão), correspondente ao género teatral a que Benjamin dedicou a sua tese de habilitação para a docência, rejeitada pela Universidade de Frankfurt, facto que, à época, ditou a sua impossibilidade de prosseguir uma carreira docente. Nela, o *Spiel* é analisado no quadro da estética filosófica, mediante uma divisão entre três momentos: o Barroco, o Classicismo e o Romantismo. Neste contexto, “a teoria schilleriana do impulso lúdico visava a génese e os efeitos da arte, mas não a estrutura das suas obras” (Benjamin, 2004: 76). Ora a acentuação do momento lúdico do drama barroco pressupõe já técnicas teatrais que trabalham sobre o “jogo dentro do jogo” (Benjamin, 2004: 77) – há que lembrar que em alemão a representação teatral também se diz *Spiel*. Mesmo quando essa técnica de desdobramento está velada, não deixa de existir sempre uma reflexão paradoxal entre aparência (*Schein*) e jogo (*Spiel*). Embora esta incursão benjaminiana pelo elemento lúdico do drama carecesse porventura de um desenvolvimento argumentativo mais sustentado, é importante acentuar dois aspectos por ela introduzidos: por um lado, uma atenção aos processos que parece ir além do escopo da estética schilleriana, pela acentuação da técnica teatral na sua relação, por exemplo, com o uso do

palco; por outro lado, a referência à polaridade entre aparência e jogo, que veremos recuperada, noutros termos, na segunda versão do ensaio “A Obra de Arte na Época da sua Reprodutibilidade Técnica”.

Nesta segunda versão, terminada em 1936, o elemento de jogo é explorado em articulação com as conhecidas categorias introduzidas no ensaio, como as de valor de culto e valor de exposição, imagem e reprodução, aura ou inconsciente óptico. Exceptuando algumas passagens da versão francesa, essas observações não se encontram nas outras versões, nomeadamente na terceira, por vezes tida como definitiva, pois seria aquela em que Benjamin havia trabalhado até 1938.

A polaridade entre valor de culto e valor de exposição constitui um dos fios condutores do ensaio, no sentido em que permite uma leitura histórica das transformações da função da arte. Esta leitura é sustentada pela passagem de uma época na qual predomina a dimensão mágica e ritual da obra de arte para uma época na qual aumenta de modo exponencial a possibilidade de exposição, facto intensificado pela reprodutibilidade técnica das obras. A passagem implica também uma polaridade entre duas técnicas, que devem ser entendidas como dois sistemas sociais com distintas articulações entre tecnologia e natureza. Se a primeira técnica, ligada ao valor de culto, fazia um uso máximo do ser humano – o seu extremo seria o sacrifício – já a segunda técnica, por outro lado, assenta num uso mínimo do ser humano e na noção de distância – como no caso dos aviões que não precisam de tripulação humana. Neste contexto, Benjamin diz: “a origem da segunda técnica deve ser procurada lá onde o homem, pela primeira vez e com astúcia inconsciente, começou a tomar distância da natureza. Encontra-se, por outras palavras, no jogo.” (Benjamin, 2014: 43). Mais do que propiciar condições para o domínio da natureza, a segunda técnica criaria condições para a interacção, para o jogo-conjunto (*Zusammenspiel*) entre a natureza e a humanidade. Neste contexto, a arte teria como função social decisiva o exercício dessa interacção. E, de entre todas as artes, o cinema seria a mais capaz de exercitar o homem nas apercepções e reacções que o aparato da segunda técnica crescentemente introduz na sua vida.

Esta tarefa da arte é também uma tarefa de libertação, com um conteúdo revolucionário, ideia desenvolvida numa nota do final do capítulo VI, em formulações cifradas como “revoluções são inervações do colectivo”, na paradigmática imagem da criança que, ao aprender a agarrar, estende a mão para a lua como se fosse para uma bola, na ideia de que a segunda técnica tem a possibilidade de libertar o homem do jugo do trabalho e, assim, ampliar o seu espaço de jogo (*Spielraum*), um espaço de manobra no qual, contudo, não sabe ainda orientar-se (Benjamin, 2014: 44). Mas trata-se aqui menos de uma

apologia da utopia e mais de um modelo de compreensão do campo de possibilidades da experiência – em particular, este modelo dá conta do próprio carácter revolucionário da experiência perceptiva na fotografia e no cinema, que aponta para um campo expansível e indeterminado. Neste sentido, pode dizer-se que cada avanço tecnológico abre uma zona de experimentação, não apenas individual, mas também, e sobretudo, colectiva, social e política.

O conceito de inervação, também presente nessa nota, envolve uma dimensão neurofisiológica e aponta directamente ao papel que o corpo e a dimensão estética – o envolvimento das apercepções e sensações – têm na leitura do papel político da arte. Benjamin nunca chega a explicitar o que entende exactamente por inervação. Tratando-se de uma noção que faz parte da terminologia freudiana, ela visa aqui, mais do que acentuar a dimensão do inconsciente pulsional, pensar o corpo na sua intersecção com a técnica. Por outras palavras: visa dar conta do inconsciente desse corpo de intersecções. No interior do sistema da segunda técnica, a dimensão social e política do cinema cumpre-se de forma mais plena pela sua capacidade de inervação, a qual, pressupondo concomitantemente movimentos de adaptação e de libertação, tem elementos utópicos.⁴

Na nota 10 do capítulo XI há um prolongamento destes temas. Desta feita, o foco desloca-se da questão da distância em relação à natureza, característica da segunda técnica, passando a incidir no desdobramento de uma nova polaridade. A passagem de uma época em que predomina o valor de culto para uma época em que predomina o valor de exposição estaria assim encasulada numa outra polaridade: entre bela aparência e jogo. A *mimesis*, concebida como fenómeno originário (*Urphänomen*) de toda a atividade artística, encerra em si os dois lados da arte, aparência e jogo. Do ponto de vista histórico, do ponto de vista da passagem da primeira para a segunda técnica, essa polaridade adquire ainda mais importância. Se a aparência se encontra intimamente ligada aos procedimentos mágicos da primeira técnica, já “o jogo é o reservatório inesgotável de todo o procedimento de experimentação da segunda” (Benjamin, 2014: 74). E mais uma vez o conceito de *Spielraum* desempenha um papel importante na argumentação: mais do qualquer lamento relativamente ao definhamento da

4. No final do texto “O Surrealismo. O último instantâneo da inteligência europeia”, publicado em 1929, Benjamin refere-se em termos muito semelhantes, e pesando a interpenetração entre espaço-imagem e espaço-corpo, à inervação do corpo colectivo como condição das tensões revolucionárias. São vários os textos onde surge o conceito de inervação e, em muitos deles, percebemos uma concepção do corpo que visa superar dualismos e que está ao serviço de uma forma de mediação fundamental para a questão do gesto. Para um desenvolvimento da questão da inervação na sua relação com as noções de espaço-imagem e de espaço-corpo, cf. Weigel (1996: 14-27).

aparência, Benjamin acentua o enorme ganho em espaço de manobra/jogo, num processo que ter-se-ia iniciado com a fotografia, agudizando-se com o cinema (Benjamin, 2014: 76). O que também parece pertinente aqui, e que vai além da mera passagem entre valor de culto e valor de exposição, é que a obra de arte é concebida numa polaridade que mantém uma tensão não resolvida, indissociável do seu carácter histórico.

De salientar ainda que a exploração do reservatório do jogo está associada a procedimentos aos quais Benjamin associa duas noções: experimento (*Experiment*) e ordenações experimentais (*Versuchsanordnungen*). Opondo-se à ideia de um sacrifício que vale “de-uma-vez-por-todas” (*Das Ein für allemal*), elemento próprio da primeira técnica, a infundável variação das ordenações experimentais implica sobretudo a expressão “uma-vez-não-são-vezes” (*Das Einmal ist keinmal*) (Benjamin, 2014: 41-43). Estas noções são como que uma variante da lei da repetição inerente ao jogo, tal como aparece sugerida na recensão “O Brinquedo e o Jogo”. Contudo, a repetição aqui em causa aponta para o interior de um sistema técnico que possibilita a reconfiguração da relação entre o homem e a natureza. Num outro sentido, há um reforço do carácter diferencial da repetição, pois cada lance de jogo, cada experimento, contém em si um desprendimento/descomprometimento (*Unverbindlichkeit*) que serve de contraponto à seriedade e à rigidez. A acentuação dos elementos ligados ao jogo remete para a noção de experimentação, que se tornou parte do património artístico pelo menos desde o modernismo, e que ecoa nos exemplos que Benjamin coligiu nas anotações para o ensaio: “Elementos lúdicos da nova arte: futurismo, música atonal, *poésie pure*, romance policial, cinema.”⁵

A expressão “ordenação experimental” tem lugar de destaque em pelo menos mais dois textos: em “O que é o Teatro Épico? Um estudo sobre Brecht” e no ensaio “Franz Kafka: no décimo aniversário da sua morte”. Neste último ensaio é desenvolvida uma leitura da obra de Kafka sustentada pela ideia de uma revelação de acontecimentos que são como gestos no Teatro do Mundo. Mas estes gestos dizem respeito a um código que não possui um claro significado simbólico, constituindo antes interrogações cujo significado se expressaria através de “relações e ordenações experimentais sempre novas. O teatro é a sede

5. Benjamin (2006: 504). O parágrafo anterior destas anotações acentua a dimensão da experiência individual no jogo. Esta teria assim funcionado como uma espécie de cobertura das próprias experiências científicas. “As primeiras experiências científicas acontecem à sombra de um jogo sem compromissos [*unverbindlichen*]. É essa experiência que, num processo de milénios, faz desaparecer a ideia e talvez também a realidade daquela natureza a que correspondeu a primeira técnica.”

natural destas ordenações experimentais.” (Benjamin, 1991: 418). Essa perda de significado dos gestos seria a consequência do próprio apagamento da tradição. Todavia, ela não conduz a uma lamentação, mas antes a uma averiguação das condições da experiência que assim são deixadas em aberto, mesmo que essas condições não possam senão percorrer um caminho de fragmentação, de estranheza, de estudo interminável.

O incremento do valor de exposição é assim um dos aspectos fundamentais da dimensão artística do sistema da segunda técnica. Ele contribui para o incremento do jogo-conjunto com a natureza e está associado à presença de elementos de jogo nos processos criativos. Se hoje, à distância dos anos, olharmos para um Duchamp e para uma obra como “3 stoppages étalons”, que marca uma exploração do acaso de uma perspectiva que a tradição não poderia compreender, se olharmos para um Andy Warhol ou para as diversas expressões do serialismo nas criações contemporâneas, poderemos facilmente verificar o desdobramento da leitura e dos conceitos propostos por Benjamin.

IV

Como vimos, a noção de *Spielraum* aponta para um espaço de liberdade, associado a uma determinada ruptura histórica, que se estabelece numa tensão entre destruição (das formas estéticas do passado) e construção (de formas que têm um teor experimental e, num certo sentido, utópico). Além do mais, ela é ainda desenvolvida nas observações sobre o inconsciente óptico e sobre a forma como este contribui para uma nova percepção das cidades (Benjamin, 2014: 97). Portanto, a noção de *Spielraum* conhece férteis desdobramentos nos escritos de Benjamin: não é apenas um conceito que ilustra um conjunto de transformações técnicas ou históricas, mas relaciona-se também com as reflexões sobre o espaço (urbano), seja ele o de uma cidade do sul da Europa ou o espaço revolucionário das utopias arquitectónicas.

O campo semântico do jogo é também explorado por Siegfried Kracauer, um contemporâneo e amigo de Benjamin, num texto clássico intitulado “Die Photographie”, publicado pela primeira vez em 1927, no jornal *Frankfurter Zeitung* (Kracauer, 1963: 21-39). Neste texto complexo, guiado pela análise de duas fotografias, a de uma avó e a de uma diva do cinema, Kracauer acentua aquilo que existe de destrutivo na fotografia relativamente à nossa relação com a memória, à nossa experiência com as formas de arte do passado, ao significado da vida individual e colectiva. Mas também para este autor esse

processo não tem apenas uma face negativa: porque a fotografia leva alguns traços das sociedades industrializadas e capitalistas às últimas consequências, pode conduzir a confrontação entre a consciência e a realidade a um plano transformador. Para explicitar esta dinâmica, Kracauer começa por criticar um mundo que tomou um “rosto fotográfico”; a fotografia apresenta ou permite apresentar aquilo a que ele chama de “natureza muda”, uma natureza não habitada pela consciência. Por sua vez, libertada dos antigos laços naturais, a consciência tem uma oportunidade única: “a viragem para a fotografia é o jogo do tudo ou nada [*Vabanque-Spiel*] da história” (Kracauer, 1963: 37). Portanto, esse espaço de indeterminação que resulta da desagregação das formas tradicionais de experiência é também um espaço de manobra e jogo (embora esta expressão não seja utilizada).

Kracauer antecipa assim muitos dos aspectos que Walter Benjamin formulou nos seus textos. Ambos os autores recorrem ao campo conceptual do jogo para se referirem a um processo que, tendo sido iniciado pela fotografia, conheceria o seu culminar no cinema.⁶ É pertinente voltar à imagem da criança que, aprendendo a agarrar, estica a mão para a lua como se tentasse agarrar uma bola, imagem que Benjamin formula na segunda versão do ensaio sobre “A Obra de Arte”. Não se trata tanto de saber se de facto a lua é agarrada, mas da aprendizagem e das consequências desse gesto.

Os ensaios destes autores são testemunhos históricos de uma época de recepção e crítica da fotografia e do cinema, quando estes estavam nas primeiras décadas da sua massificação. Mas são também um reservatório de caminhos e possibilidades de pensamento em relação à nossa época, permitindo-nos compreender melhor a alteração dos valores estéticos e, sobretudo, o modo como a imbricação entre estética, política e história começa por acontecer no próprio coração de técnicas que têm uma relação necessária e paradoxal com a realidade. Ainda hoje, e apesar de todos os avanços tecnológicos, a fotografia mantém uma tensão muito fértil entre dois elementos: o primeiro, a desintegração e fragmentação do mundo na sua mudez, numa acumulação arquivística sem precedentes, que muitas vezes desemboca no esquecimento

6. O texto de Kracauer termina do seguinte modo: “A desordem dos resíduos reflectidos na fotografia não pode ser mais claramente elucidada do que através da suspensão [*Aufhebung*] de toda a relação habitual entre os elementos da natureza. Ocupar-se com essa suspensão é uma das possibilidades do cinema. Este concretiza-a sempre que associa partes e segmentos em estranhas construções. Se a desordem dos jornais ilustrados é uma confusão, então este jogo com a natureza despedaçada faz lembrar o *sonho*, no qual se enredam os fragmentos da vida diurna. O jogo mostra que não se conhece a organização válida, segundo a qual um dia se apresentarão os restos da avó e da diva do cinema, guardados no inventário geral.” (Kracauer, 1963: 39).

ou na anestesia; o segundo, a possibilidade de, no interior dessa fragmentação mortífera, ser encontrado um *Spielraum* que deve a sua força aos exercícios de repetição e transfiguração constitutivos da própria técnica. Qualquer tentativa de elevar a fotografia e o cinema a uma inervação do colectivo debater-se-á sempre com esta tensão.

V

Como vimos anteriormente, o conceito de inervação aparece em vários contextos, pontuando aquilo a que, na esteira do ensaio que Benjamin escreveu sobre o surrealismo, se poderia chamar a inclinação para um “materialismo antropológico” subjacente à sua obra. Os temas do gesto ou da “memória dos membros” (de influência proustiana), as reflexões sobre a escrita ou o malabarismo, onde se trata de pensar o corpo a partir dos mecanismos que apontam para um automatismo produtivo, de aprendizagem e aperfeiçoamento sensorial, ganham toda uma outra dimensão se lidos à luz desse materialismo e de uma inscrição da *aisthesis* no corpo social. Tal como aparece num pequeno texto intitulado “Programa para um teatro infantil proletário”, escrito em 1929 a pedido de Asja Lacis, com o intuito de fornecer uma base teórica da prática teatral que a letã desenvolvia com as crianças na Casa Liebknecht, em Berlim, a estimulação do jogo de improvisação e experimentação nas crianças deve conduzir a uma articulação entre o instante do gesto e a inervação.

A noção de inervação volta a aparecer nas anotações intituladas “Notas para uma teoria do jogo”, escritas em 1929 ou 1930, e referentes aos jogos de azar. Também aqui o corpo desempenha um papel importante, de tal forma que o lance vencedor é associado a uma “correcta predisposição física” que liga os estímulos motores ao destino. Logo no início do texto a noção de inervação adquire um papel central: “Algo é ponto assente: o determinante é a inervação motora e esta será tanto mais determinante quanto mais emancipada da percepção óptica estiver. Daqui decorre um mandamento para o jogador: poupar a mão, para que ela se submeta às mais pequenas inervações. A disposição básica do jogador deve, por assim dizer, apresentar um subtil emaranhado de inibições, que apenas deixa passar pela sua malha as mais discretas e minúsculas inervações.” (Benjamin, 1991: 188-189). Esta procura do microscópico e da subtilidade localiza-se numa espécie de zona intersticial entre os processos de recepção dos estímulos e os de reacção imediata. Contudo, não se reduzindo nem a um nem a outro, a inervação motora que envolve a poupança da mão e

a sensibilização extrema contribui sobretudo para um automatismo que dá ao corpo a capacidade de fazer aquilo que é certo, no momento certo.

A relação com o perigo é um outro aspecto fundamental destas notas. Mas o que há de específico no perigo do jogo prende-se com as categorias ligadas ao decidir “demasiado tarde”, ao “perder a oportunidade”. Esta ideia é representada pela imagem do jogador que coloca a sua aposta no último momento possível. “A relampejante inervação no perigo: o jogo permite experimentar o caso limite em que a presença de espírito se torna divinação, um dos mais elevados e raros instantes da vida.” (Benjamin, 1991: 190). A presença de espírito, que noutros textos de Benjamin é vista como uma das qualidades que o materialista dialéctico deve possuir de forma a imobilizar o contínuo da história e assim revelar as imagens em torno das quais se acumulam as suas tensões e constelações, aparece aqui num contexto bem particular: na mais íntima relação com o gesto do jogador, num lugar onde se estabelece a relação entre instante, corpo e destino.

Embora não utilize especificamente a noção de inervação, também uma pequena descrição do jogo de azar em “Sombras curtas” vai ao encontro dessa compreensão do corpo: “O jogo, como qualquer outra paixão, dá-se a conhecer pelo modo como a centelha, no plano do corpo, salta de um centro para o outro, mobilizando, ora este, ora aquele órgão, concentrando e circunscrevendo nele toda a existência.” (Benjamin, 2004: 245). Prolongando estas notas, podemos então dizer que também o jogo de azar coloca questões que se dirigem ao coração de temas estéticos: por um lado, os elementos definidores do jogo de azar, como o acaso ou o instante, podem constituir modelos de composição e compreensão de obras de arte; por outro lado, a própria concepção do corpo que subjaz às análises de Benjamin potencia uma articulação com os temas da gestualidade, do tempo, da repetição ou da faculdade mimética. E este corpo, simultaneamente sensível e histórico, encerra em si as tensões que permitem a transfiguração do mundo.

VI

O percurso esboçado neste texto, que tem algo de panorâmico, visou sobretudo apontar caminhos de leitura, que beneficiariam de um confronto mais desenvolvido com outros autores e com os desafios lançados por fenómenos estéticos particulares. De qualquer forma, procurou-se mostrar como o interesse estético do jogo no pensamento de Benjamin não se restringe apenas às

considerações que tratam directamente de questões artísticas. Neste sentido, é a própria tradição estética alemã relativamente ao tema do jogo, nomeadamente a que decorre da figura tutelar de Schiller ou do jogo das faculdades de Kant, que assim se vê reconfigurada. As teses de Benjamin, sobretudo quando incidem sobre a fotografia, o cinema ou as vanguardas artísticas, parecem mergulhar de forma original na própria intersecção entre jogo e técnica, com uma acentuação dos elementos históricos e políticos. Convém ainda não esquecer que a *mímesis* está sempre nos bastidores destas questões, e a própria noção de inervação ganha toda uma outra dimensão se for lida segundo um campo de experiência edificado sobre a faculdade mimética.⁷ A experimentação, e com ela as noções de desprendimento, de repetição, de fragmentação, de reordenação experimental, formam a rede conceptual a partir da qual é possível averiguar a pertinência das teses benjaminianas no quadro da arte moderna e contemporânea.

Numa análise de superfície, a acentuação do elemento lúdico parece tender simplesmente para uma revelação e exploração do artifício subjacente à técnica, que teria como estratégias equivalentes a brincadeira ou a paródia. Contudo, o fim último da acentuação do jogo, segundo a perspectiva benjaminiana, não é a mera desvelação do artifício, o qual pode ser visto como uma compreensão empobrecedora da aparência ilusória do *Schein*. É, pelo contrário, o prolongamento da tensão (polaridade que se pode tornar paradoxo) entre aparência e jogo. Cada forma artística, na exploração das suas técnicas, permite a elaboração de diferentes figuras desse prolongamento. Numa época onde a pureza das formas perdeu a sua força e onde as técnicas se mesclam, essa tensão continua a produzir novas e imponderadas figuras.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES, *Poética*, Lisboa, Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 1994.

BENJAMIN, Walter (1989), “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica”, Porto Alegre, Zouk, 2014.

—, (1934), “Franz Kafka. Zur zehnten Wiederkehr seines Todestages”, in *Gesammelte Schriften* II, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1991.

—, (1972), *Imagens de Pensamento*, in *Imagens de Pensamento*, Lisboa, Assírio e Alvim, 2004.

7. Sobre a relação entre inervação, faculdade mimética e inconsciente óptico, cf. o capítulo “Mistaking the Moon for a Ball” (Hansen, 2012: 132-162).

- BENJAMIN, Walter (1989), *Infância Berlinense: 1900*, in *Imagens de Pensamento*, Lisboa, Assírio e Alvim, 2004.
- , (1989), “Notizen zu eine Theorie des Spiels”, in *Gesammelte Schriften VI*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1991.
- , (1928), *Origem do Drama Trágico Alemão*, Lisboa, Assírio e Alvim, 2004.
- , (1928), *Rua de Sentido Único*, in *Imagens de Pensamento*, Lisboa, Assírio e Alvim, 2004.
- , (1974), “Paralipómenos e fragmentos” a “A Obra de Arte na Época da sua Reprodutibilidade Técnica”, in *A Modernidade*, Lisboa, Assírio e Alvim, 2006.
- , (1977), “Sobre a Faculdade Mimética” in *Linguagem, Tradução, Literatura*, Lisboa, Assírio e Alvim, 2015.
- , (1940), “Sobre alguns motivos na Obra de Baudelaire”, in *A Modernidade*, Lisboa, Assírio e Alvim, 2006.
- , (1928), “Spielzeug und Spielen. Randbemerkungen zu einem Monumentalwerk”, in *Gesammelte Schriften III*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1991.
- DELEUZE, Gilles (1962), *Nietzsche et la Philosophie*, Paris, PUF.
- HANSEN, Miriam Bratu (2012), *Cinema and Experience. Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno*, Berkeley/Los Angeles/London, University of California Press.
- KRACAUER, Sigfried (1927), “Die Photographie”, in *Das Ornament der Masse*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1962.
- WEIGEL, Sigrid (1992), *Body- and Image Space. Re-reading Walter Benjamin*, London/New York, Routledge, 1996.