

*El derecho a la complicación.
Ironía, juego y extrañamiento*

*The right to complication. Irony, game and es-
trangement*

DOMINGO HERNÁNDEZ SÁNCHEZ
Universidad de Salamanca (España)

Recibido: 14-XII-2015 Aceptado: 20-XII-2015

RESUMEN

Este artículo investiga el sentido actual de la ironía como categoría estética, tras su fracaso como estrategia en las narrativas posmodernas. Se analiza su relación con la capacidad de extrañamiento, a fin de mostrar las dificultades de ambos, ironía y extrañamiento, para ejercer su fuerza crítica en una realidad como la actual, estandarizada y coreografiada hasta en sus más mínimos detalles. El ejemplo de los e-games se presenta como prueba del poco interés por el misterio en los nuevos escenarios lúdicos, donde todo parece indicar que la atracción de lo desconocido ha sido sustituida por el deseo de permanecer en la uniformidad de lo «ya sentido».

PALABRAS CLAVE

ROMANTICISMO, POSMODERNISMO, IRONÍA, EXTRAÑO, JUEGO

ABSTRACT

This article delves into the current vision of irony as an aesthetic category after it has failed as a strategy in postmodern narrative. The article analyses the concept of irony in relation to defamiliarization strategies in order to foreground the difficulties of both, irony and defamiliarization, in criticising contemporary society, a society that has become standardised and choreographed to the extreme. The example of e-games is presented as a showcase of the lack

of interest in mystery in the new ludic scenario, where the appeal of the unknown has been replaced by the desire to remain within the uniformity of the «already felt»

KEYWORDS

ROMANTICISM, POSTMODERNISM, IRONY, STRANGE, GAME

I

ES UN ANUNCIO PEQUEÑO. Situado en la esquina inferior derecha de la abarrotada página y rodeado por novedades mucho más impactantes y tentadoras —en concreto, *Programas famosos de televisión en cassette*, *Gafas de Rayos X*, *Vivir para siempre*, *Armas atómicas e Infancia*—, apenas llama la atención. Pero este número 3365 es un producto importante del catálogo, y no es caro:

IRONÍA



Novedad de la temporada. De lo que hablan todos los niños. Extraña manera de ver el mundo completamente ajena a los animales, insectos y al resto de formas de vida. Racionaliza una amplia variedad de comportamientos, gustos y responsabilidades por las acciones que de lo contrario se verían como vergonzosas y de mala reputación. Normalmente es más popular cuando la cultura está en su punto más bajo, pero consigue la tuya ahora. Qué cosa más práctica esto de la ironía. Justo a tiempo.

No. 3365. NO, DE VERDAD..... 2,00 \$

Que la ironía esté en venta en el *Catálogo de novedades ACME* (Ware 2009, 64), la obra maestra de Chris Ware, no extraña demasiado. Casi podría entenderse como el desenlace esperado, el punto final de la representación a la que asistimos desde hace tiempo: la de la última muerte de la ironía. La estética de los anuncios ficticios de Ware, además, confiere un significado especial al gesto del autor. Ese tono anacrónico que desprende la alusión a aquellos catálogos habituales en los tiempos de la Gran Depresión americana, supone un marco perfecto para asistir a la mercantilización de la ironía. Sí, es «de lo que hablan todos los niños» y, por tanto, ha pasado a ser de uso generalizado. Convertida en tópico, su puesta a la venta resulta un paso obvio. Se ha dicho de Ware que «sus anuncios son alegorías de anhelos absurdos, espejismos de humor que se quiebran en cada lectura» (Merino 2005, 28), pero, en este caso, el humor es objetivo y su mensaje indica un hecho explícito: que la ironía como estrategia

se ha transformado en cliché, que puede simularse y que, como resultado, su potencia crítica ha desaparecido.

Tampoco es que sea esto demasiado novedoso. Parece que todo se repite en las vidas y muertes de la ironía, como en una especie de eterno retorno de sus aventuras, y este desenlace ya lo conocemos. Se trata, claro, de su ironización, de la insistente reaparición de la *ironía ironizada* en determinados momentos de su historia. De hecho, para el representante por excelencia de la ironía romántica, Friedrich Schlegel, la ironía de la ironía era la última de «las clases más selectas de la misma» (Schlegel 2009, 231), como afirmaba en ese clásico de 1800 titulado *Sobre la incomprendibilidad*. No sólo eso, también explicaba sus causas: «En general, la más estricta ironía de la ironía se da precisamente cuando ésta nos resulta excesiva a fuerza de encontrarla demasiado a menudo. Pero lo que por el momento hemos convenido en llamar “ironía de la ironía” puede surgir por más de una vía: [...] cuando a uno le resulta imposible desembarazarse de la ironía [...]; cuando la ironía se convierte en un manierismo y deviene irónica, en cierto modo, con el propio autor; [...] cuando la ironía se desboca y se hace ingobernable, etc.» (Schlegel 2009, 231-232). *Ironías* de la vida, la némesis de Schlegel en este tema, o sea, Hegel, dirá cosas muy similares para atacar al propio Schlegel, invirtiendo la valoración, claro está. Pero la disputa Hegel-Schlegel iba mucho más allá del debate sobre la ironía. Caricaturizado ya en su tiempo —recuérdese el poema del mayor de los Schlegel, August: *...Kommt, ihr Deutschen, Kind und Kegel, / Von der Saar bis an der Pregel! / Schaut, wie Schlegel kämpft mit Hegel! / Schaut, wie Hegel kämpft mit Schlegel!* (cf. Critchley 2007, 179 n. y Portales y Onetto 2005, 284 n.)—, el enfrentamiento ha sido investigado con detenimiento y minuciosidad.¹ De hecho, y pensando únicamente en el tema de la ironía, podría afirmarse incluso que la repetición de los principales términos del debate es la prueba de ese eterno retorno de las aventuras irónicas al que aludía.

No quisiera, sin embargo, referirme a la disputa entre Hegel y Schlegel y su paralelismo con elementos actuales, ya explorados en otras ocasiones (cf. Hernández Sánchez 2002 y Hernández Sánchez 2011). La diferencia entre aquellos tiempos y estos se encuentra, obviamente, en el contexto, y, aunque Hegel y Schlegel no dejarán de inmiscuirse, es en el nuestro en el que desearía permanecer. Se trataría, así, de examinar lo insinuado en el anuncio de Ware: la conversión de la ironía en cliché. Y ello por una razón muy concreta, a saber, la de que quizá sea el modo más adecuado para percibir la ambigua relación que mantienen hoy ironía y extrañamiento. Una cosa es la ironía, como categoría, y otra su utilización, como estrategia estética. La primera, hoy, es un deseo

1 Véanse, por ejemplo, Benítez (2016), Biemel (1962), Domínguez (2009), Portales/Onetto (2005), Sánchez-Meca (2000), etc., todos ellos con detallado aparato bibliográfico.

constantemente insatisfecho: ante la banalidad generalizada, la ironía es una necesidad, razón por la cual la echamos de menos cada vez que la encontramos; la segunda, por su parte, es la que parece haber perdido su lugar. Pues bien, creo que analizar el fracaso de la estrategia irónica en contextos contemporáneos puede ser muy útil para mostrar su relación con lo extraño. Y es que ninguna de las dos pasa por sus mejores momentos, ni la estrategia irónica ni la capacidad de extrañamiento. Percibir las en paralelo puede ayudarnos a entender por qué.

Pero, antes de hacerlo, quizá sea necesario insistir en otros modos de presentar ese supuesto fracaso de la estrategia irónica que insinuaba el anuncio de Ware. Y es que, en efecto, el final de la ironía como modelo crítico se percibe fácilmente recurriendo a ejemplos procedentes de marcos teóricos distintos. Así, en 1981, el pintor y crítico de arte Thomas Lawson, escribía:

enfrentarse al mundo de forma vagamente irónica, un tanto sarcástica, se ha convertido en un cliché claramente irreflexivo. Ha pasado de ser un método capaz de hacer añicos las ideas convencionales a convertirse en una convención más. [...] Lo que equivale a afirmar que ya no se puede caracterizar fácilmente la ironía como una forma de liberación, que en ocasiones es incluso un instrumento para la represión y, en el ámbito del arte, un modelo que muy a menudo es sinónimo de amaneramiento (Lawson 2001, 164).

Por su parte, el poeta y ensayista Adam Zagajewski escribía en 2002 frases como las siguientes: «Una estancia demasiado larga en el mundo de la ironía y la duda nos hace desear un manjar diferente y más sustancioso», «la ironía abre en los muros brechas muy provechosas, pero si no hubiera ningún muro, tendría que horadar la nada», o, por último y de modo general: «uno puede “petrificarse” fácilmente en la ironía y en la cotidianidad vivida de forma vulgar, y creo que éste, y no la soberbia de los sacerdotes, es el verdadero peligro del mundo actual» (Zagajewski 2005, 17-21). Maurizio Ferraris, trasladados ya al ámbito puramente filosófico, ha sido incluso más taxativo en su *Manifiesto del nuevo realismo*: «la poquísima emancipación que conlleva la ironización está ampliamente demostrada por el abuso de la carcajada, del chiste y de la farsa en el populismo mediático, que ha dado una confirmación más de la hipótesis etológica según la cual la mímica de la risa es heredera del enseñar los dientes que, en el animal, precede a la agresión» (Ferraris 2013, 46). Y quede para el final el ejemplo más representativo, sobre todo por la relevancia de su autor. Tras su suicidio en 2008, David Foster Wallace ha adquirido la responsabilidad del mito, tanto por lo que hizo como por lo que dejó sin hacer. Pues bien, ya en una entrevista de 1993 hablaba de «lo pernicioso que se ha vuelto la ironía posmoderna», y continuaba:

El sarcasmo, la parodia, el absurdo y la ironía son formas geniales de quitarle la máscara a las cosas para mostrar la realidad desagradable que hay tras ellas. El problema es que una vez desacreditadas las reglas del arte, y una vez que las realidades desagradables que la ironía diagnostica son reveladas y diagnosticadas, ¿qué hacemos *entonces*? [...] La ironía posmoderna y el cinismo se han convertido en un fin en sí mismos, una medida de la sofisticación en boga y el desparpajo literario. [...] La ironía ha pasado de liberar a esclavizar (Burn 2012, 81).

No creo que sean necesarios más ejemplos. Por supuesto, cada uno de los contextos mencionados —el artístico, el filosófico, el literario...— exigiría un tratamiento particular, pero, observados de modo global, el mensaje que desprenden es común a todos ellos. Se trata de la constancia de un hecho: el fracaso de la estrategia irónica posmoderna. Su recaída en el manierismo, en el cinismo y en la inutilidad del cliché, ha significado su final. Parece como si, en su exposición, los autores utilizados como ejemplo no hiciesen más que repetir las palabras de Schlegel citadas más arriba. Es tal reiteración en las causas del fracaso la que nos permite ampliar el contexto. No se trata, claro, de alabar las capacidades proféticas de Schlegel, sino de insistir en que, en determinados momentos de la historia y por razones muy concretas, la conversión de la ironía en amaneramiento aparecerá y reaparecerá como ineludible consecuencia de su abuso. La ironía trascendental de Schlegel en sus fictheanos juegos de auto-creación y autonegación respecto a conciencia y mundo, autor y texto, artista y obra, adquiere así un sentido doble: si, por un lado, muestra la ineludible y necesaria fuerza de la ironía, de la inagotabilidad de significados que conlleva o de su imposibilidad de detenimiento, por el otro, es consciente de su más que posible conversión en pura nada. «Mantenerse aquí significa que nada consiste en y para sí, no reconozco nada, permanezco dueño y señor de todo, ya que es mi producto, vale únicamente en tanto yo lo quiero poner y puedo asimismo superarlo, al ser algo contingente; así, todo lo verdadero, lo ético, lo divino es para mí una apariencia, no un ser» (Hegel 2006, 89), decía Hegel en la lección de Estética de 1826, subrayando únicamente la parte negativa del asunto.

La magnitud del enfrentamiento entre Hegel y Schlegel conduce al arrinconamiento de ambos en el tema de la ironía. Si el primero sólo percibía sus consecuencias más dañinas, representadas por el abuso de lo subjetivo, el segundo parecía disfrutar olvidando a menudo las cautelas que él mismo, aunque irónicamente, había hecho explícitas. Así, el juego de confluencias parece cosa de locos: románticos y posmodernos identificando sus roles, Hegel haciendo de Foster Wallace —o a la inversa—, Schlegel coincidiendo con ambos en las consecuencias del sobrepeso irónico, etc. Todo ello conduce a una conclusión obvia y que causa ya cierto hartazgo: que sí, que ya lo sabemos, que todos estamos de acuerdo en los males que provoca el abuso del gesto irónico, pero

ello no implica renegar de la ironía a un nivel global. Eso sí, exige un cambio de contexto, un giro de mirada.

Si las aventuras posmodernas, y con ellas la inflación de la ironía, hace mucho que llegaron a su fin, quizá sea hora de aceptar de una vez que eso ya sucedió, que somos conscientes de los usos y los abusos, que lo que necesitamos es otra cosa. Y esa otra cosa parece clara: que hay que recuperar, como sea, el misterio, la complicación y el sentido lúdico de la ironía. Y es que nuestro problema ahora es otro. Si en los gestos posmodernos —y, según Hegel, también en los románticos— el sobrepeso irónico acabó transformándose en cinismo y amaneramiento, hoy, cuando todo aquello ha pasado, lo verdaderamente difícil se encuentra en eludir la claridad, la evidencia y la positividad generalizadas. Es ahí donde debería intervenir la parte más juguetona y zascandil del gesto irónico, es ahí donde la ironía debería unir fuerzas con la capacidad de extrañamiento. Así, la búsqueda del «caos delicioso» y la «defensa de las ambigüedades» (Schlegel 2007, 8 y 46) no deberían entenderse como supuestos arietes romántico-posmodernos —de los que ya conocemos su final— contra los grandes sistemas-relatos —«...si no hubiera ningún muro, tendría que horadar la nada»—, sino que el ataque ha de dirigirse hacia la actual homogeneización y estandarización de las experiencias. No es fácil, ni mucho menos, pero es un derecho, nuestro «indudable derecho a la complicación» (Schlegel 2007, 8), y ese derecho, hoy, casi resulta una obligación.

II

Aunque tengan elementos comunes, no hay que confundir ironía y extrañamiento. La ironía siempre juega con distancias, sean irónicas o estéticas, y su tarea consiste en enfatizar y esconder, afirmar y disimular, el trayecto que discurre entre el autor y el texto, el artista y la obra, la creación y lo creado, la realidad y el artificio, el ser y la apariencia. Por su parte, el extrañamiento, en el sentido que se le quiere conceder aquí, se inicia, precisamente, con la pérdida de esa distancia. Muy coherente, Luis Puelles vincula el tema con lo *Unheimliche* freudiano, la inquietante extrañeza que en ocasiones desprende lo más cercano y hogareño, para destacar tal pérdida: «Y esta *pérdida de la distancia* implica paradójicamente la *pérdida de la inmediatez*, de la familiaridad irreflexiva con el mundo entorno; sin distancia, desaparece el trato inmediato —natural, habitual, automático— con la realidad». De ahí ese lúcido término que clarifica el sentido, *extrañabilidad*, en tanto aúna «lo extraño y lo entrañable» (Puelles 2002, 112 y 116). Al ser un juego de distancias y, por tanto, requerir cierta cortesía entre sus extremos, la ironía también implica un juego de imágenes y apariencias, hecho que ponía de los nervios a Hegel, mientras que el extrañamiento —insisto: en el sentido que aquí quiere concedérsele— comienza antes de la representación.

En efecto, es antes del lenguaje y de la imagen, de la conciencia y el concepto, cuando las cosas pueden mostrarse en toda su extrañeza, cuando se nos presentan abriendo sus secretos. «Lo extraño nos encuentra primero bajo la forma de una experiencia de lo extraño que antecede al reconocimiento y a la comprensión (e incluso antecede al reconocimiento mismo de lo extraño)» (Waldenfels 2015, 12), dice Waldenfels. Como en la mirada infantil, como en los primeros juegos, como cuando todo es misterio. Chesterton siempre insistía en ello: «si cualquiera de nosotros volviera la vista a su niñez, recordaría que el sentido de lo sobrenatural se aferraba a menudo a algún objeto enteramente material e insignificante [...] Para el niño no hay necesidad del sinsentido, pues el universo entero es un sinsentido para él en el más noble sentido de esa noble palabra» (Chesterton 2008, 34-35). De ahí la obsesión con la mirada infantil que recorría las primeras vanguardias, aquello de ver por primera vez y observar con ojos recién abiertos. En tal contexto, el deseo de una mirada primigenia, inocente, libre de convenciones, permitía vincular lo primitivo con lo demente, lo onírico y lo “propio de los niños”. «¡Ver como un recién nacido!», habría exclamado Cézanne, y su grito adquirirá distintas versiones algunos años después. Como la de Picasso —«he estado toda mi vida intentando dibujar como estos niños»—, o la de Macke —«¿Acaso los niños no son creadores que crean directamente a partir del misterio de sus emociones, mucho más que los imitadores de las formas griegas?»—, o la de Klee —«también los niños tienen capacidad artística, y hay sabiduría en que la tengan. Cuando más desvalidos son, más instructivos son los ejemplos que nos ofrecen»— (cf. Gombrich 2003, 224, 236 y 261). No serían las únicas, ni mucho menos.

De hecho, no resultaría difícil extender el contexto y acumular más ejemplos, vinculándolos con Nietzsche o Freud, por supuesto, y distribuyéndolos entre las distintas estrategias para *empezar de cero*. En todo caso, el conjunto remite a esa *enfance retrouvée à volonté* que solicitaba Baudelaire. Una infancia recobrada que, si en un primer momento, acompañaba a las estrategias primitivistas en la búsqueda de *lo auténtico* y *lo originario*, poco a poco abandonará la vertiente destructiva del proceso para asumir su total dedicación a la solicitud de extrañamiento, como se percibe en el surrealismo o la pintura metafísica. En esta última, que reniega del sueño como fuente creativa, el objetivo es el secreto en lo cotidiano, el misterio en lo constantemente visto: «la evocación espectral de aquellos objetos que la imbecilidad universal arrincona entre las inutilidades» (De Chirico 1990, 35), afirmaba Giorgio de Chirico. Como los niños, también los metafísicos santifican la realidad, una realidad, eso sí, tan entrañable como fantasmática.

Casi podría decirse que el extrañamiento es *cosa de niños* y la ironía *cosa de mayores*. Si en el primero, por seguir con De Chirico, la búsqueda se afana en el enigma de lo insignificante, a fin de «vivir en el mundo como en un in-

menso museo de extrañeza» (cf. Duque 2007, 47), en la ironía ha de actuarse a la inversa, a posteriori, cuando ya hay lenguaje, cuando debe mostrarse la irreductibilidad entre éste y la realidad de la que habla, cuando parecía *todo ya dicho*: «creedme, os moriríais de angustia si, como exigís, el mundo en su totalidad se volviera de veras comprensible» (Schlegel 2009, 233). Ver el mundo como un museo de extrañeza para evitar que se vuelva comprensible: ésa es la tarea, ése el objetivo que une, y distingue, ironía y extrañamiento. Si el misterio y lo extraño parecen *cosa de niños*, la ironía sería una forma, entre otras, de recuperar la extrañeza cuando hemos dejado de ser niños... siendo conscientes de que ya no lo somos. «Pregúntenle a sus cucharillas» (Perec 2008, 24), la sentencia de Perec que concentraba sin aparente esfuerzo la rabiosa vitalidad de lo insignificante, se reúne, así, con la elegante descripción de Bifo: «La ironía nos recuerda que la vida no se puede decir» (Berardi 2014, 94). Ahora bien, ¿qué ocurriría si el espacio necesario para los misterios y los espectros, los secretos y la extrañeza, se hubiese reducido al mínimo? ¿Qué sucedería si no hubiese oscuridades, si no las deseásemos, si quisiéramos permanecer constantemente en el ver y el ser visto? ¿Y si el mundo se hubiera vuelto comprensible? Porque, si así fuese, ironía y extrañamiento lo tendrían realmente difícil.

No se trata de ser pesimistas y agoreros, pero resulta que eso es lo que ha sucedido, lo que está sucediendo. Si pensamos, entonces, de modo más general, atendiendo a caracteres sociales y culturales, nuestros juegos, extrañezas, ironías e incomprensibilidades parecen minucias ante la uniformidad generalizada. Porque el hecho es que los fantasmas y misterios, los espectros y las sombras del pintor metafísico, o de cualquier otro entusiasta de la capacidad de extrañamiento, difícilmente pueden encontrar acomodo en un mundo que tiende a eliminar cualquier intento de dislocación e interrupción en la coreografía global. «Un mundo 24/7 es un mundo de desencanto en su erradicación de las sombras y la oscuridad y en su temporalidad alternativa. Es un mundo idéntico a sí mismo, con el más superficial de los pasados y, por lo tanto, un mundo, en principio, sin fantasmas. Sin embargo, la homogeneidad del presente es efecto de una luminosidad fraudulenta que pretende extenderse por todas partes y anticiparse a cualquier misterio, a lo desconocido» (Crary 2015, 29). Pero el panoptismo generalizado y la plena observabilidad de los que habla Jonathan Crary han de entenderse de un modo completo. No se trata de enfatizar únicamente el control y la vigilancia, sino también la alegría con la que concedemos el permiso y el entusiasmo con el que ofrecemos nuestra colaboración al *compartir* todo tipo de imágenes, informaciones, datos y... secretos. Una apoteosis del mirar y ser mirado. De las redes de *vistas*, no tanto ya de palabras, hasta los perfiles que sustituyen a las personas, los datos estadísticos que hacen las veces de cuerpos, el mapeo global y las mismas imágenes repetidas y compartidas una y otra vez, no hay más que un paso. Todo coreografiado y uniforme, estandarizando

experiencias preparadas para la ocasión y dispuestas para su reparto. También totalmente comprensible y divertido, sin ninguna complicación. De hecho, de eso se trata, de que *hasta un niño* pueda hacerlo.

Resulta explicable, entonces, que sintamos nostalgia de lo siniestro (cf. Hernández Sánchez 2009, 97). Si todo es terriblemente visible y apenas quedan oscuridades, para encontrar algo extraño no queda más que simularlo, por ejemplo mediante docuficciones espectacularizadas cuyo resultado es, obviamente, la enfatización de una ausencia. Como si todo fuera tan anodino que ya nada pudiera devenir extraño, como si hubiera que forzar a los objetos para ser siniestros. Ante «la sobreabundancia de lo idéntico» (Han 2012, 23), poco espacio resta para la excepción. La realidad que la ironía deseaba *complicar* ya no admite su juego: es demasiado dúctil, demasiado maleable y puede engullirla fácilmente; no ofrece resistencia, pues no la necesita. Hasta el pasado, como decía Crary, muestra su superficialidad. La retromanía generalizada, el mercado de la memoria y la disponibilidad de sus imágenes, puede que no hayan acabado con el pasado —de hecho, *parecen* afirmarlo—, pero, desde luego, sí con su extrañeza alucinatoria, por decirlo à la Benjamin. Sea como sea, secretos mostrados, identidades perfiladas, apariencias compartidas, realidades documentadas y, por supuesto, imágenes y sonidos ya-vistos y ya-escuchados: el extrañamiento, difícilmente puede hallar ahí algo sobre lo que merezca la pena actuar, y el polvorín irónico... como no sea para hablar «de la imposibilidad y necesidad de una plena comunicación» (Schlegel 1994, 63). Pero no seamos irónicos.

«Quiero la contingencia de la vida, la imprevisibilidad, la incognoscibilidad, el misterio, y estas cosas se capturan mejor cuando la obra puede amoldarse a lo que necesite» (Shields 2015, 91). De eso hablamos, de misterios que se capturan y se preparan, de ficciones reales y realidades ficcionalizadas. Shields, por lo menos, no lo disfraza, al dejar claro que de lo que se trata es de adecuar el medio a las necesidades, es decir, romper los límites genéricos en la narración para proporcionar sustento al que tenga *hambre de realidad...* hoy. Y hoy la realidad sólo, o, mejor, sobre todo, *lo parece*, razón por la cual el que quiere realidad en el fondo pide historias. La postura es coherente, pero, insisto, difícilmente puede la ironía desplegar ahí sus ejércitos —es como si todo viniese ya de serie ironizado, exhibiendo incluso sus juegos de distancias—, mientras que la capacidad de extrañamiento apenas va más allá de las imágenes utilizadas. De hecho, el manifiesto de Shields, *Hambre de realidad*, si algo deja claro es que la ironía ha sido sustituida por estrategias formales y diseños narrativos preconfigurados, o, dicho de otra manera, que tenía razón Chris Ware, que la ironía está en venta. ¿Y el misterio? Éste debe contentarse con ser una más de las *cosas que se capturan*.

Quizá por ello, el hilo común que recorre el cúmulo de ensayos e investigaciones sobre el cansancio, la espera, el insomnio, la nostalgia, el silencio, el tedio y demás melancólicos asuntos que protagonizan la escena cultural contemporánea,² seguramente sea ése, el deseo de recuperar el misterio desde un ámbito no simulado. El *cansancio fundamental* que, con Peter Handke, solicita Han, podría entenderse como representativo, también de la ambigüedad de la propuesta: frente a la sociedad del rendimiento, «el cansancio devuelve el asombro al mundo» (Han 2012, 76). Ante la simulación de lo siniestro y demás intentos teledirigidos de captura, parece como si se confiase únicamente en la gestualidad más taciturna, más depresiva; como si sólo quedase eso para toparse con lo extraño; como si se aceptase algo del tipo «ya que estamos enfermos, vamos a aprovechar las condiciones febriles». Por supuesto, las características de la época, no demasiado agradables, la emergencia de cierto misticismo laico tras las aventuras *new age* y nuestra entrega a la *acogedora* mente colectiva, también ayudan a entender el asunto y la elección de sus estrategias de respuesta. Pero el caso es que llama la atención la ausencia de la ironía en ese proyecto, si es que puede denominarse así, de recuperación del asombro. Es otra reiteración histórica, esta de la melancolía barroca disfrutando de su enésima victoria sobre la ironía romántica. Sea como sea, si de lo que se trata es de recobrar cierto desorden, que la ironía no participe es más que sintomático. Las causas del destierro son varias: una, que, como viene insistiéndose, tras su saturación posmoderna la ironía está marcada; otra, que ante la alegre y divertida coreografía generalizada parece más conveniente utilizar el implacable virus del tedio y la espera; una tercera, que la ironía tiene que ver con la interrupción de comunicaciones y lenguajes, y hoy la comunicación es sagrada, sea por exigencias de la conectividad global o del chalaneo de su distribución —en formas y contenidos—. Habría muchas otras. En todo caso, la conclusión es que la ironía parece separada, incluso, de las migajas de extrañamiento a las que podemos aspirar.

Aquella mirada infantil que, como si tal cosa, hallaba lo extraordinario en lo insignificante, parece haberse trasladado a la gestión *adulta* de la melancolía. Tampoco es que el vínculo entre melancolía y extrañamiento sea demasiado novedoso, claro está, y no es necesario quedarse en la melancolía

2 Me refiero a trabajos como los de Bienczyk (*Melancolía*), Boym (*El futuro de la nostalgia*), Crary (*24/7. El capitalismo al asalto del sueño*), Han (*La sociedad del cansancio*), Honoré (*Elogio de la lentitud*), Ordine (*La utilidad de lo inútil*), Ors (*Biografía del silencio*), Schweizer (*La espera*), Svendsen (*Filosofía del tedio*), etc. De ningún modo desearía que se entendiera esto como una crítica a tales investigaciones. Me interesa únicamente destacar el tono global que desprenden sus objetos de estudio, sin entrar en particularizaciones —de ahí que ni siquiera incluya la referencia bibliográfica—, ni en diferencias —que, obviamente, las hay, y muchas— de calidad, intención o destinatario.

del pintor metafísico: «la melancolía del ángel es la conciencia de haber hecho del extrañamiento su propio mundo» (Agamben 1998, 180), decía Agamben del ángel de Durero. Por su parte, el componente lúdico con el que la ironía asumía la realidad —y que Hegel nunca cesó de cuestionar: «La ironía conoce su maestría sobre todo contenido; no toma en serio nada y juega con todas las formas» (Hegel 1955, 482)—, y sea por sus abusos o por sus incompatibilidades con el tono global, ha sido separado de lo extraño. O dicho de otro modo: si más arriba se subrayaba el vínculo del extrañamiento con la capacidad de la mirada infantil para el misterio, mientras que la ironía ejercitaba su juego de distancias en un espacio ya repleto de conceptos y sistemas —cosas de adultos, claro está—, podría afirmarse que estamos asistiendo a una inversión en toda regla. Ahora bien, si la búsqueda de lo extraño y el asombro ha abandonado la mirada infantil para dedicar sus mínimas atenciones a la atracción melancólica, entonces ¿qué, y cómo, miran los niños? ¿A qué juegan? ¿Niños irónicos que mantienen una distancia estética despreciando la capacidad de extrañar... y extrañarse? ¿No somos todos algo parecido?

III

Recientemente, un periódico de tirada nacional publicaba un pequeño artículo encabezado con el titular *Mamá, ponme Youtube*. En él, tras recordarnos la avalancha de vídeos intrascendentes convertidos en éxitos virales, se afirmaba que «los vídeos (no los juegos) son el principal objetivo infantil en la Red»³. El fenómeno *Youtuber*, por supuesto, exigiría un análisis detenido, pero no es en eso en lo que querría detenerme ahora. De hecho, lo que llamaba la atención del artículo es la distinción entre vídeos y juegos, sobre todo porque algunos meses antes, el mismo periódico había publicado una interesante columna de David Trueba dedicada a analizar cómo y por qué Amazon había pagado casi mil millones de dólares por la compra del portal de visionado de juegos Twitch.tv. El artículo comentaba el éxito cada vez más abrumador de los *e-games*, o *e-sports*, es decir, el visionado de partidas en campeonatos de videojuegos retransmitidos por la red, e iba más allá, destacando el hecho de que, sean competiciones o faenas del *Youtuber* de turno, lo cierto es que en «Internet son masivas las visitas a páginas donde otros juegan o explican su juego». Muy acertadamente, David Trueba titulaba su columna «Ver jugar» (Trueba 2014), y es que de lo que hablamos es de vídeos *de* juegos, o, para ser más exactos, de *vídeos de videojuegos*.

En fin, esto es algo ya generalizado, incluso situado en el punto de mira de alguno de esos maravillosos focos de irreverencia que todavía quedan por ahí. Recuérdese, por ejemplo, ese capítulo de *Southpark* en el que Kenny, de once

3 *El País*, Suplemento SMODA, 7 de marzo de 2015, nº 181, p. 10.

años, intenta por todos los medios que su hermano Ike, de tres, pruebe con él la última versión de *Call of Duty*. Pero a Ike no le interesa lo más mínimo: ya está *viendo jugar* a alguien a *Call of Duty* en Youtube, y además comentarlo. No quiere jugar, sino ver jugar y escuchar los comentarios. Cuando Kenny recrimina al pequeño y sus amigos que los juegos son para jugar y no para ver cómo otra gente juega y los comenta, la respuesta es rápida: «bien, *abuelo*, nos aseguraremos de tener eso en cuenta». Definitivamente, los niños se han vuelto irónicos —«es de lo que hablan todos los niños»; si al final va a resultar que el anuncio de Ware...— o, por lo menos, los de *South Park*, serie para adultos, no se olvide. No me refería a eso, claro, sino al hecho de situar la pantalla, es decir, la representación que tiene lugar en la Red, entre ellos y otra representación, la del juego, precisamente para negar y afirmar el desdoblamiento. En otro sentido, cierto es, afirmaba Sloterdijk que «el ciberespacio es el más importante generador de ironía de nuestra época». Aquí ocurriría algo parecido, y aunque malinterpretemos a Sloterdijk, quizá también pudiera decirse que «así como la ironía romántica socavaba la apariencia de objetividad al hacer que lo dado y establecido apareciera y desapareciera, la ironía cibernética quita a la apariencia de subjetividad el suelo de los pies al disolver el yo y luego hacer que retorne» (Sloterdijk 2011, 87 y 83). La duda, en nuestro contexto, es si el yo retorna, es decir, si el niño irónico que desdobra su juego distinguirá los niveles del desdoblamiento, el jugar y el ver jugar. Quizá se trate precisamente de eso, de no distinguirlos.

En todo caso, siniestra versión del juego irónico de distancias, esta del ver jugar, y más inquietante aún el deseo de eludir sorpresas y posibilidades de extrañamiento. De ahí la dificultad para comprenderlo, o no tanto, pues es posible que la renuncia al misterio del juego para mantenerse en la irónica distancia del ver jugar, en vez de cierta versión de la ironía cibernética de Sloterdijk, no sea más que una traslación al contexto infantil de las tesis de Shields que comentábamos más arriba. Así, el niño que sólo juega tras ver jugar sería una muestra más de ese *tema de nuestro tiempo* según el cual el único espacio que soportamos mínimamente se encuentra entre la ficción y el reportaje, la novela y la biografía, las realidades narradas y las ficciones documentalizadas. Cuando «ni una cosa ni la otra es precisamente donde todos vivimos hoy» (Shields 2015, 92), entonces el niño que sitúa el ver jugar y la narración del *Youtuber* entre él y el juego sería de lo más actual. Dicho de otra manera: si, como se indicaba en el apartado anterior, hoy pedimos realidad, pero, en el fondo, queremos historias, ¿por qué el niño no va a solicitar la narración y visualización previa que acompañe a la disposición efectiva del juego?

De ahí que también pudiera situarse todo esto ante cierta teoría del espectador, lo que permitiría, además, entender el asunto de un modo más amplio. Sería posible afirmar, entonces, que los nuevos espectadores no sólo ven en

directo la final del acontecimiento futbolístico de turno; de hecho, no sólo la verían en la televisión, sino que, además, y sobre todo, la *verían jugar* a otros en el último *FIFA* o el penúltimo *Pro Evolution Soccer*. Ya no se trataría de aquellas *antiquísimas* teorías sobre espectáculos, simulacros y pantallas globales, sobre realidades televisadas y vidas en un escenario, sino que se habría dado el esperado paso siguiente: no es que el simulacro sea más real que la realidad, que diría *el abuelo* Baudrillard, sino que el simulacro *jugado* es más real que el simulacro. Así, en coherencia, del término videojuego lo importante no es el final, el *-juego*, sino el inicio, el *video-*. Pero, quizá no sea ésta la explicación correcta, o, por lo menos, no sea la única. Sobre todo por dos razones. La primera, porque parece que se distingue entre tipos de espectadores, como si hubiera diferencias entre ellos. Y no es así, ya no: el espectador que está en el campo de fútbol siente exactamente lo mismo que el espectador de un campeonato de videojuegos, sobre todo cuando nos damos cuenta de que hablamos de aglomeraciones todavía mayores. «Según *The Wall Street Journal*, hace exactamente un año que el campeonato por la *League of Legends* convocó a 32 millones de espectadores» (Trueba 2014). No, no debemos distinguir entre espectadores dependiendo del objeto de su mirada, pues, en el fondo, el resultado es el mismo.

Así, la segunda razón por la que seguramente no debemos entender al niño que no juega, sino que ve jugar, a partir de una teoría del espectador, es más compleja. Y es que quizá el tema importante no sea que el niño se haya convertido en espectador y sólo quiera ver jugar, sino que la clave está en ese *sólo*, es decir, en que el niño, *un* niño, no juegue. Pero es que, podría afirmarse, y con razón, el niño sigue jugando —ya nos gustaría quitarle las dichas maquinatas...—, sólo que lo hace *después* de haber visto jugar. Esta es la clave: el niño no deja de jugar, sino que juega a lo *ya jugado* y lo *ya narrado*. Es la sensología de Perniola, creo, la que nos permite entender esto. Si la vieja ideología se regía por lo *ya pensado*, es decir, liberaba al hombre de la necesidad de pensar por sí mismo, su actualización, la sensología, está dominada por lo *ya sentido*, eso que tiene a sus dioses entre los sondeos de opinión, las encuestas y los índices de audiencia y que nos dice cuándo tenemos que reír y cuándo llorar mediante una poderosa «anticipación del sentir» (Perniola 2008, 33). Pues bien, el niño que ve jugar no es sólo un nuevo espectador, ni tampoco trata únicamente —sería la explicación más sencilla— de aprender a jugar antes de tener el juego, sino que lo que quiere es jugar a lo *ya jugado* y, por tanto, no quiere ser él, mejor, no quiere ser *sólo* él, sino que prefiere socializar antes de ser individuo. «Si la ideología era la socialización de los pensamientos, la sensología lo es de los sentidos» (Perniola 2008, 31), así que el niño, jugando a lo *ya jugado* y, no se olvide, *ya narrado* por el *Youtuber* correspondiente, no hace más que repetir «experiencias ya prefiguradas» (Perniola 2008, 36), evitando, intencionada-

mente, cualquier viso de creatividad... y de cercanía con el misterio. Ya no es un artista, sino un artesano, cosa que, evidentemente, no tiene por qué ser mala, pero, desde luego, sí lo aleja de la capacidad de extrañamiento.

Resulta de todo esto una extraña dialéctica entre *egos*: lo que no quiere el niño es ser él mismo, sino ser como todos. Y es que el narcisismo hoy es un narcisismo social, aunque sea esto una contradicción en los propios términos. En el fondo, el niño que ve jugar tiene su correlato en el espectador del directo interesado, sobre todo, por fotografiarse, por verse... viendo el espectáculo. Sí, el *selfie* y el postreo son también formas de verse viendo, de ser yo siendo otro, de jugar a lo ya jugado, lo que explica su necesidad de socialización: no se trata únicamente del *selfie*, sino de su inmediata incorporación a las redes sociales, para que *se me vea mientras me veo ver*. Sea dicho entre paréntesis, no deberíamos entender el *selfie* como una apoteosis del ego; no olvidemos que ya tiene una distancia completamente social, educada, casi paisajística y pictórica, a saber, la que proporciona el *selfie stick*, otro juego irónico, en el fondo. Pero, de nuevo, no sobrecarguemos la ironía, no en este caso, sobre todo porque habría otra explicación del niño que, antes de jugar, prefiere ver jugar. Sería la más triste, todo sea dicho.

Me refiero a que el niño no juegue porque esté saturado de todo, porque esté tan acostumbrado a que *se lo hagan y se lo cuenten* —y pienso especialmente en el inabarcable cúmulo de información *disponible* al que se le anima a acceder— que ni siquiera le interese jugar. Porque tenga tantos focos de atención que carezca, incluso, de fuerzas para jugar y deseos de inventar por sí mismo. Sí, ya desde niños enseñamos el verdadero significado de *multitarea*, pero lo hacemos después de haber construido unos egos de armas tomar, completamente pertrechados de herramientas que ya ofrecen lo que antes, en otro mundo, había que descubrir. Bien pensado, el proceso resulta lúcidamente perverso, pues, en el fondo, no hace otra cosa que inflar egos para, a continuación, aniquilar individuos. El resultado ya se conoce: chicos demasiado jóvenes para sufrir estrés, ansiedad o depresión, es decir, para tolerar las enfermedades que corresponderían a sus mayores, las que solemos tener nosotros en el puesto de trabajo y la vida cotidiana. Quizá sea esto lo que aclare por qué las gestualidades melancólicas se han desprendido de las irónicas en la búsqueda del misterio. Quizá sea esto, sobre todo, lo que explique que, del mismo modo que el adulto actual apenas distingue entre realidad y ficción y desea por todos los medios vivir entre ambas, así el niño discurre, mucho más dolorosamente, entre exigencias de actuación por nuestra parte y su propia extrañeza al percibir claramente que todo está *ya actuado*. Para qué mirar, si lo importante parece ser dejar constancia —social, claro está— de que ya se ha mirado; para qué jugar, entonces, si lo importante es que ya haya sido jugado.

IV

Recorramos de nuevo, para concluir, el trayecto seguido hasta aquí. Podría decirse, entonces, que, una vez asumido el fracaso de la estrategia irónica como modelo crítico, es el momento de tomar una decisión y elegir entre dos opciones: o desprenderse de la ironía, o modificar el objetivo de su mirada. Ante la uniformidad de las experiencias, la estandarización de los usos y la coreografía informativa y comunicativa global, es difícil renunciar al virus irónico, sobre todo porque el juego de ambigüedades y pequeños desórdenes que implica se nos muestra casi como un derecho, el derecho a la complicación, en un tiempo caracterizado por la banalidad de gran parte de sus contenidos. Es tal derecho, además, el que exige el trabajo conjunto de ironía y extrañamiento, especialmente por el deseo de recuperar el misterio y la fascinante espectacularidad de lo cotidiano cuando se llega hasta él sin presupuestos. La relación de la mirada infantil con lo fantástico se convierte, así, en una necesidad, en tanto su potencia de extrañamiento es capaz de transformar el mundo en un escenario todo menos predecible. Y, sin embargo, parece como si hubiéramos renegado de tal necesidad, como si la encontrásemos molesta, inoportuna, algo desagradable que ensucia ese luminoso desierto de identidad que alegremente habitamos. Por ello, sentimos nostalgia de lo siniestro y utilizamos todo tipo de gestos melancólicos para recuperar el asombro, desterrando incluso a la ironía, ya marcada por sus recientes abusos, como generadora de incomprensiones. El resultado es que ésta, la ironía, abandona la gestión de sus distancias y la bufonería de sus trascendentalidades para adentrarse de un modo insubstancial en la extrañísima dialéctica que hoy mantienen realidades y ficciones.

La conclusión sólo puede ser un deseo. Un deseo, además, consciente de la dificultad, casi imposibilidad, de su satisfacción: el de que lo extraño y el misterio vuelvan a ser territorio de miradas lúdicas y no melancólicas, el de que la ironía abandone los juegos de apariencias para dedicarse al entorpecimiento de la uniformidad, el de que podamos convertirnos nosotros mismos en pequeñas oscuridades que no compartan secretos. Aunque sea sólo como un mínimo premio de consolación, la conciencia de ese deseo, tanto como la de su más que posible fracaso, debe ayudarnos a continuar. Quizá ya no queden miradas primigenias ni podamos recobrar la infancia a voluntad, «pero puedo y quiero compartir con vosotros lo que sí sé: 1) *Todo* forma parte del misterio. 2) Nunca es tarde para vivir una infancia feliz» (Robbins 2012, 353).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGAMBEN, G. 1998: *El hombre sin contenido*. Tr. E. Margareto. Barcelona: Áltera.
- BENÉITEZ, R. 2016: «El concepto de ironía en la estética de Friedrich Schlegel: contexto y recepción», en *Daimon*, 68.
- BERARDI, F. (Bifo) 2014: *Después del futuro. Desde el futurismo al cyberpunk. El agotamiento de la modernidad*. Tr. G. Maio. Madrid: Enclave de Libros.
- BIEMEL, W. 1962: «La ironía romántica y la filosofía del idealismo alemán», en *Convivium. Revista de Filosofía*, 13-14.
- BURN, St. J. (ed.) 2012: *Conversaciones con David Foster Wallace*. Tr. J. L. Amores. Málaga: Pálido Fuego.
- CHESTERTON, G. K. 2008: *Lectura y locura*. Tr. V. León. Sevilla: Espuela de Plata.
- CRARY, J. 2015: *24/7. El capitalismo al asalto del sueño*. Tr. P. Cortés-Rocca. Barcelona: Ariel.
- CRITCHLEY, S. 2007: *Muy poco... casi nada. Sobre el nihilismo contemporáneo*. Tr. E. Julibert y R. Vilà. Barcelona: Marbot.
- de chirico, G. 1990: *Sobre el arte metafísico y otros escritos*. Edición de J. J. Lahuerta, tr. J. Pinós. Murcia: Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos.
- DOMÍNGUEZ, J. 2009: «Lo romántico y el romanticismo en Schlegel, Hegel y Heine. Un debate de cultura política sobre el arte y su tiempo», *Revista de estudios sociales*, 34.
- DUQUE, F. 2007: «Un inmenso museo de extrañeza», en: VV.AA., *Museos de extrañeza. Materiales de arte y estética*, 3. Salamanca: Luso-Española de Ediciones.
- FERRARIS, M. 2013: *Manifiesto del nuevo realismo*. Edición de Francisco José Martín. Madrid: Biblioteca Nueva.
- GOMBRICH, E. H. 2003: *La preferencia por lo primitivo. Episodios de la historia del gusto y el arte de occidente*. Tr. J. M. Ibeas. Barcelona: Debate.
- HAN, B.-Ch. 2012: *La sociedad del cansancio*. Tr. A. Saratxaga. Barcelona: Herder.
- HEGEL, G. W. F. 2006: *Filosofía del arte o Estética. Verano de 1826*. Edición de A. Gethmann-Siefert y B. Collenberg-Plotnikov, tr. D. Hernández Sánchez. Madrid: Abada Editores / UAM Ediciones.
- HEGEL, G. W. F. 1955: *Lecciones sobre la historia de la filosofía, III*. Tr. W. Roces. México: F.C.E.
- HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, D. 2011: «Ironía», en: Benítez Andrés, R. y Supelano-Gross, C. (eds.), *Tipos móviles. Materiales de arte y estética*, 5. Salamanca: Luso-Española de Ediciones.
- HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, D. 2009: *La comedia de lo sublime*. Torrelavega: Quálea Editorial.
- HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, D. 2002: *La ironía estética. Estética romántica y arte moderno*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- LAWSON, Th. 2001: «Última salida: la pintura», en Wallis, B. (ed.), *Arte después de*

- la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación.* Tr. C. del Olmo y C. Rendueles. Madrid: Akal.
- MERINO, A. 2005: *Chris Ware (La secuencia circular)*. Madrid: Sinsentido.
- PEREC, G. 2008: *Lo infraordinario*. Introducción de G. Nettel y traducción de M. Cebrián. Madrid: Impedimenta.
- PERNIOLA, M. 2008: *Del sentir*. Tr. C. Palma. Valencia: Pre-textos.
- PORTALES, G. y ONETTO, B. 2005: *Poética de la infinitud. Ensayos sobre el romanticismo alemán. Fragmentos del Athenaeum*. Santiago de Chile: Ediciones Intemperie / Palinodia.
- PUELLES, L. 2002: *Modos de la sensibilidad. Hiperrealidad, espectacularidad y extrañamiento*. Pontevedra: Deputación de Pontevedra.
- ROBBINS, T. 2012: *Naturaleza muerta con pájaro carpintero*. Tr. R. Martín. Barcelona: Alfabia.
- SÁNCHEZ MECA, D. 2000: «Friedrich Schlegel y la ironía romántica». *Er, Revista de Filosofía*, 26.
- SCHIELDS, D. 2015: *Hambre de realidad*. Trad. M. Schifino. Madrid: Círculo de Tiza.
- SCHLEGEL, F. 1994: *Poesía y filosofía*. Edición y tr. D. Sánchez Meca. Madrid: Alianza Editorial.
- SCHLEGEL, F. 2007: *Lucinda*. Traducción de M^a J. Pacheco. México: Siglo XXI.
- SCHLEGEL, F. 2009: *Fragmentos, seguido de Sobre la incomprendibilidad*. Tr. y notas de P. Pajeroles. Barcelona: Marbot.
- SLOTERDIJK, P. 2011: *Sin salvación. Tras las huellas de Heidegger*. Tr. J. Chamorro. Madrid: Akal.
- TRUEBA, D. 2014: «Ver jugar», en *El País*, 22 de septiembre.
- WALDENFELS, B. 2015: *Exploraciones fenomenológicas acerca de lo extraño*. Edición de G. Leyva. Barcelona: Anthropos.
- WARE, C. 2009: *Catálogo de novedades ACME*. Traducción de R. de la Maya. Barcelona: Mondadori.
- ZAGAYEWSKI, A. 2005: *En defensa del fervor*. Tr. J. Slawomirski y A. Rubio. Madrid: El Acantilado.

Domingo Hernández Sánchez es Profesor titular de Estética y Teoría de las Artes en la Universidad de Salamanca.

