



WO ALLE STRAßEN ENDEN

Sobre el juego

La experiencia del individuo en el videojuego no se limita a la interacción con la mecánica y la estética del juego. Desde una perspectiva fenomenológica, el jugador se encuentra inmerso en un mundo virtual que le interpela y le invita a una experiencia significativa. En la conformación de la experiencia del jugador, los símbolos, objetos y personajes presentes en el juego pueden despertar recuerdos, emociones y reflexiones sobre el pasado y el presente.

Como trabajo de investigación de la asignatura Teorías de la Historia e Historiografía IV, del pregrado en Historia de la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín, el equipo FF¹, conformado por Felipe Marín y Ma. Francisca Jaramillo, propusimos la creación de un videojuego en el que lográramos exponer una historia y representar elementos que pudieran ofrecer una experiencia significativa.

El videojuego se enmarca en la vida y muerte de Walter Benjamin a través de mecánicas de exploración y evasión para descubrir de qué se trata la serie de sucesos en la que se encuentra inmerso dentro del escenario en el que despierta.

La exploración de la ciudad parte, en un principio, debido a que se trata del lugar de origen del personaje, sin embargo, también sale de la misma conciencia de Benjamin entorno al reconocimiento de una ciudad en su estancia en Moscú²; pero además parte de su conciencia sobre de panorama urbano que se proyecta a la modernidad, “sobre una existencia cotidiana que se transforma en un imaginario listo para ofrecerse al pensamiento, al saber y a la cultura”³.

La decisión de transformar una vida en un videojuego encuentra sus raíces en las teorías de Huizinga sobre los juegos como elementos identitarios y la capacidad de los juegos para simular actividades 'serias'. Asimismo, dialoga con las ideas de Benjamin sobre la reproducibilidad técnica del arte, buscando explorar cómo la interactividad de los videojuegos puede generar una nueva forma de relación con la obra, más allá de la contemplación tradicional.

Recursos adicionales:

- Encuesta: <https://forms.gle/EaBHgVHBmrWimbE48>
- Código: [GitHub - alopezm/francisca-game](https://github.com/alopezm/francisca-game)
- GDD⁴: [FF. GDD. Wo alle straßen enden.docx](#)

¹ Queremos reconocer la excepcional labor de Anderson López, cuyo trabajo en desarrollo de la parte más técnica, fue crucial para el éxito de este proyecto.

² Walter Benjamin, *Diario de Moscú 1926-1927*. (Buenos Aires: Ediciones Godot, 2019) 34-35.

³ Maurizio Vitta, *El sistema de las imágenes. Estética de las representaciones cotidianas*. (Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2003) 80.

⁴ Siglas de Game Design Document o Documento de diseño de juego.



WO ALLE STRASSEN ENDEEN

Personajes:

❖ Walter Benjamin:

No podemos explicar por qué hemos escogido a este personaje, más que por un proceso meramente subjetivo que engañó la mente de quien realizó los primeros diseños.

De Benjamin podemos decir que se trató de un un nómada intelectual, un espíritu inquieto que vagó por las ciudades europeas, buscando refugio en bibliotecas y cafés. Se ha evidenciado que su vida fue un constante deambular, un ir y venir entre las luces y las sombras de un siglo convulso. Su existencia, marcada por la fragilidad y la melancolía, se vio profundamente afectada por el ascenso del nazismo, obligándolo a exiliarse en París.

La obra de Benjamin se caracteriza por una profunda reflexión sobre el arte y su papel en la sociedad. Para él, las obras de arte no son meros objetos estéticos, sino que contienen una dimensión histórica y social que las vincula con el pasado y el presente. Bernd Witte, filólogo y filósofo de la Universidad de Düsseldorf (Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf), lo propone como “the person who for the first time saw that the media are very important for the content of our culture tradition”⁵, mientras que Michael Löwy propone que

entre el grupo de pensadores de la Escuela de Frankfurt fue el primero que puso en tela de juicio la ideología del progreso, esa filosofía “incoherente, imprecisa, carente de rigor”. Incluyó entre estas ilusiones nefastas la sorpresa ante el hecho de que el fascismo pudiera existir en nuestra época, en una Europa tan moderna, como si el Tercer Reich no fuera, precisamente, una manifestación patológica de esta misma modernidad civilizada⁶.

Su muerte, ocurrida en la frontera franco-española en 1940, envuelta en un halo de misterio, ha sido objeto de numerosas interpretaciones. ¿Suicidio, accidente o asesinato? La pregunta a veces no se responde totalmente y la discusión sigue abierta, alimentando la leyenda de un pensador perseguido por los fantasmas de su tiempo. Su partida prematura dejó inconclusas muchas de sus obras, convirtiéndolo en una figura trágica y fascinante.

❖ Berlín:

Situar a Benjamin en Berlín podría justificarse, de manera muy simplista, bajo el pretexto de ser su ciudad natal. Yendo más allá, identificamos de la mano de Karl Scheffler, que Berlín poseía una trama propia: le poseía la condición de modernidad, de “vivir un día a la vez [...]

⁵ Sociología Contemporánea. “Quién Mató a Walter Benjamin [Documental, 2005],” enero 18, 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=s3xiDTQXoYY>. Consultado el 03 de agosto, 2024.

⁶ Michael Löwy: “En El 80º Aniversario De La Muerte De Walter Benjamin. Diez Tesis Sobre Su Aportación a La Teoría Crítica.” Conversacion Sobre Historia, <https://conversacionsobrehistoria.info/2020/09/26/en-el-80o-aniversario-de-la-muerte-de-walter-benjamin-diez-tesis-sobre-su-aportacion-a-la-teoria-critica/>. Consultado el 27 de agosto de 2024.



WO ALLE STRAßEN ENDEH

vivir sin memoria y sin sentido de continuidad” expresada en “estar siempre en proceso de transformación sin llegar a ser nunca”⁷.

Para las tres generaciones de observadores que sucedieron a Scheffler y fueron testigos de los estragos de las dos guerras mundiales, la división de la ciudad durante treinta años y la reunificación de 1990, Berlín ha sido y sigue siendo el paradigma de la ciudad moderna porque se formó, como ninguna otra, en la experiencia de la transición y la fugacidad.⁸

Somos conscientes de que esta representación de Berlín se queda corta debido a que, por experiencia propia, sabemos que en la expresión de la localización puede alcanzar puntos de emoción/emulación muy altos. El espacio puede aportar a una mejor experiencia, como el caso de Red Dead Redemption (I y II), o a la comprensión y aprehensión de contextos como el caso de los Assassin's Creed. Podría, también, soportar el peso de la narración y la argumentación de la construcción del mundo como los casos de Bioshock y de Blasphemous (I y II).

A pesar de nuestras limitaciones en temas de diseño gráfico y el tiempo permitido para este proyecto, hemos intentado plasmar (en este mundo virtual) una Berlín vista desde el cambio que llegó de la mano de la guerra, una Berlín vista desde los ojos de alguien que encuentra su lugar natal destruida por una ola bélica. Plasmar una ciudad llena de enemigos es plasmar la sensación de inseguridad total que pudo sentir Benjamin en los últimos días de su vida. En el mismo sentido, estructurar el escenario de la casa sin peligro, hace eco de la protección que se refleja en su hogar en la *Infancia en Berlín hacia 1900*.

Coleccionables ciudad.



Casco de las Wehrmacht

El mundo de la visualidad no tiene que pasar por la lengua ni por el significado para que un objeto represente algo en sí mismo. El caso es que, me sorprende que no esté arruinado este casco. Quizás sirva para hervir agua. Estoy sediento.

Si bien los cascos han servido de protección desde una etapa antiquísima en la historia del hombre, la diversificación de sus formas y estilos aportan a su empleo como elemento iconológico. Los cascos poseen una modificabilidad amplia, siendo uno de los elementos de distinción en las guerras o permitiendo la expresión del ser por medio de calcomanías y estilos en los cascos de *motos*. A la mano, una búsqueda rápida arroja un listado con ejemplos de cascos, desde los más antiguos a los más contemporáneos: [Enlace: Ejemplos de cascos](#). A su

⁷ Karl Scheffler en palabras y citas de: Peter Fritzsche, *Berlín 1900. Prensa, lectores y vida moderna* (Argentina: Siglo XXI Editores, 2008), 44

⁸ Fritzsche, *Berlín 1900*, 44.



WO ALLE STRASSEN ENDEEN

vez, la web Segunda Guerra Mundial, realiza un recorrido por la diferenciación en los cascos de la II Guerra Mundial: [Enlace: Stahlhelm \(Casco Alemán\)](#).

- La imagen que acompaña este ícono en el juego fue tomada de internet y tiene edición propia.



Reichsadler del III Reich

Los discursos, más que instituciones, son constituciones de los sucesos en estrecha relación con los procesos de generación o regeneración de una sociedad. Dado el caso, también degeneración.

El empleo de símbolos relacionados a la patria también toma relevancia icónica toda vez que sirve de elemento distintivo. La Reichsadler ha sido históricamente un símbolo patrio en la nación germánica. al respecto, dice Joseph Pearson:

A partir del siglo XIII, la utilización del águila como emblema del imperio se generaliza (tanto en su versión monocéfala como bicéfala). Cuando Alemania se unificó en 1871, la Reichsadler (el águila imperial) se convirtió en el escudo de armas del Estado alemán y siguió siéndolo durante la República de Weimar. Los nazis adoptaron el símbolo romano como emblema tanto del Partido Nacionalsocialista como del Estado: la Parteiadler, o «águila del Partido», mira por encima del hombro izquierdo, mientras que la Reichsadler lo hace por encima del derecho (como en el cuchillo de mi abuelo). Neutralizada como Bundesadler («águila federal»), la bestia cuyos orígenes se remontan a los ejércitos romanos que en otro tiempo recorrían con paso firme la Europa de aquellos tiempos se estampaba hoy en las monedas de euro y se alza sobre el hemicycle del Bundestag.⁹

- La imagen que acompaña este ícono en el juego fue extraída de: [Águila alemana. Condecoración | Segunda Guerra Mundial | Flickr](#)



Cuchillo de las Hitlerjugend

La construcción de la identidad sólo es posible desde la consciencia de la pertenencia al sistema. “Ese sentido de pertenencia, qué aciago destino para tantos jóvenes.”

Parte de la indumentaria dentro de los grupos conocidos como las juventudes hitlerianas, era el equivalente a los cuchillos de dotación que eran otorgados a los miembros de las Schutzstaffel. El cuchillo era entregado a los jóvenes al ingresar a las Juventudes Hitlerianas, marcando un

⁹ “En El 80o Aniversario De La Muerte De Walter Benjamin”, Conversación Sobre Historia, octubre 14, 2020. <https://conversacionsobrehistoria.info/2020/09/26/en-el-80o-aniversario-de-la-muerte-de-walter-benjamin-diez-tesis-sobre-su-aportacion-a-la-teoria-critica/>.



WO ALLE STRASSEN ENDEH

rito de pasaje hacia la masculinidad, la disciplina y la lealtad al régimen. El cuchillo, como el resto de la parafernalia del uniforme elegante, comprendía un atractivo y la satisfacción de pertenecer a una comunidad grande, dominante y protectora.¹⁰

En la página web wehrmacht-info.com puede hallarse información adicional sobre este elemento, su transformación y adaptación en otros países: [Enlace: CUCHILLO DE LAS JUVENTUDES HITLERIANAS](#)

→ La imagen que acompaña este ícono en el juego fue extraída de: [Las terribles memorias de un soldado en la guerra de Hitler \(elperiodico.com\)](#)



Quema de libros de 1933 de las ligas estudiantiles

Desde Opernplatz llegaron los residuos de la quema de libros. Esto fue un presagio de los horrores que estaban por venir. Fue un claro indicio de la intolerancia, el fanatismo y la barbarie que caracterizarían al régimen. Esta acción violenta refleja la profunda conexión entre cultura y poder. Los nazis comprendieron que controlar la cultura era una forma efectiva de controlar las mentes de las personas. No fue simplemente la destrucción de objetos físicos, sino un ataque frontal contra la razón, la cultura y la diversidad de pensamiento.

Consideramos que no podemos aportar nada novedoso que no haya sido planteado ya sobre estos sucesos. Nos gustaría resaltar la labor documental de la cadena DW que, en su canal de YouTube divulgaron en el año 2023 el documental *Por qué los nazis quemaron libros*. Entre mucha otra información se menciona cómo se inició el relevo de los autores en la cultura alemana, cuestión que terminó por transformarse en un acto *barbárico* como lo fue

[...] Los nazis decidían quién entraba en la Cámara de la Cultura del Reich y quién no. El que no fuera miembro no podía trabajar como artista en él. Fue el fin de la vibrante vida cultural de Weimar. Quien no fuera miembro no podía publicar un libro, no podía trabajar en el teatro o en el cine; sus obras no se exponían en ningún museo, galería, ni en ningún otro lugar. [...] Se muestran obras y textos de autores perseguidos; en mayo de 1933 más de 200 nombres figuraban en las listas negras nazis, un año después había más de 3500

¹⁰ “Many youth were inducted into the HJ as children and had little choice in the matter. Either they were placed in the movement by their parents or teachers, who thought this offered the best opportunity for mobility in the state before HJ membership was made compulsory, or it was difficult to escape the pressure of peers for uniformity and solidarity. Furthermore, one can understand young people’s attraction to spiffy uniforms and to the paraphernalia of premilitary drill, such as air guns. Similarly, it is not hard to understand the appeal and satisfaction of belonging to a large, dominant, and protective community and participating in their communal singing, marching, and camping”. Michael H. Kater, *Hitler Youth* (Massachusetts: Harvard University Press, 2004) 3-4.



WO ALLE STRAßEN ENDEH

obras los nazis querían condenar al olvido... a toda una generación de escritores alemanes.¹¹

Además, el United States Holocaust Memorial Museum posee una entrada en su enciclopedia virtual, *Enciclopedia del Holocausto*, sobre la quema de libros. [Enlace: Quema de libros - Fotografía | Enciclopedia del Holocausto](#)

→ La imagen que acompaña este ícono en el juego fue extraída de: [Quema de libros - Fotografía | Enciclopedia del Holocausto \(ushmm.org\)](#)



Entartete Musik (Música degenerada)

¡Que escalofriante manifestación del control totalitario! Parece el recordatorio del legado perdurable del asalto del régimen a la cultura y sus insidiosos intentos de manipular y controlar el espíritu humano; casi como buscando socavar los cimientos mismos de una sociedad pluralista. No es simplemente una cuestión estética, se trata de un atentado fundamental contra la dignidad y la libertad humanas.

Entre muchos otros actos de desprecio por la diversidad humana, los alemanes, “como [el] líder de la "Kampfbund für deutsche Kultur" (Liga de Lucha por la Cultura Alemana), fundada en 1929, se agit[aron] contra el modernismo abstracto y experimental y las influencias culturales estadounidenses como el "jazz" [... y se] propagó la "idea moral del Estado y la cultura" invocada por Adolf Hitler en su libro de 1924 "Mein Kampf", que debía basarse en la "sustancia racial" del pueblo y en una obra estéticamente moldeadora que abarcaba la escultura, la pintura, la arquitectura, la literatura, la música y el cine.”¹²

Para más información al respecto, invitamos a visitar la exposición virtual del Lebendiges Museum Online sobre el *Arte y la cultura nazi*: [Enlace: Régimen nazi de LeMO - Arte y cultura.](#)

→ La imagen que acompaña este ícono en el juego fue extraída de: [Objeto LeMO - Hans Severus Ziegler: "Música degenerada", 1939 \(dhm.de\)](#)



Brazaletes con la insignia:

Parece que los más desdichados recorrieron estos caminos. La creación de apologías basadas en prejuicios, terminan por ser fenómenos sociales de gran

¹¹DW Español. “Por Qué Los Nazis Quemaron Libros,” May 8, 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=KgglKaXgAs>. Consultado el 03 de agosto de 2024.

¹²“Arte y cultura nazi”, Lebendiges Museum Online (LeMO), consultado el 12 de agosto, 2024, <https://www.dhm.de/lemo/kapitel/ns-regime/kunst-und-kultur.html>. Consultado el 12 de agosto, 2024.



WO ALLE STRASSEN ENDEH

escala mediante prácticas sistemáticas de diversa índole y con distintos recursos. Así terminamos identificando odio y segregación en un pedazo de tela vieja y podrida.

El brazalete, uno de los símbolos más trágicos y conocidos del holocausto, se constituyó en un elemento de señalización, estigmatización y humillación pública. Es sabido que el antisemitismo tiene unos antecedentes históricos antiguos, es por esto que consideramos que la creación de apologías basadas en prejuicios, pasan a ser de gran escala –fenómenos sociales- a través de prácticas sistemáticas de diversa índole y con distintos recursos. Los brazaletes con la insignia amarilla eran distintivos de los judíos, tanto en ambientes considerados más “sociales”, como los guetos, así como en campos de concentración, de exterminio, entre otros. En la memoria colectiva, se registró como símbolo del odio y la deshumanización de las masas.

Al respecto se puede consultar la entrada sobre *la insignia judía durante la era nazi* de la enciclopedia virtual del United States Holocaust Memorial Museum [Enlace: La insignia judía durante la era nazi | Enciclopedia del Holocausto](#)

→ La imagen que acompaña este ícono en el juego fue extraída de: https://www.yadvashem.org/es/education/educational-materials/online-courses/ghetto-life/lesson6.html#tab_73503

Fusil Mauser Kar 98k



Es el arma reglamentaria para la infantería de la Wehrmacht. A decir verdad, alguna vez utilicé su antecesor, un Mauser 98, para cazar. Leí por ahí que la caza es la única actividad laboral en la que las experiencias se presentan intrínsecamente. Me pregunto si acaso la humanidad ha pensado en algún momento que se puede redimir a través de las armas.

La imagen de esta arma se ha relacionado con las batallas más cruentas del conflicto, representando el poderío militar alemán y su capacidad para llevar a cabo la guerra relámpago (blitzkrieg) simbolizando, además, la eficiencia y superioridad tecnológica del ejército alemán por un lado, y por otro, la masculinidad, la disciplina y la fuerza que se asociaba a un soldado alemán. La relevancia de su imagen es tal, que su presencia aun se evidencia en innumerables películas, documentales y hasta videojuegos.¹³

La referencia a la caza es extraída de: “Walter Benjamin: Con la huella, se forma en la “vivencia” una nueva dimensión... [m 2, 1]”, Buchwald Editorial, consultado el 21 de agosto de 2024, <https://www.buchwaldeditorial.com/post/walter-benjamin-con-la-huella-se-forma-en-la-vivencia-una-nueva-dimensi%C3%B3n-m-2-1>.

¹³ Entre otras referencias de videojuegos, esta arma aparece en Call of Duty, Return to Castle Wolfenstein o en Sniper Elite III; incluso entre battles royal como PUBG y Free Fire.



WO ALLE STRASSEN ENDEEN

→ La imagen que acompaña este ícono en el juego fue extraída de: https://www.mg-props.co.uk/k98_mauser.htm

Antitanque Panzerfaust 60:



Hay varios de estos aparatos desperdigados en todo el paisaje de destrucción y caos, camuflados entre los escombros, ruinas, gritos y retazos. Parece que fueron las últimas armas de muerte del III Reich junto con sus ideas.

A diferencia de los tanques o la artillería, el Panzerfaust 60 era un arma portátil, diseñada para ser utilizada por un solo soldado. Simbolizaba la capacidad de un individuo de enfrentarse a una máquina de guerra mucho más poderosa, representando así un empoderamiento del soldado raso. Esta arma permitía a las tropas alemanas infligir grandes pérdidas al enemigo. Sin embargo, también simbolizaba la desigualdad de la guerra, donde la tecnología podía nivelar el campo de batalla. Hacia los últimos años de la guerra, cuando las fuerzas alemanas se enfrentaban a una derrota inminente, el Panzerfaust 60 se convirtió en un símbolo de la desesperada resistencia de los soldados alemanes. A diferencia del rifle Mauser Kar 98k, era un arma ideal para la guerra de desgaste.

Del mismo modo que el rifle, el Panzerfaust se insertó en la cultura popular por medio de películas y videojuegos.¹⁴

→ La imagen que acompaña este ícono en el juego fue extraída de: <https://www.historynet.com/panzerfaust-an-armor-fist-to-knock-out-allied-armor/>

Brazalete militar



“El cielo se oscureció y se contrajo fuertemente. Era como si todo el mundo estuviera siendo tirado con una fuerza espantosa hacia este lugar (...). Detrás nuestro reverberó la aguda risa de Mefisto.” Benjamin, Walter. “Schiller y Goethe”. En Historias desde la soledad y otras narraciones, Jorge Monteleone (Buenos Aires: El cuenco de plata, 2007), 154.”

Este objeto, que puede parecer insignificante, posee un conjunto de significados y simbolismos que lo convierten en un elemento clave para comprender la ideología y la dinámica de las fuerzas armadas alemanas durante la Segunda Guerra Mundial. Por un lado, aparecen los brazaletes militares como el elemento de una unidad específica, reforzando el sentido de pertenencia y camaradería entre los soldados. A esto se le suma el símbolo de prestigio y reconocimiento, sobre todo cuando se les asociaba con unidades de élite o que habían

¹⁴ Entre otras referencias de videojuegos, esta arma aparece en igualmente en Call of Duty y Red Orchestra: Ostfront 41-45, llegando incluso a ser el nombre del videojuego Panzerfaust.



WO ALLE STRASSEN ENDEEN

participado en campañas exitosas. Y, por último, también fue empleado como elemento de propaganda ligada a la lealtad del régimen nazi.

Metafóricamente, la risa de Mefisto con razón de sus acciones y las respectivas consecuencias que estas acarrearán en el relato de Benjamin, pueden tener una equivalencia con las distintas acciones que tomaron lugar en el marco de la IIWW¹⁵.

Respecto a las agrupaciones y tipos de brazaletes, la web Acorazado Bismarck menciona que “el propósito de este sistema [de clasificación de brazaletes] era denotar títulos posicionales dentro del partido, en contraste con el rango político de un miembro del partido. Este sistema puede revisarse ampliamente en: [Enlace: Sistema de brazaletes del Partido Nacionalsocialista Obrero Alemán](#)

→ La imagen que acompaña este ícono en el juego fue extraída de: <https://www.adn40.mx/noticia/cultura/notas/2017-04-03-13-30/antes-de-ser-dictador-hitler-quiso-ser-artista>. Edición propia apoyada en inteligencia artificial.



Gorra militar de las SS

“Un gran portal gótico se abrió aún más ampliamente. Detrás parecía haber un cuarto en penumbras. Desde los pasillos que desembocaban en esta pieza resonó una risa aguda.”¹⁶

Las gorras de los militares, al igual que el brazalete rojo, poseían diversas clasificaciones dependiendo del rango del sujeto que la portara. Su empleo comienza en la Primera Guerra Mundial, y no es hasta la Segunda Guerra que se adapta el anexo de insignias. Las más representativas eran el águila y la esvástica como símbolos prominentes del régimen nazi. Nuevamente entra en juego su significancia como distintivo de lealtad y de identidad del soldado. Y, yendo más allá, configurándose como distintivo de la identidad nacional alemana, proyectando una imagen de disciplina y unidad. La uniformidad presentaba una fuerza poderosa y organizada, diseñada para intimidar a los enemigos y fortalecer la moral interna.

La web Wehrmacht Info consolida una lista de las gorras, y las diferentes insignias que cargaban. [Enlace: gorras con visera para oficiales de la Wehrmacht](#)

→ La imagen que acompaña este ícono en el juego fue extraída de : <https://vocesmexico.com/opinion/los-principios-de-la-comunicacion-segun-goebbels/> Edición propia apoyada en inteligencia artificial.

¹⁵ Walter Benjamin "Schiller y Goethe", en *Historias desde la soledad y otras narraciones*, comp. por Jorge Monteleone (Buenos Aires: El cuenco de plata, 2007), p. 155.

¹⁶ Benjamin, *Historias desde la soledad*, 154.



WO ALLE STRAßEN ENDEH



Berliner Illustrierte Zeitung (Periódico Ilustrado de Berlín)

¿Un rumor sobre la estatua de la Berolina y el robo de los caballos de bronce de Hitler? Es difícil creer a ciegas en una sola fuente de información. Pero de ser cierto, Berlín se sigue enfrentando a cambios profundos... total, ya lo decía Karl Schiffler, la tragedia de Berlín es la de “estar siempre en proceso de transformación sin llegar a ser nunca”.

Noticias en el periódico:

1. Un siniestro rumor recorre la ciudad: la emblemática estatua de la Berolina habría sido derretida en los hornos de Krupp según los rumores. Testigos aseguran haber visto vagones cargados de cobre abandonando la ciudad. La incertidumbre se apodera de los ciudadanos, temerosos de perder para siempre un símbolo de su identidad.
2. Las imponentes estatuas ecuestres de bronce, símbolos del poderío nazi, han desaparecido sin dejar rastro. ¿Se tratará de un acto de sabotaje? ¿O será una operación secreta del régimen?¹⁷

Peter Fritzsche revela cómo el *Berliner Lokal-Anzeiger* de August Scherl revolucionó el periodismo berlinés al concebir al lector como un consumidor despolitizado. Esta transformación se plasmó en una fórmula editorial que privilegiaba la información ligera, el sensacionalismo moderado y una estética visualmente atractiva. Al evitar la polarización política y el análisis profundo, el periódico se convirtió en un escaparate de la vida cotidiana de la ciudad, un lienzo sobre el cual se proyectaban los anhelos y miedos de una burguesía emergente.

Respecto a la desaparición de los caballos de Hitler, recomendamos consultar el documental: DW Español. “Los Caballos De Bronce De Hitler: Una Intriga Policiaca,” June 23, 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=TNtzkl28Tto>.

Respecto a la desaparición y presunta fundición de la estatua de la Berolina, se halla poco o casi nada en la literatura en español. Y precisamente esto fue lo que nos llevó a resaltar en el desarrollo del juego,

→ La imagen original de la que acompaña este ícono en el juego fue extraída de: <https://www.historische-magazine.de/berliner-illustrierte-zeitung/> Edición propia.

¹⁷ DW Español. “Los Caballos De Bronce De Hitler: Una Intriga Policiaca,” June 23, 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=TNtzkl28Tto>. Consultado el 22 de julio de 2024.



WO ALLE STRAßEN ENDEH

Coleccionables Casa de infancia

La lista de coleccionables de la casa de la infancia del personaje fue extraída de su libro *Infancia en Berlín hacia 1900*. A continuación, se presentan las referencias de cada objeto:



Bastón del padre

Aquella vez que su bastón cayó, resonó un eco de autoridad y fragilidad. El peso del tiempo se entrelaza con la sombra de un amor protector

En la *Infancia en Berlín hacia 1900*, Benjamin pone el sonido del bastón de su padre cayendo en la bastonera como su límite en el desarrollo de sus travesuras; en específico, pausaba la lectura de algún libro que no le era permitido a su edad:

[...] palpaba el volumen que no había que buscar en la primera fila sino detrás, en la oscuridad, y hojeando febrilmente abría la página donde me había quedado; sin moverme, comenzaba a recorrer las páginas delante de la puerta abierta, aprovechando el tiempo hasta que vinieran mis padres. De lo que leía no comprendía nada. Sin embargo, los terrores de cada una de las voces fantasmales y de cada medianoche, de cada maldición, aumentaba y se extremaban por los temores del oído que esperaba en cualquier momento el ruido de la llave y el golpe sordo con el que fuera el bastón de mi padre caían la bastonera¹⁸.



Retrato de los abuelos

El retrato de mis abuelos susurra historias de amor, sabiduría y respeto. El tiempo detuvo la mirada de sus ojos en un trozo de papel fotográfico que marca memorias en un lienzo de nostalgias

Mi abuela no murió en el Blumeshof. Frente a ella vivió largo tiempo la madre de mi padre, quien era ya mayor. También ella murió en otra parte. Así que la calle llegó a ser para mí el Eliseo, el reino de las sombras de mis abuelas inmortales, aunque desaparecidas. Y puesto que a la fantasía, una vez que echa el velo sobre el lugar, le gusta rizar sus bordes con unos caprichos incomprensibles, convirtió una tienda de ultramarinos, que se encontraba cerca, en monumento a mi abuelo que era comerciante, por la única razón de que el propietario se llamaba también Jorge. El retrato de medio cuerpo del que falleciera antes de tiempo, de tamaño natural y haciendo juego con el de su mujer, estaba colgado en el pasillo que conducía a las partes más apartadas de la casa.¹⁹

¹⁸ Benjamin, *Infancia en Berlín*, 104-105.

¹⁹ Benjamin, *Infancia en Berlín*, 59-60.



WO ALLE STRASSEN ENDEEN



Partitura del Sr. Knoche:

“¡Arriba, compañeros, a caballo, a caballo! ¡Corramos al campo, en pos de la libertad! En el combate, el hombre aún importa y todavía se valora el corazón”.

W. Benjamin: - Parece que ahora sí entiendo aquellas palabras de la canción de caballería del Wallenstein. El señor Knoche tenía razón. “La tumba vacía y el corazón dispuesto, dos enigmas, cuya explicación la vida seguirá debiéndome”

La señorita Prudem fue relevada por el señor Knoche [...] Sin embargo, no es por uno de sus castigos por lo que el señor Knoche me viene a la memoria, sino por su función de vidente que predice el futuro; y no le sentaba mal. Era en la clase de canto. Se ensayaba la canción de caballería Wallenstein:

¡Arriba compañeros, a caballo, a caballo! ¡Corramos al campo, en pos de la libertad! En el combate, el hombre aún importa y todavía se valora el corazón.

El señor Knoche quería que la clase le dijera lo que debía significar el último verso. Naturalmente, nadie supo dar una respuesta. No obstante, al señor Knoche le parecía bien así y declaró: «Lo comprenderéis cuando seáis mayores».

En aquella época la orilla del ser adulto me parecía separada de la mía por el cauce de muchos años [...] y del nombre que antaño habíamos convenido tampoco sabía más que lo que aquel verso de la canción de caballería, ahora que lo comprendía, contenía el significado que nos había profetizado el señor Knoche en la clase de canto. La tumba vacía y el corazón dispuesto, dos enigmas, cuya explicación la vida seguirá debiéndome²⁰.



“La campana” de Schiller²¹:

El libro de cabecera de mi madre. Guardián de secretos y susurros. Despliegan sus páginas el aroma a lavanda de mi infancia, las palabras parecen un abrazo tejido por la voz de mi madre.

[...] el paraíso puro que se me abría en el ropero de mi madre. Los estantes del mismo, por cuyos cantos se extendía, sobre ribetes blancos, un texto tomado de *La campana* de Schiller soportaba pilas de ropa de cama y de casa [...]. Un olor a lavanda salía de los pequeños saquitos repletos que colgaban de la parte interior de ambas puertas del armario [...]. Era ésta la antigua y misteriosa magia del tejido y de la hilatura, que antaño tuvo su lugar en el torno de hilar, dividido en paraíso e infierno.²²

²⁰ Benjamin, *Infancia en Berlín*, 52-53.

²¹ Fe de erratas: En la imagen de referencia a este objeto que aparece dentro del juego hemos confundido a la esposa y madre del hijo de Benjamin con su propia madre. Esta eventualidad será corregida en futuras actualizaciones.

²² Benjamin, *Infancia en Berlín*, 59-60.



WO ALLE STRASSEN ENDEEN



Final del juego

Una pintura de Klee llamada *Angelus Novus* muestra a un ángel observando algo. La vista fija, la boca abierta, las alas desplegadas. Así se imagina uno al ángel de la historia. La cabeza está vuelta hacia el pasado. Donde nosotros percibimos una serie de acontecimientos, él sólo ve una catástrofe, que sigue acumulando escombros bajo sus pies. Al ángel le gustaría quedarse, despertar a los muertos, y reparar todo lo que se ha destruido. Pero una tempestad asalta desde el Paraíso, el viento se ha enredado en las alas del ángel con tanta violencia que no puede cerrarlas. La tempestad lo conduce irresistiblemente al futuro al que le da la espalda, mientras la pila de escombros crece hasta el cielo. Esta tempestad es lo que llamamos progreso.²³

Bibliografía:

- Barboza Martínez, Amalia. "Sobre el método de la interpretación documental y el uso de imágenes en la sociología: Karl Mannheim, Aby Warburg y Pierre Bourdieu". *Sociedad e Estado* Vol. 21, No. 2 (2006): 391 - 414.
- Benjamin, Walter. *Diario de Moscú 1926-1927*. Buenos Aires: Ediciones Godot, 2019.
- Infancia en Berlín hacia 1900*. Madrid: Ediciones Alfaguara S.A., 1982.
- La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica y otros textos*. Buenos Aires: Ediciones Godot, 2012.
- “Schiller y Goethe” en *Historias desde la soledad y otras narraciones*, compilado por Jorge Monteleone. 151 - 155. Buenos Aires: El cuenco de plata, 2007.
- Capella, Juan Ramón. “Apuntes sobre la muerte de Walter Benjamin”. *Mientras tanto*, No. 46 (1990): 107 - 119.
- Fritzsche, Peter. *Berlin 1900. Prensa, lectores y vida moderna*. Argentina: Siglo XXI Editores Argentina, 2008.
- Gumbrecht, Hans. *Producción de presencia. Lo que el significado no puede transmitir*. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana, 2005.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Madrid: Alianza editorial, 2007.

²³ Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica y otros textos*. (Buenos Aires: Ediciones Godot, 2012) 68.



WO ALLE STRASSEN ENDEEN

Mannheim, Karl. *El hombre y la sociedad en la época de crisis*. Argentina: [s.n.], 1958.

— *Ideología y utopía*. México DF: Fondo de Cultura Económica, 1987

Vitta, Maurizio. *El sistema de las imágenes. Estética de las representaciones cotidianas*.
Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2003