

La virtualitat de la imatge numèrica: un problema epistemològic i estètic

Alain Renaud-Alain
Escola d'Arquitectura de Saint-Étienne

Tant si se subscriuen o no les raons i passions que animen el nou món industrial en el seu projecte —o deliri— del «tot numèric», la recomposició informativodigital de la imatge i so, més enllà, del camp complet de l'experiència, constitueix un gest social i cultural major: en situar-se «sota la llei del nombre» els universos del visual i del sonor, units de mica en mica en la mateixa nebulosa informativa per tota l'esfera sensible (la construcció dels «mons virtuals»), s'endinsen en una història morfològica i semàntica completament inèdita: la història científica i industrial del «racionalisme aplicat» des d'ara, gràcies als poders ben particulars de l'*autòmat digital*, en disposició d'integrar i mobilitzar al seu servei l'economia material, simbòlica i estètica i d'entrar d'aquesta manera en una nova fase de desenvolupament. Lluny de constituir un simple epifenomen, la construcció, i seguidament la generalització de la imatgeria numèrica porten a terme la *recomposició industrial* d'un dels darrers mons «salvatges» i, per tant, el pas de l'esfera empírica a una fase de *productibilitat tecnicosocial ampliada* a la vista de la qual, per plagiar Walter Benjamin, els primers grans modes industrials de producció, intercanvi i ús de les imatges i dels sons que encetaren en la seva època la fotografia, el cinema i la televisió corren el perill d'aparèixer aviat com a innocents jocs d'infants.¹

D'altra banda, tot procedint a mediacions tècniques determinants que condensa el *dispositiu informàtic*, la construcció informativodigital d'una nova visibilitat de la imatge no podria ésser banalitzada i considerada un episodi entre molts altres de la història de les tècniques (si és que una història com aquesta ha estat mai senzilla): entendre els tombs i retombs d'un gest semblant en què s'inaugura una història totalment diferent de la raó, és entendre fins a quin punt el pensament industrial pot i vol anar, per quins estratagemes arriba als seus objectius i què en deriva per a les cultures els gestos simbòlics i estètics de les quals de significar, comunicar, imaginar i memoritzar signes i, naturalment, de fabricar i intercanviar «coses», depenen

1. Walter BENJAMIN (1936), *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité mécanisée*, nova edició a (1998) *Écrits français*, Gallimard.

orgànicament dels jocs «mediològics»² que els imposen un o altre tipus de suport, de superfície, d'eines i procediments, dit breument, un o altre pla material i tècnic en el qual i per mitjà del qual aquestes produeixen de manera variable alhora objectes, formes i signes; en altres paraules: manera, memòria, ficció, sentit, saber... i cos sensible sense dilació. D'ençà, en aquesta estranya, problemàtica aventura de les «noves tecnologies de la informació», en la qual n'hi ha que no dubten a diagnosticar, no sense alguna utopia, el naixement de «l'home numèric»,³ es tracta d'entendre quin pensament, quin món, quina cultura material, simbòlica i sensible —en el sentit antropològic del terme— es construeixen i s'imposen avui amb l'arribada d'aquesta configuració neoindustrial de la raó a la qual el dispositiu digital proporciona d'una certa manera «els mitjans de la seva política». La qüestió de les «noves imatges», en allò que són com en allò que fan, és, doncs, una de les més significatives.

Aquí, no obstant això, l'historiador o l'arqueòleg del visible podrà argüir amb coneixement de causa que lluny de definir una novetat absoluta, la recomposició digital de la imatge s'inscriu en una història tècnica (eines), epistemològica (ciències) i estètica (arts) de llarga durada; que malgrat les diferències que les distingeixen en llur forma, sentit i usos socials, totes les grans empreses occidentals d'imatgeria i de més enllà i tot, les empreses artístiques,⁴ tant si es consideren en el Renaixement o fins i tot en l'antiguitat grega i romana, procedeixen totes d'una mateixa disposició visual excel·lentment definida per Roland Barthes: instituir, produir l'esguard com «art del càlcul del lloc vist de les coses»: és en aquesta història tan particular, a la qual pertany en sentit propi *l'art de fer la imatge*, que la nova praxi numèrica aporta actualment una contribució original en construir un registre d'imatge inèdit. Des d'aquest punt de vista, la nova imatge no és, doncs, ni més ni menys imatge que les altres. Per tant, no subscriurem la profecia d'una mort de la imatge⁵ com tampoc no ho farem amb la d'una imatge en pla majestuós que el Numèric vindria a acomplir. Dit això, sense recusar els lligams que la inscriuen en la història, la imatge digital no deixa d'ésser una *imatge diferent*. En realitat, disposa d'una força suplementària —de la qual la fotografia i el cinema es beneficiaren en llur temps per imposar socialment llur visibilitat sobre les que fins aleshores eren dominants, de la pintura i del teatre—, és a dir, la força material/social de l'ordre industrial i urbà; és la convergència, l'adequació que aquestes permeten entre una *disposició social* més i més àmpliament dominant —l'organització industrial i urbana— i l'e-

2. Manlevem de bon grat aquesta noció proposada per Régis Debray sense per això entrar en el debat sobre la pertinència de la disciplina que proposa construir sota aquest terme.

3. Nicholas NEGROPONTE (1995), *L'homme numérique*, París Laffont.

4. Citem de passada l'*skiagrafia* grega, la perspectiva renaixentista, els jocs visuals del manierisme i del Barroc... tantes exploracions procedents d'un pensament obert del veure, del qual les tècniques i els dispositius que explota i que arriba a formalitzar en mètode (tractats, instruccions, teories...) donen fe de la seva voluntat de controlar-ne, i calcular-ne els jocs. Aquesta és la postura mateixa de l'art de la imatge contra qualsevol religiositat del veure: afirmar l'artifici contra les pretensions d'una regulació «natural». Amb això els sofistes són incontestablement els primers grans moderns.

5. Cf. Régis DEBRAY (1992), *Vie et mort de l'image, Une histoire du regard en Occident*, París, Gallimard.

ficàcia d'un *dispositiu* tècnic capaç d'acompanyar-ne, captar-ne i expressar les línies de força que fan l'autoritat de la nova imatge: la informació calculada és d'ara endavant allò per mitjà del qual (mitjà), allò dins el qual (element) l'home de la modernitat industrial ha de veure i sentir i, naturalment, pensar i obrar, incloent-hi la integració de l'antic ordre de la Natura.⁶

Des del començament un registre visual com aquest és animat, doncs, per una poderosa voluntat alhora *racionalista* i *industrial*: formalitzar, controlar més i més completament la visibilitat de la imatge per tal de mecanitzar, automatitzar la praxi mateixa del visible —els seus modes de producció, de reproducció, la seva distribució, conservació, usos...—, tants projectes i *programes* teòrics i pràctics que, ja se sap, no remetent certament a gestos menors de circumstància: allò que entra en joc és la composició tecnocientífica d'un registre digital d'imatgeria capaç d'efectuar una economia sensible i perceptiva, íntegrament controlada i operativa; fer de la visibilitat, i més globalment, de la sensibilitat una poderosa *logística*⁷ intel·lectual i industrial capaç de mobilitzar-ne i explotar-ne sistemàticament els poders cognitius, operatius i productius.⁸

De la mateixa manera, dins i per mitjà de l'automatització del *càlcul lògic*, la seva extensió *polimòrfica* (primer sentit del multimèdia), la seva expansió ubiqüitària (primer sentit d'Internet), la part que entra en joc actualment amb les «noves imatges» va molt més enllà d'allò que una certa miopia filosòfica consent a veure-hi: la irrupció incongruent d'un nou avalotador en l'escena artística. En realitat, es tracta en aquest cas de la construcció social d'un «règim plenament industrial del visible i del sensible» totalment ajustat a un *règim de realitat* ell mateix cada vegada més *industrial*. I encara no es tracta de qualsevol industrialitat sinó d'aquella que apuntarà de manera excel·lent Paul Valéry amb la seva perspicàcia habitual, és a dir, la nova industrialitat nascuda al començament de segle de la convergència dels «fets nous» —el fet elèctric tindrà un paper destacat en el tema— amb el «nou esperit científic» (Bachelard); racionalitat d'un «racionalisme aplicat» pròpiament inèdit, en acció simultàniament en les idees com en les coses: «perquè tots els ordres de coses depenen d'ara endavant d'alguna manera de la indústria, la qual segueix la ciència com l'esqual el seu 'pilot'».⁹

6. Amb tota evidència, la ment que tria marcar-se unes línies de força com aquestes vol, tal com diria Hegel, «posar fi a la Cosa», autoritat ontològica massa pesant, massa resistent per complir plenament les exigències de «servei» que orienten la nova economia dels béns materials i simbòlics; d'aquí la seva empresa de liquidació general de les matèries, dels suports i de les superfícies de funcionament «orgànic».

7. Devem aquesta preciosa intuïció a Paul Virilio, gràcies a la reflexió que condueix des de fa temps sobre els informes orgànics entre les «màquines de visió» i la guerra, la qual li permetrà d'enunciar els objectius —i denunciar els jocs— de les noves imatges. Cf. (1991) *Guerre et cinéma I, Logistique de la perception*, París, Éditions des Cahiers du Cinéma; cf. també (1988) *La machine de vision*, París, Galilée.

8. Així, en la seva doble versió, *analítica* (medicina, cartografia...) i *sintètica* (disseny assistit per ordinador, arquitectura, imatge científica), la imatge numèrica mostra, de manera molt clara, allò que és en allò que fa: primer i abans de tot pensament —«pensament visual» (Rudolph Arnheim)— i acció.

9. *L'imprévisible. Revue économique contemporaine 1944 a Vues*, Table Ronde, col·l. «La Petite Vermillon», p. 40-41.

Ara bé, si les ments il·luminades de l'època han acabat més o menys per admetre que la industrialitat podia definir una autoritat material i social incontestable —és cert que l'encreuament inextricable entre món industrial/món urbà/ordre capitalista alimenta les pitjors confusions— encara queda molt perquè acceptin que es pugui tractar en aquest cas d'una conjuntura positiva;¹⁰ tot s'esdevé com si el fracàs de les utopies modernistes en fessin una mena de «moderns vergonyosos» a qui la denegació serveix de *prêt-à-penser* —la invocació de la postmodernitat no és, sens dubte, res més que aquesta denegació mateixa amb corol·laris desastrosos pel que fa a la producció—, quan no els empeny directament cap a la religiositat fonamentalista, de la qual haurien de saber, malgrat tot (terrible lliçó de la dècada dels anys trenta del segle passat), fins a quin estat pot dur les millors ments (la invocació de la imatge «de veritat», del món «de veritat», dels valors «de veritat»...) que en nom de l'autenticitat, del natural, aquesta empeny de mica en mica en la fantasmal feixista de l'originari.¹¹ Dit això, com diria Nietzsche, «en favor de la crítica».

Perquè hi ha alguna cosa més, o més aviat una altra cosa: les mateixes forces que de mica en mica componen un paisatge físic en forma de materials, d'objectes, d'espaitemps completament originals tendeixen no de manera menys segura a compondre un règim específic de signes i de formes; ara bé, aquest règim, tot situant-se i funcionant de manera completament «diferent», no s'acontenta de pertorbar i/o reforçar l'ordre visual establert; aquest règim proposa, i això representa un punt infinitament interessant, en molts aspectes font d'esperança, formidables vies d'intel·ligència i de creació¹² mentre que entra en joc, en l'escena del visible i del sensible recompostos, un altre pensament de la imatge al servei d'una altra «imatge del pensament». El digital permet efectivament «d'eleva la visibilitat de la imatge a la categoria d'operador de pensament i d'aquesta manera, fa néixer una altra praxi visual totalment», una mena de «màquina» de sentir i percebre segons el pensament calculatori (Leibniz hi veuria una extensió prodigiosa de la seva pròpia visió de l'«automat espiritual»). L'ordre industrial i urbà estén així el seu règim de real —el regne de les

10. Cosa que fa encara més valuós el pensament, de vegades no exempt d'ambigüitats, que proposen autors com Paul Valéry, Walter Benjamin, els pensadors de Frankfurt, Gaston Bachelard i actualment Michel Foucault, Gilles Deleuze o François Dagognet...

11. És cert, com ho demostra de manera evident la caiguda dels programes de televisió de gran audiència, en *prime time* —comèdies, grans sèries, concursos...—, que seguint l'exemple de la producció dels objectes i dels espais, la industrialització de la imatge i so desemboca en una producció/reproducció ampliada del clixé, veritable sentit comú audiovisual que imposa la formatació estètica/semàntica de la imatge i so, operació a la qual el dispositiu digital col·laborarà amb una eficàcia temible.

12. És com dir, al nostre parer, sense negar la gravetat de la situació, que el gir de la imatge i so tal com l'encarnen els grans mitjans de comunicació, començant per la televisió, no ens sembla inscrit «genèticament» en el dispositiu digital, ni més ni menys d'altra banda que en cap dispositiu tècnic, encara que fos el de la televisió; una caiguda semblant deriva més de pressions econòmiques —parlant clar, capitalistes— que condemnen els poders de la industrialitat a les tasques baixes i servils de *reproducció i d'explotació ampliades del sentit comú* (índex d'audiència, quotes de mercat) com empenyen, d'altra banda, el fotògraf a esdevenir *voyeur* sense que ni ell, ni el seu aparell no en siguin veritablement la causa.

«substàncies sense accidents», és així com Gaston Bachelard designa el nou règim de matèria i d'objecte¹³ i els seus valors constitutius (normalització, posada en sèrie, mobilitat, modulació, interactivitat, ubiqüitat...) (en resum *polimorfisme integral i control total...*)— a les esferes del material, del simbolisme i de l'estètica fetes convergents per ell i fins i tot àmpliament confoses.

La imatge numèrica, amb les seves múltiples excrescències (cibermons, universos multimèdia, xarxes...), és, en certa manera, l'escena d'actualització *metaempírica* d'un règim de real i de pensament en el sentit hiperindustrial o metaindustrial de la informació polimorfa i operativa.¹⁴

La visibilitat informativodigital: un nou registre de signes i formes

Tornem un instant a la dimensió *logística* del fenomen digital: en triar la mediació de la informació calculada i automàtica, a la qual tota idea, tot objecte hauran de cedir per accedir a l'ésser (l'era de les «dades» substitueix la de les «coses»), la raó neoindustrial desplaça el problema de la visió (entre altres registres) per damunt de la imatge constituïda i visible; les seves inversions s'efectuaran prioritàriament del costat d'un control cada vegada més subtil de les modalitats que autoritzen la visibilitat *modular* de la imatge que ha d'existir; es tracta en aquest cas de les dades i sobretot dels *programes* (algorismes) que presideixen la construcció visual de la imatge per posar-la a disposició d'un ull usuari.

Dit això, encara que pugui emmotllar-se perfectament d'incògnit en els usos audiovisuals dominants (l'antic règim del veure no desapareix evidentment com «un clau en treu un altre» i la nova imatge se'n farà càrrec sense els més mínims escrúpols), el pensament digital no s'accontenta d'exercir així com així la visibilitat de la imatge: li assigna noves potències, noves funcionalitats i per tant també nous valors d'ús (per exemple, la interactivitat). Així, des del punt de vista digital, el visible de la imatge és terminal i ja no originari: això esdevé quan el dispositiu «decideix» d'una certa manera d'*écraniser* ('posar en pantalla'; la paraula prové del cineasta Eisenstein) en termes visuals (o d'altres) la informació que «comprèn» (en els dos sentits del terme) per mitjà de la *interfície* d'una pantalla formada per píxels; punts lògics

13. Cf. (1963), *Le rationalisme appliqué*, París, Presses Universitaires de France.

14. Primerament projectada sense circumloquis sobre el pla eminentment líquid (per tant liquidador) de la imatge electrònica, la imatge i so ja havia entrat, per mitjà del registre televisiu d'existència, en una història morfològica i semàntica eminentment *dissipativa* que únicament el control polític de les autoritats institucionals (l'Estat) permetria encara d'estabilitzar en l'aparença continuada d'una imatge calma i compartible. Amb l'arribada de l'ordre informatiu i el seu pensament «logològic» de l'ésser, del signe i de la forma, el conjunt de relacions materials, socials i subjectives a l'exterioritat, al visible i globalment al sensible es troben, doncs, alhora descompostos i recompostos en la mesura de l'ésser de pensament. S'anuncia així una història de llarga durada, i tan problemàtica socialment: l'era de l'economia dissipativa dels signes i del sentit flotants (del mateix ordre que la flotació de les economies monetàries, aquestes també directament encaminades a la mateixa recomposició informativa).

que, pel fet que semblen l'equivalència dels punts «geològics» de l'antiga imatge-món¹⁵ (fotografia) projecten la seva visibilitat en un espai d'essència lògica. Aquesta situació és perfectament descrita per Gilles Deleuze: «La vertical de la pantalla no té més que un sentit convencional quan deixa de fer-nos veure un món en moviment, quan tendeix a esdevenir una superfície opaca que rep informació, de manera ordenada o desordenada, i sobre la qual els personatges, objectes i paraules s'inscriuen com a “dades” [...]. Quan el marc o la pantalla funcionen com a taula de comandament, taula d'impressió o d'informació, la imatge no deixa de descompondre's en una altra imatge, d'imprimir-se a través d'una trama aparent, de lliscar damunt altres imatges en un flux constant de “missatges”, i el pla mateix s'assembla més a un cervell sobrecarregat que absorbeix sense parar informació que a un ull: és la parella cervell-informació, cervell-ciutat, que reemplaça l'ull-Natura.»¹⁶

El digital aconsegueix, doncs, una mutació radical que afecta la morfogènesi mateixa de la imatge; ja no ens trobem davant una perspectiva *expressionista* sinó *constructivista* de la imatge per a la qual en l'origen (si és que encara es pot parlar d'origen) no hi ha res més que informació, o dit d'una altra manera *éssers purs, situacions o esdeveniments simbòlics* —o en tot cas recompostos simbòlicament— la identitat dels quals —la *definició*— no és altra cosa que el conjunt de determinacions que els qualifiquen de paràmetres d'una funció algebàrica; i això incloent-hi fins i tot aquells que afecten la temporalitat de la imatge (el seu esdevenidor), i els seus valors pròpiament estètics (color, forma, textura...). Fruit de la *descripció* i ja no de la *inscripció* —mostrari i «computació» del senyal lluminós en valors discrets—, la visibilitat trenca, doncs, en aquest cas, el *lligam umbilical* que constituïa ontològicament la imatge en figura o en empremta del món. La imatge ha esdevingut pura *logologia*, pura *llegibilitat* i de retruc, gràcies a l'astúcia del binari, *automàtica*.

Les implicacions pràctiques del reciclatge logicodigital de la imatge, i més enllà de la forma sensible, seran, doncs, considerables; deslliurant-se de la carn del món, del «cos a cos» lluminós, químic o fins i tot electrònic (en escollir el senyal temporal la imatge de vídeo fa un

15. El punt químic de la fotografia és per si sol un món procedent de plecs infinits del qual la imatge fotogràfica, seguint l'exemple de l'ona marina leibniziana, és plena de tots els rumors del món que la percepció, si és que aquesta és capaç de copsar-ne el detall, capta i aprehèn malgrat tot a cada instant en tota la seva complexitat infinita. Caldria estudiar la qüestió de la relació eminentment pràctica que s'estableix entre complexitat perceptiva i complexitat espai-temps. El pensament arquitectònic i urbà tindria així interès a plantejar-se el problema difícil i dolorós dels jocs culturals d'espai-temps, com ara els que l'usuari d'una ciutat moderna experimenta contínuament en la seva quotidianitat, des del punt de vista d'un pensament leibnizià de les «petites percepcions» molt més en condicions, segons nosaltres, de copsar la qüestió, tan essencial, de les experiències viscudes de l'espai-temps en termes de nivells, de fluctuació i de llimars sensibles de complexitat. Des del punt de vista d'un pensament de l'infinit en el doble vessant de la lògica i de l'estètica (actualment en fase de revestir-se en la producció industrial i per a la producció industrial d'un nou règim d'espai-temps i d'objectes que funcionen «amb el pensament»).

16. Gilles DELEUZE, *L'Image-Temps - Conclusions*, París, Éditions de Minuit, p. 347.

pas important cap a aquesta llibertat però no pot arribar fins al final fins que el *logos* no l'ha-gi subtilitzat), la nova morfogènesi no s'accontenta de millorar allò que la imatge empremta d'ahir acomplia per altres mitjans: actualització de l'objecte de pensament pels seus lligams orgànics amb la lògica, la visibilitat de la imatge, en el sensible recompost de la seva forma, lliura una potència de pensar i d'actuar sense mesura comuna amb la qual podien mobilitzar les seves prestigioses predecessores. Tal com destaca Deleuze rendint homenatge a la intuïció de Serge Daney, la darrera *disposició visual* que esdevé cada vegada més manifesta (les tendències de la qual ja poden percebre's d'altra banda en el cinema modern i sobretot en la televisió) ja no consisteix tant a anar a veure allò que hi ha *darrere* la imatge (la finestra d'Alberti com la fotografia pressuposen un fora, un món diferent al qual la imatge dóna accés), ni tan sols a informar-nos *sobre* la imatge (la pedagogia visual de Godard fa lliscar la mirada damunt la superfície de la imatge) ni, amb més raó, a fer una imatge «tallada en la profunditat dels cossos» (Antonin Artaud); allò que ara esdevé l'objectiu, fins i tot el desig, és la *immersió en la imatge*, de la qual cosa els videojocs, del més senzill (consola) al més sofisticat (simulador), donen fe eloqüentment. La visibilitat (i la sonoritat, de la qual massa sovint s'oblida que «fa la imatge» no amb menys potència que el visual) es defineix, doncs, cada vegada més com a funció de l'entorn sense cap mena de relació amb la seva antiga funció paisatgística o espectacular. D'aleshores ençà el lligam «orgànic» entre imatge/món (amb els seus correlatius imatge/llum, imatge/cosa, imatge/suport) és, si no totalment trencat —l'anàlisi d'imatge el manté a la seva manera allà on la síntesi tendeix a desfer-lo completament—, en tot cas «privat de tota autoritat reguladora»; allò que compta, allò que es busca és el «poder de saber i de controlar» —fins i tot de construir— d'una *imatgeria* a la qual ja no es demana de representar un món constituït i admirat (la natura *naturada* o *naturant* tan sols interessa la ciència com a maquinària més complexa) sinó de «presentificar», explorar i simular «possibilitats d'ésser en termes de món complet», en forma d'experiències modulables i controlables.

Una altra postura, una altra identitat, una altra economia visual

La «nova imatge» instaura, doncs, una postura totalment diferent de la imatge, postura anomenada *virtual*, la relació instituïdora de la qual ja no és la que, per mitjà del petit feix lluminós, instaurava com a espectacle estable i emmarcat per a un ull subjecte (quadre, escena), o arrelava en un món exterior (fotografia), sinó la que connecta a un univers mental al qual la lògica proporciona el formalisme conceptual adequat i la numeració, l'operativitat d'una calculabilitat automàtica, intercanviable a la mercè de les necessitats: el somni dels homes, l'«home imaginari» del cinema i el seu món, deixen de determinar la matèria i sobretot el sentit de la imatge: d'ara endavant és un model del tipus *ideogràfic* (Leibniz s'empara de la caverna de Plató) fins i tot «ideo/lògic» —en el sentit etimològic d'una lògica de l'ideal—

que l'inspira (projecte que, d'altra banda, no és menys somni que els altres...). En aquesta lluminosa qüestió de les noves imatges, l'objecte de pensament —«possibilitat d'objecte més aviat que no pas objecte mateix», com dirà el lògic Gilles-Gaston Granger— venç l'autoritat de la Cosa. Cal, doncs, resignar-s'hi: citant de nou Deleuze, d'ara endavant «cervell-informació reemplaça ull-Natura».¹⁷

Encara cal que el visible de la imatge —estèsia de la seva visibilitat— accepti, faci possible una connexió semblant alhora cerebral i informativa: seguint el model de qualsevol signe lògic, per a la nova imatge «l'informe forma-contingut es presenta per dir-ho així en el seu grau zero, no essent l'objecte més que el suport sense qualitats del sistema d'operacions que el determinen».¹⁸ Ara bé, una postura com aquesta pròpiament dita simbòlica del visible de la imatge no podria ésser assumida per qualsevol dispositiu; en particular per un dispositiu de tipus «analògic» la morfogènesi del qual, plenament adequada a la forma a la qual obrava, devia la seva eficàcia als jocs *orgànics* dels lligams que uneixen indissolublement la imatge a un altre món, exterior, que l'institueix com a empremta d'una cosa «diferent» cap a una cosa «diferent»; ara bé, així era, així funcionava físicament però també semànticament l'antiga relació de captura «foto/gràfica» entre imatge/món, joc creuat de lligams orgànics que capten físicament el món en forma d'imatge (o de forma sensible qualsevol): lligams a una cosa diferent (el referent), a una llum exterior (el canal), a un receptacle (suport), tantes dependències envers un *fora d'imatge* que l'operació digital desnua sense els més mínims escrúpols no pas per una crueltat qualsevol sinó per la tria de pensament que imposa una reorientació total de tota l'economia visual: en la seva morfogènesi el pensament digital de la forma sensible no pot comprendre —si és que no és metafòricament— per molt vector *expressionista* que sigui, atès que aquest només sap interpretar la seva petita música sobre la partitura d'un món d'éssers i de coses determinats, estimats i respectats com a tals: en resum, allò que s'anomenava encara ahir *la Natura*. El pensament digital té altres passions, per tant altres visions: en un Pigmalíó feliç, aquest somia realitzar —de fet, realitza aquest somni a la seva manera— el «pas de l'estructura a l'existència plenària» —citant de nou Gilles-Gaston Granger.¹⁹ Eliminat Kant, Leibniz exulta: a la seva manera, en els seus materials, els seus objectes, el seu espaitemps, la raó informativa —i l'ordre industrial que el crida i el sosté— acompleix pràcticament el model logològic d'un pensament plenament transparent com d'una substancialitat íntegrament definida i controlada en el seu cos com en les seves funcions i funcionament.²⁰

17. «És la parella cervell-informació, cervell-ciutat, la que reemplaça l'ull-Natura...», (1987), *L'image-temps, conclusions*, Éditions de Minuit, p. 347.

18. Gilles-Gaston GRANGER (1994), *Forme, opérations, objet*, Paris, Vrin, p. 61.

19. *Ibid*, oc, p. 15.

20. El concepte central, estratègic de *funció* —anima tant la visió lògica com la visió industrial— i el funcionalisme que l'expressa en termes pràctics, proporciona a la raó el mitjà adequat de pensar en la singularitat de l'esdeveniment des del punt de vista del concepte pur.

D'ara endavant, deixant definitivament d'alinear-se sobre l'autoritat morfològica de la Natura, la forma serà dissenyada i practicada com a actualització estètica (visual, sonora, olfactiva, tàctil) d'una «possibilitat d'objecte», en aquesta circumstància d'un «programa» de tipus operatiu convertit amb el temps en una forma sensible modulable, onto/lògicament composta, posada a disposició del cos humà —en aquest cas, l'ull de carn— gràcies a l'autòmat de càlcul i les seves interfícies de conversió (perifèriques); l'ésser lògic es veu així dotat d'una fenomenologia capaç de desenvolupar morfològicament el seu discurs en l'espaitemps d'una forma i fins i tot, amb el temps, de «fer món» produint un objecte perfectament isomorf al seu programa d'acció: regne de la *simulació*.²¹

D'aquesta manera, amb la raó informativa i les seves astúcies pròpiament sofisticades (amb tota la raó, Ulisses podria figurar dignament entre els seus pares fundadors), la industrialitat disposa d'un registre hiperrepresentatiu —la simulació— capaç d'estendre de manera gairebé il·limitada el seu programa de pensament i d'acció (el disseny i fabricació *assistits*); en dona fe l'interès central per a la visualització, veritable pas obligat de la raó contemporània, que tradueix eloqüentment l'explosió de les imatgeries informàtiques (mèdica, industrial, militar, recerca científica...): s'hi enuncia la voluntat, la necessitat irrepressibles del pensament contemporani: dinamitar les territorialitats, ampliar els poders cognitius, operatius i constructius del pensament gràcies a les potències intuïtives, estètiques de la forma sensible recomposta. D'aquí ve aquesta manera extraordinàriament subtil d'acomplir teòricament i pràctica el projecte racionalista: «realitzar l'intel·ligible en i per mitjà del sensible recompost, produir món sensible ple d'intel·ligència activa» (els nous objectes anomenats «intel·ligents»). D'aquesta manera, de fet, en la seva voluntat i capacitat de realitzar l'ordre del concepte, la raó industrial contemporània pren uns aires molt hegelians. És com dir, si és que n'hi havia necessitat, fins a quin punt el prosaisme, la banalitat suposats de les «noves tecnologies de la informació» condensen objectius epistemològics essencials i inèdits; aquestes ens obliguen efectivament a interrogar allò que esdevé del concepte mateix de l'intel·ligible des del moment que aquestes formen i realitzen el projecte pel cap baix paradoxal d'exercir el coneixement en el «sentit dels sentits». Ara bé si, un cop més, el problema de la imatge esdevé avui dia fonamental epistemològicament, és perquè es forma una nova imatge del *logos* que assigna a la visibilitat (recomposta) de la imatge un paper estratègic: «proporcionar a la racionalitat l'espaitemps adequat d'una forma que actuï de manera controlada i unívoca alhora en l'escena de l'intel·ligible i del sensible».

21. Pel que fa a la reserva d'infinít que una cultura com aquesta admet encara, aquesta només procedeix ja de l'horitzontalitat de l'única *relació d'ús* que, inexorablement, l'empeny a l'exasperació consumista. El client consumidor no deixa mai d'exigir d'ésser servit fins a l'infinít, fins a la fi —la noció de *servei* és central, exclusiva en la nova economia—; d'aquí la seva exigència més i més boja d'un espaitemps poblat d'objectes que han abandonat tota resistència, de tota alteritat, que l'obeeixen *ipso facto*; món ràpidament exhaurit, ràpidament gastat, que li cal substituir per un altre i així successivament...

De la mirada al «pensament visual» operatiu

Com cal convenir, un reposicionament *neodiscursiu* de la imatge com aquest (en molts aspectes ben pròxim del pensament de les relacions entre idea/imatge desenvolupat en el Renaixement)²² fa insuficients, si no obsoletes, la majoria de les problemàtiques tradicionals, exclusivament preocupades per mirar i, per tant, per aprendre a veure i practicar la imatge com a manifestació —o perversió— del «real» o del «sentit». Oblidem així una dimensió cultural decisiva que qualifica el règim mateix del visible de l'era industrial i urbana: l'exercici de la imatge, la seva postura com la seva *praxi* tal com emergeixen de la seva irrepreensible construcció logològica han deixat definitivament de determinar a partir del punt de vista de «l'ull-subjecte» o de «l'home-espectador».²³ En prendre lloc i funció en el si d'un règim semblant, la imatge numèrica afirma la seva novetat radical: no tant en allò que ens mostra de l'antic punt de vista en les pantalles de projecció d'ahir,²⁴ sinó per la manera com efectua aquesta mostra: en termes de *mobilitat*, *modulació*, *ubiqüitat* i *diàleg*. Nou continent de visibilitat són, doncs, l'actualització cultural d'una «nova idea, d'una nova imatge de la imatge» pensada i practicada «ideogràficament» com a «cosa mental», com a escenografia (o més aviat escenologia) de «l'objecte de pensament»: una «visibilitat» sensible que extreu la seva substància i el seu sentit d'una *llegibilitat integral*.

A partir d'aquí pot començar una història «pràctica» de la imatge totalment diferent que no té res a veure amb l'antiga relació d'espectacle la tendència especular de la qual, malgrat la modernitat del seu dispositiu d'automatització, subsisteix en la fotografia i el cinema, i fins i tot en la televisió: crear una mena d'equivalents, de dobles ficticis del món (realistes o surrealistes, poc importa, continuem en la ficció) i, d'aquesta manera, oferir a l'ull de carn els poders de la vidència o del *voyeurisme*, cosa que representa a l'exterior de l'ull la postura hieràtica d'un món anterior a la imatge. És aquesta postura del món i de la imatge a la qual la fotografia i el cinema continuen sacrificant-se, per al nostre gran plaer, en la seva pròpia modernitat tècnica i tot (expressionisme ontològic de l'empremta fotogràfica contra constructivisme logològic del muntatge) al qual el dispositiu numèric substitueix la transparència absoluta per mitjà de la llegibilitat de la lògica i del codi i, per tant, l'operativitat del càlcul. Cosa que no fa desaparèixer la imatge sinó que en converteix la visibilitat en una cosa totalment diferent: en una «logística

22. Cf. Robert KLEIN, *La forme et l'intelligible*, París, Gallimard.

23. Situació que Pierre Francastel diagnostica en la pintura moderna enfront d'una «natura naturant», i sobretot amb un espai industrial (l'urbà) del qual la *dinàmica* (la velocitat), la *geometria variable* (la metamorfosi) i l'*artificialitat d'essència* (l'objecte, la màquina) desborden de totes bandes la mirada estable i centrada que un subjecte, ell mateix desbordat, vol continuar fixant sobre aquesta; per tant, aquesta dinamita i dissipa l'espai tranquil, centrat i immòbil del quadre.

24. Fins i tot «digitalitzats», a la fotografia, el cinema i la televisió clàssica encara els queden bons temps per viure, i sens dubte un munt de coses per dir al marge de la nova economia audiovisual encara que allò que se'ns mostra d'una conjuntura semblant es revela sovint d'allò més insignificant conceptualment: efectes especials de totes classes, éssers i històries pseudofantàstiques mil vegades explorades, exhaurides per la ficció cinematogràfica...

visual controladora i controlada», l'operativitat d'essència de la qual, amb els jocs que autoritza, salta per damunt el funcionament especular (aquest podrà naturalment ésser reinjectat després de tot). Aquesta serà l'aportació més revolucionària de la relació d'interactivitat que, pertanyent pròpiament a la visibilitat digital, apunta una de les determinacions més fructíferes de la imatge numèrica. Cal pensar, de fet, en allò que canvia *en el fons* per al projecte pedagògic d'aprendre a veure la imatge des del moment que la seva visibilitat ja no té el seu principi en l'ordre òptic de l'espectacle, fins i tot «hipanògic de la imatge-món», sinó en l'ordre «hàptic», tàctil, manipulador de l'operativitat. D'aquesta manera, la imatgeria venç la imatge i la visualització, el visible.

Una *praxi experimental* com aquesta, de la qual s'observarà com penetra cada vegada més en els laboratoris de la recerca científica com els llocs de disseny i de producció industrials (sense oblidar els llocs d'elaboració de la ficció: estudis cinematogràfics, videojocs...), de fet, només és possible i eficaç amb la condició «que l'art poètic del visible pugui 'connectar-se' en l'art del discurs». Dit d'una altra manera, que l'esfera del sensible i la de l'intel·ligible, per parlar com Plató, puguin articular-se orgànicament fins a fer possible la situació intermèdia d'un sensible en el sentit de l'intel·ligible o, inversament, d'un intel·ligible en el sentit del sensible. Idea esbojarrada, un pèl diabòlica que intentaren evitar els pensaments de l'Analogia (Aristòtil, Tomàs d'Aquino, Ploti...), de l'Economia (Bizanci) o, en el costat oposat, que inquiren els filòsofs de la Univocitat (Duns Escot, Spinoza); molt hàbilment, amb aquesta intel·ligència pràctica de la *métis* que caracteritza Ulisses, el Numèric resol l'antiga aporia a la seva manera: d'una banda, recompon la diversitat sensible en i per mitjà de l'element homogeni d'una intel·ligibilitat pura que conjuga la forma «cerebral» d'una lògica (àlgebra lògica) amb l'operativitat d'una llegibilitat ideogràfica automatitzable (escriptura binària); de l'altra banda, proporciona a l'ésser construït d'aquesta manera les *interfícies* materials capaces de donar-li cos (pantalla de visualització i altres dispositius de manipulació...), és a dir, de proposar en tant que forma sensible, com a camp d'experiència per a «un cos romàs, per la seva banda, en l'analogia». Deixant de banda, i el fet és essencial, que aquest camp empíric produït d'aquesta manera i proposat empíricament (com a imatge, so, experiència tàctil...) és, en aquest cas, íntegrament situat sota l'autoritat, per tant sota el control del pensament que l'ha dissenyat i l'administra.²⁵

I és en aquest estrany laboratori logicoinformatiu, sobre fons d'intel·ligible i de sensible reconciliats, com es poden crear i mobilitzar-se efectivament noves potències de pensament i

25. La interfície numèrica té, doncs, d'una certa manera el paper de l'esquema kantian, però d'una manera més potent si es pot dir, atès que no s'accontenta d'ajustar l'ordre transcendental de l'objecte qualsevol (l'Objecte = x) al d'una experiència spatiotemporal irreductible (per Kant, aquesta es lliura solament en l'experiència estètica), però *produceix el sensible* que l'ordre transcendental necessita. I això, sense perdre's en la pura tautologia (aquest perill major que la imatge de síntesi tan sols aconsegueix evitar amb la condició de sortir de si mateixa, per exemple acceptant de pactar amb l'anàlisi, última figura de la captura d'un «ha estat» en forma de senyals purs).

d'acció —*polimorfisme* (multimèdia), *interactivitat* (diàleg), *ubiquïtat* (telepresència)— poblades de coses, signes, formes, pensaments, que llur ésser informatiu permet de tractar, manipular lliurement ja no com a territoris tancats i heterogenis sinó com a «figures» o «metàfores» a les quals la diferència esdevé amb el temps, segons l'ordre d'una economia «interficial» de geometria variable. Gran retorn de l'*homologia* revisada i corregida en la mesura d'un pensament científic al qual el pragmatisme industrial aporta el poder d'un sistema de tècniques i d'objectes perfectament ajustat als seus conceptes. El nou món industrial de la informació calculada es troba a la cruïlla d'aquests dos universos —mental i material— dels quals fa possible i efectua pràcticament i teòrica el creixement, la hibridació i, per tant, la fecundació. S'anuncia així un regne ontològic del món en el sentit del pensament que vol saber o, el que és el mateix, un regne logològic del pensament en el sentit del món que vol ésser pensament. És allò que enuncitava sens dubte, de manera premonitòria, la doble idea bachelardiana ja evocada d'un «racionalisme aplicat» com d'un «materialisme racional»: naixement d'un *hiperracionalisme* o d'un *hiperempirisme*.

Dit això en favor dels «temps moderns», per tal de, com diu una vegada més Nietzsche, «assumir alegrement els perills de l'època».

Del vell projecte d'aprendre a veure al projecte revolucionari d'aprendre a pensar morfo/lògicament

A l'era de la recomposició logísticodigital de tota forma sensible, per tant, al capdavall, del *sentit extern* mateix, el projecte d'una pedagogia visual pren un sentit més ampli; amb la condició, no obstant això, de veure's repensat completament, més enllà de les orientacions hermenèutiques, interpretatives que des de fa unes dècades han escomès el camp de l'audiovisual;²⁶ es tracta en aquest cas molt més aviat del que podríem anomenar una «didàctica visual»: calculada i calculadora, operada i operativa, la visibilitat de la nova imatge ja no pertany a l'art del comentari encara que fos aclarit, sinó a una *praxi* i una semiòtica de la visibilitat que la informació mobilitza a compte seu en l'ordre *icònic* (en el sentit de Peirce), i fins i tot, com ho expressa la *disposició multimèdia*, ampliant-la a tots els sentits —retrobat l'esperit del disseny platònic, el concepte contemporani d'*imatge* integra el conjunt d'allò que «sensibilitza» i no només el pla del visible. Ara bé, a causa de la seva natura digital, automàtica, el sentit primer de la imatge numèrica rau, com hem vist, en primer lloc, en la seva funció i funcionament, dit d'una altra manera, en l'economia concreta que estableix el seu ésser primer i abans de tot en *activi-*

26. Ah! Les insuportables lletanies semiologistes, psicologistes i fins i tot psicoanalítiques reactivades sense parar per un món pedagògic cruelment en manca de cossos (el «cos educatiu» no és realment suficient per donar un cos sinó fals...) que, talment petits Procuste, no deixen mai de posar en dubte les pobres imatges, turmentant-les fins a fer-los donar l'ànima...

tat visual (la imatge numèrica és en la seva pròpia essència allò que Deleuze anomena una «imatge-acció» i més encara, imatge-operació) i no en el *retornat* terminal, sempre provisional, al qual aquesta economia pot desembocar eventualment, si ho decideix. Aquesta economia no és, per tant, en primer lloc, contemplativa sinó cognitiva i productiva: funciona amb el coneixement (imatgeria científica), la producció (imatgeria industrial), i fins tot amb tots dos, per exemple com a ajuda per al diagnòstic (imatgeria mèdica) o com a escena operatòria (imatgeria quirúrgica i militar, videojocs).

Aquest funcionalisme d'essència fa així la força i el sentit propis de les noves imatges; tal com s'ha destacat sovint, aquestes no són tant imatges com imatgeries en què allò que compta és la dimensió *modulable* i *operativa* dels *jocs* que una visibilitat fa possibles i no el seu aspecte espectacular o seductor (d'altra banda confós de manera equivocada amb la dimensió artística). Aquestes integren així una triple funció: 1) d'experimentació, 2) de peritatge i 3) de productivitat de disseny i material (peritatge contra màgia; Walter Benjamin ja assenyalava aquesta nova postura de la imatge en la fotografia i sobretot el cinema). Travessant una crisi general que afecta la capacitat del discurs i els seus dispositius (suports, superfícies, metodologies...) de produir i transmetre *així com així coneixement viu* i *complex* en el major nombre, la pedagogia ho té, sens dubte, tot per aprendre i molt per guanyar no només a reconèixer sinó a promoure aquesta nova potència d'operativitat i productivitat que escometa i legitima epistemològicament i industrialment la forma sensible, en primer lloc el visible de la imatge, gràcies a la seva recomposició informativonumèrica i automàtica; d'una banda el pas per la imatge permet a l'abstracció més elevada, més inaccessible, veure's manipulada, per tant reinserida en un camp d'experiència i, d'aquesta manera, oferir-se a la intel·ligència pràctica (forma d'intel·ligència generalment denigrada, menyspreada pels erudits del coneixement legítim), naixement d'una «mà a la pasta» d'un nou tipus,²⁷ dotada d'una matèria estranya, d'una «virtualitat» amb forma sensible les pràctiques més sofisticades i més decisives de la qual —la cirurgia entre d'altres— estan assimilant els poders (pas del disseny al concret); d'una altra banda, la pedagogia permet accedir a la intel·ligibilitat més alta per mitjà d'objectes o fenòmens físics el tractament i la manipulació digital dels quals desplega, d'alguna manera, la conceptualitat tal com estava implicada en una matèria (pas del concret al concepte). Ningú no dubta que les matemàtiques, la física, la biologia, en resum totes les ciències contemporànies, el nivell d'abstracció creixent de les quals les allunya més i més del pensament de la majoria (amb conseqüències culturals molt greus), puguin trobar, en aquest nou laboratori experimental, els ingredients d'una «pedagogia activa» capaç de fer comprendre i estimar les conceptualitzacions més

27. És una llàstima que la iniciativa generosa i productiva de Georges Charpak d'instituir de nou l'experimentació en els aprenentatges més elementals de la ciència no hagi integrat realment aquesta idea d'una «mà a la pasta» d'un nou tipus quan aquesta penetra cada vegada més orgànicament els laboratoris fins al punt d'ésser indissociable de la producció conceptual més avançada.

desenfrenades. Allò que Valéry amb la seva intuïció habitual es complaïa tant a descriure com a emergència d'una nova «fantasia de la ment».²⁸

I la «imatge-món»?

Pel que fa a la pràctica de la «imatge-món», imatge «tallada en la profunditat dels cossos» (Antonin Artaud), la seva natura eminentment estètica de forma profunda —pell o carn— estirada pel doble ressort de l'exterioritat i del temps, ens obliga a continuar pensant-hi, respectar-la i practicar-la en els seus propis poders. Copsar-ne el sentit concret no és reduir-la a l'esquelet sinó aprehendre'n i exercir la complexitat corporal infinita; això representa de la part del «receptor» o de l'usuari d'aquest tipus d'imatge, per tant també d'aquell a qui pertoca la dura tasca de «transmetre'n el sentit» —el pedagog— que tingui un cos a l'altura del que es proposen aprendre. Ensenyar la imatge d'Eisenstein, Fritz Lang, Godard o de Cassavetes, Léonard, van Gogh, Cézanne o Malevic, Carmelo Bene, Bob Wilson, Pina Bausch, Proust, Mallarmé o de

28. No em puc resistir al plaer de citar aquest magnífic passatge, d'una extraordinària intuïció conceptual: «Us previnc que entro en aquesta fantasia de la ment de la qual us deia abans, de la qual ni Verne, ni Wells, ni el mateix Poe, el més profund dels autors d'aquesta espècie, no havien gosat imaginar-ne les possibilitats. Recordem, primer de tot, que no sabem res de la ment mateixa i gairebé res dels nostres sentits. M'he trobat dient a físics, després que la conversa hagués tractat de tantes novetats imprevistes, en què la ciència s'embolica en aquests temps, que al capdavall, la retina havia de tenir les seves pròpies idees sobre la llum, els esdeveniments ondulatoris en els quals es confonen les nostres expressions de l'antic llenguatge, matèria, energia, continu o discontinu...

»Cal preveure, els deia, que us veureu obligats de concentrar, un dia o altre, les vostres recerques en els òrgans dels sentits. Aquests són els vostres aparells fonamentals. Tota mesura que feu, vosaltres físics, fa entrar en joc el tacte, la vista, el sentit muscular... Vosaltres us heu allunyat enormement, per una quantitat d'intermediaris i repetidors, del petit marc en què tots aquests sentits estan en contacte amb alguna cosa. Heu començat imaginant allò que pensàveu que existia per sota del nivell dels sentits a imatge d'allò que es percep per aquests; però heu arribat, en aquests moments, al límit acceptable d'aquestes imatges i analogies. Cal retornar als orígens, cal retornar a aquests sentits tan poc coneguts per mitjà dels quals coneixem.

»Encara en sabem menys, segurament, sobre la memòria i les altres facultats o propietats d'allò que anomenem la *ment*. Tanmateix (i potser sense saber-ne més), no és absurd imaginar que totes les nostres idees sobre aquesta ment i aquestes facultats siguin, algun dia no gaire llunyà, tan capgirades, tan transformades, com ho són actualment, les nostres idees sobre el món físic, comparades a com eren fa quaranta anys. Allò que anomenem encara *intel·ligència*, *memòria*, *invenció*, *geni*, *talent*, etc. semblaran tal vegada nocions grolleres, primitives, antiquades, com la de *matèria* oposada a la *ment* pot semblar-ho avui... Un gran científic que conec... creu amb fermesa que l'home acabarà adquirint allò que li falta per llevar les contradiccions que l'anguniegen avui en molts camps; que arribarem a familiaritzar-nos (d'aquí a uns quants centenars de segles), amb un món totalment nou caracteritzat per la preexistència i la intervenció de grandàries prodigiosament diferents, de dimensions i velocitats molt allunyades les unes de les altres; i que les nocions més abstractes, les que avui no són més que símbols matemàtics sense imatges, esdevindran intuïtives per a les ments dels homes d'aquell temps.» Paul VALÉRY (1937), «Regards sur le monde actuel, notre destin et les lettres», *Œuvres II*, Pléiade, p. 1073 i següents.

Joyce, Mozart, Malher, Charlie Parker o de John Coltrane... és tal vegada aprendre a desxifrar els codis i les regles d'enunciació de visibilitats o sonoritats que, entrant en joc de fet, a un cert nivell, en l'element de la lògica, s'ofereixen generosament al comentari del «pensament sobre» (el de *Las Meninas* de Velázquez, per Foucault, és una obra mestra crítica, el de *Les Souliers* de van Gogh, per Heidegger, una obra mestra de beneiteria ideològica); però és sobretot aprendre a «practicar» a la vegada la irreductibilitat i l'obertura corporal infinita de la forma sensible; dit d'una altra manera aprendre a situar-se, més aquí o més enllà del discurs que el pressiona, en la posició creadora d'aquell qui pensa en la imatge fent-la, que, per tant, obliga el sentit de la lògica a sotmetre's a la «lògica del sentit». Postura evidentment més difícil d'assolir i assumir que la del comentarista.

Ara bé, en un temps hiperindustrial (i no postindustrial) en què s'instal·len uns poders de control sense precedents, en què, per mitjà de la substitució més i més completa del regne de la Informació pel de la Natura, s'afirma el «tot-poder» dels «objectes de pensament», esdevé urgent recordar que, fins i tot profundament «virtualitzats» pels suports i les superfícies de l'època, els cossos no deixen per aquest motiu de seguir existint en un altre lloc que en la informació i el discurs, que ofereixen a les cultures més «virtualitzades» unes vies irremplaçables, salvatges i profundes, d'intel·ligència i de creació sensibles. Tant la «brutalitat» de les músiques, dels balls, dels mots i de les imatges que es creen i es recreen a raig continu en els intersticis i marges alhora desafectats i hiperafectats de la ciutat industrial (blues, jazz, *folk*, *reggae*, *rap* i *techno...*) no diuen altra cosa —però ja és molt— que aquesta «necessitat interior» irreprensible d'una «posició de la carn», d'una incorporació del pensament, més aquí o més enllà de tota representació, de tota informació; s'hi expressa, a causa i per oposició, al costat dels valors amenaçadors del lliure i del pur exclusius, la resistència dionisiaca d'una voluntat de forma profunda, lliure i generosa, que no podria pretendre fer competència, amb més raó exhaurir la bella aparença de les substàncies i dels pensaments transparents. Antonin Artaud no podria impuneament veure's substituït per Lewis Carroll i les seves «llengües de superfície».

Essent així, a manca de ser escoltats i instituïts en llur virtualitat cultural en tant que «pensament diferent», els cossos no tindran cap altra porta de sortida, tret de la de la normalització esterilitzant, que cridar la seva «ràbia de viure», en la més destructora, menys «civil» de les brutalitats. Més que mai, en els temps de la gran mesura, del control total, al costat de la calma aparent, inconsistent dels discursos acadèmics (en el sentit napoleònic) en els quals la institució creu haver d'invertir quasi exclusivament les seves energies (i pressupostos), cal, doncs, més que mai continuar afirmant el poder intacte d'un «partit pres de les coses», no pas en contra sinó al costat de les lliçons del pensament programàtic. Estimar, compartir, ensenyar al mateix temps Edward Munch i Rodtchenko, F. L. Wright i Mies van der Rohe, Mondrian i Francis Bacon, Mallarmé i Artaud, J. S. Bach, Pierre Boulez i John Coltrane.

A l'era de la raó digital creixent com ahir a la de la raó cartesiana triomfant, Spinoza té encara i sempre mil vegades la raó: la qüestió de veritat (ètica, estètica, política) no és en primer lloc «què vol la ment?», sinó «què pot un cos?». Encara cal, per exercir una qüestió tan incongruent,

intempestiva, provocadora, contra l'ascetisme platònic sempre recomençat, tenir cos un mateix. Cosa que, en un temps hologràfic del «tot-discurs», del «tot-programa» —del «tot numèric»—, comença a esdevenir rar i difícil, i promet en el pla de la cultura (i de l'escola) collites tan desastroses com les que un cert urbanisme, en nom d'un mateix ideal ascètic de puresa i de control total, sota la llei de bronze de la mercaderia, sembrà de tota bona fe, fa unes dècades, en l'espaitemps de la ciutat industrial moderna.