

# Virtualitat

Un viatge pel concepte  
a través de l'obra de Hito Steyerl

Albert Chamorro Serrano

Filosofia per als Reptes Contemporanis

TFM 26/06/2022

Tutora: Gemma Cirac Claveras

ÍNDEX DE CONTINGUTS \_\_\_\_\_

RESUM I PARAULES CLAU \_\_\_\_\_ 3

INTRODUCCIÓ \_\_\_\_\_ 4-6

INTRODUCCIÓ A LA VIRTUALITAT \_\_\_\_\_ 7-11

HITO STEYERL \_\_\_\_\_ 12- 36

- Bombolla \_\_\_\_\_ 12-15
- Caiguda \_\_\_\_\_ 15-20
- Pobresa \_\_\_\_\_ 21-24
- Immortalitat \_\_\_\_\_ 25-28
- Corporalitat \_\_\_\_\_ 28-32
- Violència \_\_\_\_\_ 32-36

ALTRES AUTORS \_\_\_\_\_ 37-46

CONCLUSIONS \_\_\_\_\_ 47-49

REFERÈNCIES \_\_\_\_\_ 50-52

## RESUM I PARAULES CLAU

---

Aquest assaig busca aprofundir sobre el concepte de la virtualitat, enfocat sobre els aspectes filosòfics que han portat aquest terme a emergir com un dels paradigmes -lingüístic, sociològic i conceptual- dominants en el present segle per designar la realitat líquida que habitem.

Concretament, aquest treball proposa analitzar els motius pels quals "virtualitat" sembla ser una de les paraules dominants en la nostra era, centrant l'atenció en l'anàlisi semiòtic de veus del present que dialoguen entre si des de diverses perspectives -tecnocientífiques, sociopolítiques o artístiques- però on el seu punt de trobada és el concepte virtual. Per centrar la discussió sobre aquest concepte, partirem de l'anàlisi de l'autora i artista Hito Steyerl, l'obra de la qual se centra de forma rellevant en el camp de la virtualitat. A partir d'aquest eix central, l'obra de Steyerl dialogarà puntualment amb autores i autors contemporanis, el pensament dels quals també es troba relacionat amb aquest tema.

En resum, l'objectiu és fer un viatge pel sentit de la virtualitat en el nostre temps, per entendre la seva rellevància en el nostre context, el seu sentit de ser, i la seva projecció en el futur.

Paraules clau:

Virtualitat, realitat, tecnociència, Hito Steyerl, posthumanisme

## INTRODUCCIÓ

En els darrers temps hem vist l'emergència de la virtualitat com a concepte com a dominant lligat a la revolució digital. Lligat a la seva assignació a aquest succés, el terme "virtual" ha proliferat com un concepte clau per designar tots aquells espais immaterials amb què ens confrontem en el nostre transcórrer quotidià. Però, per què designem l'espai d'internet com a virtual? En quin moment es va decidir utilitzar aquest concepte en decadència per ressuscitar-lo i posar-lo al servei de la revolució digital? Quin n'és l'origen, quina n'és la procedència? Aquests són els punts que aquest breu assaig té com a objectiu entreveure. A través d'un recorregut narratiu per l'obra de Hito Steyerl reflexionant sobre el concepte de virtualitat, la voluntat és reconstruir el camí d'un terme complex, mutant, críptic i relliscós, amb la finalitat d'apropar-nos a una comprensió més gran del seu significat i la seva validesa conceptual.

Per assolir aquests objectius, caldrà recórrer a un treball profund de destil·lació i purgació que aconsegueixi obtenir l'essència de la virtualitat. Endinsar-se en una investigació profunda del concepte, al llarg de tota la seva història, sobrepassaria les possibilitats de la tesi aquí exposada. Seria necessari recórrer des de les fonts llatines que el van utilitzar per primer cop -com Plutarc o Ciceró-, per passar a les escolàstiques que van cristianitzar el terme -de Tomàs d'Aquino a Sant Agustí-, portant-nos aquestes fonts a la seva emergència a les arts del segle XIX -amb les anàlisis històriques d'autors com Román Gubern-, per finalment arribar a la seva explosió contemporània i les diverses postulacions que un gran ventall d'autors fan sobre la virtualitat -de Deleuze a Haraway, de Baudrillard a Rosi Braidotti, entre d'altres, sempre seguint el fil del concepte de la virtualitat, no dels seus autors.

Submergir-se, però, amb profunditat en tots aquests autors resulta impossible en el marc del treball que afrontem. Per aquest motiu, el gruix principal de la feina d'investigació es centrarà en l'obra de Hito Steyerl, autora clau dins el pensament contemporani del nostre segle, el que fa a la reflexió sobre la tecnociència i les seves implicacions dins la societat. En concret, utilitzarem com a gruix els recopilatoris dels seus assaigs publicats en castellà per l'Editorial Caja Negra, "Los condenados de la pantalla" (2014) i "Arte Duty Free" (2018), així com altres assaigs

més recents, publicats en mitjans digitals en altres idiomes de forma puntual. La voluntat d'escollir aquesta autora, abans que d'altres igualment interessants com Braidotti o Haraway, respon a que considero que es una de les autores contemporànies que més ha basat el seu pensament al voltant de la virtualitat. L'obra de Steyerl serà utilitzada com a “pal de paller” central a partir de la qual, al llarg del treball, dialogar amb altres autors i autores, confrontant les diverses visions que poden existir en l'actualitat sobre la virtualitat.

A la recerca de tota aquella informació que pertoca a aquest concepte, tant en l'àmbit nacional com internacional, no he sigut capaç de trobar un document que reconstrueixi, a partir de les fonts ja existents, un sol camí possible de l'evolució de la virtualitat fins als nostres dies. Per sort, als repositoris descobrim una modesta, però solvent bibliografia de treballs que se centren, parcialment o del tot, en explorar aquest concepte desfragmentat en diverses èpoques del temps. Concretament, i citant els treballs més rellevants per l'estat de la qüestió, aquests serien: “Mil años de virtualidad: Origen y evolución de un concepto contemporáneo” (2009), article de Antoni Biosca (Universitat d'Alacant), que fa un repàs exhaustiu pel terme en l'època llatina, als primers segles del primer mil·lenni, i situa molt bé l'origen etimològic i conceptual del terme, així com també la seva evolució en el pensament dels escolàstics medievals. Aquest treball resulta molt valuós per aquesta investigació, ja que va a les fonts directes de una gran part dels autors que al llarg de més de dos mil·lenis han utilitzat el concepte “virtual”, sintetitza la informació existent. L'existència d'aquest treball permet que aquest assaig es pugui centrar en l'obra de l'autora ha analitzar, tenint una eina sòlida que vehicula la realitat d'aquest terme. Complementent aquest treball les obres “Qué es lo virtual” (1998) de Pierre Lévy, i “Lo real y lo virtual” de Tomás Maldonado, obres les dues que fan un recorregut més analític pel concepte, tot i que també amb gran rigor històric, que aporten profunditat i complementen el treball de Biosca. L'obra d'aquests autors, tot i que no es tractarà en profunditat en el present assaig, estableix una base de partida que permet centrar, gairebé de forma immediata, la reflexió en el treball de Steyerl i, en menor grau, d'altres autors contemporanis. Serveixen per entendre l'evolució del concepte des dels seus orígens fins gairebé finals del segle XX, i afrontar així amb rigor les següents preguntes de la recerca.

La primera pregunta, la principal, esdevé doncs una qüestió vertebradora, de la qual podem desgranar algunes ramificacions que ajudaran a conduir la recerca; quina seria la visió de l'obra de Hito Steyerl pel que fa a la virtualitat, quins conceptes treballa? Amb aquesta pregunta, es materialitza que la voluntat d'aquest assaig és profunditzar en la virtualitat a partir d'una figura sòlida com és aquesta autora, entenent el seu pensament des de totes les fonts disponibles. Com a segona subpregunta, i de forma molt més reduïda; com dialoga el pensament de Steyerl amb altres autores i autors contemporanis pel que fa a la noció de virtualitat? Resulta interessant intentar aprofundir en quines son les diferents visions sobre el concepte que sostenen altres autors, exposant els punts en comú i contradiccions. Per últim, com a tercera subpregunta; quina és la validesa real d'aquest concepte en el marc de la discussió filosòfica contemporània? L'objectiu d'aquesta última pregunta és albirar, una vegada exposades les més rellevants corrents d'ús i pensament del concepte de virtualitat, si existeix dins aquest terme un consens comú sobre el seu significat o sobre les seves possibles ramificacions.

El marc teòric en el qual se situa aquest assaig, doncs, és la confrontació d'idees filosòfiques dins un camp comú, la virtualitat, les fronteres del qual es descobreixen profundament desdibuixades. És possible que altres camps del pensament puguin situar-se més concretament dins un marc d'acció. Quan ens incorporem, per exemple, a una anàlisi marxista contemporani o a qualsevol derivat de les teories queer, tot i l'enorme abast dels seus marcs d'estudi existeix una deriva coherent en el seu desenvolupament. No ocorre el mateix amb els estudis que versen, directa o indirectament, sobre la virtualitat, els quals podem arribar a constituir en un futur pròxim, si no ho son ja, com un marc on discutir les nostres relacions amb el present. Els treballs anteriorment referenciats son dels pocs que podem trobar, amb la rigorositat suficient, que intenten establir un estat de la qüestió suficientment rellevant per entendre aquest concepte en la seva enorme complexitat. També, trobem que autors com Gilles Deleuze ("Virtualidad en filosofía"1992), i Jean Baudrillard ("El crimen perfecto", 2015) han realitzat, al llarg de la seva obra, sendes aproximacions a aquest concepte, les observacions dels quals repassarem breument en l'apartat final d'aquest treball.

## INTRODUCCIÓ A LA VIRTUALITAT

### **Real Academia Española de la Lengua**

#### **virtual**

*Del lat. mediev. virtualis, y este der. del lat. virtus 'poder, facultad', 'fuerza', 'virtud'.*

*1. adj. Que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente, frecuentemente en oposición a efectivo o real.*

### **Diccionari de la llengua catalana de l'Institut d'Estudis Catalans**

#### **virtual**

*1. adj. Que no és sinó en potència. Portar una realitat virtual a tota la seva plenitud.*

### **Oxford English Dictionary**

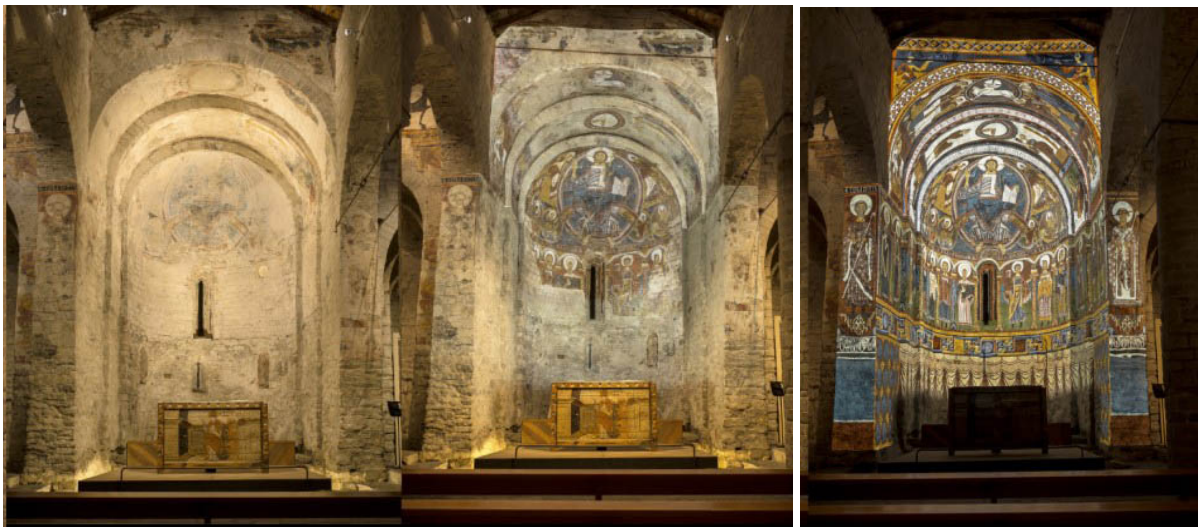
#### **virtual**

*1. adj. Almost or very nearly the thing described, so that any slight difference is not important*

La història del Pantocràtor de Sant Climent de Taüll podria ser la història que vertebrés aquest assaig. Quan avui visitem l'església reconstruïda aixecada al cor dels Pirineus, no assistim a la contemplació de la seva materialitat física, sinó tan sols a una projecció desfragmentada sobre les parets mil·lenàries que fa temps acolliren la seva empremta. La virtualitat esdevé el paradigma que substitueix el temps caduc, que aboca el present cap a la immortalitat. Quan les autèntiques pintures són arrencades i conservades amb la cura d'un pacient terminal a quilòmetres del seu origen, una còpia virtual apareix per substituir la seva presència. La història del Pantocràtor sembla ser un reflex del viatge que el concepte de la virtualitat ha realitzat al llarg dels temps. Una iconografia pagana heretada pel culte cristià, que és capaç de resignificar-la, mutilar-la i, amb el pas del temps, oblidar-la, per finalment renéixer a cavall d'una subjectivitat digital.

L'obra més important del romànic català plasma, amb la seva trajectòria enfosquida i oculta, el viatge a través dels temps que un concepte com el de la virtualitat exemplifica. Un concepte complex, amb molts punts foscos en l'evolució del seu significat, una eina que s'utilitza per descriure el present sense ser massa conscients del seu fil conductor, de la seva intricada procedència. Les paraules solen ser emprades com les pedres a l'hora d'aixecar una casa. Les fem servir popularment, apilant-les una a sobre de les altres per intentar construir espais mentals que ens

permetin relacionar-nos amb el nostre entorn físic. Les paraules tenen la virtut d'esdevenir refugi, una illa que sobresurt per sobre la línia de flotació de la natura. I a la vegada, esdevenen l'arma més punyent per llançar sobre l'enemic, com antigues pedres afilades en col·lectivitat. Les paraules precedeixen i ho justifiquen tot. Sense el marc conceptual que una paraula aixeca al seu voltant, no existeix la possibilitat de realització. L'existència és donada amb la paraula, de les sentències divines als microbis de Pasteur. Per aquest motiu Agamben (2015, p.12) era tan conscient de la influència del llenguatge com a parany de la societat, com el dispositiu més elevat per la construcció de la realitat, molt per sobre de les tecnologies virtuals.



Font de la imatge: Yorokobu, Gema Lozano, 2014

<<https://www.yorokobu.es/el-mapping-que-recrear-in-situ-como-era-en-origen-el-pantocrator-de-taull/>>

El Pantocràtor és un bon motor de recerca que exemplifica -de forma poètica, no pas amb una voluntat històrica o descriptiva real- la principal pregunta que aquest assaig vol afrontar. Quin és el viatge -científic, artístic i filosòfic- que el concepte de la virtualitat ha realitzat a través dels temps? Una primera aproximació, la més bàsica, al significat d'aquest terme a tres dels principals diccionaris al nostre abast (les tres definicions anteriorment exposades) ens mostren la enorme mutabilitat d'aquest terme. Sembla no existir una correlació, una posada en comú sobre el que aquest terme significa, més enllà dels conceptes comuns -poder, facultat, força, virtut- que provenen del seu origen llatí. Donada l'aparent liquidesa del terme, cada un dels prestigiosos diccionaris adopta postures diferents alhora de definir-lo. Així, la Real Academia Española de la Lengua, opta per classificar el concepte, en primera



instància, com allò que té virtut per produir un efecte, encara que no és capaç de produir-lo en el present. Per a aquesta institució, el terme virtual sol oposar-se al de real, on la virtualitat adoptaria un rol fantasmagoric, críptic, dissenyat per generar un “miratge de la realitat”. Tot i això, la pròpia definició ens indica que aquesta oposició no sempre és així, que real no sempre s'oposa a virtual, i que en ocasions, el terme esdevé corpori en el nostre present. Encara més confusa és l'aproximació que l'Institut d'Estudis Catalans realitza al terme en la primera accepció, on califica el fet virtual com allò que no és sinó en potència, on portar la realitat virtual a tota la seva plenitud. Aquí la virtualitat sembla adoptar un paper messiànic, un espai intangible on esdevenir, un territori per succeir. La virtualitat no és materialment res i, al mateix temps, es “virtualment” tot. Esdevé “potència”, un estat latent, en emergència. Però a la vegada, quan esdevingui la seva realització, esdevindrà en un tot. Finalment, L'Oxford English Dictionary sembla apel·lar a la noció més lingüística del terme virtual, quan parla d'un concepte que gairebé arriba a mostrar al que es fa referència. Tota petita diferència, en la utilització del terme “virtualment”, desapareix, es fa intangible, com si la noció virtual servís per aniquilar els detalls, per economitzar el llenguatge.

Les tres aproximacions escollides per definir el concepte responen a maneres diverses d'entendre la virtualitat. Aquest és un concepte difícil de definir, ja que les seves múltiples accepcions d'origen fan tornar als acadèmics de cap, en búsqueda d'una definició definitiva. Cada una d'aquestes definicions respon a un estat diferent de la materialitat, com si el terme es trobés dotat d'una essència quantica, superposat en múltiples idees al mateix temps. Com el Pantocràtor, cada una de les tres definicions de la virtualitat habiten, simultàniament, tres estats de la matèria d'un mateix cos. El Pantocràtor pintat com la noció d'efecte, una obra virtual creada per comprendre als seus espectadors, de forma simulada, a la ficció, com tota obra d'art actua en l'inconscient de qui la contempla. El Pantocràtor en ruïnes, com l'estat virtual en potència per succeir, la idea que es desintegra pel pas del temps però que amaga el rastre del que va ser, i del que pot tornar a emergir. I finalment, el Pantocràtor com a reproducció, com una còpia gairebé indistingible de la realitat material, com la projecció sobre les pedres nues de l'ermita voltada.

La paraula “virtual” escapa a la definició, fins-hi tot, d'aquells més versats en l'art de “capturar” l'essència de les paraules. Que entre tres organismes tan importants existeixi una disparitat tan gran, es respon ràpidament gràcies a treballs com el d'Antoni Biosca (2009, p.5). El treball d'aquest autor ens permet fer un breu repàs del concepte al llarg de la seva història. Ell mateix assenyala com de difícil resulta la recerca sobre aquest terme, donada la falta de fonts històriques i contemporànies que referencien el terme amb un rigor i una mínima coherència entre elles. El terme virtual, com les pintures del romànic, sembla trobar-se desprovisat d'origen, d'un autor al qual assignar-li la responsabilitat de la seva creació. Tot i així sabem, gràcies al treball d'aquest autor, com el terme mutà a través dels temps. Per ara submergir-nos en una investigació sobre la seva forma a partir de Hito Steyerl, només necessitem saber tres punts bàsics. Primer, el terme aparegué en algun moment fa dos mil anys, ja que el trobem referenciat en múltiples autors llatins, de Ciceró a Plutarc, passant per fonts d'autors desconeguts (Ibid. p. 12). A la Roma Clàssica, el terme referenciava a la “virtud” masculina, la noció d'un ésser virtuós, especialment en el camp de batalla. Segon, en qualsevol moment, amb l'enfonsament de l'Imperi, el terme passa a restar a l'oblit, o almenys no em pogut localitzar obres que el referencien, fins que emergeix amb força amb els escolàstics medievals, especialment en Tomàs d'Aquino (Ibid. p.27). En aquesta renaixement, el terme és utilitzat dins la retòrica cristiana, referint-se a l'aproximació a la divinitat, intangible en la seva matèria però present en la seva funció espiritual. Per últim, i ja fora del treball de Biosca, trobem que el terme torna a desaparèixer, o almenys no resulta tant present, fins a mitjans del segle XX. Aquí, cavall de la revolució cibernètica, el terme “virtual” apareix, primer tímidament, vinculat a les tecnologies militars que buscaven generar entorns immersius per millorar l'eficàcia dels soldats en batalla. El motiu del perquè s'utilitza aquesta paraula per designar aquests entorns és encara desconegut.

Aquest breu repàs ens situa en la nostra realitat, on a dia d'avui el terme virtual ha agafat cada vegada més presència dins el debat contemporani. Com l'art romànic al segle XX, el terme “virtual” sembla haver tornat a escena, amb una força inusitada i una rellevància cada vegada més gran, sobretot en els àmbits quotidians, més que no pas en els acadèmics. Entendre quin ha sigut el viatge fins arribar fins aquí és, per motius evidents, impossible en l'abast d'un treball d'aquesta envergadura. Però

si que podem portar a terme el camí invers. Aprofundir en el present per intentar entendre la seva validesa en el passat, reseguir la visió amb el pensament d'una autora que ens permet aprofundir en una visió del que significa, avui en dia, la virtualitat.

## HITO STEYERL

### 1. Bombolla.

Al llarg de la història del pensament, sovint els filòsofs han recorregut a la creació d'imatges per aconseguir transmetre les seves imaginacions. El pensament, per la seva lògica fluida en habitar entre les boires de la ment dels seus autors, necessita trobar una forma física on materialitzar-se. Ja fos Einstein recorrent a la maquinària d'un ferrocarril quilomètric per explicar les complexes teories de la relativitat, o Plató descrivint la mutabilitat de la realitat a través del raïm de Zeuxis, pintat en un quadre que els ocells anhelaven devorar. Sota la meua opinió, la creació d'imatges en l'imaginari del lector és sovint l'eina més potent de la qual disposem per obtenir que el pensament abstracte esdevingui corpori. I els pensadors de diferents àmbits s'adonaran aviat d'aquest poder, al recórrer a les imatges de l'art i de la tècnica per establir un pont amb la realitat. El pensament habita un espai virtualitzat, intangible, per això els sistemes religiosos han recorregut al llarg del temps als seus particulars pantocràtors, imatges d'una potència captivadora canalitzen els sentits en la direcció desitjada.

Si la creació d'imatges virtuals esdevé una eina de gran vàlua per tot pensador, per les seves virtuts de corporitzar l'intangible, qualsevol autor que arribi a dominar l'art de la creació d'imatges s'aproparà més als objectius de la transmissió. És aquí on l'obra de Hito Steyerl agafa importància per entendre el valor del seu pensament dins el mapa dels filòsofs contemporanis. Per començar a entendre la seva obra intel·lectual, plasmada en múltiples assaigs, articles i sobretot conferències al llarg de més de trenta anys, cal entendre que, abans que autora, Hito Steyerl és artista. Si bé el seu paper dins el pensament contemporani ha començat a ser reconegut en l'última dècada, la seva feina com a artista ha sigut valorada per una gran part de les més importants institucions del món. El pensament intel·lectual de Steyerl ha de ser llegit a cavall de la seva creació artística, ja que la seva condició creadora la dota d'una possibilitat molt particular dins el panorama global del pensament; Steyerl no genera imatges virtuals textuais per donar coherència al seu pensament, sinó que les materialitza en forma d'obra artística. Els seus assaigs plantegen disjuntives tècniques i precises, sovint sent d'una gran claredat política i descriptiva, i és en el

seu art on, de forma realment física, dota de sentit i asseu dins l'imaginari dels seus lectors-espectadors els conceptes que ens vol transmetre. Steyerl no necessita recórrer a les fabulacions de raïms o ferrocarrils, sinó que ella "crea" les fruites i les maquinàries que donen sentit al seu pensament.

Per entendre la intrincada relació que l'autora estableix entre l'art i el pensament, una unió on les costures son gairebé indistingibles, podem recórrer a una conferència pronunciada a la Universitat de Yale (Cummings, 2018). En ella, Steyerl aprofundeix sobre l'obra artística més cara mai subhastada, l'obra de Leonardo da Vinci, "Salvator Mundi". La pintura mostra a Jesús donant una benedicció amb la mà dreta, a la vegada que amb l'esquerra sosté un orbe de vidre transparent. L'orbe, profundament brillant, retorna a l'espectador una imatge distorsionada de la realitat, una imatge que busca materialitzar el més enllà del quadre, una imatge virtual de la realitat circumdant. Steyerl utilitza aquesta imatge per establir una comparació entre l'orbe que el messies sosté a les mans i la realitat virtual. Ambdues "tecnologies" adopten un caràcter espiritual on l'oferiment és l'obertura a nous mons, espais d'imaginació desbordada als quals el creient/consumidor hi podrà accedir si adquireix aquestes creences. La funció de la imatge de l'orbe i la de les ulleres d'última tecnologia és així, la mateixa; descarnar el cos, elevar l'experiència humana més enllà de la materialitat, alliberar-nos de la putrefacció. "L'espectador és absolutament central, però al mateix temps, ell o ella es troba absent de l'escena"\* (ibid).

\*Totes les cites "entre cometes" que apareixen al text d'ara en endavant han sigut traduïdes per l'autor.



Font de la imatge: Youtube, Um Stamps. Hito Steyerl Bubble Vision. 2018.

[https://www.youtube.com/watch?v=T1Qhy0\\_PCjs](https://www.youtube.com/watch?v=T1Qhy0_PCjs)

El pensament de Steyerl és fonamental per entendre la virtualitat per què s'encarrega de materialitzar la virtualitat. En comptes de restar només en la contemplació de les imatges divines, en crea de noves, les esquartera. La seva visió del món tecnològic és indistingible d'una posició obertament polititzada. En el "Salvator Mundi" Steyerl no veu una obra pictòrica, sinó la màxima empremta de la mercadotècnia virtual -i, per tant, física- del món contemporani. A l'orbe/bombolla de Jesús, l'autora observa l'inici d'una era on la corporalitat humana es difumina per deixar pas a "sistemes invisibles". El concepte de virtualitat es retroba -si és que es desvincula mai- amb el seu passat teològic, a la metafísica cristiana dels pensadors de fa mil anys. L'aparició dels sistemes espirituals, amb la incorporació del concepte de l'ànima, fa que el cos passi a ocupar un segon terme en l'escala de prioritats. Per aquest motiu la interrelació entre els sistemes de poder i els sistemes espirituals sempre ha sigut tan fructífera al llarg dels temps. Només amb la promesa d'un món millor per venir és possible el manteniment de l'opressió al llarg dels temps.

Les bombolles virtuals, dels orbes divins a les ulleres de les corporacions, actuen com una eina d'encarnació simulada. L'espiritualitat i la tecnologia, en aquest cas, serveixen a un mateix propòsit. I si amb aquestes bombolles, es pregunta Steyerl, no féssim més que assajar contínuament com convertir-nos en els nostres propis fantasmes? La virtualitat permet treure el cap pel qual l'autora descriu com una "observació voyeurista" (Ibid.), un "turisme de la identitat" on un cos privilegiat té la

possibilitat d'abandonar-se a altres mons possibles. En finalitzar la seva conferència, Steyerl torna a centrar la seva atenció en la bombolla en mans del Déu, afirmant que aquesta ens ofereix una lliçó. En l'època dels "reality shows", els mems d'internet, les campanyes de desinformació a les xarxes socials i l'aïllament de les experiències virtuals, el que és fals pot semblar natural, mentre que allò realment genuí pot esdevenir mentida. Al llarg de les següents pàgines ens endinsarem en el seu pensament a partir de desentrellar els seus conceptes clau, tot dialogant amb les imatges que l'autora ens brinda. Com ella mateixa advertí al final de la seva conferència (Cummings, 2015), és important "no deixar-se enganyar per l'aparent naturalisme de la 'visió de la bombolla". Steyerl no es resigna a veure reflectida la seva imatge -sempre virtual- a l'orbe diví, sinó que s'endinsa en ell, travessa les membranes, i amb la subtileza del pensament afilat d'una gran cirurgiana, procedeix a fer-les esclatar.

## 2. Caiguda.

La sensació de caure sense fi és un estat recurrent de la virtualitat. Sovint, habitant els aiguamolls dels espais digitalitzats, sembla emergir la sensació de la ingravidesa. Potser no és casual que, al llarg dels anys que portem de l'evolució d'internet com un espai dominant, sovint molts pensadors hagin pensat en aquest nou espai com un territori líquid, una xarxa, un mar, un espai en constant fluïdesa. Però el que caracteritza la noció de virtualitat, abans i tot que l'aparició del món digital, és la sensació que l'habita de precipitar-se en caiguda lliure, un pou on s'avança de forma vertical, en constant despreniment, i on resulta intangible la visió del terra final. La noció de virtualitat clàssica (Biosca, 2009, p.11) -aquella que veu l'origen del terme ja en època romana- es referia sobretot a la virtualitat com a la virtut del guerrer en batalla, d'aquell esperit noble que és capaç de sobrepassar-se a la impertorbabilitat de la mort, anteposant la conquesta i la victòria a la integritat del seu propi cos. Un guerrer virtuos és aquell que no té por a deixar els seus membres i la seva sang adobant el camp de batalla. Quan arribem a la gran mutabilitat del terme 'virtual' que aquest pateix a l'edat mitjana, els filòsofs escolàstics, segurament, decidiren apropiarse d'aquest terme seguint aquests mateixos motius. L'ètica cristiana és, abans que res, una ètica de sacrifici. Estimar a Déu és abandonar-se en Ell.

Precipitar-se en la fe sense por a estampar-se. La idea de la virtualitat espiritual, transformada, sembla seguir el mateix principi que la virtualitat romana; la integritat resideix en deixar-se caure. Només la caiguda ens portarà a l'eternitat, de la glòria a la batalla al Paradís. Potser no serà casualitat que, quan en els escrits cristians comença a aparèixer la noció de virtualitat, el poder de Roma decideix enviar els seus acòlits a la mort en les Croades.

Steyerl fa de la noció de la caiguda un dels troncs del seu pensament. "Imagina que caus. Però no hi ha terra" (Los condenados de la pantalla, 2014, p.15). Aquest principi és el que articula tota la reflexió de l'autora sobre la caiguda. La falta d'una base estable sobre la qual construir fonaments és el motor en el qual s'assenta aquesta noció de caiguda. La falta de motors revolucionaris es produeix precisament per la sensació d'ingravedesa que és pròpia de la caiguda. "Paradoxalment, mentre caus, és probable que sentis que estàs flotant, o fins-hi tot que no et mous en absolut. El fet de caure és relacional; si no hi ha res cap a on caure potser no s'es conscient d'estar caient." Societats senceres es troben en una sensació de precipitació constant, on l'acceleració és inapreciable. Mentre caus, el sentit de l'orientació podria començar a enganyar-nos. Les lleis de la realitat física es distorsionen. El cervell humà no té la capacitat d'adaptar-se a la sacsejada informació amb la qual es veu constantment bombardejat. Però, a la vegada, la sensació és d'immobilitat. "L'horitzó s'agita en un laberint de línies que es desplomen i perds tota consciència del que està amunt i el que està avall, que ve abans i que ve després, perds consciència del teu cos i dels teus contorns". Steyerl assenyala la sensació d'ingravedesa que els pilots experimenten en precipitar-se al buit, on els límits del seu cos es difuminen i senten fer-se un amb la màquina. És en aquesta caiguda on "sorgeixen nous tipus de visualitat". La caiguda és doncs el territori propici per la virtualitat. Des de la meua perspectiva, és potser per aquesta sensació d'immersió que comporta el món digital, en la seva pròpia estructura tecnològica, el motiu pel qual, en algun moment, la paraula virtualitat comença a utilitzar-se com a sinònim d'aquest nou espai.

L'obra de Steyerl "El submarí de Leonardo virtual", presentada a la Biennal de Venècia l'any 2019, es planteja com una rèplica d'aquesta noció d'ingravedesa que habita el món virtual ("Hito Steyerl. Virtual Leonardo's submarine." Andrew Keeps



Gallery. Biennial de Venècia, 2019). Aquesta instal·lació de vídeo explora les profunditats del món de la virtualitat associat a la idea de la militarització. Per una banda, tenim l'obra de Leonardo da Vinci, que a principis del segle XVI esbossa per al govern de Venècia un model de protosubmarí com a arma defensiva contra els atacs de l'Imperi Otomà. L'autor del renaixement va decidir enterrar aquest invent, sota obscures indicacions i instruccions encriptades, pel temor que una arma d'aquestes característiques podria causar a la humanitat. L'espectador es submergeix en els canals de Venècia, les llacunes i palaus apareixen distorsionats, tot sembla flotar en un estat d'ingravedesa mentre, subtilment, el submarí es precipita molt lentament cap al fons de l'oceà. A la vegada, aquesta ingravedesa no és innòcua, sinó que apareixen reflectides en l'obra les contradiccions d'habitar aquest espai virtual, aquesta bombolla de privilegi espiritual -en referència a l'orbe del Salvator Mundi-. " Les experiències de realitat virtual col·loquen a l'espectador al centre d'un entorn, d'un ecosistema, i al mateix temps el desencarnen (ibid.). En aquesta peça, Steyerl prova de materialitzar aquesta caiguda que entranya la consciència digital, on més que una caiguda pròpiament dita, ens enfrontem a un submergiment, lent, imperceptible, però que esdevé una precipitació, al cap i a la fi. Les corporacions tecnològiques utilitzen els recursos del passat i del present, com el submarí de Leonardo, més enllà del que els seus autors trobaren ètic realitzar. És precisament en aquest líquid amniòtic on els ciutadans ens descobrim submergits on resulta difícil reaccionar als estímuls nocius de l'entorn, com l'actual rearmament dels estats d'Europa. Steyerl sosté però, que tot líquid amniòtic amaga una gestació, i que potser a través dels mecanismes del pensament podem distanciar-nos d'una virtualitat simulada.



Font de la imatge: ArtatBerlin, Esther Schipper, 2020

<https://www.artatberlin.com/ausstellung-hito-steyerl-esther-schipper-zeitgenoessische-kunst-contemporary-art-a-usstellungen-galerien/>

La caiguda és caracteritzada per ser una precipitació per la informació. Els aparells virtuals del món digital ens bombardegen constantment amb un torrent incessant de comunicació. Una torre de babel amplificada on, com en un festival caòtic amb infinitat d'escenaris confrontats, resulta gairebé impossible centrar l'atenció. La conquesta de la virtualitat s'articula sempre d'aquesta manera, per acumulació i absorció. Ja en l'època de l'alta edat mitjana, la creació virtual dels pantocràtors per tot el territori dels Pirineus es realitza amb l'objectiu de conquerir la imaginació dels habitants del territori. La imatge de Déu és aquesta, i cap més. Els cultes pagans es van veure obligats a retirar-se en derrota, perduda la batalla de les imatges. En la contemporaneïtat, amb el terme virtual adaptat a les noves formes de comunicació digital, el mecanisme és el mateix. Però en comptes de la creació d'una imatge comuna, la submissió s'aconsegueix per acumulació constant. No és nou, ja en l'època romana on el terme "virtual" veié la llum, els sistemes de conquesta imperial es basaven més en l'assimilació que no pas en la supressió. Incorporant totes les imatges -cultes, costums, cultures i tecnologies- a l'Imperi, aquests es veien neutralitzats. Ara "hi ha bilions de bits d'informació circulant per internet, però la majoria és generada per màquines per a màquines. Son documents d'alguna cosa, mediacions o el que sigui. Però no tenim absolutament cap accés a ells, no els

podem veure, escoltar o tocar-los, bàsicament, existeixen en una realitat distinta." (Steyerl, 2015).

Aquesta realitat distinta, que sembla habitar en paral·lel a la nostra experiència del món real, és construïda de forma artificial per generar aquesta percepció de caiguda constant. Steyerl es refereix a la noció de la línia de l'horitzó, per entendre com aquesta configura la nostra percepció de la realitat de forma radical (Los condenados de la pantalla, 2014, p.16). La línia de l'horitzó resulta d'extraordinària importància per la navegació i les rutes comercials. Abans, definia els límits de la comunicació i la comprensió. Més enllà de l'espai que els mapes assenyalaven com el límit de l'horitzó, només existia el mutisme i el silenci. A les rutes comercials que trobem a les cartes de navegació antigues, sovint, a aquells espais no explorats i perillosos, on el mar es precipitava cap a l'infinit en una caiguda constant fora de la terra plana, els navegants solien pintar criatures mitològiques aterridores, per espantar qualsevol intrús que intentés anar més enllà de l'horitzó. A aquesta línia imaginària -i, per tant, profundament política- l'acompanyaven amb la llegenda en llatí "Inc sum dracones", "aquí hi ha dracs". Steyerl ens assenyalava com la classificació de la perspectiva humana, de la seva posició a l'horitzó, és un posicionament profundament polític. "L'ús de l'horitzó per al càlcul de posició facilitava el sentit de l'orientació dels mariners, permetent així l'expansió del colonialisme i del mercat capitalista global, convertint-se també en una eina important per la construcció de paradigmes òptics que definiren la modernitat" (ibid.). Amb tot això, aquest paradigma introdueix la idea d'un "futur calculable", la vista d'un espai predictiu on és possible progressar, dins una perspectiva acceleracionista. El temps es torna homogeni, i aquí el pensament de Steyerl s'agermana amb el de Benjamin, amb la seva crítica al procés, com veure'm més endavant dins l'apartat destinat a altres autors. Aquesta homogeneïtzació només és possible al situar als navegants -tots nosaltres- en un estat d'impassibilitat, oblidar que tota caiguda té unes conseqüències finals. Al cap i a la fi, l'impacte contra el terra sempre acaba per arribar.

Finalment, la noció de caiguda de Steyerl també incorpora la visió que les últimes tecnologies digitals -i virtuals- han incorporat en el nostre sentit de la perspectiva. Es refereix a les perspectives aèries, que sistemes com el Google Maps o els drons,

han incorporat ràpidament en la nostra perspectiva quotidiana. Se sol referir que la fotografia presa l'any 1969 pels astronautes de la missió Apollo, on la Terra apareix com una esfera fràgil i insignificant contrastada a la immensitat de l'univers, marca un punt i a part en la percepció de la humanitat (Cosgrove, 1994, p.270-93). El distanciament de la nostra pròpia esfera de la realitat individual produeix un xoc davant la contemplació de la realitat col·lectiva. Aquesta concepció però, diu Steyerl, no és real (Los condenados de la pantalla, 2014, p.26). No és fins a la irrupció de les tecnologies interactives de percepció de la perspectiva que aquest control sobre la realitat esdevé tangible, a l'accés de tothom. No és el mateix la contemplació de la Terra des de la fotografia d'un ens governamental, que poder fer zoom lliurement des del teu particular telèfon mòbil. Les representacions aèries ens connecta amb la hipòtesi que habitem una caiguda lliure, en la següent idea de Steyerl: "moltes de les vistes aèries, caigudes en picat en 3D, Google Maps i imatges de vigilància no retraten en realitat una base estable. En el seu lloc, creen la pressuposició que aquesta base existeix prèviament. Aquest pis virtual produeix retroactivament una perspectiva de visió de conjunt i de vigilància per un espectador distanciat i superior que flota a resguard a l'aire" (ibid.). Aquestes tecnologies contribueixen a la idea de precipitació constant que habita la virtualitat. El zoom de l'impacte contra el planeta Terra sempre és retroactiu. Sempre pots retrocedir, tornar enrere, endarrerir l'impacte aparentment inevitable, flotar, espectralment, en els aiguamolls de la virtualitat. És així com s'instaura una nova "normalitat visual", basada en les tecnologies de vigilància i en la distracció de les pantalles. L'àngel de Benjamin s'ha transformat en un dron (Los condenados de la pantalla, 2014, p.195). Aquell àngel que l'autor alemany mostraria aterrit, amb el seu gest retrocedint davant la muntanya de ruïnes del progrés, en el pensament de Steyerl invertiria el seu sentit. Ja no avança inevitablement cap al futur. El futur es desintegra, queda suspès al líquid amniòtic, en constant caiguda. I l'àngel no fa res més que pujar i baixar, vigilant. Aquesta perspectiva descorporitza la mirada humana, l'eleva, ja no som la majestat del pantocràtor que observa, des de la seva nau espacial en forma d'ametlla, als súbdits als seus peus. Ara ens convertim en Déu, i ens elevem per sobre de les estrelles i les voltes de les esglésies romàniques. Però sempre habitant una nau construïda per uns altres, plagada de greus defectes de fabricació que condueixen cap a la caiguda. I aquesta vegada, sense possibilitat d'aturar l'impacte a terra.

### 3. Pobresa. Les imatges pobres.

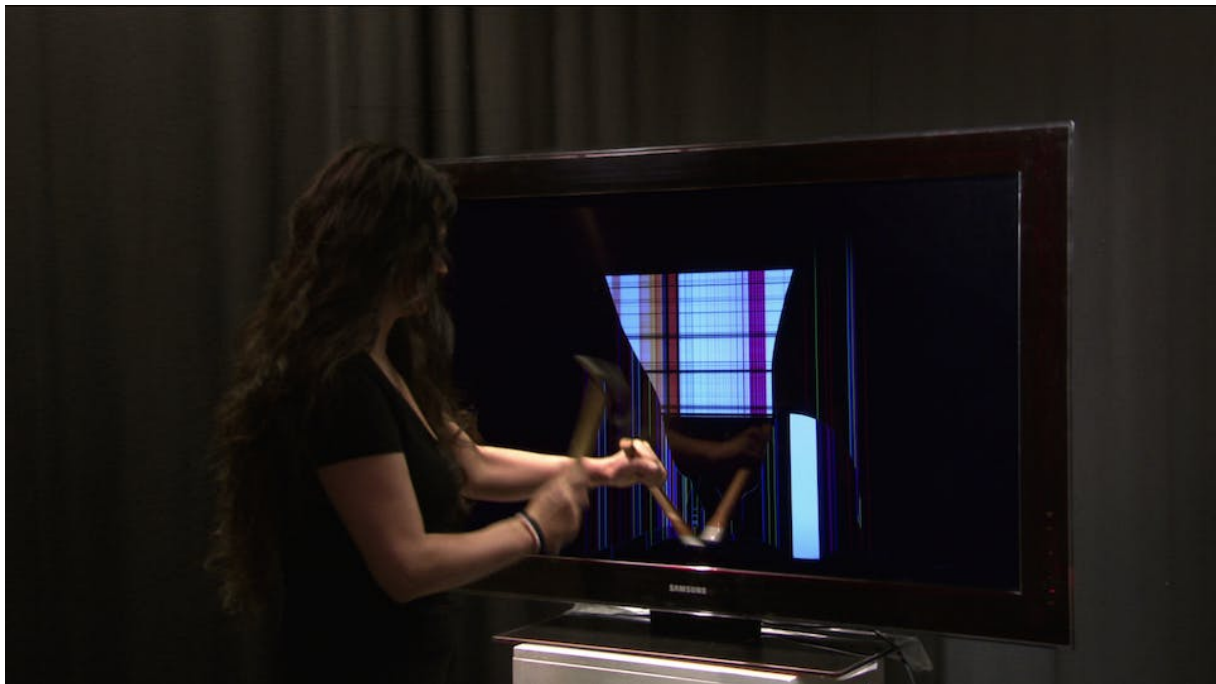
Les imatges del present tenen una característica innata; la seva profunda pobresa, tant estètica com conceptual, i fins i tot ideològica. En una època on la reproductibilitat tècnica ha dissenyat mecanismes per accelerar la producció d'imatges -o inclús, com diu la idea comuna, perquè tots ens convertim en productors d'imatges-, la reproducció d'imatges satura l'imaginari col·lectiu. A l'època del romànic català, la producció de les imatges físiques -les pintures i talles de les ermites- i virtuals -la concepció ideològica que aquestes comportaven-, esdevenia en el poder d'uns pocs productors. La creació d'imatges i, per tant, d'imaginari sempre ha anat parella amb l'evolució tecnocientífica de la societat. La plasmació, per exemple, de la nostra estampa, del nostre rostre, en èpoques antigues, sempre havia estat un luxe només accessible a les altes classes socials, disposades a pagar un dels processos de reproducció d'imatge altament costosos, de la pintura al gravat passant per l'escultura. Al segle XIX, com tots sabem, aquest procés comença a invertir-se radicalment, i l'aparició de les diverses tecnologies de reproducció fa arribar, en aparença, la possibilitat de sobrepassar-se a la immortalitat a totes les classes populars. Amb l'aparició dels primers daguerreotips, existeix una curiós paral·lelisme entre l'aparició de les grans lluites socials del segle XIX i l'evolució de la democratització de la creació d'imatges. Aquesta reflexió, estreta del pensament de Roman Gubern (1996, p.47), ens serveix per situar el valor de les imatges.

Vista aquesta ràpida evolució de les imatges a través dels últims segles d'història, ens podem preguntar; quin és l'estat de les imatges avui en dia? Steyerl ho té clar, ella considera que l'estat de les imatges -en un sentit ample del concepte d'imatge- és el de la profunda pobresa. "La imatge pobre és una còpia en moviment. Té mala qualitat i resolució subestàndard. Es deteriora a l'accelerar-la. És el fantasma d'una imatge, una miniatura, una idea errant en distribució gratuïta, viatjant a pressió en lentes connexions digitals, comprimida, reproduïda, ripejada, remesclada, copiada i enganxada en altres canals de distribució" (Los condenados de la pantalla, 2014, p.33). L'autora fa visible una realitat material -o immaterial, segons com es miri- palesa de forma evident avui de forma estadística; vivim l'era de major producció d'imatges amb diferència al llarg de la història. La irrupció de l'última tecnologia de

reproducció del món digital comporta l'obertura d'un torrent on les imatges, abans tan complicades i costoses de fer-les emergir, ara flueixen lliurement. No necessiten una especial qualitat, cura o producció per fer-les emergir a la superfície. Circulen, d'un costat a l'altra, sense control per part dels que les creen. La enginyeria de dades evidència com la nostra informació circula de forma accelerada, a l'instant, d'una punta a l'altra del món, sense que nosaltres siguem conscients del procés, del mercat negre d'informació digital que es mou sota els nostres peus -en els cablejats- i sobre els nostres caps -de forma satèl·lital-. Les imatges es desintegren en informació binària per circular, desmaterialitzen la seva essència, és reconstrueixen per poder tornar a emergir amb força. Al final, la transmutació de les imatges virtuals en informació numeral no deixa de ser el mateix procés de mutació que tota simbologia experimenta amb el pas del temps. La imatge de Déu muta, es transforma lliurement, d'un brau a un roure, d'un cigne a un home, però la seva essència roman, impertorbable.

Steyerl concep que la idea relacional principal del nostre temps es troba precisament en la pobresa d'aquestes imatges (ibid. p34). Aquestes transformen la qualitat en accessibilitat i la contemplació en distracció. Adopten formats diversos, RAG, AVI, JPEG, que no son més que diverses màscares que els permeten fluir per la xarxa, a la deriva. La imatge és així alliberada de les criptes del cinema i els arxius, i també de les catacumbes i les ermites, i empenya a la incertesa digital, a costa de la seva pròpia substància. En aquesta idea, amb una vinculació segurament postmoderna, es descobreix la principal noció que podem associar a la virtualitat. Les imatges pobres representen una plataforma sense contingut, una pintura avantguardista on el rostre de Déu es difumina per esdevenir un quadre abstracte. L'abstracció arriba fins a les últimes conseqüències, de Pollock a Rothko, línies aleatòries i colors dominants. La pròpia autora plasma aquesta idea, de nou, de forma física, en la seva obra de videoart titulada Strike (Greenberger, ARTnews, 2020). En aquesta senzilla peça, Steyerl executa una acció violenta que revela la realitat fragmentada i codificada de les imatges. Davant d'una televisió en funcionament, colpeja la pantalla amb un cisell i un martell que "trenca" literalment la imatge, esquerdant la superfície de la pantalla i fent emergir el patró codificat de senyal de la imatge, ara pertorbada. Amb aquesta simple acció, l'artista fa emergir a la superfície quelcom sabut per tothom, però que sovint és difícil d'imaginar per algú que no tingui consciència de la

realitat tecnològica que ens envolta; com tot el flux d'imatges en el qual ens trobem submergit té una existència real, tangible, bruta i manipulable, més enllà de la seva immaterialitat espiritual. Internet podrà tenir l'aparença d'un espai virtual, en el sentit que sempre li donem en aquest assaig, elevat per sobre del terrenal, del fet humà, espiritual i tecnològic. Però, al cap i a la fi, amb un simple cop de martell a la impol·luta pantalla negra, la matèria retorna, despallada, descodificada. Com aixecar de sobte el paviment dels nostres carrers i donar-li completament la volta, fent observar als vianants les clavegueres, els entramats de cables i les paneroles corrent lliures entre els seus peus. Els satèl·lits poden semblar divins, solcant el cel amb els seus reflexos brillants per la llum del sol. Però, més tard o més d'hora, acabaran per precipitar-se, envoltats en flames, sobre els nostres caps. Aquesta és la idea de pobresa que evoca Steyerl, on les imatges pobres són "els condemnats de la pantalla contemporanis, els residus de la producció audiovisual, la brossa llançada a les platges de l'economia digital" (Los condenados de la pantalla, 2014, p.34).



Font de la imatge: Archinect. Alan Ruiz. "Social Object Relations" 2017.

<https://archinect.com/features/article/150001598/social-object-relations-window-breaking-and-projective-identification>

Per l'autora, la noció de pobresa és una característica també de la nostra realitat, en tant que, en una perspectiva de classe, nosaltres també esdevenim imatges autoreproduïdes. Abans, les imatges es generaven segons un model de fàbrica tradicional, però ara hem esdevingut, voluntàriament o no, en "freelancers" de la

nostra pròpia imatge projectada al món sencer, a través de les xarxes socials (Greenberger, ARTnews, 2020). El sistema de producció en cadena fordista va evolucionar amb la intenció de millorar els sistemes de producció de la mercaderia. Les cintes transportadores i les maquinàries robotitzades, però, no es van conformar en restar quietes entre les quatre parets de les fàbriques. Reptaren, fins a colonitzar tota la superfície, aparentment infinita, dels camps de la virtualitat. La condició de pobresa es vincula amb la virtualitat en la seva noció de nomadisme. Allà on mirem de la història d'aquest terme, la seva associació té a veure amb una idea del "esdevenir", d'estar en transició cap a alguna cosa. Com els pobles nòmades abandonats sense pertinences i condemnats a vagar eternament pel desert, la virtualitat llatina, cristiana o digital es caracteritza per la seva professió de fe, pels seus vots de pobresa. Les imatges virtuals busquen construir xarxes globals anònimes, perquè només des d'aquest punt és possible l'emergència d'històries compartides. "Construeix aliances en viatjar, provoca traduccions encertades o errònies, i produeix nous públics i debats" (ibid. p.45). I jo em pregunto; hauria influenciat tant l'ètica cristiana al món, si la construcció mitològica del messies no s'hagués aixecat sobre la pobresa?

Les imatges pobres, com diu l'autora (Los condenados de la pantalla, 2014, p.48), tracta de les seves pròpies condicions d'existència, la seva circulació en eixam, la dispersió digital, les temporalitats fracturades i flexibles. I en aquest tractament, en resum, parla de la realitat, de la forma fluïda i desarrelada amb la qual, en els últims temps, percebem allò que anomenem realitat. Potser és aquesta una de les característiques de la virtualitat contemporània, la imposició d'un règim de trànsit constant, un espai en esdevenir permanent, potser igual que fa anys. Desconeixem els noms de tots els pintors que en l'època del romànic català realitzaren les pintures, frescos i murals. La seva tècnica era apropiacionista, un copiar i enganxar manual, pobre, de poca o nul·la inventiva personal. Perquè la seva voluntat imposada no fou la realització d'una obra artística, sinó la plasmació d'un missatge. Una mateixa imatge, reproduïda fins a l'infinit travessant valls i muntanyes, territoris i continents, editada, pixelada, deformada, però que encara és la mateixa pobre imatge, la mirada d'un messies majestat vàcua i impassible al pas dels temps. El món digital no aporta res de nou a la virtualitat, però potser en aquest territori troba el seu aixopluc més productiu.



#### 4. Immortalitat.

Al llarg dels segles d'història que el concepte de virtualitat arrossega a les espatlles, sempre ha existit una noció d'immortalitat en la seva concepció. En la virtualitat llatina, l'objectiu amb assolir la "virtualis", el terme romà per designar-la en l'època, era la relació amb els conceptes de "potència" i "força" (Biosca, 2009, p.9). Però aquests conceptes es defineixen per portar inscrits en la seva idea el moviment de l'empenta. La potència i la força es dirigeixen cap a algun lloc, prenen una direcció, busquen aconseguir un nou recorregut. Al món clàssic, la "virtualis" en combat era precisament obtenir la transcendència. Resultar gloriós en la batalla, deixar empremta de les gestes, encara que això signifiqués caure mort. La mortalitat era un efecte secundari, perquè l'honor en el conflicte -que seria la noció que potser més s'aproximaria a la idea de virtualitat de l'època-, aquesta idea de l'honor davant la mort seria superior.

La visió original del terme, el motiu de la seva concepció, seria precisament obtenir la immortalitat, convertir al guerrer en algú que és capaç de transcendir la seva corporalitat. Un soldat que anteposa la memòria d'un futur gloriós a la integritat del seu propi cos, és un soldat virtual. Algú que deixa la seva sang i vísceres a la guerra, però que la seva memòria queda elevada a l'Olimp dels déus. Aquest punt és rellevant, ja que la noció original de virtualitat no es refereix a una transcendència espiritual. No és l'ànima el que s'eleva per sobre del cos, sinó la memòria -tangibles i materials- del que aquest cos aconseguí en batalla. Podríem dir que el terme, en la seva concepció nativa, és profundament profà, respon a una biopolítica del cos i a una tecnopolítica de la guerra. És potser en el moment de la seva apropiació per part del cristianisme, quan els pensadors espirituals decideixen dotar al concepte "virtual" d'una relació ineludible amb la idea de l'ànima. Així i tot, la seva funció original es manté impertorbable a través de les eres. Els soldats enviats a morir a les croades anaven amb la promesa d'assolir la vida eterna si queien en combat lluitant de forma ardent. La immortalitat, al cap i a la fi, sempre ha sigut la moneda de canvi que caracteritza a la virtualitat. Una més històrica -la conservació de la memòria- i l'altra més espiritual -l'obertura de les portes del paradís-. Però potser, al cap i a la fi, no existeix una diferència innata que hagi modificat la noció principal de transcendència.

Aleshores, ens podem preguntar, que ocorre amb la noció d'immortalitat en l'aplicació contemporània que li donem a la virtualitat? De nou, el pensament de Steyerl ens ajuda a situar la importància de la idea de transcendència vinculada al món digital i a tota la informació que aquest genera. "Qualsevol arqueòleg, forense o historiador -en aquest món o en qualsevol altre- ho analitzarà com el nostre llegat, un verdader retrat del nostre temps i de nosaltres mateixos. Imagineu una reconstrucció de la humanitat feta a partir d'aquesta brossa digital. Probablement, s'assemblarà a una imatge spam" (Los condenados de la pantalla, 2014, p.167). Per imatge-spam, l'autora entén tota aquella superproducció d'informació digital que s'acumula sistemàticament a les profunditats de la xarxa. Com sempre, l'aproximació de Steyerl al món digital és una visió material. No li interessa elevar-se en especulacions fútils, sinó que visualitza el contingut generat com una matèria real, tangible. Realment, és aquesta massiva acumulació la que ens dona una idea del que configuren com a societat. Sovint, els arqueòlegs poden trobar més informació d'una civilització mirant en els seus abocadors abans que observant els seus temples. Perquè a la brossa, en aquella categoria del correu electrònic on deixem anar tot el que ens pertorba, podem fer emergir una idea més "real" del que som. Un colossal arxiu sorgit de les restes, de les ruïnes, com fragments d'una memòria descartada i oblidada, per considerar-les irrellevants.

Vivim una època on gairebé tot és representat de forma massiva. La representació es repeteix en bucle, una mateixa imatge, com els mems a Twitter, es multipliquen de forma exponencial. Steyerl visualitza això com un abocador on la matèria s'alça amenaçadora sobre les nostres presències digitals. Ella apunta com, cada vegada més, veiem renéixer aquella antiga por a les càmeres -aquella idea que les fotografies capturaven l'ànima de les persones-, però aquest cop, dins del món digital (ibid. p.176). Però en aquest nou entorn, les càmeres no s'emporten l'ànima, sinó que consumeixen la nostra vida. Els sistemes algorítmics de les grans plataformes de comunicació es troben dissenyats, com sabem bé, per intentar retenir el màxim possible l'atenció dels espectadors. El sistema de representació busquen conquistar una empremta del consumidor per convertir-lo en immortal, contra la seva voluntat. "Pensar que les càmeres son eines de representació suposa, en veritat, un malentès; son, en el present, eines de desaparició. Quan més es representa a la gent, menys queda d'ella en realitat" (ibid.). És aquesta idea la que porta a l'autora a

suggerir com, en una era de reproducció massiva, on tot i tothom anhela la immortalització de la seva essència virtual, tot es diluiria en un colossal abocador on tones i tones de matèria digital -i també física- arrossegaria tota possibilitat de transcendència.

Precisament, a la seva peça "Com no ser vist", una instal·lació de vídeo, reflexiona sobre quins serien els mecanismes tecnològics d'interacció que un usuari comú hauria de seguir en el món digital per assolir la seva desaparició d'aquest. En l'obra, l'autora busca assajar formes de burlar la "sobre visibilitat", a la vegada que dona lliçons pràctiques per aconseguir tal objectiu, a priori, impossible. La idea principal és que, precisament en una època de màxima representació, l'aïllament voluntari d'aquests espais configura una imatge molt més nítida de la realitat de l'ésser humà. Esdevenir intangible és l'única manera de fer-se invisible. Abandonar l'abocador, allunyar-se del remolí constant d'informació.



Font de la imatge: Theartnewspaper, 2017

<<https://www.theartnewspaper.com/2017/11/03/german-artist-hito-steyerl-tops-artreviews-worthy-power-100>>

Per solidificar aquesta idea, l'autora evoca veus de grans pensadors que han entès aquesta acceleració de la representativitat virtual, més enllà de l'esfera digital (Arte Duty Free, 2018, p.31). Derrida ens parla de com el temps es troba "fora de polleguera", transcorrent desbocat. Fukuyama proclama que la història acabava, mentre Lyotard definia el present com una successió de xocs similars a explosions.

Per Steyerl, "la idea d'un govern feixista i tecnocràtic -suposadament omniscient, indiferent i sofisticat- es realitza sota la forma d'un bombardeig de tweets simplificats" (ibid.). En aquests plantejaments, tant el personal de Steyerl com el seu lligam amb altres autors, descobrim que la idea de virtualitat retorna -si és que mai marxa- al camp de batalla. Només que ara, la contesa ja ha tingut lloc, i només resta una pila de cadàvers que, per algun motiu, no deixen de reproduir-se. És inevitable, en aquesta imatge, pensar en el famós aforisme creat per Walter Benjamin sobre l'Àngel que contempla la muntanya de ruïnes precipitar-se a sobre seu. Steyerl agafa aquesta imatge i la resignifica seguint la mirada de l'àngel, que clava els seus ulls en nosaltres, espectadors. Les ruïnes que l'aterren no es troben dibuixades, habiten només en la imatge virtual que l'observador construeix. Steyerl suggereix que, en realitat, nosaltres som les ruïnes, els nostres cossos desfragmentats convertits en les imatges-spam. Esdevenim "objectes descartats i mercaderies inútils, atrapats en la mirada d'un àngel atordit que ens arrossega, al mateix temps que és llançat cap a la incertesa" (ibid. p.144). En la visió de l'autora, es la història el que s'ha acabat, però les ruïnes continuen creixent, de forma interminable. La immortalitat no l'han assumida els cossos -mai la noció de la virtualitat es preocupa per ells-. Son les ruïnes digitals, com abans foren les històries de glòria o les ànimes dels morts, les que passaran a la immortalitat. Benjamin cregué que nosaltres érem els àngels aterrits pel procés de la història. Steyerl ens diu que nosaltres som la muntanya de restes que observa l'àngel emmudit. Aquelles que assoliran la immortalitat.

## 5. Corporalitat.

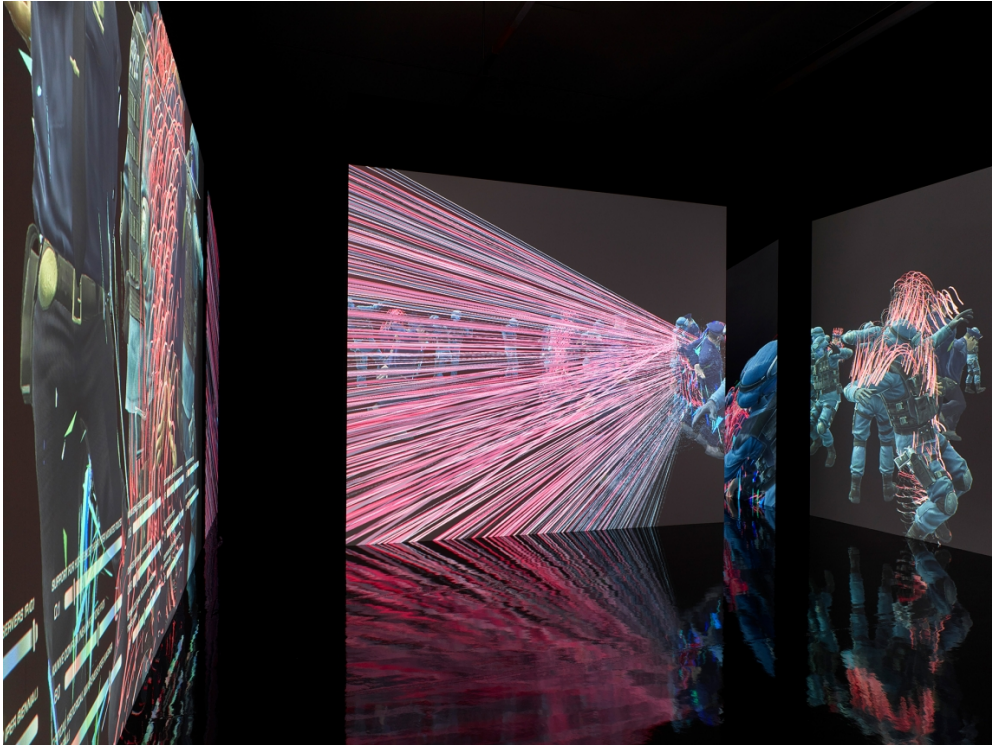
Si existeix un concepte que, tradicionalment, sembla oposar-se al de virtualitat, aquest sens dubte és la idea de corporalitat. Aquesta entesa com el fet tangible i sòlid, que dona cos a l'existència. El cos és un dels conceptes principals del pensament contemporani, el trobem referenciat en les obres de molts autors. Conceptes com "posar el cos" o "donar cos" a alguna cosa son utilitzat amb la idea de dotar de realitat una idea, ja sigui en la lluita política, en la protesta social o en el terreny metafòric. És amb la irrupció de la corporalitat en escena quan els motors del canvi s'activen, quan un problema es fa present. No és fins que Rosa Parks decideix

immobilitzar el seu cos en un seient d'un bus davant un home blanc, que la protesta es materialitza en un efecte concret. Els cossos -generalment anònims- que irrompen en la representació col·lectiva són els que solen deixar una empremta. Tothom té al cap el cos dret plantat davant una columna de tancs, o el cos cremant viu assegut tranquil·lament en una plaça del Vietnam. Si la realitat del cos no irromp a l'espai de representació públic, aquesta encara és intangible. Però aquestes imatges creades a partir del cos i l'acció, voluntàriament o no, es converteixen en virtualitats que aconsegueixen la funció que aquest terme porta implícita; esdevenir icones.

La virtualitat no comportaria l'aparició del cos, sinó la seva ocultació o substitució, en tant que al llarg dels segles aquest concepte ha estat utilitzat per construir imaginaris especulatius, la virtut, l'ànima o el fet digital. Però a la vegada, una característica de la virtualitat és que sempre ha portat el cos a la seva activació. Quan el terme "virtual" apareix en escena, sempre es troba associat a moments de gran moviment dels cossos, especialment els bèl·lics, tant si mirem el seu origen llatí com la seva evolució medieval (Biosca, 2009, p.28). La virtualitat crida a una mobilització per l'existència, una invocació dels revoltats. Per entrar a la virtualitat és necessari fer un acte de sacrifici, on el cos és donat com a ofrena. El cos és esquartrat al camp de batalla, i aleshores la seva "virtualitat" entra dins la memòria de l'Estat. El cos és donat a una vida de sacrifici i penitència, i així l'ànima podrà seure als peus de Déu. El cos crea un avatar digital per habitar els territoris d'internet, i aquest avatar passa a ser gairebé l'únic espai de representació. La corporalitat sembla deixar pas a la virtualitat, ja que l'existència de les dues realitats alhora semblen ser incompatibles. Steyerl parlaria precisament d'aquest punt utilitzant el concepte d'"absència", per referir-se a aquella situació on la falta d'un cos físic no és una desafortunada coincidència sinó una necessitat real (Arte Duty Free, 2018, p.164). Així i tot, és una absència que atorga una comunicació real, encara que el cos es troba absent. "No veure res intel·ligible és la nova normalitat" (ibid. p.72). La informació és transmesa com un conjunt de senyals, diu l'autora, on aquestes no poden arribar a ser recollides pels sentits humans. Tot i que els sistemes de realitat virtual -tant els d'ara com els de fa mil·lennis- es basen en l'estimulació de la sensorialitat física, aquesta es veu enganyada per estímuls artificials que busquen recrear la sensació del fet real. Una muntanya russa a dins d'unes ulleres de realitat virtual produeix el mateix

buit a l'estómac i sensació de precipitació que una atracció en la realitat. Però en la primera el cos resta en un segon pla, tranquil·lament assegut en una habitació sent estimulat per virtualitats, mentre que a la segona el cos es troba al mig de l'acció. En certa manera, els espais espirituals de les esglésies romàniques també foren dissenyats com parc d'atraccions virtuals, on les pintures magnànimes eren fetes amb la intenció de transportar a l'espectador a una realitat simulada, fer que experimentessin amb la seva contemplació la idea de Déu, la seva grandesa i la seva brutalitat.

En l'obra de l'autora "Socialsim", una instal·lació de videoart presentada al Museu Pompidou, precisament juga amb la ambigüitat de la representació dels cossos dins el món digital (Merve, "Hito Steyerl's Digital Visions", 2022). En aquesta obra volgutament còmica descobrim tot un seguit de pantalles on els cossos policials apareixen ballant i travessant-se entre ells. En aquest ball, espasmòdic i aleatori, els cossos a poc a poc es van desintegrant fins a esdevenir unitats d'informació mínimes, raigs de colors sintetitzats, línies que solquen la pantalla en totes direccions. La tecnologia que utilitza per desenvolupar aquesta proposta és la mateixa que utilitzen els softwares policials per simular els moviments de multituds potencialment esvalotadores, per ajudar a les autoritats a controlar-les. Steyerl inverteix aquest principi tecnològic, on el mateix programa és fet servir per forçar a la policia virtual a realitzar moviments ridículs que muten a poc a poc a imatges cada cop més abstractes. La policia és substituïda per la idea de la policia, per una abstracció del poder. L'autora s'inspira en el pensament de Hegel (ibid.), quan diu que "l'abstracció de la producció fa que el treball sigui cada cop més mecànic, fins que per fi l'ésser humà surti i deixi que la màquina ocupi el seu lloc".



Font de la imatge: Saic.edu, 2019. <<https://www.saic.edu/events/hito-steyerl>>

Steyerl, en el seu pensament, juga a imaginar que passaria si totes aquestes imatges virtuals que poblen -i en certa part dominen- la nostra existència prenguessin cos (Arte Duty Free, 2018, 265). Que passaria si, de sobte, les imatges es transformessin en l'objecte que diuen representar, on el pla de la representació virtual adquirís un cos, esdevenir tangible. Per imaginar aquest plantejament, Steyerl recorre a la tecnologia 3D per parlar d'un punt on la corporalitat i la virtualitat es troben representades a parts iguals. Els escàners 3D s'han erigit en una nova representació de la veritat. En la tecnologia 3D, els cossos es converteixen en un espai per conquerir per la digitalitat. En el món digital que generen, "si una part del cos és tallada, podem substituir-la a la pantalla següent. Podem reeditar les parts tallades del cos per un crear un cos que no existeix a la realitat, només en l'edició, un cos compost d'extremitats amputades d'altres cossos (...) Podem generar un cos que combina els ossos dels morts i la insensatesa dels cossos naturals dels vius" (Los condenados de la pantalla, 2014, p.199). Amb aquesta idea, la corporalitat es converteix en el punt de partida de construcció de la virtualitat. La virtualitat necessita la corporalitat per dotar-se d'existència. Sense els cossos, i les accions que comporten amb la seva presència, no hi ha imaginacions possibles. Abans que



existeixi la idea de l'heroi, aquest ve precedit per una batalla on els cossos reals foren, literalment, desmembrats.

## 6. Violència.

Arribats a aquest punt, vistes les moltes derives que el fenomen de la virtualitat prén en el món contemporani, existeix un concepte que sembla levitar tota l'estona sobre aquesta noció; la violència profunda que experimenta la virtualitat en les seves manifestacions. L'obra de Steyerl és especialment reveladora en aquest sentit, ja que la majoria de les seves aproximacions, tant conceptuals com artístiques, sempre treballen donant voltes a diverses formes de violència. Al text -i també obra artística- "És el museu un camp de batalla?" (Arte duty free, 2018, p.173), l'autora reflexiona sobre com la violència és l'element que transita per totes les formes relacionals del poder. Trasllada el fet de les dades circulant de forma incessant per internet a la idea d'una bala que es troba constantment viatjant en cercles, disparada a llocs simultanis. A l'obra artística, l'espectador assisteix al viatge que una bala fa per tot el món, sortint dels seus camps de producció, travessant el museu i retornant sempre al camp de batalla.





Font de la imatge: Wikiart.org, 2021. <<https://www.wikiart.org/en/hito-steyerl/is-the-museum-a-battlefield-2013>>

La bala que circula lliurement pel món, en un divagar circular perpetu, servei a Steyerl per imaginar un món on la bala, al seu pas, desmaterialitza tot els elements amb els quals entra en col·lisió. Tornant de nou als camps de batalla antics, quan el sacrificat queia en noble combat per l'espasa divina -o la bala redemptora-, aquest assolía la immortalitat, esdevenia virtual. La noció de la virtualitat sembla encarnar, més enllà de les seves -no tan grans- mutacions al llarg dels temps, una idea de profunda violència en la seva concepció. L'autora decideix desenvolupar aquesta idea de violència relacionant-la amb el feixisme, on la representació contemporània de les forces polítiques portaria inevitablement cap a la desintegració de la realitat. L'essència del feixisme resideix en generar un simulacre del poble imposant un líder i deixant de banda la representació cultural, caricaturitzant la realitat per fer-la passar per veritats simplificades. "La representació, tal com la coneixem, va camí d'estrellar-se, o més aviat està caient en picat vertiginosament" (Arte Duty Free, 2018, p.242). En aquesta idea de caiguda ens remet al principi d'aquest assaig, com una altra de les característiques principals de la virtualitat. Però semblaria que, d'alguna manera, totes les nocions aquí reflectides portarien sempre implícita aquesta profunda violència; caigudes precipitades sense fi, la pobresa de la realitat de les imatges, cossos descorporalitza-se, la immortalitat com a promesa pel sacrifici. Son tot conceptes que remetent, tant en el nostre món digital com en el passat món militar, a nocions de contesa i combat. Lluny de ser una percepció personal, Steyerl amb la seva pràctica assenyala les realitats -tecnològiques, ambientals i polítiques- que apunten a asseure aquesta percepció.

En el feixisme 2.0, diu l'autora, estaríem penetrant en una era on el rancor digital alimentaria un foc sense control, avivat per avatars que difícilment podrem vincular ja a persones reals (ibid. 243). Lluny de les barbàries del segle XX, que restarien únicament com un preàmbul, aquesta semblaria ser l'era propícia pel sorgiment d'un feixisme en totes les seves conseqüències. L'ecosistema generat per la materialització de la virtualitat en el món digital, on les identitats individuals es dissolen i es superposen sense fi, seria l'espai anhelat per una pràctica feixista, un Estat abstracte, sense rostre, disposat a obeir perquè es troba mancat de

personalitat. Lluny de repetir conceptes comuns per designar el creixent feixisme del present, on s'apel·la a la població a témer al feixisme del passat, com un fantasma, el feixisme 2.0 que apunta Steyerl seria l'autèntica consecució del feixisme en tota la seva potència. Els totalitarismes del passat només foren un camp de proves, totes les barbàries no van ser més que simulacres, a l'espera de l'ecosistema més propici per l'emergència de l'aparell de repressió total. Fins ara, les bales eren disparades per no retornar, podien fer molt de mal en el seu transitar, però sempre acabaven impactant en algun lloc, aturant-se. Ara, les bales han assolit la seva última forma, el somni humit de qualsevol fabricant armamentístic, una arma infinita, cíclica, on els seus projectils retornen una i una altra i una altra vegada, vençant a l'enemic i rematant-lo fins a l'infinit.

És important aquí recordar una anècdota que, sense cap mena d'evidència encara que demostrï la següent afirmació, sí que resulta rellevant de tenir en compte. Quan als anys seixanta començaren a desenvolupar-se les tecnologies que avui coneixem com la realitat virtual, aquestes foren implementades per millorar l'eficiència dels soldats (Gubern, 1996, p.157). Els primers espais de representació virtual, enormes sales repletes de sensors i elements tecnològics d'estimulació sensorial, foren concebudes per millorar l'entrenament dels soldats i augmentar la seva eficàcia mortal. A partir de sistemes sensorials que augmentaven la seva percepció de l'entorn, el soldat virtualitzat podia millorar notablement la seva capacitat per disparar, fixar els enemics i executar les ordres. En paral·lel, el desenvolupament de tecnologies com el GPS o els drons, com és conegut també, amb finalitats profundament bèl·liques, foren pensades al seu temps com eines per virtualitzar tot l'entorn disponible, desencarnar el món, i posar-lo sota vigilància. Potser, davant d'això, l'ús que avui fem de la paraula virtualitat, en un espai excessivament col·loquial i quotidià, tindria el seu motiu de ser entenent que avui el món és més militaritzat que mai. Potser la noció de virtualitat no ha canviat realment en el més mínim a través dels temps, i és en realitat el món el que ha anat emmotllant-se al conseqüent creixement d'aquest terme. La virtualitat i tot el que encarna respondria a la necessitat de conquesta dels espais, tant físics com mentals, arribant, com diu Steyerl, fins a les mateixes portes dels museus, però també de les cases, de les institucions i dels territoris naturals. La virtualitat ha reptat i s'ha expandit a través dels temps, fins que res ha quedat "fora de la pantalla".

"Les coses i les persones es s'esvaeixen gradualment i la quantitat de ficcionalitat augmenta. No existeix una oposició clara entre el que està a dins de la pantalla i el que està fora d'ella, excepte perquè a la distància les coses es tornen més fictivals" (Arte Duty Free, 2018, p.278). Semblen habitar un espai de temps on els efectes reals que ocorren al nostre voltant no tenen conseqüències tangibles. Els conflictes bèl·lics se succeïxen un darrere l'altra, notícies que circulen per un telenotícies de forma circular i monòtona. La realitat del canvi climàtic no sembla tenir respostes pràctiques més enllà d'actes protocol·laris i documents inservibles en el temps. Les pandèmies se succeiran una darrera l'altra, mentre els nostres cossos, atrapats a les cases, es van desmaterialitzant. Les violències han esdevingut ferides quotidianes, i potser això ho trobem relacionat amb el que Steyerl apunta com el procés de ficcionalització de la realitat. En aquest procés, les imatges de la virtualitat haurien pres possessió de l'existència, sobrepassant als seus productors. De nou, retornant a les imatges del Romànic català que servien de metàfora per iniciar aquest viatge, les pintures esdevindrien superiors als seus creadors, pintors anònims, desapareguts pel pas del temps. Davant de nosaltres només restaria la imatge impassible d'un déu, sinó fos perquè la idea de déu no és més que una altra de les tantes imatges virtuals que l'ésser humà ha creat al llarg dels temps. Potser la més gran i poderosa de totes, però virtual al cap i a la fi, en tot el sentit que aquesta paraula ha acumulat a hores d'ara.

"S'ha tornat clar que les imatges no son interpretacions objectives o subjectives d'una condició preexistent, o merament aparences enganyoses. Elles son més bé nodes d'energia i matèria que migren a través de diversos suports, donant forma i afectant les persones, els paisatges, la política i els sistemes socials. Van adquirir una capacitat sorprenent de propagar-se, transformar-se i activar-se" (Arte Duty Free, 2018, p.199). La realitat, afirma Steyerl, avui consisteix en gran part en imatges. Recorrent a la coneguda faula de Borges del mapa, on un rei-tirà encarrega als seus assistents fer un mapa el més precís possible per controlar cada racó del seu territori, que els cartògrafs acabaren per fer un mapa tan gran com el regne sencer, que sota el seu pes acaba per col·lapsar. En la visió de Steyerl, el mapa de la faula de Borges no s'ha tornat equivalent al món que representa, sinó que ha acabat per desbordar-lo. Les imatges virtuals cobreixen de forma massiva el món,

del Google maps a les imatges aèries, dels perfils en xarxes socials a la massificació de la informació. Però això no seria més que la consecució definitiva del procés de cartografia iniciat fa, com a mínim, més de dos mil anys, amb l'aparició de la noció de virtualitat. La faula de Borges, però, aposta per una visió positiva, on el mapa acabava per pansir-se sota les inclemències de la realitat. En la visió de Steyerl (ibid. 208), ella s'apropa més a la noció de Baudrillard on, al contrari, era la realitat la que acabava per desintegrar-se per complet.

## ALTRES AUTORS:

La noció de "virtual" ha travessat el pensament de molts autors a través del temps. Sovint aquest concepte ha esdevingut un espai intangible, un marc de reflexió ampli, obert, que ha mutat -com el mateix terme- segons les observacions de cada autor. Una recerca exhaustiva sobre aquest fa palesa l'enorme indeterminació de la paraula. No es troba posseïda d'una significació ferma dins del marc del pensament, fet que produeix que acabi sent un d'aquells conceptes "comodí", l'objectiu pel qual s'utilitza, acaba mutant segons qui l'evoqui. L'anàlisi del concepte anteriorment plantejat és només una possible classificació extreta de l'obra d'una sola autora que, encara que molt rellevant en el pensament contemporani pel que fa a la designació d'aquest marc que és la virtualitat, no deixa de ser una observació particular. Son els conceptes anteriorment extrets vàlids per construir una aproximació a la noció de la virtualitat en tota la seva immensitat? Respondre a aquesta pregunta és una feina ingent fora de l'abast d'aquest breu assaig. Però si que resulta interessant posar a prova els fonaments anteriorment aixecats, comprovar si tenen alguna solidesa o si, per contra, els hem d'ensorrar només començar. Un breu capítol que, a tall d'exemple, ens permeti veure una primera aproximació a la virtualitat, amb l'objectiu de realitzar un avançament del treball que tenim per endavant.

La concepció de la virtualitat com un espai en "bombolla" és potser l'element principal que trobem en l'obra de gairebé l'únic autor que ha considerat el terme "virtual" com un element central en el seu pensament. Parlem de Deleuze, on amb virtualitat es refereix a un aspecte de la realitat que és ideal, però no obstant real (Deleuze, Gilles. "Virtualidad en filosofía"). El plantejament del terme en la seva obra es rellevant perquè trenca el plantejament preconcebut que "virtual" remet a "no-real". Per a Deleuze virtual evoca allò real però no actual, ideal però no abstracte. Podríem entendre aquesta definició de la virtualitat com un espai bombolla circumscrit a la realitat, un territori que habita allò real però sense pertànyer al mateix ambient, flotant entre les seves capes. Aquesta observació encertada és producte que l'autor agafa la paraula "virtual" dels escolàstics medievals. Concretament, del plantejament que Martín Lutero (2019, p.315) argumenta sobre el virtualisme de l'Eucaristia cristiana, on aquesta és vista "en la realitat i no només virtualment com el cos i la sang de Crist".

El pensament de Deleuze és interessant, ja que es remunta a la noció medieval del terme, tot i que en la seva concepció ignora o desconeix les significacions anteriors -clàssiques- i posteriors -tecnològiques- que el terme planteja. Hereu del seu plantejament, Pierre Levy seria l'altre pensador que treballaria a partir d'aquesta concepció, on afirmaria també que "el fet virtual no s'oposa al real; El concepte dels contrastos virtuals és el concepte del present. En filosofia, és virtual el que existeix en potencial i no en acte. L'arbre es troba pràcticament present en la llavor" (1998, p.23). Totes aquestes aproximacions remetent a una mateixa idea; que la virtualitat és l'espai que cohabita amb la realitat, no fora o a part, sinó al seu centre, flotant, com una bombolla que amb el seu esclatar -com la revelació de l'Eucaristia o l'emergència de la planta de la llavor- revela l'autèntic sentit de la realitat.

És interessant, parlant de la bombolla virtual, treure aquí a col·lació la noció de dispositiu, àmpliament coneguda, que Giorgio Agamben definí: "el dispositiu és un conjunt heterogeni, que inclou virtualment qualsevol cosa, lingüístic i no lingüístic al mateix nivell: discursos, institucions, edificis, lleis, mesures policials, proposicions filosòfiques, etc. El dispositiu és en si mateix la xarxa que s'estableix entre aquests elements" (2015, p.11). Aquesta idea de dispositiu es rellevant perquè atorga a la paraula de virtualitat la mateixa connotació que Deleuze, un espai aglutinador que dota de significat a l'existència a través de diversos subterfugis. És a partir de la virtualitat on es materialitza la realitat, i no a la inversa. Però aquesta visió no es conjunta en el pensament. Si recorrem a un autor proper com Roman Gubern, ell afirma que "l'expressió realitat virtual constitueix un oxímoron, una paradoxa verbal voluntàriament provocativa, doncs està formada per dos conceptes contradictoris i autoexcloents, ja que quelcom no pot ser real i virtual a la vegada (...) una verdadera iconosfera indivisa que aspira a usurpar la realitat, ja que no només constitueix la seva aparença visible, sinó que a més ocupa un espai tridimensional" (1996, p.155). Tot i que en Gubern la noció de virtualitat sí que estableix una oposició dicotòmica, trobem que tant en ell com en Levy -representants de dues cosmovisions de la virtualitat- li atorguen a aquesta una sort de rol "bombolla", cas que apunta al fet que aquesta noció estreta de Steyerl podria ser vàlida per designar la seva substància. Per tant, la bombolla seria aquest forma material que la substància "fantasmagòrica" de la virtualitat adopta per manifestar-se entre nosaltres.

Mark Fisher, precisament també a partir del pensament de Deleuze, observaria que la realitat adopta una sensació de "postergació indefinida" (2018, p.51), la forma en què les societats de control imperen per sostenir el seu poder. Aquestes societats -clàssiques, medievals, contemporànies- lligarien amb el concepte de "caiguda", de constant precipitació que sembla dotar a la virtualitat. Régis Debray diria que "cada cultura, a l'escollir la veritat, escull la seva realitat: allò que decideix visibilitzar i fer digne de representació" (VV.AA, 2019, p.18). Cada societat decideix virtualitzar en l'imaginari col·lectiu aquelles imatges que desitja per exercir la postergació indefinida; pantocràtors, monuments, llibres sagrats, tecnologies de comunicació... Totes semblarien ser conduïdes -sinó en la seva gènesi, potser si en el seu desenvolupament- cap a l'establiment d'un espai sostingut en el temps, de règims immortals, dinasties mil·lenàries, del regne dels cels sobre la terra. Ja sigui la promesa messiànica del retorn dels déus o l'aspiració transhumanista de Silicon Valley, ambdues s'aguanten sobre la postergació, sobre aquesta aparent precipitació sense fi, un constant renaixement.

En aquesta visió messiànica resulta indispensable treure a col·lació a Walter Benjamin, autor molt important en el desenvolupament del pensament de Steyerl, sobretot en l'articulació que l'autor fa de la noció del "passat": "La veritable imatge del passat s'escapoleix amb prestesa (...) una imatge irrecuperable del passat que amenaça amb desaparèixer amb cada present" (2018, p.309). Segons ell, el materialisme històric busca apropiarse d'una imatge del passat precisament per instaurar aquest temps sostingut, aquesta caiguda -on en la seva retòrica populista, l'ascensió- cap a mons millors. "Articular històricament el passat no significa conèixer-lo 'tal com veritablement va ser'. Significa apoderar-se d'un record tal com il·lumina en l'instant del perill" (ibid. p.310). És en aquest aprofitament dels successos històrics que les imatges dels poders instauren el seu regne, colonitzen les terres verges de la virtualitat de la nostra memòria, arrasant amb els records antics i configurant uns de nous. Tot ens porta, un altre cop, a la imatge de les esglésies romàniques sent instaurades per tot el territori agresta dels Pirineus, colonitzant -física i virtualment- l'imaginari dels pobles nadius.

La noció de virtualitat, en referència a la caiguda, també troba un baluard rellevant en el pensament de Rosi Braidotti. "Allò ideal seria emportar-nos amb nosaltres

només els records, deixar endarrere només unes petjades. El que més desitgem, en veritat, és deslligar el nus del subjecte, abandonar-nos preferiblement a l'agonia de l'èxtasi, escollint, a més, la nostra forma de desaparèixer i de morir, de separar-nos de nosaltres mateixos (...) una immanència radical (...) el procés de esdevenir allò que, al final, sempre hem sigut, cadàvers virtuals" (2015, p.162). Braidotti aspira, en la seva concepció posthumanista, a un emancipament d'aquesta caiguda permanent, a col·locar terra pel mig, de convertir-nos en el que, més endavant, anomena els "suïcides existencials virtuals". La ruptura amb aquest règim de precipitació constant només és possible amb una irrupció del fet real, amb un trencament amb les cosmovisions imposades. La màxima durrutiana "l'única església que il·lumina és la que crema" no és només una provocació anticlerical, és l'assumpció d'una realitat, els espais teològics com a vèrtebres vehiculadores del control social. En la corrupció iconoclasta de les flames, les pintures dels pantocràtors deixen espai per noves ideologies.

En la mateixa línia que Braidotti, Helen Hester crida a una "insurrecció de les eines" (2018, p.99), a generar espais on generar un apropiacionisme tecnològic, on potser es plantegen solucions menys radicals que la crema o el suïcidi -virtual-, construït parapents que permetin reconduir la caiguda cap a espais contingents. Seguint aquest patró, altres autores com Donna Haraway recorden que les eines -per tant, la tecnologia- es troben de forma indivisible vinculades al mite. "La frontera entre mite i eina, entre instrument i concepte, entre sistemes històrics de relacions socials i anatomies històriques de cossos possibles, incloent-hi als objectes de coneixement és permeable" (2019, p.42). La virtualitat seria aquesta bombolla on el mite -la construcció espiritual o ideològica que crea una societat- i l'eina -l'element tecnocientífic que estableix les barreres per sostenir-la- es troben lligats, la cola que uneix el que coneixem com a realitat humana. Els mites, com és sabut, tenen sempre una cadència cíclica. Un mite és un mite perquè es repeteix, de forma impertorbable, a través dels temps. Com aquell mite egipci dels déus Nut i Geb, on l'assassinat i l'esquarterament donen lloc al dia i la nit. La ficció -sinònim més contemporani del que sempre hem anomenat mites- és l'espai on habita de forma natural la virtualitat, és la seva eina de desplegament i conquesta. Finalment, per entendre aquesta noció de caiguda vinculada a la ficció, l'obra de Remedios Zafra resulta rellevant, ja que remarca el "poder de la ficció per apedaçar, omplir, eclipsar



els buits de sentit o la consciència que fan mal en la nostra experiència del món" (2019, p. 105). La ficció té així la funció d'espai d'unió, com les històries explicades a cau d'orella al voltant del foc. Aquestes tenen una funció vital en el nostre desenvolupament com a espècie, sense elles els nexes d'unió difícilment podrien créixer. Però a la vegada aquell que les declara esdevé en una figura totèmica, xamànica, que alça la seva veu per sobre de la resta, disposat a enlluernar a l'audiència amb les seves melodies ideològiques. Com adverteix Zafra, "abandonar-se a la virtualitat suposa crear un món on el control és molt més gran, sense risc de malaltia, accident, ni contagi (...) Aquesta vida retroalimenta la reclusió del cos dels entusiastes a la casa connectada" (ibid. p.136). La caiguda ens submergeix en el líquid amniòtic de la tranquil·litat, un espai dirigit on no és necessari imaginar imatges perquè aquestes apareixen virtualment materialitzades davant dels nostres ulls. Com assenyala l'autora, a través d'una cita de Borges: "Que somniará l'indesxifrable futur? (...) Somiarà que podem fer miracles i que no els farem, perquè serà més real imaginar-los." (ibid, p.103).

Pel que fa a la idea de pobresa vinculada a la virtualitat, es fa necessari tornar de nou a la figura de Walter Benjamin. La noció de pobresa està lligada a la necessitat que sembla tenir la virtualitat per reproduir-se en la desfragmentació, per habitar als marges i poder estendre's de forma ràpida i eficient. Com les obres d'art del romànic català, sense autor, sense identitat particular. Aquesta es la idea que Benjamin anomenaria la "reproductibilitat tècnica de les imatges" (2018, p.196). Aquesta característica que, segons l'autor, totes les obres d'art -i jo afegiria que també les obres tècniques- porten inscrites en la seva concepció, serveix per entendre el lligam que les imatges tenen amb les eines tècniques que les veuen néixer. Benjamin recorre a la història de l'art, a l'evolució de les seves tècniques artístiques, per mostrar com a través del temps l'evolució de les imatges s'ha anat empobrint, lligades a mecanisme de reproducció cada vegada més sofisticats, que la feien tornar simplement un objecte de mercadotècnia. Anys després de la seva mort a Portbou, l'art arribaria a la seva pobresa màxima en l'obra de Warhol. Les obres d'art repton a través dels mitjans, però la seva essència roman. "Si en la litografia es trobava virtualment latent el diari il·lustrat, en la fotografia o estava l'art sonor" (ibid. p.197). Aquesta transició constant, aquest esperit nòmada, és la que dota a les imatges virtuals de la seva característica pobresa, que assenyalaria tan bé Steyerl.

Aquesta modificació al llarg dels temps, respon al que Román Gubern anomenaria "l'aspiració il·lusionista" (1996, p.61). Segons ell, la recerca d'un major realisme en les representacions religioses medievals, a finals de l'edat mitjana, obeiria a l'objectiu d'impressionar amb major emotivitat al poble devot, i així obtenir amb ells més rendibilitat de la predicació. L'art es transforma en tridimensional, passa de la planitud de l'art clàssic a l'explosió de punts de vista del renaixement. L'art romànic és, precisament, un punt mitjà en aquesta transició, que -com recorda Gubern- acabaria desembocant en les fantasmagories de la realitat virtual en el nostre segle (ibid. p.63). I aquesta evolució, aquesta dissolució en la realitat, no respondria a criteris estètics o conceptuals, sinó purament tècnics, fet que recorda l'antiga unió entre tècnica i art que és l'aliança imbatible utilitzada per la virtualitat. Jussi Parikka assenyala com la modernitat, en tot el seu sentit, s'aixeca sobre l'estructura subterrània de cablejats, on el món aparentment virtual es dota de cos. "La urbanització decimonònica implica un desplaçament cap al subsòl, mentre que avui semblen estar vivint un desplaçament cap als cels" (2021, p.73). Avui, l'espai virtual digital també té la seva corporalitat en l'explotació dels recursos minerals, igual que fa segles l'espai virtual teològic necessitava explotar les pedreres per aixecar esglésies i catedrals, murs on immortalitzar les seves imatges. Un procés de prospecció mil·lenari, tant antic potser com la mateixa humanitat, com deixa escrit Ovidi a la *Metamorfosis*: "es va entrar a les entranyes de la terra, i es van excavar aquelles riqueses, agullades de desgràcies" (ibid, p.73).

En la idea de pobresa també podem trobar el pensament d'Adorno, que treballa evidentment molt en la línia de Benjamin. Parla que la "tendència a la dissolució" de l'art és precisament la característica principal de la seva veritat, de la seva purgació per arribar a l'essència. "L'art, en la seva debilitat, és l'anticipació d'aquell esperit que apareix només després de la supressió del materialisme" (1983, p.47). Aquesta idea de debilitat que sembla comportar la imatge és aquella que remet al seu caràcter de pobresa. I és precisament aquesta debilitat on -novament retornant a una perspectiva cristiana- la dota de més fortalesa. Finalment, Guy Debord també s'uniria a aquesta observació, quan qüestionaria amb la seva obra fílmica la nostra confiança cega en les imatges. "Vivim en un món on sembla que -les imatges- ho han ocupat tot i on la virtualitat s'ha imposat com el lloc principal pels intercanvis simbòlics-afectius" (2019, p.28). És precisament la seva condició pobra, el seu vot

de penitència, el que fa que la virtualitat escampi de forma magistral, aferrant-se a les tècniques i ideologies imperants, però servint sempre com el mecanisme d'il·lusió que articula les dinàmiques de poder. Sense ella, aquests poders acaben per col·lapsar. Com diria el mateix Debord a una de les seves pel·lícules, "cada enfonsament d'una figura del poder totalitari revela la comunitat il·lusòria que l'aprojava en forma unànime, i que no era més que un conglomerat de soledats sense il·lusions" (ibid. p.103).

És amb aquesta idea d'enfonsament que entrem en la noció d'immortalitat aplicada a la mortalitat. Podríem dir que el col·lapse dels grans règims totalitaris, abans que per efectes pràctics o tècnics, s'enfonsen quan no són capaços de sostenir per si mateixos la imatge virtual d'immortalitat que construïren al seu voltant. Des de sempre, ens diu Benjamin (2018, p.275), "el concepte d'eternitat" va tenir en la mort la seva font principal." L'eternitat, entesa com a sinònim de la mortalitat, podria ser l'element que virtualment alça als Estats -o tota forma de dominació i poder- per sobreviure per sobre de la resta. És coneguda la visió que Albert Speer (Jouannais, 2017, p.45), l'arquitecte de l'Alemanya Nazi, opinava sobre el valor que les ruïnes tenien per recordar el poder d'un imperi. Els edificis havien de ser aixecats per ser recordats en la seva decadència, amb unes ruïnes estèticament poderoses, que encarnessin virtualment la gloria que els poders encarnaren antany. Aquesta idea evoca molt bé com els règims de poder es manifesten, en gran part, més en la seva posada en escena virtual que no pas en la funcionalitat material. Aquesta immortalitat, però, com recorda el pensament de Steyerl, és una immortalitat simulada, una postergació aparent dels esdeveniments per succeir. Probablement, Steyerl agafaria aquesta idea, de nou, del pensament de Benjamin, quan parla que "avui els ciutadans són pobres llogaters de pas per una falsa eternitat" (2018, p.276). Sembla que aquesta apel·lació virtual a l'eternitat acaba per enfonsar-se, com acabaren per col·lapsar la majoria d'edificis dissenyats per Speer, construïts de forma fràgil i accelerada, amb una voluntat més performativa que no pas funcional.

De certa manera, aquesta aspiració a la immortalitat que sembla habitar la virtualitat troba la seva millor encarnació, avui, dins el pensament transhumanista. Segons la visió de Roger Bartra (2019, p.81), els transhumanistes -com les grans corporacions de Silicon Valley- solen pensar que la singularitat tecnològica produirà uns essers

posthumans aviat, confiant en un acceleracionisme constants. Com ell afirma, "existeix un ingredient religiós en l'espera de l'adveniment de la Singularitat, amb majúscula, que obrirà la porta a una nova època" (ibíd.). Com aquest autor i molts altres han assenyalat, sobretot des d'una visió antropològica, el pensament dels grans líders empresarials tecnològics dels nostres temps actua d'una forma mística, religiosa. De fet, com sabem, la promesa de la immortalitat real de l'ésser humà és una de les grans puntes de llança d'aquestes corporacions, promesa que no deixa de tenir un poder d'atracció virtual, com la mateixa promesa que múltiples religions realitzaren al llarg dels temps, però que en la pràctica resulta igual de pseudocientífica. El mateix Bartra apunta al fet que aquestes corporacions -com el recent enfocament de Facebook amb el Metaunivers- busquen implantar en els consumidors una "necessitat de despreniment del cos" (2019, p.161). Les tecnologies serveixen per generar una nova percepció de la realitat, com Susan Sontag recorda en el paper que la fotografia tingué al segle XIX, on esdevingueren "potents mitjans per capgirar la realitat, per convertir la realitat en ombra" (2019, p.198). Aquestes dues visions, que entenen que existeix un lligam inherent entre la desintegració de la corporalitat i les tecnologies de reproducció, troben un origen en les paraules de Louis Daguerre, inventor de la tecnologia que actualitzaria la virtualitat a la modernitat, els daguerreotips; "El daguerreotip no és merament un instrument que serveix per dibuixar la natura (...) li dona el poder de reproduir-se a si mateixa" (Sontag, 2019, p.204).

Aquesta idea de reproducció infinita que inaugura el daguerreotip és la que fa entrar la noció d'immortalitat en col·lisió amb la de corporalitat. Aquesta última cada vegada es veu més amenaçada per "l'esdevenir màquina", concepte que l'autora Rosi Braidotti utilitzaria per definir la realitat posthumana. "L'eix de l'esdevenir màquina esquerda la distinció entre humans i circuits tecnològics" (2015, p.86). La liberalització del cos, entès com un element de producció més de la cadena de muntatge, acaba comportant la seva desintegració, de la mateixa manera que els components tecnològics d'un telèfon mòbil acaben sent reciclats i retornats als seus múltiples països d'origen. L'evolució dels sistemes d'explotació, suportats per la virtualitat, col·loquen al cos -humà i no-humà- en crisis permanents per la seva existència. "Culmina així el trajecte històric de la imatge a la recerca de la seva autonomia, alliberant-la del pes i de les imposicions de la realitat, en un procés de

desrealització que culminarà a la fi amb la realitat virtual" (Gubern, 1996, p.147). És en aquest procés en el qual ens trobem ara, i és potser aquest el motiu pel qual, en els últims temps, la noció del "cos" s'ha tornat principal dins la discussió filosòfica contemporània. Però segurament aquesta percepció de la desintegració de la corporalitat no és nova, ja que la descobrim referenciada en múltiples autors del passat, aquella opressió que Bertrand Russell anomena "l'imperi del maquinisme" (1960, p.115). Potser, l'aparició d'aquesta sensació d'opressió del cos és més comuna al llarg de la història del que ens pensem, perquè aquesta sensació no estaria lligada només a l'acceleracionisme tecnològic que vivim, sinó a la virtualització que aquests imperis del maquinisme porten inherent en la seva concepció.

Finalment, i arribant a aquest breu repàs per la noció de la virtualitat dins el pensament contemporani, apareix la idea de la violència com a consubstancial a aquesta. No passa per sobre a ningú que hagi arribat fins aquí en aquest assaig, que la idea de virtualitat no surt ben parada d'aquest breu anàlisi. Sembla que un alè de violència intrínseca travessa aquesta paraula, dels seus orígens fins a l'actualitat, fet que encara posa més en crisi la seva validesa com a concepte per designar el nostre present. Sovint, en els últims temps, moltes veus del pensament s'han mostrat crítiques amb la tecnologia, apel·lant a aquesta com a font de generació de la violència. El pensament de Martin Heidegger és potser un dels més representatius, capdavanter dels decreixentistes que aspiren a acabar els seus dies tancats en una cabana a la Selva Negra. "El final de la filosofia es mostra com el triomf, instal·lació manipulable d'un món científic-tècnic, i un ordre social en consonància amb ell" (Hui, 2020, p.135). A partir d'aquesta percepció, però, múltiples autors, com Yuk Hui, apunten una necessitat d'una fragmentació de la temporalitat històrica, on la tecnologia sigui reconquistada com una eina descolonitzadora per desenvolupar el que ell anomena com a "tecnodiversitat" (ibid, p.13). Realment, potser les aspiracions "una-bombers" que caracteritzen a molts dels pensadors tecnofòbics contemporanis, s'han cultivat en una percepció virtual de la tecnologia. Potser la violència que, certament, aquesta sol encarnar, prové del seu lligam a la virtualitat encarnada. És possible desplegar tecnodiversitats, que s'allunyin de la idea de la tecnologia com a productora de fantasmagories, d'il·lusions destinades, en un mor orwel·lià, a dominar a la població. Potser és la virtualitat, i no la seva

materialització en la tècnica, la que comporta una violència implícita, com aquesta tingué en el seu origen en el camp de batalla.

Potser totes les intuïcions plasmades aquí a partir de l'anomenat "virtual" son tan sols infundades. Potser, realment, que les paraules -i els conceptes que comporten amb elles- tinguin la virtut de mantenir la seva essència originària a través dels temps, és només una quimera. Una hipòtesis infundada on el criminal ja ha sigut localitzat, i ara tan sols resta la feina de recopilar les proves del crim. Però si comprem aquesta hipòtesi, plantejada per Jean Baudrillard, "amb la virtualitat, no tan sols entrem en l'era de la liquidació d'allò Real i del fet Referencial, sinó que també entrem en l'era de l'extermini de l'altre" (2015, p.149). Seguint a aquest autor, "amb la realitat virtual i totes les seves conseqüències, hem passat a l'extrem de la tècnica, a la tècnica com a fenomen extrem (...) Aquesta hipòtesi és molt més greu que la de l'alienació tècnica, o l'apressament heideggerià. És la d'un projecte de desaparició irreversible (...) Aquesta és la carta de la Virtualitat. I no hi ha cap mena de dubte de la seva ambició absoluta. Si arribés al seu terme, aquesta realització radical serà l'equivalent d'un crim perfecte" (Ibid, p.53).

## CONCLUSIONS

Des de temps immemorials, la iconoclàsia ha format part de les nostres societats. La destrucció de les imatges ha sigut, sense cap mena de dubte, tan important en l'evolució de la nostra espècie com la seva creació. Tan bon punt una civilització aixeca icones que la representaven, algú desitja fer-les caure al terra. Quan han succeït rebel·lions, sovint els primers a prendre mal han sigut les estàtues, representacions de déus i líders, que acabaren els seus dies fetes bocins contra l'asfalt. Aviat però, una nova imatge substituï l'anterior, emergida del cadàver en putrefacció de les icones malmeses. Tot déu, per instaurar-se, necessita erradicar a la divinitat que el precedí, o absorbir-la en el seu panteó fins que esdevingui irreconeixible. Al principi d'aquest viatge ens vam poder submergir en la història dels Pantocràtors, petites imatges supervivents que poblen les muntanyes que tenim al nostre voltant. Foren instaurats amb tan sols un objectiu; colonitzar l'imaginari dels habitants més recòndits de l'imperi. Acabar, amb la seva presència, amb les divinitats ancestrals, les restes que, refugiades de les muntanyes, pogueren sobreviure durant mil·lennis, ocultant-se d'occident. Amb el temps els Pantocràtors també esborraren la seva empremta, però quelcom seu, més poderós que la imatge, va romandre inalterable.

Sovint les estàtues, al llarg del temps, han sigut enderrocades. Però els pedestals sempre foren conservats. Les imatges sempre tenen una data de caducitat, la seva naturalesa és perenne i fugaç. Tanmateix, els pedestals sobre les quals s'aixequen perduren a través dels mil·lennis, acollint a sobre seu aquelles imatges conqueridores que cada imperi vulgui alçar a sobre seu. Les rebel·lions se centraren a fer caure les estàtues, però conservaren la seva base. En ella, aviat, un nou símbol totalitari és capaç de reptar, a poc a poc, fins a situar-se al capdamunt de nou. Els pedestals son la virtualitat materialitzada. No son les imatges o tecnologies, els Pantocràtors o ordinadors, que els donen cabuda. Son la tela d'on emergeixen. Els pedestals son el lloc concret que permet que els símbols conquistin l'imaginari. Aquesta és la noció més fidel que podem extreure de la virtualitat avui. Aquest assaig ens ha servit, gràcies al suport en el pensament de Hito Steyerl, per establir un full de ruta per començar a resseguir els camins de la virtualitat.

Nietzsche, a través del seu profeta particular, Zaratustra, deixa una frase que il·lustra molt bé aquesta idea. "Tirin avall les columnes. Elles tornaran més seductores que mai" (2003, p.123). És així com, en aquestes conclusions, podem entendre el sentit de la virtualitat. La virtualitat és aquest pedestal seductor que dota de sentit a les imatges -i a les tècniques- que poblen les valls de la humanitat. És possible dotar-la de sentit, més enllà de la seva relació amb aquestes? Potser després d'aquest breu repàs per les seves condicions, entenem ara la gran indefinició que sembla habitar el terme "virtual", de les accepcions dels diccionaris als discursos dels filòsofs. La virtualitat no té una definició possible, perquè és ella la que dota de sentit al corpus que habitem. L'aproximació que em fet a partir de l'obra de Steyerl resulta valuosa, per què ens situa en un punt de partida, fresc i actual, per començar a entendre aquest concepte. Les idees que d'ella s'extreuen -Bombolla, caiguda, pobresa, immortalitat, corporalitat i violència- ajuden a perseguir la seva essència, a materialitzar la seva forma. Però a la vegada, el diàleg amb autors diversos, si ens demostra alguna cosa, és precisament la inconcreció que aquest terme ha assolit en els últims anys. Queda clar, també, que la paraula "virtualitat" va molt més enllà del món tecnològic. La seva idea abraça universos múltiples, i el digital només resulta l'últim que ha vingut a parar en les seves xarxes.

Però la recerca, considero, sí que llança una possibilitat d'enteniment. Després d'aquesta anàlisi, queda clar que la virtualitat no és concepte neutral. Una certa idea de violència sembla flotar tota l'estona en aquest treball, que no fou fruit de la meua intenció, sinó que va anar emergint a mesura que la recerca prengué forma. És aquí on entra en rigor l'última pregunta que aquest assaig volia afrontar, la més important: és la virtualitat un concepte vàlid per afrontar la nostra realitat, per utilitzar-lo per designar el nostre present? Aquesta pregunta és especialment valuosa en el marc d'uns estudis com aquests, on habitem un territori que algú, tampoc sabem per què, en un moment determinat va decidir anomenar l'"aula virtual". Si el terme "virtual" és vàlid per designar la nostra realitat, depèn de molts factors que aquest assaig no pot ni vol abordar. Al final, com sempre s'ha especificat, el valor d'aquest assaig és d'una introducció. A partir d'aquí queda clar que cal iniciar un treball d'investigació profunda, que vagi a les fonts originals del passat, que busqui fer el camí invers al que em fet, partir de la contemporaneïtat per submergir-nos en el passat. Com a mínim, si una cosa deixa clara aquest treball, és que cal anar amb compte. Les



paraules mai son neutrals. I encara menys els conceptes que les articulen. I la paraula "virtualitat", a hores d'ara, encarna una sospita perniciosa, com ja detecta Baudrillard en el seu moment. Els pedestals, per molt que semblin estèrils i polits, neutrals en la seva inconcreció, amaguen l'autèntic sentit de les imatges; l'elevació per sobre de la terra.

## REFERÈNCIES

- Adorno, Theodor W. "Teoría estética". Ediciones Orbis, S.A., Barcelona, 1983
- Agamben, Giorgio. "¿Qué es un dispositivo?" Editorial Anagrama, Barcelona. 2015
- Baricco, Alessandro. "The Game". Editorial Anagrama, Barcelona. 2019
- Bartra, Roger. "Chamanes y robots. Reflexiones sobre el efecto placebo y la conciencia artificial". Editorial Anagrama, Barcelona. 2019.
- Baudrillard, Jean. "El crimen perfecto". Editorial Anagrama, Barcelona. 2015.
- Benjamin, Walter. "Iluminaciones". Editorial Taurus, Barcelona, 2018.
- Biosca, Antoni. "Mil años de virtualidad: Origen y evolución de un concepto contemporáneo" Eikasia, Revista de Filosofía, año V, 28, Universitat d'Alacant, 2009.
- Borja-Villel, Manuel. "Introducció". Dins de: "Hito Steyerl. Duty Free Art." Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 2015 (p.27-54)
- Braidotti, Rosi. "Lo posthumano". Editorial Gedisa, Barcelona. 2015.
- Cosgrove, Denis. "Contested global visions: one-world, whole-earth, and the Apollo space photographs." Annals of the Association of American Geographers 84, 270–93. 1994.
- Cummings, Mike. "Don't be fooled by 'bubble vision', says visiting artist Hito Steyerl". YaleNews, Febrer 27, 2018. (consulta 02/06/2022) <<https://news.yale.edu/2018/02/27/dont-be-fooled-bubble-vision-says-visiting-artist-hito-steyerl>>
- Debord, Guy. "Contra el cine. Obras cinematográficas completas (1952-1978). Caja Negra Editorial, Buenos Aires. 2019.
- Deleuze, Gilles. "Virtualidad en filosofía". (consulta 19/06/2022) <<https://www.hisour.com/es/virtuality-in-philosophy-49336/>>
- Emre, Merve. "Hito Steyerl's Digital Visions". The New Yorker, 22 de febrer del 2022. (consulta 10/06/2022). <<https://www.newyorker.com/culture/persons-of-interest/hito-steyerls-digital-visions/amp>>
- Fisher, Mark. "Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?" Caja Negra Editorial, Buenos Aires. 2018.

- Garcés, Marina. "Nueva Ilustración radical". Nuevos cuardenos Anagrama, Barcelona. 2018
- Greenberger, Alex. "Is Shakespeare fake news? Artist Hito Steyerl podenrs tough questions in a interview about experimental filmmaker Harun Farocki". ARTnews, 6 de febrer del 2020. (consulta 07/06/2022) <<https://www.artnews.com/art-news/artists/hito-steyerl-harun-farocki-thaddaeu-s-ropac-interview-1202677179/amp/>>
- Gubern, Román. "Mensajes icónicos de la cultura de masas". Editorial Lumen, Barcelona. 1974
- Gubern, Román. "Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto". Editorial Anagrama, Barcelona. 1996.
- Haraway, Donna. "Manifiesto para cyborgs. Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XIX". Letra Sudaca Ediciones, Argentina. 2019.
- Hester, Helen. "Xenofeminismo. Tecnologías de género y políticas de reproducción". Caja Negra Editorial, Buenos Aires. 2018.
- Hui, Yuk. "Fragmentar el futuro. Ensayos sobre tecnodiversidad". Caja Negra Editorial, Buenos Aires. 2020.
- Jouannais, Jean-Yves. "El uso de las ruinas. Retratos obsidionales". Editorial Acantilado, Barcelona, 2017.
- Lévy, Pierre. "¿Qué es lo virtual?". Editorial Paidós, Barcelona. 1998.
- Lutero, Martín. "Obras reunidas 2. El siervo albedrío y otros escritos polémicos." Editorial Trotta, Barcelona. 2019.
- Nietzsche, Friedrich. "Así hablaba Zaratustra". Biblioteca EDAF, Buenos Aires, 2003.
- Maldonado, Tomás. "Lo real y lo virtual". Editorial Gedisa, Barcelona 1999.
- Parikka, Jussi. "Una geología de los medios". Editorial Caja Negra, Buenos Aires. 2021.
- Russell, Bertrand. "La perspectiva científica". Ediciones Ariel, Barcelona, 1969.
- Sontag, Susan. "Sobre la fotografía". Editorial Arcàdia, Barcelona. 2019
- Steyerl, Hito. "Los condenados de la pantalla". Editorial Caja Negra, Buenos Aires, 2014.

- Steyerl, Hito. "Entrevista con Hito Steyerl". Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, canal de Youtube, 16 de novembre de 2015. (consulta 04/06/2022) <<https://www.youtube.com/watch?v=ZyBNCKpz6FI>>
- Steyerl, Hito. "Detrás de... Circulacionismo, Hito Steyerl". Periscopio MUAC, 10 de febrer del 2015, youtube. (consulta 13/06/2022). <<https://www.youtube.com/watch?v=nfOyLghRPn0>>
- Steyerl, Hito. "Arte Duty-Free. El arte en la era de la guerra civil planetaria." Editorial Caja Negra, Buenos Aires, 2018.
- Steyerl, Hito. "Hito Steyerl. Virtual Leonardo's submarine." Andrew Keeps Gallery. Biennial de Venecia, 2019. (consulta 04/06/2022) <<https://andrewkreps.viewingrooms.com/viewing-room/21-hito-steyerl-virtual-leonardo-s-submarine/>>
- VV.AA. "La nueva carne. #2 Belleza". La nueva carne, Barcelona. 2019.
- Zafra, Remedios. "El entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digital". Editorial Anagrama, Barcelona, 2019.