

Dolor i cultura¹

Una aproximació fenomenològica a la relació entre dolor i creativitat

PAU PEDRAGOSA

Grup d'Estudis Fenomenològics. Societat Catalana de Filosofia

pau.pedragosa@upc.edu

Resum: La meua proposta consisteix en un estudi fenomenològic de la creativitat cultural que posa en el centre el fenomen del dolor. L'exposició que faig a continuació és un comentari del llibre *The Body in Pain* d'Elaine Scarry, una obra impressionant d'anàlisi fenomenològica del dolor i del paper d'aquest en la construcció de la cultura material. Si bé aquesta obra està fora de la tradició fenomenològica, la qual l'autora sembla desconèixer, mostra tanmateix tal rigor i profunditat en les seves descripcions que els fenòmens se'ns apareixen nítidament i parlen per si mateixos. Això, junt amb la seva originalitat en la concepció del món artificial com un «quasi animisme» que és una legitimació del món tècnic i de l'humanisme, justifiquen prendre aquest llibre com a referent tant per a la filosofia com per a la teoria de la cultura contemporànies i que mereix, per tant, un comentari. Acabem l'article amb una aplicació d'aquesta teoria del dolor i de la creativitat al cas concret de l'arquitectura i la seva capacitat de construir el món material que habitem.

Paraules clau: dolor, imaginació, cos, *mimesis*, animisme, història de l'arquitectura, arquitectura del plaer, Elaine Scarry.

Pain and Culture. A phenomenological approach to the relation between pain and creativity

Abstract: This paper develops a phenomenological study of cultural creativity, which places the phenomenon of pain in the centre. The following paper is a commentary of the book by Elaine Scarry *The Body in Pain*, an impressive work of phenomenological analysis of pain and its role in the making of the material culture. Although this work is outside the phenomenological tradition, which the author apparently does not know, the rigor and depth of the analysis allow the phenomena to appear sharply and to speak by themselves. This, together with her original conception of the artificial world as if it were animate, which is a legitimacy of the technical world and of humanism, justifies taking this book seriously as a referent both for contemporary philosophy and cultural theory, and deserves, therefore, a commentary. This article finishes with an application of this theory of pain and creativity to the concrete case of architecture and its capacity to build the material world in which we dwell.

Key words: pain, imagination, body, *mimesis*, animism, history of architecture, architecture of pleasure, Elaine Scarry.

1. Article realitzat en el marc dels projectes d'investigació I+D: FFI2013-43240- *Fenomenología del cuerpo y análisis del dolor*. HAR2014-54794- *Topología del espacio urbano: reconocimiento, análisis y cartografía de espacios frágiles en la ciudad contemporánea*.

1/ Dolor

Elaine Scarry comença el llibre *The Body in Pain*² amb l'anàlisi de casos de dolor extrem en la pràctica de la tortura. La tortura, com també la guerra, són pràctiques *destructives* que tenen per objecte obsessiu i temàtic la inflicció de dolor; per tant, una mirada fenomenològica sobre aquestes pràctiques permet treure a la llum les característiques essencials del dolor, car enlloc es mostren de manera tan evident i nítida. Un cop s'ha fet manifest quins són els atributs del dolor, l'autora els emprà per estudiar el paper que juguen en la pràctica oposada, en la creativitat i en la *construcció* de civilització.

L'anàlisi de la tortura ens permet, doncs, entendre que el dolor és un fenomen ben singular d'entre tots els estats conscients, tant físics com psicològics. No entrarem en l'estudi, lúcida i profund, que l'autora fa de la tortura i de la guerra, sinó que ens limitarem a resumir els tres atributs que fan del dolor un fenomen singular; són els següents:

Al *El dolor interromp la intencionalitat*³. En les situacions habituals de salut, el cos viscut (*Leib*) el podem caracteritzar doblement com a *recessiu* i *ec-stàtic*⁴. Per entendre aquesta doble condició corporal podem usar les dues preposicions *des de* i *vers* que defineixen el sentit de la intencionalitat. El cos és ec-stàtic perquè és el centre «des del» qual els actes intencionals es dirigeixen cap als seus objectes del món extern, el lloc des d'on el món s'obre; però alhora el cos viscut és recessiu ja que és sempre el «punt zero» de l'entorn, el centre «des d'on» intencionalment es dirigeix al món, el cos viscut desapareix del focus d'atenció, retrocedeix en el mateix acte de dirigir-se cap a fora. Som *vers* el món *des del* cos de tal manera que el cos és sempre deixat enrere, tematitzem el món però no el nostre cos. Per exemple, en circumstàncies habituals, actes intencionals com la visió i l'oïda els vivenciem en el vist i en l'escoltat, en els seus respectius objectes, no en les localitzacions corporals on ocorren, en el ulls i en les orelles. Però aquests mateixos actes de visió i oïda també es poden experimentar en els respectius òrgans sensorials del cos, però ocorre menys habitualment, precisament quan patim dolor físic. Per exemple, aixeco la vista i el sol em cega, llavors la visió retrocedeix cap a la proximitat del dolor en els ulls, i la visió deixa d'experienciar-se com a objectivació d'un contingut interior i em faig més conscient de l'acte de mirar; ja no només veig objectes exteriors sinó també el meu propi cos incapac, una incapacitat que portada a l'extrem és dolor físic.

Contràriament al que ocorre en les situacions habituals sanes, en el dolor, el cos no és deixat enrere, no és transparent, sinó que se'ns apareix, es fa

2. Elaine SCARRY, *The Body in Pain. The Making and Unmaking of the World*. Oxford: Oxford University Press, 1985.

3. Elaine SCARRY, *Op. cit.*, 52.

4. Aquest parell de conceptes «recessiu» i «ec-stàtic» són emprats per Drew LEDER, *The Absent Body*. Chicago: The University of Chicago Press, 1990, 73, 74.

temàtic perquè deixa de ser el lloc *des d'on* i es converteix en allò *cap a on*, o vers al qual, ens dirigim.

Això també ho podem expressar dient que en condicions normals ens descorporalitzem perquè sembla que ens veiem transportats, més enllà dels límits del cos, al món extern, a l'objecte que veiem o escoltem; en canvi el dolor ens corporalitza, ens fa vivenciar intensament el cos, ens internalitza en les mateixes vivències del dolor de tal manera que el món queda reduït a un petit cercle al voltant del cos propi.

B/ *El dolor és l'experiència de la negativitat*⁵. La negativitat del dolor vol dir que sento aversió per ell, és com un enemic interior que m'agredeix. A diferència d'altres sensacions afectives, que tenen un contingut positiu, negatiu o neutre, el dolor es presenta sempre com a negatiu. Presentant-se sempre com una experiència negativa, com sent «l'experiència mateixa de la negativitat», el dolor demana, exigeix, un canvi, una modificació del món per eliminar aquest estat. Per contra, l'experiència del plaer, per posar l'exemple dialècticament oposat al dolor, i que es pot equiparar en bona mesura amb l'alegria i, fins i tot, amb la felicitat i, en general, amb les emocions de contingut positiu, no demana cap canvi de la situació present, no ens suposa cap amenaça que demani ser eliminada⁶. Trobem en el fet que el dolor exigeix un canvi de l'estat de coses presents una font crucial de la producció cultural, ja que tot producte creat introdueix algun canvi en el món. (La relació entre plaer i dolor l'expliquem més endavant, a l'epígraf 5).

C/ *El dolor no té un objecte intencional*. El tercer aspecte que singularitza el dolor és que, a diferència d'altres vivències o actes intencionals, no té un objecte intencional. Expliquem millor aquest aspecte en el següent epígraf.

2/ Dolor i imaginació

Un cop extrets els atributs essencials del dolor en la primera part del llibre, dedicada a l'estudi de la tortura i de la guerra, Scarry estudia, a la segona part, la relació entre dolor i imaginació. Aquests són dos estats radicalment oposats i, en aquesta oposició, trobem la clau de la relació entre dolor i creativitat. Diu Scarry, quant al dolor:

«Entre tots els estats de consciència, ja siguin psíquics, físics o perceptius, el dolor físic és excepcional ja que és l'únic que no té un objecte. Si bé l'experiència del dolor és tan primària per a l'ésser humà com ho és la capacitat d'escoltar, tocar, desitjar, témer, tenir fam, difereix de totes aquestes i de qualsevol altre esdeveniment corpori i psíquic, en el fet que no tenen un objecte del món extern. Escolto quelcom i toco quelcom fora del cos, com el desig és

5. Elaine SCARRY, *Op. cit.*, 52.

6. Drew LEDEB, *Op. cit.*, 78.

desig de x , la por és por de y , la fam és fam de z ; però el dolor no ho és “de” o “per” res —és sol ell mateix»⁷.

El dolor només és dolor, en el dolor no sento quelcom, sinó que em sento, sento el propi cos. Aquesta manca d'objectivitat, de referència externa, és el que fa el dolor tan difícil de ser expressat lingüísticament o materialment. Però per això mateix pot despertar la imaginació, pot ser ocasió per imaginar alguna manera d'expressar-lo. Els altres estats conscients, precisament per tenir un objecte, conviden a entrar al món on està l'objecte en qüestió i estalvien haver d'imaginar alternatives. L'objecte és una extensió, una expressió, de l'estat conscient correlatiu. Però res expressa el dolor. I si no existeix, cal inventar-ho i endemés fer-ho amb urgència ja que de tots els estats conscients, el dolor es caracteritza per la seva aversió i negativitat, per voler eliminar-lo, per voler sortir-ne, sortir del cos cap al món⁸.

I quant a la imaginació, l'autora escriu:

«L'altre estat conscient que és tan anòmal com el dolor és la imaginació. Mentre que el dolor és un estat notable caracteritzat per ser totalment sense objectes, la imaginació és notable per ser l'únic estat que és totalment els seus objectes. Així, mentre que el dolor és com el veure o el desitjar però no com veure x o desitjar y , la característica oposada però igualment extraordinària pertany a la imaginació. És com la x o la y , que són els objectes de la visió o el desig, però no l'experiència viscuda de veure o desitjar»⁹.

La imaginació no és un estat que es pugui sentir al marge del seu objecte. L'única prova que un està imaginant és la dels objectes imaginaris que apareixen a la consciència, les imatges que produeix.

En resum, el dolor es dona en la pura sensació afectiva, en la *realitat* inapel·lable de sentir-se, mentre que la imaginació es dona en allò imaginat, en la *irrealitat* dels seus objectes. El dolor és indubtablement real, allò imaginat és fictici. En aquest punt Scarry estableix una relació dialèctica entre ambdós estats oposats de tal manera que si

«el dolor és un estat intencional sense objecte i la imaginació és un objecte intencional sense un estat experienciable, aleshores en certa manera és apropiat pensar el dolor com l'estat intencional de la imaginació i identificar l'objecte imaginat com l'objecte intencional del dolor»¹⁰.

7. Elaine SCARRY, *Op. cit.*, 161, 162.

8. *Ibid.*, 162.

9. *Ibid.*, 162.

10. *Ibid.*, 164.

Si acceptem aquesta transferència de l'objecte imaginat com a objecte del dolor, es pot dir que el dolor es transforma d'una vivència que es pateix de manera totalment passiva en un acte que s'automodifica i, amb èxit, s'autoelimina. La imaginació ajuda a pal·liar el dolor. Aquest és l'objectiu de la cultura material i de tota civilització: descarregar-nos del dolor i compartir-lo.

En aquest sentit Scarry proposa una comprensió de la cultura material com a projecció del cos, com una cultura corpòria o *embodied culture* que té com a resultat la nostra des-corporalització (*disembodiment*) i conseqüent eliminació del dolor físic que patim per la nostra condició corpòria. L'autora ens proposa una concepció del món construït com un «quasi animisme», és a dir, una concepció dels objectes materials «com si» (i tot l'accent està en aquest «com si») fossin un cos viu en el sentit que el seu disseny reproduiria l'estructura de les vivències del nostre cos viscut.

«Forma part de la tasca de la creació *privar el món extern del seu privilegi de ser inanimat* —amb altres paraules, del seu privilegi de ser irresponsable dels seus habitants sensibles [...] Dir que el “ser inanimat” del món extern és disminuït, és gairebé com dir (però *no* és dir-ho) que el món extern es fa animat»¹¹.

La tasca de la imaginació consisteix a projectar, distribuir cap a fora, cap al món de l'artifici, el fet que som un cos viu, que sentim dolor, som vulnerables, ja que fent-ho aconseguim alliberar-nos i alleugerir-nos del problema de la vulnerabilitat inherent al fet de ser un cos viu. La imaginació sempre està treballant en nom del cos viu i vulnerable¹².

3/ L'artefacte com a projecció o *mimesi* del cos

El reconeixement que un objecte construït és una projecció del cos humà es pot formular dient que l'objecte, l'artefacte, és una *mimesi* del cos. Segons Scarry podem distingir tres maneres diferents de projecció del cos, tres maneres diferents en què els objectes imiten el cos¹³:

1/ L'objecte construït és una projecció de *parts del cos*¹⁴: la relació entre cos i la seva objectivació es descriu com la projecció de parts específiques del cos. Per exemple, a) de la pell: un bena de gasa de teixit sobre una ferida oberta imita la pell; b) de l'ull: les ulleres, microscopis, telescopis, càmeres de fotos són projeccions materialitzades dels ulls, alhora que amplifiquen la seva capacitat.

11. *Ibid.*, 285.

12. *Ibid.*, 306.

13. *Ibid.*, 281.

14. *Ibid.*, 282, 283.

2/ L'objecte construït és una projecció dels *atributs o capacitats del cos*¹⁵. Algunes capacitats corporals no poden identificar-se fàcilment amb alguna part localitzable del cos o amb una forma determinada. Per exemple, a) la capacitat de la memòria és projectada en la impremta, en fotografies, llibres, pel·lícules, fotocopiadores, i així incrementen aquesta capacitat; b) el moviment del cos és projectat i augmentat al projectar-lo en una roda o en una màquina de vapor.

3/ Finalment, l'objecte construït és una projecció de la *capacitat mateixa de projecció*¹⁶: «mentre que l'ésser humà és un ésser que mira, es mou, respira, escolta, té gana, desitja, treballa, es reproduïx, recorda, bombeja sang (i projecta tots aquests atributs cap a fora) també és, per tant, un ésser que projecta»¹⁷. La creació es pot llavors expressar com treure fora el que hi ha dins, convertir el que és originàriament interior i privat en una cosa exterior i compartida. El que és interior (el pur sentir, la vivència, on el dolor és el cas extrem) s'exterioritza i es fa objecte. Així es deixa de sentir i patir; el cos s'allibera. És a dir, projectar l'interior del cos cap a fora suggereix que transportant el dolor al món exterior, aquest perd la seva immunitat i indiferència, i es fa viu, animat, que sent.

Movent-nos al llarg de les tres maneres de projecció del cos, ens adonem que el cos es fa progressivament més interior en la seva conceptualització. Concebre el cos en les seves parts (1) és concebre'l des de l'exterior: encara que el cos contingui orelles i ulls, l'escoltar o el mirar aquí no es té en compte. Concebre el cos en termes de les seves capacitats i atributs (2) (no ulls sinó mirar, no orelles, sinó escoltar) implica moure's cap a l'interior de l'experiència sentida. Fins que finalment, concebre el cos com a «viscut» o com a «consciència de ser viu» (*awareness of aliveness*) (3) és ja residir en l'interior mateix de l'experiència del sentir global, en l'experiència viscuda mateixa, i és aquest últim fenomen el que cal considerar, doncs, l'experiència de ser cos viscut o la consciència de viure, de ser un cos viscut, és el que es projecta a fora, al món, en l'acte creatiu de la imaginació¹⁸.

Per exemple, una cadira, la podem analitzar des de les tres formes de projecció¹⁹: 1) com a part del cos, la cadira imita l'espina dorsal²⁰; 2) com a projecció d'atributs físics, la cadira imita el pes del cos²¹ i 3) com a projecció del desig d'acabar amb la incomoditat (dolor), la cadira imita la consciència del sentir en general.

15. *Ibid.*, 283, 284.

16. *Ibid.*, 284, 285.

17. *Ibid.*, 284.

18. *Ibid.*, 285, 286.

19. Anthony VIDLER, *The Architectural Uncanny. Essays in the Modern Unhomely*. Cambridge: The MIT Press, 1992, 235, nota 1.

20. Elaine SCARRY, *op. cit.*, 254.

21. *Ibid.*, 256.

Així doncs, aquesta última manera de projectar el cos en l'objecte construït ens porta al propòsit últim: concebre de nou el món donat, «no fent-li literalment patir dolor o fent-lo animat però sí que gairebé *literalment* “fent-lo” coneixedor del dolor humà com si fos ell mateix animat i tingués dolor»²².

4/ L'arquitectura com a *mimesi* del cos

Fins aquí hem realitzat un comentari d'aquelles parts del llibre *The Body in Pain* que descriuen fenomenològicament la relació extraordinària entre dolor i imaginació. Proposem ara una aplicació d'aquesta teoria fenomenològica del dolor i la creativitat a l'àmbit concret, però summament important de la cultura material, com és l'arquitectura, el món que construïm per habitar.

Considerem que les tres maneres de projectar el cos en els objectes materials, la concepció de la cultura material com a *mimesi* del cos, és de gran rellevància per a la teoria contemporània de la cultura i, en particular, de l'arquitectura. La noció d'arquitectura com a imitació del cos humà, l'ús de l'analogia antropomòrfica tant en l'ús de les proporcions del cos humà com en la forma figurativa de l'edifici, ha determinat tota la història de l'arquitectura fins al col·lapse de la tradició clàssica de l'humanisme, a la qual va seguir el naixement del paradigma de la tecnologia i l'analogia de la màquina. En la situació contemporània, si exceptuem a Le Corbusier i el seu intent de recuperar, amb el *modulor*, el cos humà com a referent de les mesures i proporcions dels edificis i de les ciutats, el cos o bé ha desaparegut com a referent o, si encara té algun paper, el té precisament com un cos diferent del de la tradició humanista, això és, un cos fragmentat i mutilat fins a límits irreconeixibles, un cos, per tant, que no és més que el signe de la ruptura amb l'humanisme clàssic. Doncs bé, la teoria de l'artefacte, de la cultura material, que es desprèn de l'obra d'Scarrly permet recuperar avui en dia, en una nova clau, el cos com a referent del món construït.

Des d'aquesta nova perspectiva, la història de l'analogia del cos en arquitectura, des de Vitruvi fins al present, es pot descriure (i reescriure), doncs, com una extensió gradual de l'analogia antropomòrfica cap a dominis cada vegada més amplis que duen, de manera inexorable, a la pèrdua final del cos com a fonament de l'arquitectura (i que desembocaria en la substitució del cos per la màquina). Però el cos que aquí acaba col·lapsant és el cos entès com a cos físic o cos-objecte, el qual finalment és substituït, en aquest paper de fonament, pel *cos viscut* (*Leib* o cos viscut en primera persona) la qual cosa es tradueix en una concepció animista de l'arquitectura i de la cultura. Seguint les indicacions d'Scarrly, doncs, podríem dir que la referència al cos no s'hauria perdut, sinó que se l'hauria guanyat des d'una perspectiva més profunda.

22. *Ibid.*, 289.

Seguint les diferents projeccions del cos que descriu Scarry, proposem establir una narrativa històrica de l'arquitectura en tres èpoques que es corresponen a les tres maneres de projecció del cos²³. Aquestes tres fases serien les següents:

1/ L'arquitectura és una projecció de parts del cos. Teoria clàssica de l'arquitectura.

El cos es comprèn com a cos físic o objecte: ulls, cor, orelles. No és té en compte la funció del cos, només el seu aspecte figuratiu. L'edifici es concep com un cos d'algun tipus. En la teoria clàssica de l'arquitectura, es projecta a l'edifici el cos idealitzat. L'edifici rebia legitimitat en la seva composició i proporció de la composició i proporció del cos humà; i de manera recíproca l'edifici actuava sobre el cos estabilitzant-lo, donant-li un lloc al món²⁴.

Com a exemples enumerem de forma breu els següents:

A. La tradició vitruviana estableix que la columna clàssica segueix la mesura d'alguna part del cos humà, i, a la vegada, la columna serveix d'unitat bàsica de mesura de les parts i el tot de l'edifici. L'home de Vitruvi de Leonardo da Vinci amb les cames i braços estesos inscrits dins d'un cercle i un quadrat, amb el melic al centre és la descripció d'aquest ordre ideal.

B. L'afirmació d'Alberti que l'edifici és com un cos compost de parts estableix la noció de bellesa clàssica com la relació entre el tot i les parts en la qual res pot ser afegit o eliminat sense destruir l'equilibri.

C. El dibuixos de Francesco di Giorgio que mostren un cos humà superposat a la forma de la catedral i de la mateixa ciutat.

D. La comparació de Filarete de les cavitats dels edificis amb els òrgans del cos: ulls, orelles, nas, boca, venes i vísceres; i la comparació de l'arquitecte amb el metge: l'edifici i la ciutat, com el cos, podien emmalaltir i l'arquitecte, com el doctor, els podien guarir. Aquest ordre clàssic centrat en el cos de la tradició humanista s'allarga fins al segle XVIII.

2/ L'arquitectura és una projecció dels atributs o capacitats del cos. Teoria estètica i romàntica de l'arquitectura.

L'edifici encarna estats del cos o estats de la ment basats en sensacions del cos. Al segle XVIII l'estètica fa un gir subjectiu, la bellesa no està en l'objecte i les seves propietats, sinó que és una qualitat subjectiva. En aquest gir subjectiu transferim a l'objecte les qualitats de la nostra apreciació estètica. L'objecte reflecteix ara la sensibilitat i estats anímics més que els aspectes externs del cos. Dotem els objectes d'animació. Així, per exemple, l'historiador de l'art Heinrich Wölfflin pot descriure l'arquitectura gòtica

23. Cal dir, però, que per Scarry, el model en tres moments de la projecció del cos al món extern no és històric, sinó atemporal.

24. Anthony VIDLER, *op. cit.*, 70, 71.

en termes de múscles tensos i moviments precisos, els edificis del Renaixement com a cossos esvelts que expressen un estat de benestar i vigor, i els barrocs com cossos en moviment agitat i ràpid, que segueixen una dansa inquieta, com sacsejats per una compulsió interna que remou uns múscles voluminosos i carn tova²⁵.

3/ L'arquitectura és una projecció de la capacitat mateixa de projecció. Cap a una teoria contemporània de l'arquitectura.

Aquesta seria la tasca de l'arquitectura i de l'urbanisme actuals, dels responsables de la construcció material del món. Creiem que el text que va escriure Henry Lefebvre *Cap a una arquitectura del plaer* (o del goig, *Juissance*) seria un indicador de l'arquitectura del futur. Diu Lefebvre que «l'arquitectura construirà un espai que és més o menys un anàleg del cos total»²⁶. Lefebvre proposa concebre una arquitectura del plaer que posi el cos en el centre, un cos entès com un conjunt de ritmes. Aquesta nova arquitectura demana una teoria que inclogui tant una analítica dels ritmes i moviments corporals, com un estudi de la història dels llocs del plaer, des de les termes romanes als espais urbans del Renaixement fins als dissenys actuals.

5/ Cap a un món construït del plaer

Podem entendre el plaer de dues maneres²⁷. Com a absència de dolor i, per tant, en aquesta concepció, el plaer no és substantiu, sinó relatiu al dolor; i com a substantiu, com una experiència afectiva en si mateixa. Ambdues concepcions coincideixen en el fet que el plaer és un estat corporal en el qual es vivència quelcom diferent del cos, el plaer és un sentiment que acompanya moviments expansius que associem amb aquells estats en els quals vivim més enllà del cos. Mentre que el dolor ens tanca dins del cos, ens corporalitza, ens fa vivenciar intensament el cos, el plaer, en canvi, ens fa viure moments d'intensa descorporalització, moments en què una intensa sensació corporal l'experienciem com una cosa altra que el nostre propi cos.

Com menys un objecte construït satisfà les necessitats internes del cos, més accentuat serà l'estat intern mateix i més ens aproximarem a la condició del dolor, més ens corporalitzarem (per exemple, objectes fets per satisfer la fam o el desig ens deixen amb la fam sense saciar o desig sense satisfer). I a l'inrevés, com més els objectes satisfan les necessitats internes més ens alliberem de la vulnerabilitat de tenir un cos, més ens aproximem a la condició de

25. Anthony VIDLER, *op. cit.*, 72-75.

26. Henry LEFEBVRE, *Towards an Architecture of Enjoyment*, Minnesota: University of Minnesota Press, 2014, p. 151.

27. Elaine SCARRY, *op. cit.*, p. 355, nota 6.

plaer, més ens descorporalitzem. Projectar el dolor cap a fora vol dir, doncs, construir objectes que ens donen plaer.

Ara bé, en el nostre món actual, podem trobar una arquitectura, uns espais urbans del plaer? Al nostre voltant només veiem habitatges reproduïts monòtonament. Monotonia, combinacions d'elements repetits; el culte a una sensibilitat racionalitzada, una abstracció feta tangible. El món construït està sec i privat de vida sensorial, inanimat. No ens allibera del cos, sinó que, tot al contrari, ens fa sentir el nostre aïllament corporal.

El que necessitem és un projecte de món pensat com a lloc de plaer, que ens descarregui del dolor. En la línia de pensar aquest projecte de món trobem el llibre de Richard Sennett *Carn i pedra. El cos i la ciutat en la civilització occidental*. Diu l'autor que el llibre «se centra en un dels grans temes de la civilització occidental, tal com es relata tant a l'Antic Testament com a la tragèdia grega. Consisteix que una experiència dolorosa i infeliç dels nostres cossos ens fa més conscients del món en què vivim». I afegeix «la nostra civilització, des del seu origen, ha patit el desafiament del cos que pateix dolor»²⁸. Però aquesta mateixa civilització s'ha negat a acceptar que el dolor és inevitable. La història està plena d'esforços destinats a negar, minimitzar, contenir i evitar el dolor; ha intentat tractar el dolor com a susceptible de control i de domini. Per poder negar el dolor s'ha construït un món que oprimeix la consciència del nostre cos, però, en canvi, acceptar el cos com a font de dolor i patiment permetria comprendre millor el món en què vivim.

Es tractaria, en definitiva, de concebre de nou el món donat, fent-lo co-neixedor del dolor humà com si fos ell mateix animat i tingués dolor, només així ens aproximariem al plaer.

28. Richard SENNETT, *Carne y piedra. El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*. Madrid: Alianza Editorial, 2007, 28.