

Teoría de la Imagen **Fija y Móvil**

AA2 - Resumen y mapa conceptual de
'Las Tres Edades de la Mirada.'

Julio Sánchez Guillén/ Teoría de la Imagen Fija y Móvil/
Estudiante de Técnico Profesional en Producción
de Piezas Multimedia/ 2016





Hablar de la historia del arte en términos de temporalidad es, aparte de algo casi sin sentido, algo abstracto, como el arte en sí mismo, pero para identificarlo o/y ejemplificarlo y tratar de hablar de sus “orígenes”, como si estuviéramos hablando de la historia del hombre al arte se le tiene que identificar y ubicar cronológicamente.

Existen tres etapas o eras casi definidas, por Régis Debray en su libro *Vida y Muerte de la Imagen. Historia de la Mirada en Occidente*, basándonos en ese ensayo esbozamos un ligero comentario al capítulo 8 del mencionado libro: *Las tres edades de la Mirada*, donde hace referencia a esa división del arte en tres épocas características.

La historia de la imagen, según Régis Debray, se divide en:

La Logosfera: Era del ídolo y de lo divino. Temporalmente hablando va desde el descubrimiento de la escritura hasta la creación de la imprenta.

La Grafosfera: La era del arte. Va desde el invento de la imprenta hasta la televisión en color.

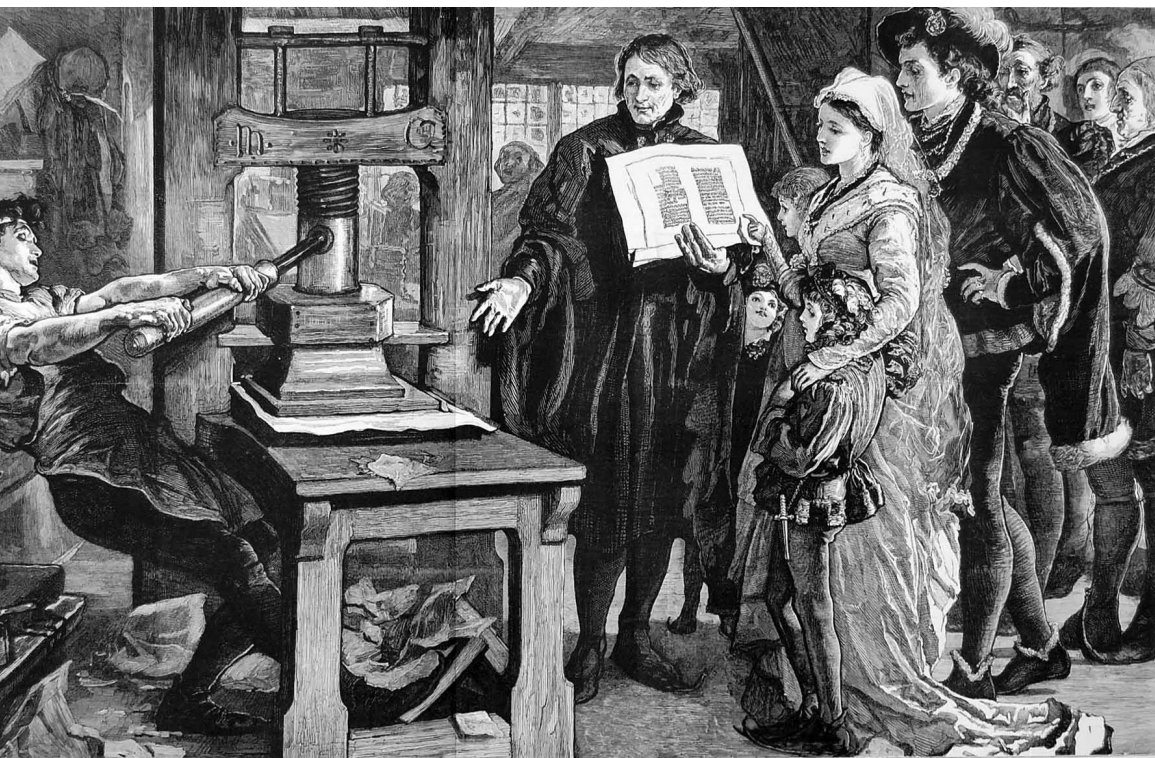
La Videosfera: la era de lo visual, lo multimedia. Posterior a la magia de la televisión hasta tiempos de imagen digital actuales.

Se puede apreciar que estas divisiones, eras, tienen características claras y detalladas, a ellas se las identifica en cierta época, pero también tienen “presencia” en otras con otros códigos, y características o “usos”, los cuales son atemporales y los podemos ver incluso en estos tiempos contemporáneos: los ídolos, por ejemplo, son de toda la vida, de toda época, trascienden cualquier pensamiento o escuela, sea del tipo de arte que sea.

Se dice que en la primera época primaba el ícono que representaba a lo divino, imagen que generaba adoración y temor más por lo que significaba que por lo que era visualmente, porque los “hacedores del arte”, más que artistas eran artesanos y al vivir en una era totalmente teocrática, dominada por el cristianismo, todo lo que significase arte (o imagen-ícono como lenguaje de comunicación cristiana), debía cumplir una sola norma: comunicar a la plebe lo que los regia: el Pantocrator, Dios omnipotente, esa fue la característica principal del llamado arte de la era de lo divino, era (del ídolo) de la cristiandad, la cual eliminó todo vestigio de paganismo visual y con significado propio, para dar cabida solo al Cristo redentor.

La imagen desde sus orígenes tuvo que cargar con ciertas responsabilidades, y sus códigos de lectura fueron cambiando de acuerdo a las circunstancias de determinadas, luchó por desligarse de la carga de comunicar algo visualmente, esto hasta antes que se inventara la escritura (y ella fuese la encargada de informar, comunicar, significar sometimiento, etc.) y que, a raíz de ello, la imagen emprendiera su propio camino, su camino hacia la libertad, su camino a ser la reina del simbolismo, la imagen tuvo que pasar por la inefable época oscura del cristianismo obtuso del medioevo, la cual la tuvo oprimida en cuanto a simbolismo y significado, la sometió solo, única y exclusivamente a Dios, y por cierto no fue solo un secuestro temático si no también técnico, no evolucionó (empezó), sino hasta la época siguiente.

En suma, se dora al ídolo, cristiano y dominador, ídolo que en su primera etapa fue ícono, imagen al fin. La imagen obtiene su libertad gracias a que aparece la escritura y esta se encarga de significar, codificar las representaciones que se requerían



comunicar en esos tiempos, la imagen emprende su camino de libertad, ya no es solo ícono de deidad suprema.

Pasamos luego a una época donde lo divino deja de serlo, o mejor dicho de “prevalecer” y da paso a la humanidad del hombre, al redescubre de este como tal (de sí mismo), a decir: “yo estoy aquí”, estos modos de ver la vida llegan al arte, a la pintura...a la imagen y todos sus significados por una simple y básica razón: evolución, la cual se ve manifestada, por supuesto en las artes, y como las artes de toda época: mantienen sus símbolos, pero sus códigos, interesados a veces, les cambian de significado, uso, necesidad y “al servicio de”, si es el caso.

La iglesia, con todos sus dogmas, iconos y poderes deja de ser el centro del arte, de la imagen, la imagen sale a la calle, con sus artesanos, sus pintores, ahora estetas, se libera de su larga y pesada cadena pictórica religiosa, ahora busca su camino, ya no significa una idolatría, ni es icónica, si no busca el significado de algo, busca simbolizar las imágenes, pero todo desde un sentido, natural, humano, real y ya no divino, menos servil (o casi).

La época de la idolatría ya se ha esfumado, al menos ya no domina ahora, la era de la imprenta, de la reproducción, transforma los signos, los mensajes, las imágenes, el conocimiento, la libertad.

El poder ya no es religioso sino político (y económico). Dios no ha sido dejado de lado (por supuesto que no), solo ha sido humanizado, simboliza al hombre, no solo al ícono de la divinidad. Lo pagano de antes ahora transgrede, también, la visión del hombre a través de las imágenes.

Las aureolas pantocráticas de divinidad dieron paso a las ninfas imaginarias (realmente no existen, se imaginan) semidesnudas en la naturaleza (más bien son musas, aunque tampoco existen aún, más bien se da paso a lo real...), las imágenes agradan, seducen ya no solo son medios de “comunicación” del dominio cristiano.

La libertad del arte ha tomado su camino, ya no hay un retorno, como todo en la historia del hombre: evoluciona.

La iglesia da paso al teatro, libre de Dios y más tarde dará paso al cinematógrafo (Libertad total, aunque irreal, perlo libertad del alma al fin...).

El camino se prepara para un nuevo salto.

La imagen en la última etapa del análisis o lo que podría ser también la etapa actual o hasta la etapa actual, empezando por otro gran acontecimiento que fue la resolución industrial y, por ende, también, el sometimiento del hombre a la productividad (trabajo, remuneración, dignidad ordenada por el mercado: el dinero), pues esta será una de las características del arte en la actualidad: supeditada a la globalización, a veces libre (el arte), otras no, descomprometido con todo (a veces “comprometido” con algo, a modo de moda...pasajero al fin...), individualista; a veces con iconos, otras con símbolos, una mutación total.

Es la era de la industria, de las ciencias, de la investigación, de la curiosidad; así nació la

imagen capturada a través de la luz: la fotografía, y luego de ésta el Cine, mundo fascinante que dominó la sensorialidad del ser humano, pues este es más que un simple comunicador de iconos, o símbolos es un mar de significados que se transgreden ente si, huyen a los códigos, aun a pesar que el cine tenga una estructura de lenguaje, ese mundo mágico es solo una experiencia sensorial.

El cine, no es solo el padre de la televisión, si no también es la madre de todas las artes, de la imagen más básica, es su génesis. El Cine simboliza a la imagen, la iconiza, y la significa todo el tiempo a cada instante, sus códigos son únicos y no siempre están escritos, solo se les pueden leer si estamos o no preparados para ello, pero también dejándonos llevar por ese maravilloso lenguaje visual, esa es su magia.

La imagen ha pasado de lo estático a lo móvil, pasó a viajar de un solo lugar y de un solo sentido a miles de ámbitos y mundos, ha transformado al ser humano, desde que empezó en una roca, luego a enseñar a temer, después a deleitar y luego a moverse y hasta el momento: a desintegrar todos los códigos que tengamos para leer sus significados, pues ahora la imagen vuelve a ser casi irreal.

La imagen ahora ha pasado por ser propiedad de nadie, es compartida por todos (al instante, algo inimaginable siquiera en la era oscura del arte, siendo ésta que se sentía "superior", superior a todo porque dominaba todo...), es publica; desde que sale a la calle (o dese que sale de nuestra computadora y vuela por las redes virtuales del mundo "libre" inacabable, infinito, invisible, ...y llega a otro puerto frío, inerte, insensible). La imagen se vende también, la imagen es industria, ésta domina a la creación, como la cristiandad dominada el significado de las imágenes en tiempos del medioevo, ahora el dinero gobierna el arte, el hacedor de imágenes ya no se arrodilla ante el Todopoderoso, ahora se arrodilla ante el otro todopoderoso sistema, sistema capitalista, sistema del dinero, pues él le da presencia al artista, le da fama, nutre su vanidad (siempre los "artistas" lo han sido...), le da poder y le da

vida...otra vez volvemos a la idolatría, la idolatría hoy es hacia la necesidad del dinero, pero también idolatramos al que lo tiene, al que vivió por él, al que produjo arte gracia a él...a ese también lo idolatramos, a veces este ídolo moderno es pasajero, y otras trasciende la inmortalidad (inmortalidad que también tiene fecha de caducidad, no es Dos...). La imagen, ahora que "se produce" (atrás quedaron las creaciones, divinas, los modelos estetas y humanos del renacimiento o 'los orígenes del movimiento' ensalzando la imagen fija, fría y negra) ya no sorprende a nadie porque no significa nada.

Se dice que el arte actual es libre, pero es a la vez también un arte dominado por la globalización, y ésta no es otra cosa que un dominio económico, a ella "nos debemos" (a la globalización mercantil de la imagen, pues sino no somos nada...), por ella (o gracias a ella) producimos imágenes, por ella "montamos" productos (proyectos) que se idolatrarán, productos que tienen como fin ser vendidos...ese el arte, esa es la imagen volátil de hoy.

Como ya mencionamos, a imagen de hoy ya no tienen compromiso con nada ni nadie, también es de todos, es de la red, se la compra y vende, ella misma se vende.

Pronto la imagen ya no será vista en su totalidad, será una imagen abstracta, irreal, invisible, puramente tecnológica, más impersonal de lo que es hoy tal vez...Invisible en sentido contrario de lo que era antes el icono y luego ídolo redentor pantocrático, pues su invisibilidad será sensorial, abstracta y a la vez momentánea, lo vivimos ya en la era de la realidad virtual, pronto pasaremos a una imagen más irreal o tal vez nuestra evolución nos lleve de nuevo a "ver" imágenes de estructura lítica, a tener un lenguaje visual básico de signos como en las cavernas.

Mientras tanto pensemos en una evolución visual sana, algo creativa y libre de significancia, de códigos, aunque la esencia misma de la imagen, su naturaleza, es significar y simbolizar algo, bueno que la imagen nos haga sentir que vivimos entonces, esa debiera ser su meta final.



'Las Tres Edades de la Mirada'

