



Debray, Régis

Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente
Barcelona: Paidós, 1994.

EN SU *EVOLUCIÓN CREADORA*, EL FILÓSOFO francés Henri Bergson planteaba que la esencia del hombre es el cambio; cercano a su compatriota, casi un siglo después, Régis Debray plantea que la esencia no se encuentra en el origen, sino en el devenir. El resto de su ensayo es la reconstrucción de la historia de la mirada en Occidente, tarea de proporciones titánicas, sustentada por un feroz devenir entre la historia del arte, la semiología y la historia de las mentalidades, para lo cual recurre a la mediología,¹ disciplina de la cual es portavoz y promotor.

El principio del cuestionamiento de la imagen se encuentra no sólo en su poder de dominar al observador, sino en su camaleónica capacidad de provocar siempre algo distinto a una simple percepción, más allá del tiempo y el espacio. Para el hombre de Occidente, la imagen es su Yo inmunizado, asentado en un lugar seguro, una imagen ficticia que cobra vida gracias a una transferencia del alma, del representado a su representación; es un doble, un espejo que atrapa al objeto, un artificio indirecto que materializa lo incomprensible a través de la impostura de los límites como medio de protección; aquélla se encuentra en el origen como mediadora entre lo asequible y lo inasequible. Al final de todo, es un medio de supervivencia.

¹ Disciplina que “aprieta las tijeras entre lo material y lo espiritual de la imagen” (Debray, 1994: 91). Para ser más precisos, es una interdisciplina cuyo campo de estudio es el símbolo, su capacidad comunicativa y su posición en la estructura misma de la sociedad.

“Lo mágico es una propiedad de la mirada, no de la imagen” (31), y hubo magia mientras el hombre dependía de las fuerzas misteriosas que se imponían a su entendimiento. La mirada dota de un sentido práctico a la imagen, puesto que ordena lo visible. Ante la descomposición por la muerte, Debray propone la recomposición por la imagen: construir la historia de la mirada, una historia asociada con el cambio de percepción del hombre occidental. De este modo, apunta tres momentos en la historia de lo visible: 1) la mirada mágica, 2) la mirada estética y 3) la mirada económica. Momentos que configuran, respectivamente, las tres edades de la mirada, o mediasferas: 1) logosfera, imagen de un tiempo inmóvil, solemne, representada por el ídolo que apela al temor; 2) grafosfera, donde nace el concepto de arte que se ordena al prototipo; 3) videosfera, etapa visual que ordena sus propios estereotipos y ha sido acuñada en la experimentación y la capacidad de compra.

La logosfera es el indicio, una metonimia, en la cual la imagen posee un valor mágico. En un primer punto, el ídolo se revela a través de su imagen, pero su poder no yace en su visión, sino en su presencia, es decir, la imagen sagrada se independiza de la mirada (velas, cruces, hostias, libros, santos, etc.): la imagen visible remite a lo invisible y sirve únicamente como enlace.

La grafosfera remite al icono, “se parece a la cosa sin ser la cosa [...] no es arbitrario, sino que está motivado por una identidad de proporción o forma” (183). Lo artístico surge cuando la obra misma es su razón de ser y deja de ser tributaria del encargo religioso. Su comienzo se remonta a la introducción de la imprenta como medio de reproducción.

La videosfera se vincula con el símbolo, en el que no hay una relación analógica con el objeto, sino que es convencional y arbitraria, y se requiere de un código para descifrarlo. La imagen posee un valor sociológico como signo de pertenencia o estatus. La entrada a este nuevo mundo se da con el uso y popularización de la televisión a color. Para Debray, la videosfera ha desdibujado el encuentro del observador y el arte por medio de la creación de un lenguaje tan particular que ha perdido su capacidad de código comunicativo. Lo importante de esta mediasfera es la continua innovación, en que la idea de “vanguardia” se ha tornado como un fenómeno mediático: en un principio símbolo de rebelión, el vanguardismo se convierte en un medio de inserción social. Las formas más inesperadas y lo más original son las más valoradas. El mismo concepto de arte se desdibuja ante el “torbellino innovador perpetuo”, en el cual el repudio a la tradición se configura como la única tradición. Todo puede ser considerado arte.

Las tres clases de imágenes designan tres tipos de apropiación de la mirada: logosfera, época del ídolo, es una mirada sin sujeto; grafosfera, época del arte, es el momento del sujeto detrás de la mirada; videosfera, época de lo visual, es el tiempo de la visión sin mirada. Dichos ciclos no comienzan de cero, ni con una ruptura abrupta, sino que se superponen: la historia es una espiral y, por tanto, no se vuelve a pasar por los mismos puntos, pero sí en el mismo plano y en un nivel superior. En la imagen, la dinámica de la mirada no es la misma en cada época, puesto que cada cual posee sus propios cánones y, al mismo tiempo, un tipo de arte específico. (CPC)