

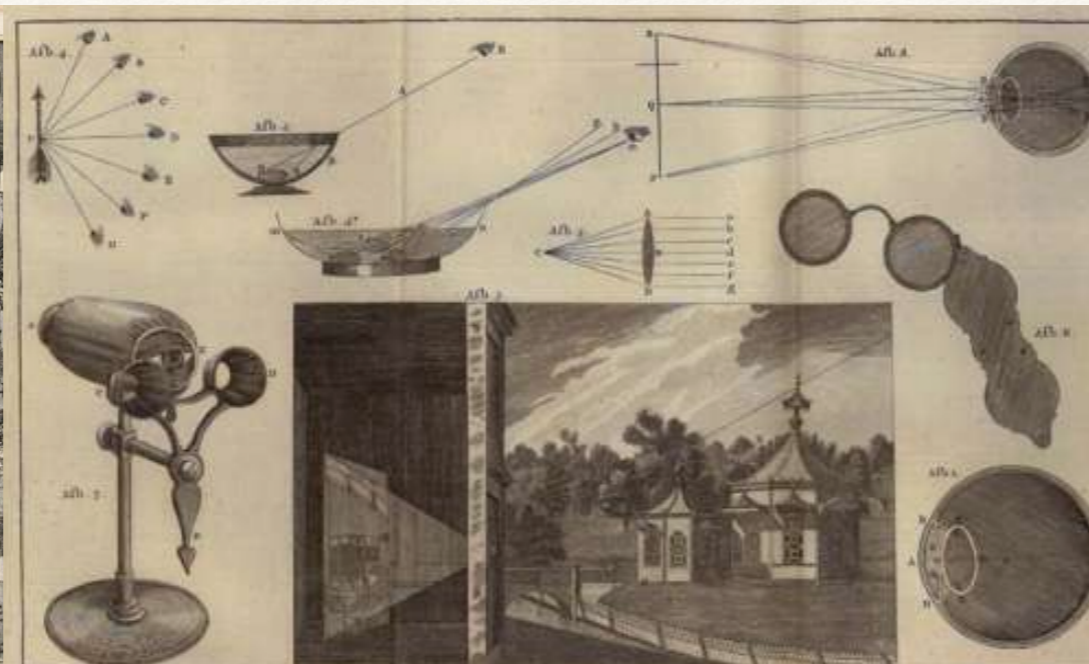
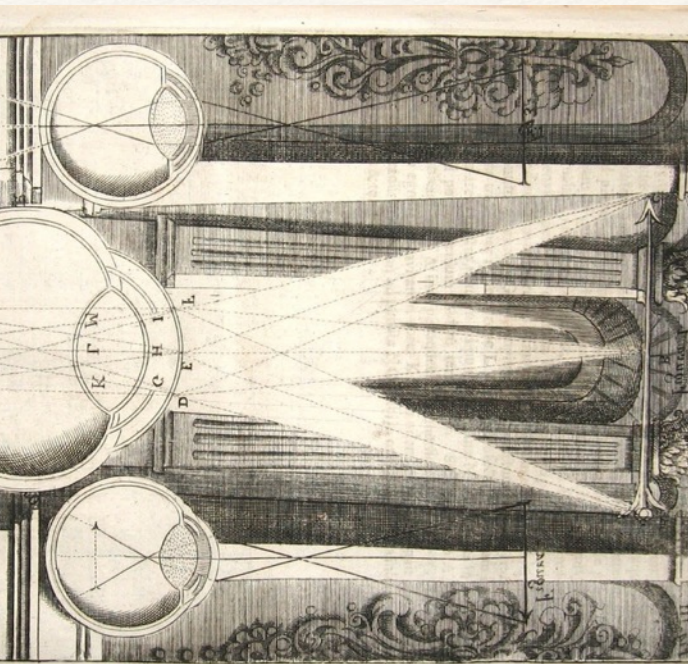
---

# Las tres eras de la imagen

---

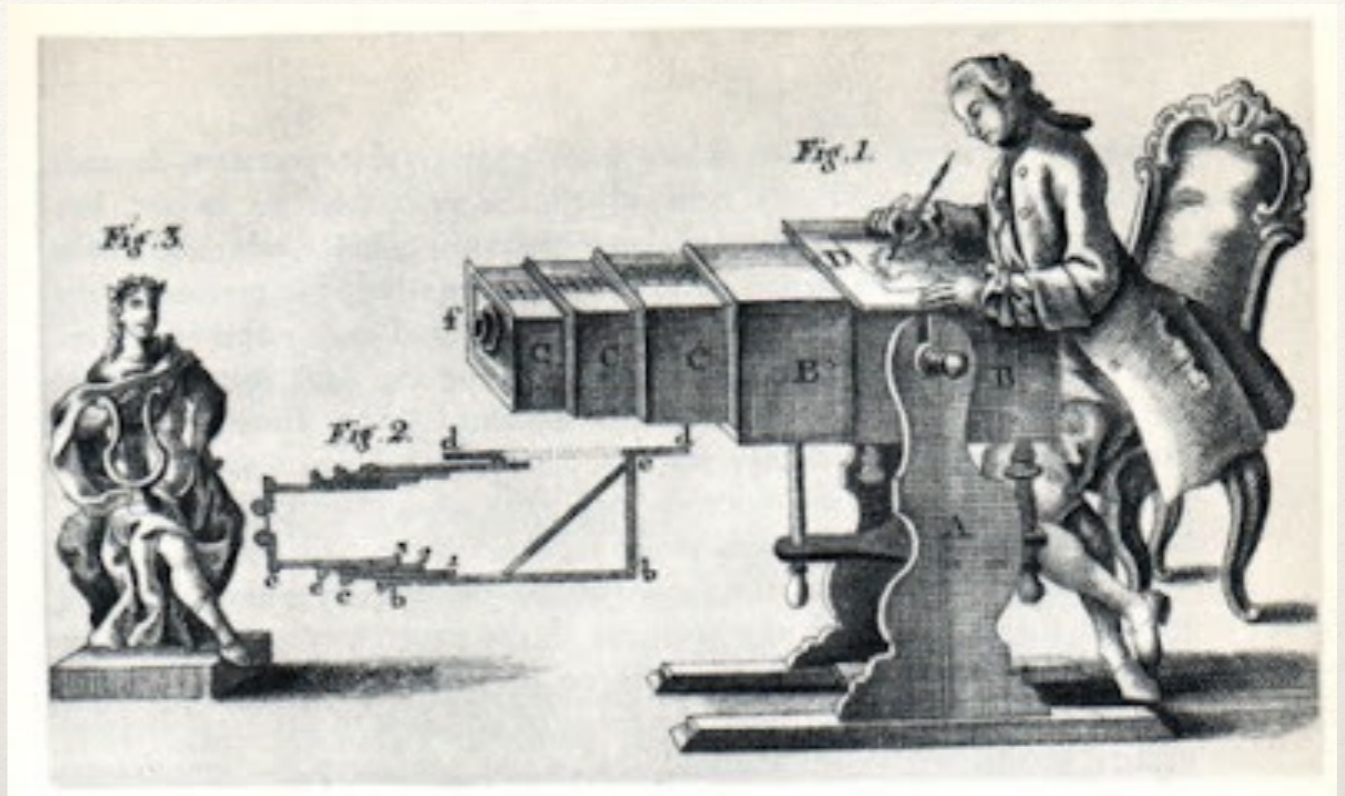
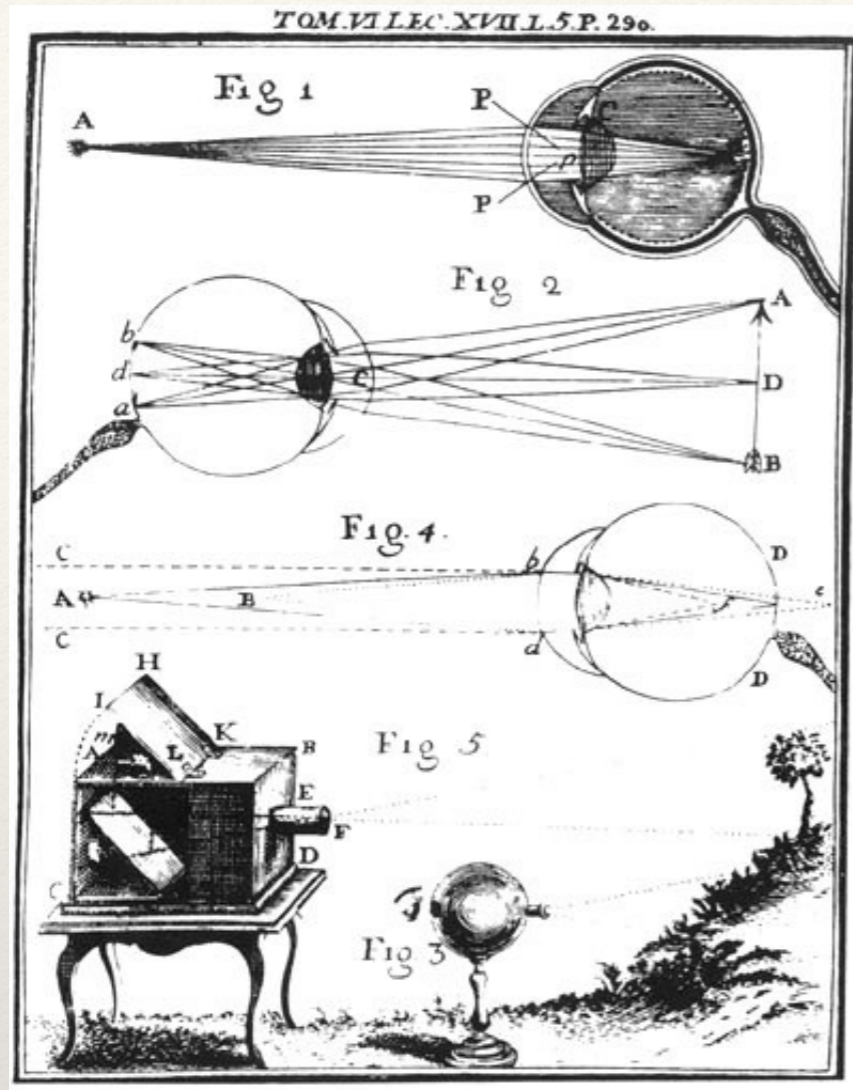
*Regímenes de la mirada.*





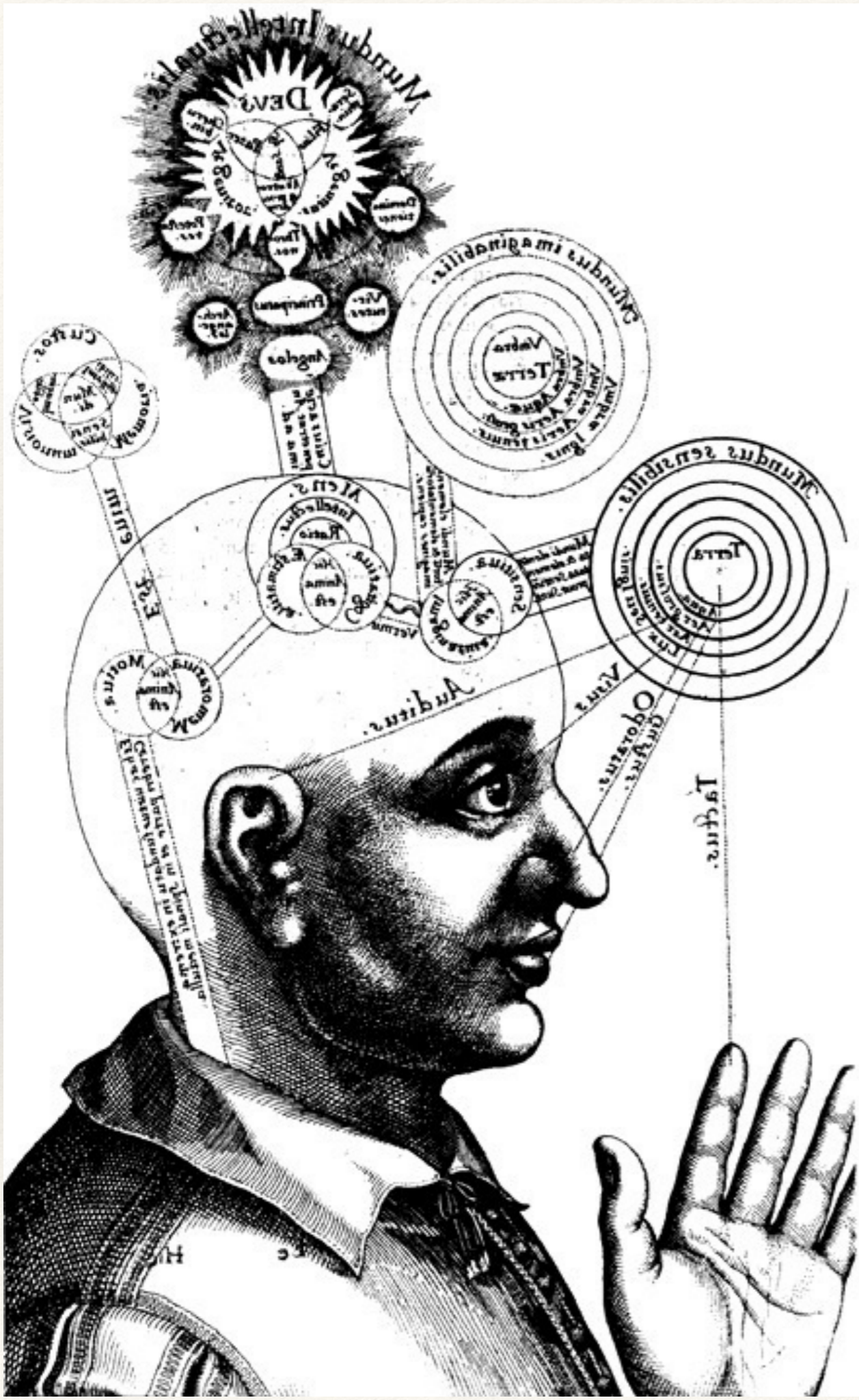
Se analizarán las imágenes desde la propuesta de los regímenes escópicos que cada época ha sido marcada en su relación con las imágenes.





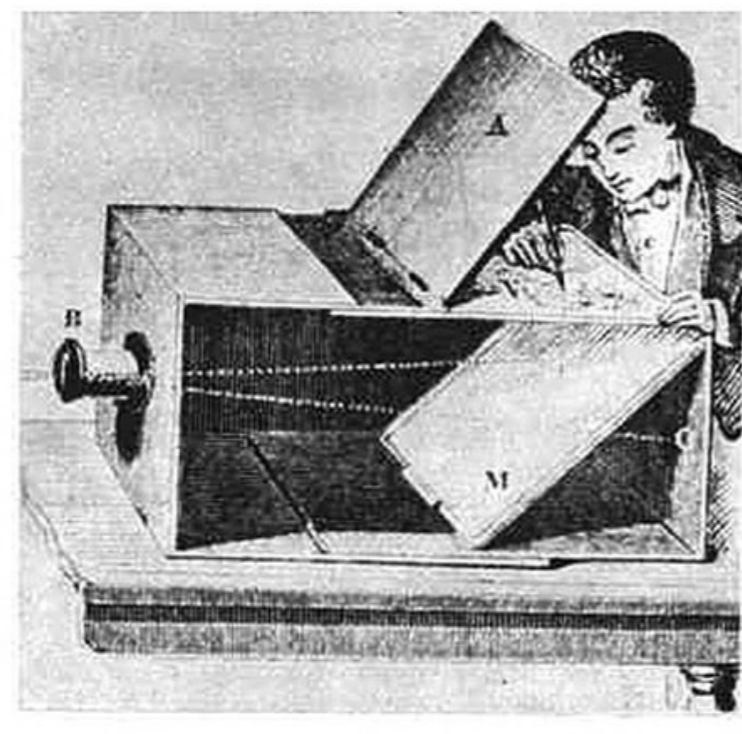
Fernández Christlieb nos dice que "Considerar la realidad como el efecto del conocimiento, partimos de que éste parte de tres cosas, un conoedor, de lo conocido y de las relaciones que se establecen entre ambos. Esas relaciones que se dan entre sujeto y objeto, entre uno y el mundo se les denominara epistemología".





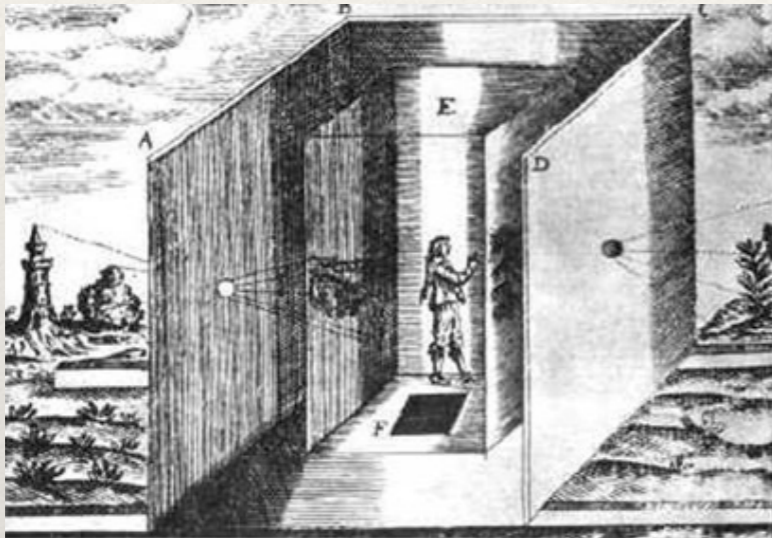
Martín Jay, nos habla de que en la modernidad hay más de un régimen escópico. Entiende al régimen escópico como el modo de ver que prevalece en una determinada época histórica, el cual tiene implicaciones en todos los ámbitos socio-culturales.





José Luis Brea

“Entender el arte como una actividad simbólica intrínsecamente vinculada a la inscripción de las prácticas de producción de imaginario en el marco de un cierto régimen escópico.”



La máquina oscura de la que deriva la cámara fotográfica, fue realizada mucho tiempo antes de que se encontrara el procedimiento para fijar con medios químicos la imagen óptica producida por ella.



Era una gran caja de madera, cuyo lado delantero estaba cerrado por una lente, el artista dirigía esta caja hacia donde quería y copiaba la imagen fotografiada sobre una cartulina semitransparente, apoyándola en un cristal situado en la parte superior. Este artilugio, fue utilizado durante varios siglos por artistas pintores, incluyendo de entre ellos dos personalidades famosas, como Canaletto y Durero, que lo utilizaban para recabar apuntes con bastante precisión en la perspectiva.



# HOW THE CAMERA OBSCURA REFLECTS THE LIGHT



Es decir, se produce en el contexto específico de una historicidad y cultura determinada, bajo las condiciones propias de la suscripción de postulados promovidos por intenciones determinadas, es decir convenciones fijadas por una institución social.

The Camera Obscura, which is seen at many seaside places, is a striking example of how rays of light can be reflected in a different direction by a mirror placed at a slant. In the roof is a mirror at an angle of  $45^\circ$ , and this catches a reflection of the scene outside. The rays are directed upon a magnifying lens, placed in the right position to focus them, and the magnified view is cast upon a white table below. The top containing the mirror can be rotated by means of a handle turning a series of gear wheels, so that an image of the view all round can be reflected upon the table. The Camera Obscura was invented by a Neapolitan physician named Porta who found that by passing light through a double-convex lens he obtained a brighter image



# Las tres edades de la mirada

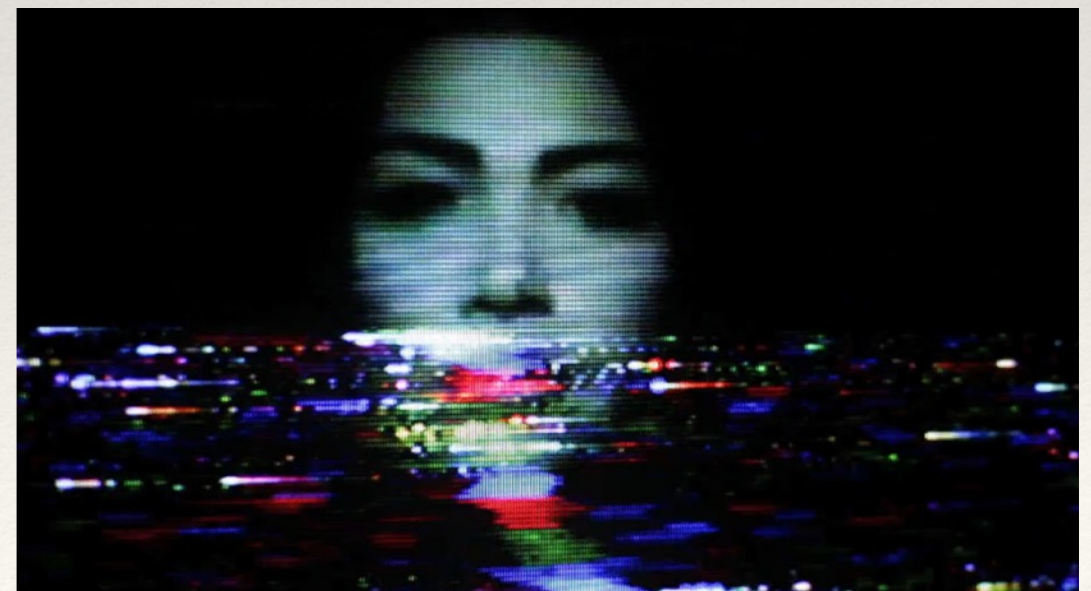
Las tres cesuras mediológicas de la humanidad - escritura, imprenta, audiovisual-  
dibujan en el tiempo de las imágenes tres continentes distintos: el ídolo, el arte, lo  
visual. Cada uno tiene sus leyes.



Arte bizantino "Pantocrator"



Caravaggio



Rob Sheridan



Cada una de estas eras dibuja un medio de vida y pensamiento, con estrechas conexiones internas, un ecosistema de la visión y, por lo tanto, un horizonte de expectativa de la mirada.

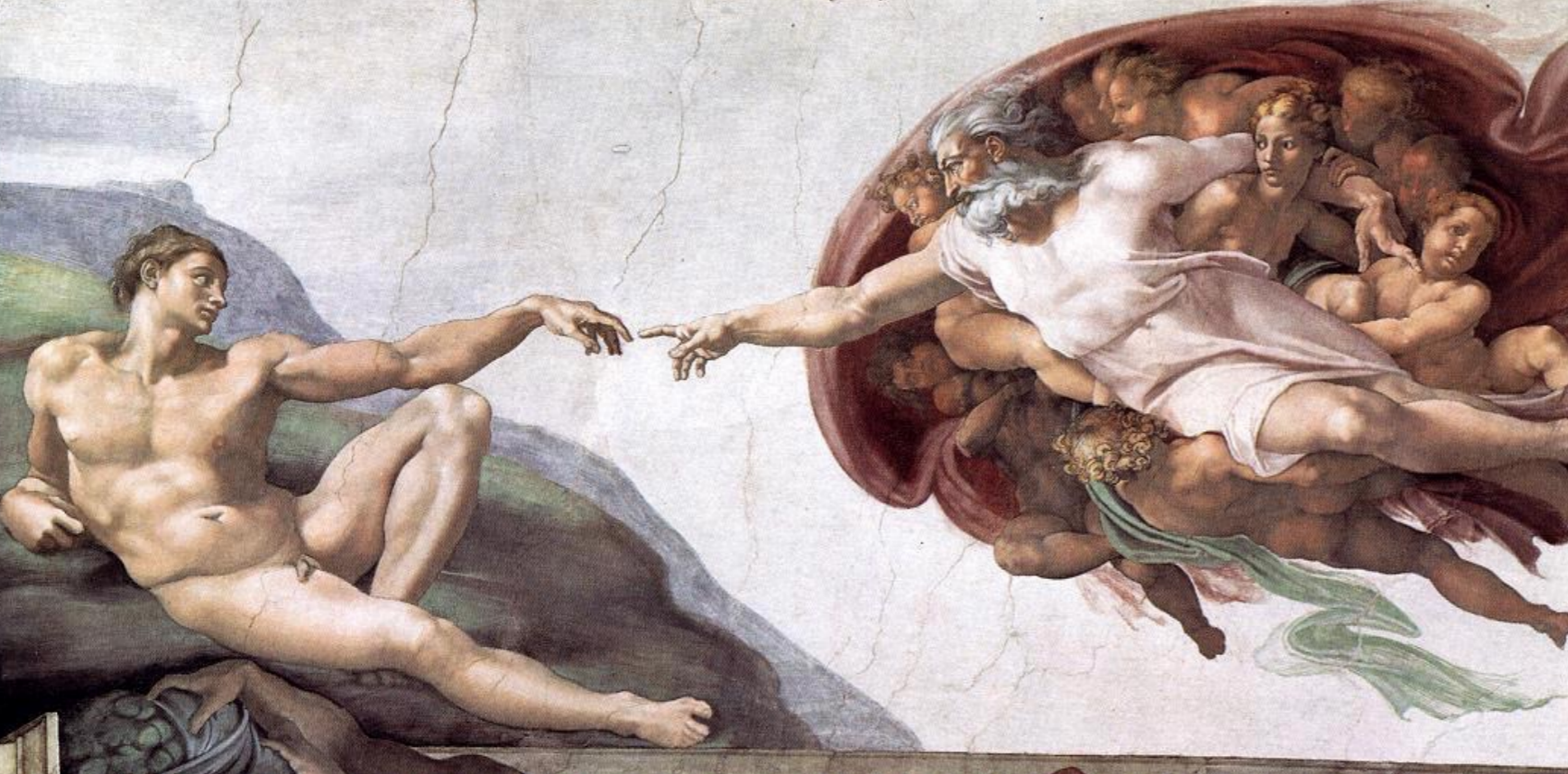




# La logosfera

Corresponde a la era de los ídolos en sentido amplio (del griego eidolon, imagen). Se extiende desde la invención de la escritura hasta la de la imprenta. Su importancia radicaba en lo que simbolizaba la imagen.





Miguel Angel



Caravaggio

# La grafosfera

Es la era del arte.  
Su época se extiende desde la  
imprensa hasta la televisión en  
color. (Más pertinente,  
que la foto o el cine)



Goya



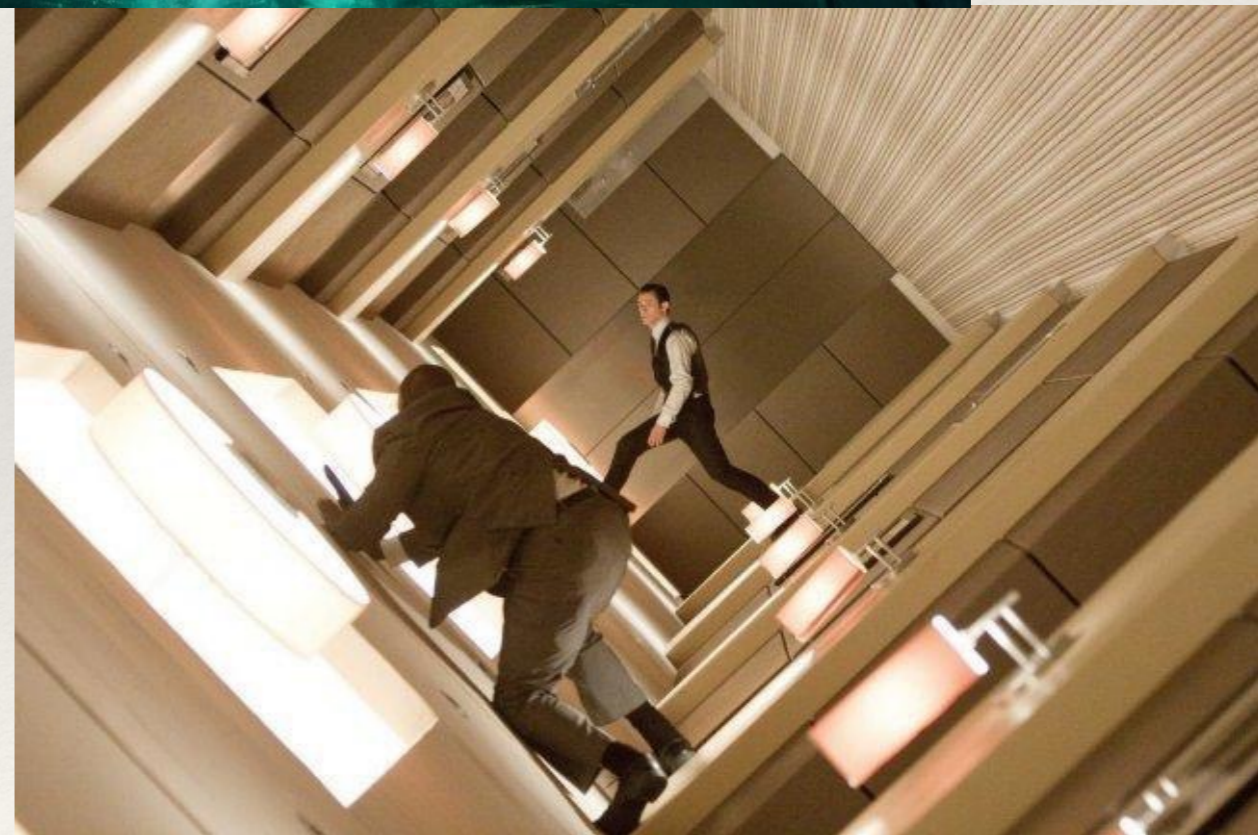
*John May è un uomo speciale*



Realidad Virtual



Cine



# La videosfera

Se inicia con el video y sigue hasta nuestros días, pasando por la imagen digital y el inicio del mundo virtual. En la era visual, la imagen es sólo imagen, incluso sin un soporte tangible en la realidad, tiene gran relación con lo tecnológico.





Arte Bizantino

## imagen ídolo

El ídolo es la imagen de un tiempo inmóvil,  
síncope de eternidad, corte vertical en  
el infinito inmovilizado de lo divino.





Delacroix

## imagen estética

El arte es lento,  
pero muestra ya figuras en movimiento.



Las espigadoras, Millet





Interstellar, Película

# imagen visual

Nuestro visual está en rotación constante, ritmo puro, obsesionado con la velocidad. Los espacios de circulación aumentan, lo visual es mundial, concebido desde la fabricación para una difusión planetaria.





## Teología / Intercesión

El ídolo se ha explicado en griego.  
Transición de lo mágico a lo religioso.





## Era 1.

El ídolo no es un objeto estético sino religioso,  
con propósito directamente político.





Objeto de creencia.





Una pintura en mitos (conjunto limitado de relatos colectivos), la idolatría, una pintura "en mensaje".





# Estética / Ilusión

El arte en italiano.

Asegura la transición de lo teológico a lo histórico, de lo divino a lo humano como centro de relevancia.





## Era 2.

El arte conquista su autonomía en relación a la religión, permanece subordinado al poder político.





Se da una reducción del simbolismo proyectado a la realidad percibida; es el fin de la mirada que transforma la imagen y le da sus propias significaciones.





Se vuelve más realista e intenta copiar  
y parecerse a la realidad.



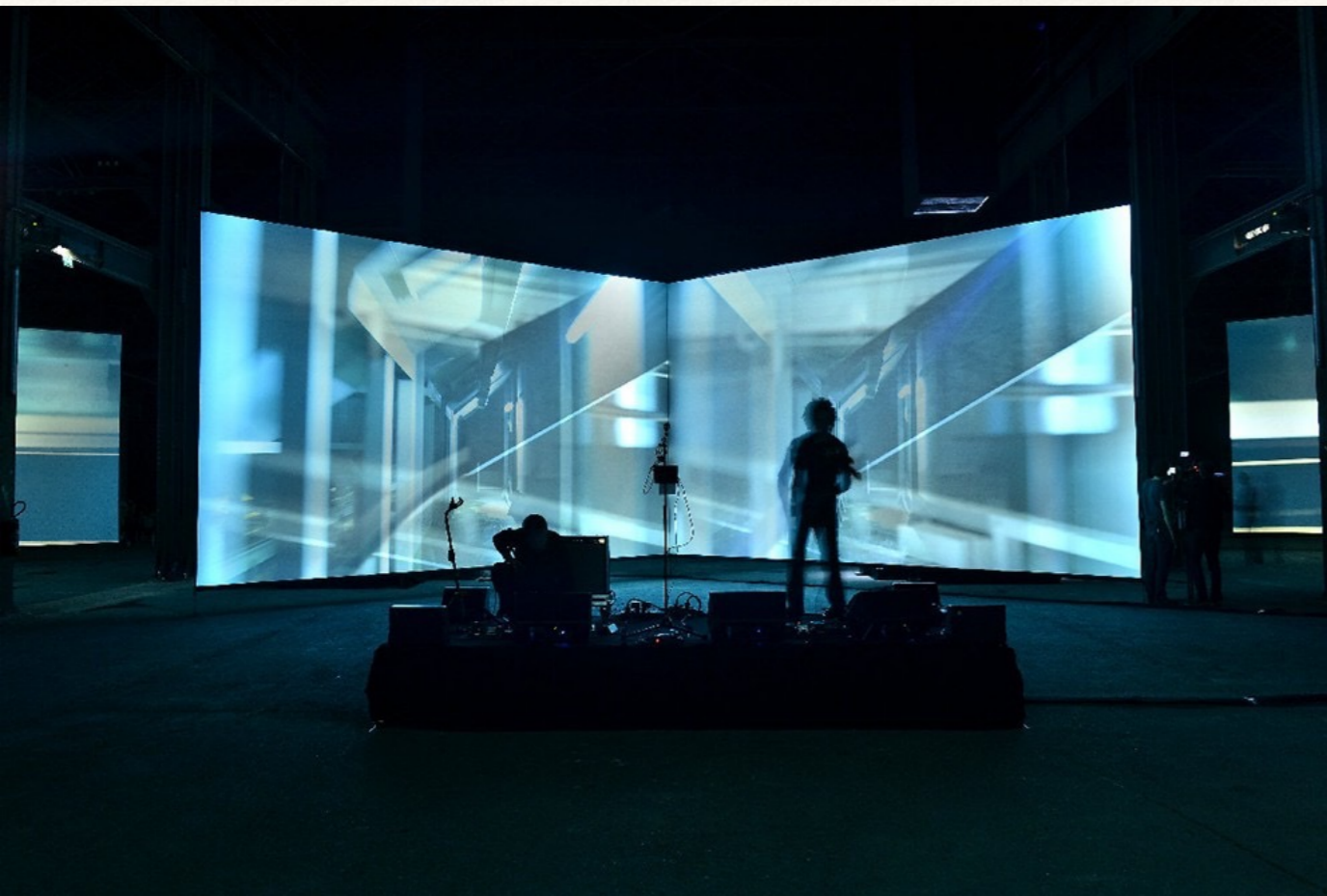


## Economía / Experimentación

Lo visual en americano.

De la persona al contexto global. Según Lévi-Strauss se diría que lo visual tiene una pintura “en código” que toma por materia prima los residuos de los mitos anteriores.

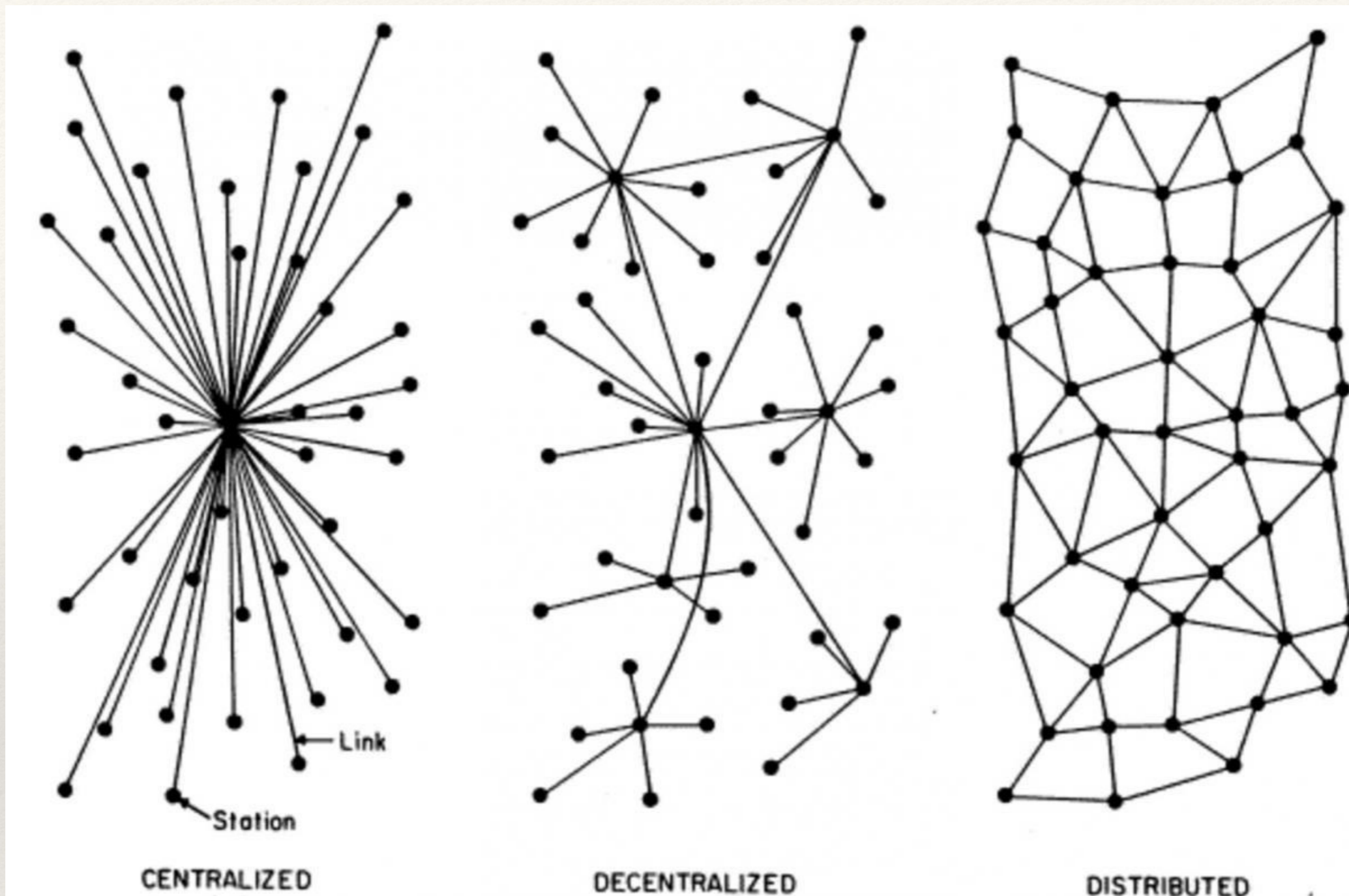




## Era 3.

Provoca competencia económica, la obsesión es la reproducción y la batalla por la comercialización, la imagen se ha metalizado, es menos sublime, ahora su relación es económica.





Teocracia, androcracia, tecnocracia: cada era es una organización jerárquica de la Ciudad.





Y de los prestigios del fabricante de imágenes, pues no es el mismo carisma que viene de lo alto (piedad), de dentro (genialidad) o de fuera (publicidad).





Presencia > Lo sobrenatural  
Postura afectiva: el Ídolo apela al temor  
// subordinada al arquetipo



Representación > La naturaleza-  
Postura afectiva: El Arte apela al amor  
// subordinada al prototipo



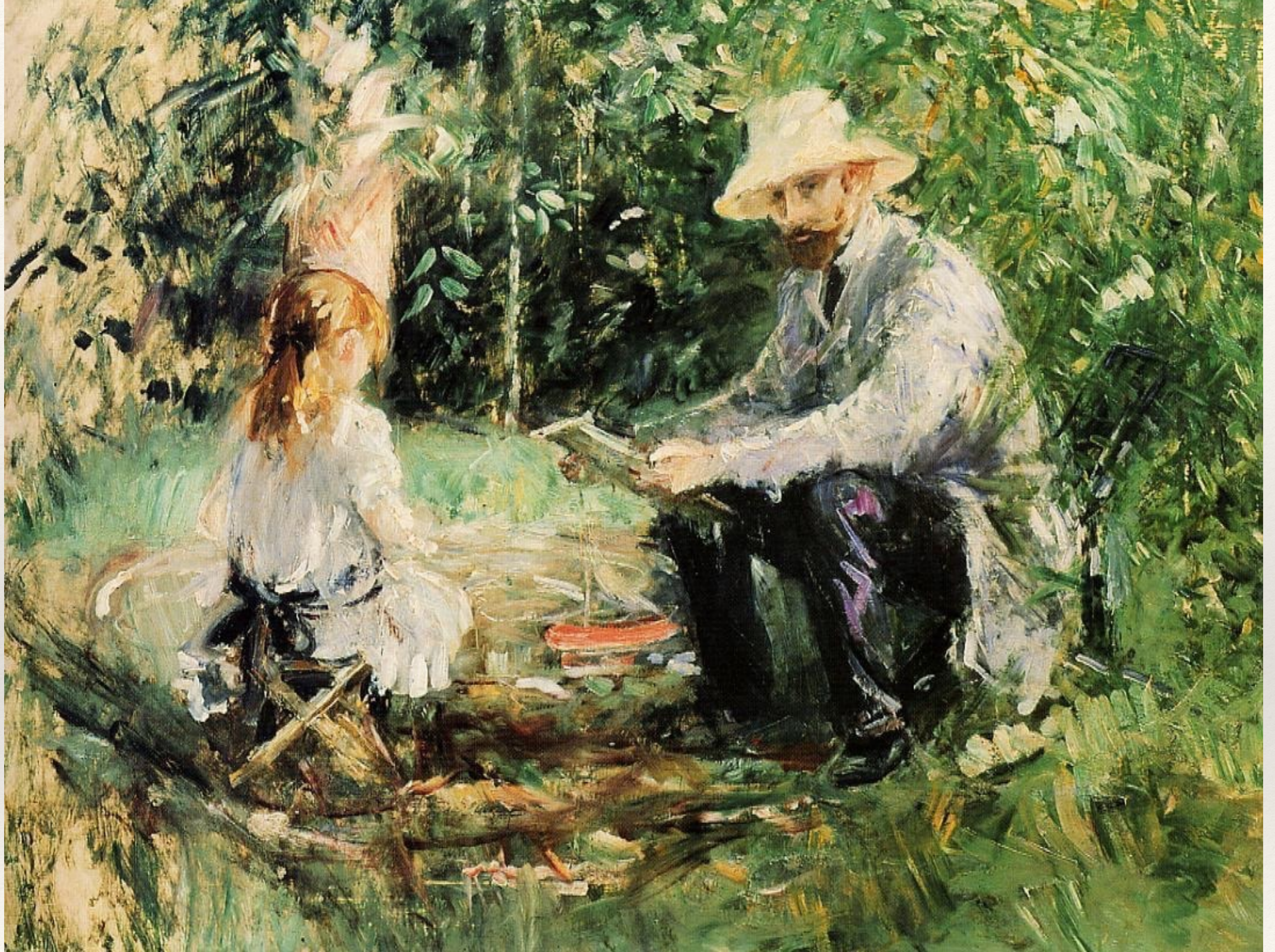
Estimulación > Lo virtual  
Postura afectiva: Apela al interés  
Postura afectiva: lo Visual al interés  
// subordinada al estereotipo





La imagen-indicio fascina. Nos incita casi a tocarla. Tiene un valor mágico. Produce asombro.





La imagen-icóno no inspira sino placer. Tiene un valor artístico.  
Es contemplada.





La imagen-símbolo requiere cierta distancia. Tiene un valor sociológico, como signo de status o marcador de pertenencia.