

*Patologías de la imagen*  
Román Gubern  
Barcelona, Anagrama, 2004, 359 páginas

JOAQUÍN MARÍN MONTÍN

*Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad y Literatura (Universidad de Sevilla)*

La sociedad actual concede una especial relevancia a la imagen llegando incluso muchos a denominar la era en que vivimos. En todas las épocas las imágenes han sido objeto de conflicto de diferente naturaleza ética, religiosa o política. El título del libro *Patologías de la imagen* nos ilustra en términos médicos, véase la segunda acepción del Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua como un “conjunto de síntomas de una enfermedad”, el estado de la cuestión proporcionando al lector un amplio diagnóstico de la evolución de las representaciones visuales. Y nadie mejor que el profesor Román Gubern, investigador en diversas áreas de la Comunicación, para abordar críticamente estos fenómenos. Su dilatada experiencia como autor de cerca de cuarenta ensayos ofrece una perspectiva rigurosa e incluso atrevida de cuestiones poco tratadas hasta el momento pero que la obra requiere.

El libro se estructura en siete bloques que analizan las diferentes “patologías” que sufren las imágenes. En el primer capítulo Gubern plantea el punto de partida de su investigación, ofreciendo una teoría global de la imagen con las principales cuestiones que a lo largo del libro desarrollará, “existen, por lo tanto imágenes que son juzgadas conflictivas, ofensivas o heterodoxas, unas representaciones incómodas que pueden molestar, irritar o escandalizar a algunas personas, que a veces poseen poder para prohibirlas o confiscarlas” (p. 11). En este sentido, las imágenes figurativas ofrecerán la clave para comprender estos conflictos trazados “desde una perspectiva social, en el plano de las costumbres, de las tradiciones, de las doctrinas políticas, religiosas o de la moral dominante” (p. 13). Tratar de comprender e interpretar las imágenes depende en gran medida de su matriz cultural a la que se refiera. Referirse, por ejemplo, a una obra de arte como realista varía según la cultura. Por ello la lectura de dichas representaciones no está reñida siempre por los mismos patrones o convenciones. De ahí que se señale que “toda imagen constituye un comentario (a veces implícito, a veces muy explícito) sobre lo representado en ella. Comentario significa aquí también, literalmente, punto de vista, por el emplazamiento óptico de quien lo ha creado, pero también como punto de vista psicológico o moral de lo que se muestre en ella” (p. 36).

Las falsificaciones es el eje central del segundo capítulo, o como se señala en la obra las “patologías de identidad que sufren las imágenes” (p. 52). Las falsificaciones forman ya parte de la historia del arte. Según el criterio temporal o histórico se podrán distinguir varios tipos de las que se derivarán implicaciones diversas. La forma más repetida se refiere a aquella que consiste en atribuir una obra a un artista destacado. “La falsificación nace, en definitiva, del desequilibrio entre la demanda y la escasez de un bien artístico, lo que lo convierte en muy valioso” (p. 54). La falsificación pictórica, frente a la fotográfica, constituye una manipulación del imaginario, pero no de la realidad histórica, tal como sucede en la fotografía. Las nuevas tecnologías y en especial la digitalización culminan las imitaciones prácticamente clónicas, la creciente piratería en el campo audiovisual va haciendo realidad “el mito de la duplicación perfecta del mundo que tantos visionarios habían soñado y que había dado sus primeros pasos con la fotografía, el gramófono, el cine y la holografía, parecía culminar su andadura con la revolución digital” (p. 67).

En el siguiente capítulo se reflexiona sobre aquello que va más allá de las imágenes. Las representaciones usadas en las prácticas mágicas producen una confusión o identificación ontológica entre el significante y su referente, tal como sucede en el rito vudú. En otro orden estarían los ídolos, que Gubern define como “una imagen dotada de vida sobrenatural autónoma y que es por ello adorada” (p. 79). La cuestión de la imagen divina ha estado presente a lo largo de la historia, no exenta de polémica. La representación figurativa de la divinidad pasó de estar prohibida en la cultura iconoclasta hebrea a ser aceptada en sociedades politeístas o de nuevo prohibida en algunos países islámicos. Por último, el rostro humano constituye el mayor signo y objeto figurativo de las imágenes, “es el lugar a la vez más íntimo y más exterior de un sujeto, el que traduce más directamente y de modo más complejo su interioridad psicológica y también el que padece más coerciones públicas” (p. 96).

En el capítulo cuarto el autor realiza un análisis de las imágenes desde la perspectiva cristiana. Las representaciones de Jesucristo han servido, según se señala, como pretextos temáticos para experimentos formales de algunos artistas y no siempre relacionados con la religión. Uno de los aspectos que más polémica produjo en la representación de Cristo en la cruz fueron sus implicaciones eróticas, advirtiéndose incluso en algunos tratados que la desnudez de Cristo en el crucifijo podía inducir a pensamientos deshonestos en los fieles. En el campo de la crontacultura y de las experiencias provocativas se citan ejemplos de voluntad religiosa transgresora, como el caso de Brigitta Ohlhom que presentaría “la imagen fotográfica de un Jesucristo homosexual, con tacones altos y rodeados de personajes travestidos en el

papel de sus apóstoles, lo que provocó una denuncia policial por parte de grupos religiosos suecos” (p. 147-151). Pero el eje central del imaginario cristiano, al igual que en otras culturas religiosas, será la obsesión por el cuerpo humano. En este sentido la religión cristiana se planteó, en diversos momentos la representación del cuerpo humano desnudo, tratando de que su imagen no resultara dañina para las autoridades eclesiásticas.

Imagen y sexualidad constituyen el eje temático del capítulo quinto de esta obra. En todas las culturas antiguas encontramos ya manifestaciones referidas a la sexualidad. Al igual que en otro tipo de imágenes el artista ha ido abordando la representación del desnudo con una intención determinada. Sin embargo a veces cortapisas religiosas acerca de la sexualidad dificultaron el conocimiento del cuerpo humano. ¿Dónde está la frontera entre erotismo y pornografía? Esto algo que, según Román Gubern, se dicta en cada época fruto de cada normativa social, “la delimitación del ámbito pornográfico depende de contextos objetivos (época, país) y subjetivos.” (p. 183). La fotografía consolida definitivamente la imagen del desnudo eliminando la capacidad estilizadora de la pintura. Pero la imagen fotográfica potenciará además la mirada pornográfica que alcanza su desarrollo y expansión en el cine pero sobre todo “la emergencia de Internet ha dado a la pornografía una expansión inesperada y ha alimentado numerosos debates en razón del espectacular volumen de negocio” (p. 244).

El capítulo sexto aborda como los regímenes políticos totalitarios utilizan las imágenes al servicio de la propaganda como instrumento de sus ideologías. Los regímenes de signo totalitario tratan de magnificar el mundo con el mayor número de instrumentos que tenga a su alcance. En algunos casos a través de la utilización del montaje cinematográfico reflejándose, por ejemplo, las luchas heroicas como sucedió en la Unión Soviética. En la Alemania nazi, Leni Riefenstahl realizó un documental que además de servir de muestra de los Juegos Olímpicos serviría para magnificar “los arquetipos de belleza y fortaleza de la antigua Grecia a la descendencia aria” (p. 285).

En el último capítulo se describen los nuevos universos imaginarios. Prestemos una especial atención a los videojuegos, que desde que nacen se convertirían en objeto de polémica. Por un lado están sus detractores que señalan que los videojuegos fomentan la soledad o como llama Gubern “autismo electrónico” (p. 335), empujando al niño a la adicción y al sedentarismo, así como lo exponen a las radiaciones de la pantalla. Frente a esta posición está aquella que defiende a los videojuegos ya que desarrollan la habilidad sensoriomotriz, ayudando a mejorar la coordinación y los reflejos de los niños.

Para el autor, “la irrupción de los videojuegos ilustra ejemplarmente la lógica evolutiva de la oferta de imágenes para el mercado de masas, con las posibilidades de la nueva era informática” (p. 337). En toda esta evolución la imagen ha ido adaptándose a diferentes ambientes sociales, adaptando la herencia visual a los nuevos contextos. De ahí que más que referirnos a la tan repetida “civilización de la imagen” como identidad cultural debamos referirnos a “civilizaciones, culturas e imaginarios”. Como se señala al final de la obra “a lo largo del libro se exponen los diferentes factores objetivos y subjetivos que hacen que las imágenes se conviertan en conflictivas para ciertas personas”. (p. 337). Las mismas imágenes que causaron conflictos en una época dejan de serlo en otras transformando su contexto. De lo que ya nadie duda es que las imágenes se pueden llegar a convertir en auténticas manifestaciones de poder, tal como a diario vemos sobre todo en espacios informativos de televisión. Pero las imágenes, al margen de sus valores estéticos, “proponen una visión del mundo, hasta del mundo sobrenatural e invisible” (p. 338). Con esta publicación, Román Gubern nos plantea, en definitiva, nuevos interrogantes para la reflexión en un espacio cada vez más mediatizado por las imágenes.