



*Theologia*

TEOLOGÍA

# La cultura de la imagen

**Mario Pereyra**

Universidad Adventista del Plata

## RESUMEN

**“La cultura de la imagen”** – El autor aborda el tema de la importancia del segundo mandamiento de la Ley de Dios. Lleva al lector desde la solemnidad de su promulgación hasta la actualidad, mostrando la necesidad de entender la vigencia de la Ley divina en medio de la cultura idolátrica mundial que ha centrado su adoración en la naturaleza y en una infinidad de ídolos. Al rastrear la historia de esta situación señala que, durante los siglos VIII y IX, se vivió un intenso debate entre los defensores de las imágenes (los iconóduos o quienes veneraban las imágenes) y los que se oponían fuertemente a su uso en las iglesias (los iconoclastas). Los primeros pertenecían al imperio romano de occidente, con su sede en Roma y los segundos al imperio romano de oriente, con sede en Bizancio. En esta lucha el Vaticano logró triunfar y en el segundo concilio de Nicea, en el 787, revocó la prohibición de no hacerse imágenes y suprimió el segundo mandamiento de la ley de Dios, considerando que estaba contenido en el primero. Tal fue el primer triunfo de la hegemonía de las imágenes. El triunfo definitivo se alcanza actualmente con la cultura hipervisual o iconofílica, que no solo domina en el ámbito religioso, sino en todas las esferas y ámbitos de la cultura.

**Palabras clave:** Imagen, iconóduos, iconoclastas, pantallocracia, cultura de la pantalla hipervisual, iconofílico.

## SUMMARY

**“The culture of the image”** - The author addresses the issue of the importance of the second commandment of God’s law. It takes the reader from the solemnity of its enactment until today showing the need of understanding the force of the Divine Law amid the global idolatrous culture that focuses its worship in nature and countless idols. In tracing the history of this situation he indicates that during the eighth and ninth centuries an intense debate between the defenders of images was lived (the “*iconóduos*” or who worshiped images) and those who were strongly opposed to its use in churches (the iconoclasts). The first belonged to the Western Roman Empire, headquartered in Rome and the second the Eastern Roman Empire, based in Byzantium. In this struggle the Vatican managed to succeed and in the Second Council of Nicaea in 787, revoked the ban of not worship images and deleted the second commandment of God’s law, considering that was contained in the first. This was the first triumph of the hegemony of the images. The final triumph is currently achieved with the hipervisual or iconofílic culture that dominates not only in the religious sphere but in all spheres and fields of culture.

**Key words:** Image, iconóduos, iconoclasts, hipervisual, iconofílic, culture’s hipervisual screen.

## LA CULTURA DE LA IMAGEN

### “No te harás imagen”

*“No te harás imagen ni ninguna semejanza de lo que hay arriba en el cielo, ni abajo en la tierra. No te inclinarás a ellas, ni las honrarás. Porque el Eterno tu Dios soy yo, fuerte, celoso . . .” Éxo 20:4*

Entre el retumbar de los truenos, las centellas de fuego y el estremecimiento de la montaña, Dios descendió a la cumbre del monte Sinaí, como una llama devoradora, escribiendo en una piedra las palabras: “No te harás imagen”. El pueblo de Israel, arrodillado en tierra, presa de pavor, recibió el trozo de roca carbonizado, con el registro de ese mandamiento eterno y sagrado, el segundo de la lista de los diez (Ex 20:4-6). Una lección de fuego y trueno para no olvidar el pacto establecido con Dios, de no hacer “escultura o imagen de ninguna cosa”, porque “Jehová tu Dios es fuego consumidor, Dios celoso”. Se entiende por imagen los artefactos idolátricos, objeto de adoración, devoción y culto.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Francis Nichol, ed., *Comentario Bíblico Adventista*, 7 vols. (Boise: Publicaciones Interamericanas (1978). 1:614.

¿Por qué es tan importante este mandamiento?<sup>2</sup> contesta dando tres respuestas: 1) “Porque implica otro concepto de Dios y otra cosmovisión” diferente a la de los pueblos vecinos de Israel, que carecían de “una clara distinción entre los dioses, el hombre y la naturaleza”; 2) “Porque ninguna imagen hace justicia a lo que Dios es”; el mandamiento sobreguarda la trascendencia divina, poniéndola más allá de cualquier intento de encasillar a Dios en construcciones humanas; y 3) Porque la tendencia humana es buscar la manipulación en asuntos religiosos, como consecuencia de hacer un dios de bolsillo a “imagen” del hombre.

El antiguo pueblo hebreo tuvo muchas dificultades para cumplir ese mandamiento. Fue el primero que desobedeció masivamente (ver Exo 32), motivando la ira de Dios y la indignación violenta de Moisés, promoviendo un severo castigo. Aunque la transgresión a ese mandamiento se castigaba con la muerte (22:20), fue constante la infiltración de las creencias idolátricas que ocurrió en varias ocasiones. Los líderes y profetas tuvieron que predicar incesantemente contra esa aberración espiritual, que lleva a perder el sentido de lo divino al convertirlo en una burda copia o en un simple adminículo material (Jer 10:1-16; Ose 8:6). Así, por ejemplo, Isaías (44:9-20) se refiere con ironía a la vanidad y lo absurdo de fabricar ídolos, de quien corta un árbol y con un trozo cocina o lo usa como leña para el fuego, y con “la madera sobrante hace la estatua de un dios, se inclina ante ella para

---

<sup>2</sup> Mervin Breneman, *La voluntad de Dios para la vida diaria* (Buenos Aires: Kairós ediciones, 1996), 19-20.

adorarla, y suplicante le dice: ¡Sálvame, porque tú eres mi dios!” (vs. 17; DHH).

La prohibición de fabricar imágenes u objetos idolátricos tiene profundos significados. Busca conservar “nuestra devoción suprema, nuestra primera lealtad. Todo lo que tienda a abatir nuestro amor a Dios –comenta Elena de White–, o a interferir con el servicio que le debemos, se convierte por eso mismo en un ídolo. Para algunos sus tierras, sus casas, sus mercaderías, son los ídolos que adoran”<sup>3</sup>. Además, salvaguarda al hombre de caer en el sometimiento y en la barbarie. Explica la pensadora judía Cynthia Ozick:

“Cada ídolo es una sombra de Moloch, demandaba sacrificios humanos, ordalías y automutilaciones; esos sacrificios ofrecían niños, especialmente los primogénitos, que los padres sacrificaban en la hoguera, el dios que pedía carne humana para alimentarse . . . El mandamiento contra los ídolos es, por encima de todo, un mandamiento contra el sometimiento y se dicta en nombre de la piedad . . . El segundo mandamiento nos dice que debemos oponernos a las matanzas que se cometen en nombre de las creencias . . . No existen los ídolos inocentes. Cada ídolo reprime el sentimiento de piedad humana. Esa es la razón de su existencia”.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Elena G. de White, *Hijos e hijas de Dios* (Mountain View, Ca: Publicaciones Interamericanas, 1978), 59.

<sup>4</sup> Cynthia Ozick, *Los límites del perdón* (Barcelona: Paidós, 1998), 157.

## El triunfo de la imagen

Durante la Edad Media se debatió vehementemente la cuestión de las imágenes, en la famosa querrela entre los defensores de las imágenes sagradas y los que se oponían a ellas, llamados iconoclastas (del griego, “*eikón*”, imagen; *klaó*, romper; romper o eliminar las imágenes). Para ellos la veneración de las imágenes era idolatría, veneración de un trozo de madera o de tela pintada. Con este pensamiento el Emperador, en el año 726, prohibió la adoración de las imágenes, argumentando que ellas ocupaban el lugar de los ídolos de los paganos y que tal cosa está prohibida en las Escrituras.<sup>5</sup> Esa medida desató una fuerte oposición, apelándose a la tradición y a los milagros obrados por medio de las imágenes. Entre los defensores de esta idea estaba el Papa, que reivindicaba la autoridad de la iglesia para resolver el asunto y rechazaba la ingerencia del emperador. Por ese entonces, Juan Damasceno publicó un extenso alegato a favor de las imágenes, sosteniendo que las mismas deben ser honradas, no con adoración sino con veneración. La controversia continuó con Constantino V, que atacó las imágenes con mucho vigor y facilitó la convocatoria a un Concilio, que se reunió en Constantinopla en el año 754. El mismo prohibió severamente el hacer imágenes y colocarlas en iglesias o casas privadas, ni guardarlas secretamente. En reacción a ese concilio, los defensores de las imágenes convocaron el II Concilio de Nicea, en el año 787, que aprobó el uso de las imágenes y reglamento como deberían ser honradas.

---

<sup>5</sup> R. Seeberg, *Manual de historia de las doctrinas* (El Paso, Tx: Casa Bautista de Publicaciones, 1964), 1:301.

La controversia continuó varias décadas más, hasta que las imágenes fueron imponiendo su presencia permanente en las iglesias y aumentando la devoción del piadoso creyente católico.<sup>6</sup>

Ese triunfo en el ámbito religioso, se completó en los tiempos modernos con los adelantos tecnológicos, que dieron a las imágenes un rol protagónico en la cultura. El primer paso en ese proceso fue el descubrimiento de la fotografía, el 19 de agosto de 1839, fecha de la presentación oficial del daguerrotipo ante las Academias de Ciencias y Bellas Artes de París. El daguerrotipo que lleva el nombre de su inventor, Louis Jacques Mandé Daguerre, fue el primer proceso fotográfico de aplicación práctica, por el cual se obtenía una imagen en positivo a partir de una placa de cobre recubierta de yoduro de plata a la cual se le realizaba un complejo tratamiento. A partir de allí, se realizaron múltiples avances que fueron posibilitando nuevas formas de expresión. Gracias al desarrollo de los equipos fotográficos y de los productos químicos, la imagen fue invadiendo poco a poco todos los campos de la actividad humana. Primero fueron los retratos, luego las fotografías de paisajes, lugares, posteriormente, la fotografía artística.

Un nuevo paso se dio a partir de 1880, con los adelantos de la impresión gráfica, que suplantó la serigrafía y el grabado. Ese hecho produjo una gran expansión de la imagen fotográfica, que se convirtió en un elemento clave en la comunicación, la información y la publicidad. Años después entramos en la tercera etapa, con un nue-

---

<sup>6</sup> K. Scott, *Historia del cristianismo* (El Paso, Tx: Casa Bautista de Publicaciones, 1983), 1:355-360.



vo invento: el cine. Fue un nivel más de aplicación de la fotografía, ya que el cine es imágenes en movimiento. La aplicación del cine también logró una amplia difusión en múltiples ámbitos, como el esparcimiento, la ciencia, la técnica y la divulgación. Otro salto fue la televisión y el vídeo que, probablemente, son responsables de la transformación social más importante de la actualidad, al modificar múltiples costumbres y usos. A pesar de las diferencias notables que tienen estos adelantos, poseen una propiedad común: son técnicas de la reproducción. Al ser como huellas de la luz sobre una superficie fotosensible, refleja referentes reales, en otros términos, reproduce la realidad. El salto revolucionario se da cuando la imagen pierde el referente real y se constituye en puro producto de ficción, con la aparición de la imagen digital y la realidad virtual.

Esta última etapa de construcción de una nueva realidad, por medio de las imágenes, surgió en los laboratorios de la NASA, ligada a la investigación espacial, la industria armamentista y la guerra. Se crearon simuladores de vuelo para entrenar a los pilotos, colocándolos en situaciones idénticas a las que vivirían en el espacio. Así también se simulan guerras y el funcionamiento de las armas, como si fuera un partido de ajedrez ensayando todos los movimientos y resultados posibles. De allí se derivó al ámbito del entretenimiento, creándose los “vídeos game” que ya operan en tercera dimensión con un casco, donde se está dentro del juego. Pero hay otras muchas aplicaciones. Por ejemplo, hay inmobiliarias en los EEUU que muestran las casas a construir en realidad virtual, de modo tal que el promitente comprador puede visitarlas, sentir la textura de los materiales, la fuerza de los colores de las paredes y aún experimentar la aclimatación. Tam-

bién se utiliza esta tecnología en la educación, simulando una cirugía con sus posibles complicaciones y riesgos, sin poner en peligro ninguna vida. Las posibilidades son ilimitadas. Así, por ejemplo, se podría acompañar a Colón en las Carabelas cruzando el océano y descubriendo América o revivir las escenas de la caída de la Bastilla, aquel célebre 14 de julio, acompañando a la multitud que abatió los muros o estar sentado en uno de los palcos del Ford's Theatre de Washington el 14 de abril de 1865, en el preciso momento que asesinan a Abraham Lincoln.

Este nuevo fenómeno cambia la percepción del mundo y de la historia ya que transforma la realidad que, en el fondo, es una manera de habitar los datos. Los tres principios básicos de la Realidad Virtual (RV) son: 1) la *inmersión*, es decir, sentirse rodeado por un mundo artificial de imágenes; 2) la *navegación*, la posibilidad de realizar un recorrido desde el punto que uno elija; y 3) la *manipulación*, o sea, poder ingresar a ese mundo y actuar dentro de él. De esta forma, la RV facilita experimentar vívidamente los “hechos” y no solamente conocerlos intelectualmente como un signo, una letra, una palabra o una mera imagen.<sup>7</sup>

El despliegue de esta tecnología no tiene límites en la cultura hipermoderna, del “siempre más”. Un ejemplo es el Glasstron de Sony, un casco con anteojos de aspecto futurista que tiene unas pantallas LCD de alta definición que pueden conectarse a una computadora, a un reproductor de vídeo o a un lector DVD para ver una película que se proyecta en dos pantallas LCD (Liquid Crystal Display) de

---

<sup>7</sup> R. Gubern, “Desde la cueva del paleolítico a la realidad virtual. Historia de la imagen”, 200:1 *Relaciones* (2001) 23-24.

0.7”, cada una con 1.5 millones de puntos ópticos, que da la ilusión de estar frente a una pantalla de 52 pulgadas con una resolución de 800x600. Es un cine virtual que puede verse sentado cómodamente en el sofá de la casa como si estuviera sumergido en la oscuridad de una sala de cine. Es una de las prácticas del hiperindividualismo, donde cada uno está cautivo en su propia burbuja. Pero hay todavía otras alternativas más estremecedoras. Están apareciendo empresas que ofrecen casarse en RV con noche de bodas incluida. En efecto, las expectativas más fuertes apuntan a la comercialización del cibersexo, la oferta de un sexo aséptico, sin riesgos ni contagio. Algo que ni se imaginaron los habitantes de Sodoma y Gomorra.

De esta forma, la cenicienta de la cultura antigua, la imagen, se ha convertido en la soberana de la sociedad hipermoderna. Hoy la imagen es omnipresente, ha ampliado sus dominios en forma descomunal, dando un salto cualitativamente diferente, todo lo cual nos ha llevado a las antípodas del Monte Sinaí, donde Dios prohibió el “hacer imágenes”. Hay se hacen cada día nuevas imágenes, a un grado que han cambiado la forma de adquirir el conocimiento, el modo de trabajar, de entretenernos, de estudiar, de vivir el sexo, y de entender y adorar a Dios. Las nuevas imágenes digitales actuales nacen de la pura invención humano, que ha construido un mundo hipervisual globalizado, una cultura hipericónica e iconofílica, que avanza a la iconolatría, todo lo que Dios intentó impedir.

### **La globalización de las pantallas**

“Son los tiempos del mundo pantalla, de la topantalla contemporánea de la red de redes, pero también de las pantallas de vigilancia, de las

pantallas informáticas, de las pantallas lúdicas, de las pantallas de ambientación . . . nada escapa a las mallas digitalizadas de esta pantallocracia.”<sup>8</sup>

El desarrollo vertiginoso de las tecnologías y los medios audiovisuales han colonizado de pantallas la vivienda hogareña, las empresas, las universidades, los centros de las ciudades, los automóviles e incluso nuestro atuendo personal (con el celular, iPod, iPad, MP4, etc.). Afirman Lipovetsky y Serroy: “Son los tiempos del mundo pantalla... nada escapa a las mallas digitalizadas de esta pantallocracia”. Las pantallas se encuentran en los cines, en la TV, las PC, laptop, celulares o móviles, vídeo-juegos, cámaras fotográficas y de vídeo, en las cámaras de vigilancia de los bancos, cajeros automáticos, en los tableros de propaganda y anuncios, casi todos los espacios públicos y privados han sido fagocitados por la “cultura de la pantalla”,<sup>9</sup> que imponen el orden de la visualidad o de la hipervisualidad en el mundo de nuestros días.

Estamos en la época de la multiplicación de las pantallas, de una sociedad que se ha vuelto “apantallada”, dominada por el espectáculo de las imágenes, esto es, la seducción de las figuras o la magia de las apariencias. Afirma Lipovetsky *et al.*,<sup>10</sup> las pantallas han “transformado la seducción en una fuerza poderosa y planetaria inigualada”, construyendo una cultura centrada en la “sen-

---

<sup>8</sup> G. Lipovetsky, y J. Serroy, *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna* (Barcelona. Anagrama, 2009), 22.

<sup>9</sup> *Ibíd.*

<sup>10</sup> *Ibíd.*, 42.

sación, la simultaneidad, la inmediatez y el impacto”.<sup>11</sup> La era de la imagen y la proliferación de pantallas no es un hecho más de los tantos que acontecen, es un fenómeno que ha transformando el mundo y nos ha transformado a nosotros mismos. Lo relevante es que las pantallas influyen en la percepción que tenemos de nosotros mismos y reconfiguran todas nuestras expectativas e ideas.

La cultura de la imagen ha cambiado el mundo, especialmente el cine, la TV y la Internet, ya que ha modificado el imaginario social, nuestra visión de la realidad, al convertirse en un referente interpretativo del mundo actual. Las imágenes que nos bombardean continuamente crean y recrean valores y hábitos, imponen cambios en las relaciones sociales, imparten modelos totalizadores homogenizantes, implantando nuevos paradigmas del “éxito” (y el fracaso), haciendo posible la omnipresencia de la publicidad, que deslumbra con sus efectos especiales. La revolución tecnológica incentivó las sociedades de redes de conocimiento y de carácter social (Facebook, Twitter, Skoost, Badoo, Viadeo y otras), las comunicaciones a nivel mundial que atraviesan nuestras vidas cotidianas y transforman el concepto y la vivencia del tiempo. Por ejemplo, nuestra nietita, Melody, cuando tenía dos meses ya se inclinaba sobre la pantalla de la PC mirándonos y balbuceando algunos grititos. No sabía hablar, pero sabía responder al estímulo de la pantalla.

El impacto principal del sistema actual de comunicaciones es visual, derivado literalmente de un fenómeno óptico que el cine siempre ha procurado acentuar por

---

<sup>11</sup> *Ibíd.*, 44.

medios técnicos cada vez más sofisticados, como ampliando el tamaño de la pantalla, realizando montajes acelerados y creando efectos especiales. Esas imágenes gigantescas, proyectadas sobre una pantalla colosal en una habitación oscura, tienen la propiedad de sumergir al espectador en la trama de la película, dejándolo en un estado de deslumbramiento y fascinación. Es que el cine promueve un ilusionismo comparable a una función de magia, que ahora aparece incrementado con los avances de la más alta tecnología. Principalmente tiene una formidable capacidad de seducción, gracias a las bellezas de las estrellas, las actrices estelares, la cosmetización de los rostros, la estatización de los decorados y los efectos lumínicos, sonoros y de movimientos realizados. Pero el cine no es el único modelo de ilusionismo, fascinación y seducción, es el padre de todos los demás, el modelo o la matriz sobre la cual operan los otros métodos, como la TV y la Internet y, en general, la constelación de las pantallas.

### **El culto a lo Hipervisual**

*“De la era del vacío hemos pasado a la era de la saturación, de la demasía, de lo superlativo en todo”.*<sup>12</sup>

Se podría decir muchísimo más sobre la cultura de la imagen que domina y tiraniza el mundo actual, como sus temas predilectos de la ultraviolencia y el cibersexo. El primero ha construido los territorios del terror, con

---

<sup>12</sup> *Ibíd.*, 73.

baños de sangre, tripas colgando, alienígenas o zombis carnívoros que descuartizan, crucifican y devoran a sus víctimas. ¿Qué podríamos decir del porno? Que se ha entregado a enseñarlo y verlo todo, a producir sexo en abundancia. “La lujuria triunfa por doquier”.<sup>13</sup> Antes los actores simulaban ahora tienen relaciones sexuales delante de las cámaras. “Se acabó lo sugerido e incluso lo sugestivo: estamos en la exposición de todo, a veces en el exhibicionismo puro”.<sup>14</sup>

Pero lo más importante de esta cultura instalada en las antípodas del mandamiento bíblico de no hacerse imagen, es que las imágenes no son una moda pasajera que dentro de unos años solo serán historia, al contrario, la “pantallocracia” ha venido para quedarse y continuar reproduciéndose a pasos agigantados, en una espiral de excesos sin fin. Como mencionamos más arriba, la compañía sueca *The Astonishing Tribe* (TAT) presentó un vídeo sobre las pantallas que tendremos apenas dentro de 4 años, que podrán estirarlas y darles distintas formas para leer textos largos y luego disminuir su tamaño nuevamente para guardarlo en el bolsillo. Probablemente las innovaciones más importantes de la tecnología estén en futuro, más allá de lo que podemos imaginarnos hoy.

¿Por qué Dios habrá prohibido la producción de imágenes? Hay muchas razones, pero aquí solo mencionaremos una: la dificultad para diferenciar lo real de lo virtual, de aquello que es de lo que no es. Al disminuirse los parámetros de espacio y tiempo, o desconectarse de la realidad, como ocurre con quienes

---

<sup>13</sup> *Ibíd.*, 91.

<sup>14</sup> *Ibíd.*, 92.

se sumergen en vídeos juegos tipo Play Station 4 (¿qué pasará con el 5 y los subsiguientes?), se corre el riesgo de enajenarse, de perder el vínculo que nos une a los demás y de comprometer seriamente la relación con Dios, incapacitándose para cultivar la vida espiritual y el sentido de lo trascendente.

Como mencionamos más arriba, durante los siglos VIII y IX, se vivió un intenso debate entre los defensores de las imágenes (*iconódulos*, que veneraban las imágenes) y aquellos que se oponían fuertemente a su uso en las iglesias (*iconoclastas*). Los primeros pertenecían al imperio romano de occidente, con su sede en Roma, y los segundos al imperio romano de oriente, con sede en Bizancio. Como sabemos, el Vaticano logró triunfar y en el segundo concilio de Nicea, en el 787, revocó la prohibición de no hacerse imágenes y suprimió el segundo mandamiento de la ley de Dios, considerando que estaba contenido en el primero. Ese fue el primer triunfo de la hegemonía de las imágenes. El triunfo definitivo se alcanza actualmente con la cultura hipervisual o iconofílica, que no solo domina en el ámbito religioso sino en todas las esferas y ámbitos de la cultura. ¿Será que esta característica de la sociedad actual ha sido profetizada? ¿Hay alguna profecía escatológica que se refiera a este fenómeno? Sí, la hay. Será el tema de un próximo artículo. ☺