

Augustowsky, G. (2008) "Imagen y enseñanza, educar la mirada." En Augustowsky, G. y otras, "Enseñar a mirar imágenes en la escuela", Tinta Fresca, Buenos Aires, pp. 14 - 15

## ¿Cómo se relaciona una imagen con lo que representa?

Plinio *el Viejo* (escritor y científico latino que vivió entre los años 23 y 79) cuenta, en su libro *Historia natural*, que dos pintores de la antigua Grecia, Parrasio y Zeuxis, compitieron para demostrar quién podía imitar mejor la naturaleza con sus imágenes. Zeuxis pintó unas uvas tan perfectas, tan parecidas a las reales, que unos pájaros acudieron a picotearlas. Entonces, Parrasio invitó a su rival a su taller para mostrarle su propia obra; cuando Zeuxis quiso levantar la cortina que cubría el panel, resultó que no era real, sino pintada. Luego de esto, Zeuxis le concedió el triunfo a Parrasio, quien no había engañado a meros pájaros irracionales, sino a un hombre. Desde que los antiguos griegos definieron la pintura como el arte de la imitación, la cuestión

de la copia ha sido un tema central en los debates y las teorías acerca de las imágenes. Por ejemplo, Platón criticaba la pintura porque se trataba de una copia que engañaba a los sentidos y a la inteligencia.

Pero ni la copia ni la imitación pueden ser técnicamente perfectas; ni un dibujo, ni una fotografía, ni siquiera una escultura serán nunca un doble idéntico a su modelo. Por más parecida que sea a lo que representa, toda imagen contiene, en su medida, algo de imitación –*mímesis*– y algo de invención –*phantasia*–.

Las imágenes icónicas son las representaciones que, a partir del uso de ciertas reglas, nos permiten reconocer objetos del mundo. No se trata de una copia exacta de esos objetos, sino de una reconstrucción del mundo real.

El término *icónico* proviene de *ícono*. En este caso, retoma la tipología de signos elaborada por el filósofo estadounidense Charles Sanders Peirce (1839-1914), quien es considerado uno de los fundadores de la semiótica o teoría de los signos.

Peirce estableció que los signos –entendidos como elementos que representan a otras cosas– pueden ser de tres clases: ícono, índice y símbolo. El ícono es el signo que mantiene una relación de analogía o semejanza con lo que representa, es decir, con su referente. Por ejemplo, la imagen de un árbol se asemeja a un árbol. El índice es la clase de signos que mantiene con su referente una relación de cercanía física o una relación causal; por ejemplo, la huella que deja un caminante en la arena y el humo, producto del fuego, son índices. Y, finalmente, el símbolo se relaciona con su referente mediante una convención; por ejemplo, la paloma es un símbolo de la paz.

De acuerdo con este desarrollo, se puede afirmar que las imágenes mantienen, en relación con lo que representan, cierto tipo de iconicidad, es decir, de semejanza con la apariencia de su referente.

En nuestra cultura visual, algunas imágenes muestran una notable iconicidad, una voluntad de perfeccionamiento de su función mimética cada vez mayor. En la actualidad, se producen

representaciones que son fidelísimas copias de las apariencias ópticas del mundo visible; así, por ejemplo, la realidad virtual producida por computadoras, de carácter hiperrealista.

Pero también nos encontramos con otra tradición: la de la imagen como símbolo intelectual, cuya iconicidad es muy baja o nula. Muchas disciplinas (como la arquitectura, la geología, la meteorología o la medicina) suelen recurrir a cierto tipo de imágenes –gráficos, esquemas o diagramas– que no muestran las apariencias visibles, sino relaciones entre los elementos que representan o puntos de vista conceptuales sobre ellos, y resultan difíciles o imposibles de descifrar para los no expertos.

En la escuela se emplean imágenes que difieren en cuanto a su iconicidad, desde fotografías e ilustraciones figurativas hasta planos y climogramas.