



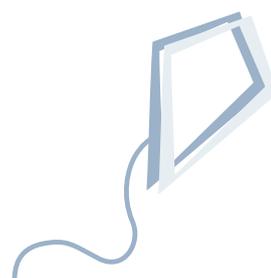
GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN

FUNDAMENTOS DE LA FOTOGRAFÍA

Eladio Bergondo

MEDIOS AUDIOVISUALES



AULA
MENTOR

educacion.es



NIPO: 820-09-235-8

Actualización del manual:
Juan Carlos Flórez López

Edición y maquetación:
Desireé Prieto Dueñas

Diseño gráfico de portada:
Lorena Gordo López

índice

Módulo A: Lenguaje audiovisual

Unidad didáctica 1: La comunicación y el lenguaje audiovisual	3
Unidad didáctica 2: Relación entre imagen y realidad	18
Unidad didáctica 3: Lectura e interpretación de imágenes	40

Módulo B: Fotografía I

Unidad didáctica 4: La fotografía: la percepción y el registro visual	77
Unidad didáctica 5: Las cámaras y sus tipos	94
Unidad didáctica 6: La exposición y la captación de imágenes	122

Módulo C: Fotografía II

Unidad didáctica 7: El control de la imagen	157
Unidad didáctica 8: Los objetivos	198
Unidad didáctica 9: La iluminación	218

Módulo D: Fotografía III

Unidad didáctica 10: La expresión y la comunicación a través del lenguaje fotográfico	245
Unidad didáctica 11: De la imagen única a la imagen secuenciada	270
Unidad didáctica 12: Los cuidados de la cámara y las fotografías	286

Bibliografía

Bibliografía	303
--------------	-----

MÓDULO A

UNIDADES DIDÁCTICAS:

1. La comunicación y el lenguaje audiovisual
2. Relaciones entre imagen y realidad. Tipos de imagen. Imagen e intención comunicativa
3. Lectura e interpretación de imágenes

La comunicación y el lenguaje audiovisual

UNIDAD DIDÁCTICA 1

Índice de la unidad:

1. La comunicación como proceso: elementos	3
2. Signo, medio y código	6
3. La comunicación mediante la imagen	10

Objetivos de esta unidad

- Comprender el concepto de comunicación como proceso.
- Conocer los elementos que intervienen en el proceso de comunicación.
- Introducirse en la evolución de la comunicación mediante la imagen.

Conocimientos previos

- Ninguno en concreto. Es el punto de partida para comprender desarrollos posteriores.

1. LA COMUNICACIÓN COMO PROCESO. ELEMENTOS: EMISOR, MENSAJE, RECEPTOR Y RETROALIMENTACIÓN

En nuestra vida cotidiana **todos nos comunicamos emitiendo mensajes** constantemente, **de una manera directa** mediante la palabra, los gestos con los que expresamos nuestra alegría, tristeza, asombro, disgusto... **o mediada** como cuando escribimos o utilizamos instrumentos como el claxon o las indicaciones luminosas. **También somos receptores de las comunicaciones de otros**, de sus palabras, gestos, escritos o signos realizados con medios diversos, dibujos y gráficos, fotografías, películas y programas televisados...etc.

Pero ¿qué es comunicar? Si buscamos la palabra en un diccionario encontraremos definiciones parecidas a estas: "Poner en común"... "Hacer partícipe a otra persona de algo que se tiene"... "Propagar, difundir lo que uno tiene"... "Transmitir a alguien sentimientos, costumbres..."

"Comunicar" es, entonces, establecer un proceso mediante el que alguien emprende un conjunto de acciones, que son percibidas por otras personas, que lo interpretan y le dan un sentido.

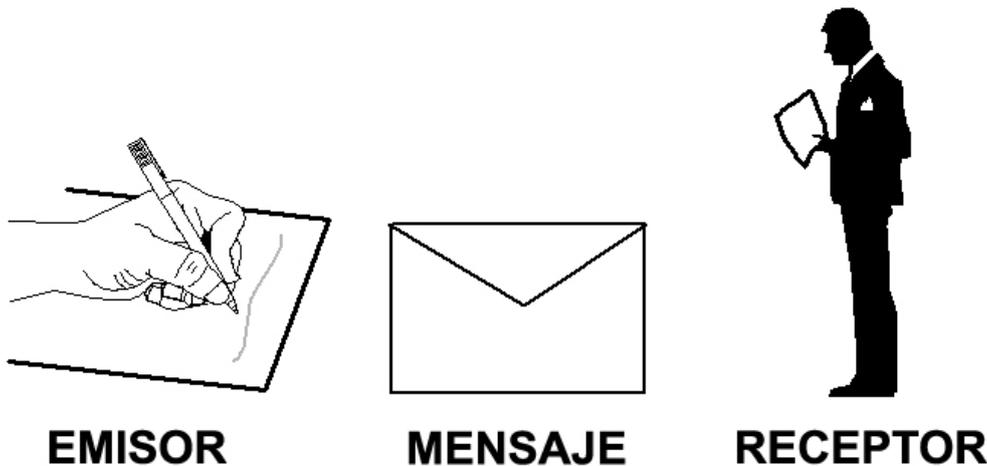


Figura 1

La comunicación, como hemos visto, es un proceso. En el proceso comunicativo existen **tres elementos** principales:

- ✔ -El emisor.
- ✔ -El mensaje.
- ✔ -El receptor.

El emisor inicia el proceso comunicativo, emite un mensaje, con la intención de que llegue a un receptor.

Éste es el esquema que todos utilizamos, por ejemplo cuando hablamos o escribimos una carta, es decir, cuando nos comunicamos con otra persona. A su

vez, esa persona nos puede responder (de forma hablada, escrita o mediante los gestos que haga), reiniciando el proceso de comunicación.

La respuesta que el receptor devuelve al emisor se llama "retroalimentación".

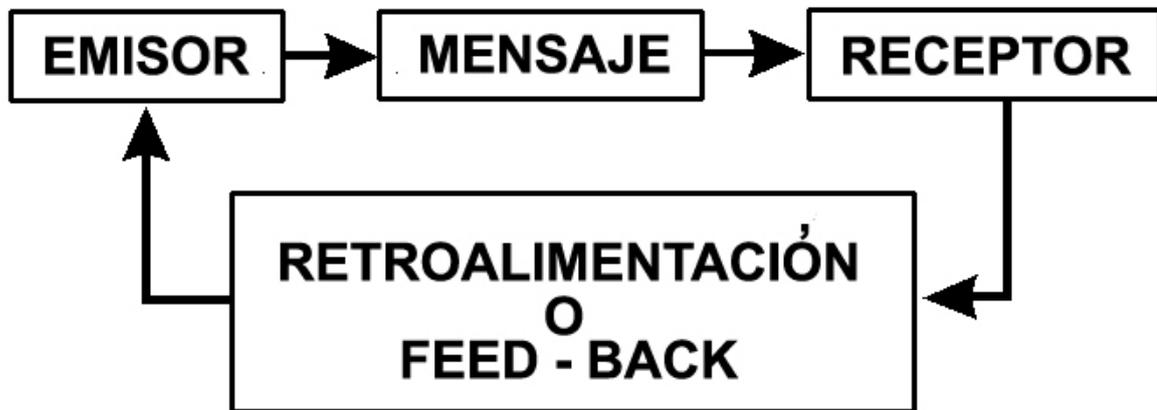


Figura 2

Al producirse la retroalimentación, el receptor se convierte en emisor y el emisor en receptor, reiniciándose el proceso de comunicación.

🟢 **Ejemplo:**

PROCESO DE COMUNICACIÓN VERBAL:

1. Una persona camina por una población que no conoce y busca una calle determinada, como tiene dudas sobre si va en dirección correcta, decide preguntar (inicia un conjunto de acciones, se convierte en emisor): *¿Me podría decir por dónde se va a la calle Mayor?*

Esta pregunta es el mensaje que es percibido por otra persona, que se convierte en receptor.

El receptor interpreta su mensaje y le da un sentido ("no sabe ir a la calle Mayor y quiere que le oriente").

El receptor responde indicándole la dirección que debe tomar (le devuelve una respuesta, que es a lo que llamamos "retroalimentación").

Emisor y receptor han participado en un proceso de comunicación verbal.

PROCESO DE COMUNICACIÓN NO VERBAL

2. Una persona camina por el campo y se encuentra con un perro. El perro empieza a ladrar y le enseña los dientes (inicia el proceso comunicativo, se convierte en emisor). El perro le

comunica un mensaje que podría ser traducido como: *"ten cuidado porque te puedo morder"*.

El individuo se agacha, coge una piedra, y mira fijamente al perro mostrándosela. Esta respuesta suya es la retroalimentación, (el mensaje que devuelve convirtiéndose así en emisor), y que el perro interpretará como *"yo también debo tener cuidado porque este ser humano también me puede hacer daño"*.

Emisor y receptor han participado en un proceso de comunicación no verbal.



para practicar

Actividad recomendada 01_01

- Presta atención a procesos de comunicación de distinto tipo (verbales y no verbales), tratando de identificar los diferentes elementos y, sobre todo, cómo al efectuarse la retroalimentación el receptor se convierte en emisor y viceversa, reiniciándose el proceso. Piensa en ejemplos de ambos tipos.

2. SIGNO, MEDIO Y CÓDIGO

El ser humano ha ido desarrollado a lo largo de su existencia nuevos tipos de comunicación en un proceso de perfeccionamiento progresivo. Tras el gesto y el grito apareció el lenguaje verbal, pero también desarrolló la comunicación mediante signos visuales, los adornos sobre el cuerpo de los pueblos primitivos, las señales que marcaban un territorio; las pinturas en las cuevas prehistóricas constituyen una muestra de los primeros signos visuales creados por los grupos humanos.

El **signo** es un medio para transmitir una información, para indicar lo que se quiere comunicar.

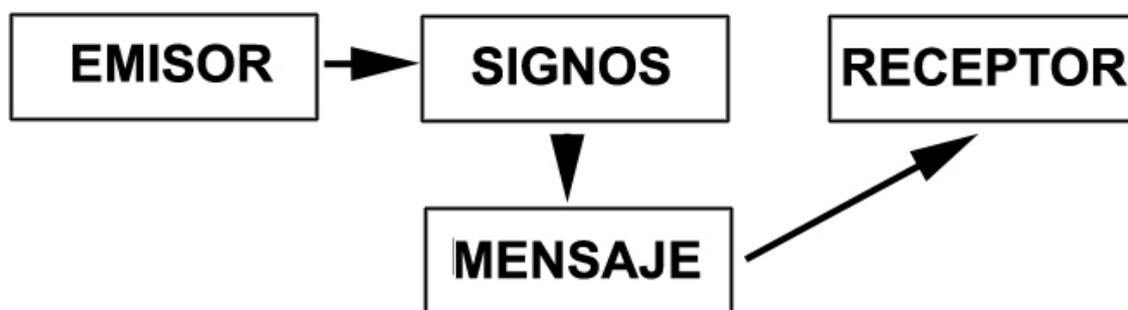


Figura 3

El signo tiene un carácter intencionado y su misión es comunicar algo, es algo que tiene un valor de sustitución en un proceso de comunicación.

Todos los seres vivos se comunican entre sí, utilizando distintos signos que componen diferentes lenguajes y son transmitidos por medios diversos. Los "pieles rojas" pintaban su cuerpo para transmitir el mensaje de que estaban en pie de guerra, los marinos antiguamente se tatuaban un ancla para indicar su condición de tales, los perros se comunican, entre otras cosas, mediante la posición de su rabo, las abejas, volando de formas determinadas...

Los signos han de ser difundidos a través de un instrumento o soporte, el cuerpo para los tatuajes, pinturas corporales, gestos o movimientos, la palabra para el lenguaje hablado, etc.

Por **medio** se entiende lo que sirve de soporte a la comunicación (la prensa, las cartas, el teléfono, un retablo en una iglesia, la fotografía, el cine, el vídeo, etc.).

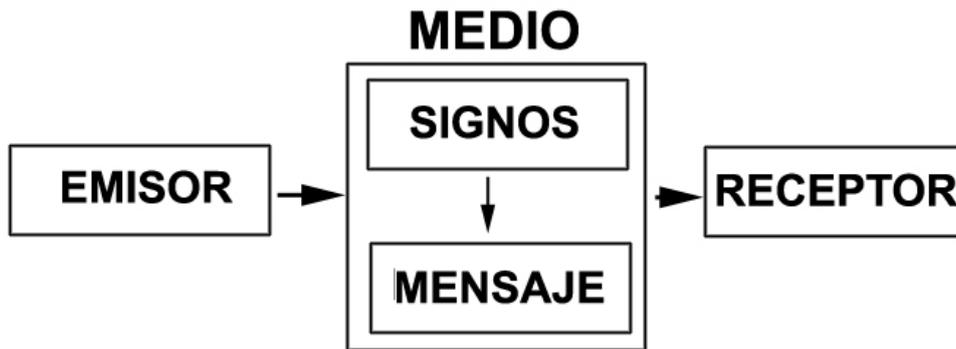


Figura 4

El ser humano inventó diversos medios que sirvieron como soporte a su necesidad de comunicarse. A partir de los gestos y gritos fue capaz de inventar lenguajes articulados cada vez más abstractos y complejos. Fijó sus mensajes haciéndolos independientes del momento mediante inscripciones, pinturas rupestres, música, tradiciones orales y danzas rituales. Desarrolló sistemas de transmisión del pensamiento independientes de la palabra hablada mediante la escritura, y mediante la imprenta pudo reproducir mecánicamente la comunicación escrita para que llegase a gran número de personas.

Comunicarse era una necesidad, y según se iban perfeccionando los instrumentos de comunicación (lenguaje, escritura...), los seres humanos debieron desarrollar habilidades al respecto (aprender a hablar, a escribir y a leer). Las habilidades consistían en aprender a expresarse y comunicarse utilizando los signos que componían los lenguajes utilizados en la comunicación.

Los signos que componen un lenguaje deben tener un sentido prefijado para que la comunicación mediante ellos sea posible. El emisor y el receptor deben conocer el sentido que se adjudica a los signos para poder comunicarse.

El conjunto de reglas o normas que fijan el funcionamiento de un lenguaje es lo que se conoce como código.

El conocimiento de un código permite que el emisor traduzca a unos signos su mensaje, es decir, que codifique. A su vez, el receptor deberá conocer también el código para poder decodificar, es decir, interpretar el mensaje.



Figura 5

Codificación y decodificación son dos operaciones fundamentales en el proceso de comunicación.

📌 **Ejemplo:** 1. En el alfabeto Morse, usado en las comunicaciones telegráficas, las diferentes letras del alfabeto se han convertido en unos signos formados por puntos y rayas. Podemos decir que las letras del lenguaje escrito se han codificado y que el alfabeto Morse es un código de comunicación.

ALFABETO		MORSE	
a ● —	g — — ●	n — ●	t —
b — ● ● ●	h ● ● ● ●	ñ — — ● — —	u ● ● —
c — ● — ●	i ● ●	o — — —	v ● ● ● —
ch — — — —	j ● — — —	p ● — — ●	w ● — —
d — ● ●	k — ● —	q — — ● —	x — ● ● —
e ●	l ● — ● ●	r ● — ●	y — ● — —
f ● ● — ●	m — —	s ● ● ●	z — — ● ●
1 ● — — —	4 ● ● ● ● —	7 — — ● ● ●	
2 ● ● — — —	5 ● ● ● ● ●	8 — — — ● ●	
3 ● ● ● — —	6 — ● ● ● ●	9 — — — ●	
		0 — — — —	

Figura 6

El empleo de telégrafos codifica el mensaje (utilizando los signos del código Morse) que quiere enviar el emisor. El mensaje se envía a través de un medio, el telégrafo y, en destino, es decodificado por otro empleado que se lo entrega al destinatario.

2. Aunque ya cayó en desuso, hasta hace pocos años se estilaba emplear un código de comunicación basado en el modo de enviar una tarjeta o, mejor dicho, en la manera de entregarla doblada. El mensaje cambiaba según cómo se plegase. Si una persona recibiese una tarjeta nuestra plegada y conociese el lenguaje de las tarjetas de visita, se podría comunicarle cosas sin que estuviesen escritas en ella. Veamos dos casos:

Con la esquina superior derecha doblada anunciaría una visita y doblando la inferior derecha daría el pésame.

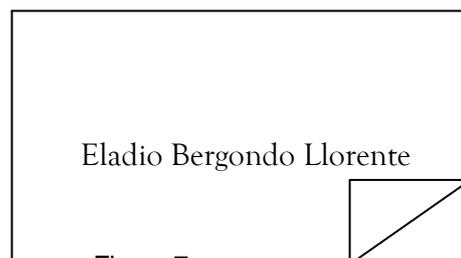
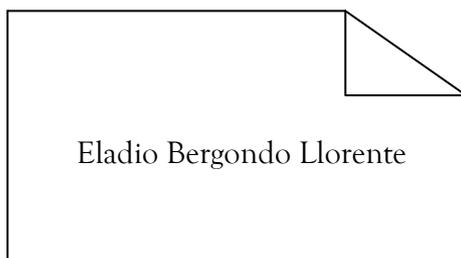


Figura 7



para practicar

Actividades recomendadas 01_02

1.- Observa a tu alrededor intentando identificar los signos, verbales y no verbales que emplean para comunicarse los animales domésticos, o las personas que ejercen algún tipo de actividad específica, por ejemplo un guardia de tráfico, un mimo, los militares, etc.

2.- Intenta identificar los códigos que rigen esos signos y los medios que les sirven de soporte.

3. LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL MEDIANTE LA IMAGEN Y EL SONIDO USANDO MEDIOS TÉCNICOS

En todas las sociedades el aprendizaje de la lengua materna se produce de manera espontánea y no planificada; cuanto más avanzadas son se ponen los medios para aprender a leer y a escribir (conocer los códigos del lenguaje escrito), para garantizar las posibilidades de comunicarse y el acceso a la educación y a la cultura.

Paralelamente a la comunicación mediante la palabra, hablada o escrita, hemos mencionado antes la existencia de otros tipos de comunicación; entre éstos uno de los más efectivos es la comunicación mediante la imagen. Sin embargo, las habilidades necesarias para comunicarse a través de ella (el conocimiento y destreza en el empleo de los códigos) no se han desarrollado de igual modo, en el conjunto de la sociedad. ¿Cuál es el motivo? Para comprenderlo, revisaremos las funciones de la imagen a lo largo de la historia.

La creación de imágenes estuvo relacionada, en un principio, con el **dominio de lo mágico**; era un conocimiento oculto, y por tanto, destinado a unos pocos, los magos y hechiceros.

La imagen funcionaba como un doble de lo que representaba y se creía que lo que se hacía sobre una representación afectaba a su modelo; por ejemplo, el hombre primitivo al pintar en las paredes de su cueva un ciervo herido por una flecha creía que lo cazaría más fácilmente, de modo similar a cómo aún hoy los practicantes del "vudú" clavan alfileres sobre muñecos que representan a las personas sobre las que quieren efectuar algún maleficio.

La imagen se consideraba un "doble" de la realidad; por eso, hasta en las religiones se preocuparon por tomar una postura ante ellas; en la religión judía o en la musulmana se condenó expresamente la elaboración de imágenes; o sencillamente se eliminan por demasiado materiales, como en las religiones derivadas del protestantismo; en otras como la hinduista o la católica, son muy apreciadas (tanto que se les rinde culto).

La creación de imágenes se solía relacionar con el dominio de lo artesanal y lo artístico. Además de tener ciertas cualidades, los artesanos o artistas debían pasar por largos y complicados aprendizajes, que no estaban al alcance de la mayoría.

En las épocas en que la producción de imágenes era manual, su elaboración era costosa, difícil y requería de habilidades muy desarrolladas. **La imagen era, algo único,** no reproducible, exclusivo y, por tanto, muy apreciado; su posesión solo se la podían permitir los que tenían grandes medios económicos.

La educación que permitía producirlas también se restringía a pocos individuos. **Hoy** las imágenes han pasado de ser únicas, a ser múltiples, de ser escasas a ser abundantes, de poder ser poseídas por unos pocos a estar al alcance de todos. Pero lo más importante es que, **gracias a los nuevos medios tecnológicos, todos somos capaces de producir imágenes y también, de grabar y de reproducir sonidos**, sin necesidad de largos y complicados aprendizajes, usando medios como la fotografía o el vídeo.

Sin embargo, la aparente facilidad con que los nuevos medios, cada vez más automáticos, permiten captar y reproducir imágenes y sonidos, no garantiza que los resultados así obtenidos siempre se adecuen a lo que necesitemos, podamos o pensemos obtener.

Ahora también es necesaria una educación audiovisual que nos permita, por un lado, aprovechar las facilidades que nos proporciona la técnica y, por otro, saber interpretar las innumerables comunicaciones audiovisuales que nos llegan a través de los nuevos medios, tanto para desarrollar nuestra capacidad expresiva, como para comprender las repercusiones individuales y sociales de la comunicación audiovisual en la sociedad contemporánea.



para practicar

Actividades recomendadas 01_03

- 1.- Observa las imágenes que hay en tu casa (o en cualquier otro lugar), intenta buscar las que sean de producción manual (únicas), diferenciándolas de las de producción técnica, múltiples.
- 2.- Piensa donde están en tu población las imágenes de producción manual, o las llamadas artísticas, quien las posee, y porqué. ¿Te resultaría posible tener en tu domicilio imágenes similares?
- 3.- Seguramente tendrás fotos tuyas, de tus familiares y amigos. Incluso puede que tengas una cámara de vídeo y hayas grabado con ella eventos que considerabas importantes. ¿Tienes que explicar las fotos a los que las ven o se explican por sí mismas? ¿Cuando haces fotos sabes lo que quieres y lo que vas a conseguir, consideras diferentes posibilidades y sus resultados o simplemente miras y disparas?
- 4.- Aunque no hayas realizado grabaciones con una cámara de vídeo, al menos cabe la posibilidad de que si hayas visto alguna vez grabaciones domésticas. ¿Qué te han parecido las mismas?

¿Crees que el que las ha realizado domina el lenguaje visual, como lo hace con el hablado o escrito o son más parecidas a los balbuceos de los niños pequeños que aún no saben utilizar bien el lenguaje para expresarse? Si eres el autor, ¿estás satisfecho de tus grabaciones en vídeo?

ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN

1. Indica si son correctas o no las siguientes afirmaciones:

- 1.1. En la vida cotidiana recibimos los mensajes que otros, que son los que se comunican, emiten.
- 1.2. En la vida cotidiana todos nos comunicamos emitiendo y recibiendo mensajes.
- 1.3. En la vida cotidiana unas personas se comunican y otras no.

2. Responde si son correctas o no las siguientes afirmaciones:

- 2.1. En todo proceso de comunicación existen tres elementos principales: emisor, medio y mensaje.
- 2.2. En todo proceso de comunicación existen tres elementos principales: emisor, mensaje y receptor.

3. De acuerdo con lo explicado en la comunicación como proceso contesta las cuestiones planteadas en torno al siguiente supuesto:

Llegas tarde a casa a mediodía y silbas al acercarte. Tu perro te sale al encuentro dando saltos y comienza a propinarte pequeños golpes con el hocico en la pierna, que, como ya sabes, es su manera de decirte que le tienes que echar de comer.

- 3.1. En el mencionado proceso de comunicación, ¿tu perro se convierte en emisor, por qué?
- 3.2. ¿Cómo es posible que tu perro y tú os entendáis y por tanto podáis comunicaros?
- 3.3. Si tu perro pretendiese comunicarse, dando golpes con el hocico, con una persona desconocida ¿qué sucedería y por qué?

4. De acuerdo con lo expuesto en el apartado dedicado a la comunicación mediante la imagen, comenta si las afirmaciones siguientes son verdaderas o falsas, explicando el porqué.

- 4.1. El ser humano siempre ha estado rodeado de imágenes fácilmente reproducibles.
- 4.2. Para comunicarse hoy mediante la imagen, gracias a los avances tecnológicos, solo es necesario emplear los instrumentos necesarios, pues basta con apretar determinados botones para que todos podamos comunicarnos usando imágenes y sonidos, las máquinas efectúan la comunicación por nosotros.

5. Intenta dar una definición (a tu manera) de lo que es el medio en el proceso de comunicación.

SOLUCIÓN A LAS ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN

1.1. **No.** Todos nos comunicamos, todos somos emisores y receptores de mensajes.

1.2. **Si.**

1.3. **No.** Todo el mundo se comunica emitiendo y recibiendo mensajes.

2.1. **No.** El medio es el soporte de la comunicación. Falta un elemento principal que es el receptor, sin receptor no hay comunicación posible.

2.2. **Si.**

3.1. **Si.** Al devolverme su respuesta, mediante la retroalimentación, dando saltos, que manifiestan su alegría al verme y emitiendo un mensaje al empujarme con su hocico, para que le de su comida.

3.2. Por compartir un código que permite a ambos transmitir mensajes que pueden ser descifrados por el otro (el silbido, los saltos y los golpecitos con el hocico).

3.3. La otra persona probablemente no entendería el sentido del mensaje, al no compartir el código con el perro, el mensaje no podría ser decodificado correctamente.

4.1. **Falso.** Las imágenes solo se han podido reproducir con facilidad cuando se han aplicado medios tecnológicos para su producción.

4.2. **Falso.** Somos nosotros los que nos comunicamos usando las máquinas, y además de emplearlas hace falta una educación en lenguaje audiovisual, para poder comunicarse correctamente.



glosario

- ➔ **Código:** Es el conjunto de reglas o normas que fija el funcionamiento de un lenguaje.
- ➔ **Comunicar:** Proceso mediante el que alguien emprende un conjunto de acciones, que son percibidas por otras personas, que lo interpretan y le dan un sentido.
- ➔ **Emisor:** Es el que se comunica produciendo un mensaje. También se emplea para designar, en el ámbito de la técnica, los equipos de elaboración y transmisión de los mensajes.
- ➔ **Medio:** El elemento que sirve de soporte al mensaje. Instrumento de difusión. Recurso con el que se elabora algo o del que nos valemos para hacer algo.
- ➔ **Mensaje:** Es a la vez la idea contenida en la comunicación y el medio visible o sonoro que la soporta.
- ➔ **Receptor:** El destinatario de un mensaje. A veces también designa al aparato que posibilita la recepción, una radio o una televisión por ejemplo.
- ➔ **Retroalimentación:** Respuesta que el receptor devuelve al emisor.
- ➔ **Signo:** Es lo que se utiliza para transmitir una información, para indicar algo que se quiere comunicar. Elemento que representa a un objeto.



Relación entre imagen y realidad

UNIDAD DIDÁCTICA 2

Índice de la unidad:

1. Imagen y realidad	18
2. La formación de imágenes como fenómeno físico	22
3. La imagen y los medios. Tipos de imagen. Unidad y multiplicidad	25
4. Imagen e intencionalidad comunicativa	29

Objetivos de esta unidad

- Distinguir entre imagen y realidad.
- Conocer el concepto de analogía e iconicidad.
- Comprender la imagen como signo comunicativo.
- Valorar el papel que desempeñan los medios respecto a las imágenes que se pueden producir en ellos.
- Distinguir entre distintos tipos de imágenes.
- Conocer el fenómeno físico que permite la formación de imágenes ópticas.
- Tomar contacto con los diferentes aspectos que puede presentar una imagen en función de las intenciones y decisiones del que las produce.
- Ser consciente de que la imagen puede ser manipulada.

Conocimientos previos

- Nociones generales sobre la comunicación.

1. Imagen y realidad

Desde la Prehistoria el ser humano ha utilizado la imagen para expresarse y comunicarse.

Las percepciones visuales proporcionan experiencia, **datos visuales e información**. Para transmitir el conocimiento de algunos aspectos de la realidad, en algunos casos, el uso de la imagen constituye el medio más idóneo.

Las pinturas rupestres, un retablo, el grabado en un libro, una fotografía, o una serie de imágenes filmadas o grabadas en vídeo, tienen algo en común, se parecen de alguna manera a lo que representan.

Las imágenes son signos visuales.

Un **signo es un elemento que representa algo**.

Entre el signo (la imagen) y la cosa que representa hay una **relación representante/representado**.

La relación entre las imágenes y lo que representan es una relación de parecido, que se denomina relación de "analogía" o "iconicidad"*. (*Del griego *eikôn*=retrato, imagen, icono).

El parecido de la imagen con la realidad puede ser de distintos tipos o, dicho de otro modo, tener diferentes grados.

Si se quiere representar una vaca puedo obtener un alto grado de parecido, analogía o iconicidad, a través de la imagen fotográfica.

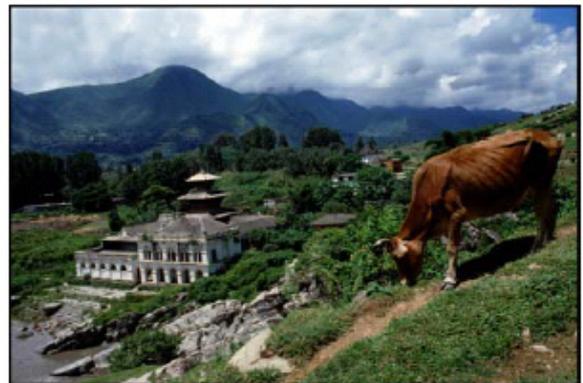


Figura 9

En la imagen nº 9 vemos una vaca a la derecha de un paisaje. La imagen de ésta vaca es la imagen de una vaca real, ha sido registrada en un lugar concreto y en un instante preciso. Es una vaca particular, de una raza determinada, bastante más flaca que las que estamos acostumbrados a ver, ya que podemos casi contar sus costillas; se podría decir que es un retrato de una vaca y que su dueño podría identificarla en él.

Sin embargo para el autor de la fotografía, seguramente, fue sólo un elemento que sirvió para elaborar la composición de un paisaje, añadiendo un primer término ante el edificio y el fondo montañoso.

Cualquier vaca que se fotografiase, por un lado representaría a la vaca que sirvió como modelo (referente), pero además tendría una relación de parecido



Figura 10

con el concepto que cada uno tiene de una vaca. Para nosotros, seguramente, la vaca de la figura 10 se parecería más a la idea, o concepto, que se nos ocurre en la imaginación cuando pensamos u oímos la palabra vaca. Es blanca y negra, está bien cebada y dotada de grandes ubres.

Sin embargo para un africano esta vaca, a la que nosotros estamos acostumbrados, es exótica, no corresponde exactamente con su concepto de vaca. Para él la imagen que se ajustaría mejor al mismo sería similar a la representada en la de la figura 11, una vaca propia de esas latitudes y que presenta diferencias morfológicas con las de las nuestras.



Figura 11

Otro tipo de imagen de una vaca es la que representa la figura 12; ya no es una vaca particular, no existe como ser vivo, es menos icónica que la anterior; es una representación esquematizada y simplificada.

Está hecha para comunicar algo muy definido, nos informa sobre el despiece de las partes de las vacas, y es útil cuando vamos a la carnicería a comprar; si pedimos filetes de una pieza que lleve el rótulo de aguja, con ayuda de la imagen sabremos que estamos pidiendo carne perteneciente a la espalda, y no a la pata del animal. La imagen ya no es el retrato de ninguna vaca, se refiere a la idea de vaca que tenemos todos en la mente y podría representar a cualquier ejemplar de la especie, independientemente de su raza o sexo. Es como un mapa del concepto de vaca.

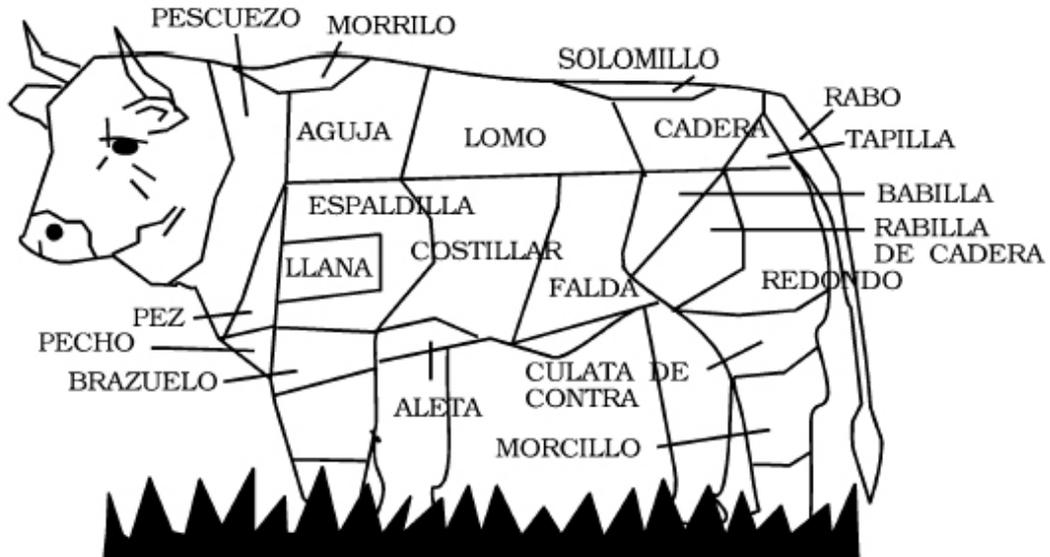


Figura 12

La siguiente imagen de una vaca es todavía menos icónica, más abstracta (Fig. 13). Es una señal de tráfico que se emplea para avisar de un peligro potencial producido por vacas que puedan cruzar la carretera... Pero también podría representar a un toro, que

incluso fuese muy diferente de los nuestros, por ejemplo el de la figura 14.

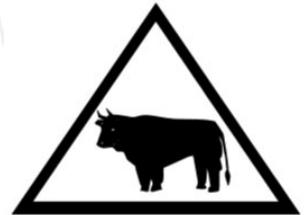


Figura 13



Figura 14

El grado menor de parecido, o iconicidad, estaría muy próximo al de este dibujo (figura 15) que representa una cabeza de bóvido (vaca o toro) tan esquematizada que recuerda tanto a inscripciones prehistóricas, como incluso a los primeros signos de escritura, que aún debían mucho a las imágenes.



Figura 15

A este respecto podemos ver, en la figura 16, la evolución de la representación esquemática de un pez, en la cultura mesopotámica, hasta su conversión en un signo de escritura *cuneiforme*, en el que ya no hay ninguna relación de parecido, analogía o *iconicidad*, con lo que representa.



Figura 16

Veamos otro ejemplo, si queremos obtener una imagen de nuestro rostro podemos recurrir a diversos procedimientos: un retrato al óleo, un dibujo a lápiz negro, una caricatura, una fotografía, la grabación en vídeo del mismo, incluso podríamos encargar una escultura de nuestro busto. Todas estas representaciones de nuestro rostro se nos parecen, pero lo hacen de modo diferente. Excepto en la escultura, en todas falta la corporeidad que da el volumen; en unas faltará el color (el dibujo); en otras, las proporciones entre los elementos o los rasgos aparecerán algo distorsionadas (por ejemplo en una pintura poco fiel y sobre todo en la caricatura)... Pero todas las imágenes deberán tener algo en común, la relación de parecido, si es suficiente para que nos identifiquemos con ella, la podremos considerar como un retrato, si no lo es, simplemente, la consideraremos la representación de un rostro.



para recordar

- Las **imágenes** son **signos visuales**.
- Un **signo** es un elemento que representa algo.
- La relación entre las imágenes y lo que representan se denomina "**analogía**" o "**iconicidad**", y puede tener **diferentes grados**.