

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL 3º ESO

Tema 2: Análise das Imaxes

Temporalización 4 sesións

Estándares de aprendizaxe

2.4.1. Distingue significante e significado nun signo visual.

2.5.1. Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe identificando, clasificando e describindo os seus elementos.

1.3.1. Comprende e emprega os niveis de iconicidade da imaxe gráfica, elaborando bosquexos, apuntamentos, e debuxos esquemáticos, analíticos e miméticos.

2.5.2. Analiza unha imaxe, mediante unha lectura subxectiva, identificando os elementos de significación, narrativos e as ferramentas visuais utilizadas, sacando conclusións e interpretando o seu significado.

2.7.1. Deseña, en equipo, mensaxes visuais e audiovisuais con distintas funcións utilizando diferentes linguaxes e códigos, ~~segundo de xeito ordenado as fases do proceso (guión técnico, storyboard, realización, etc.), e valora de xeito crítico os resultados.~~

Contidos DOG

2.6. Linguaxe visual. Signo visual. Significante e significado.

2.7. Linguaxe da imaxe. Aprender a ler a imaxe.

1.3. A imaxe como representación da realidade. Iconicidade na imaxe gráfica. Niveis de iconicidade.

2.8. Denotación e connotación.

2.10. Linguaxes visual e audiovisual: funcións e códigos.

Contidos secuenciados Tema 2: Análise das Imaxes

1.- Analizar unha imaxe

2.- O debuxo como ferramenta de análise

3.- Pasos para ler unha imaxe

4.- Iconicidade

5.- Códigos nos elementos das imaxes

6.- Denotación e connotación

7.- Funcións das imaxes

8.- Lectura final da imaxe

T. 02 Análisis de una imagen. Notas de teoría

2.1. Analizar una imagen

Analizar una imagen es leer los componentes de la misma traduciendo los significantes, con los códigos comunes entre el emisor y el receptor, a significados.

Se observan los significantes uno por uno hasta completar el significado final del mensaje contenido en la imagen.

- **Significantes** son cada uno de los **7 Elementos Básicos de las Imágenes (EBI)**:
 - línea
 - valor
 - forma
 - textura
 - color
 - volumen
 - espacio
- **Significados** son cada uno de las aportaciones que cada elemento hace a la lectura general final de la imagen.

2.2 El dibujo como herramienta de análisis

El lápiz es una herramienta que nos ayuda a pensar.

Con el lápiz podemos marcar cada uno de los elementos de la imagen observando su situación e importancia en la imagen. Podemos ayudarnos de un papel translúcido (papel vegetal fino) situado sobre la imagen sobre el que se dibuja el contorno de la imagen 7 veces, y se evidencia la zona o área del EBI que queremos analizar, separándolos.

También podemos usar dibujos auxiliares hechos por nosotros que mantengan el formato del original, dibujando 7 recuadros iguales entre sí que mantengan las proporciones (relación entre las medidas de ancho y alto) del original.

Tipos de dibujos usados en el análisis.

Las imágenes sin detalles se leen más rápido.

- Los **apuntes** son dibujos rápidos, 5 o 10 minutos deben ser más que suficientes, en los que se muestran las **partes más características** o importantes de una imagen. Muestran la relación entre las partes principales de la imagen, su **composición** y sus **líneas** de tensión. Se realizan a partir de una imagen, o modelo, situada ante nosotros, y hay que **fijarse en** las zonas de volumen, masas de color, líneas presentes o sugeridas entre dos o más elementos, formas simplificadas de los

espacios entre elementos, etc.

- Los **dibujos esquemáticos** simplifican las formas generales para que se interpreten rápido, y en ellos se muestra la estructura general, utiliza líneas geométricas principalmente. Nosotros podemos hacer dibujos esquemáticos de estudio tras el apunte.
- Los **dibujos analíticos** muestran la disposición de aquel elemento de la imagen que estamos analizando y suelen venir acompañados de un comentario sobre lo que se observa. El texto es breve, una palabra o frase sencilla, despojado de elementos superfluos, como el dibujo.
- El **dibujo mimético** intenta copiar al original tan fielmente como sea posible. En nuestro análisis lo usaremos solamente para reproducir alguna parte de la imagen original suficientemente significativa: alguna textura, un elemento ilustrativo de algún concepto, etc.

El lápiz, como cualquier herramienta, hay que saber mantenerlo, hay que saber para qué sirve, tener nociones básicas de su uso, y hay que **practicar y practicar y practicar**.

2.3 Pasos para leer una imagen

Para leer una imagen realizamos una serie de procesos consecutivos que se pueden resumir en como etapas a cubrir en el proceso general de análisis. En cada etapa observaremos y tomaremos nota de un aspecto distinto. Debemos fijarnos sucesivamente en:

- Tipo de medio usado o **lenguaje visual** usado: pintura, diseño gráfico, cine, ...
- **Formato**: tamaño, duración, técnica, soporte, contexto, entorno sociocultural, ...
- **Breve descripción** de la imagen en pocas líneas.
- Lectura de cada uno de los **significantes** presentes: 7 elementos básicos (ver arriba).
- Valoración de los **principios visuales** usados: encuadre, punto de vista, composición, ritmo, Los veremos más adelante.
- Resumen de los datos observados de forma ordenada y clara, sacando una conclusión razonada basándonos en todo lo observado anteriormente.

2.4 Iconicidad de una imagen

Es el grado de parecido entre una representación y el original al que representa. A mayor grado de parecido mayor iconicidad. Cuanto menor es la iconicidad de una imagen, esta es menos realista. Es la presentación **realista, figurativa** o **abstracta** de la realidad representada. Hay muchos grados de iconicidad según se acerque más al modelo

representado, o sean más cercanas a la abstracción y no nos recuerden a nada.

Hay unos 10 [grados de iconicidad](#) . La más realista sería una maqueta tridimensional con el mismo tamaño del original, luego una maqueta a escala, luego una holografía, una foto a color, una foto a B/N, una pintura o dibujo realista, un pintura o dibujo figurativa, pictogramas, representaciones esquemáticas, símbolos codificados, abstracción.

Los grados de iconicidad van de más cercano a la realidad (más realista) a lo más alejado (abstracto)

- Imagen **Realista**. La iconicidad es máxima, desde una representación indistinguible del original tanto en tamaño como en color, texturas, etc como por ejemplo una maqueta a la misma escala o una escultura hiperrealista, una foto en color, una foto en blanco y negro, un cuadro que copia fielmente al objeto, etc.
- Imagen **Figurativa**. Las imágenes figurativas representan una realidad de manera fácilmente reconocible con más o menos detalle: pintura figurativa, cubismo, pictogramas, mapas, ...
- Imagen **Abstracta**. Las imágenes abstractas no tienen iconicidad. Sin iconicidad no hay referentes visuales que nos recuerden a ningún elemento representado: símbolos matemáticos, figuras geométricas, esquemas, zonas de color, manchas, cortes, ...

La manera de representar las figuras o el uso de símbolos influye en la interpretación de la imagen. El emisor elige el modo que considere más adecuado para conseguir sus fines comunicativos, para que le llegue el mensaje al receptor.

2.5 Códigos en los elementos de las imágenes

Hay imágenes que representan una realidad con la intención que se reconozca un objeto: son **iconos**.

En cambio, para representar ideas abstractas o colectivos que no son individualizables, como la paz o un grupo de personas, usamos imágenes simbólicas. Los **símbolos** son imágenes a las que se les ha dado un significado, se han codificado. A veces este código es conocido de forma más o menos generalizada como las formas y colores de las señales de tráfico o el uso del color en publicidad.

Cada elemento se ve asociado a **códigos** que pueden ser arbitrarios o derivados de las características fisiológicas o culturales del individuo. Así asociamos las líneas horizontales a la tranquilidad (fisiológico) o el blanco a la pureza (cultural).

Conocer más códigos nos permite analizar más profundamente o con más detalle una imagen.

2.6 Denotación y connotación

La denotación es la descripción de las características físicas observadas en una imagen como posición, líneas usadas, formas presentes, texturas apreciables, colores describibles, ... Todos los que analizan la imagen pueden realizar esta lectura de elementos denotados ya que son los mostrados por los significantes. En la descripción se transcriben los elementos sin añadir nada personal o subjetivo. Ejemplo de descripción : [escudo de España](#).

La connotación es la carga de significados, simbolismos, asociaciones con ideas o conceptos, que implica una imagen o parte de la misma. La connotación entra en el terreno del entorno sociocultural que rodea a la imagen y, al igual que la interpretación personal, varía según el momento y lugar en el que se percibe la imagen. Es lo que cada uno de los elementos de la imagen me sugiere mediante códigos que conozco, aunque a veces no sea consciente de los códigos usados.

2.7 Funciones de las imágenes

Las funciones de las imágenes son las intenciones con las que se han creado la imagen. Dependen de la intención del emisor. Son equivalentes a las del lenguaje oral o escrito.

Algunos mensajes visuales, imágenes, tienen una función clara y predominante mientras que otros pueden tener varias a la vez.

La función puede variar si cambia el contexto, como en los carteles de cine viejos, los objetos de recuerdo, etc.

Uno de los objetivos de esta unidad es diferenciarlas y distinguir cuál es la función, o funciones de un mensaje audiovisual, explicándolo verbalmente o por escrito.

- **Función informativa.** Una imagen tiene función informativa si nos describe hechos, nos indica acciones, nos comunica noticias o identifica a empresas o personas.
 - **Individualizan** e identifican a una persona, empresa, país, etc. ej.: rúbrica, ex-libris, logotipo, bandera, escudo, camiseta de deportes, ...
 - **Ilustran** un texto al que acompañan, añadiendo elementos para visualizar y recordar el hecho o noticia. Foto de prensa, ilustraciones de cuentos, cartel de un acontecimiento cultural, ...
 - Nos **muestran** mediante signos o señales que hay algo en ese sitio por si lo tenemos que usar. Pictogramas, señales cuadradas, flechas, etc.
 - **Describen** las partes de un proceso, objeto, edificio, etc mediante un diseño simplificado. Mapas, dibujos científicos, manuales de uso, planos, ...
- **Función exhortativa.** Las imágenes con esta función intentan convencer al receptor para que haga lo que el mensaje transmite. Suelen aparecer con un pequeño texto o eslogan fácil de recordar. Aparece en publicidad, propaganda ideológica, campañas de concienciación, ...

- **Función lúdica** o recreativa. Para entretener y divertir. Pasatiempos, cómic, ilusiones ópticas, ...
- **Función estética.** Transmite un concepto de belleza o de aspecto asociado a un grupo. Maquillaje, ropa (moda), calzado, cuadros, grafitis, ...

2.8 Lectura final de una imagen

En la lectura final de una imagen se hace un recorrido por aquellos aspectos tratados en este tema. Hay que seguir un esquema claro para no olvidarse tratar o mencionar ningún aspecto que sea relevante.

Aún quedan aspectos del análisis por tratar, como época o estilo al que pertenece y características que nos ayudan a afirmarlo; o que importancia tiene en el contexto de un autor; o referencias de otros análisis previos, etc. Por ahora empezamos con lo que hemos visto en este tema.

Es recomendable escribirse el esquema y seguirlo paso a paso hasta que lo sepamos hacer sin él.