

ANALIZAR EN AULARIA LA IMAGEN DE LOS PRODUCTOS QUE CONSUME LA SOCIEDAD

# Análisis de la imagen. Dualidades de lo artístico, mediático y digital

ASEGURAR LA CREACIÓN, LECTURA Y CONSULTA DE CONTENIDOS INTERESANTES, ÚTILES PARA EL TRABAJO CON LA IMAGEN DESDE EL MUNDO DE LAS AULAS



## Rafael Marfil-Carmona

Profesor de Educación Artística en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Granada.

Coordinador de la sección Análisis de imágenes en la Revista Aularia  
rmarfil@ugr.es

La revista **Aularia**, de forma libre y absolutamente interesada, es decir, centrada en su eje educ comunicativo, plantea en este editorial algunas dualidades que generen e inspiren futuras aportaciones, relacionadas con el ámbito docente, profesional e investigador, persiguiendo como único impacto el de asegurar la creación, lectura y consulta de contenidos interesantes, útiles para el trabajo con la imagen desde el mundo de las aulas. Sigue habiendo muchas cuestiones por resolver y muchas opciones para explorar en las intersecciones entre Educación y Comunicación. Nuestra sección de análisis de la imagen, por ejemplo, plantea la revisión de dualidades que se sitúan entre lo artístico, lo mediático y lo digital, por mencionar algunos de los entornos principales en los que está presente hoy día la imagen, ya sea dentro o fuera de nuestras pantallas. Desde ese contraste y esa dialéctica pretendemos, en este editorial, inspirar y generar nuevas ideas y contenidos para nuestra revista, considerando estas ideas como una llamada para la aportación a futuros números de esta publicación *online* del **Grupo Comunicar**.

Comprender y hacer. Desde **Aularia** planteamos la necesidad de seguir revisando de forma crítica el imaginario actual, compartiendo reflexiones y experiencias que, hoy día, no se limitan a la lectura de imágenes, sino a la propia acción creadora. Generar una imagen es algo que está al alcance de la mano, a un solo clic. Asegurar la calidad estética y conceptual de esa imagen es, sin embargo, una tarea más compleja. Un reto cuya consecución no tiene nunca absolutas garantías.

La Educomunicación surgió como campo interdisciplinar, con el firme propósito de favorecer el acceso a los medios por parte de personas a las que había que dar voz, criterio, protagonismo, conocimientos, estrategias de defensa, formación y dignidad. Es imprescindible la capacidad proactiva en la Sociedad de la Información y en un mundo globalizado. Utilizar la imagen como herramienta para expresar la visión crítica de nuestro mundo es un tipo de actividad a la que no debe renunciar el colectivo docente.

El uso de la palabra ha sido el tradicional modo de expresar una visión crítica sobre la iconosfera con-



**Unspash, Lens**, bajo dominio CC0 1.0. Fuente: <https://pixabay.com/es/lente-lente-de-la-c%C3%A1mara-enfoque-1209823/> (Fecha de consulta 29/04/2017).

temporánea en los trabajos educacionales. Sin embargo, nuestra sección de análisis de la imagen puede recibir, como propuesta para su publicación, no solo artículos que contengan palabras, sino creaciones visuales que, de un solo vistazo, comuniquen aquello que sigue siendo urgente e imprescindible, esos contenidos que responden a una vocación didáctica para comprender la propia imagen y el mundo que la genera.

En esa integración o colaboración entre la capacidad crítica y la generación de imágenes, consideramos que es un momento apropiado para dar un paso adelante, para demostrar que todavía hay mucho por hacer en el ámbito del análisis de la imagen, añadiendo la visión del análisis mediante la imagen. En resumen, puede ser interesante analizar la imagen a través de la propia imagen, pensar el lenguaje visual desde lo visual. Al fin y al cabo, eso fue siempre el fotoperiodismo o el humor gráfico, por citar dos ejemplos mediáticos. Se trataba de expresar una visión crítica sobre el mundo trascendiendo la palabra, utilizando en muchas ocasiones el poder que tiene la civilización de la imagen para pensarse y comprenderse a sí misma.

### **Analógico y digital**

Han tenido que transcurrir ya décadas desde que se puso en marcha Internet para que comprendamos que lo digital, representando un altísimo porcentaje de nuestra actividad en la Sociedad del Conocimiento, no lo es todo. Sigue habiendo espacio para el elemento manual y presencial, para lo táctil, para la estimulación del sentido de la vista sin la intermediación del píxel. Cada día, el mundo de las aulas genera numerosas experiencias que, con el entusiasmo de lo que resulta novedoso, plantean a las personas más jóvenes actividades basadas en la imagen analógica, en el dibujo más artesanal, en la construcción de una cámara oscura, en el descubrimiento del milagro de

la química y las sales de plata, por mencionar algunos casos. Muchas de esas iniciativas están planteando un apasionante diálogo entre lo digital y lo analógico. De esa construcción integradora, de esa revisión de técnicas pasadas desde el presente y el futuro tecnológico, debemos contar también con aportaciones en nuestra sección de análisis de la imagen, con cabida también en otras secciones, como entrevistas, temas de debate, unidades didácticas y la sección en la que se publican trabajos de estudiantes, **Aula Viva**, por mencionar algunos de los apartados de Aularia.

### **Pasado y futuro**

Creemos también, desde esta revista, que la innovación no es excluyente. Que las líneas emergentes, como la narrativa transmedia, la representación 3D y 360°, el Big Data, así como el factor relacional posible gracias a las redes sociales, nunca deben ocultar el apasionante trabajo de nuestro legado humanitario y artístico. Lo nuevo debe enriquecer y complementar el camino que ya se ha andado. La revisión y actualización de la visión sociológica, antropológica, semiótica, historiográfica, narrativa, estética o absolutamente técnica, por citar algunas perspectivas de trabajo, debe ser una constante en el esfuerzo educacional en lo concerniente a la imagen.

### **Texto y contexto**

Desde ese punto de vista, la confluencia sincrónica y la evolución de paradigmas y metodologías de trabajo debe permanecer atenta a la dimensión estrictamente discursiva, sobre la que cada día hay mucho que revisar desde el punto de vista crítico, analizando la imagen publicitaria y artística, la dimensión masiva de lo artístico y museológico, las connotaciones de proximidad de los artefactos visuales. Por qué no analizar en **Aularia** la imagen de los productos que consume la infancia o la juventud. Sin embargo,



**Splitshire, Smartphone**, bajo dominio CC0 1.0. Fuente: <https://pixabay.com/es/smartphone-pe%C3%ADcula-407108/> (Fecha de consulta 29/04/2017).

la dimensión cultural de todo ese imaginario nos lleva al convencimiento de que estamos comprendiendo el mundo y la sociedad a través de las imágenes que ésta genera, que los medios siguen siendo, «machulianamente», extensiones de lo que somos, en lo individual y en lo grupal.

#### **Imagen visual y acústica**

Es momento de reivindicar la importancia del paisaje sonoro, la dimensión acústica de lo mediático, la consideración de la imagen con esa amplitud y complejidad, traducida por Michel Chion como audiovisión en el fenómeno perceptivo audiovisual. En este territorio, bajo la denominación común de imagen, pueden convivir nuevos territorios de creación que presten atención a la faceta acústica. En la revista **Aularia** pretendemos dar cabida al análisis de la imagen sonora, a las experiencias que exploren, por ejemplo, la sinestesia, el vínculo entre la música y la imagen visual, sin olvidar que esa visión crítica se puede expresar a través de otros sentidos, más allá de la vista. Contemplamos la amplitud y diversidad del concepto de imagen.

#### **Arte y comunicación**

La Educación Mediática se sitúa en un territorio fronterizo, colapsado de imágenes y experiencias que son artísticas, pero que también forman parte de la comunicación social. Hay cabida para la dimensión institucional de las grandes exposiciones, generadoras de variadas experiencias docentes y extraordinarios procesos de alfabetización visual. El análisis de la imagen tiene todavía mucho recorrido en las experiencias artísticas en Internet, en las reflexiones críticas desde el proyecto artístico, la acción performativa o, sencillamente, el imaginario vinculado a las industrias culturales y creativas, sin perder de vista la fuerte presencia de los videojuegos en una sociedad gamificada.

#### **Visión positiva y negativa.**

En ocasiones, la imagen no responde obligatoriamente a la conspiración de una malvada narrativa ideológica. Es común y acertado, sin embargo, considerar la representación visual como una herramienta de consolidación de determinados valores propios de un sistema que necesita, como mínimo, mejoras y reformas urgentes. No obstante, el trabajo educocomunicativo no es siempre apocalíptico por necesidad. Las generaciones que han podido crecer en libertad, en algunas zonas del mundo, son conscientes hoy día de la conveniencia de un uso estético de la imagen, pero también comprometido socialmente, respondiendo a un afán persuasivo, pero no manipulador. La moda, en ocasiones, tiene una faceta solidaria y didáctica, aunque pueda ser el símbolo de un conjunto de valores vinculados al consumo. El diseño, en muchos casos, puede responder a un fin social, a pesar de su esencia mercantilista. El análisis de la imagen, aunque responde a una esencia crítica en su ADN intelectual, puede destacar también experiencias positivas.

En esta revista, por tanto, planteamos dar cabida a experiencias y reflexiones que giren en torno a la imagen, contemplada desde la amplitud de numerosas dualidades no excluyentes. Utilizada, observada o comentada, siempre desde con una intencionalidad educocomunicativa. Seguir aportando contenidos de calidad, palabras e imágenes en torno a la imagen, es una cuestión de convicción. Toda esa amplitud de miras, a la hora de contemplar la imagen, es nuestra invitación y nuestro compromiso.

*MEDIO VACÍA, MEDIO LLENA, SEGÚN SE MIRE*

