

IMMAGINI

IMMAGINI

Dal lat. *imago*, il termine *i.* ha accezioni molteplici e diversificate. Si tratta della riproduzione di una persona o di un oggetto sotto forma pittorica o scultorea; dal punto di vista della fisica, l'*i.* è l'insieme di punti (reali o virtuali) dove vanno a convergere, dopo essere passati attraverso un sistema di lenti, i raggi luminosi provenienti dai diversi punti di un corpo luminoso scelto come oggetto. Nella scienza informatica l'*i.* è una replica esatta del contenuto di una memoria di massa come può essere il disco rigido. Nel campo del *marketing*, l'*i.* è la sintesi delle opinioni che il pubblico ha di un'impresa e dei suoi prodotti, derivante da un processo di sedimentazione delle relazioni fra pubblico e impresa e / o prodotti. L'*i.* grafica è un segno grafico riconoscibile (logotipo, marchio) adeguato alla tipologia di una impresa e alle caratteristiche dei suoi prodotti. Un'*i.* virtuale è l'*i.* formata dai raggi luminosi provenienti da un oggetto che passano attraverso lenti convergenti (concave). L'*i.* virtuale risiede tra le lenti e l'oggetto ed è eretta.

1. Dal punto di vista fisiologico si parla di *i.* retinica, da quello tecnico si parla di *i.* fotografica o, nel caso del cinema, di fotogramma. In riferimento alla televisione tradizionale, si tratta dell'insieme di linee orizzontali descritte nel corso di un'analisi completa del soggetto trasmesso. In riferimento alla televisione digitale l'*i.* è ottenuta grazie a dati digitali di modulazione che vengono compressi e richiedono una decodifica. È possibile produrre l'*i.* sinteticamente, anche in movimento, come le *i.* di sintesi della realtà virtuale realizzata su computer o le *i.* 3-D o le *i.* olografiche e stereoscopiche.

2. Applicazioni didattico-educative e formative. *I.* sono le illustrazioni di vario tipo, in bianco e nero e / o a colori, presenti nei libri di testo; i fotomontaggi composti dall'incollare insieme *i.* o parti di *i.* su una singola carta o utilizzando programmi di grafica per computer; le *i.* su acetati proiettate con la lavagna luminosa sono state oggi sostituite dalla proiezione attraverso il computer e il proiettore (→ mezzi didattici).

3. Ricerche in psicologia cognitiva. Studi scientifici sulle *i.* mentali hanno accresciuto la comprensione della relazione tra *i.* e percezione e hanno aiutato a identificare le proprietà spaziali, percettive e trasformativazionali delle *i.* nonché come le *i.* interagiscono con la percezione e come le scoperte visive possono essere fatte usando le *i.* Queste ricerche hanno portato una notevole ricaduta didattica: la formazione di *i.* mentali di oggetti e / o di concetti facilita la comprensione e la memorizzazione di conoscenza dichiarativa e di conoscenza procedurale. In riferimento alle loro applicazioni pratiche, le *i.* possono essere usate per migliorare la prestazione percettiva, per modificare il coordinamento visivo-motorio, per verificare relazioni spaziali tra gli oggetti (→ scienza).

Bibliografia

Gombrich E.H., *The uses of images*, London, Phaidon, 2000; Jensen R. A., *Envisioning the word: the use of visual images in preaching*, Augsburg, Fortress Press, 2005.

C. Cangia