

Asignatura: Artes Visuales

Grado: Segundo

Profesora: Natalia Rosas Granados

Tema: Las imágenes y algunos de sus usos sociales.

Bloque 1 APRENDIZAJES ESPERADOS:

- Analiza funciones sociales de la imagen, empleando sus recursos visuales y comunicativos en producciones propias.
- Interpreta la imagen desde su función social.

**Nombre:**

**Grado y grupo:**

Instrucciones:

- Lee el texto del bloque.
- Subraya con rojo las ideas principales y con amarillo los nombres.
- Responde las actividades al final de la lectura.
- Pega las cinco hojas en tu cuaderno de apuntes

>>><<<

## BLOQUE 1 "Las imágenes y algunos de sus usos sociales"

### 1.1 La imagen.

El concepto de imagen tiene su origen en el latín *imāgo* y es una representación visual, que manifiesta la apariencia de un objeto real o imaginario, es también el producto que se logra a partir de técnicas como la fotografía, el arte, el diseño, el video u otras disciplinas.

### 1.2 Los códigos visuales.

Un **código** es un sistema complejo de elementos asociados entre sí por similitud y que se combinan en virtud de ciertas reglas de acoplamiento contempladas dentro del mismo código, es decir que es una forma de asociar diferentes elementos que tienen algo en común y que dependiendo de la forma en la que se combinen pueden tener diferentes significados.

Por ejemplo: el lenguaje escrito, el lenguaje de sordomudos y el lenguaje cinematográfico entre otros.

**Los códigos visuales** se refieren a los sistemas que surgen alrededor de las imágenes y sus relaciones, a través de los cuales se puede compartir información de manera visual para una comprensión más fácil y para agregar una lectura más profunda a otras historias.

Por ejemplo: los memes en internet, los logotipos de las marcas, la señalización de los transportes y las calles, los anuncios publicitarios, las ilustraciones de los cuentos, las características plásticas de las producciones audio visuales entre muchos otros.

### 1.3 La comunicación visual.

**La Comunicación** es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo. A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla con el resto. El proceso comunicativo implica la emisión de señales (sonidos, gestos, señas, etc.) con la intención de dar a conocer un mensaje. Según el código que en ellas se ocupe, existen distintos tipos de comunicación:

- Comunicación escrita.
- Comunicación hablada.
- Comunicación visual

**La comunicación visual** es un proceso de elaboración, difusión y recepción de mensajes visuales. En este proceso intervienen los siguientes:

- **Emisor:** quien emite el mensaje.
- **Receptor:** quien recibe el mensaje.
- **Mensaje:** lo que se trasmite.
- **Código:** conjunto de elementos asociados entre sí por similitud y que contienen sus propias normas de acoplamiento.
- **Canal:** soporte a través del cual se trasmite el mensaje (medio de comunicación visual).

Las imágenes son códigos de comunicación que permiten al emisor transmitir de manera específica una idea y que un receptor puede interpretar decodificando visualmente el código; a este tipo de imágenes o códigos, le llamaremos productos visuales.

#### 1.4 Signo, ícono y símbolo

**Un signo** sustituye un objeto a través de la representación de la realidad, su función principal es comunicar. El interés por los signos ha dado lugar a un importante campo de estudio: la semiótica, ésta trata la función de los signos en el proceso de comunicación. Por ejemplo: los íconos y los símbolos son signos con diferentes propiedades.

**Un ícono** es un signo que sustituye al objeto mediante representación o por analogía. Es un signo con significado propio que obtiene por asociación y semejanza. Por ejemplo: los íconos que señalan las estaciones del metro, las señalizaciones en la vía pública, emojis, entre otros.

**Un símbolo** es la representación perceptible de una idea, con rasgos asociados por una convención socialmente aceptada, no poseen ningún significado, excepto el que se les asigna. Es un signo sin semejanza que solamente posee significado cuando se le asigna a través de convenciones sociales. Por ejemplo: chistes en internet (memes, etc), publicidad, fábulas y mitología, representación de abstracciones (las esculturas de la fe, la esperanza y la caridad por Tolsá en la catedral Metropolitana, por ejemplo), productos artísticos, entre otros.

#### 1.5 Imágenes y los medios de comunicación actuales.

Actualmente la comunicación se ha adaptado a la interacción entre las personas a través de internet, surgiendo una forma que utiliza tanto elementos visuales como escritos y que depende de la propagación de los mismos de persona a persona, formando una convención social acerca del significado y de su uso.

Un ejemplo de esto son **los emojis**, íconos que representan emociones de manera muy sencilla para agregar información y que se pueden usar para formar frases con significados más complejos.

Una de las formas de comunicación más populares son **los memes**, la palabra "meme" fue acuñada por Richard Dawkins en su libro "*The selfish gene*" y es diminutivo de mimeme del griego *mīmēma* (copia, mímesis), haciendo referencia a la palabra "gene" (gen en inglés), trataba de explicar cómo es que la cultura se puede transmitir en unidades muy pequeñas y aun así tener significado. Actualmente los memes son transmitidos de manera "viral" de persona a persona a través de imágenes, mensajes escritos, y referencias cruzadas entre los mismos.

>>><<<

### Actividades

- Responde las siguientes preguntas con el texto anterior.
  1. ¿De que vocablo proviene la palabra imagen?
  2. Los elementos de un código se asocian entre sí por...

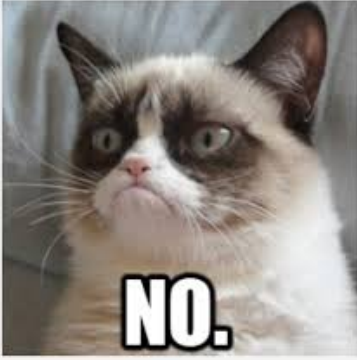
3. Menciona un ejemplo de código visual que conozcas.
4. ¿Qué obtienen los seres vivos a través de la comunicación?
5. De acuerdo al tipo de código que se utilice la comunicación puede ser:

- Relaciona los conceptos con sus significados:

a) Canal	1. Lo que se transmite
b) Receptor	2. Recibe el mensaje.
c) Código	3. Soporte a través del cual se transmite el mensaje.
d) Mensaje	4. Emite el mensaje.
e) Emisor	5. Conjunto de elementos asociados por similitud y que contienen sus propias normas de acoplamiento.

- Escribe que tipo de imágenes son las siguientes, y menciona si es un ícono, signo o símbolo.



- Por último, crea memes de las siguientes obras de arte





