

Comunicación 1 - 2º cuatrimestre

Examen Parcial

TEMA Nº 2

Pregunta 1

1.1 -¿Por qué las nuevas tecnologías de la imagen (NTI) definen una nueva discursividad? *Del texto de Renaud, A. Comprender la imagen hoy. Nuevas Imágenes, nuevo régimen de lo visible, nuevo imaginario. Videoculturas de fin de siglo.*

Las Nuevas Tecnologías de la Imagen (NTI) definen una nueva discursividad al integrar a la imagen misma en la metodología científica y en el ámbito discursivo, es decir, estas le integran un saber que terminan aportándole una nueva identidad epistemológica. A su vez, al ser un elemento visible, la imagen materializa iconológicamente un concepto; le da una estética a cierta información. Renaud, en cuanto a esto, define que para comprender una imagen actualmente, se es necesario estrictamente volver a pensar su enunciación en la producción de los saberes.

Pregunta 2

2.1 Describa el concepto de “dispositivo” J (Aumont) y ejemplifique con un caso de diseño.

El dispositivo es un conjunto de datos materiales y organizacionales que propone soluciones concretas o técnicas a la gestión del espacio del espectador y el espacio de la imagen, es decir, el espacio plástico. Este regula la relación del espectador con sus imágenes en un cierto contexto simbólico. Este contexto tiene que ser necesariamente social, puesto que no puede existir de manera abstracta, por lo tanto, el dispositivo es necesariamente histórico.

El dispositivo en sí es una conjunción de elementos técnicos (como puede ser el encuadre, la fotografía, etc.) que se articulan con elementos de carácter social, es decir, con supuestos saberes ya adquiridos. Un ejemplo en el diseño gráfico son las propagandas de campañas políticas, en particular, las que pueden verse por la calle. Todo detalle de estas están pensadas para generar sensaciones en el receptor, tanto la manera en la que se usa la fotografía (muchas veces de las figuras políticas mirando hacia el frente, para darle protagonismo a la persona que mira la pieza), como también el lugar de distribución de esta; la calle, lo cual no es un detalle menor pues tiene que ser pensado de manera en la que pueda comprenderse desde cualquier perspectiva, por esto, por ejemplo, normalmente se eligen pancartas grandes.

El formato en cuanto a este ejemplo también es algo importante, porque como nosotros ya tenemos un saber adquirido en cuanto a lo que podría ser el partido representado o a la política del país en sí, se espera que el diseño de la pieza sea de determinada forma; sobria, con algún

tipo de mensaje motivacional, que aparezca siempre la figura del candidato. Si fuera por ejemplo, una propaganda sobre algún producto, quizá se daría uso de hasta un tono humorístico, pero en el caso de la política se elige que el mensaje a transmitir deba ser de carácter más serio, por que así está establecido en la sociedad.

2.2. “Si una imagen, que por sí misma no existe en modo temporal, puede, sin embargo, liberar un sentimiento de tiempo, es forzosamente porque el espectador participa y añade algo a la imagen” explique teóricamente y desarrolle este concepto

Lo que añade el espectador es el concepto que denomina Aumont como “archè”, es decir, un saber sobre la génesis de la imagen en particular, el modo de producción de esta misma. Este concepto es en realidad una hipótesis respecto a la introspección sobre la relación del espectador con la imagen, puesto que al fin y al cabo, como todo artefacto social, la imagen no funciona sino en beneficio de un saber supuesto de este mismo espectador. El autor ejemplifica esto explicando que si se le diera una fotografía a alguien de una sociedad muy remota, como puede ser por ejemplo algún pueblo originario, este no sabría como utilizarla ni de que se trata exactamente el elemento, por esto mismo necesita comprender antes de donde surge este mismo.

2

Análisis 3

En función de los conceptos teóricos, ANALICE cada una de las situaciones aquí presentes y establezca, si existen, relaciones entre ellas. Considere todos los conceptos que crea necesarios para realizar un análisis exhaustivo (22 de junio

de 1986 partido de cuartos de final entre Argentina e Inglaterra en el Mundial de México)

26 | **fútbol** | Fútbol, el deporte más popular del mundo | 27

La "mano de Dios"

- 1 En un momento crucial del partido, el arquero inglés Peter Shilton cometió un error al intentar salvar la pelota.
- 2 Maradona, con un golpe de cabeza, envió la pelota al fondo del área.
- 3 El arquero inglés intentó detener la pelota, pero fue incapaz de hacerlo.
- 4 Maradona, con un golpe de cabeza, volvió a enviar la pelota al fondo del área.

El despliegue del "Barrilete Cósmico"

10 minutos del partido

- 1 El arquero inglés intentó salvar la pelota, pero fue incapaz de hacerlo.
- 2 El arquero inglés intentó salvar la pelota, pero fue incapaz de hacerlo.
- 3 El arquero inglés intentó salvar la pelota, pero fue incapaz de hacerlo.
- 4 El arquero inglés intentó salvar la pelota, pero fue incapaz de hacerlo.
- 5 El arquero inglés intentó salvar la pelota, pero fue incapaz de hacerlo.
- 6 El arquero inglés intentó salvar la pelota, pero fue incapaz de hacerlo.
- 7 El arquero inglés intentó salvar la pelota, pero fue incapaz de hacerlo.
- 8 El arquero inglés intentó salvar la pelota, pero fue incapaz de hacerlo.
- 9 El arquero inglés intentó salvar la pelota, pero fue incapaz de hacerlo.
- 10 El arquero inglés intentó salvar la pelota, pero fue incapaz de hacerlo.

"D10S" se les apareció en cuatro minutos

El lobo lleva siete partidos invicto. El Piratino pudo golear a la pantera de la tabla y quedó a cinco puntos de líder, San Lorenzo.

El tiempo que se tarda en hacer un gol

El tiempo que se tarda en hacer un gol en un partido de fútbol es de aproximadamente 90 minutos.

El tiempo que se tarda en hacer un gol

El tiempo que se tarda en hacer un gol en un partido de fútbol es de aproximadamente 90 minutos.

El tiempo que se tarda en hacer un gol

El tiempo que se tarda en hacer un gol en un partido de fútbol es de aproximadamente 90 minutos.

Una de las cosas más interesantes que sucedieron en el partido de fútbol de 1986 fue el gol de Maradona. Este gol fue considerado como uno de los mejores de la historia del fútbol. Maradona usó su habilidad para driblar a los jugadores ingleses y marcar el gol. Este gol fue considerado como uno de los mejores de la historia del fútbol. Maradona usó su habilidad para driblar a los jugadores ingleses y marcar el gol.



En la pieza a analizar en cuestión se nos presenta una infografía sobre el partido (y los goles) más conocidos del jugador Diego Maradona. Aquí, la construcción del sentido se da en base a diversos tipos de signos. En primer lugar, la infografía es ya de por sí un ícono diagramático, puesto que es un ícono que comparte relaciones de las partes de su objeto por medio de otras relaciones análogas entre sus propias partes. Sin embargo, dentro de esta misma infografía podemos encontrar además varios íconos imágenes. Estos son tanto las fotografías del partido y de las caras de los jugadores, así como también las representaciones ilustrativas de la cancha y el recorrido de la jugada de Maradona (tanto las de arriba como las de abajo a la derecha). Estos son íconos imágenes puesto que comparten cualidades simples con el objeto, como su forma, color, etc.

Las ilustraciones en primer lugar, son también íconos diagramas, no sólo por formar parte de la infografía en si, sino por también mostrar todas las conexiones y el recorrido de la pelota en todas las jugadas. El uso de la palabra "D10S" estilizada con el 10 en medio es en sí un símbolo, puesto que se refiere a su objeto dinámico, es decir a la figura de Maradona, por un tipo de convención universal mediante los sistemas convencionales de los signos de la escritura y el sistema numérico. A la vez, este es un ícono metáfora, puesto que utiliza el número 10 para remplazar las letras l y o de la palabra "D10S", manteniendo un paralelismo con el objeto en sí (que en este caso, vendría a ser Dios). Luego, dentro de las imágenes mismas del partido podemos encontrar, primeramente como símbolo, las camisetas de los jugadores de Argentina con los colores de la bandera. Estas además son índices que señalan que los jugadores de dicha camiseta pertenecen a la Selección Argentina.

En cuanto al análisis del dispositivo en sí, en primer lugar, se puede ver como hay cierta intencionalidad en resaltar las imágenes e ilustraciones más allá del texto, dándole a estas mayor jerarquía en toda la puesta, de modo que la atención se fijará más en estos elementos. Esto da a entender que se busca darle mayor importancia al signo en sí, probablemente porque este sea una explicación mucho más clara que la narración textual escrita, y además porque es un elemento reconocible por el público al que va dirigido.

El modo de circulación del dispositivo es un factor importante en cuanto al diseño de la infografía, puesto que está hecha para un formato impreso de un diario, ocupando de manera horizontal dos carillas completas de este. En cuanto a la interpretación, para poder entender este se debe si o si tener un conocimiento previo sobre, primeramente, el fútbol y luego, en particular, Maradona y su jugada en el mundial del 86'. Sin embargo, al ser un hito histórico muy arraigado en la sociedad, y este al transformarse en un ídolo, se da por hecho que al ser impreso en un diario argentino, es mayormente probable que alguien del país lo lea, por ende este tipo de conocimiento ya se es adquirido. En el caso de que no sea así, a su vez, es una jugada muy reconocida en el mundo futbolístico, por ende también puede tenerse ese conocimiento sin ser necesariamente del país en sí.

Bajo los conceptos de Cairo, la pieza a analizar es una infografía analítica. Este concepto en sí entiende a la infografía como un soporte de comprensión que no sólo muestra y describe hechos, sino que además descubre diferentes conexiones que si no fueran representados visualmente serían completamente ajenos al lector. Es decir, como ya mencioné anteriormente, la visualización que le da a la información este tipo de infografía facilita su análisis.