

Bloque 1. Comunicación Audiovisual

1. INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE AUDIOVISUAL

Cuando se terminan los estudios y un licenciado en Comunicación Audiovisual pisa la calle, se encuentra con que nada o casi nada de lo que ha aprendido en las aulas tiene cabida en el mundo real. Podría achacarse esta dificultad al continuo avance y cambio que desde hace una década, transforma casi diariamente los medios de comunicación y el cine. Por otro lado está el concepto generalizado de que es lo mismo o casi lo mismo el periodismo escrito que el periodismo audiovisual. Al margen de un conocimiento del lenguaje escrito que debe ser amplio y rico en uno y otro sector, el resto de la formación nada o casi nada tiene que ver.

¿Cuál es la primera virtud del profesional en comunicación audiovisual? Sea del sector que sea, realizador, montador, iluminador o reportero, LA HUMILDAD. Tener un título universitario no significa CONOCER, y cada vez menos. Hoy por hoy es un trámite casi legal para poder acceder a ciertas prebendas profesionales. Muchos de los grandes genios de la comunicación audiovisual no tienen ni siquiera el graduado escolar. Porque en esta profesión, como en el Arte, con el que veremos que tiene muchísimo que ver, hay genios. Personas que rompen las reglas para crear, que las utilizan a su antojo y que de la sencillez, otra de las bases de esta profesión, hacen un credo. (El director de fotografía de *Gladiator*, con poco más de 30 años ganó un Oscar por su trabajo, en el que había empezado tirando cables).

Los conceptos esenciales de esta asignatura serán "lenguaje audiovisual", "guión", "sonido", y por supuesto, IMAGEN, la madre de todas las cosas.

Desde los inicios de la comunicación audiovisual, hay muchas cosas que han cambiado, en realidad casi todo. PERO LA BASE DE LA COMUNICACIÓN Y LA INFORMACIÓN AUDIOVISUAL SIGUE SIENDO LA MISMA: EL CONOCIMIENTO DEL LENGUAJE CON EL QUE TRABAJAMOS.

En los medios audiovisuales, EL ÚLTIMO TRABAJO REALIZADO ES EL QUE CUENTA. Nadie vive de glorias pasadas, porque en este medio, todo envejece muy rápido, salvo

algunas obras maestras. Pero éstas, como ha ocurrido siempre, solo las entienden y valoran unos pocos.

El primer autor que habló de comunicación, aunque evidentemente no utilizó estas palabras, fue Aristóteles en obras como *Poética*, *De la Interpretación*. Libros esenciales para conocer de verdad, las bases del lenguaje audiovisual y de la comunicación.

Pero a diferencia de los otros seres vivos, sólo el Hombre es capaz de salvar el espacio y el tiempo para comunicar con nuestros semejantes a través de medios que nos lo permitan (EJEMPLO: Un documental sobre la Guerra Civil es visto en televisión por un chico de 15 años que nació mucho después de finalizar la Guerra -se supera el tiempo-, y que vive en Nueva York - y el espacio-)

Esa comunicación puede ser de varios tipos:

- LA REFERENCIAL (Bebe Coca-cola),
- LA PRAGMÁTICA (El niño que tiene que irse a dormir, y el padre le dice que se lave los dientes...),
- LA POÉTICA (El Lazarillo de Tormes es un relato irreal aunque verosímil dentro del universo poético creado por su autor)

En 1939 el *New York Times* publica: ***"El problema con la televisión es que la gente debe sentarse y mantener sus ojos pegados a la pantalla; la familia común americana no tiene tiempo para ello. Por lo tanto la gente del espectáculo está convencida por esto mismo que la televisión nunca llegará a ser un serio competidor de la radio."***

La revolución digital ha producido una nueva forma de hacer televisión, algo que se debe tener muy en cuenta a la hora de introducirse en este medio. Ahora la oferta es mucho más amplia y especializada, a lo que se une que el espectador se convierte en un usuario activo. Obviaremos aquí el papel de la audiencia porque nos meteríamos en un terreno farragoso que nos alejaría del tema que nos ocupa.

Cada vez hay más espacio para la comunicación, es decir, para copar la parte irracional del Hombre, y menos para la información, que incide directamente en el conocimiento racional.

Para que podáis entender cómo se trabaja en un medio audiovisual, hay que tener muy en cuenta el lenguaje técnico que utiliza la televisión y el cine. LA IMAGEN Y EL SONIDO NO SON LA REALIDAD POR MUCHO EFECTO DE REALISMO QUE PRODUZCAN

Cada persona puede elegir un género u otro dependiendo del enfoque y actitud que quiere mantener frente a la noticia o hecho.

Por ejemplo: Un caso de violencia de género. Un reportaje de informativo (género narrativo), buscará la secuencia temporal de los hechos o los hechos relevantes; un programa de testimonios utilizará la entrevista de la maltratada o personas afines (género dialógico, son las fuentes portadoras de información las que opinan), la cadena o programa puede organizar un debate, opinión o mesa redonda para exponer su propio punto de vista (género testimonial). Y un director de cine, dará al tema tintes metafóricos y simbólicos, mostrará sobre todo los sentimientos que provoca esta realidad en los protagonistas ("Te doy mis ojos" de Icíar Bollain)

LA IMAGEN EN MOVIMIENTO A TRAVÉS DE LA HISTORIA. EL SIMBOLISMO DE LA IMAGEN

La evolución de los medios audiovisuales ha sido probablemente, una de las evoluciones más sorprendentes y rápidas de la historia en cualquier ámbito. Cuando creemos que ya se ha inventado lo más de lo más, aparece un nuevo soporte, una nueva cámara, un nuevo programa que invalida o convierte en obsoleto el anterior. Pensemos en los formatos de cinta, como ejemplo, o en las cámaras de cine. La evolución es continua y seguirá siéndolo.

Así que en este mundo av., sólo el que conozca las últimas novedades, el que esté al día técnicamente hablando, será capaz de evolucionar junto a los medios. Pero ello no implica que olvidemos los orígenes, el principio de todo, LA CAPACIDAD DE COMUNICAR DE LA IMAGEN.

Esta ha sido una constante a través de los tiempos. Desde que el Hombre es Hombre, ha sabido que UNA IMAGEN VALE MÁS QUE MIL PALABRAS. La imagen supera pueblos, fronteras, idiomas, creencias... Las imágenes, los iconos, han sido los principales medios de transporte de las

imágenes. En época prehistórica, durante el Paleolítico, fueron los instintos de supervivencia los que marcaban las imágenes.

El Hombre buscaba comunicar con el más allá, con la divinidad, para que la caza, la procreación o la lucha con los enemigos le fuera propicia. Hoy en día vemos estas imágenes y el mensaje sigue siendo el mismo, somos capaces de descifrarlo. Y todo gracias a la capacidad simbólica de la imagen. La imagen representaba algo que no estaba, el bisonte. Se constituye así en una forma mediatizada de percepción; en definitiva, el proceso a través del cual un individuo se hace consciente de lo que existe y le rodea es la PERCEPCIÓN.

IMÁGENES DE ALTAMIRA, CUEVAS NEOLÍTICAS.

Las imágenes se incorporan así a las prácticas de aprendizaje.

Pero a lo largo de los siglos, el Hombre siempre ha intentado representar, comunicar algo que se le ha resistido especialmente: EL MOVIMIENTO. Desde épocas muy antiguas, las imágenes han intentado representar el movimiento, en el espacio y en el tiempo. En la propia cueva de Altamira, en el paleolítico, el artista que pinta la roca

QUIERE REPRESENTARLO: Las cinco patas

Estamos hablando del Cuaternario, periodo Magdaleniense, Paleolítico, el Hombre ni siquiera sabe aún cultivar la tierra: pero sabe que el movimiento genera una visión distorsionada de los objetos: y por ello pinta a algunos bisontes con más de cuatro patas: es su forma de representar el movimiento. Hace aprox. 18000 años A.C. Incluso busca la PROFUNDIDAD, LA TRIDIMENSIONALIDAD, aprovechando el relieve de la roca para crear sus formas en movimiento.

A lo largo de los siglos, la Pintura, cuya influencia en el cine y en los medios de comunicación av. Es fundamental, ha intentado resolver el problema de la representación del movimiento y el espacio. La manera más fácil que tenía de hacerlos, era a través de las secuencias pictóricas, de las escenas con continuidad espacio-temporal.

Pero hay algo que ha fallado durante todo este tiempo: la tridimensionalidad, que es a fin de cuentas, la que aporta realismo y movimiento a la propia imagen.

Desde el siglo XV, la Pintura comienza a intentar reproducir en una superficie plana en dos dimensiones un espacio tridimensional.

GIOTTO

Exactamente igual que la imagen cinematográfica. Por ello el cine, la fotografía y cualquier icono audiovisual va a beber en la Pintura para componer el espacio y darle una mayor credibilidad. Casi ninguno de los grandes cineastas, directores de fotografía o realizadores han pasado por alto la Pintura como fuente en la que basar su trabajo. Y no sólo en lo relativo a la tridimensionalidad; el uso del color, la iluminación y por supuesto, la escenografía van a basarse en gran medida, en los clásicos de la pintura. Ambas se basan en el sistema perspectivo desarrollado desde el Renacimiento.

La llamada *PERSPECTIVA ARTIFICIALIS* intenta reproducir el modo en que la visión humana aprehende la realidad, trasladando lo tridimensional a un espacio bidimensional. Se trata por tanto, de una construcción ideal, una racionalización del espacio real.

RAFAEL

Si a todo ello se une que el movimiento de la imagen en el cine añadió mayor grado de realidad a la imagen.

EJEMPLO DE PELÍCULAS: CIUDADANO KANE

Realizada en 1940, el impacto de esta película está fuera de toda duda. Cuando la estrena con 26 años, Orson Welles ya era considerado el enfant terrible del cine. Era pintor, actor, periodista, director de teatro... Había realizado una genial versión de "Macbeth" sólo con actores negros, y su retransmisión de "la guerra de los mundo" provocó un pánico legendario en Nueva York. Negó siempre la acusación de que "Ciudadano Kane" era la vida de William Randolp Hearst. Su argumento era el de un hombre que fue educado por un banco. Curiosamente esta película sólo obtuvo un Oscar, al mejor guión, compartido con Mankiewicz.

Es una película que marcó a partir de ese momento la forma de rodar. La técnica de la profundidad de campo permitió a Welles cambiar el estilo narrativo convencional. El artífice fue GREGG TOLAND, operador de cámara, quien se sirvió de objetivos de 24 mm y la iluminación de arco

voltaico en los interiores. Esos objetivos permitían una puesta en escena de exagerada profundidad, con personajes en primerísimo plano y otros al fondo, lo que además, distorsionaba las imágenes. Todo ello además, acentuado por la utilización de la cámara desde ángulos insólitos y enfáticos. Obligó a Welles a introducir techos en los decorados, algo impensable hasta entonces. Rompió la linealidad, reconstruyendo al personaje como si fuera un rompecabezas, a través de la subjetividad de las distintas personas que le habían conocido (sinopsis de la película, en Gubern pág. 266)

Welles se introduce a través de los laberintos de la condición humana, y lo hace con un lenguaje brillantísimo, original y barroco, con una potencia expresiva que aprovechaba la lección expresionista que había aprendido en el teatro y su dominio del universo sonoro adquirido en su etapa radiofónica.

Ya hemos visto como en relatos secuenciales como el del Giotto en Asís, o hasta la representación simultáneas de escenas no sincrónicas. Como hace Rafael, la Pintura ha intentado "esconder" la contradicción entre imagen fija y representación del tiempo. Se trataba de detener la acción en el momento más representativo

EL JURAMENTO DE LOS HORACIOS DE DAVID, 1785

La historia es larguísima, pero él se decide por el momento que le parece principal, el Juramento. Esta misma elección puede verse en toda la historia de la Pintura,

Pues con la fotografía primero y después con el cine, se viene a demostrar que en la visión ocular y en la realidad no existe el momento esencial.

- La fotografía fija un momento cualquiera
- El cine representa el acontecimiento encadenando momentos sucesivos.

Mulbrigde

<https://www.youtube.com/watch?v=ijjdWr-OYzU> (Edison)

https://www.youtube.com/watch?v=xxLGDF_121U (Lumiere)

El caso más llamativo donde cine y pintura no tienen relación es en sus inicios, con los hermanos Lumière. Ello también es debido a que utilizaban una cámara que no permitía encuadrar porque carecía de objetivo, así que el punto de vista ocular era el único posible, y tenían que

rodar lo que veían, sin encuadrar y limitar el espacio de manera precisa.

Pero al hablar de profundidad de campo y de dentro de campo, por fuerza hay que hablar de su contrario: el fuera de campo. Esta es una de las mayores diferencias entre imagen pictórica e imagen cinematográfica; el fuera de campo en la pintura siempre es imaginario, el espectador nunca podrá verlo aunque la representación lo construya:

DEGAS.

En cambio en el cine, el fuera de campo es concreto, puede verse con un simple deslizamiento de la cámara y el espectador siempre lo tiene presente. En definitiva, el cine y la pintura no intentan representar el espacio, el tiempo, la ficción de la misma manera: de hecho no emplean los mismos medios.

En definitiva, no existe ni una sola película de ambientación histórica en la que no sea posible rastrear un vínculo, por débil que sea, con la Pintura.

Resumiendo: hemos visto como desde que el Hombre es Hombre, ha tratado de representar la realidad. Para ello ha buscado el camino que le llevaba a profundizar en la representación de conceptos como

- Movimiento
- Profundidad y Tridimensionalidad
- Encuadre y desencuadre
- Luz
- Color

En definitiva, junto a la palabra, los elementos esenciales del lenguaje audiovisual que es en lo que se basa la realización de video. A partir de ahora, profundizaremos en cada uno de ellos y en cómo trabajarlos.

LA IMAGEN, REALIDAD Y SÍMBOLO

La imagen es la esencia de la comunicación audiovisual. Sin guión, sin sonido, sin montaje, sin iluminación, sin puesta en escena, podemos comunicar audiovisualmente. Pero sin imagen, es imposible. El resto de los elementos del lenguaje audiovisual, incluido el guión, se pliegan a las necesidades que en última instancia, marcan las imágenes. Incluso el guión más perfecto, más trabajado, sufre variaciones en determinados momentos porque así lo quiere la imagen.

La capacidad comunicativa de la imagen es infinita. Su contenido puede ser real o simbólico; una imagen puede tener ambos significados dependiendo del contexto en el que la situemos.

EJEMPLOS SIMBÓLICOS DE IMAGEN

En clases anteriores ya hemos visto como a través de la imagen los pueblos y las culturas han tratado de comunicarse, y como de hecho, ha sido la mejor manera de hacerlo. Aún hoy, si estudiamos cualquier cultura pasada, serán las imágenes, los iconos a ella pertenecientes los que nos darán la mayor cantidad de datos sobre dicha cultura.

Centrándonos en el mundo audiovisual, vamos a dividir la imagen en tres tipos, y profundizaremos en los dos últimos.

- **Imagen fotográfica.** Más que cualquier otra forma de expresión icónica, la fotografía es la cristalización del instante visual. Sus orígenes se remontan hasta el siglo XI, cuando ya escritores árabes como Al-Hazan describían en sus textos la cámara oscura, que más tarde, en el siglo XVI, se convirtió en aliado insustituible de los pintores, como Leonardo o Giacomo Della Porta. Ver las imágenes a través de la cámara oscura, concentrando la luz, permitía ver la realidad con mayor nitidez. Pero hasta 1826 (Niépce) no se conseguiría fijar por medio de procedimientos químicos la imagen en una superficie debidamente preparada.
Las características de la imagen fotográfica:
 - La fotografía elimina cualquier información (sonora, táctil, gustativa, olfativa) no susceptible de ser convertida en términos ópticos.

- Reduce la tridimensionalidad a bidimensionalidad (emparentando así con las convenciones de la *perspectiva artificiales* de la que hemos ya hablado)
 - Presenta un carácter estático, congela el instante desde el punto de vista que elige el observador.
 - En el caso de la foto en blanco y negro siempre, y a veces en la de color, se altera el cromatismo del mundo.
 - Se elige un espacio a mostrar y se elimina todo aquél que queda fuera del encuadre.
 - Existe una relación dialéctica entre el poder de resolución del ojo y el de la cámara. Vemos el "grano", por mucha resolución que tenga la fotografía siempre será menor de la del ojo humano, no es tan real.
 - La capacidad de representación icónica de la fotografía se encuentra condicionada por la necesidad de utilizar la luz como elemento básico.
- **Imagen cinematográfica.** *"el cine nos permite enrollar el mundo real en un carrete para poder desenvolverlo luego como si fuera una alfombra mágica de fantasía"* (McLuhan, 1968, La comprensión de los Medios). La imagen cinematográfica supone un salto cualitativo hasta entonces nunca visto en el nivel de participación de la obra y el espectador.
 - El cinematógrafo supuso un paso adelante tanto respecto a la fotografía -inmóvil-, como la serie pictórica -simulación de la duración de los acontecimientos-
 - La ilusión óptica conocida como "Efecto phi" hace posible la iconización del flujo temporal (no confundir con la persistencia retiniana); la imagen fílmica es capaz de reconstruir ante los ojos del espectador el desenvolvimiento del mundo.
 - Por un lado se orienta hacia la mimesis (o imitación), como la pintura, pero su dimensión temporal la orienta también hacia la narratividad.
 - Se aleja del momento único para recomponer el movimiento sobre la base de elementos materiales inmanentes.

- La imagen-movimiento se identifica con un bloque espacio-temporal al que pertenece el tiempo del movimiento que se opera en ella.
- La proyección restablece sobre la pantalla, a partir de imágenes fijas y sucesivas, la continuidad del movimiento y la sucesión del tiempo.
- La ilusión se crea más por el dispositivo que por el mayor o menor grado de imitación de la realidad. Lo que cuenta es la producción en el sujeto de un cierto efecto.
- En definitiva, la imagen cinematográfica es un fenómeno autónomo regulado por normas sociales que no necesariamente tienen que coincidir con las que rigen la experiencia cognoscitiva de la realidad.

- **La imagen electrónica o televisiva.** Desde un punto de vista tecnológico, las diferencias con la imagen cinematográfica no son tan grandes. Pero a nadie escapa que cine y televisión son dos cosas muy distintas, sobre todo desde el punto de vista del uso que se da a la imagen en uno y otra.

La televisión es un medio de comunicación de masas transmisor de imágenes audiovisuales registradas sobre un soporte magnético que se ha convertido en un determinante social básico del entorno cotidiano de la sociedad. Sus características esenciales de la imagen televisiva:

- Permite su recepción simultánea gracias al directo (transmisión sincrónica de imágenes y sonidos)
- Busca su público potencial en el sancta sanctorum familiar: la sala de estar
- Las imágenes se construyen mediante un sistema de exploración electrónica. Ello implica que la imagen es siempre una imagen incompleta por definición, siempre se está constituyendo
- Al menos hasta que se generalice la alta definición es de baja definición, lo que ido al pequeño tamaño del receptor, influencia la relación con el espectador. La información óptica que transmite es simple y redundante. Poco valor de las panorámicas
- Favorece el sedentarismo y tiene un fuerte poder de adicción.
- Funciona como un canal técnico al que se adscriben modalidades muy diversas de imágenes

reconducidas casi todas ellas a través de la síntesis del espectáculo.

- Diferencias con el cine: comparten una imagen obtenida mecánicamente, múltiple, móvil y combinada con tres tipos de elementos sonoros (ruido, voz y música), y menciones escritas.
- Diferencias tecnológicas: la pantalla de cine es un elemento pasivo que refleja la luz, mientras que el televisor es un emisor de luz que proyecta continuamente una imagen en composición y descomposición. Frente a los 24 frames por segundo, la televisión utiliza 25.
- Diferencias socio - políticas - económicas. Se relacionan con los procesos de decisión y producción del emisor.
 - La Televisión suele ser monopolio del Estado, aunque cada vez menos
 - La industria cinematográfica, en manos privadas
 - Pero aún hoy se puede distinguir perfectamente el proceso de producción del cine del de un programa de televisión.
- Diferencias psicossociológicas y afectivo-perceptivas. Tienen que ver con las condiciones concretas en las que se recibe el espectáculo:
 - Pantalla grande versus pantalla pequeña
 - Sala colectiva versus sala familiar
 - Sala oscura frente a sala tenuemente iluminada.
 - Atención concentrada frente a atención difusa y fragmentada.
 - Espectáculo de pago frente a espectáculo gratuito.
 - Condiciones fijas de proyección frente a posibilidad de regular sonido o imagen...
- Diferencias en la programación: la tv incorpora toda una serie de géneros narrativos que son específicos de ella, además del directo, que no tiene cabida en el cine.