

## 2 A linguaxe televisiva

A **televisión** é un medio de comunicación masivo que engloba elementos humanos, literarios, espaciais e técnicos. A linguaxe televisiva estrutúrase a partir das distintas actividades e prestacións de cada un destes elementos.

É tamén unha empresa, e como tal ten entre outros obxectivos, captar e manter a fidelidade dos seus clientes. Para iso os programadores televisivos estudan e analizan a audiencia e establecen estratexias para mantela.

Os **elementos** que forman a **linguaxe televisiva** son:

- O **estudo de televisión** é o espazo no que as cadeas de televisión organizan e realizan as accións que integran a súa produción.
- A **producción televisiva**, organizada en torno ás figuras do realizador e do produtor, encárgase dos procesos de realización dun programa. Neste proceso distingúense tres etapas fundamentais:

1.<sup>a</sup> A **preproducción** ocúpase das fases do guión, a contratación dos equipos técnico e artístico, e a creación do grafismo: créditos, títulos e gráficos, que definirán o estilo do programa.

Nesta etapa tamén deséñase a **montaxe escénica**, é dicir os decorados, a iluminación, o son e calquera elemento que interveña na gravación.

2.<sup>a</sup> A **producción** abarca varios apartados fundamentais: posta a punto dos elementos técnicos e organización dos actores, invitados e ensaios, e finalmente a gravación do programa.

3.<sup>a</sup> A **posproducción** encárgase de dar unidade ao programa editando as mellores tomas, para a súa versión definitiva. Por último, realízanse varias copias da gravación, para a súa emisión e conservación en arquivo.



Estudo de televisión



Reporteiros entrevistando



Hai guións que se deseñan sobre a base de gravacións variadas e casuais, como as que realízanse ao pé dunha noticia. Na edición organízanse as diferentes tomas para a súa comprensión.

- O **guión** é o texto no que se reflexa todo o que acontece nunha narración audiovisual. Existen diferentes tipos de guións: de noticias, reportaxes, entrevistas, series de ficción ou concursos e espectáculos.
- A **realización** equivale na linguaxe televisiva á dirección no cine. As principais competencias dun realizador son: combinar diferentes tipos de planos para que a narración visual compréndase axeitadamente, decidir o emprazamento das cámaras, e crear un ritmo audiovisual efectivo para captar e manter a atención da audiencia.

## Xéneros televisivos

O **formato ou** xénero televisivo é un ámbito de traballo e creación audiovisual cuxa linguaxe ten unhas características e grao de especialización específicos. Existen varios xéneros e subxéneros, entre os cales destácanse os formatos de entretemento, de ficción, documentais, etc.

-Os **formatos de entretemento** engloban os concursos, *reality shows*, magacines, e galas-espectáculos, que estruturan os seus contidos, sobre a base de catro conceptos que actúan de "ganchos": a emoción, o humor, o sentimento e a sorpresa.

O sentimento e a emoción, dous dos ganchos dos talk Shows, apelan á identificación entre o espectador e os personaxes que aparecen no programa, conseguindo desta maneira un dos obxectivos televisivos, aumentar a aceptación e a difelidade ao programa.



Imaxe dun *reality show*

-Os **formatos de ficción** abarcan xéneros como seires, miniserias, telefilmes ou TV movies, telenovelas e cine. O seu obxectivo é presentar historias que nos transporten a espazos de fantasía, medo ou sorrisa.

Un telefilme se diferencia dunha película de cine nalgúns aspectos estéticos, técnicos e de produción. Está realizado con poucos planos xerais e numerosos primeiros planos.

As secuencias estrutúranse pensando nos cortes publicitarios, e os prazos de rodaxe son máis breves e soen ter menos presuposto. Os temas baséanse en aspectos da realidade cotá, cun reducido número de personaxes, poucos decortados e temas de fácil comprensión.



Como calquera narración audiovisual os documentais de natureza e animais soen presentar a realidade destes no seu hábitat, para o cal son necesarias varias tomas dende distintos ángulos que, despois da montaxe, convertiránsen en esceas e estas en secuencias.



-O **documental** é un xénero que intenta describir a realidade dun feito, presentado en numerosas ocasións por un narrador, que da forza significativa ao tema a través do seu discurso. Os obxectivos máis destacados do documental son ensinar, informar, describir ou denunciar.

- Busca en internet as características que definen o formato de televisión: serie.

- Observa un programa de entretemento e fai unha clasificación dos apartados que o compoñen: servizos informativos, concursos, actuacións artísticas, etc.

### 3 As imaxes e as novas tecnoloxías

Os avances tecnolóxicos permitiron aos artistas actuais crear novas formas de expresión e comunicación a través de imaxes. Os programas informáticos, coas súas numerosas posibilidades, abriron un extenso campo para a investigación nas diversas modalidades artísticas.

Estes novos modos de representar imaxes englábanse baixo a denominación de **artes visuais** e moitos deles empregan a linguaxe audiovisual. Videoxogos, robótica, animación por computadora, arte multimedia e arte interactivo ou ciberarte son algúns destes numerosos campos de expresión.

#### ■ A arte interactiva ou ciberarte

A diferenza fundamental entre as creacións pictóricas, escultóricas, cinematográficas ou de vídeo e as **obras artísticas interactivas** consiste en que as primeiras poden ser contempladas e interpretadas pero non modificadas fisicamente.

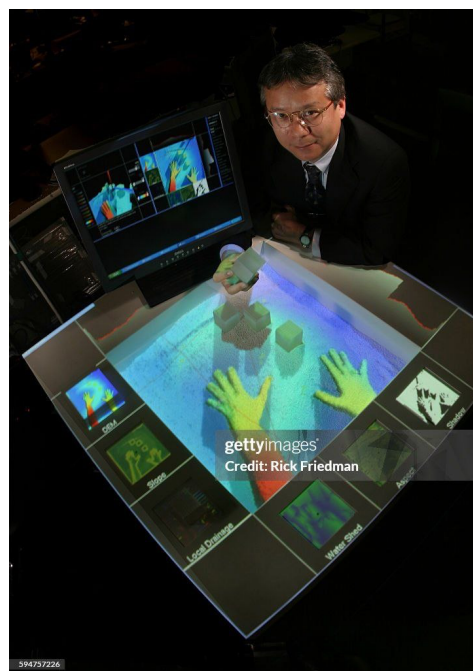
Porén, as obras interactivas teñen como un dos principais obxectivos crear situacións nas que o observador poda manipular a realidade simulada da proposta artística como se fose unha creación compartida.



Nas **creacións interactivas** prepáranse diferentes tipos de programas para ofrecer interactividade: dispositivos microcorneais para o seguimento do ollo, cámaras, teclados, pantallas sensibles ao tacto, sensores de infravermellos, cascos de realidade virtual ou luvas dixitais son os elementos que empréganse para conectar ao usuariuio coa contorna das computadoras.

Créanse instalacións de **obxectos interactivos** que permiten ao espectador participar no acto artístico. Son sistemas informáticos que conseguen, a través do tacto e o movemento, crear situacións que relacionan o mundo físico co virtual.

Hiroshi Ishii utiliza interfaces que requiren non so de pantalla e teclado senon do tacto e movemento para interactuar cos seus "obxectos vivos", como botellas que ao ser destapadas emiten música, ou agrupacións de formas cúbicas que ao ser desprazadas dan información sobre deseños de luces e sombras, elevacións e drenaxes de camiños, etc.



## ■ O videoarte

O **videoarte** é unha creación realizada en vídeo, que utiliza recursos técnicos e narrativos de contido experimental, e ten unha finalidade exclusivamente artística e non informativa, como, por exemplo, os documentais.

Os contidos temáticos e guións de videoarte non soen ter a mesma estrutura narrativa que os das películas, senon que son obras que poden conter formas abstractas, sons estridentes, imaxes retocadas por computadora, numerosas repeticións domesmo plano, etc., coa finalidade de crear metáforas ou propoñer estéticas particulares.



▶ Nam June Paik foi un artista que influíu notablemente na cultura audiovisual e por extensión no videoarte e as instalacións con monitores de televisión. As súas creacións caracterízanse pola relación entre arte e cultura popular. Foi igualmente un artista destacado nas novas tecnoloxías, por exemplo nas experiencias con raios láser, traballando a menudo baixo o asesoramento de tecnólogos e especialistas.

## ■ Imaxes e raios láser

-O **raio láser** é un medio moi versátil que emprégase en numerosos campos da tecnoloxía. Son intensos raios de luz que no ámbito da imaxe artística teñen variadas aplicacións, dende a iluminación dun espectáculo musical ata a decoración de fachadas de edificios. As imaxes que producen os raios láser empregados nos espectáculos de luces e nos concertos conséguense utilizando espellos.

A luz do láser rebota neles, os cales cun cambio de orientacións transforman o aspecto da imaxe. Con varios espellos traballando á vez e dirixidos cun programa informático lógrase que o raio láser debuxe as figuras que se moven ao compás da música.



▶ Con raios láser realízanse as proxeccións de imaxes sobre edificios, cambiando a aparencia das súas fachadas. Segundo a intervención artística, tamén poden ir acompañadas de son.



## ACTIVIDADES FINAIS

### Crea o teu programa de televisión

O centro escolar é un lugar onde conviven moitas persoas con diferentes traballos, funcións, historias persoais, etc. A convivencia pode, en ocasións, ser complicada, pero tamén permite aprender sobre outras persoas. Entre toda a clase podédes crear o voso propio programa de televisión. Non se trata simplemente de gravar ao chou, senon de preparar un verdadeiro informativo.

1. **Selecciona.** Entre os diferentes xéneros televisivos, o máis axeitado para relatar ante os demais a vosa vida diaria é o dos informativos. Para crear un programa de noticias debédes elixir quen serán os guionistas, os cámaras, os produtores, os publicistas, os presentadores decoradores, etc. Despois, deberédes seleccionar que tipo de noticias querédes contar: o que faredes nos descansos, os feitos máis divertidos da vida diaria, entrevistas a profesores, compañeiros e persoal do centro, excursións, etc.
2. **Pon en práctica as túas habilidades.** Elixidos os traballos axeitados para cada un e a programación, podédes comezar a traballar. Non esquezades que na televisión é fundamental o respecto á vida privada e que quen é gravado é o que decide se quere saír ou non no programa.
3. **Crea espazos.** Para presentar o programa é necesario un decorado. Basta cun mural ou unha parede lisa na que se poidan colocar os carteis das diferentes seccións do programa. Igualmente, os anuncios necesitan decoración.



## COÑECE OUTRAS LINGUAXES Os medios audiovisuais na acción artística

A partir de 1950 xurdiu en Nova York unha nova arte distinta da europea . Dentro das novas correntes americanas, xurdiu a chamada pintura de acción de Jackson Pollock, que consistía en facer que o propio proceso de pintar formara parte da obra. A influencia desta pintura activa provocou o nacemento da "arte como acción", isto é de expresións artísticas improvisadas, con valor temporal, cuxa importancia recae sobre o momento de creación.

As principais correntes artísticas relacionadas coa arte de acción son:

- O **land art**, que manipula a natureza e os espazos urbáns.
- O **body art**, polo que o corpo convértese en soporte da obra.
- Os **happenings**, representacións artísticas en espazos públicos coa participación dos espectadores, e de resultados imprevisibles.
- As **performances**, polas que o artista convértese el mesmo en parte da obra.



Marina Abramovic: *Homenaxe a Joseph Beuys (performance)*, 2005. Museo Guggenheim, Nova York.



Christo Javacheff: *Reichstag envolto*, 1995. Berlín.

1. **Define.** Pintura de acción, arte de acción, soporte, imprevisible.
2. **Analiza.** Le os textos e observa as imaxes. En que consiste o carácter temporal da arte de acción? Por que non se podería quedar así este edificio alemán ? E o artista da performance?
3. **Observa.** Accede ás páxinas indicadas e observa a obra destes artistas. Nalgunhas delas poderás ver vídeos do momento da acción.