

comunicación

EMISOR

EXPERIENCIAS PERSONAIS DO EMISOR

MENSAXE
EMITIDA

CODIFICACIÓN

Linguaxe
Musical

Linguaxe
Xestual

Linguaxe
Gráfico

Linguaxe
Verbal

DECODIFICACIÓN

EXPERIENCIAS PERSOAIS
DE CADA RECEPTOR

MENSAXE RECIBIDO

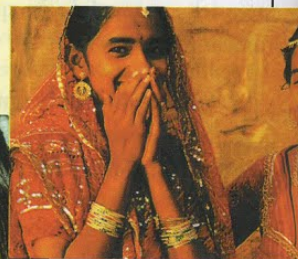
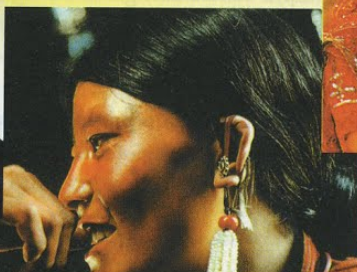
RECEPTOR

* Os elementos que interveñen no proceso da comunicación son: o *emisor* ou individuo que ten a información que quere facer chegar a outros; o *medio* ou soporte físico sobre o que se transporta a mensaxe e que dependerá da linguaxe elixida e o *receptor* que o recolle.

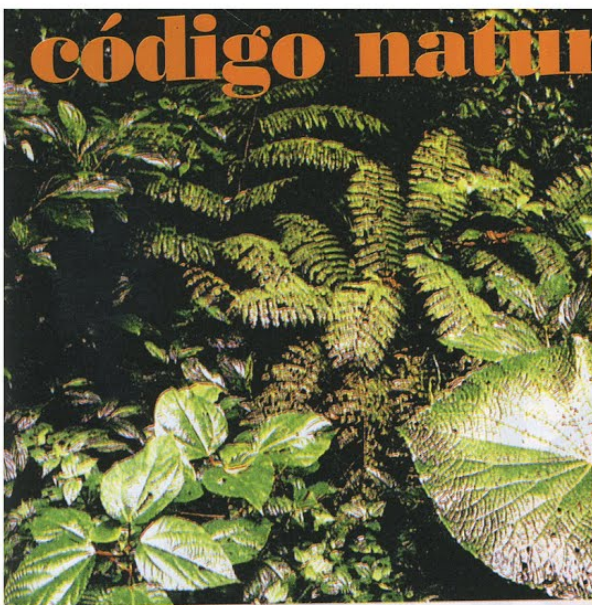
* Para que a comunicación poida darse ten que cumprirse certas condicións. En canto a linguaxe, é necesario que ambas partes (emisor e receptor) coñezan os *códigos* que se están empregando senón non hai posibilidade de entendemento. Pero para a comprensión do significado exacto das mensaxes, é conveniente que haxa unha *zona de experiencias comúns* entre ambos. Aínda que se coñezan os códigos da linguaxe empregada, os factores xeneracionais, culturais e relixiosos dificultan o proceso de entendemento.

* Chamamos **codificación** á conversión da información a algún sistema de signos, símbolos, sons ou sinais de calquera tipo que sexan comprensibles para o emisor e para o receptor (é dicir, *linguaxes*). O contrario, **decodificar**, é ser capaces de interpretar a información codificada.

106



código natural-artificial

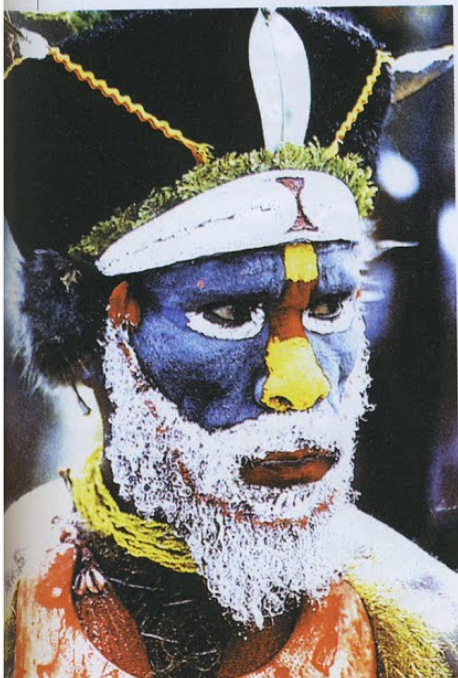


SELVA DE BRASIL.



* O número de formas, texturas e cores que podemos atopar na natureza é infinito. Pero, esa variedade non é casual. Cada un dos seres vivos que poblan o noso planeta é o resultado de millóns de anos de constante evolución adaptándose ó medio no que viven e ó resto das especies que o habitan.

As flores empregan o seu colorido brillante para chamar a atención dos insectos encargados de transportar o polen dunhas a outras. Nunhos casos está en xogo a supervivencia da especie, pero noutros non se trata de chamar a atención senón todo o contrario. Moitos animais desenrolan na súa pel cores e manchas que se adaptan ó tipo de chan e vexetación do lugar no que viven. Algúns fanno para agacharse e poder escapar, pero outros para atacar á súa presa sen ser vistos ata o derradeiro momento.



* O home tratou dende o principio da súa historia de imitar os códigos visuais da natureza aínda que engadíndolles un forte compoñente máxico e expresivo encamiñado a representar as súas propias inquietudes e comunicárllelas ós demais.

Os códigos empregados, como este dun nativo de Papua-Nova-Guinea, poden ser extremadamente elaborados e precisos de maneira que quen o ve sabe quen é a súa tribo de procedencia.



linguaxe verbal



F. FISCHBECK Camera Press.



ESCRITURA TRADICIONAL CHINA. Existen máis de 5

* As persoas e moitos animais producen sons. No caso do home, as cordas vocais son as encargadas de emitir o son que logo ten que ser modificado na boca para darlle diferentes "tons". Esta cualidade permitiu que agrupando os diferentes sons poidamos transmitir información ós demais.

Para poder comunicarse con outros sen necesidade de estar presente foron experimentándose ós poucos grupos de marcas e debuxos moi simples que coincidían con tipos de sons utilizándolos para identificar cosas. Ó longo do tempo estas marcas convertidas en liñas remataron sendo as letras do alfabeto que utilizamos na linguaxe escrita.

108

* A voz acompañada do xesto é un dos medios de comunicación máis eficaces para tratar de transmitir sentimentos, ideas e conceptos ós demais. Isto é porque en certa maneira as orixes da comunicación entre os homes primitivos baseanse en sons primarios como os gritos ou os aullidos.



J. F. KENNEDY. Década dos anos 60.

linguaxe xestual

STAN LAUREL E OLIVER HARDY. (O gordo e o fraco).

* Tan primitiva como a linguaxe dos sons é a linguaxe dos xestos. Todos os animais da terra teñen códigos “xestuais” que avisan das súas intencións e o home non é unha excepción.

Polo xesto podemos coñecer que pretende na realidade a persoa que nos fala. Podemos facer reír como nas películas do cinema “mudo” ou expresarlle a outra persoa o noso cariño. O xesto é algo que sempre nos acompaña e que constantemente empregamos para expresarnos con máis eficacia.



Postal popular dos anos 20.

109

* En numerosas ocasións o xesto dice todo e non é necesario outro tipo de linguaxe para expresar unha idea.



MAFALDA. Personaxe creado polo debuxante Quino.

* Hai especialistas en comunicar ideas, sentimentos e situacións. Os “mimo”, a través do seu corpo, con os seus xestos e ademáns, poden non só facerse entender, senón tamén elevar a linguaxe xestual a categoría da arte.

MARCEL MARCEAU. Fotografía. DARMIGNY.

linguaxe musical

Grupo VAN HALEN (1978).



110



MONTSERRAT CABALLÉ.

* Só existe un xeito de expresión que unifique as catros tipos de linguaxes empregadas pola humanidade: a “*ópera*”. Nela están presentes a palabra, a música, o xesto e a plástica.

* Na linguaxe verbal, os sons correspóndense directamente con conceptos e ideas. Por iso, dicimos que teñen un “significado”, é dicir, que significan algo recoñecible. Pero existe un tipo de linguaxe que emprega o son de forma diferente. É a linguaxe musical.

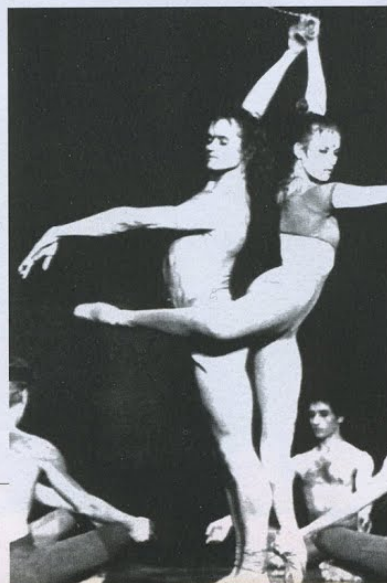
A música trata de relacionar os distintos sons, agrupándo-os en combinacións harmónicas e ordenando entre outras cousas a súa duración. Estes sons poden ser producidos por calquera tipo de utensilio (instrumento musical), no só pola voz humana. Ó carecer dun significado directo, a correcta execución de certas combinacións sonoras transmite e desperta emocións innatas do ser humano.



PAU CASALS. (1876-1973).

* A linguaxe musical tamén ten un sistema para rexistrar os sons por escrito: o “*Solfeo*”. No papel (*partitura*) sitúanse sobre cinco liñas paralelas (*pentagrama*) os símbolos que definen a cada son e ó instrumento que o produce.

* En moitos casos as linguaxes están mixturados. Cando a linguaxe do corpo (xesto) engade a linguaxe musical nace a “*danza*”.



Ballet de Maurice BEJART.

linguaxe visual



* A linguaxe gráfico-plástica utiliza a liña como un dos seus elementos fundamentais, pero non o fai como a linguaxe verbal. Nesta, a liña forma letras, as letras palabras e as palabras definen " cousas". De forma similar a linguaxe musical, a gráfico-plástica vólvese das cualidades sensoriais (que poden ser recoñecidas por os nosos sentidos) propias dos elementos gráficos e da imaxe sen que estas teñan que significar nada en absoluto a non ser que o que queiramos sexa precisamente representar formas coñecidas.

* A linguaxe plástica ten a súa orixe nas marcas feitas polos homes primitivos. Estas logo convertíranse en representacións de cousas (imaxes).

A través da historia a linguaxe gráfico-plástica sufriu unha importante transformación. A partir do século XVII referíase as chamadas "*belas artes*" (pintura, escultura, arquitectura, etc) para distinguilas das "*artes aplicadas*" (artesanías, etc) pero hoxe en día cando falamos deste tipo de linguaxe facémolo refíndonos ó mundo da imaxe en xeral, incluso entendida como forma tridimensional (escultura).

A linguaxe plástica necesita do artista creador para definir a mensaxe que quere transmitir poñendo á súa disposición os códigos visuais e a sintaxe dos elementos gráficos que teñen que poñer no "*soposte*" empregando as técnicas e procedementos axeitados para poder logo ser "leído" polo receptor.



ALBERTO GIACOMETTI. "Diego". París. 1952/3.



Luis BUNUEL. Director de cine.



SALVADOR DALÍ. "Ragazza di spalle mirando pola ventá". Madrid. 1925.



Vista da exposición "Documenta IV".
Obras de CLAES, WARHOL y ROSENQUIST. KASSEL. 1968.

tipos de mensaxes

de representación

* A linguaxe gráfico-plástica pódese utilizar para representar formas que coñecemos. A ordenación que facemos das formas, texturas e cores depende dun modelo coñecido e o resultado será máis aceptable canto máis se pareza o noso traballo ó modelo orixinal. É como debuxar e pintar unha paisaxe ou modelar un vaso. Dicimos neste tipo de mensaxes que as formas teñen un significado, é dicir, aquilo que queremos representar. A este tipo de representacións chamámoslas *figurativas*.

simbólico

* Cando a imaxe que percibimos ten un significado diferente ó que está representado dicimos que é unha *imaxe simbólica*.

Este tipo de mensaxe pode darse por un acordo entre os membros dunha determinada cultura (\$ = Dólar) ou porque xera impulsos que permanecen en nós dende o principio dos tempos (vermello = perigo).

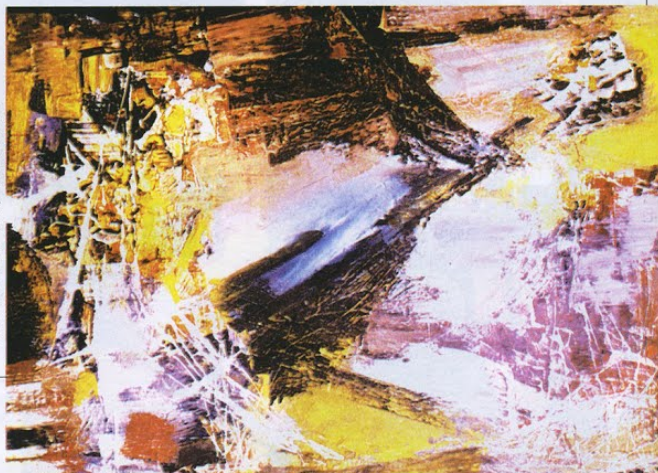
Fixate que para que se dea unha mensaxe simbólica é necesario que exista o símbolo (imaxe gráfica). O símbolo debe chamar a atención visual do receptor e coñecer o seu significado.



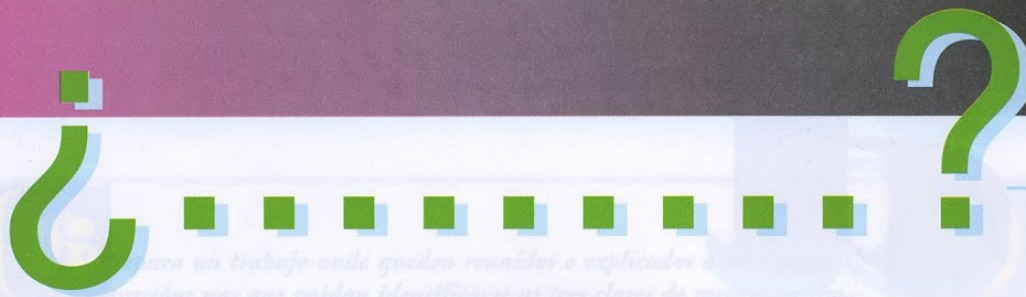
A. AUBLET. "Os dous amigos Jack e Leo", 1894.

abstracto

* As mensaxes abstractas nin tratan de representar as formas figurativas nin posúen un significado simbólico que haxa que coñecer. A súa mensaxe atópase na utilización dos elementos plásticos de forma pura, analizando as relacións que se crean entre eles e utilizando as leis que rixen a linguaxe plástica para expresar ó mesmo tempo os sentimentos e sensacións máis universais.



MANUEL VIOLA. "Composición", 1956.



* Pensa no complicado que pode ser facer comprender a un indio do interior da Amazonia que é un microscopio ou un televisor ou unha máquina de escribir. Procura un compañeiro que se poña no seu lugar e intenta explicarllo, pero de forma que diga que non entende cando te refieras a cousas ou conceptos que sexa imposible coñecer en medio da selva. ¿É difícil? Por este motivo, dicimos que o emisor e o receptor teñen que ter experiencias similares.

* En cambio hai emocións comúns a toda a humanidade que poden ser transmitidas e comprendidas por calquera persoa superando as barreiras culturais e xeográficas. O cariño, a dor, o medo, a soedade e a alegría son sentimentos que están por riba de calquera diferenza, aínda que sexan vividos de forma distinta en cada cultura.

* Neste mundo interior que cada un posúe de emocións e sentimentos atópanse as mensaxes plásticas abstractas. A súa lectura está máis dentro do mundo das sensacións que das imaxes recoñecibles das cousas.

113

Vocabulario

- * **ICÓNICO** —
Nivel de realismo da imaxe respecto ó obxecto que representa.
- * **SIMBÓLICO** —
Imaxe que ten un significado diferente do que representa.
- * **CODIFICAR** —
Convertir a información a signos, sons ou símbolos.
- * **ABSTRACTO** —
Arte que emprega a imaxe como expresión e non como reprodución.