

Monica Mitarcă

COMUNICARE AUDIO-VIZUALĂ



Copyright © 2012, **Editura Pro Universitaria**

Toate drepturile asupra prezentei ediții aparțin
Editurii Pro Universitaria

Nicio parte din acest volum nu poate fi copiată fără acordul scris al
Editurii Pro Universitaria

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

MITARCĂ, MONICA-ELENA

Comunicare audio-vizuală / Monica-Elena Mitarcă. -

București : Pro Universitaria, 2012

Bibliogr.

ISBN 978-606-647-145-9

316.77:654.195.6+654.197(075.8)

INTRODUCERE

Audiovizualul reprezintă un termen-umbrelă pentru o serie de practici, standardizate sau nu, emanând dinspre niște instituții sau dinspre amatori, prin care tehnicile curente de înregistrare și difuzare a imaginii și sunetului sunt folosite într-un anumit mod, în societatea umană – pentru a informa, distra – pentru a comunica. La modul global, avem două mari forme de „audiovizual” recunoscute, iar acestea sunt filmul și televiziunea. În fapt, datorită expansiunii Web2.0, audiovizualul mai cuprinde și 1. avalanșa de filmări de amator de pe YouTube sau de pe alte site-uri arhivă sau site-uri de conținut tematic, 2. streaming-urile live de pe Internet, care nu mai sunt o emanație a unui producător instituțional (un post de televiziune, de exemplu) și 3. toate tipurile de conținut sonor-și-vizual care sunt publice, într-un fel sau altul, datorită unei tehnologii sau a alteia, diferite de cele clasice.

Pentru a înțelege cum s-a ajuns la actualele practici de creare de conținut audiovizual, e necesar să înțelegem câteva noțiuni de bază despre imagine. Nu ne vom opri asupra ochiului ca organ al văzului, nu vom discuta detalii anatomice, cum ar fi formarea culorilor în analizatorul vizual, dar vom preciza, când va fi cazul, similaritățile dintre ochiul uman și tehnicile din domeniu – cum ar fi distanța focală a obiectivului fotografic.

Aceste note de curs se vor un instrument care să vă acompanieze demersurile de familiarizare cu ceea ce înseamnă imagine și audiovizual, domenii vitale pentru specialistul în comunicare. Într-o epocă dominată de imagine, este crucial să stăpânim atât tehnica – și vom avea capitole separate pentru acest lucru -, cât și ansamblul de noțiuni și concepte asociate practicilor artistice sau de comunicare vizuală.

Volumul se va ocupa, în trecere, de stilurile și curente din artele plastice. Aceste informații reprezintă un fundament pentru înțelegerea noțiunilor avansate de compoziție și cromatologie. În plus, vom încerca să evidențiem relația dintre „cuceririle științei și tehnicii” și creație – adică dintre inovații, în forma lor extrem de atractivă a aparaturii de fixare, stocare și difuzare a imaginii (sau a imaginii cu sunet) denumite „gadgeturi” care aparent ne fac viața mai ușoară și produsele audiovizuale – filme, emisiuni de televiziune, videoclipuri, jocuri video.

Este important să observăm două aspecte paradoxale: una dintre fiind aceea că aceste aparate ne fac viața în același timp mai ușoară și mai complicată – pentru că ele necesită cunoștințe tot mai specializate pentru

utilizare; celălalt paradox este acela că, deși tehnologia se schimbă cu o viteză amețitoare, lucrurile pe care le înregistrează și le redă această tehnologie sunt esențialmente aceleași. Conținuturile însele, deși diferă ca formă, sunt aceleași, cu mici variațiuni: astfel, filmele din anii '40, '50, '70, '90 sau 2000 sunt despre aproximativ aceleași teme (cu mici excepții, cum ar fi producțiile despre sfârșitul lumii, despre societăți distopice sau despre conflicte și situații tensionate și dramatice care n-ar fi existat în lipsa anumitor tehnologii).

Așadar, ne vom ocupa atât de tehnologie, cât și de evoluția ideilor despre ce înseamnă imaginea. Cursurile destinate tipurilor de conținut sunt combinate cu acelea ce explică tehnicile și folosirea lor, cotidiană, în regim de amator, sau specializată, profesionistă.

Din două motive obiective, acest manual este, în ciuda tematicii, eminamente cuvânt. Motivele sunt imposibilitatea de a obține drepturile de autor pentru toate imaginile ilustrative pe care le-am fi putut folosi și costul mare al tiparului color de calitate. Vom suplini aceste imagini prin trimiteri la resursele bibliografice și online cele mai potrivite pentru înțelegerea informațiilor prezentate atât lingvistic, cât și prin explicații detaliate.

Am considerat că există o serie de concepte, noțiuni și teorii din alte domenii a căror cunoaștere ne poate ajuta să înțelegem mai bine informațiile ce țin strict de domeniul audiovizualului. Le-am plasat între paranteze, pentru a fi mai bine delimitate de restul tipurilor de conținut.

Audiovizualul – un domeniu ale cărui granițe se largesc, odată cu noile tehnologii, și presupun acceptarea sub această umbrelă a unor conținuturi difuzate în altă logică decât cea a comunicării de masă – își are rădăcinile atât în artele plastice și fotografie, cât și în alte practici de semnificare umane. Din această cauză, pentru explicarea unor aspecte am recurs la referințe diferite. Tot din acest motiv, este posibil ca un profesionist din domeniul fotografiei, de exemplu, să simtă că, pentru el, fotografia este *altceva* decât suma explicațiilor reunite în acest volum. La fel, un producător de film, având o experiență anume în această industrie, ar putea considera că accentul ar trebui pus pe anumite aspecte, altele decât cele asupra cărora ne-am fixat noi atenția. Motivele, pentru aceste lecturi potențial alternative, sunt două: pe de o parte, în industriile creative, nu există o singură versiune sau variantă corectă (experiențele individuale determină cadrele de gândire), ca în matematică – iar, pe de altă parte, acesta este un manual destinat studenților în Comunicare și Relații Publice, nu celor de la facultăți de arte plastice, artă fotografică, film și televiziune: adică servește unor nevoi de informare globală, și nu specializată. Așadar, cadrul în care ne vom plasa explicațiile, deși multidisciplinar, arareori va insista asupra aspectelor tehnice complicate care au generat practicile de astăzi din așa-numitul audiovizual.

PARTEA I

Capitolul I

ISTORIA COMUNICĂRII VIZUALE: ARTELE PLASTICE ȘI VIZUALE



Figura 1: Saint Trophime, Arles, Franța

Istoria umanității poate fi văzută drept istoria mijloacelor de comunicare, a folosirii lor pentru transmiterea moștenirii culturale sau pentru exprimarea artistică.

Pentru a putea înțelege mai bine fenomenele comunicării audio-vizuale recente, se impune o privire retrospectivă, care să se oprească atât asupra elementelor fundamentale ale comunicării prin imagine, cât și asupra tehnicilor, curentelor, școlilor – cele care alcătuiesc „istoria artelor plastice și vizuale”. Numai astfel putem face pasul de la utilizarea unei tehnici sau a unui aparat din postura de amator înspre creație (cu tot ce

presupune aceasta, inserarea într-o industrie creativă sau asumarea individuală a unui rol creator).

În contextul recent, al noilor media de comunicare, al căror specific este combinarea unor abilități și cunoștințe multiple, *creația* – fie ea cu valențe artistice sau nu – poate fi văzută ca o „creare de conținut” – termen cu care devenim tot mai familiarizați, pe măsură ce vedem tehnicile de difuzare drept niște „canale” pe care circulă „conținuturi”.

Așadar, manualul nostru se va deplasa de la creația artistică la crearea de conținut, de la individual la industrializat, de la viziune personală la reguli, formule și formate.

I. 1. SCURTĂ INCURSIUNE ÎN ISTORIA ARTEI

I.1.1. Înainte de 1900

Artele plastice, așa cum le definim noi astăzi, au suferit o transformare de substanță de-a lungul secolelor. Astfel, deși vorbim de „artă paleolitică”, „artă etruscă”, „artă bizantină”, „artă barocă”, aceste denumiri nu se referă, toate, la același tip de artefacte create în perioada și cultura respectivă: câteodată este vorba de totalitatea obiectelor specifice unei culturi care au fost păstrate întregi (sau vestigiile lor) – adesea, însă, întrucât obiectele existente astăzi sunt fragmentare, nu poate fi vorba de mai mult decât niște reprezentări virtuale despre arta acelei perioade. În plus, arta paleolitică presupune totalitatea obiectelor acelei perioade, obiecte casnice, de vânat sau pescuit (pentru că din acea perioadă s-au păstrat puține vestigii, puținătatea lor conferindu-le o valoare pe care obiecte similare din vremurile noastre nu o mai ating decât în condiții particulare, cum ar fi faptul de a fi aparținut unor persoane publice), pe când arta bizantină este restrânsă la obiectele cu valoare estetică. Iar, pe măsură ce avansăm înspre momentul prezent, restrângem și mai mult sfera de semnificații asociate conceptului de „artă”, spre „artele plastice” sau spre „artele vizuale”, odată cu noile tendințe de clasificare. Restrângerea vine și din faptul că, odată cu apariția obiectelor produse în masă, valoarea estetică a obiectului s-a retras, acestuia fiindu-i asociate doar valențe funcționale. Iar odată cu apariția obiectelor de unică folosință, valoarea obiectelor de uz cotidian a dispărut, esteticul împletindu-se armonios cu pragmaticul doar în obiectele de o anumită valoare financiară, care conotează statut social și economic (de la tacâmuri și veselă până la mobilă, gadgeturi și alte obiecte cu utilitate proprie, cei care vor să-și semnalizeze poziția pe scara socială vor simți nevoia să cumpere obiecte *haut de gamme*, *high end* – scumpe și ornamentate, vezi telefoanele

mobile din metale rare, ornamentate cu pietre prețioase, semnate Dolce & Gabbana, Ulysse Nardin sau Peter Aloisson).

În **preistorie**, se consideră că a existat o împărțire între *paleolitic*, *mezolitic* și *neolitic*.

Reperetele artei paleolitice sunt desenele rupestre din peștera Lascaux, din Franța, precum și diferite figurine (animale sau umane), dar și statuete, măști, brățări și alte obiecte de podoabă, împrăștiate pe tot teritoriul Europei și în Africa (în peștera Blombos au fost găsite pietre ornate cu modele abstracte, care au schimbat preconcepția conform căreia abstractizarea ar reprezenta o operație intelectuală superioară, specifică epocilor mai apropiate de noi).

Mezoliticul presupune tot obiecte sculptate și ornamentate. Din această perioadă ne-au rămas puține artefacte, în special brățări, pietre sculptate și alte obiecte casnice, ornamentate cu diferite modele.

Artefactele din perioada *neolitică* (neos+lithos, noua epocă de piatră, n.n.) sunt sculpturi, monumente și, din nou, obiecte casnice. Sculpturile începeau să se raporteze la om ca model; cu toate acestea, reprezentarea omului e diferită de ce înțelegem noi astăzi. Astfel, în zona Porților de Fier (în Lepenski-Vir, în partea sârbească), au fost găsite statui de oameni sau de oameni-pește.

Țările unde s-au găsit cele mai multe obiecte neolitice sunt Franța, Portugalia, Turcia, Serbia, Ungaria, Marea Britanie și Polonia. S-a discutat, printre istorici, despre introducerea proto-olăritului printre activitățile umane artistice în neolitic. De asemenea, în perioada neolitică au fost datate și diferite menhire și dolmene – monumente megalitice, dintre care cel mai celebru este ansamblul de la Stonehenge.

Așadar, majoritatea obiectelor incluse în arta preistorică, aparținând acestor trei perioade, sunt realizate din piatră (de unde, și particula –litic, de la *lithos*, piatră).

Etapetele ulterioare, **epoca bronzului** și **epoca fierului**, au presupus mutarea accentului dinspre piatră spre metal. Astfel, obiectele din metal pe care omul și-a pus amprenta artistică au fost atât utilitare (topoare, căști, săbii), dar și obiecte cu rol pur ornamental.

Din această etapă se presupune că au rămas obiectele casnice găsite la nord și sud de Dunăre, din cultura Gumelnița.

În **antichitate**, arta este împărțită după teritorii și spații culturale. Astfel, putem vorbi despre arta mesopotamiană, egipteană, persană, egee, grecească, etruscă, romană. Ce este important, în această clasificare, este că arta se împletește strâns cu istoria respectivelor teritorii și culturi. Despre ele avem reprezentări mai precise, oricât de puține am cunoaște despre artă în general, iar aceste reprezentări se datorează în egală măsură industriilor culturale, mass media (prin filme de ficțiune, istorice sau

documentare, programe de televiziune, de vulgarizare științifice), dar și industriei turismului mondial, care au reușit să împrăstie în toată lumea copii ieftine ale marilor repere vizuale ale antichității. Așadar, putem asocia Egiptul cu papirusurile cu motive egiptene sau cu personaje văzute din profil, cu membrele și capul dispuse nefiresc. Este posibil să avem, în memorie, și anumite culori sau nuanțe pe care le asociem Egiptului antic – sau Greciei, Romei, etc.

Firește, întrucât atunci când vorbim de antichitate ne situăm într-o epocă din care s-au păstrat mai multe reprezentări față de perioada neolitică, ne explicăm și acest proces de re-creare a artei prin artefacte, ieftine sau nu, copii sau nu ale marilor repere vizuale.

Evul Mediu, cu ale sale adjective atât de relevante – „întunecatul Ev Mediu” fiind, poate, cel mai interesant – presupune clasificări care dau seamă de climatul religios în care au fost create operele de artă. O primă clasificare ar fi aceea dintre artele plastice sau vizuale (arta) și creațiile populare – care și-au păstrat până de curând această denumire ușor peiorativă.

Arta medievală se împărțea în: *arta iudaică, creștină timpurie, bizantină, islamică; arta romanescă; arta gotică*. Din nou, memoria noastră culturală face ca unii dintre acești termeni să fie asociați, în mintea noastră, cu vreun element, aspect sau obiect. Astfel, cuvântul „gotic” este posibil să fie vizualizat drept o fereastră ascuțită, îndreptată spre cer, a unei catedrale. Arta bizantină este asociată cu reprezentările atât de tipice de sfinți după canonul răsăritean, iar arta islamică este identificată drept o broderie de simboluri, printre care și scrierea arabă, în lipsa unei reprezentări a feței.

Odată cu **Renașterea**, însă, arta începe să se desprindă de religie. Aceasta reprezintă o a doua desprindere – prima se produsese atunci când arta lăsase în urmă obiectul casnic decorat, îndreptându-se spre obiectul de cult, spre clădiri, etc. În Renaștere, putem vorbi de câteva etape: mai întâi, *goticul târziu*, o prelungire înspre întreaga Europă occidentală a influențelor gotice; *Renașterea timpurie* și *manierismul*. Despre aceste două curente putem vorbi în special pentru că ele reprezintă începutul sistematizării concepției despre artă – ca fiind opusă cotidianului. Investirea obiectului cu funcție predominant estetică (și nu funcțională) cu titlul de „artă” a făcut ca, treptat, toate celelalte artefacte să piardă teren, funcția lor situându-se la jumătatea distanței dintre cele două, iar valoarea să fie dată atât de materialele din care au fost executate, cât și de valoarea afectivă într-un context specific, de utilizare.

Începând cu secolul XVII, au apărut curente artistice identificabile, precum **barocul**, **neoclasicismul**, **rococo-ul** (cu varianta lingvistică *roccoco*), **academismul** și **romantismul**. Fiecare dintre acestea este

definit în mod precis de un anumit mod de a vedea lumea – pentru că, dincolo de faptul că privitorul poate identifica, într-o operă de artă, niște elemente prezente sau absente (fie că e vorba de lumină, întuneric, culori sau nuanțe, moduri de încadrare a realității, subiecte, etc.), un curent artistic se definește drept o viziune despre lume. Astfel, despre romantism (identificat, în școala românească, la materia Limba și literatura română, prin sintagma “*sturm und drang*”, *furtună și imbold*), se poate spune că reprezintă un curent care are în centru omul supus forțelor naturii, forțe ce reflectă fidel frământările sale interioare. Nenumărate picturi care pot fi încadrate în acest curent pot fi “decodate” astfel, însă, la o primă vedere, fiecare dintre ele este *despre* altceva.

Spre finele secolului XIX – moment care a presupus o ruptură identificabilă, în artă, de convențiile anterioare, ducând la crearea de curente noi – au apărut **realismul, arta victoriană, modernismul, impresionismul, post-impresionismul, simbolismul și art nouă-ul**. Poate că mintea noastră are reprezentări ceva mai precise despre ce înseamnă realism, impresionism sau artă victoriană, decât despre celelalte. Este posibil să fim chiar în stare să asociem nume de picturi sau sculpturi, de pictori și artiști, unora dintre aceste curente. Aceasta se datorează unui complex de factori, dintre care unii țin de mediatizarea inegală a lumii artelor, prin produse documentare sau de ficțiune (s-au făcut mai multe filme despre câțiva reprezentanți de marcă ai impresionismului decât ai oricărui alt curent artistic).

Câteva trăsături specifice diverselor epoci care s-au repercutat asupra artelor vizuale și plastice, inclusiv a fotografiei, cinematografului și televiziunii

Spuneam mai sus că arta preistorică și antică au presupus predominant obiecte – de cult sau utilitare, dar și ornamentale – asupra cărora s-a manifestat creativitatea și originalitatea specifice omului, iar că, ulterior, obiectul artistic a căpătat o folosință proprie, detașându-se de utilizările pragmatice, domestice, de cult, etc.

Trăsăturile artei preistorice și antice sunt:

- Faptul că desenele presupuneau un contur vizibil, realizat cu o altă culoare, pentru obiectele reprezentate, în lipsa unui fundal.
- Lipsa proporțiilor dintre obiecte și dintre diversele părți ale obiectelor sau ființelor reprezentate.
- Lipsa unui cadru care să delimiteze „creația” de „întâmplare”.
- Lipsa perspectivei (așa cum o cunoaștem noi astăzi).

Pe măsură ce ne apropiem de modernitate, observăm că arta a avansat pe aceste ultime două axe: proporțiile și perspectiva (care a fost dusă la extrem de noile deziderate de atingere a tridimensionalității). Scopul, de-a lungul secolelor, a fost atingerea *verosimilității* în artă, a asemănării cu realul. Totuși, fiecare epocă a avut trăsături distincte, ușor de distins prin comparație.

I. 1.2. Secolul XX

Curente de sfârșit de secol XIX (*realismul, arta victoriană, modernismul, impresionismul, simbolismul și art nouveau-ul*) presupun, deja, o ruptură față de academism și curente „tradiționaliste”. Totuși, în artele plastice adevărata revoluție s-a produs în secolul XX. Dezideratele anterioare, de reproducere a realului cât mai fidel cu putință, au fost aruncate în aer de un nou val de pictori care o rupeau cu academismul și cu tradiția. Astfel, pe drumul deschis de realism și modernism, impresionismul a fost prima inovație, în artele plastice. Impresioniștii au schimbat punctul central de interes, de la obiectul reprezentat spre lumina reflectată din acesta; au trecut de la reprezentarea obiectelor la capturarea în pictură și prin pictură a luminii pe care o „emană” acestea.

Curente secolului XX sunt multiple, iar clasificările nu sunt unitare (nu există un singur criteriu după care sunt realizate). Vom enumera câteva dintre ele.

În secolul XX, *expresionismul* a erupt în mediile artistice franceze, prin curente identificate ulterior sub denumiri precum „fauvism” (de la franțuzescul *fauve*, sălbatic), *Școala de la Paris, cubismul și futurismul*. Este evidentă încercarea pictorilor sau a creatorilor de a se desprinde în primul rând de realism, iar mai apoi, este vizibil progresul înregistrat, în special în pictură, ca urmare a impresionismului și curentelor apărute ca urmare a acestuia.

În anii 20, au apărut și curente punctuale, cum ar fi pictura metafizică, suprarealismul, noua obiectivitate, realismul magic, realismul socialist. Pe teren american, avem *Școala de Peisaj Americană, Renașterea din Harlem, Grupul celor 7, hiper-realismul, Școala Ashcan*.

În anii 50 apare un nou val de expresionism, cel abstract, dar și câteva curente similare denumite „arta informală”, „arta brută”, „cobra” sau „abstracționismul liric”. În fine, după anii 50, curente cele mai cunoscute sunt „pop art”, „arta kinetică”, „op art”, „graffiti-ul”, etc.

Arte vizuale și revoluția tehnologică

Tot cam pe la începutul secolului XX atunci apăreau sau se stabilizau în conștiința publicului premisele tehnologice pentru niște invenții care aveau să revoluționeze modul în care privim,