

Gizarte zinema gidaliburua



Kultura Communication Desarrollo
ONGD
ONURA PUBLIKOKO ELKARTEA - ENTIDAD DE UTILIDAD PÚBLICA

www.kcd-ongd.org



KCD ONGD

Beurko Viejo 3 - 38. pabilioia - 12. bulegoa
PK 48902 - Barakaldo - Bizkaia

Delegaritza Bilbon

Artasamina kalea 5, 4ºA
PK 48007 - Bilbo - Bizkaia

Kontaktua

Telefona: 94 602 46 68
E-maila: info@kcd-ongd.org
www.kcd-ongd.org

IFK: G95550943

Autorea: Amaia Nerekan Umaran

Lanaren koordinazioa: Greta Frankenfeld, Gorka López Arantzamendi

Edizioa: Kultura Communication Desarrollo KCD ONGD

Ikerkuntza, idazkaritza, zuzenketak eta maketazioa KCD-en: Cristina Alba Pereda, Leire Pascual Basauri, Juan Carlos Vázquez Velasco, Joseba Villa González

Eskestza: Nekane Zubiaur, Aida Vallejo, Xuban Intxausti, Ismael Iglesias, Patxi Urkijo, Ion Kerejeta, Madai Urrutia, Matilde Umaran, Eider Nerekan, Ferber, Bea Zabalondo, Carlos Gil, Ainhoa Fernández de Arroyabe, Iratxe Fresneda, Laura Feal, Ainhoa Pérez-Arróspide, Amal Ramsis, Marilyn Solaya

Euskera, ingeles, frantzes eta arabiarerako itzulpenak: Itzulnet itzulpen zerbitzua

Diseinua: Binari Comunicación

Azaleko irudia: Jakob Owens. Unsplash

Babesleak:



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO



GARAPENERAKO
LANKIDETZAREN
EUSKAL AGENTZIA
AGENCIA VASCA DE
COOPERACIÓN PARA
EL DESARROLLO



Aitortu-EzKomertziala-LanEratorririkGabe 4.0 Internazionala (CC BY-NC-ND 4.0)

Dokumentu hau Creative Commons lizentziapean dago. Edukia libreki **zabaltzea**, kopiatzea eta birbanatzea baimentzen da edozein bitarteko edo formatutan, beti ere, egiletasuna aitortzen bada. Ezin da erabili xede komertzialarekin, nahastu edo eraldatu egiten bada edo materiala oinarri hartuta sortu egiten bada, ezin da eraldatutako materialik hedatu, ezin da lizentziak baimentzen duena legalki burutzea mugatzen duen neurri teknologikorik edo legeko akaberarik erabili.

Lizentzia osatua: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es_ES



SARRERA >> 5

ZEROGARREN ATALA: **ZINEMA SOZIALA** >> 7

Zergatik, zertarako eta norentzat egin filma?

LEHENENGO ATALA: **PROZESUA** >> 11

- 1.1. Ikus-entzunezko produkzioaren faseak
 - 1.1.1. Aurreproduktzioa
 - 1.1.2. Produktzioa
 - 1.1.3. Postproduktzioa
- 1.2. Dokumentala

BIGARREN ATALA: **GIDOIA** >> 17

- 2.1. Ideia
- 2.2. Sinopsia eta *logline*-a
- 2.3. Gidoi literarioa
- 2.4. Gidoi teknikoa
- 2.5. *Storyboard*-a
- 2.6. Filmazio-plana

HIRUGARREN ATALA: **IKUS-ENTZUNEZKO MINTZAIRA** >> 25

- 3.1. Plano motak
- 3.2. Kamera-mugimenduak
- 3.3. Konposizioa

LAUGARREN ATALA: **KAMERA** >> 35

- 4.1. Objektibo motak
- 4.2. Fokuratzea
- 4.3. Eremu-sakontasuna

BOSGARREN ATALA: **ARGIZTAPENA** >> 41

- 5.1. Argiztapen naturala
Argiztapen artifiziala
- 5.2. Irla edo diafragma
- 5.3. Argi gogorra/ argi leuna
- 5.4. Oinarritzko argiztapen-triangelua
- 5.5. Zuri-balantzea

SEIGARREN ATALA: **SOINUA** >> 47

- 6.1. Mikrofono motak
- 6.2. Soinuaren direkzionaltasuna
- 6.3. Zuzeneko soinua eta *wild track*-ak

ZAZPIGARREN ATALA: **MUNTAKETA** >> 53

- 7.1. *Raccord*-a. Jarraitutasun bisuala
- 7.2. Erritmoa
- 7.3. Filmaren denbora
- 7.4. Trantsizio motak
- 7.5. Edizio-prozesua
- 7.6. Kredituak

ZORTZIGARREN ATALA: **EMANALDIA ETA BANAKETA** >> 63

GLOSARIOA >> 67



Pawel Czerwinski. Unsplash

Hitzaurrea

GIZARTEAREKIN KONPROMETITUTAKO ZINEMA BATEK MUNDUA HOBETZEN ETA ERALDATZEN LAGUNTZEN DIGU

Zinema hasiera-hasieratik iraultzailea eta eraldatzailea izan da. Guk dakigula, film zaharrena 1888ko urriaren 14koa da, Louis le Prince artista eta asmatzaile frantziarrak eginikoa. Princek 20 fotograma filmatu zituen, 1,66 segundo hain zuzen, haren familia politikoak Leeds-en (Ingalaterran) zuen etxeko lorategian. Asmatzailea egoera arraroan desagertu zen 1890ean, haren kamera berria aurkeztu baino zertxobait lehenago, obrari titulua jarri eta hura patentatu ere egin gabe. Prince 7 urtez aurreratu zen zinemaren jaiotze-data ofizialera, 1895ean Lumière anaiek 45 segundoko "langileak Lumière fabrikako irteeran, Lyon-en" filma grabatu zutenekoa. Bi filmak erraz topa daitezke interneten.

Zinemak, hasiera-hasierako irudietatik hasita, bizimodu bat sustatzeko balio izan du beti. Eta Hollywood-ek beste edozein bitartekok baino gehiago egin du "amets amerikarra" zabaltzearen alde. Itxi begiak eta film baten eszena irudikatu; instant batean zenbat fotograma datozkizu burura?

Duela zenbait urte film bat grabatzeko behar ziren ekipoa eta materialak garestiak ziren, eta horiek eskuratzeko ziren askorentzat. 1923an, lehenengo formatu zinematografiko "herrikoia" sortu zen, 9,5 mm-koa, eta zinemari sektore ezberdinetan sartzea ahalbidetu zion. Beranduago, 8 mm-koa eta beste formatu batzuetakoak gehitu zitzaizkion. 1965ean, Super-8 formatuak familia-eszenak modu errazean grabatzea ahalbidetu zuen, eta haren kontsumoa nabarmen

areagotu zen erdi mailako klaseen artean, munduko hainbat tokitan. Baina, zalantzarik gabe, 90eko hamarkadako teknologia digitalaren iritsierak goitik behera aldatu zuen ikus-entzunezkoen mundua, eta baita industria zinematografikoa ere. Garapen horri esker, gaur egun oinarritzko ezagutzak, sentsibiltate zinematografikoa eta smartphonea dituen edonork film bat grabatzeko eta editatzeko aukera du.

Kultura Communication y Desarrollo KCD ONGD erakundearen iritzi dugu komunikazioa mundu-mailan aitoritutako eskubide bat izateaz gainera giza garapen iraunkorra sustatzeko behar-beharrezko tresna bat dela. Ikus-entzunezko hizkuntza, zuzena eta zirrargarria, ezinbesteko baliabidea bihurtu da gai ezberdinak salatze, berriz hausnartzeko eta sustatzeko. Gai horien artean daude garapen iraunkorra, giza eskubideak, genero-berdintasuna, sexu-aniztasuna, gaitasunak eta kultura arteko bizikidetzak... Azken finean, lortu nahi dugun gizarte-eraldaketan lagungarria izan dakigukeen oro.

Mundu osoko pertsonak eta komunitateek zinemaren birtutez kezkatzen dieten gaiak ezagutzera emateaz gain, aitorpenerako, autodefiniziorako, lankidetzarako eta jakiekuntzarako prozesu bat bizitzeko aukera ikusi dute.

Espero dugu gidaliburu honen bidez zuen filma produzitzeko prozesua errazagoa izatea. Munduak istorioak kontatuko dituzten pertsona konprometituen behar ditu.

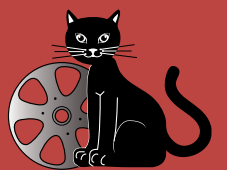
J. Carlos Vázquez Velasco

Zuzendaria Kultura Communication Desarrollo KCD ONGD
Bilboko "Film Sozialak" Zinema Ikusezinaren Nazioarteko Jaialdia



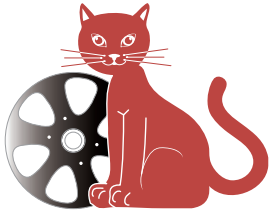
Zerogarren atala:
Zinema soziala

CINE
INVISIBLE
FESTIVAL INTERNACIONAL
FILM SOZIALAK BILBAO





Patrick Tomasso. Unsplash



Zerogarren atala: Zinema soziala

ZERGATIK, ZERTARAKO ETA NORENTZAT EGIN FILMA?

Film bat hamaika modutara uler daiteke. Zinema entretenimendu hutsa izan daiteke, errealitateari ihes egiteko modu on bat, baina hausnarketarako, kritikarako eta ikasteko ere balio diezaguke. Zinema sozialak, esaterako, gizarte eraldatzeko tresna moduan erabiltzen du komunikazioa.

Merkataritza-interesetatik aldentzen diren eta errentagarritasun ekonomikoaren ordeztu gizarite ezberdin bat eraiki nahi duten filmez ari gara hizketan. Zinema bitarteko eta xede gisa erabili, hausnarketarako eta autodefiniziorako ekoizpen-prozesu komunitarioak sortuz. Publikoak hausnartzea, ekitea eta erantzutea lortu nahi duten film konprometituak. Zinema soziala ausarta da, iritzia emateaz gainera, bidegabekeria salatzen duelako eta mundu hobeagoa, justuagoa eta berdinezalea proposatzen digulako.

Zinemak, gainera, mundua ikusteko eta azaltzeko dugun eran eragina dauka, eta pertsona moduan ere baldintzatzen gaitu.

Film komertzialek, askotan, balio, estereotipo eta portaera-eredu tradizionalak edo matxistak sustatzen dituzte. Gizon zuria heroia da, eta emakumea, aldiz, beti da gizonezko baten emaztea, emaztegaia, laguntzaileria... Emakumeak bigarren mailako papera betetzen du, eta sexua, indarkeria, etab. dira nagusi. Zinemak eta ikus-entzunezkoek oso gutxitan islatzen dituzte kultura-aniztasuna eta gizarte-arazoak. Horregatik, oso garrantzitsua da jasotako mezu hegemonikoak indargabetzea eta zinema sozial konprometituagoa egitea.

Gogoratu zeintzuk diren bizitza edo gauzak hautemateko modua aldatu eta errealitate berriak erakutsi dizkizuten filmak. Superproduktio handientzat ikusezinak diren arazoak erakusten dizkiguten filmak dira horiek.

Zinema soziala errealitatean oinarritzen bada ere, ez da dramaren sinonimoa, ezta dokumentalarena ere. Ez-fikziozko zein fikziozko filmak biltzen ditu, film laburrak edo film luzeak, komedia musikalak eta akziozko filmak. Film batean gai sozial anitz jorra daiteske: kultura-aniztasuna, ekologia, genero-berdintasuna, giza eskubideak... Gainera, filmaren sortze-prozesua bera eraldaketarako eta hausnarketarako tresna gisa erabil daiteke. Modu horretara, talde edo komunitate batek, adibidez, bere istorioa kontatzeko film bat egin dezake, eta zinemaren bitartez kohesioa eta jabekuntza lortzen saiatu.

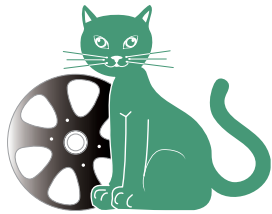
Film baten jatorrizko ideiak eta motibazioak berak zehazten dute nor den xede-publikoa, eta, ondorioz, zeintzuk diren filmaren banaketarako eta emanaldirako tokirik aproposenak. Baliteke errealitate sozial zehatz bat salatu nahi izatea. Kasu horretan, gure xedea errealitate hori ikusaraztea da, eta, beraz, filma ahalik eta jende gehienari helarazten saiatuko gara. Alderantziz, baliteke bideo kolaboratibo bat egin nahi izatea, komunitate zehatz batek beretzat eginikoa. Kasu horretan, gure xedea izango da komunitateari berari itzultzea, eta ez publiko zabalarari helaraztea. Edozelan ere, ezinbestekoa da ezer baino lehen galdera bati erantzutea: zergatik, zertarako eta norentzat egingo duzu filma? Galdera horren erantzuna ibilbide osoan zehar hartuko dituzun erabakiekin bat etorri beharko da.



Enrique Vidal Flores. Unsplash

Lehenengo atala: *Prozesua*





Lehenengo atala: Prozesua

1.1. IKUS-ENTZUNEZKO PRODUKZIOAREN FASEAK

Ikus-entzunezko produkzioak filmak egiteko prozesu osoa barnean hartzen du. Prozesu hori luzeagoa edo laburragoa izango da, proiektuaren iraupenaren (film laburra, ertaina edo luzea egin nahi dugun) eta zailtasunaren arabera; baina betiere hiru fase hauek beteko ditu: aurreprodukzioa, produkzioa eta postprodukzioa. Hurrengo koadroan, eskematikoki jasotzen dira fase bakoitzean eman beharreko urratsak:

AURREPRODUKZIOA
Ideia
Gidoi literarioa
<i>Storyboard</i> -a
Gidoi tekniko
Ekipo tekniko
Lantaldea
Lokalizazio edo kokalekuak
<i>Atrezzo</i> a eta jantziak
Finantzaketa-plana
Aurrekontua
Grabazio-plana

PRODUKZIOA
Entseguak
Filmazioa

POSTPRODUKZIOA
Edizioa
Etaonajea
Sonorizazioa

1.1.1. AURREPRODUKZIOA

Aurreprodukzioa da ziurrenik pelikula baten sortze-prozesuaren faserik garrantzitsuenak. Ideia dugunetik filmatzen hasten garen arte irauten du, eta fase horretan, sormenak pisu handia du. Zenbat eta denbora gehiago eman ideia lantzen, gidoiari forma ematen eta gidoia bera aztertzen, are eta denbora gutxiago galduko dugu proiektuko faserik garestienetan; produkzioan, hau da, pelikularen filmazioan. Izan ere, produkzio-fase horretan, ekipo teknikoak alokatu (kamera, argiztapena, etab.) eta langile teknikoak eta/edo artistikoak kontratatu beharko ditugu; horregatik, beharrezkoa baino denbora gehiago ez igarotzea komeni zaigu.

Behin ideia buruan daukagula, forma eman behar dio, eta kontatzera goazen istorioa gidoi literarioa izeneko dokumentuan jasota utzi behar dugu. Paperean eginiko plangintza zehatzari gidoi tekniko deritzogu, eta irudien eta soinuen bidez, gidoi literarioa nola egitarituko den erakusten digu. Azkenik, *storyboard*-a egingo dugu, hau da, marrazkien bidez egindako gidoia. Hurrengo kapituluan, xehe-xehe azalduko ditugu hiru pauso horiek.

Lehenengo aurreprodukzio-fase honetan, gidoia idaztearekin batera, hurrengo faserako beharko ditugun ekipo teknikoari eta lantaldeari buruz gogoeta egin behar dugu, alegia, pentsatu behar dugu nork lagunduko digun gure istorioa grabatzen. Batetik, gure proiektuan parte hartuko duen lantalde teknikoak eratu dugu (kamera-operadoreak, soinu-arduradunak, etab.), eta, bestetik, gure istorioaren protagonistak nortzuk izango diren pentsatuko dugu: aktoreak, figuranteak, etab.

Gidoia eta ekipo tekniko eta lantaldea prest ditugunean, filmatzen hasteko prestatuko gara. Aurretik, lokalizazio edo kokalekuak (grabatzeko tokiak) bilatuko ditugu, eta gure pelikularako beharrezkoak diren jantziak eta *attrezzo*ak (eszenan agertzen diren objektuak eta tresnak) pentsatuko dugu. Era berean, behar horiek guztiak aintzat hartuta, aurrekontua egingo dugu.

Aurrekontuarekin batera, finantzaketa-plana ere egin behar dugu, hau da, gure filma egiteko dirua non-dik lortuko dugun zehaztu beharko dugu: diru-laguntza publikoak, bekak, elkarteak, autoprodukzioa (beharrezko dirua eta baliabideak norberak jartzea), *crowdfunding*-a, etab. Azkeneko aukera hau (*crowdfunding*-a, alegia) bereziki interesgarria da ikus-entzunezkoen munduan aurrekontu txikiko proiektu batekin hasi nahi duten pertsonen kasuan. Gure proiektua finantzatzeko elkarlan-mekanismoa da *crowdfunding*-a. Hala, diru kopuru txikiak eskatuko dizkiegu gure proiektua aurrera ateratzen lagundu nahi digutenei (normalean, sare sozialak erabiltzen dira horretarako), eta, ordainetan, zerbait eskainiko diegu, hala nola kredituetan agertzea, sarrerak dohainik estreinaldirako, etab.

Hurrengo urratsa grabazio-plana egitea litzateke. Plangintza horretan pelikularen grabaketak zenbat egun iraungo duen eta egun bakoitzean zer grabatuko den zehaztuko da. Grabazio-plana filmazioa antolatzeke erabiliko dugun dokumentua da, eta bertan, egun bakoitzean zein sekuentzia grabatzea aurreikusiten den jasotzen da, filmazio-taldea koordinatzeko eta eskura ditugun ekipoak eta langileak optimizatzeko helburuarekin. Izan ere, pelikularen grabaketan, gidoiaren kronologia hausten da, hau da, sekuentziak ez dira elkarren segidan grabatzen, lehenengo sekuentziatik filmaren amaieraraino. Normalean, filmazio-plana egiteko grabatu beharreko sekuentziak multzokatu egiten dira, irizpide hauei jarraiki:

- > Kokalekuak: horiek identifikatzen dira, eta lokalizazio berdinean gertatzen diren sekuentziak egun berdinean grabatzea aurreikusten da, beste egun batean itzuli behar ez izateko.
- > Aktoreak/pertsonaiak: pertsonaia berdinak agertzen diren sekuentziak egun berdinean edo elkarren segidako hainbat egunetan grabatzen dira, aktoreei nahitaezkoak direnak baino egun gehiagotan deitu behar ez izateko.
- > Argia eta/edo baldintza meteorologikoak: filmazio luzeetan, eguraldia aldatuz joan daiteke, eta plangintza egitean, kontuan hartu behar da hori. Arau orokor gisa, kanpoaldean grabatutakoei lehentasuna ematen zaie, eta barnealdean egindako grabazioak amaierarako uzten dira. Modu horretara, eguraldi txarra egiten badu, kanpoaldeetan filmatu beharrean barnealdeetan filma dezakegu; kan-

poaldekoak amaierarako uzten baditugu, ezingo dugu hori egin, ordea.

Laburbilduz, gure ikus-entzunezko proiektuaren aurreprodukzio-fasean pauso hauek eman behar ditugu:

1. IDEIA bat izan behar dugu.
2. Gure ideari forma eman behar diogu, kontatzera goazen istorioa jasoko duen GIDOI LITERARIOA idatzi arte.
3. Gidoi literarioa (istorioa) irudien eta soinu bidez nola azalduko dugun zehaztu beharko dugu, horretarako, GIDOI TEKNIKOA eta *STORYBOARD*-a edo marraztutako gidoia eginez.
4. Filmazioan lagunduko diguten TEKNIKARIAK bilatuko ditugu: kamerariak, soinu-arduradunak, etab.
5. Gure filmaren pertsonaiak bilatzeko CASTING-a egingo dugu: aktoreak, figuranteak, etab.
6. KOKALEKUAK edo grabatzeko tokiak bilatuko ditugu (lokalizazioak). Horiek ondo aztertzea komeni da, aldaketarik behar duten ikusteko (dekoraziorik behar den, adibidez) eta argi-baldintzak eta horien erabilgarritasuna ezagutzeko (hainbatetan, grabaziorako baimenak eskatu behar dira). Bi motako kokalekuak daude: batetik, naturalak, hots, moldaketa txikiak egiten zaizkien kanpoaldeak zein barnealdeak, eta, bestetik, dekoratuak, kanpoaldeetan zein platoan zati batean edo osorik eraikitakoak.
7. Gure proiekturako behar dugun *ATTREZZOA* (eszenan agertzen diren objektuak) eta JANTZIAK lortuko ditugu.
8. AURREKONTUA egingo dugu, gure proiektuaren kostua jasotzeko, produkzio-beharretan oinarrituz. Gastuen balantzeak gure FINANTZAKETA-PLANAREKIN bat etorri behar du. Plan horretan, filma egiteko diru-iturriak zehazten ditugu.
9. GRABAZIO-PLANA egingo dugu, hau da, filmazioaren ordena sekuentzian banatzen duen eskema, gure proiektua antolatzean bildutako datu guztiak aintzat hartuta. Agiri horrek grabazio-egunetako lana zehazteko balioko digu. Filmatzen hasi aurretik, gidoia eta haren beharrak oso ondo aztertu behar ditugu. Hainbat xehakapen (*desglose*)

egin behar dira sekuentzia bakoitzaren beharren arabera: *attrezzoak*, jantziak, soinua, argiztapena, etab. Xehatzea gidoiaren produkzio-beharrak ebaluatzea da.

1.1.2. PRODUKZIOA

Produkzio-faseak gure istorioa kontatzeko behar diren filmazio-egunak barne hartzen ditu, irudi eta soinuaren grabazioa, alegia. Aurretik esan bezala, produkzio-ko etapa honetan erabiliko dugun oinarritzko tresna filmazio-plana da, hots, filmazioaren ordena sekuentzian banatzen duen eskema. Izan ere, plangintza honi esker, filmazioko egun guztiak antolatuko ditugu, eta, modu horretara, talde osoak jakingo du egun bakoitzean zein sekuentzia eta zein ordenan grabatuko diren, eta, ondorioz, sekuentzia bakoitza grabatzeko zer behar den (horietan parte hartzen duten pertsonaia, soinua jasotzeko behar ditugun mikrofonoak, jantziak, etab.).

Produkzio-fase horretan erabiltzen dira baliabide gehienak, horregatik garrantzitsua da ahal den neurrian filmazio-planeari ezarritakoa betetzea, aurrekontutik ez ateratzeko.

Baina, dokumentalen kasuan, zailagoa da aurretiaz ezarritako grabazio-plana betetzea, askotan gidoia elkarriketak eta grabazioak egiten goazen heinean osatzen joango delako. Ez-fikziozko filmen kasuan, gidoiaren idazketa aldatu egiten da. Horregatik, aurrerago jorratuko dugu gai hau, beste atal batean.

Grabatzean, garrantzitsua da gure filma buruan edukitzea, irudikatzea, imajinatzea, lantaldea eta aktoreak/figuranteak behar bezala zuzendu ahal izateko. Grabazio-egunak luzatzen badira, proiektuaren kostua areagotzen da; horregatik, komenigarria da grabatu aurretik kokalekuetan probak egitea gure proiektuan parte hartuko duten aktoreekin.

1.1.3. POSTPRODUKZIOA

Postprodukzio-fasea filmazioan zehar grabatutako irudien eta soinuaren edizioarekin hasten da eta proiektua jendaurrean erakusteko prest dagoenean amaitzen da.

Lehenbizi, filma editatu behar dugu. Horretarako, gutxieneko ekipamendua ordenagailu bat da, edizio-programa hauetakoren batekin: *Avid Media Composer*, *Adobe Premiere*, *Final Cut*, *Sony Vegas*, *Lightworks* (hauek dira maila profesionalean erabili ohi diren softwareak). Halaber, zenbait ordenagailuk dakartzaten programak ere erabil daitezke (lan amateurrek egiteko). Editatzea plano bat bestearen atzean jartzea baino gehiago da. Gure filmari zentzua ematen dion sortze-prozesua da, eta oso kontuan eduki behar dugu filmari zer erritmo eman nahi diogun.

Behin proiektuaren muntaketa amaituta, sonorizazioari ekingo diogu. Alde batetik, zuzeneko soinuaren (filmazioan zehar jasotako soinuaren) audio-maila berdinduko dugu, film guztia antzeko bolumenarekin entzun dezagun eta ez dadin soinu bat bestea baino altuagoa edo baxuagoa izan. Bestalde, gure pelikulari zer soinu-banda jarriko diogun pentsatu behar dugu, baita soinu-efektuak sartu nahi dizkiogun ala ez. Soinu-efektuak filmazioan zehar erregistra daitezke (naturalagoa da, baina ziurtatu behar dugu kalitate nahikoa dutela), soinu-banku batetik zuzenean har ditzakegu (liburutegiko soinuak) edo estudio batean sor daitezke, filmazioaren ostean, irudiekin sinkronian (*foley-ak* edo aretoko efektuak deritzonak). Azken teknika honekin, soinu-efektu horiek zehatz-mehatz egokituko dira antzezlariren pausoetara, mugimenduetara, etab.

Filmari jarriko diogun musikari dagokionez (soinu-banda), hainbat aukera ditugu: konpositore bat bila dezakegu gure pelikularako musika egin dezan, eskubiderik ez duten musika-liburutegietara jo dezakegu (Interneten hainbat aukera ditugu) edo abesti edo musika zehatz bat erabiltzeagatik ordaindu. Edozelan ere, garrantzitsua da egile-eskubideak errespetatzea beti. Musika bat etorri behar da kontatzen ari garen istorioarekin. Istorio on bat asko hobe daiteke soinu-banda egokia aukeratzen badugu; aldiz, musikarekin asmatzen ez badugu, istorioa hondatzeko arriskua dago.

Azken urratsa etalonajea da, hau da, kolorea zuzentzea; gure filma eratzen duten sekuentzien kolorea berdintzen ahaleginduko gara, irudien kolorean, distiran, eta kontrasteen egon daitezkeen aldeak zuzenduz, hain zuzen. Behin prozesu hori amaituta, filma jendaurrean erakusteko prest egongo da.

1.2. DOKUMENTALA

Aurretik esan bezala, gure helburua dokumental bat egitea bada, produkzio-prozesua (hiru faseetako ba-koitzean egiten duguna) aldatu egiten da. Gidoia ere oso modu desberdinean idazten da fikzioarekin alderatuta. Hortaz, xehetasun handiagoarekin azalduko ditugu bien arteko desberdintasun nagusiak.

Ez-fikziozko gidoi baten idazketa fikziozko gidoiarena baino askoz ere irekiagoa da. Horregatik, hain zuzen ere, badira gidoi dokumentala jazz musikarekin parekatzen dutenak. Izan ere, jazz oso musika libre da, ez dago estandarrei hain lotua, inprobisazioak pisu handia du bertan. Dokumentalarekin antzeko zeozer gertatzen da. Dokumental baten gidoia ez da soilik aurreprodukzio-fasean egiten, gidoiak produkzio-prozesu osoan zehar itxura hartzen du. Dokumental baten gidoia gida bat besterik ez da, alegia. Zer bideri jarraitu behar diogun erakusten digu, baina aldatu egingo da kontatu nahi dugun errealitatera hurbiltzen goazen heinean (baliteke hasiera batean elkarrizketatu nahi ditugun pertsonen gure dokumentalean parte hartzen duten beste pertsona batzuegana eramatea). Adibidez, gure filmak txabola-auzo baten eraispenez jarraipena egiten badio eta ezustekoak gertatzen badira, ezusteko horiek gidoiaren sartuko ditugun pentsatu behar dugu.

Fikzioak alegiazko istorio bat kontatzen digu (zenbaitetan benetako gertakarietan oinarrituta egon badaiteke ere); dokumentalak, aldiz, errealitate zehatz batera hurbildu nahi gaitu (pertsonaia bat, gertakari bat, bidaia bat...). Dokumentalean ez dago aktorerik (gertakariak berreraikitze erabiltzen ditugunean salbu), benetako pertsonak baizik. Pertsonaia horiek ez dute gidoi itxirik, ez dakigu zer esango duten. Do-

kumentalak honako baliabide narratiboak erabiltzen ditu: elkarrizketak, artxiboko irudiak, off ahotsa, *in situ* hartutako irudi eta soinuak, berreraikitzeak, etab. Fikzio-dokumentala ere badago, dokumentalen mintzaira eta fikziozko istorioa nahasten dituen.

Esan bezala, ez-fikzioaren kasuan, gidoi egiteko jarraitu behar diren urratsak ere zertxobait aldatzen dira fikzio-gidoiarekin alderatuta. Dokumentalean ez ditugu gidoi literarioa, gidoi tekniko edo *storyboard*-a egingo. Erakutsi nahi dugun errealitatera hurbilduko gara, ikerketa bat egingo dugu, eta gure filmean jorratu nahi dugun gaiari buruzko informazioa bilduko dugu (behar izanez gero, pertsonaiak, kokalekuak eta artxiboko irudiak bilatuko ditugu, besteak beste). Baina ikerketa horrek filmazio osoan zehar iraungo du, eta, ondorioz, gidoi editatzen hasten ez garen arte, ez dugu osorik egituratuta edukiko, formaz aldatzen joango delako etengabe.

GIDOIAREN IDAZKETA	
FIKZIOA	EZ FIKZIOA
AURREPRODUKZIOA Ideia Gidoi literarioa Gidoi tekniko <i>Storyboard</i> -a	AURREPRODUKZIOA Ideia Ikerketa Dokumentazioa Gidoia
PRODUKZIOA Grabazioa	PRODUKZIOA Grabazioa - Gidoia
POSTPRODUKZIOA Edizioa Etalonajea Sonorizazioa	POSTPRODUKZIOA Edizioa - Gidoia Etalonajea Sonorizazioa



Bigaren atala: Gidoia





2.1. IDEIA

Pelikula bat sortzeko eman beharreko lehenengo pausoa, esan bezala, ideia bat edukitzea da; ahal den heinean, informazio berritzailea emango digun eta modu interesgarrian kontatuta dagoen ideia sortzailea eta erakargarria. Ideiak beste diziplina artistiko batzuetatik etor daitezke, diziplina guztiek lotura handia daukatelako euren artean. Kontuan izan film asko eleberrien egokitzapenak direla edo benetakako gertakietan oinarritzen direla. Horregatik, garrantzitsua da irakurtzea, albistegiei eta egunkariei erreparatzea, antzokira joatea, etab.

Zure mezua helarazteko modu on bat gertukoa eta ezaguna den zerbaitez hitz egitea da. Ziur aski kontatzea merezi duen errealtateren bat duzu gertu, edota zure filmeko pertsonaiak sortzean eredutzat har dezakezun pertsona ezagunen bat. Bestalde, ikus-entzunezko proiektu bat sortzen dugunean, ideiarenean iraganean sakondu behar dugu, eta geure buruari galde-tu behar diogu antzeko zerbaite dagoen edo gai berdina jorratzen duen beste filmik badagoen.

Idea buruan daukagularik, gure gidoiari forma ematen hasi behar gara, eta lehen urratsa gure proiektuaren sinopsia eta *logline*-a idaztea da.

2.2. SINOPSIA ETA LOGLINE-A

Sinopsia: istorioa espazioan eta denboran mugatzen, pertsonaiak deskribatzen eta kontakizunaren funtsezko ibilbidea ezartzen dituen (hasiera, garapena eta amaiera) kontakizun laburra da (sinopsi motza orrialde batetik beherakoa da, eta sinopsi luzea, berri, 3 eta 5 orrialde bitartekoa). Garrantzitsua da gure filmaren amaiera kontatzea. Sinopsia ez da DVD baten atzealdean agertzen den testua, xede bikoitzarekin erabiltzen den laneko agiri bat baizik. Batetik, gure proiektua aurkezteko balio du. Proiektuaren aurkezpen-txostenean sartu ohi da eta produkzioaz arduratzen den pertsonari edo enpresari ematen zaio, gure filmarekiko interesa sor dakion. Eta, bestetik, gidoia idazteko lehenengo urrats moduan balio diezaguke.

Sinopsiaren adibidea: *Vestido de novia*

Rosa Elenak erizain moduan lan egiten du eta Ernestorekin ezkondu berri da. Guztiek estimatzen dute lantokian, eta aitortu ere bai. Lagun zahar ba-

tek mesedez eskatzen dio behinola abesten zuen gizonezkoen abesbatzako ekintza batean parte har dezala. Beraz, lanera huts egiteko aitzakia bat bilatzen du. Lázarok, Ernestoren lagun batek, ezagutu egiten du abesbatzako entsegu batera doanean. Rosa Elenari abesbatzara bueltatzeko proposamena egiten dio haren lagunak, baina ez du nahi. Bien bitartean, Ernesto haren bila doa lanera, baina etxean larrialdi bat zuela eta alde egin behar izan duela jakinarazi diote. Etxera bueltan, ordea, ospitalean gezurra esateaz gainera bera ere engainatu egin duela ohartzen da.

Trans emakumea da Sissi, Rosa Elenaren laguna. Bularreko ebakuntza egin diote, eta Rosa Elenak lan egiten duen ospitalera jo du zauria infektatu zaiolako. Egoeraz ohartzean, ospitaleko langileek Sissi iraindu egiten dute sendatu beharrean. Ernesto eztabaidaren erdian iritsi da, eta Rosa Elena ohartu da Ernestok ez duela Sissi laguntzeko jarrera hori ulertzen, ezta haren nortasuna onartzen ere.

Beranduago, Rosa Elena Sissi bisitatzerakoan ile-apaindegira, ezkontzako bideoa editatzeaz amai diezaion. Baina Sissi ohartzen da Rosa Elena beste zerbaitek kezkatzen duela. Rosa Elenak onartu du senarra maite duela, baina haren kabuz zerbaite egin behar duela. Sissi-k esan dio lagunduko diola, edozer dela ere. Bien bitartean, Ernesto ohartu da bere ardurapean dagoen eraikuntza-obra norbaitek materialak lapurtzen dituela. Haserre bizian jartzen da, eta gaia sakon aztertzea erabakitzen du.

Sissi Rosa Elenaren etxera iritsi da. Aita zainduko dio, eta, horrela, abesbatzan abestera joateko aukera emango dio. Alde egiten duenean, Sissi-k Rosa Elenaren aitari sermoia botatzen dio alabari hainbeste sufriarazteagatik, eta iraganean haren erruz atxilotu izana leporatzen dio.

Rosa Elenaren lankide bat Lazaroarekin aliatzen da ospitaleko artxiboetan Rosa Elenari buruz informazio pertsonala bilatzeko. Gero, Rosa Elenari kaletik jarraitzen dio, non bizi den ikusteko. Rosa Elena eta Ernesto zinemara doazen gau batean, Lazaro bikoitearen etxean sartzen da, miatzen jarraitzeko. Haren ohean sartzen da, burkoa usaintzen du eta Rosa Elenaren kulero batzuk lapurtzen ditu.

Rosa Elenak Lázaro ikusten du haren etxe aurretik autoarekin pasatzen, ezagutu egiten du, eta oso urduri jartzen da. Beranduago, Lázarok Rosa Elenarekin topo egiten du kaletik, eta gainera etortzen zaio haren beharra duela esanez. Rosa Elenak erantzuten dio ez dela lehengo pertsona berdina, eta hark eraso egiten dio, bortxatzeko asmotan. Hankartea ukitzean harritu egiten da Rosa Elenak ez duela zakilik, eta ebakuntza egin izana leporatzen dio. Etxera iristean, Rosa Elenak zauriak garbitu nahi ditu, eta Ernestok bortxatu egin duten galdetzen dio. Rosa Elenak ezetz esaten dio behin eta berriz.

Lázarok, Ernestorekin lan egiten duenak eta obran lapurretan dabilenak, lankide bat konbentzitzen du, Roberto, jendaurrean Rosa Elena trans emakumea dela zabaltzeko, Ernestori aipua kentzeko asmoz, eta, horrela, ikertzeari utzi diezaion lortzeko.

Bortxaketa-ahaleginaren ostean, Ernesto eta Rosa Elena ginekologoarengana doaz. Itxarongelan, Rosa Elenak kanpoan geratzeko eskatzen dio. Kontsultategitik bueltaka dabil ez duelako hitzordura azaldu nahi. Irtetean Ernestori esaten dio ezin dituela seme-alabak eduki bera ezagutu aurretik egin zuen ebakuntza batengatik. Ernesto haserretu egiten da lehenago ez diolako ezer esan, baina ulerkor ageri da.

Ernesto obrako bilera batera doa. Ziurrenik luzatu egingo da eta gau osoa eman beharko du lanean. Obrako bileran, Ernestori jakinarazten diote haren bizitza pertsonala eta morala direla-eta ezin duela obra-burua izaten jarraitu. Ez dakiela zertaz ari diren esatean, hitz homofoboekin iraintzen dute, eta borrokan hasten dira. Azkenik, Rosa Elenaren fitxaren karpeta erakusten diote, trans emakume bat dela egiaztatzeko.

Etxean, Ernesto bere onetik aterata dago, Rosa Elenaren zain. Azalpenak eskatzen dizkio eta dena gezurra dela esateko, baina ikusita ez duela esandakoa ukatzen, oka egiten du, eta, onetik aterata, hura jo eta alde egiten du. Lankide batekin hitz egin ostean, Ernesto etxera bueltatzen da bere gauzen bila, eta Rosa Elena harekin hitz egiten saiatzen bada ere, ez dio hitz-erdi bat ere esaten uzten. Ez ukitzeko esaten dio, eta Alejandro izenez deitzen dio.

Rosa Elena obrara doa, eta Robertori berarekin hitz egitera irteteko eskatzen dio. Ernestorengatik galdetzen dio. Robertok lagundu nahi ez duenaren plantak egiten ditu, baina giltza bat ematen dio inork ikusi gabe. Rosa Elena hara doa, eta zaratak entzutean, leiho batetik begiratzen du. Orduan, Ernesto ikusten du beste emakume batekin sexu-harreman-

nak izaten. Han dagoela ohartzen denean, honela esaten dio haren bikote sexualari: "Zu bai zarela benetako emakume bat".

Roberto Rosa Elenaren etxera doa bisitan, bearekin kezkatuta dagoela esanez. Baina aitzakia bat besterik ez da harengana hurbildu eta bortxatzeko. Rosa Elenaren aitak laguntzeko keinua egiten badu ere, azkenean ez du ezer egiten. Sissi gertatutakoaz jabetzen denean, bortxaketa salatzen saiatzen da, baina poliziak ez dio kasurik egiten eta atxilotuta eramaten dute.

Ernestok, orain obraren logela komunal batean lo egiten duenak, hainbat jazarpen eta irain jasaten ditu. Roberto saiatzen da Ernesto konbentzitzen Rosa Elena hil behar duela. Ernesto etxera doa, eta Rosa Elena ikusten duenean isilik geratzen da, hari begira. Elkarri musuka amaitzen dute. Bien bitartean, Robertok aldarrikatzen du orain bera dela obraren arduraduna.

Aitaz arnegatzen du eta haren gurgil-aulkia maldan behera botatzen du, hutsik. Rosa Elenak kartzelatik aterako du Sissi, baina, horretarako, tradizionalki gizonenak direla iritzitako arropak eramanez diezazkion behartzen diote. Sissi-k bere gauza guztiak jasotzen ditu, ispiluaurrean aurrean ilea moztzen du eta Kubatik baltsa batean alde egiten du. Istiluen erdian, Rosa Elena, Ernesto eta Pablo begira daude, Sissi-k nola alde egiten duen ikusi nahian, baina ez dute lortzen.

Rosa Elenak Ernestori esaten dio ezin duela landarra bizitzera joan aurreikusita zeukaten bezala, ezin duela haren bizitza utzi eta ihes egin kriminal bat izango balitz bezala. Ernestok esaten dio benetan maite duela, baina ezin duela geratu. Beranduago, Rosa Elena haren lagunaren abesbatzan abesten ari da, Ernesto elizan sartzen denean, isilean. Bien arteko begiradak gurutzatu egiten dira.

Logline-a: gure istorioaren mamia, hitz gutxitan laburbilduta (esaldi bakarrean). Gure istorioa ahalik eta gehien laburbiltzea eta interesa pizten duen elementu erakargarri bat erakustea da asmoa. Sinopsian ez bezala, **logline**-an ez da komeni gure istorioa nola amaitzen den argitzea.

Logline-a adibidea: Vestido de novia: 90eko hamarkada da La Habanan, Rosa Elena ez dago bere bizitzarekin gustura, eta, horregatik, senarra ezagutu aurretik lan egiten zuen gizonezkoen abesbatzara bueltatzea erabakitzen du. Haren iragana azaleratzean, indarkeria hegemoniko, matxista eta patriarkala agerian geratzen da.

2.3. GIDOI LITERARIOA

Fikziozko proiektu bat garatzen dugunean, hurrengo urratsa gidoi literarioa idaztea da (gogoratu dokumentalen kasuan prozesua ezberdina dela). Gidoilariak edo gidoilari-taldeak idatziko du kontatu nahi dugun istorioari euskarria ematen dion agiria: gidoi literarioa. Bertan, gure filmeko ekintzak eta elkarrizketak, agertokien deskribapenak eta pertsonaiak jasoko dira. Gidoi literarioak ez du ohar teknikorik eduki behar (plano motak, kamera mugimenduak, etab.), hori gidoi teknikoari dagokiolako.

Gidoi literarioa idaztean, oso garrantzitsua da irudietan pentsatzea. Helburua ez da literatura idaztea, ez baikara eleberri bat idazten ari. Irudietan idatzi behar dugu, gure gidoia irakurtzen duenak buruan gure filma "ikus" eta "entzun" dezan.

Gidoi literarioak aurrez ezarritako formatu estandarra dauka. Gauzak horrela, badira gure gidoia formatatzen laguntzen diguten ordenagailu-programak, besteak beste: *Celtx Script*, *Final Draft Writer*, *Fade In*, *Movie Magic Screenwriter*, etab. Testu-prozesadore normal bat erabili nahi bada, gidoia A4 tamainako orrietan idatziko da, 12 puntuko *Courier New* letra-motarekin.

Jarraibide horiek betez, gidoi baten orrialde bakoitzak gutxi gorabehera minutu bateko iraupena izango du pantailan. Horri jarraikiz, 10 bat minutuko film labur bat egin nahi badugu, gidoi literarioa 10 orrialdekoa izango da gutxi gorabehera, eta film luzeak 90 bat minutu inguru irauten baditu, gidoiak 90 orrialde inguru edukiko ditu.

Hona hemen gidoi literarioa idazteko jarraibide batzuk:

- > Gidoi literarioa eszenetan banatzen da: barnealdea edo kanpoaldea / kokalekua/ eguna edo gaua.
- > Pertsonaiak, tokiak eta ekintza orainaldian deskribatzen dira, orrialdearen zabalera osoan eta espazio bakarrean (gogoratu beti eszena osoa irudikatzeke gai izan behar garela gidoia irakurtzearekin soilik).
- > Pertsonaien izenak letra larriz idazten dira.
- > Aktoreentzako ohar eszenikoak parentesi artean eta espazio bakarrean idazten dira, hitz egiten duen pertsonaiaren izenaren azpian, eta ezinbestekoak direnean erabiltzen dira soilik.

Gidoi literarioaren adibidea: Vestido de novia

13. KANPOALD. OBRA ERAIKITZEN – EGUNA

Eraikitzaileek atseden hartu dute. ERNESTO ROBERTOrekin doa.

Aldamioen gainean eserita, pasta eta ogia irensten dituzte, eta bat-bateko freskagarria izan litekeen likido gorri bat edaten dute.

ERNESTO

Ezpata bat sukaldean! Beti amestu izan dudana...

(jaten ari den bitartean)

Maitekorra, langilea, garbia, ondradua...

ROBERTO

(pikardiarekin)

Etxea dauka, bakarrik bizi da...
Zu ez zara inozoa!

ERNESTOk irribarre egiten du buruarekin baietz esanez.

ROBERTO

Eta beste hura, zer?

Ahoarekin keinu trauskila egiten du.

- > Elkarriketa orrialdearen erdian kokatzen da, espazio bakarrean, lerroaren erdia baino zertxobait handiagoa den bloke bat eratzen duelarik.
- > Elkarriketak eta deskribapenak ez dira inoiz orrialdearen amaieran moztuta geratu behar, eta orrialdeei zenbakia ipintzen zaie.

Bi gako nagusi daude film bat ona izateko: emozioa eta gatazka. Zinema emozioa da. Filmek sentiarazi egin behar digute, pertsonaiekin identifika gaitezela lortu behar dute, eta barrea, negarra, beldurra, suspensea... eragin behar dizkigute. Gure gidoiak ikuslea hunkitu egin behar du, modu batera ala bestera. Bestalde, zinemagintzan, pertsonaia batek desio bat duenean eta nahi duen hori lortzeko oztopoak dituenean, gatazkaz mintzo gara.

Egitura klasikoak narrazioa hiru ekitalditan banatzen du: aurkezpena, garapena eta amaiera. Egitura hori ez da nahitaez bete behar, baina kontakizun askotan errepikatzen da. Ekitaldi batetik bestera pasatzeko, bilbearen, hots, istorioaren norabide-aldaketak nola egin pentsatu behar dugu. Filmeko ekintza nagusia beste norabide baterantz eramango duen aldaketa horri, gidoigintzan, biratze-puntua deritzo. Labur-labur, hau da fikziozko metraje luzeko film batek izan ohi duen egitura:

Lehenengo ekitaldia edo aurkezpena:

- > Pertsonaia nagusien aurkezpena.
- > Arazoaren azalpena. Eragilea: gatazka eragiten da.
- > Bilbearen lehenengo biratze-puntua edo norabide-aldaketa: istorioak norabidez alda dezala eragiten duen eta harekiko interesa areagotzen duen gertakaria.

Bigarren ekitaldia edo garapena:

- > Oztopoak.
- > Arazoak.
- > Bigarren mailako bilbeak (tramak).
- > Bigarren biratze-puntua.

Hirugarren ekitaldia edo amaiera:

- > Korapiloa.
- > Amaiera.

2.4. GIDOI TEKNIKOAK

Paperean eginiko plangintza zehatzari gidoi tekniko deritzogu, eta gidoi literarioa nola egikaritzeko den erakusten digu, irudien eta soinuen bidez. Filmaren zuzendariak egingo du gidoi teknikoa, eta han zehaz-

Gidoi teknikoaren adibidea: Vestido de novia

Sec. 126. sek.— Bainugela BARN.

P1—Rosa Elenaren plano irekia koadroaren atzealdean; pixa egin du eta txabusina ondo jartzen ari da. Ernestok lehen planoko koadroa gurutzatzen du eskuinetik ezkerrera. Rosa Elena beldurtu egiten da hura ikustean.

127. sek.— Rosa Elenaren etxea.

P1—Ernestoren lehen plano irekia. Haren gauza batzuk hartu eta bizkar-zorroan sartzen ditu. Atzean Rosa Elena sartzen da atetik. Bien ekintzen MASTER plano eta elkarriketa, Two-Shot planoan.

P2—Ernestoren elkarriketa, ekintza eta erreakzioen MASTER plano irekia, Rosa Elena erreferentziatutak hartuta, lehen planoan.

P3—Rosa Elenaren elkarriketa, ekintza eta erreakzioen MASTER plano irekia, Ernesto erreferentziatutak hartuta, lehen planoan.

P4—Logelaren barruko plano irekia. Ernesto Rosa Elenarengandik aldentzen da, haren bizkar-zorroa hartu eta logelatik irteten da egongelarentz. Rosa Elena atzetik doa. MASTER plano eta elkarriketa.

P5—Plano irekia egongelatik. Ernesto aurrera doa kamerarantz eta haren atzetik Rosa Elena. MASTER plano eta elkarriketa Two-Shot planoan. Ernesto enkoadraketaren kanpoan geratzen da. Rosa Elena planoan edo bigarren planoan geratzen da.

P6—Rosa Elenaren plano itxia, atzean. Rafael erreferentziatutak hartzen duen lehen planoan.

tuko ditu filmaziorako planoak, enkoadraketa, kamera mugimenduak eta bestelako ohar teknikoak. Gidoi literarioa kontatuko dugun istorioari euskarria ematen dion agiria da, eta gidoi teknikoak, berriz, zehazten du istorio hori nola kontatu behar dugun. Puntu honetara iritsita, pentsatu behar dugu zer plano erabiliko ditugun gidoi literarioaren eszenak erakusteko.

Horretarako, ez dago formatu estandarrik. Zenbaitzuk grabatuko dituzten planoak gidoi literarioaren ertzetan idazten dituzte. Beste batzuek nahiago dute koadro xehatuagoa egin eta horri *storyboard*-a (edo marraztutako gidoia) gehitu. Jarraian aurkezten dugun gidoia, hortaz, gidoi teknikoa egiteko adibide bat besterik ez da.

2.5. STORYBOARD-A

Hainbatetan, gidoi teknikoarekin batera, *storyboard*-a egiten da, hau da, istorioaren irudikapen grafikoa, eszena nagusien edo eszena guztien irudiez osatutakoa. Azken finean, *storyboard*-a marraztutako gidoia da.

Gidoi grafikoa ere deitzen zaio, eta normalean, publikitatean, animazio-zineman eta sekuentzia zailetan edo garestietan erabiltzen da. Aukera ematen digu ekintza aurrez bistaratzeko, kameraren bitartez ikusiko den modu berdinean.

Storyboard-a ekintza eta kameraren ikuspegia eszenaratzeko dituen bineta-sorta bat da, komikiek izaten dutenen antzekoa. Binetak sekuentzia sekuentzia jartzen dira. Bineta bakoitzak normalean plano bati erantzuten dio, eta, nahi izanez gero, bineta bakoitzaren oinean elkarrizketak jar daitezke (baleude). Gidoi grafikoa plangintza handiagoa ahalbidetzen du, eta gidoi teknikoak maiz erakusten ez dituen xehetasun tekniko eta artistiko guztiak begi-kolpe batez ikus ditzakegu.

Zure proiektua iraupen motzekoa bada (film laburra), *storyboard*-a egitea komeni da. Film luzeen kasuan, denbora gehiago behar da hura egiteko, eta, horregatik, errealizazioaren aldetik zailenak diren eszenak baino ez marrazteko aukera daukazu beti.

Storyboard baten adibidea: Vestido de novia

1



Plano orokorra / Sissik emanaldia hasten du taldearekin.

2



Plano ertaina / Sissi aurreratu egiten da eta Pablori begirada bat eskaintzen dio.

3



Plano ertaina / Pablok emanaldia ikusten du.

4



Plano ertain laburra / Sissik emanaldiarekin jarraitzen du.

Storyboard-a egiteko, ez da zertan ondo marrazten jakin behar (lagungarria bada ere, zalantzarik gabe); izan ere, argazkiak erabil ditzakezu plano ezberdinak irudikatzeko (mugikorrarekin ateratakoak, adibidez). Badira *storyboard*-a egiten lagunduko diguten softwareak ere: *Storyboard quick*, *Acme storyboard generator*, *Storyboardthat*, *Pixton*, *Storyboarder*, *Storyboard composer*, etab.

2.6. FILMAZIO-PLANA

Gidoia amaitutakoan, filmazio-plana prestatu behar dugu. Lehen azaldutakoaren ildotik, antolatzeke agiri da, filmazio-egunetan grabazioak planifikatzeko erabiliko duguna. Eskema horretan jaso behar da egun bakoitzean zer grabatuko dugun, zer ordenan, eta, ondorioz, grabazioko egun bakoitzean zer behar dugun.

Zinemagintzan, zuzendariaren laguntzaileak egin beharko du hori. Filmazio-plana antolatzea lan ktramiatsua da, eta, horregatik, ordenagailuko hainbat programa erabili ohi da: *Movie Magic Scheduling*, *Adobe Story*, *Scenios*, etab.

Lehen esan bezala, ohikoena eta logikoena agertoki-ka filmatzea da, hots, grabazio-egunak kokalekuen arabera antolatzea. Adibidez, ANAREN ETXEAN lau sekuentzia baditugu, denak jarraian filmatuko ditugu, horietako bi istorioaren hasierakoak eta beste biak amaierakoak badira ere. Ekipoa ahalik eta gutxien mugitzea da helburua, eta denbora ez galtzea kokaleku berdina bi aldiz argizatzen edo ekipo tekniko zein lantaldea hainbat aldiz toki berdinerara eramaten.

Gainera, komeni da lehenbizi kanpoaldean grabatzea, eta, gero, barnealdean. Hartara, eguraldiak huts egi-ten badigu (euria ari badu, adibidez), aurreikusitakoa aldatu eta barneko sekuentzia bat graba dezakegu, eta kanpoaldeko sekuentziaren grabazioa beste bate- rako utzi.

Edonola ere, aintzat hartu behar dugu filmazio batean beti daudela ezustekoak, eta, horregatik, pazientzia eta egokitzeke gaitasuna ezinbestekoak dira. Proze- suak aldatetok jasan ditzake, eta ezarritako plana aurreikusitakoaren arabera burutzen ari bagara ere, edozein unetan ezusteko batek atzerapenak sor ditzake. Horregatik, beti da garrantzitsua B plana eduki- tzea eta egon daitezkeen arazoei aurrea hartzea.

Filmazio-plan baten adibidea: Vestido de novia

FILMAZIO PLANA

Produktzioa: **VESTIDO DE NOVIA**
Zuzendaria: **MARILYN SOLAYA**

ASTEA: 7

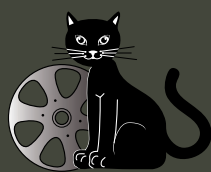
Erref.	Data	Orduetgia	Argia	Sek.	Lokalizazioa	Dekoratua	Aktoreak	Fig.	Animaliak	Ibilgailuak	Efek. ber.	Oharrak
34	Apirilak 29 2013 Astele- hena	6:00pm 6:00am	B/K G	71 73 81 82 93 107 70	Casablanca	Rosa Elenaren etxea Logela Etkearen kanp./ barn. Ataria.	Laura de la Uz Luis Alberto Garcia Jorge Perugoria Pancho Garcia			Bizikleta Ernesto		Rosa Elenaren oka- efektua Making
35	Apirilak 30 2013 Asteartea	6:00pm 6:00am	B/G	100 101 46 90 92	Casablanca	Rosa Elenaren etxea Bainugela Egongela/Jangela	Laura de la Uz Luis Alberto Garcia Pancho Garcia					Telebistako irudiak, Rositaren programaren iragarkia eta pilota-jokoa
36	Maiatzak 1 2013 Asteazke- na	6:00pm 6:00am	B/K G	121 122 123 125 126 127	Casablanca	Rosa Elenaren etxea Egongela Logela Kalea	Laura de la Uz Luis Alberto Garcia Pancho Garcia	4		Bizikleta Ernesto	Euria	Pipa Ernestoren oka-efektua
37	Maiatzak 2 2013 Osteguna	6:00pm 6:00am	B/G	152 184 160 161	Casablanca	Rosa Elenaren etxea Egongela Logela	Laura de la Uz Luis Alberto Garcia Waldo Franco Isabel Santos					
39	Maiatzak 4 2013 Larunbata	6:00pm 6:00am	(K-B) G	178 179 180-181 182 183		Antzokia	Laura de la Uz Luis Alberto Garcia Waldo Franco Omar Franco Abesbatza (11)	50				Play back (Abesbatza) Making

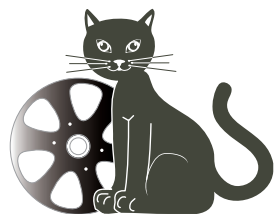


Daniel Hansen. Unsplash

*Hirugarren atala: Ikus-entzunezko
mintzaira*

CINE
INVISIBLE
FESTIVAL INTERNACIONAL
FILM SOZIALAK BILBAO





Hirugarren atala: mintzaira

Ikus-entzunezko

Gidoi teknikoak idaztean, filmaren zuzendariak erabakiko du zer plano grabatuko diren, plano finkoak edo mugimenduarekin izango diren, eta enkoadraketaren barruko objektuak eta pertsonaiak nola kokatuko diren (planoaren konposizioa). Jarraian, ikusiko dugu zer aukera dauden plano motari, kamera-mugimenduei eta irudiaren konposizioari dagokienez; ikus-entzunezko mintzairaren oinarritzko kontzeptuak ezagutuko ditugu, hortaz, filma egiteko nahitaez jakin behar ditugunak.

3.1. PLANO MOTAK

Planoa ikus-entzunezko mintzairaren oinarritzko unitatea da, eta, beraz, garrantzitsua da ematen dizkigun aukerak ezagutzea. Plano bakoitzak tamaina, angeluazio eta ikuspegi ezberdinak ditu. Narrazioaren xedearen arabera, plano mota bat edo beste aukeratuko dugu, hau da, plano mota zehatz bat aukeratuko dugu, horixe delako gure istorioa kontatzen lagunduko digun planorik egokiena.

Planoaren tamainaren arabera: giza gorputza oinarri hartuta, honela desberdinduko ditugu:

PLANO OSO OROKORRA

Paisaia erakusten diguten plano ireki-irekiak dira. Pertsonaia, hortaz, ingurunean galtzen da. Oso aproposak dira gure istorioa kokatzeko.



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

PLANO OROKORRA

Pertsonaien gorputza osorik erakusten digu, eta haien ingurunea ere erakuts diezaguke. Oso baliagarria da publikoak espazioa berriz irudika dezan, hainbat plano motzen ostean, eta eszena hasteko ere bai.



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

PLANO AMERIKARRA

3/4 plano ere deitzen zaio. Pertsonaia belaunen parean mozten du. Planoaren izenak western filmetan du jatorria, dueluetan pertsonaiak beren errebolberrekin erakutsi behar zirelako.



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

PLANO ERTAINA

Zenbaitzuk plano ertain-luzea (pertsonaia gerriaren parean mozten du) eta plano ertain-motza (pertsonaia bularraren azpitik mozten du) desberdintzen dituzte. Hizketarako plano da (elkarriketarako ezin hobe), aurpegia erakustez gainera gorputz-hizkuntza neurri batean ikustea ahalbidetzen digulako (besoen mugimendua, esaterako).



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

LEHEN PLANOA

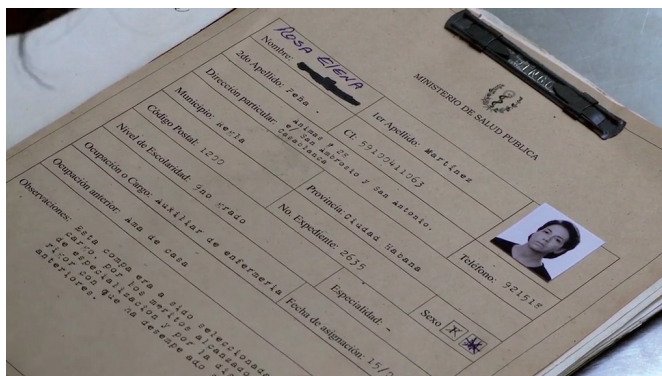
Pertsonaiaren aurpegia eta sorbalda erakusten dizkigu. Haren psikologia eta sentimenduak erakusten dizkigu. Plano mota honen bidez, publikoak pertsonaiekin empatia sentitzen du. Oso aproposa da plano/kontraplano elkarriketarako.



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

LEHENENGO LEHEN PLANOA

Pertsona baten aurpegia erakusten digu, goialdea eta behealdea pixka bat moztuta. Oso aproposa da pertsonaiaren sentimenduak erakusteko. Dramatikoki, planorik eraginkorrena da.



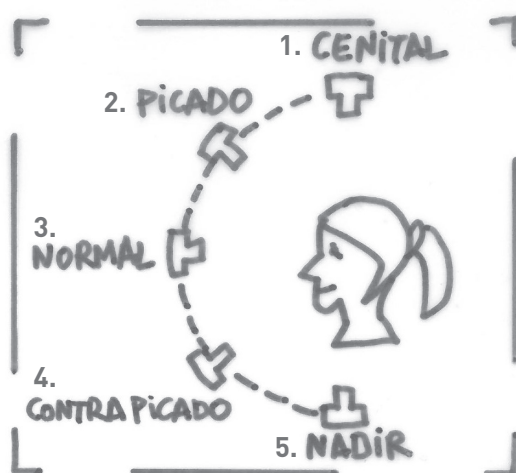
Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

Kameraren angeluazioaren arabera: angeluazioa kamerak bere ardatz horizontalarekiko edo bertikala-rekiko duen inklinazio-maila da. Pertsonaiaren begiak oinarritzat hartuz, kamera pertsonaiaren begiradaren parean, gainean edo azpian koka daiteke. Horren arabera, lau plano mota ezberdinduko ditugu: pika-tua, kontrapikatua, zenitala eta nadirra. Normalean,

XEHETASUN PLANOA

Grabatzen ari garen objektuaren edo pertsonaiaren xehetasun bat erakusten digu, hura nabarmentzeko xedez.

pertsonaiaren begien parean jartzen dugu kamera. Ikuspegi hori aldatzean, desparekotasunak sortzen dira pertsonaiaren eta publikoaren artean, bata bestea baino gorago egongo delako. Bestalde, enkoadraketaren horizontaltasuna errespetatu dezakegu ala ez, kameraren ardatzaren bertikala aldatuz eta alde batera makurtuz zeruertzarekiko (plano holandarra):



Kameraren angeluazioa. 1. Zenitala. 2. Pikatua. 3. Normala. 4. Kotrapikatua. 5. Nadir.



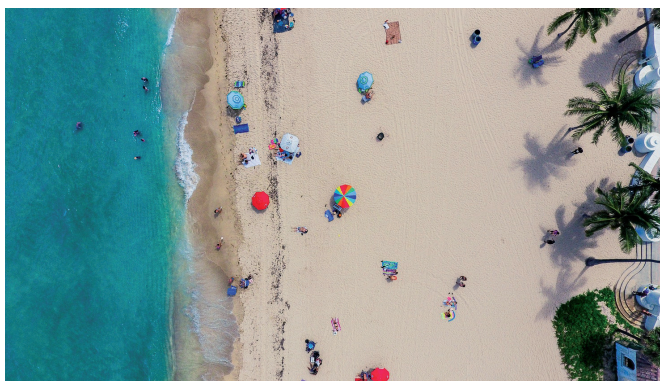
Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

PLANO PIKATUA

Kamera pertsonaiaren begien gainetik kokatzen da. Pertsonaia txikiagotzen du, eta, ondorioz, gutxiagotasun-sentsazioa eragiten du.



Vestido de Novia [Marilyn Solaya, 2015]



Lance Asper. Unsplash



Taru Ram. Unsplash



Gift Habeshaw. Unsplash

PLANO KONTRAPIKATUA

Kamera pertsonaiaren begien azpitik kokatzen da, eta, modu horretara, pertsonaia nabarmendu egiten da, nagusitasuna ematen zaio.

PLANO ZENITALA

Kamera pertsonaiaren edo objektuaren gainean kokatzen da. Horregatik, txori begizko perspektiba ere esaten zaio. Horrelako planoek taldeen forma eta mugimendua nabarmentzen dituzte.

NADIR PLANOA

Kamera pertsonaiaren azpi-azpian dago.

PLANO HOLANDARRA

Kamera zenbait gradu okertzen da alboetako batera, eszena okertuta erakusten digularik. Ezegonkortasuna eta/edo dinamismoa eragiten ditu.

Ikuspegiaren arabera: kamera kokatzean, publikoak eszena nondik ikustea nahi dugun eraba-

kitzen ari gara. Horren arabera, plano hauek bereiz ditzakegu:



Vestido de Novia (Marilyn Solaya, 2015)

PLANO OBJEKTIBOA

Ekintzaz kanpoko ikuspegia da, bertan agertzen den pertsonaia baten ikuspegiari ere ez dagokiona. Ikuspegi perfektua erakusten digu, publikoaren aurrean zabaltzen dugun "leiho" horretatik.

PLANO SUBJEKTIBOA

Pertsonaia baten ikuspegi hipotetikoa da, eta publikoa ekintzan parte hartzera behartzeko erabiltzen da.



Jaromír Kavan. Unsplash

3.2. KAMERA-MUGIMENDUAK

Grabatu nahi dugun plano mota erabakitzeaz gain, plano finkoa izango den edo kamera mugituko dugun pentsatu behar dugu ere. Batzuetan, planoan agertzen diren objektuak edo pertsonaiak mugitu egiten dira. Ondorioz, planoak mugimendua izan dezake berrez, eta baliteke nahiko dinamikoa izatea kamera mugitu beharrik gabe.

Kamerarekin egindako mugimendu oro arrazoiren batean oinarritu behar da. Zer plano mota grabatuko dugun erabakitzen dugunean bezala, aukeratutako kamera mugimenduak ere gure istorioa kontatzen lagundu behar digu. Film on bat egin nahi badugu, funtsa (gidoia) eta forma (planoak, kamera mugimenduak, enkoadraketak, etab.) bat etorri behar dira.

Kamerak bi mugimendu mota egin ditzake:

> Panoramika: euskarri finko baten gainean egiten dena.

> *Travelling*-a: euskarriarekin batera egiten dena.

PANORAMIKA:

Kamerak bere ardatz bertikalaren (panoramika bertikala) edo horizontalaren (panoramika horizontala) gainean bira egiten du, baina euskarria ez da mugitzen. Panoramikak egiteko, ohikoena tripode bat erabiltzea da. Tripoderik ez badugu, kamera eskuan hartuta egin dezakegu mugimendu hori.

Garrantzitsua da mugimendu jarraitua egitea, eta komenigarria da plano finko batekin hastea eta amaitzea, postprodukzio-fasean edizio-lana errazteko. Panoramika horizontala idazteko moduarekin bat etorri ohi da. Modu horretara, eskuinetik ezkerrean idazten duten herrialdeetan, norabide horretan egiten dira panoramika horizontalak oro har, eta ezkerretik es-

kuinera idazten duten herrialdeetan, alderantziz egiten dute.

Mugimendu panoramikoak hainbat motakoak izan daitezke: deskribatzaileak, eremu edo pertsonaia bat deskribatzen dutenean; laguntzaileak, mugitzen ari den pertsonaia bati jarraitzen diotenean; edo loturazkoak, pertsonaia bat baino gehiago lotzen dituztenean. Bestalde, ekorketa ere badago. Plano finko batetik bestera oso azkar pasatzen den panoramika bat da, eta horretan, abiaduraren ondorioz, eszenaren xehetasunak desagertzen doaz.

TRAVELLING-a:

Kamera euskarriarekin batera mugitzeari *travelling* esaten diogu. Kamera bizkarrean hartuta egin dezakegu mugimendu hori, baina irudiaren oszilazioarekin kontu izan behar dugu. Baliabideak baditugu, egonkorgailua erabil dezakegu (*steady cam* bat, adibidez), edo beste era bateko euskarria: *dolly*, *travelling* edo errailak, garabiak, etab. Horrelako baliabiderik ez badugu, adimena eta sormena erabil ditzakegu beti, eta *skate* (patinetea) edo supermerkatuko orga bat erabili, gure *travelling*-ak egiteko. Hori bai, garrantzitsua da egingo dugun bidea oso azalera laua izatea, irudiak dar-dar ez egiteko.

Hainbat *travelling* mota daude:

- > **Aurreranzko travelling-a edo avant:** kamera aurrerantz mugitzen da. Oso mugimendu naturala da, aurrerantz doan eta gauza berriak erakusten dizkigun pertsonaiari dagokio eta. Subjektiboa izan daiteke, pertsonaiaren lekuan jartzen bagara, edo objektiboa. Aurreranzko *travelling*-ak arreta interesgune batean jartzea ahalbidetzen digu.
- > **Atzeranzko travelling-a edo retro:** kamera atzeraka mugitzen da. Oso espresiboa da, eta hainbat modutara uler daiteke: amaiera ematea, espazioan aldentzea, pertsonaia bati jarraitzea, morala eraldatzea, bakartasuna eta ezintasuna.
- > **Alboko travelling-a:** kamera horizontalki mugitzen da. Oso baliagarria da mugitzen ari den pertsonaia bati jarraitzeko edo espazio bat deskribatzeko.
- > **Travelling zirkularra:** kamerak pertsonaiaren inguruan bira egiten du, zirkulu moduko bat eginez. Estutasun-sentsazioa ematen du, eta atmosfera oso zerratua eragin. Halaber, objektu bat ikuspegi

desberdinetatik erakusten digu, hartualdia moztu gabe.

- > **Travelling bertikala:** kamera euskarriarekin batera mugitzen da, behetik gora edo goitik behera. Ziurrenik, gutxien erabiltzen dena da.

ZOOMA EDO TRAVELLING OPTIKOA:

Berez, ez da kamera mugimendu bat, kamera ez baita tokitik mugitzen. Zoom egiten dugunean, mugitzen direnak kameraren objektiboko leiarrak dira; baina lortutako emaitza kamera mugimenduarekin lortzen dugunaren oso antzekoa da. Hori dela eta, kamera mugimenduen atal berdinean azaldu ohi da, eta *travelling* optikoa ere deitu ohi zaio. Desberdintasun bat dauka, alabaina: *travelling*-a egitean, espazioan mugitzen garela nabaritzen dugu, hots, publikoak eszenatik mugitzearen irudipena dauka. Zoom egitean, aldiz, espazio horren zati bat handiagotu edo txikiagotu da bakarrik.

Zoom egitean, grabatzen ari garen pertsonaiarengana edo objektuarengana hurbil gaitzeko, **ZOOM IN** izenez ezaguna dena, edo harengandik urrundu, **ZOOM OUT** deritzoguna. Normalean, kamerek zooma era automatikoan edo eskuz erabiltzeko aukera ematen digute. Zoomarekin, bi hizki aurkitu ohi ditugu: W, *zoom out* egiteko edo irudia urruntzeko, eta T, *zoom in* egiteko edo irudia hurbiltzeko.

3.3. KONPOSIZIOA

Elementu ezberdinak (objektuak eta pertsonaiak) enkoadraketaren barruan kokatzeko modua da. Elementu horiek modu zehatz batean ezartzean, publikoaren arreta bideratu edo enkoadraketaren barruan interes-puntuak sor daitezke, jarraian ikusiko dugun bezala.

Irudi bat enkoadratzean, guk erabakitzen dugu enkoadraketaren barruan zer sartuko dugun eta publikoak zer ikusiko duen (ikus-entzunezko mintzairan **EREMUA** deritzogu), eta, aldiz, enkoadraketatik kanpo (**EREMUZ KANPO**) zer utziko dugun eta publikoak zer ez duen ikusiko. Batzuetan, eremutik kanpo zer dagoen antzeman dezakegu. Adibidez, pertsonaia bat enkoadraketatik kanpo dagoen zerbaiti begira dagoenean. Erabaki behar dugu publikoari zer informazio eman nahi diogun, eta, ondorioz, enkoadraketaren barruan zer utziko dugun.

Baina, publikoak zer ikusiko duen erabakitzeaz gainera, garrantzitsua da nola ikusiko duen erabakitzea, hau da, gure planoak nola osatuko dugun. Oinarrizko arau batzuk daude publikoak enkoadraketaren barruan zati zehatz bati arreta eman diezaiola lortzeko:

- > Planoko pertsonaiaren eta markoaren (edo koadroaren) ertzen arteko tartea, hots, **AIREA**, ondo zaindu behar dugu. Airearen goian, behean edo alboetan egon daiteke.



Juan Ignacio Sánchez Lara. Flickr

- > Ez da gomendagarria pertsonaien buruen gainean aire asko uztea. Aire gehiegi uzteko joera egon ohi da, hasiberrien artean bereziki.

- > Pertsonaia bat norabait begira dagoenean (beste pertsona batekin hitz egiten ari delako edo paisaia bati begira dagoelako, adibidez), aire gehiago utzi behar dugu pertsonaiak begiratzen duen norabidean, hurrengo irudian ikus dezakegun bezala.



Amaia Nerekan Umaran

Dena dela, airearekin jolastu daiteke, arau horiek apurtuz, narrazio-efektu zehatz bat lortu nahi badugu (bakartasuna, norbaitek atzean zerbait uztea, pertsonaien arteko tentsioa adieraztea...), hurrengo irudietan ikus dezakegun bezala.



Weekend (Andrew Haigh, 2011)



Loreak (Jon Garaño & Jose María Goenaga, 2014)

Era berean, **HERENEN ARAUAK** erakusten digu enkoadraketak zer indargune dituen, hau da, publikoak arreta non jartzen duen, eta, horrenbestez, elementurik garrantzitsuenak non jarri behar diren. Imajina dezagun enkoadraketa herenetan zatitzen dugula eta bi marra horizontal eta bi marra bertikal marrazten ditugula. Lerro horiek lau puntutan gurutzatzen dira, eta puntu horiek indarguneak, hots, irudiaren interesguneak, dira. Beraz, nabarmendu nahi ditugun elementuak puntu horietako batean jartzea komeni da.



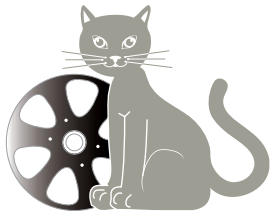
Amaia Nerekan Umaran



Aaron Huber. Unsplash

Laugarren atala: Kamera



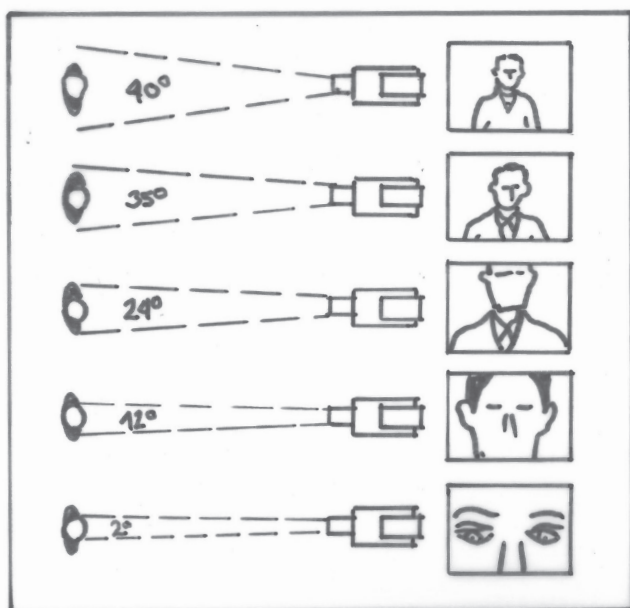


Laugarren atala: Kamera

Gure filma grabatzeko erabiliko dugun oinarritzko tresnetako bat da kamera. Gaur egun mila aukera daude. Zenbaitzuk zeluloidean grabatzen jarraitzen dute zinema-kamerak erabiliz; beste batzuek nahiago dute bideokamerarekin grabatu; besteek, argazkiak ateratzeaz gainera, grabatzeko aukera ematen duen argazki-kamera erabiltzen dute; eta mugikorrek kamera erabiltzen duenik ere badago.

Edozelan ere, irudia objektiboan sortzen da, eta horregatik da garrantzitsua jakitea erabiltzen dugun kamerak zer objektibo mota duen eta zer aukera ematen dizkigun. Horretarako, kontuan eduki behar dugu zenbaterainoko foku-distantzia duen. Foku-distantzia deritzo objektiboaren estaldura-angelua (ikus-angelua) neurtzeko moduari, hau da, kamerak zenbaterainoko ikuseremua duen. Foku-distantzia "normaltzat" hartzen dugu giza begiak duenaren antzeko ikus-angelua duenean.

Foku-distantziak irudiaren tamainari eragiten dio, eta irizpide horren arabera, objektibo mota ezberdinak bereiz ditzakegu, jarraian modu xehatuagoan ikus dezakegun bezala.



Foku-distantzia

4.1. OBJEKTIBO MOTAK

Angeluhandia:

Izenak dioen bezala, ikus-angelu handia duen objektiboa da, giza ikusmenarena baino askoz handiagoa. Plano orokorrak grabatzeko erabiliko dugu, eta baita eremu zabalak kamerarekin hartu behar ditugunean ere, ahalik eta sakontasunik handiena fokuratzeko.



jplenio (johannes Plenio). Pixabay



ID453169. Pixabay

Aldiz, lehen planoak grabatzeko erabiltzen bada, irudia desitxuratu egiten da eta karikatura-itxurako erretratuak sortzen dira. Beraz, lehen planoak grabatzeko ez dira aproposak, naturaltasun-sentsazioa lortu nahi bada, betiere.



Amaia Nerekan Umaran



JussyD (Justin Dearham). Pixabay

Arrain-begia da ikus-angelurik handiena hartzen duen objektiboa (180 gradu edo gehiago). Arrain-begi objektiboarekin grabatutako irudiak okertuta ikusten dira, esfera batean islatuko balira bezala.



Amaia Nerekan Umaran

Objektibo normala:

Giza begiaren antzeko estaldura-angelua du, eta, horregatik, irudi naturalagoa sortzen du, distortsiorik gabekoa, ikusten ari garenen antzekoagoa. Gomen-

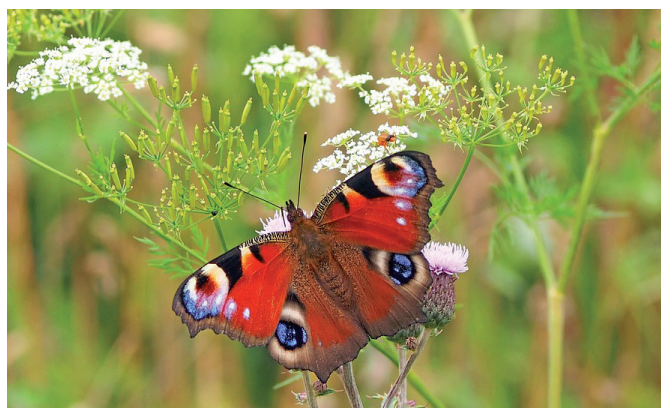
datzen da objektibo hori erabiltzea ahalik eta ikuspegi-efekturik errealena lortu nahi dugunean. Lehen planoetan ez ditu aurpegiko ezaugarriak gehiegi hantitzen, ez ditu ikuspegi-distortsioak eragiten eta ez du espazio sobera zabala behar izaten plano orokor onak lortzeko.



Amaia Nerekan Umaran

Teleobjektiboa:

Objektibo normalak baino ikus-angelu txikiagoa hartzen du (normalean, 30 °-tik beherakoa). Urrutiko objektuak edo pertsonaiak grabatzeko egokiena da, irudia handiagotzen duelako. Plano motzak grabatzeko aproposa da (plano ertainak, lehen planoak, xehetasun-planoak, etab.), baina eremu-sakonera txikia du, eta, horregatik, fokuratzeko garaian, mugak ditu (oso aproposa da pertsonaia fokuratu eta atzealdea desfokuratu nahi badugu), jarraian ikusiko dugun bezala.



esiul. Pixabay



Amaia Nerekan Umaran

Litekeena da gure kamerak objektibo mota ezberdinak edukitzea eta horiek gure beharren arabera aldatzen joatea, edo baliteke gure kamerak zoom-objektiboa edukitzea. Zoom-objektiboek foku-distantzia aldakorra dute, eta foku-distantzia aldatzen uzten digutenez objektiboa aldatu beharrik gabe, oso erosoak dira. *Zoom in* egiten dugunean, pertsonaiarengana hurbiltzen gara (T, teleobjektiboa), eta, *zoom out* egiten dugunean, berriz, harengandik urruntzen gara (W, angeluhandia). Zooma gehiegi ez erabiltzen saiatu behar gara, ikusleak nekatu eta zorabiatu egiten direlako.

4.2. FOKURATZEA

Fokuratzean, objektiboa doitu egiten da, ahal den irudirik garbiena erreproduzitzeko. Irudia ondo fokuratzen badugu, irudi garbia lortuko dugu. Normalean, kamerek era automatikoa fokuratzeko aukera ematen digute, edo eskuz, kameraren objektiboko fokuratze-eraztunari bira eginez.

Eskuz fokuratzen dugun bakoitzean, gomendagarria da zoom (*zoom in*) eginez pertsonaiarengana ahalik eta gehien hurbiltzea, xehetasunen bat fokuratzea, eta, gero, planoa irekitzea enkoadraketa berreskuratzea.

4.3. EREMU-SAKONERA

Telebistan ohikoa da dena fokuratuta egotea. Zinean, ordea, gehiago jolastan da eremu-sakonerekin (fokuratzea/desfokuratzea), grabatuko dugun subjektuaren/objektuaren aurrean eta atzean garbitasun osoz ikusten dugun espazioarekin, alegia. Eremu-sa-

kona kontrolatzean, eszena batean garbitasun osoz eta desfokuratuta agertuko diren atalak zehaztuko ditugu.



Amaia Nerekan Umaran

Eremu-sakonera handia: dena fokuratuta dagoenean.

Eremu-sakonera txikia: ikusleek puntu zehatz batean arreta jar dezatela lortu nahi dugunean. Adibidez, erretratu batean ageri den pertsonaiari nagusitasuna eman nahi badiogu, hura bakarrik fokuratuko dugu, eta atzea desfokuratuko dugu.



ID 12019. Pixabay

Eremu-sakonera hiru faktoreren mende dago:

- > **Foku-distantzia edo distantzia fokala:** objektiboaren foku-distantzia zenbat eta handiagoa izan, eremu-sakonera orduan eta txikiagoa izango da. Horrek esan nahi du, teleobjektibo bat erabiltzen dugunean edo *zoom in* egiten dugunean, errazagoa izango dela pertsonaia fokuratzea eta atzealdea desfokuratzea. Baina eszena guztia fokuratu nahi badugu, hobe da angeluhandia erabiltzea, edo plano irekitzea, *zoom out* eginez.
- > **Diafragma:** kameraren objektibotik zenbat eta argi gutxiago igarotzen utzi (diafragma zenbat eta itxiago egon), are eta handiagoa izango da ikuseremua, hau da, hobeto fokuratuta egongo da dena. Aldiz, diafragma ireki eta argi gehiagori igarotzen uzten badiogu, errazagoa izango da atzealdea desfokuratzea eta pertsonaia soilik fokuratzea. Diafragmari buruzko azalpen xehatuagoa ematen da argiztapenari buruzko hurrengo kapituluan.



- > **Pertsonaiaren eta kameraren arteko distantzia:** grabatzen ari garen pertsonaia kameratik zenbat eta urrunago egon, orduan eta handiagoa izango da eremu-sakonera. Horrenbestez, atzealdea desfokuratu nahi badugu, pertsonaiarengana hurbildu behar gara, eta dena fokuratuta nahi badugu, harengandik urrundu.

Laburbilduz, eszena guztia fokuratu nahi badugu, objektibo normala edo angeluhandia erabili behar dugu (edo plano ireki, *zoom out* eginez), diafragma itxi (objektibotik argi gutxiagori igarotzen utzi), eta grabatzen ari garen objektu edo pertsonaiarengandik urrundu.

Eta, alderantziz, objektua edo pertsonaia soilik fokuratu eta atzealdea desfokuratu nahi baditugu, teleobjektiboa erabili behar dugu (edo plano itxi, *zoom in* eginez), diafragma ireki, eta objektu edo pertsonaiarengana hurbildu.



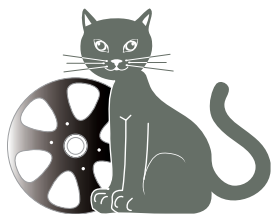
Amaia Nerekan Umaran



Lawrence Walters. Unsplash

Bosgarren atala: *Argiztapena*





Bosgarren atala: Argiztapena

Mintzaira zinematografikoaren barruan, argia aintzat hartu beharreko elementu garrantzitsuenetako bat da. Argirik gabe ez dago zinemarik. Eszenaren zona argiztatuenek gure begiak erakartzen dituzte, eta, beraz, komenigarria da argi-aldaketak sormenez erabiltzea. Argizatzea ez da soilik objektuei eta pertsonaiei argi ematea. Argizatzea gauzak ikusaraztea baino gehiago da, benetako artelana baita. Argiztapenarekin, giro zehatzak eraiki, bolumenak sortu eta irudi garbiagoak edo lausoagoak lor ditzakegu. Ikus-entzunezko mintzairan elementu narratiboa da argia, eta, horregatik, merezi duen garrantzia eman behar diogu.

5.1. ARGIZTAPEN NATURALA / ARGIZTAPEN ARTIFIZIALA

Argiztapena lokalizazioen eta bertako argi-baldintzen arabera izango da. Lehen esandakoaren ildotik, zein tokitan grabatuko dugun erabaki eta gero, kokaleku horiek bisitatu behar ditugu, hango argi-baldintzak ezagutzeko, beste aspektu batzuen artean.

Kanpoaldeko eta barnealdeko lokalizazioak daude. Aldagai hori aintzat hartuta, bi argiztapen-mota bereiz ditzakegu:

- > **Argiztapen naturala:** eguzki-argia.
- > **Argiztapen artifizia:** gizakiak sortutakoa (kanpela-argia, argi-zuzia, linterna, fokuak, etab.).

Eguzki-argia kanpoaldeko kokalekuekin lotuta dago, eta argi artifizia, berriz, barnealdekoekin. Baina kanpoaldean grabatzeak ez du esan nahi soilik argiztapen naturala erabili behar dugunik. Barnealdean grabatzen dugunean, gauza berdina gertatzen da. Bi kasuetan, argi naturala zein artifizia konbina ditzakegu. Demagun elkarriketa bat grabatuko dugula gela batean, eta leihotik argi naturala sartzen dela barrura. Beti aprobeitza dezakegu argi hori, eta argi artifizial pixka batekin osatu, foku batzuk jarrita.

Soinuaren eta argiztapenaren aldetik, barnealdeetan grabatzea errazagoa dela esan ohi da, barnealdeetan dena daukagulako kontrolpean. Soinuaren kasuan ez gaude inguruneke zarata desatseginen mende, eta ezta klima-aldaketaren mende ere, argiztapenari dagokionez. Demagun barnealdeko lokalizazio batean grabatuko dugula; adibidez, etxe batean. Beti utz dezakegu ilunpetan, argi naturaleko iturriak estaliz (leihoak), eta foku desberdinak jarri gure filmerako lortu nahi dugun giro zehatza sortzeko.

5.2. IRISA EDO DIAFRAGMA

Argazki- eta zinema-kamerek eta bideokamerek kameraren objektibotik igarotzen uzten dugun argi kopurua erregulatzeke gailu bat dute. Gailu hori **IRIS** edo **DIAFRAGMA** izenez ezagutzen da. Irisa irekitzen badugu, argi gehiago igaroko da, eta ixten badugu, al-diz, argi gutxiago.

Irisaren edo diafragmaren irekidura-maila grabatuko dugun kokalekuan dagoen argi kopuruaren arabera izango da. Argi asko badago (kanpoaldean grabatzen dugulako egun oso eguzkitsuan, esaterako), irisa itxi behar dugu, objektibotik argi gutxiagori pasatzen uzteko eta irudiak gehiegizko esposizioa izan ez dezan edo erreta (gehiegi argiztatuta) ez agertzeko. Alderantziz, grabatuko dugun tokian argi gutxi badago (jo dezagun kanpoaldeetan grabatuko dugula egunaren azken orduan, eta, gainera, lainotuta dagoela), irisa irekiko dugu, kameraren objektibotik argi gehiagori pasatzen uzteko eta grabatutako irudia ilunegia ez izateko.

Kode batek, **F ZENBAKIA** izenekoak, irisa edo diafragma zenbateraino dagoen irekita edo itxita erakusten digu. Hurrengo irudian ikus dezakegun bezala, kameraren objektiboan agertzen den zenbakizko eskala bat da: zenbaki txikieneke adierazten dute irisa irekita dagoela eta argi gehiagori pasatzen uzten diola, eta

zenbaki handienek, alderantziz, irisa itxiago dagoela eta argi gutxiagori pasatzen uzten diola.



KoeppiK. Wikipedia commons

5.3. ARGİ GOGORRA / ARGİ LEUNA

Eszena edo pertsonaia bat ondo argizatzean, itzalak dira arazo nagusietako bat. Horiek nabarmentzea, leuntzea edo ezabatzea ez da lan erraza. *Amateur* lanetan ohikoa da gaizki argizatutako pertsonaiak ikus-tea, eta elkarriketatuek aurpegi erdia eguzkitan eta beste erdia itzaletan edukitzea. Atal honetan, zenbait gako ematen saiatuko gara argiztapenaren erabilerari eta itzalen tratamenduari buruz gehiago jakiteko. Horretarako, lehenbizi argi gogorraren eta argi leunaren arteko desberdintasunaz hitz egin behar dugu.

ARGİ GOGORRA sortzen da argi-iturria txikia denean argizatutako objektuaren eta argiaren eta objektuaren arteko distantziaren aldean. Argi oso direkzionala da, puntu edo zona zehatz batera bideratzen dena. Ingeradak eta testurak agerian uzten ditu eta itzal handiak eragiten ditu. Narrazioaren ikuspegitik, argi gogorra erabiltzen badugu, drama-egoerak sortzeko edo zona oso argiztatuen eta ilunen artean kontrasteak egiteko aproposak diren agertoki misterioitsuak eta ilunak sor ditzakegu.

ARGİ LEUNA, aldiz, argia sortzen duten azalera handietatik dator. Argi sakabanatuagoa eta uniformeagoa da, ez da hain direkzionala, kontrastea murrizten du eta itzaletan geratzen diren xehetasunak ikusgai jartzen ditu (itzalak asko leunduz edo guztiz ezabatuz).

Argi-iturriaren eta argiztatu nahi dugun objektuaren edo pertsonaiaren arteko distantziak ere eragiten du. Argi-iturriaren eta objektuaren edo pertsonaiaren arteko distantzia zenbat eta handiagoa izan, are gogorragoa izango da argia. Modu horretara, itzalak gehia-

go nabarmendu nahi baditugu, iturria (fokua) objektuarengandik edo pertsonaiarengandik alden du behar dugu, eta, alderantziz, itzalak leundu nahi baditugu, argi-iturria hurbildu behar dugu.

Argi gogorraren eta argi leunaren arteko desberdintasuna hobeto ulertzeko, ikus dezagun zer gertatzen den



Argi gogorra



Argi leuna

kanpoaldeetan argi naturalarekin grabatzen dugunean. Eguzki-argia gogorra da; izan ere, tamaina handikoa bada ere, distantzia handira dagoenez, itzalak asko nabarmentzen ditu. Eguzkia lainoen atzean ezkutatzen denean, ordea, argia ez dago horren bideratua, gehiago sakabanatzen da eta argi leuna sortzen da.

ISLAGAILUA (*reflector*, gaztelaniaz) argiztapeneko tresna bat da, eta askotan erabiltzen da eguzkiak edo beste argi-iturri gogor batek eragindako itzalak leuntzeko. Tamaina eta forma ezberdinetako islagailuak daude: borobilak, karratuak, laukizuzenak, handiagoak ala txikiagoak. Argi-iturri gogor batetik datorren argiak islagailuaren azaleran errebotatzen du (normalean kolore zurikoak dira, baina badira zilar- edo urre-kolorekoak ere), itzalak betetzen lagunduko digun argi-iturri leunagoa sortuz.

Beheko irudietan ikus dezakegun bezala, islagailuak oso baliagarriak dira kanpoaldeetan grabatzen dugunean. Kasu honetan, eguzkiak argi gogorra sortzen du, gure protagonistaren aurpegiaren erdia baino gehiago itzaletan utziz. Horregatik, islagailua erabiltzea komeni da, eguzki-argia errebotatzeko eta itzaletan dagoen aldera zuzentzeko, aurpegiko zona hori argitze aldera.



Islagailua



Islagailurik gabe

Islagailuarekin
Amaia Nerekan Umaran

Horma, teilatu edo lurzoru zuriek argia errebotatzen dute; horregatik, erabaki behar dugu horiek aprobe-txatu nahi ditugun (fokua pertsonarengana zuzendu

beharrean horietara zuzenduta), edo estali nahi ditugun, errebotearen efektua ekiditeko. Beste aukera bat da orriak, kartoi mehe zuriak, burusi termikoak edo autorako aluminiozko argi-babeskiak erabiliz islagailu bat sortzea. Halaber, elementu beltzak erabiltzen baditugu, hala nola oihalak edo kartoi meheak, banderak egin ditzakegu, itzalak mozteko edo fokutik ateratzen den argia argiztatu nahi ez ditugun zonetara irits dadila ekiditeko.

Hona hemen argiztapenari eta itzalei buruz aintzat hartu beharreko gomendio gehiago:

- > Argia kameratik hurbil dagoen puntu batetik baidator, irudia laua izango da, itzalik eta sakontasunik gabekoa. Kameraren argi-puntua aldentzen goazen heinean, itzalak agertzen joango dira.
- > Argiztapena "naturala" izan dadin, argiak pertsonaren zeruertzaren gaineko puntu batetik etorri behar du, eta itzal bakarra proiektatu. Pertsonaia bat begien azpitik argiztatzen badugu, itzalak sortuko ditugu, eta beldurrezko film bat egiteko baliagarria izan daiteke hori, baina antinaturalak izango dira bestelako kasuetan.
- > Ekipo teknikoko gainontzeko elementuek (mikrofonoen kableak edo pertikak, esaterako) sor ditzakeen itzalekin kontu izan behar dugu.

5.4. OINARRIZKO ARGIZTAPEN-TRIANGELUA

Ikus dezagun pertsona bat nola argizta dezakegun hiru argi-iturri ezberdin erabilita. Grabatzerakoan, **OINARRIZKO ARGIZTAPEN TRIANGELUARI** jarrai diezaiokegu. Eskema erraza eta baliagarria da oso. Hiru puntuko argiztapena izenez ere ezagutzen da.

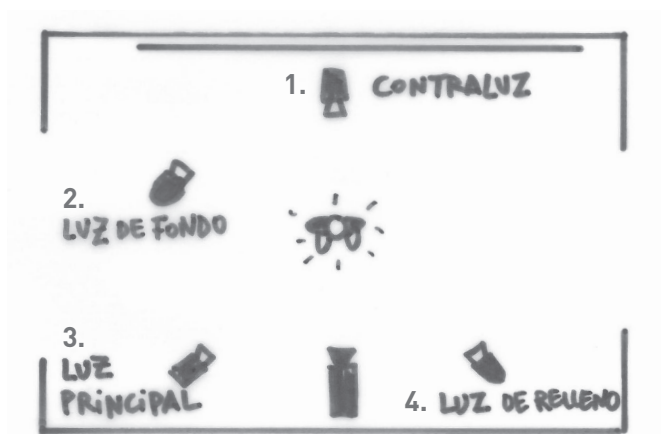
Jarri behar dugun lehenengo argi-iturria **ARGI NAGUSIA** da, haren kokapenak zehaztuko baitu gainontzekoa. Kameraren eskuinera edo ezkerrera jarriko dugu, 40 bat gradura kameraren ardatz horizontalarekiko, marrazkian ikus daitekeen bezala. Argi-iturri horrek argi gogorra igortzen du, eta, ikusi berri dugun bezala, testurak eta ingeradak nabarmentzen baditu ere, itzal handiak sortzen ditu. Eszenan kontrola ezin dugun argi-iturri bat dagoen bakoitzean (eguzki-argia kanpoaldeetan grabatzen dugunean edo leiho bat

barnealdeetan grabatzen dugunean, kasu), argi nagusizat hartuko dugu.

Kameraren beste aldean **ARGI BETEGARRIA** jarriko dugu, argi nagusiak sortutako itzalak leuntzeko eta betetzeko. Argi-iturri leunagoa izan behar da, eta ez argi nagusia bezain bizia. Gainazal islatzaile bat erabil dezakegu argi betegarri moduan eta argi nagusia errebotatzeko (kanpoaldeetan grabatzen badugu, lehen ikusitako islagailuak eguzki-argia errebotatzeko balio diezaguke).

Pertsonaiaren atze-atzean hirugarren argi-iturria jarriko dugu, **KONTRAARGI** izenekoa, pertsona eta atzealdea bereizteko eta irudiari sakontasun-sentsazioa eta bolumena emateko.

Azkenik, aipatu behar dugu atzealdeak aparte argiztatzea komenigarria dela, sakontasun handiagoa emateko eta eszenako elementuak bereizteko.



Oinarritzko argiztapen triangelua.

1. Kontraargi. 2. Atzeko argia. 3. Argi nagusia. 4. Argi betegarria.

5.5. ZURI-BALANTZEA

Argiztapen naturala edo artifiziala erabiltzen badugu ere, argi-iturri orok tonalitate zehatz bat du. Gure kamerak argiztapenaren arabera erregistratzen ditu

koloreak, eta inguruko argia ez da beti berdina izaten. Kolore-tenperatura desberdina (hots, tonalitate zehatza) eduki dezake: hotza izan daiteke, eta tonu urdinxketara jo, edo epelagoa izan, eta tonu hori, laranja edo gorritzetara jo.

Gure begiek argiaren bitartez konpentsatzen dute koloreen arteko aldea, hau da, koloreen tenperaturen artean dagoen alde hori; kamerak, ordea, ezin du hori egin. Horregatik, argi-iturria edo testuingurua aldatzen dugun bakoitzean, zuriaren erreferentzia eman-go diogu; osterantzean, baliteke koloreak gaizki erregistratzea.

Horretarako, zuri-balantzea egin behar da (argi-balantzak aldatzen diren bakoitzean egingo dugu). Zuri-balantzea edo *white balance* egiten dugunean, kamerari esaten diogu grabatzen ari garen kokalekuan zer kolore-tenperatura dagoen; hala, kolore zuria zein den ezartzen du, eta horren arabera, irudiaren gainontzeko tonuak doitu ahal izango ditu. Normalean, kamerek zuri-balantzea modu automatikoan edo eskuz egiteko aukera ematen digute. Ekintza hau errepikatu beharko dugu beti, koloreak errealtatean ikusten ditugun bezala erakutsi nahi baditugu behinik behin. Haatik, erabaki dezakegu gure filmari tonalitate zehatza ematea, sormen-helburuekin.



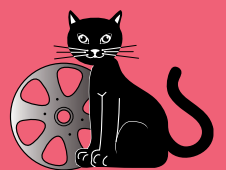
Spiritia. Wikimedia commons

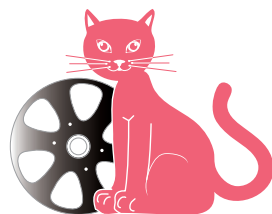


Jamison McAndie. Unsplash

Leigarren atala: Joinua

CINE
INVISIBLE
FESTIVAL INTERNACIONAL
FILM SOZIALAK BILBAO





Leigarren atala: Soinua

Argiztapenaren antzera, soinua ere oinarrizko elementua da ikus-entzunezko produkzioan, askotan behar duen arreta ematen ez badiogu ere. Soinua ondo jasotzea irudia ondo jasotzea bezain garrantzitsua da, eta, horregatik, arreta berdina jarri behar zaio. Plano polit bat grabatzeak ez du ezertarako balio ondo entzuten ez bada.

Zinema-kamera edo bideokamera batekin grabatzen badugu, soinua kameraren mikrofonoak berak edo hari konektatutako kanpo-mikrofono batek jasotzen du. Horrenbestez, txartel berean geratzen da grabatuta, irudiei lotuta. Beraz, soinua eta irudia sinkronian erregistra ditzakegu. Aldiz, argazki-kamera edo mugikor batekin grabatzen badugu, audio-grabagailua edo beste mugikor bat erabili behar dugu soinua erregristartzeko. Kasu horretan, irudia eta soinua postprodukzioan sinkronizatuko dira. Filmazioan zehar klaketa bat erabiltzea gomendatzen da, audioaren zein bideoaren artxiboan erraz topa daitekeen sinkronia-puntu zehatz bat sortzeko.

Filmatzen hasi baino lehen, soinu-arduradunak gidoia eta grabatu beharreko sekuentzia guztiak ondo az-

tertu behar ditu, soinuaren aldetik zer behar dauden ikusteko.

Lokalizazioak aurretiaz ezagutzea garrantzitsua da, filmaziorako konpondu beharreko zarata edo soinu desatseginik dagoen jakiteko. Zuzeneko soinua grabatzeko mikrofono egokiak aukeratzen baditugu eta horiek ondo jartzen eta erabiltzen badira, audioaren postprodukzio-lana erraztuko da. Ezinbestekoa da soinuak jasotzearen arduradunak aurikularrak (kasakoak) jarrita eduki ditzala filmazioan zehar, soinua ondo sartzen dela eta tartean interferentziarik ez dagoela ziurtatzeko. Hala ez balitz, filmazioa eten behar du, eta zarata desagertzean jarraitu.

Zuzeneko soinua editatzeaz gainera, postprodukzio-fasean soinu-banda eta soinu-efektuak sartu behar dizkiogu gure proiektuari. Irudiaren muntaketa bezalaxe, soinu-nahasketa sortze-prozesu gisa ulertu behar dugu, eta ez grabazioan egin diren akatsak konpontzeko tailer gisa. Audioa editatzeko programa profesionalak daude; esaterako, *Protools* eta beste programa libre batzuk.



Garry Knight. Flickr

6.1. MIKROFONO MOTAK

Mikrofonoa soinuaren grabazio-kateko lehenengo maila da, eta, hein handi batean, haren kalitatearen eta erabilera onaren mende egongo da azken emaitza. Filmatzerakoan, bi aukera daude: bata kamera-aren beraren mikrofonoa erabiltzea, eta, bestea, kanpo-mikrofonoa erabiltzea. Kameraren mikrofonoa giro-soinua (kokalekuaren beraren soinua) grabatzeko egokiena izaten da. Pertsonaien arteko elkarrizketak edo hizketak grabatzeko, ordea, mikrofono hauetako-
ren bat erabiltzea gomendatzen da:

- 1. ESKUKO MIKROFONOA:** Mikrofono hau eskuarekin eusten da (edo mikrofono-oin batekin). Erreportajeak edo albistegiak grabatzeko erabiltzen da; baina zineman grabatzeko ez da aproposa, enkoadraketan ikusten delako eta antinaturala geratzen delako. Mugimendu-askatasun handiagoa ematen diguten haririk gabeko eskuko mikrofonoak daude.



Amaia Nerekan Umaran

- 2. PAPAR-MIKROFONOA, LAVALIER EDO GORBATA-MIKROA:** Txikia da, eta pintza batekin lotzen da pertsonaiaren arropara. Ezkutuan gera daiteke, betiere arropak beste soinurik eragiten ez duela edo seinalea gehiegi ahultzen ez duela ziurtatzen badugu. Askok erabiltzen dira albistegietan



Amaia Nerekan Umaran

eta erreportajeetan elkarrizketak egiterakoan. Kabledunak eta haririk gabekoak daude.

Haririk gabekoak direnean, elkarrizketatuari mikrofonoaren kapsula eta hargailua (hau da, mikrofonoari berari lotutako kaxa) jarriko dizkiogu. Halaber, kontu berezia izango dugu ilearekin edo mikrofonoa ukitu eta zaratak eragin ditzaketen jantziekin. Beste kutxa beltza, hargailu moduan ezaguna dena, kamerara edo soinu-grabagailura konektatuko dugu.

- 3. KANOI-, ERDIKANOI- EDO ESKOPETA-MIKROFONOA:** Gehienez 60 cm-ko luzera eta 1,9 cm-ko diametroa dituen hodi luzea da. Mikrofonoa pertika izenez ezaguna den makila zabalgarri bati lotuta dago; horregatik, zenbaitetan, mikrofonoari berari pertika deitzen diogu, eta hori eramaten duenari, berriz, pertika-eramaile. Urrutitik soinuak jasotzea ahalbidetzen digu. Mikrofonoaren kablea pertikaren inguruan kontuz hariztatuko dugu, eta aske ez dagoela eta ezer jotzen ez duela (horrek zaratak eragiten dituelako) ziurtatuko dugu. Kanoi-mikrofonoa karkasa gris edo beltz batekin estalita egoten da, irudian agertzen denaren antzeko batekin, alegia (*zeppelin*), eta hai-
zea baldin badabil, karkasa hori felpa batekin (ile



Amaia Nerekan Umaran

sintetikoko zorro bat] estaltzen da, haizeak soinu desatseginak eragin ez ditzan.

Kanoi-mikrofonoa ez da pantailan ikusi behar, hau da, ez da enkoadraketan agertu behar. Oso garrantzitsua da kameraren arduradunak arreta handia jar dezala, eta mikrofonoa edo haren itzala enkoadraketaren ertzetako batean agertzen bada, pertika-eramaileari ohartaraz diezaiola, hartualdia errepikatzeko.

6.2. SOINUAREN DIREKZIONALTASUNA

Gure grabaketetarako zer mikrofono erabiliko dugun aukeratzekoan, soinuaren direkzionaltasuna da kontuan hartu beharreko beste faktore bat. Izan ere, mikrofonoak soinuaren jatorriari dagokionean nola jokatzeko duen ulertu behar dugu, mikrofonoak estaldura-angelu zehatz bat edukitzeko diseinaturik daudelako. Horri deritzogu, hain zuzen, soinuaren direkzionaltasuna. Horren arabera, sailkapen hau egin dezakegu:

1. Norabide bakarreko mikrofonoa (unidirekzionala): aurrez aurre datozen soinuekiko sentikortasun handiagoa du. Barrutiaren akustika, giro-soinua edo atzeko soinuak ezabatu edo urrutiko soinuak jaso nahi ditugunean erabiliko dugu. Kanoi-mikrofonoak eta eskuko mikrofono batzuk direkzionalak izaten dira. Garrantzitsua da horiek soinu-iturriarantz zuzentzea (pertsonaiaren ahoarantz, adibidez).

Horrela, eskuko mikrofonoarekin elkarriketa bat egiten ari bagara, oso garrantzitsua da mikrofonoa norabidez aldatzea: gure ahoarantz zuzenduko dugu galdera egiten dugunean, eta elkarriketatuaren ahoarantz, berriz, hark erantzuten duenean. Bistako gauza dela dirudi, baina askotan aldaketa hori egitea ahazten zaigu, edo mikrofonoa erdian jartzen dugu eta ez du soinua ondo jasotzen.

Bestalde, pertsona-talde bat solasean ari denean, eskuko mikrofonoa ez da aproposena (elkarri pasa beharko liokete, eta gainera, antinaturala gertatuko litzateke, enkoadraketan ikusiko litzateke-

lako). Kasu horretan, hobe da kanoi-mikrofonoa (hots, pertika) erabiltzea.

2. Bi noranzkoko mikrofonoa (bidirekzionala): alboetatik iristen diren soinuekiko sentikortasun txikiagoa du, eta parez pare eta atzetik datozenekiko sentikorragea da.

3. Norabide orotako mikrofonoa (omnidirekzionala): soinu guztiak sentikortasun berdinarekin jasotzen ditu, berdin dio nondik datozen. Norabide guztietako soinua jaso behar dugunean erabiltzen da. Gorbata- mikrofonoak, adibidez, norabide orotako mikrofonoak dira. Telebistan asko erabiltzen dira, hori daraman pertsonak (aurkezleak, adibidez) burua lasai mugi dezakeelako.

6.3. ZUZENKO SOINUA ETA WILD TRACK-AK

Kamerarekin ekintza filmatzen den unean bertan grabatzen den soinuari zuzeneko soinu deritzogu. Soinu hori gero erabil daiteke muntaketa egiteko, edo, ondo grabatuta ez badago, estudioan berregiteko, hau da, postprodukzioan ahots bikoiztuekin ordeztzeko. Baina, zarata arrotzen ondorioz hartualdiak errepikatu beharko balira ere, zuzeneko soinua da ingurunea eta pertsonaien arteko elkarriketak islatzeko modurik naturalena. Ekonomikoa ere bada.

Lehen esan bezala, gomendagarria da soinua jasotzeko pertsona bat edo bi egotea behintzat. Arduradun horiek beharrezko ekipoa aurretiaz prestatuko dute, eta, horretarako, gidoia ondo aztertu eta kokalekuak bisitatuko dituzte, bertan egon daitezkeen soinu-iturriak identifikatu (trafikoko zaratak, obrak, sorgailuak, etab.) eta horiek ezabatzeke.

Filmazioan, soinua jasotzeko arduradunek mikrofonoak erabiliko dituzte eta soinua monitorizatuko dute aurikularren bitartez (kaskoak). Ez da komeni zeregin hori kameraren arduradunari uztea, planoan jarri behar baitu arreta osoa. Soinua grabatzean, bolumena zaindu behar da (soinu saturaturik edo entzungaitzik ez egoteke), nahi gabeko soinuak grabatu izanagatik hartualdia errepikatu beharrik ez izateko.

Zuzeneko soinuarekin batera, *wild track*-ak (pista basatia, ingelesez) grabatu behar ditugu. *Wild track*-a

kokalekuan, lokalizazioan, bertan grabatzen den soinu-hartualdi osagarri bat da, baina ez da ekintzarekin batera grabatzen. Izan ere, irudiaz aparte erregistratzen da filmazioan. Batzuetan, aktoreen edo kameratearen mugimenduen edo irudiaren enkoadraketaren ondorioz, zailagoa da mikrofonoa ekintzara hurbiltzea eta soinu jakin batzuk ondo erregistratzea (pausoak, mahai-tresnen zarata, arropen marruskadura...); horregatik, horiek ekintza grabatu aurretik edo ondoren grabatzen dira, irudiaz aparte, muntaketan sinkronizatzeke gero.

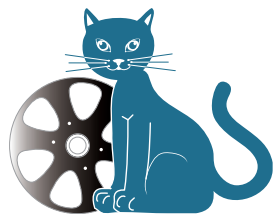
Kokalekuko giro-soinuaren grabazioari ere *wild track* deitzen zaio. Soinu hori postprodukzioan erabiliko da gero. Kokaleku berdinean baina une ezberdinetan filmatutako bi plano lotzen baditugu, litekeena da ingurunekeo zaratan desberdintasunak nabaritzea plano baten eta bestearen artean. Hori ekiditeko, giro-soinuaren (kokalekuaren berezko soinua) zati luzeak grabatzen dira kokalekuetan, eta, gero, postprodukzioan, atzeko soinu moduan jarri. *Wild track* horiek grabatu ahal izateko, talde osoari isilik egoteko eskatu behar zaio aurrena.



Poh Wei Chuen. Unsplash

Zazpigarren atala: Muntaketa





Zazpigarren atala: Muntaketa

Gure filma muntatzea prozesu konplexua da, eta filmazioan zehar grabatutako irudiak eta soinuak editatzeaz harago doa. “Edizio” eta “muntaketa” hitzak sinonimo gisa erabiltzen dira normalean. Alabaina, zehatzagoa da “edizio” hitza erabiltzea prozesu mekanikoari erreferentzia egiteko, hots, ordenagailuaren aurrean eseri eta grabatutako planoak editatzea, eta, aldiz “muntaketa” hitza erabiltzea sormen-prozesuari, hau da, narratzaileko hartu behar dugun erabaki-multzoari, aipamena egiteko. Edizioa postproduktzio-fasera mugatzen da; muntaketa, aldiz, askoz lehenago hasten da, aurreproduktzio-fasean (gidoiaren idazketan eta filmazioaren plangintzan) eta produktzio-fasean (irudiak hartzeko prozesuan), alegia.

Behin baino gehiagotan esan dugu grabatzerakoan gidoiaren kronologia hausten dugula; horregatik, aldezturik hartualdi egokienak aukeratu, eta muntaketan, gure filmaren planoak eta sekuentziak ordenatu behar ditugu. Planoen ordenak ematen dio zentzua

gure filmari, eta, ondorioz, ordena hori aldatzen badugu, filmaren mezua ere alda dezakegu.

Ziurrenik, “Kuleshov efektua” da film-sintaxiaren adibiderik garrantzitsuenak. Lev Kuleshov zinemagile errusiarrak 20ko hamarkadan esperimentu bat egin zuen. Lehen planoan aurpegi neutrala (espresiorik gabea) zeukan aktore bat jarri zuen, eta, horren atzetik, hiru irudi oso ezberdin: barruan neskatala bat zeukan hilkutxa, zopa-plater bat eta emakume bat. Planoen hiru konbinazio horiek proiektatzean (gizona+hilkutxa/ gizona+zopa/ gizona+emakumea), audientziak bi planoak erlazionatzen zituen eta pentsatzen zuen gizonak espresioz aldatzen zuela: hilkutxako neskatala ikustean, tristezia sentitzen zuen; zopa ikustean, gosea, eta emakumea ikustean, berriz, sexu-grina. Baina, egiaz, gizonaren lehen planoak berdina zen beti.

Esperimentu horrek erakusten digu muntaketa-prozesuan irudiak nola ordenatzen ditugun, esanahi be-

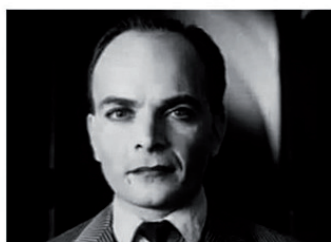
Gosea



Tristura



Sexu-grina



Kuleshov efektua

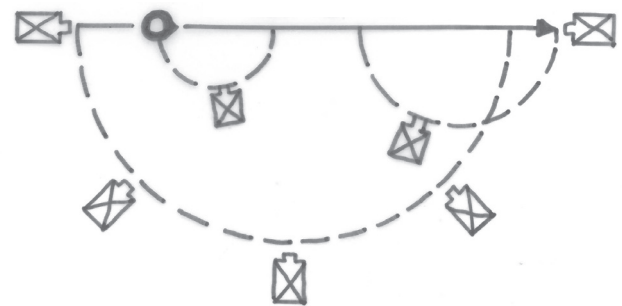
rriak sor ditzakegula eta ikusleek sortze-prozesuan aktiboki parte hartzen dutela. Izan ere, muntaketan existitzen ez diren espazioak eta denborak asma eta sor ditzakegu.

7.1. RACCORD-A. JARRAITUTASUN BISUALA

Editatzean, planoak ordenatzen ditugu. Plano horiek ez dute zertan filmean agertzen diren ordena berdinean grabatuta egon behar. Hain zuzen ere, puntu horretan *raccord*-a edo jarraitutasun bisuala jokoan sartzen da. Ekintza bat plano edo ikuspegi ezberdinetan zatikatuta erakusten badugu, publikoak jarraitutasuna mantentzen denaren ilusioa izan behar du. Film osoa hartualdi jarraitu bakarrean igarotzen dela eman behar du, hau da, ekintza arintasunez gertatzen dela eta ez dagoela pertzepzio-jauzirik, nahiz eta planoak une ezberdinetan —eta baita egun ezberdinetan ere— grabatuta egon. Horregatik, ez dugu *raccord* akatsik egin behar; besteak beste, plano baten eta bestearen arteko argi-aldaketak egotea, plano batean pertsonaia batek erretzen duen zigarroa ia amaituta eta hurrengoan zigarroa osorik, itxuraz kokaleku berdinean jarraitu arren plano batetik bestera giro-soinuak desagertzea, etab. *Raccord*-a plano baten eta hurrengoaren eta/edo aurrekoaren arteko jarraitutasuna da. *Raccord* mota ezberdinak daude: begiradenak, objektuenak, argiztapenarenak, soinuarenak, etab.

Zalantzarik gabe, publikoari nahasmen handiena sortzen dion *raccord* akatsetako bat da “ardatz-jauzia” izenez ezaguna dena. Ekintza plano ezberdinetan zatituta grabatzerakoan gertatzen da, eta ikus-entzunezko munduan hasiberriak direnek maiz egiten duten akatsa da. Ardatz batetik bestera jauzi egitea ekiditeko, “Zirkuluerdiaren edo 180 °-ren legea” bete behar dugu. Lehenbizi, ekintzaren ardatza zein den zehaztu behar dugu, hau da, eszenan gertatzen den ekintzak zehazten duen irudizko lerroa. Gero, alboetako batean zirkuluerdi bat imajinatuko dugu, eta, haren barruan jarriko dugu kamera, grabatzerakoan. Alderantziz, kamera ekintzaren ardatzaren beste aldean jartzen badugu, planoak editatzean ez da jarraitutasunik egongo plano baten eta bestearen artean.

Demagun eszena batean pertsonaia bat oinez doala kaletik. Kasu horretan, ibiltzean jarraitzen duen norabideak zehaztuko du ekintzaren ardatza. Ekintzaren ardatza garrantzitsua da, hark zehazten duelako kamera zer posiziotan jar dezakegun, irudiek ez dezaten publikoa nahastu behin planoak muntatu direnean. Ekintzaren ardatzak agertokia erdibitu egiten du. Kamera erdi horietako batean jarri behar dugu beti; izan ere, beste aldetik grabatzen badugu, pertsonaia kontrako norabidean doala irudituko zaigu.



Ekintzaren ardatza

Demagun eszena batean bi pertsonaia hizketan ari direla. Ekintzaren ardatza haien kokapenaren eta begiraden arabera zehaztuko da kasu horretan. Ekintzaren ardatza batetik bestera jauzi egiten badugu eta plano bat beste aldetik grabatzen badugu (4. kamera), pertsonaiak lekuz aldatu direla irudituko zaigu. Emakumea planoaren ezkerretik eskuinera pasako da, eta, beraz, bi planoak segidan editatzen baditugu (3. kamera, eta jarraian, 4. kamera, adibidez), ikusleek ez dute ulertuko pertsonaia horiek eszenan nola dauden kokatuta.



Ardatz-jauzia

Edozelan ere, batzuetan ardatz-jauziak nahita egiten dira sentsazio bat helarazi nahian: nahastea, arriskua, jokoz kanpo uzten zaituen musua, etab. Berrirori ere gogorarazi nahi dugu formaren gaineko erabakiek gure istorioa kontatzen lagundu behar digutela beti; forma eta funtsa lotuta joan behar dira beti.

7.2. ERRITMOA

Muntaketan hartu beharreko erabaki garrantzitsuenetako bat da gure filmari zer erritmo emango diogun. Muntaketak istorioaren narrazioa antolatzea ahalbidetzen digu, eta, ondorioz, erritmo zehatza ematea. Kontatu nahi dugunaren arabera izango da hori. Adibidez, jazarpeneko sekuentzia batean elkarren segidako plano motzak aukeratuko ditugu, filmari erritmo azkarragoa eman nahiko diogulako. Alderantziz, editatzen ari garen sekuentziak artzain baten lana erakusten badigu, erritmo geldiagoa nahiko dugu (gaiarekin bat etorritik), eta, beraz, iraupen luzeagoko plano gutxiago erabiliko ditugu.

Batetik, plano bakoitzaren erritmoa aipatu behar dugu. Hainbat faktoreren mende dago hori:

- > Pertsonaien mugimenduak enkoaraketaren barruan: dinamismoa ematen du, planoari erritmoa ematen dio.
- > Kamera mugimendua: plano finkoak motelagoak dira; kamera mugimenduek (*travelling*-ak, panoramikak, zoomak), berriz, narrazioari erritmoa ematen diote.
- > Planoaren iraupena: plano zenbat eta gehiagoz pantailan mantendu, erritmoa orduan eta geldiegoko izango da; aldiz, elkarren segidako plano oso motzak editatzen baditugu, istorioari erritmo azkarragoa emango diogu.

Baina, plano bakoitzaren erritmoaz gainera, filmaren erritmoa ere kontuan hartu behar dugu. Hori nagusiki filmaren espazioaren eta, batez ere, filmaren denboraren arabera izango da, jarraian modu xehatua ikusiko dugun bezala.

7.3. FILMAREN DENBORA

Denbora zinematografikoa eraikuntza bat da, eta oso gutxitan dator bat denbora errealekin. Gure istorioak hiru eguneko edo urtebeteko iraupena izan dezake, baina bi ordu baino gutxiagoan kontatuko dugu film luzeen kasuan, eta minutu gutxi batzuetan film laburra denean. Izan ere, denbora nahi dugun bezala maneiatzeko aukera ematen digu zinemak, hainbat baliabideren bitartez: urtzeak, kamera lasterrak, kamera geldoak, etab. Denbora gelditzeko aukera ere ematen digu, irudia izoztuz. Garrantzitsua da jakitea zer baliabide ditugun eskura filmaren denbora eratzeke.

Denbora erreala

Gertakari edo ekintza batek iraupen jakina du erreallitatean. Zineman, aldiz, gertakari hori bera modu ezberdinetan irudika daiteke.

Demagun pertsonaia batek autobus-bidaia bat egin behar duela. Ikusten dugu pertsonaia hori autobus-geltokian hamar minutuz itxaroten, autobusera igo-tzen, txartela erosten, esertzen eta ibilbide osoan zehar leihotik begira. Bidaia ordu erdiko iraupena du. Azkenik, autobusetik jaisten ikus dezakegu. Ekintza horrek denbora errealean 45 minutuko iraupena du gutxi gorabehera; gure filmean, ordea, ez dugu dena minutuz minutu erakutsi behar halaberharrez. Denbora manipula dezakegu, eta, hala eta guztiz ere, publikoak ekintza bere osotasunean ulertuko du.

Filmaren denbora

Lehen esan bezala, denbora zinematografikoa eraikitako zerbait da, eta ez dator bat denbora errealekin. 45 minutuko autobus-bidaia bat oso aspergarria izan daiteke ikusleentzat, eta, horregatik, filmaren denbora laburragoa izango da, 3 minutukoa, hurrengo adibidean ikus dezakegun bezala:

1. Pertsonaiaren plano orokorra autobus-geltokian itxaroten.
2. Pertsonaiaren plano ertaina eskumuturreko erlojuari begira.
3. Pertsonaiaren plano orokorra autobusera igo bitartean.
4. Pertsonaiaren plano ertaina eserita, autobus-txartela poltsikoan gordetzen duela.

5. Pertsonaiaren lehen plano, albotik ikusita, leihotik begira.
6. Leihotik pasatzen ikusten duen paisaiaren plano subjektiboa.
7. Pertsonaiaren plano orokorra autobus-geralekuan. Autobusa aldentzen ikusten dugu.

Ekintza minutuz minutu erakusten ez bada ere, primeran ulertzen dugu, eta jakintzat ematen dugu plano baten eta bestearen artean zer gertatzen den. Filmaren denborak ezaugarri desberdinak eduki ditzake:

Egokitzea

Denbora errearekin kointziditzen duenean.

Distentsioa

Denbora erreala baino gehiago luzatzen denean, modu subjektiboan. Garrantzia handiagoa ematen diogu ekintzari. Horretarako, irudia motel dezakegu. Horren adibidea da bala bat pixkanaka-pixkanaka pertsonaiaren bularrerantz hurbiltzen dela ikusten dugunean, edo tren-geltokian elkarri agur esaten dagoen bikotea. Ekintzari emozioa edo suspensea ematen dio.

Kondentsazioa

Filmaren denbora benetakoa baino motzagoa denean eta denbora laburrean akzio asko dagoenean. Akzio-filmetan egiten da hori. Kondentsaziorako, elipsia egon behar da, edo kamera lasterrera jo. Elipsia gertatzen da istorioaren zati batzuk ezabatzen ditugunean. Modu horretara, gertatutakoa erakusten ez badugu ere, datu nahikoak ematen ditugu, publikoak ekintza osorik berreraiki eta kendutako zati guztiak gertatutakotzat eman ditzan. Filmetan, asko errepikatzen den elipsia urtaro-aldaketarena da; adibidez, negutik udaberrira.

Aldiberekotasuna

Denbora, espazio edo motibazio berdina duten bi ekintza edo gehiago txandakatzea, hots, aldi berean gertatzen diren ekintzak muntaketaren bidez tartekatzea. Ekintza horiek lerro dramatikoaren puntu batean edo gehiagotan gurutza daitezke (txandakako muntaketa, alegia) ala ez (muntaketa paraleloa).

Jauziak denboran

Filmek denbora lineala erakuts diezagukete, gertakariak kronologikoki ematen direnean (hasiera, korapiloa eta amaiera). Alderantziz, denboran atzera jauzi egin dezakete, *flashback* izenez ezagutzen dena (narrazioaren lerroan iraganeko gertakariak edo ekintzak sartzea), edo denboran aurrera, *flash forward* deritzoguna (etorkizuneko gertakariak edo ekintzak). Denboran jauzi egitea zineman askotan erabili ohi den baliabidea da, narrazioaren aldetik aukera asko ematen dituelako. Jo dezagun film bat itsasontzia hondoratu berri zaion pertsonaia batekin hasten dela. Jauzi bat ematen du denboran atzera, eta, gero, egoera horretara nola iritsi zen azaltzen du.

7.4. TRANTSIZIO MOTAK

Plano batetik bestera pasatzeko moduari trantsizio deritzogu. Trantsizio mota desberdinak daude:

1. **Mozketa (corte):** irudi bat beste batez ordezkutzen denean zuzenean. Irudi batetik bestera pasatzeko modurik oinarritzkoena da, eta erabiliena ere bai. Zakar gera daiteke, ordea, denbora- edo espazio-aldaketa handia islatzeko erabiltzen bada. Kasu horretan, urtea erabiltzen da normalean. Eszena baten barruan plano batetik bestera pasa nahi dugun bakoitzean erabiliko dugu.



Mozketa. Anonimoa. Wikipedia

2. Urtzea (*fundido*): irudia pixkanaka desagertzen doa, pantaila kolore bakarrarekin geratzen den arte (normalean beltza); edo, alderantziz, pantaila beltz batean irudia agertzen doa, gutxika. Begiak ixten edo irekitzen ditugunean gertatzen denaren antzeko zerbait da. Trantsizio hori oso erabilgarria da sekuentziak beren artean banantzeko, eta ekintzan aldaketa handia gertatu dela adierazteko ere balio du. Normalean, denbora igaro dela adierazteko erabiltzen da. Liburu batean kapituluz aldatzearen antzekoa da.

3. Nahasketa (*encadenado*): plano bat beste batekin ordeztzen da, aurreko irudi baten gainean behin-behinean beste bat inprimatuz. Modu horretara, irudia pixkanaka desagertzen doa, hurrengo agertzen doan heinean. Trantsizio hori ez da mozketa bezain zakarra, eta, orokorrean, denbora

pasa dela edo tokiz aldatzen dela adieraztea du xede. Plano batetik bestera ez tiro pasatzeko ere erabiltzen da (telebistan batez ere).

4. Gortinatxoak eta efektu digitalak: irudi bat beste batekin ordeztzen da, era askotako irristatze progresiboen edo bestelako efektu bisualen bidez. Gortinatxoan erabilera modari oso lotuta dago, eta garai batzuetan aise erabili dira eta beste batzuetan, berriz, gutxiago. Hainbat motakoak daude: horizontalak, bertikalak, zirkularrak, izar-formakoak, etab.

Lehen esan bezala, trantsiziorik erabilienean mozketa da; izan ere, beste era bateko trantsizioak gehiegi erabiltzeak (urtzeak eta nahasketak, kasu) ekintza motel dezake eta narrazioari arintasuna ken diezaioke.



Urtzea

Anonimoak. Wikipedia



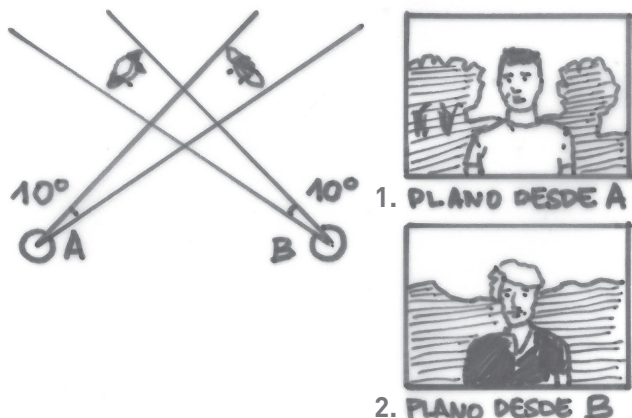
Nahasketa



Gortinatxoak

Komenigarria da irudia soinuarekin bat ez moztea, elkarriketak daudenean batez ere. Edizioan zangalatrau (*encabalgamiento*) izenez ezagutzen da: audioa irudia agertu baino segundo batzuk lehenago entzun dadila (*J cut*), ala plano baten audioa segundo batzuetan entzun dadila, hurrengo planoaren sartzen denean (*L cut*). Zangalatrauak asko erabiltzen dira zineman, muntaketari arintasun gehiago emateko. Modu horretara, elkarriketaren erritmoa irudiaren erritmoan ere isla dadila ekiditen da.

Bestalde, elkarriketak filmatzeko gehien erabiltzen den edizio-formuletako bat plano-kontraplanoa da. Lehenbizi, A pertsonaia filmatzen dut elkarriketa osoan, eta, gero, B pertsonaia, eszena berean zehar. Muntaketan A eta B planoak tartekatzen dira, eta, beraz, plano-kontraplanoa editatzen dugu, soinu-zangalatrauarekin.



Plano-kontraplanoa. 1. Planoa A-tik. 2. Planoa B-tik.

Muntaketaren aurreikuspen bat egin behar da, filmazioa edo grabazioa eraginkorrak izan daitezen.

Editatzean, gomendio asko hartu behar dira kontuan. Hona hemen horietako batzuk laburbilduta:

- > Planoa moztean edo aldatzean, haren barne-mugimendua errespetatu behar dugu. Hau da, oinez doazen pertsonaien mugimendua ezin da planoaren erdian moztu, mugimenduaren hasieran edo

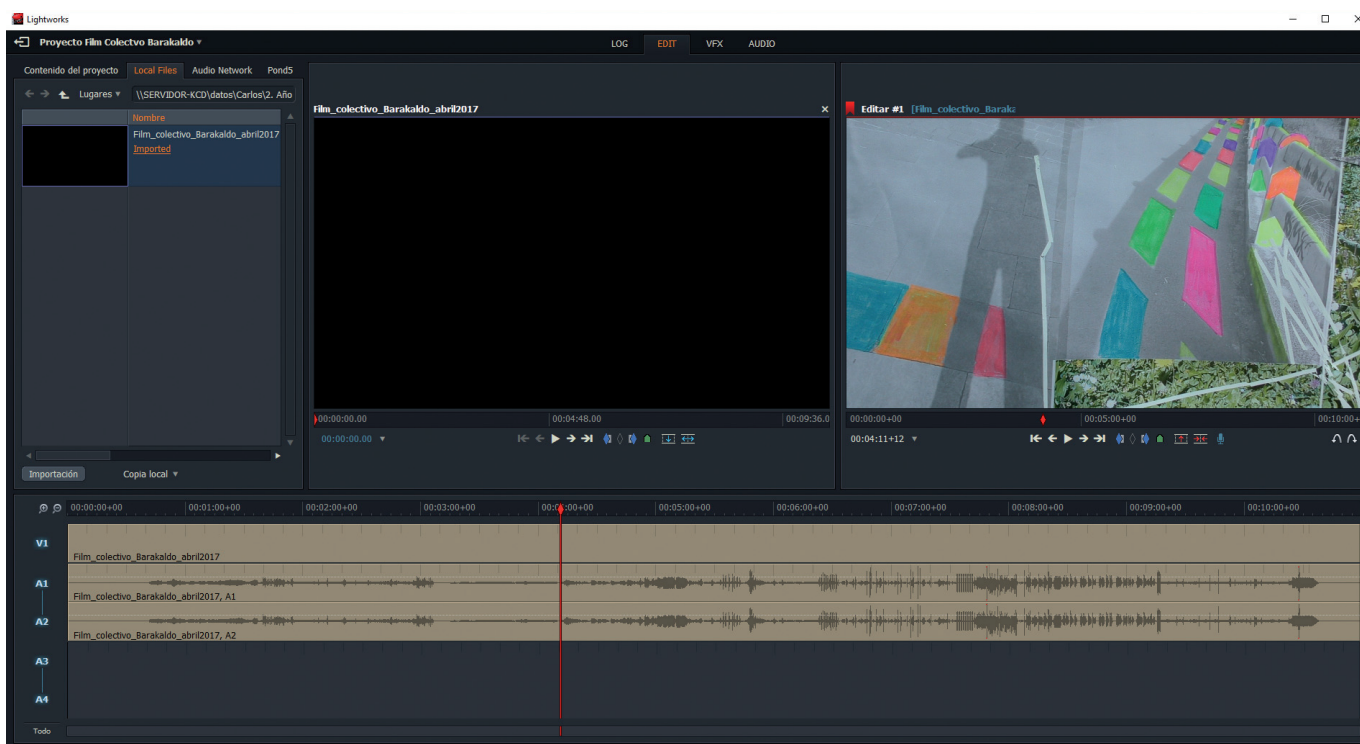
amaieran baizik, hurrengo planoaren mugimendua berdinarekin kateatzen ez badugu behinik behin.

- > Bigarren mailako mugimendua bat ez da sekula moztu behar. Demagun elkarriketa batean bizikleta bat igarotzen dela elkarriketatuen atzetik; plano hori ez genduke moztu behar hurrengo planoaren atera arte.
- > Planoetan zatituta dagoen mugimendua bati jarraitzen diogunean, zerbait edo norbait koadrotik irteten bada, hurrengo planoan koadroan sartu beharko da berriro.
- > Planoen aldaketa pixkanakakoa izan beharko litzateke. Normalean, ez da komeni plano orokor batetik (PO) lehen planora (LP) zuzenean igarotzea; horren ordean, tartean beste plano bat sartzen da, hala nola plano ertaina.
- > Plano baten eta hurrengoaren artean, behintzat 30 graduko aldea egon behar litzateke ikuspegiaren artean.

7.5. EDIZIO-PROZESUA

Filmazioa amaitzean, minutu ugari izango ditugu grabatuta, eta baita orduak ere. Edizioak akats ugari ekiditen eta denbora erabilgarria maximizatzen laguntzen du. Hona hemen gure filmaren edizio-prozesuan eman beharreko urratsak, laburbilduta:

- 1. Grabatutako material guztia ikuskatzea:** Filma egiteko, eskura daukagun materiala oso ondo ezagutu behar dugu. Gomendagarria da filmazio osoan zehar grabazio-partea egiten joatea, eta horietan, hartualdi onak eta hartualdi txarrak ezberdintzea (adibidez, pertsonaia elkarriketarekin nahastu eta hitzak gaizki esaten dituztenean) eta hartualdi bakoitzari dagozkion oharra jasota uztea (soinuari buruzko ohar zehatzak, adibidez). Grabazio-partea horiek oso baliagarriak dira grabatutako materiala ikuskatzean eta sailkatzean. Edozelan ere, editatzen hasi baino lehen, ondo ezagutu behar dugu esku artean dugun materiala.
- 2. Materiala izendatzea eta ordenatzea:** Plano bakoitza izendatu behar dugu. Komeni da argiak eta



Lightworks edizio-programaren interfazea

zehatzak izatea, adibidez: ANAREN PLANO ORO-KORRA ESKAILERAK JAISTEN. Modu horretara, sailkapen bat egingo dugu, materiala errazago editatzeko gero, erabiliko ez ditugun hartualdi faltu guztiak aparte utziz.

3. Gure istorioaren egiturari buruz gogoeta egitea:

Puntu honetan, desberdintasun handiak daude fikzioaren eta dokumentalaren artean. Esku artean fikziozko film bat badugu (berdin dio film laburra ala film luzea den), gidoi literarioan ezarritako ordenari jarraituko diogu, sekuentziak ordenatzeko. Dokumentalaren kasuan, askotan esan dugun bezala, ez dago gidoi itxirik eta produkzio-prozesu osoan zehar eraikitzen joango gara gidoia. Hain zuzen, filmatutako guztia ikuskatzeko unean, gure gidoiari behin betiko egitura eta forma ematen diogu, gidoia nolabait une horretan bukatuz. Dokumental bat egiten badugu, beraz, puntu horri denbora gehiago eskaini beharko diogu.

4. Materiala editatzea:

Egitura ezarri dugunean, planoak lotuko ditugu, hots, gure istorioa eratzten duten irudiak eta soinuak editatzeko ditugu.

Lehenbizi, irudia lantzen da, eta, gero, soinuaren postprodukzioa egiten da.

- 5. Gure filma esportatzea:** Amaitzeko, gure proiektua esportatuko dugu, eta Internetera zuzenean igo dezakegun artxiboa (*Youtube*, *Vimeo*, etab.) edo beste euskarri batean (*pendrive*, disko gogorra, DVD, etab.) gorde dezakegun artxiboa sortuko dugu.

7.6. KREDITUAK

Film bat ez da amaituko harik eta pantailan azkenean kreditua agertzen ez den arte, zeinahi estilotakoa den. Gauza bera gertatzen da obra sortzeko prozesuan, kredituak sartu arte ez da guztiz osatuta egongo. Garrantzitsua da filmaren sortze-prozesuan parte hartu duten taldekideen lana aitortzea. Halaber, taldeko kide izan ez arren modu batera ala bestera filma osatzen lagundu diguten pertsona guztiei eskerrak eman ohi zaizkie. Informazio gehigarria sar daiteke (grabazioaren kokalekuak, obrarako konposatutako musika-piezak, filmaren produkzioan animalia batek ere kalterik jasan ez duela ziurtatzen duen mezua...).

Aipatu behar da, film askotan, kredituak adierazpen artistikoa ere badirela. Baliteke burura datorkigun lehenengo irudia pantailan atzealde beltz baten gainean gora egiten duten letra zuriak izatea, baina ez gara horretara mugatu behar. Eredu tradizional horretatik urruntzeko era asko daude: animazio-sekuentzia bat erabiliz, ilustrazioak sartuz, letrak filmaren errealitatearen barruan agerraraziz (harean idatzita, grafiti bat horman, bide-seinale bat...). Baina garrantzitsuenak da filmaren gaiaren eta tonuaren artean koherentzia mantentzea. Atzealde beltzaren gainean letra zuriak jartzea erabakitzen badugu ere, garrantzitsua da zer tipografia erabiliko den baloratzea, koherentzia hori mantentzeko.

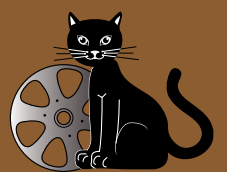
Gauza bera esan dezakegu kredituen soinuari buruz. Normalean musika sartzen da, eta ironiarekin jolas badaiteke ere, argi eduki behar da zergatik hautatu den abesti zehatz bat eta zer adierazi nahi den horrekin. Gai gogorra jorratzen duten filmetan, ohikoagoa da kredituetan musikarik ez egotea, irizten zaiolako abesti bat sartzea friboloa izan daitekeela. Noski, kredituetan zehar entzuten den soinua ez da zertan musika izan behar (itsasoko soinua, trafikoa, negarrez ari den haurtxoa, eztandak urrutira...). Laburbilduz, makina bat aukera daude, baina filma egin duen pertsonak oso argi eduki behar du zer arrazoi dauden haren aukeraketaren atzean.



Bilboko "Film Soziakak" Zinema Ikusezinaren Nazioarteko Jaialdia

*Zortzigarren atala: Emanaldia
eta banaketa*

CINE
INVISIBLE
FESTIVAL INTERNACIONAL
FILM SOZIALAK BILBAO



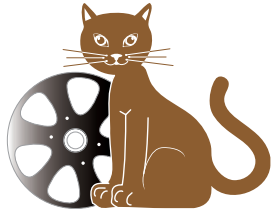
ikasleen

K L A K E T A K

www.kcd-ongd.org



**SAKELEKO TELEFONOAREN BIDEZ GAUZATURIKO
ERALDAKETA SOZIALERAKO KOMUNIKAZIO TAILERRA
TALLER DE COMUNICACIÓN PARA LA
TRANSFORMACIÓN SOCIAL CON TELÉFONOS MÓVILES**



Zortzigarren atala: Emanaldia eta banaketa

Filmak norbaitek ikusteko egiten dira beti. Egin dugun film motaren arabera (fikzioa edo dokumentala, film laburra edo film luzea) erabakiko dugu gure obraren banaketa eta emanaldia non egin, beste faseak bezain garrantzitsua baita hori. Halaber, prozesuaren hasieran planteatu dugun helburu estrategikoak zeresana edukiko du, horrek zehaztuko dituelako gure pelikula erakusteko toki aproposenak zeintzuk diren: zinema-aretoak, telebista, jaialdi tematikoak edo beste batzuk, hala nola zinema kalean, komunitate zehatz batean, etab.

Filma zinema-aretoetan estreinatzeko, banaketa-enpresa bat gure filma komertzializatzear arduratu behar da. Kanpo-agentea behar da horretarako, eta, beraz, prozesuaren hasieran ebaluatu behar dugu posible den eta beharrezkoa den, estrategia horrekin aurreikusitako helburua bete dezagun.

Beste aukera bat filma zinema-jaialdietara eramatea da. Era guztietako jaialdiak daude: nazioartekoak,

estatukoak, tokikoak, film luzeenak, film laburrenak, animaziozkoak, tematikoak, etab. Aukera hori bereziki interesgarria da film laburren kasuan, ez dutelako oihartzunik izaten, ez zineman ez telebistan.

Sare birtualak ere kostu oso murriztuetan gure obra banatzeko aukera ematen digu, baina horrek ez du esan nahi hedatzea eta eragitea beharrezkoak ez direnik. Bideoa *Youtube*-ra edo *Vimeo*-ra igotzearekin ez da nahikoa. Kasu horietan, estrategikoa izan daiteke filma hedatzen hastea aurreproduktzio-fasean bertan. “Zarata egitea” da gakoa—proiektuaren gainean eta haren etapei eta garapenari buruz hitz egitea—, gure xede-publikoak ezagutu dezan. Adibidez, webgune bat sor dezakegu, sare sozialetan gure filmari buruz hitz egin, *making of*, *teaser* edo aurrerakin gisa balio diezagukeen eta egingo dugunaren gaineko intriga sor dezakeen ikus-entzunezko pieza txiki bat sor dezakegu, filmazio-bloga idatzi, etab., jendeari ezaguna eta erakargarria suerta dakion gure lana Internetera igotzen dugunean.

Glosarioa





FIN DE LA POBREZA

HAMBRE CERO

SALUD Y BIENESTAR

EDUCACIÓN DE CALIDAD

IGUALDAD DE GÉNERO

AGUA LIMPIA Y SANEAMIENTO

ENERGÍA ASEQUIBLE Y NO CONTAMINANTE

TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO

INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA

REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES

CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES

PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES

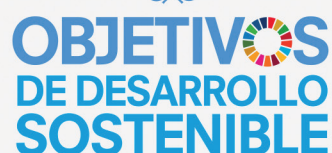
ACCIÓN POR EL CLIMA

VIDA SUBMARINA

VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES

PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS

ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS



CINE
INVISIBLE
FESTIVAL INTERNACIONAL
FILM SOZIALAK BILBAO





Film baten sortze-prozesuaz hitz egiteko, zenbait termino zinematografiko argitzea komeni da, gidaliburu hau ulergarriagoa izan dadin.

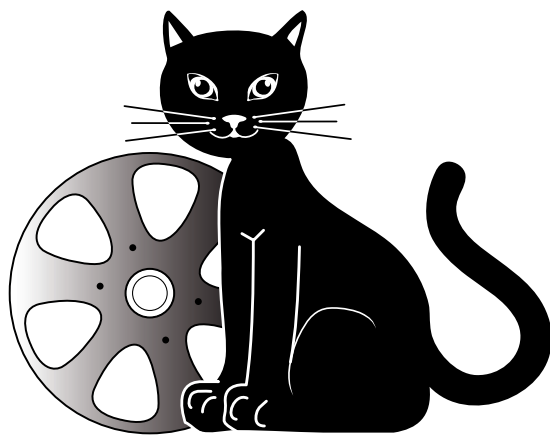
Lehenbizikoek ikus-entzunezko narrazioaren denbora banatzeko moduarekin zerikusia dute:

- > **Hartualdia:** kameraren ondoz ondoko bi geldialdiren artean filmatu den ekintzaren zatia da. Hartualdia zuzendariak "ekin" dionean hasten da (REC sakatuko dugu eta filmatzen hasiko gara), eta "moztu" dionean amaitu, grabazioa eteteko agintzen duenean, alegia.
- > **Planoa:** ikus-entzunezko mintzairaren narrazio-unitaterik txikiena da, baina baita esanguratsuen ere. Muntaketaren bi etenen artean gertatzen den film-zatia da. Plano-aldaketa bakoitzak ikus-pegia-aldaketa bat dakar. Muntaketan, balio digun zatia soilik hartzen dugu hartualditik, eta horrela sortzen da planoak. Normalean, hartualdiaren hasiera eta amaiera moztzen da horretarako.
- > **Eszena:** ekintza-unitate bat da, espazioak eta denborak mugatutakoa. Giro edo agertoki berdinean filmatuta dago. Batzuetan, nahikoa zaigu horrekin zentzua hartzeko, baina ohikoena da gehiago behar izatea. Modu horretara, esenez aldatuko dugu ekintza beste kokaleku batera lekualdatzen denean, edo denborak aurrera edo atzera egiten duenean, toki berdinean jarraitzen badugu ere. Gidoian, eszenak zerrendatu egiten dira, produkzio-fasea errazteko xedez.
- > **Sekuentzia:** unitate dramatikoak eratzen duten eszenen multzoa da. Ideia bakarrari jarraikiz elkarri lotuta doazen eszenen multzo gisa ere defini dezakegu. Eszenarekin ez bezala, sekuentzia zentzua daukan unitate independentea izan daiteke, eta hasiera eta amaiera ditu.

Bestalde, eta ikusita filmak orokorrean talde-lanaren emaitza direla, film bat egiterakoan, komeni da lanpostuak eta pertsona edo pertsona-tal-

de bakoitzak bere gain hartuko dituen funtzioak zehaztea, gainetik bada ere:

- > **Zuzendaria:** filmaren arduradun nagusia da. Zinemaren berdin dio "errealizadore" edo "zuzendari" esatea; telebistan, aldiz, bi figura horiek desberdindu egiten dira. Filmaren zuzendariak gidoilariak idatzitakoa irudietara eraman behar du, eta, beraz, gidoi teknikoak eta *storyboard*-a egin behar ditu. Erabakiak hartuko ditu plano motaren, kamera mugimenduen, konposizioaren eta beste hainbat gairen gainean.
- > **Produktorea edo ekoizlea:** finantzaketa bilatzeaz, aurrekontua kudeatzeaz eta gure proiektu zinematografikoak egiteko beharrezko tresnak eta baliabideak lortzeaz arduratzen da: lantalde teknikoak eta artistikoak kontratatzea, grabatzeko baimenak kudeatzea, etab.
- > **Gidoilaria:** kontatu nahi dugun istorioari euskarria ematen dion gidoia egitearen arduraduna.
- > **Kameraria edo kamera-operadorea:** irudiak hartzearen arduraduna. Zuzendariaren jarraibideak betez mugitzen, enkoadratzen eta fokuratzen du kamera.
- > **Soinu-arduraduna:** soinua jasotzeaz arduratzen da. Audioa behar bezala sartu dela egiaztatzen du, eta mikrofonoak maneiatzen ditu.
- > **Argiztapena:** argi-iturriak kokatzen eta argi-inguruneak sortzen ditu.
- > **Script-a:** jarraitutasun bisuala mantentzearen eta filmazioan *raccord* akatsik gertatzen ez dela bermatzearen arduraduna da. Figura hori ezinbestekoa da zehatz-mehatz planifikatu behar diren proiektuetan, hala nola fikziozko filmak edo telesailak.
- > **Beste batzuk:** eszenografia, makillajea, jantziak, ile-apainketa eta beste batzuk.



ZINEMA
IKUSEZINA
BILBOKO "FILM SOZIALAK"
NAZIOARTEKO JAIALDIA