

JARRAIKORTASUNA I

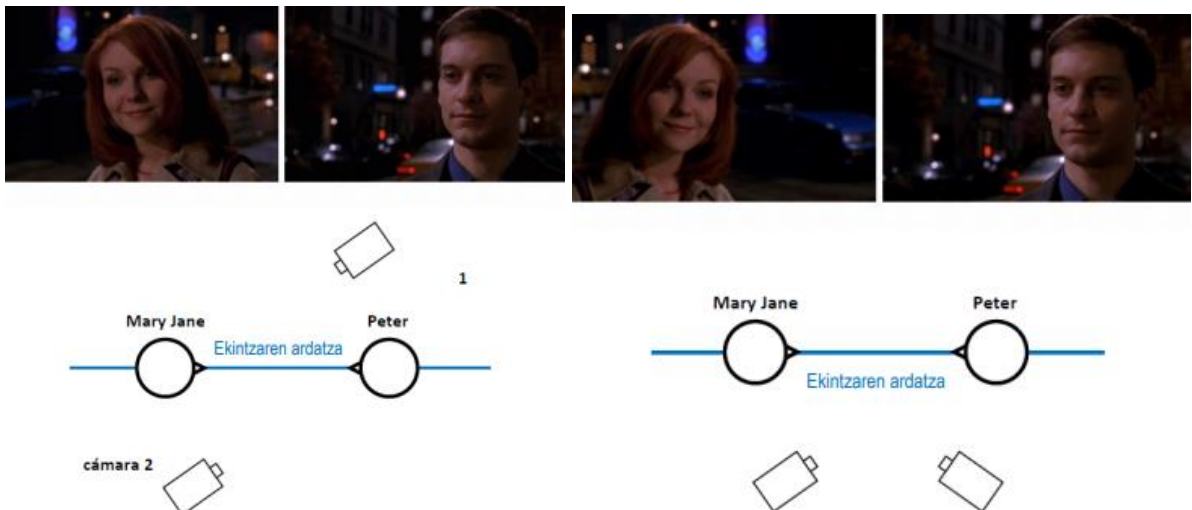
- Zinemak eta telebistak ustez jarraitua den ekintza bat erakusten dute, baina, berez, espazio eta denbora zatien segida bat da. Horietako bakoitzak plano eta ikuspuntu aldaketa bat esan nahi du
- Ikusleak plano batetik besterako aldaketa modu naturalean ikusi behar du
- Hori ziurtatzeko jarraikortasuna mantendu behar da. Horretarako kontuan hartuko ditugu:
 - Pertsonaiak, eszenako elementuak eta beraien mugimenduen kokalekua eta itxura
 - Kameran kokalekua
 - Argiztapena

RACCORD AKATSAK:

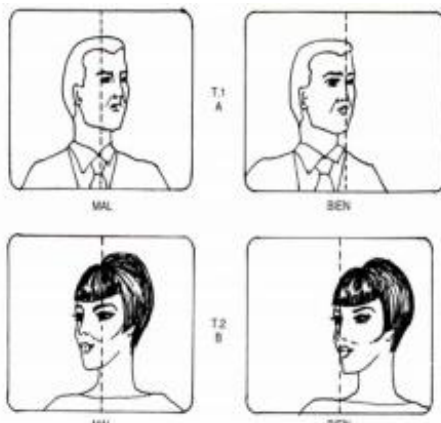
Jarraikortasuna nahi gabe apurtzen denean, raccord akats bat egon dela esaten da.

- BEGIRADAREN RACCORD-A

Pertsonaia bat beste pertsonaia bati begira badago, begirada horren norabidea mantendu behar da plano guztietan. Hau da, enkoaraketaren eskuinaldean dagoen pertsonaiak ezkererantz begiratuko du, eta alderantziz.



Komenigarria izaten da airea uztea pertsonaiaren begien eta begirada zuzentzen duen aldeko enkoakrearen artean.

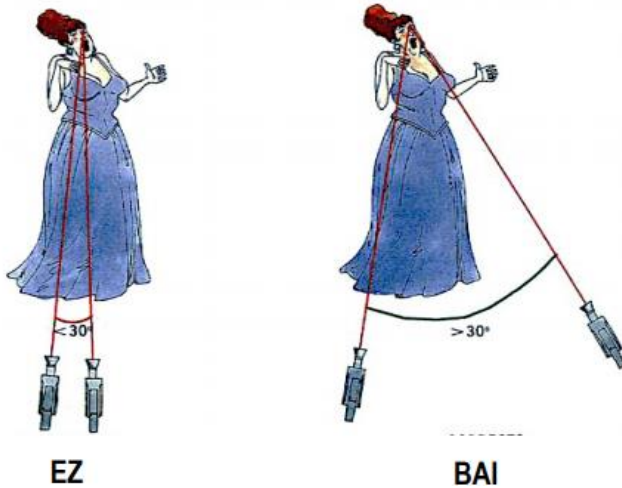


- 30 GRADUEN ARAUA

Kameraren ikuspuntua aldatzen badugu, aldaketa justifikatuta egon beharko da. Saltorik egon ez dadin, ikuspuntu berriak aurrekoarekiko 30º-ko diferentzia izan beharko du horizontalean.

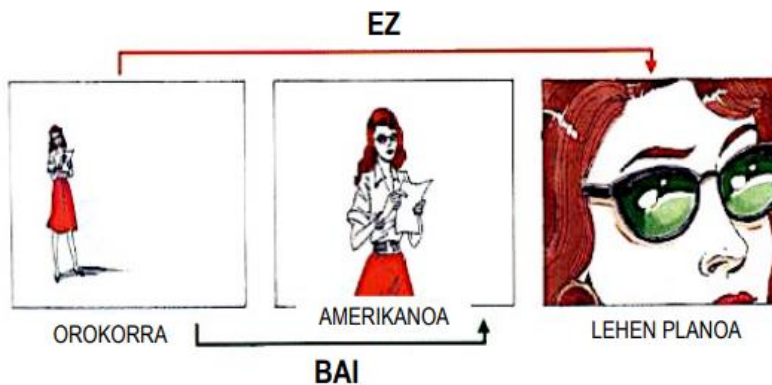
30º baino gutxiagoko lekualdatzea planoaren neurria aldatzean baino ez litzateke egongo justifikatuta.

Adibidez, eremu sakontasun gutxiko plano itxi batetik eszenatokiaren elementu gehiago erakusten dituen plano zabal batera pasatzen garenean.



- ALDAKETA PROPORZIONALAREN ARAUA

Plano motei dagokienez, xehetasun plano batetik plano orokor batera jauzi handiegia da ikuslearentzat. Era berean, neurri eta angelu antzekoetatik hartutako bi plano jarraian jartzea ere desatsegina izan daiteke, adibidez, plano ertain batetik plano ertain motzera pasatzean. Egokiena tartean planoak sartzea litzateke.



1-2-3 Formula

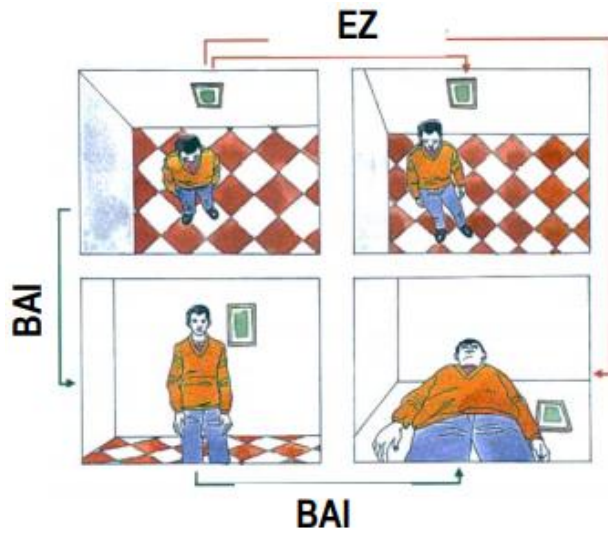
Formula honekin, muntaketa egokia lortuko dugu eszena batean sartzeko:

1. Plano orokor bat, "egoera-planoa" izan daitekena.
2. Korteia plano ertainera
3. Korteia lehen planora

Eszenatik ateratzeko kontrako bidea:

3. Lehen plano
2. Korteia plano ertainera
1. Korteia plano orokorrera

Angeluei dagokienez, gauza bera gertatzen da: ez da jauzi handiegia komeni, ezta txikiegia ere.



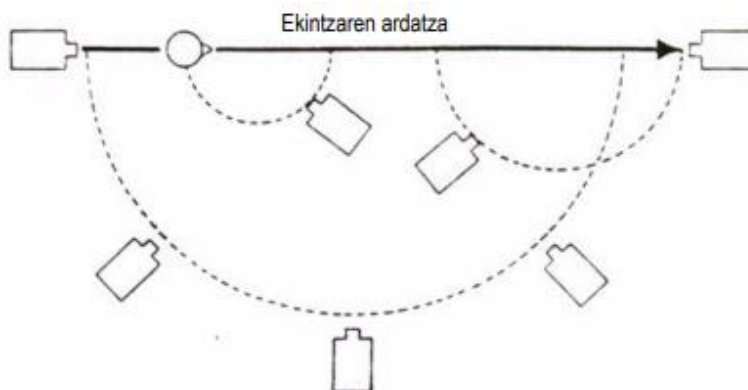
- OPTIKOA
Objetibo ezberdinekin grabatzen baditugu bi planoak jarraikortasun optikoa apurtu daiteke.



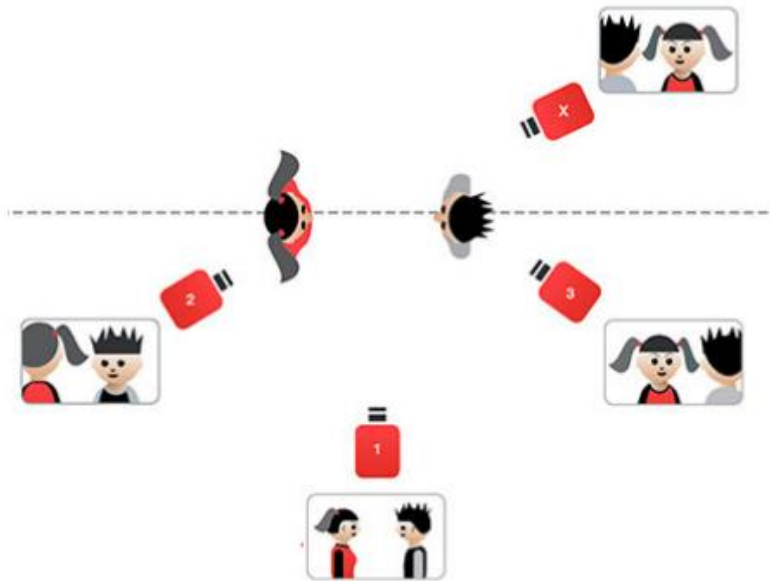
- ARDATZA
Ekintza ikuspuntu desberdinetatik jasotzen denean, pantailaren mugimenduaren norabidea errespetatzea lortu behar dugu, ardatzak errespetatuz.

180 graduen araua

Subjektuaren ekintza edo haien begiraden ardatza lotuko duen lerro imaginarioa identifikatuz, lerro horren alde bat aukeratu eta bertan kokatuko dugu kamera plano ezberdinak egiteko



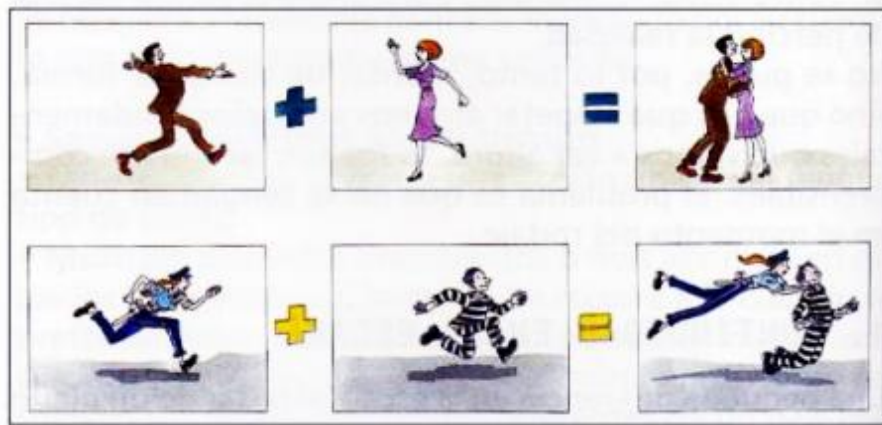
Normalean plano orokorra hartuko dugun aldean kokatuko gara.



Norabide ardatza

Pertsonaiaren norabideak norabide-ardatz bat sortuko du, errespetatu beharra dagoena. Norabidean jarraikortasuna mantentzeko, kontuan hartu behar dira enkoadraketako sarrera-irteerak.

Pertsonaia edo objektu bat eskuineko aldetik ateratzen bada, hurrengo planoan ezkerraldeetik sartu beharko da.



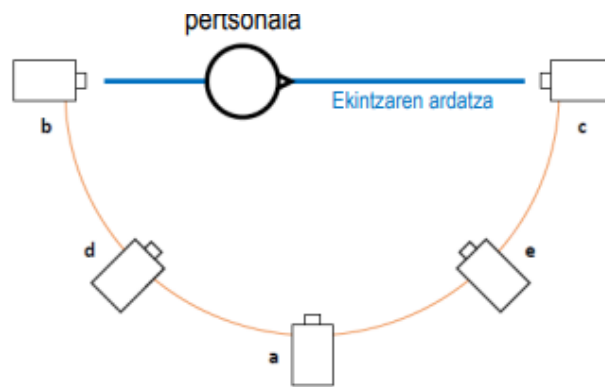
Ardatza saltatzea

Behin ardatz imaginario hori ezarri dugula, alde bietan jartzen badugu kamera eta ikuspuntu ezberdinetako planoak txandakatuz gero, "ardatzaren saltatzea" gertatuko litzateke.

Ardatza ondo saltatzeko:

- Travelling: albo batetik besterako ibilbidea travelling baten bidez egiten badu kamerak, ibilbide hori erakusten badugu, ez da saltorik nabarituriko. Pertsonaia baten mugimendua jarraituz ere egin dezakegu

- Ardatzaren alde batetik bestera pasatu ahal izateko, ardatzetik bertatik hartutako plano bat tartekatuz (b edo c puntuetatik grabatuz, adibidez)



- Plano "neutral" bat tartekatuz (ikuspegi subjektiboa, adibidez)