# 1. EKOIZPEN PROZESUA

Ikus-entzunezko proiektu bat:

* Talde-lan baten ondorio da. Jende asko eta zeregin oso ezberdinak bildu; profesionalen zereginak eta perfilak aldatzen doaz
* Bere ezaugarri eta behar propioak ditu.
* 4 oinarrizko fase bereizi ohi dira ikus-entzunezko produktu baten egite prozesuan:
1. Aurreprodukzioa: pentsatu, definitu, aukeratu, antolatu.
2. Produkzioa: gauzatu, grabatu, jaso, egin.
3. Postprodukzioa: batu, ordenatu, forma eman.
4. Banaketa: jakinarazi, zabaldu.

## 1.1. AURREPRODUKZIOA

* Proiektuaren **planteamentua**. Proiektuaren nondik norakokak dira. Helburua aztertu eta zehaztu behar da. TBan 1. urrats honetan kateak eta produktorak elkarrekin egiten dute lan. Ideiak, oinarriak, eta targeta (edo zeini zuzenduko zaion) ezartzeaz gain, publizitate merkatu posiblea eta errentagarritasuna ebaluatzen dira. Gauza bera gertatzen da beste motatako proiektuekin
* **Gidoia** **egiten** da, giza baliabideak eta baliabide teknikoak aztertu eta lortu egin. TB, programa pilotu baterako gidoia ematen zaio tb kateari oniritzia eman dezan; ondoren, aurrekontuen inguruko erabakiak hartuko dira.
* Lokalizazioak bilatuko dira eta **muntaia** **eszenikoa** egingo da. Beharrezkoak diren dekoratu errealak eta birtualak lortu edo egingo dira. Grabazioan zehar beharrezkoak izango diren elementuen planifikazioa egingo da: talde artistikoa, gidoia, musika eta produkzio zein errealizazio talde osoa, elementu fisiko eta egitura teknikoa, dekoratuak, makilajea, unitate mugikorrak, efektu bereziak…
* Banakapenean, estrategia publizitarioan eta komertzializazioan ere pentsatuko dugu.
1. Ideia eta gidoia
2. Balorazioa/Finantzaketa
3. Ekoizpen plangintza edo egutegia
4. Gidoi teknikoa
5. Diseinu artistikoa: argiak, arte zuzendaritza, lokalizazioak…
6. Banakapenak edo desgloseak
7. Casting-a
8. Aurrekontua
9. Pertsonal teknikoa kontratatu, materialak eta zerbitzuak alokatu, dekoratuak eraiki, jantziak egin…
10. Baimenak eta aseguruak: erantzukizun zibila, lanistripuak, lapurketak, “de buen fin” asegurua…
11. Entseguak eta grabaketa probak
12. Grabaketa plangintza

## 1.2. PRODUKZIOA

* Grabazioaz eta grabazioa ahalbidetuko duten tresna tekniko guztiak aurretiaz probatzeaz edo aktore eta gonbidatuen hitzorduez arituko ginateke.
* Errealizazioaren azken erabakiak hartzen lagunduko duten entseguak.
* Ondoren grabazioa edo filmaketa egingo da.
1. Grabaketa edo filmazioa/ Errealizazioa platoan. Fase honetan badaude bi dokumentu oso garrantzitsuak direna:
	1. Lan ordena edo lanerako agindua
	2. Grabazio txostena/ Jarraikortasun txostena

## 1.3. POSTPRODUKZIOA

* Batasuna ematen lagunduko duten hartzerik onenak aukeratuko dira edo azken ikutuak emango zaizkie bai irudiari eta bai soinuari. Edizio eta sonorizazio prozesuak bideratzen dira.
* Fase honen amaieran bukatutzat joko dugu proiektua
1. Edizioa edo muntaketa: muntaketa gidoia
2. Irudi postprodukzioa
3. Soinu postprodukzioa
4. Kredituak

## 1.4. BANAKETA ETA KOMERTZIALIZAZIOA

* Proiektua bukatuta dagoenean banakapen estrategia jartzen da martxan.
* Zuzeneko programa emititzen da.
* Bestelako proiektua bada, proiektuaren helburuaren arabera, emaitza behar den tokira bideratuko da: festibalak, tb kateak, ss-ak, ikus-entzunezko plataformak…
1. Banaketa dossierra
2. Banaketa estrategia: festibalak…

# 2. EKOIZPEN MODUAK

1. **AURREIKUSI**: Grabazio bat era arin eta koordinatuan gerta dadin, ekintzaren inguruko gorabeherak argi egon beharko dute: zer da hurrengo gertatuko dena, non kokatuko dira pertsonaiak eta kamera edo kamerak, taldekide bakoitzaren zeregina, mugimenduak… Sarritan errealizadoreak inprobisatu egin beharko duen, emaitza egokiak lortzeko gakoetako bat aurreikustea izango da.
2. **PLANIFIKATU**: Normalean aldez aurreko gidoi / eskema bat jarraituz egiten da lan. Ekintza eta elkarrizketak entsegatu eta planifikatu egingo dira eta baita kameraren hartzeak, mugimenduak, argiztapena, soinua…
3. **ANTOLATU**: Ekintzek eta elkarrizketek nahiz eta inprobisatuak ematen duten, (elkarrizketa informal bat, esaterako) aktoreen/hizlarien jardun eta mugimenduak antolatuta daude, beharrezkoak diren elementuak eskuratu dira eta beharrezkoak diren proba teknikoak egiten dira.

Ikus-entzunezko produktuen antolaketek patroi bat jarraitzen badute ere, gauzatzeko orduan (errealizazioan) aldaketak gerta daitezke, zirkunstantzia asko medio:

1.**-Produkzio** **modua** edo **kamera** **kopurua**: unikamera/multikamera.

2.**-Produkzio** **prozedura**: zuzenekoa/aurrez grabatutakoa.

3.**-Lokalizazioa**: espazio naturala edo estudioa

## 2.1. KAMERA KOPURUA

* Kamera kopuruak lan unitatean dauka eragina. Lan unitateak hurrengoko erabakiak baldintzatuko ditu, eta faktore garrantzitsuenetakoa da. Lan guztia unitate horren inguruan antolatuko baita.
	+ Unikamera produkzio bateko lan unitatea planoa da.
	+ Multikamera produkzio batean, aldiz, blokea (set baikotzean bloke bat, egoera aldatzen bada bloke bat, gaia aldatzen bada bloke bat…).
* Unikamera errealizazioa, askeagoa da. Kameraren kokapena, enkuadrearen tamaina eta objektiboen erabilera askea izango da.
* Multikamera produkzio batean, kamera baten kokapena beste kameren posizioek baldintzatuko dute. Kamera guztietan zuri balantzea, plano motak, ardatzak, angulazioak… ikus-entzunezko diskurtso berberari erantzungo diote.

### 2.1.1. KAMERA BAKARRA EDO UNIKAMERA

* Ikuspuntuaren aniztasuna ematen digu
* Ekintza eta hartzeak errepikatzen direnez jarraikortasuna eta raccord-a bermatu behar dugu.

Kamera bakarrarekin **ERREALIZAZIO TEKNIKAK**:

1. Planifikatutako gidoiarekin (planoz plano)

2. Gidoi barik (plano masterra/plano sekuentzia)

3. Hartzeak bikoizten (ardatza kontuan hartuta)

4. Plano Sekuentzia (koreografia/kokapen markak)

* Errekurtso plano moduan erabili ahal izateko nahiko material izatea.
* Hartzeak errepikatzea (posible balitz). Plano eskaintza zabalagoa izan dezagun hartzeak errepikatu ohi dira.
* Arreta berezia izan “jarraikortasun” eta “raccord-ari” dagokionez.
* Sekuentziaka lan egitean: gidoia sekuentzia mekanikoetan banatzeak lagundu egingo du.
* Pertsonaiek kamerarako antzeztuko dute, hartzearen arabera mugituko dira.

### 2.1.2. MULTIKAMERA

* Kamera bat baino gehiago erabiltzeak malgutasun handiagoa emango digu grabazioan, denbora gutxiago beharko dugu grabazioa aurrera ateratzeko. Ez da beharrazkoa izango hartzeak errepikatzea.
* Ekintza gelditu gabe planoen barietatea erraz lortuko da, ikuspuntu ezberdinetatik ekintza bera hartzeko aukera izango baitugu.
* Irudien argia eta kolore temperatura ondo kontrolatu beharko dugu.
* Kameren sinkronizazioa ezinbestekoa da.

Muntaia errazagoa da:

* Zuzeneko errealizazioa egiten badugu ez dugu ia ezer montatu behar.
* Kamera desberdinek eskaintzen dituzten irudiak konbinatuz efektu desberdinak lortu ahal izango ditugu, superposizioak, pantaila zatikatuak…

## 2.2. PRODUKZIO PROZEDURA

* **Zuzena**: Programaren narratiba kontatzen ari garen gertakizunaren denbora berean gertatuko da, betiere aurreplanifikazio bat jarraituz. Gehienetan multikamera produkzioak izaten dira. Adibidez, debateak.
* **Aurrez grabatua**: Errealizazioa zuzenean bada ere emisioa beste denbora batean egiten da. Horregatik seinalea euskarriren batean grabatu behar da. Sistema honekin arazoak konpondu eta iraupena moldatu daiteke, baita langileen eta estudioen ustiapen egokia egitea ere. Adibidez, Gure Kasa.
* **Blokekako grabazioa**: Ez da zuzenean grabatuko, blokeka baizik: irizpide ezberdinei jarraituz zatietan banatu eta zatitan grabatuko da (dekoratuen arabera, aktoreen arabera, argiaren arabera…). Honek ere aurrerago emititu ahal izateko euskarriren batean grabatzea eskatuko du. Adibidez, telesailak.
* **Zuzeneko erretransmisioa**: Unitate mugikorra erabiliz, platotik kanpoko gertakizun baten errealizazioa da, eta gertaera gertatzen ari den toki eta denboran erakutsiko da. Erretsansmisio=transmisio bikoitza unitate mugikorretik estazio nagusira eta handik ikuslearengana. Adibidez, albistegietan kanpoko informazioa jasotzen dugunean.
* **Aurrez grabatutako erretsansmisioa**: Zuzeneko erretransmisioa bezala, baina emisioa ez da grabatzen den une berean egiten. Lehenago aipatutako zuzeneko eta aurrez grabatutako programen artean ezarritako ñabardura berberaz ari gara.

## 2.3. LOKALIZAZIOA

Ikus-entzunezko produktu baten produkziorako aukeratutako espazioa, aldez aurretik jada existitzen zena.

**Estudioa→**

* Telebista estudioak: programak gauzatzeko espreski pentsatu eta diseinatutako espazioei; produkzio kontrolatuagoa izaten da.
* Estudioko guneak:
	+ Platoa
	+ Errealizazio gela edo kontrol gela
	+ Soinuaren kontrola
	+ Jarraikortasun gela
	+ Edizio eta postprodukzio gelak
	+ Instalazio osagarriak

#### *PLATOA:* Ekintza gertatzen den espazioa; Estudioa saio bat egin ahal izateko behar diren espazio guztiak osatzen dute

* Platoaren aurrekaria zinemako estudioa da
* Espazioa itsua eta diafanoa izaten da, zutabe, habe edo bestelako elementurik gabea
* Zorua laua eta mailakatua da, garabien sarrera ahalbidetzeko.
* Altuera minimo bat behar du, argiztapen sistema osoa zintzilikatu behar baita pantagrafoen bidez, argiztapen parrilan

#### *ERREALIZAZIO GELA EDO KONTROL GELA:* Estudioaren bihotza. Bertatik errealizatzaileak eta talde teknikoak produkzio prozesua kontrolatzen dute. Kontrolaren barruan 4 gune:

* Produkzio gunea: programa bertatik zuzentzen da. Bertan lan egiten dute errealizatzaileak, errealizazio laguntzaileak eta bideo nahasleak.
* Bideoaren kontrolerako gunea: bideo seinalearen kalitatea eta argiztapena kontrolatzen dira
* VTR gunea: bertan erreproduktoreak daude. Aldez aurretik prestatutako bideoak bertatik bideratzen dira. Albistegietako albisteak, adibidez.

#### *SOINUAREN KONTROLA:* Soinu guztien kudeaketa egiten da bertatik. Mikroetako zein beste soinu erreproduktoreetako soinuak soinu-mahaitik pasatu, prozesatu eta bidali egiten dira emisiora edo grabatzeko euskarrira. Irudi eta soinuaren kontrol gelak banatuta egoten dira sarritan. Hala ere, interkomunikazio sistema baten bitartez errealizadorearen aginduak jasotzen dituzte.

#### *BESTE GELA BATZUK*:

* Edizio eta postprodukzio gelak
* Grafismorako gunea
* Artxiborako gunea
* Ekipoen biltegia
* Dekoratuen biltegia

# 3. ALBISTEAK ERAIKITZEN

## 3.1. ALBISTEAREN URRATSAK

* Ikerketa
* Informazioaren antolaketa
* Idazketa (ikus-entzunezko testua ekoiztu)
* Aurkezpena (emisioa)

*ELEMENTU* *GILTZARRIAK*:

1. Talde-lan baten ondorio da: Jende asko eta zeregin oso desberdinak izan ditzaketeenak biltzen dira erreportaje baten bueltan, nahiz eta profesionalen zereginak eta perfilak aldatzen doazen.
2. Oinarrizko faseak beti mantentzen dira:
	1. Aurreprodukzioa: pentsatu, definitu, aukeratu, antolatu. Ikerketa eta informazioaren antolaketa oinarria da.
	2. Produkzioa: gauzatu, grabatu, jaso, egin. Erreportajearen soinuak, irudiak eta testuak ekoiztuko ditugu.
	3. Postprodukzioa: batu, ordenatu, forma eman. Erreportajea editatuko dugu.

+ Aurkezpen fasea: emisioa

*ALBISTEGIAK*:

* Telebistako saioak dira
* Ezaugarri propioak dituzte
* Telebista-kateen ezaugarri propioak dituzte
* Estilo, esparru eta iraupen desberdinetakoak izan daitezke
* Oinarrizko unitatetzat albisteak dituzte.
* Bakoitza ebre eduki eta esanahi propio du
* Denak batera narrazio bat osatzen dute (albiste partikularren batuketa soiletik harago doan diskurtsoa eratuz)
* Telebista-kateen bizkarrezur eta prestigio-ikurrak dira, kateen arteko borroka lidergoa eskuratzeko (ez dira izaten audientzia gehien lortzen duten saioak)
* Telebista-kate publiko eta pribatua:
	+ Publikoa: albisteen interes orokorra eta audientziari eskaintzen zaion zerbitzua lehenesten du.
	+ Pribatua: ikuslegoarentzat “erakargarria” izan daitekeenaren aldeko apustua egiten dute

*ABIAPUNTUA*:

* Goizeko lehen orduan albistegiaren editorea (albistegiaren arduradun nagusia), errealizadorea eta arlo-buruak biltzen dira.
* Batzarrean egunerako aurreikusitako gertaeren (prentsaurreak, ekitaldiak, egin daitezkeen zuzeneko konexioak…) errepaso azkarra egin eta bakoitza zein kazetarik landuko duen erabakitzen da.
* Albistegiaren lehen zirriborroa osatu daiteke.
* Prozesua ondo bideratzeko **ESKALETA** izeneko gidoi batekin egiten da lan →
	+ Ordenaturik dagoen gidoiaren garapen eskematikoa da.
	+ Malgutasuna behar izaten du aldaketak, azken ordukoak eta aurreikusi gabeko gertaerek ere kokalekua izan dezaten.
	+ Emisio-orduan izango duen denboralitatea zaintzen du.
	+ Honakoak aurkituko ditugu:
		- Zenbakiz ordenaturik
		- Iraupena
		- Deskripzio laburra
		- Zein kazetarik egingo duen
		- Formatua: bideo, off, kortea, zuzeneko konexioa, totala, …

*ALBISTEA*:

* Albistegiaren ardatza eta oinarrizko unitatea
	+ Edukia: elkarrizketak, prentsaurrekoak, kaleko gertaerak, jendeari edota adituei eskatutako iritziak…
	+ Audioa: kazetariaren lokuzioa, protagonisten ahotsak, off ahotsa, giro soinua, musika eta soinu-efektuak.
	+ Irudia: albistegai den gertaeraren unean hartutakoak, artxibokoak, zuzeneko konexioetakoak, grafikoak, taulak…
* Iraupenaren aldetik laburrak→ Planoak ez dira luzeegiak
* Plano gehienak finkoak dira, kamera-mugimendu gutxi
* Trantsiziorik erabiliena, objetibotasuna mantentzeko, kortea da
* Testuaren tratamenduari dagokionez era askotakoa: izaera serio/ofizialistaduna // Kolokiala
* Albistegi bateko unitate guztiek koherentzia izan beharko lukete forma, eduki zein tratamenduaren aldetik

*ENG EKIPOA (5W AGENTZIAN)*:

* 2-3 pertsona: kazetaria+kamera (+soinua?)
* Funtzioak tb katearen arabera aldatzen dira
* 5w agentzian:
	+ Kazetaria: albisteak idatzi, albisteak editatu, ekoizpen lanak, zuzenekoak, dokumentazioa eta arttxiboko irudiak kudeatu. (+kamera + laguntzailea + makilajea +…)
	+ Kamera: grabazioa (irudiak+soinua) eta albisteak editatu. (+txoferra)

*ERABILITAKO* *MATERIALA*:

* Kamera P2
* Tripodea
* Zuzenekoak egiteko
* Motxila: ordenagailua + konekziorako gailua + P2 txartelak irakurttzekoak
* Mikrofonoak + kubilete ezberdinak (tele5) + eskuko mikrofonorako euskarria
* Kableak (XLR)
* Antortxa (Argia)
* Bateriak

# 4. PROIEKTUAREN ATALAK

## 4.1. IDEIA

Ikus-entzunezko lan bat sortzeko eman beharreko lehenengo pausoa, IDEIA edukitzea da.

* Informazio berritzailea, modu interesgarrian kontatuta, sortzailea, erakargarria izan behar.
* Beste diziplina artistiko batzuetatik etor daitezke, lotura handien haien artean: Literatura, musika, pintura, antzerkia
* Ideiak lantzean erreferentziak landu ditzakegu
* Zure mezua helarazteko modu ona: gertukoa eta ezaguna den zerbaitez hitz egitea
* Kontatzea merezi duen errealitateren bat duzu gertu, edota zure filmeko pertsonaiak sortzean eredutzat har dezakezun pertsona ezagunen bat
* Galdetu behar diogu antzeko zerbait dagoen edo gai berdina jorratzen duen beste filmik badagoen.
* 1. urratsa gure proiektuaren sinopsia eta logline-a idaztea da

## 4.2. LOGLINE

Gure istorioaren mamia, hitz gutxitan laburbilduta (esaldi bakarrean)

* Gure istorioa ahalik eta gehien laburbiltzea eta interesa pizten duen elementu erakargarri bat erakustea da asmoa
* Logline-an ez da komeni gure istorioa nola amaitzen den argitzea.

## 4.3. SINOPSIA

Istorioa espazioan eta denboran mugatzen, pertsonaiak deskribatzen eta kontakizunaren funtsezko ibilbidea ezartzen dituen (hasiera, garapena eta amaiera) kontakizun laburra da.

* Laburra (orrialde bat baino +) // Luzea (3-5orrialde)
* Garrantzitsua da gure filmaren amaiera kontatzea.
* Helburu bikoitzarekin erabiltzen den laneko agiria da:
1. 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.
2. Gidoia idazteko lehenengo urrats moduan balio diezaguke.

## 4.4. GENEROA

Edukiak sailkatzen dituzte.

* Formatuek generoak zelan aplikatzen diren zehazten dituzte
* Sailkapena: Escort, Euromonitor, Mediametrie eta Kantar Media (13)
* Kanal pribatuen eta publikoen artean sekulako desberdintasuna dago generoen bilakaeran.

## 4.5. ERREFERENTZIAK

Narratiboki, teknikoki, estikoki nola kontatuko dugu gure istorioa?

## 4.6. GIDOI LITERARIOA

Gidoilariak edo gidoilari-taldeak idatziko du kontatu nahi dugun istorioari euskarria ematen dion agiria: gidoi literarioa

* 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. Irudietan idatzi behar dugu, gure gidoia irakurtzen duenak buruan gure filma “ikusi” eta “entzun” dezan
* 2 gako nagusi: emozioa eta gatazka
* Filmek sentiarazi egin behar digute, pertsonaiekin identifika gaitezela lortu behar dute
* Ikuslea hunkitu egin behar du, modu batera ala bestera

## 4.7. FIKZIOA ETA EZ-FIKZIOA

### 4.7.1. EZ-FIKZIOA

* Idazketa fikziozko gidoiarena baino askoz ere irekiagoa da.
* Ez da soilik aurreprodukzio-fasean egiten, gidoiak produkzio-prozesu osoan zehar itxura hartzen du.
* Gidoia gida bat besterik ez da. ESKALETA bat.
* Eskaletan sekuentzien zerrendaketa egiten da.
* Zer bideri jarraitu behar diogun erakusten digu, baina aldatu egingo da kontatu nahi dugun errealitatera hurbiltzen goazen heinean
* Dokumentalean ez dago aktorerik (gertakariak berreraikitzeko erabiltzen ditugunean salbu), benetako pertsonak baizik
* Pertsonaia horiek ez dute gidoi itxirik, ez dakigu zer esango duten.
* Fikzio-dokumentala ere badago, dokumentalen mintzaira eta fikziozko istorioa nahasten dituena.
* Balibide narratiboak:
	+ Elkarrizketak
	+ Artxiboko irudiak
	+ Off ahotsa
	+ In situ hartutako irudi eta soinuak
	+ Berreraikitzeak

### 4.7.2. FIKZIOA

* Gidoi literarioak aurrez ezarritako formatu estandarra dauka.
* Gauzak horrela, badira gure gidoia formateatzen laguntzen diguten ordenagailu-programak: Celtx Script, Final Draft Writer, Fade In, Movie Magic Screenwriter …
* Testu-prozesadore normal bat erabiltzeko: gidoia A4 tamainako orrietan, 12 puntuko Courier New letra
* Orrialde bakoitzak 1min iraupena izango du pantailan.

### IDAZTEKO JARRAIBIDE BATZUK:

1. Eszenetan banatu: barnealdea edo kanpoaldea / kokalekua/ eguna edo gaua.
2. Pertsonaiak, tokiak eta ekintza orainaldian deskribatzen dira, orrialdearen zabalera osoan eta espazio bakarrean
3. Pertsonaien izenak letra larriz idatzi
4. Aktoreentzako ohar eszenikoak parentesi artean eta espazio bakarrean idazten dira, hitz egiten duen pertsonaiaren izenaren azpian, eta ezinbestekoak direnean erabiltzen dira soilik.
5. Elkarrizketa orrialdearen erdian kokatzen da, espazio bakarrean, lerroaren erdia baino zertxobait handiagoa den bloke bat eratzen duelarik
6. Elkarrizketak eta deskribapenak ez dira inoiz orrialdearen amaieran moztuta geratu behar, eta orrialdeei zenbakia ipintzen zaie.
* Egitura klasikoak narrazioa 3 ekitalditan:
	+ Aurkezpena
	+ Garapena
	+ Amaiera
* Egitura hori ez da nahitaez bete behar, baina kontakizun askotan errepikatzen da
* Ekitaldi batetik bestera pasatzeko, 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:
1. ekitaldia edo aurkezpena:
* Pertsonaia nagusien aurkezpena.
* Arazoaren azalpena. Eragilea: gatazka eragiten da.
* 1. biratze-puntua / norabide-aldaketa: istorioak norabidez alda dezala eragiten duen eta harekiko interesa areagotzen duen gertakaria.
1. ekitaldia edo garapena:
* Oztopoak
* Arazoak
* 2. mailako bilbeak (tramak)
* 2. birtze-puntua
1. ekitaldia edo amaiera:
* Korapiloa
* Amaiera

## 4.8. GIDOI TEKNIKOA

Gidoi literarioaren ikus-entzunezko itzulpena. Gidoi literarioa abiapuntu izanik, gidoi teknikoa egiten da. Filmaketak iraun bitartean kontuan izan beharreko xehetasunak biltzen dira gidoi teknikoan. Horregatik esaten da gidoi teknikoak filma filmatzeko gida eta tresnatzat balio duela. Gidoi teknikoa planotan dago banatuta (gidoi literarioa planoz plano zehazten du).

* Kontakizuna sekuentziatan banatuko dugu, sekuentziak planoetan banatu behar ditugu eta plano horiek zerrendatu behar ditugu. 1.1. Klaletan jartzen dira
* Eredu ez= daude. Proiektu eta zuzendari bakoitzak bere eredua erabiliko du
* Batzuk oso gidoi tekniko landuak behar dituzte (fikzioetan), eta beste batzuetan oso gutxi (erreportaiak)

### 4.8.1. PRODUKZIO PROZESUAREN FASEAK

1. Aurreprodukzioa
	1. Ideia - Gidoia
	2. Balorazioa / Finantzaketa
	3. Gidoi teknikoa
	4. Diseinu artistikoa: dokumentazioa, argia, lokalizazioak, janrtziak …
2. Produkzioa (grabaketa edo zuzeneko errealizazioa)
3. Postprodukzioa
4. Banaketa eta komertzializazioa

### 4.8.2. GIDOI TEKNIKOAREN BETEBEHARRA:

* Sekuentziak planoetan banatu
* Plano bakoitzeko informazio teknikoa eman.
* Eszenaratze prozesua azaldu: enkuadrea, angulua, subjetuaren plano mota, kamera mugimendua, efektuak …
* Gidoi teknikoak proiektuaren erritmo narratiboa zehaztu behar du.
* Jarraikortasuna bermatu behar du: racord, ardatzak, denbora saltoak, pertsonaien begiradak eta mugimenduak, enkuadrean elementuak noiz/zelan sartu eta atera.
* Idaztean, zuzendariak erabaki istoria zelan kontatu: argiztapena, efektu bisualak, transizioak, plano motak..→ Eszenaratze prozesua isladatu behar du gidoi teknikoak

### 4.8.3. GIDOI TEKNIKOA: MOTAK

#### STORYBOARD

* Komiki itxura dauka eta gidoi literarioa grafikoki ikustean datza
* Produkzio batzutan gidoi tekniko tradizionalaren ordez hau erabili efektu askoengatik
* Plano 1an kamera edo pertsonai mugimenduak badaude bineta edo eskemekin egin

####

#### ANIMATIC

#### GIDOI TEKNIKOA

Honako hau argitu behar ditu:

1. Planoaren izena: sekuentzia eta planoaren arteko lotura isladatu behar du
2. Planoaren iraupena
3. Planoaren tamaina: Plano orokorra, ertaina …
4. Angulua: pikatua, kontrapikatua …
5. Kamera mugimendua: panoramika, travelling …
6. Akzioaren deskribapena
7. Zuzeneko soinua
8. Bestelako soinuak: efektuak, musika …
9. Tranzisioak: racord-a mantentzeko
10. Plano grafikoak: lagungarria da kameraren kokapena, angulazioa, ardatza, zehaztea...

#### KAMEREN KOKAPENA

* Plantilekin edo eskuz egindakoak izan daitezke.
* Espazio erreala neurtuko dugu, eta eskalan marraztuko ditugu elementuak: lokalizazioa, dekoratuak, altzariak, ateak...
* Behin “mapa” eginda, pertsonaiak gehituko ditugu. Beraien mugimenduak ere.
* Kameraren kokapena, optika eta tiroa (ardatza kontutan hartuta) isladatuko ditugu.
* Kamera mugimenduak egotekoatan, ibilbideak eta erabiliko diren gailuak irudikatuko ditugu (dolly, travelling, errailak...)
* TB: Zenbat “set” dagoen; dekoratuaren ezaugarriak; eskaleta; pertsonaiak eta beraien garrantzia; programa mota; programaren itxura eta planteamendu estetikoa; katearen irudiaren araberakoa da.

## 4.9. EKOIZPEN PLANGINTZA, GRABAZIO-PLANA, LAN-ORDENAK

### 4.9.1. EKOIZPEN PLANGINTZA

Aurreprodukzioa, produkzioa eta postprodukzioa antolatzen duen egutegia.

Gidoiaren zekuentzia teknikoak (edo eszenak) zehazki aztertuz, banakapenak sortuko ditugu eta horien arabera grabazio plangintza eta lanerako aginduak antolatuko ditugu. Banakpenak gero eta zehatzagoak izan orduan eta eraginkorragoa izango da ekoizpena.

### 4.9.2. GRABAZIO-PLANA

Grabazioaren antolaketa egunetan, non sekuentziak eta planoen grabaketaren ordena agertzen den. Kontuan hartu beharrekoak:

* Datak - Figurazio handiko sekuentziak
* Lokalizazioak - Efektu bereziko sekuentziak
* Aktoreen erabilgarritasuna - Sekuentzien ordena
* Umerik dagoena - Deskantsuak
* Urtaroak - Denboraren kudeaketa
* Eguraldia/klima

Lehentasunak:

* Datak errespetatu
* Lokalizazioak batu
* Aktoreak kontuan izan
* Gauak eta egunak bereiztu
* Elementu bereziak kontuan hartu
* Grabazio-egunak kokalekuen arabera antolatzen dira. Ekipoa ahalik eta gutxien mugitzea da helburua, denbora ez galtzea kokaleku berdina bi aldiz argiztatzen edo ekipo teknikoa zein lantaldea hainbat aldiz toki berdinera.
* Komeni da lehendabizi kanpoaldean grabatzea, eta, gero, barnealdean. Hartara, eguraldiak huts egiten badigu aurreikusitakoa aldatu eta barneko sekuentzia bat graba dezakegu, eta kanpoaldeko sekuentziaren grabazioa aurrerago egiteko utziz.
* Grabazioetan ezustekoak egoten dira, pazientzia eta egokitzeko gaitasuna ezinbestekoak dira. Garrantzitsua da beti da B plana edukitzea

### 4.9.3. LAN-ORDENAK

Grabazioa behin antolatuta, egunero ekipoari ematen zaion dokumentua. Berton egun horretan grabatu beharreko guztia agertzen da ordenean, bai irudia eta bai soinua.

Aurreko egunean plano edo soinuren bat grabatzeke geldituko balitz, hurrengo eguneko lan-ordenean jarriko genuke.

Kontuan izatekoak:

* Datak - Ordutegiak
* Lokalizazioak - Grabatu beharrezko planoak
* Aktoreak/elkarrizketatuak - Atzeratu diren planoak
* Lan-taldea - Aurreratu ahal diren planoak
* Material teknikoa