

## GIDOI TEKNIKOA

Produkzio prozesuaren faseak:

1. Aurreprodukzioa
2. Produkzioa (grabaketa edo zuzeneko errealizazioa)
3. Postprodukzioa
4. Banaketa eta komertzializazioa

### 1. AURREPRODUKZIOA

- Ideia – Gidoia
- Balorazioa / Finantzaketa
- Gidoi teknikoa
- Diseinu artistikoa: dokumentazioa, argia, lokalizazioak, jantziak...

Gidoi teknikoaren betebeharra:

- Sekuentziak planoetan banatu
- Plano bakoitzeko informazio teknikoa eman
- Eszenaratze prozesua azaldu: enkuadrea, angelua, subjektuaren plano mota, kamera mugimendua, efektuak...
- Proiektuaren erritmo narratiboa zehaztu
- Jarraikortasuna bermatu: raccord, ardatzak, denbora saltoak, pertsonaien begiradak eta mugimenduak, enkuadreak elementuak noiz/nola sartu eta atera
- Gidoi teknikoa idaztean, filmaren zuzendariak erabakiko du istorioa nola kontatu: argiztapena, efektu bisualak, trantsizioak, plano motak, kamera- mugimenduak, enkuadraketa, konposizioa.
- Beraz, eszenaratze prozesua islatu behar du gidoi teknikoak

Gidoi literarioa abiapuntu izanik, **gidoi teknikoa** egiten da.

Prozesua:

1. Kontakizuna sekuentzian banatu eta sekuentziak planoetan
2. Planoak zerrendatu eta izendatu. Planoen izena= sekuentziaren zenbakia + planoaren zenbakia. Adibidez: 1.1 (zenbaki hauek zineman klaketan ere jarri ohi dira)
3. Gidoi tekniko eredu ezberdinak daude. Proiektu bakoitzak eta zuzendari bakoitzak bere eredu erabiliko du

Gidoi tekniko motak:

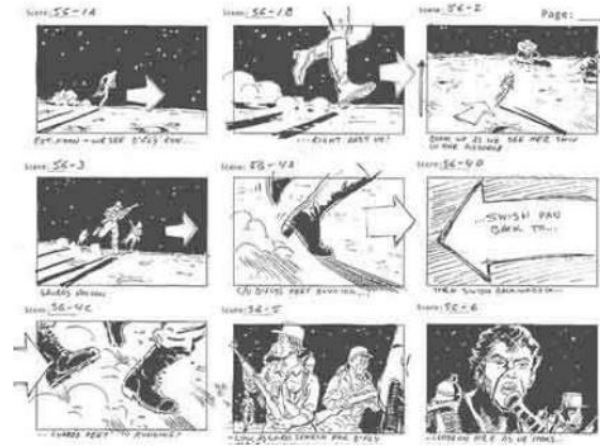
- Storyboard
- Animatic
- Gidoi tekniko arrunta
- Eskaleta / kameraren kokapena

STORYBOARD:

Komiki itxura dauka eta gidoi literarioa grafikoki ikustean datza. Plano bakoitzeko elementu nagusiak biltzen ditu.

Zenbait produkzioetan (publizitatean, film fantastikoetan, animazio-zineman...) storyboard-a da nagusi, izan ere, efektu berezi asko erabiltzen dira.

Plano batean, kamera mugimenduak edo eta pertsonaien mugimenduak badaude, bineta gehiagorekin edo eskemekin irudikatu daiteke.



ANIMATIC:



GIDOI TEKNIKO ARRUNTA:

JOLAS IKAS 2013-2014			EZAUGARRI TEKNIKOAK			IRUDIAREN DESKRIKAPENA	SOINUA	EFEKTUAK
SEKUENTZIA ZENBAKIA	PLANO ZENBAKIA	IRAUPENA	Enkoadria	Angulazioa	Mugimendua			
1	1	0:00:15	Plano detalle	Centrat	Fijo	Eskuak izenburuaren letrak, "Bidaweter", ordenatzen	Taldeko abestia letrak gabe	Lehen 9 segundutan kamara zirkular
2	2	0:00:30	Plano detalle	Picado	Fijo	Irudiak inurten moduan plastikoen sartzen, Stigmatoenen bitartez	Taldeko abestia letrak gabe	
3	3	0:00:41	Plano detalle	Nivel	Fijo	Pantina jolasa azaltzen. Atean, Chromakey erabiliz, herrialdeen mapak eta jolasaren izenburua	Yesturen doblajea: "Kaxa lagunak! Ongi etorri gure haurrek historian eta munduan zehar egingo duten bidariak Mexiko, Italia, Txina eta Egipto biziatzeko sukera izango dute. Eta, hau gutxi, Bidaweterri esker! Herrialdeko emuletaren omatza herrialde hauekako balerantz eta gorputzeko atal balerantz, eskuia edo hankarantz, zuzenduko da. Eta haurrek, ikusgai dituzten inurien artean, herrialde hori dagokion bal aukeratu beharko dute. Zorte on!"	
4	4	0:00:02	Plano detalle	Centrat	Fijo	Emuleta beira eta, amaieran, tokatu den herrialdearen izena: Egipto	Emuletaren soinua	
5	5	0:00:01	Plano medio	Nivel	Fijo	Haura, gogoratzen ariko beltz bezala, gorantz bezala, Herrialdearen izena: Egipto	Ametzaren soinua	Ametzaren efektua, trantsizioa erabiliz
6	6	0:00:08	Plano detalle	Nivel	Fijo	Bi haurrek Egiptoko film bat ikusten / Filma	Egiptoko musika	
7	7	0:00:02	Plano detalle	Picado	Fijo	Hauraren hanka dagokion inurien jartzen.	Grabazio originalaren soinua	Ametzaren amaiera dela adierazteko efektua trantsizioaren bitartez

Gidoi tekniko orok honako puntuak argitu behar ditu:

- Planoaren izena
- Planoaren iraupena
- Planoaren tamaina: P.O., X.P...
- Angelua: pikatua, kontrapikatua...
- Kamera mugimendua: panoramika, travelling...
- Ekintzaren deskribapena
- Zuzeneko soinua
- Bestelako soinua: musika, efektuak...
- Trantsizioak: raccord-a mantentzeko bada, jarri egin behar dira
- Plano geografikoak: kameraren kokapena, angulazioa, ardatza...

KAMERAREN KOKAPENA, TIROA, ARDATZA:

- Plantillekin edo eskuz egindakoak izan daitezke
- Espazio erreala neurtuko dugu, eta eskalan marraztuko ditugu elementuak: lokalizazioa, dekoratuak, altzariak, atek...
- Behin “mapa” eginda daukagula, pertsonaiak gehituko ditugu. Beraien mugimenduak ere irudikatuko ditugu
- Kameraren kokapena, optika eta tiroa (ardatza kontutan hartuta) islatuko ditugu
- Kamera mugimenduak egotekotan, ibilbideak eta erabiliko diren gailuak irudikatuko ditugu (dolly, travelling, errailak...)

Telebistan:

Kameraren kokapena programaren ezaugarrien arabera da:

- Zenbat “set” dauden
- Dekoratuaren ezaugarriak
- Eskaleta
- Pertsonaiak eta beraien garrantzia
- Programa mota
- Programaren itxura eta planteamendu estetikoak
- Katearen irudia

