# 1. ERREALIZAZIOAREN OINARRIAK

Ikus-entzunezko proiektu bat pantailaratzeko beharrezkoa da sormenezko prozesua eta prozesu mekanikoa.

Legoaia propioa erabiltzen du: Narratzaileek eta ikusleek kodigo komun bat konpartitzen dute, ikus-enztungo dena ulergarria egingo duena.

## 1.1. ERREALIZAZIO UNITATEAK

* Hartzea: Produkzio faseko unitatea da. Gerora planoa bihurtzeko aukera duten saiakera desberdinak
* Planoa: Errealizazioaren oinarrizko unitatea.
* Eszena: Produkzio unitatea. Espazio eta denbora batasuna duen istorioaren zatia.
* Sekuentzia: Istorioaren narrazioari begira, zentzu eta esanahi batasuna du

## 1.2. PLANO SEKUENTZIA

Hartzea= planoa= eszena= sekuentzia

Erritmoa, jarraikortasuna eta planifikazioa enkoadraketaren barruan.

## 1.3. PLANOEN SAILKAPENA

* **Plano orokor zabala:** Kameraren ikus angeluak paisaia osoa hartuko du, elemetuak ekintzen erreferentzia bezala ezarrita. Eszenario/agertoki zabal edo jendetza bat erakutsiko ditu. Subjektua ez da agertzen, edo ingurunean nahasia agertzen da.
* **Plano osoa:** Subjektua gorputz osoz agertzen denez, espazioarekiko duen harremana ere nabarmenduko da plano honetan.
* **Plano amerikarra:** Planoak subjektua belaunetatik gora edo behera moztuko du eta,
* espazioarekin duen harremana txikituz badoa ere, oraindik ere esanguratsua izan.
* **Plano ertain luzea:** Subjektua gerriaren azpitik bururaino hartzen da, nahiz eta honek goitik aire pixka bat uztera behartuko gaituen. Pertsonaien arteko elkarrizketetarako asko erabili ohi da, bigarren pertsonaia bat sartzeko aukera emango digu eta gainera aurpegia eta eskuen jarraipena egitea ahalbidetuko du, dramatismo gehigo emanaz. Inguruak esangura galduko du pertsonaiaren alde.
* **Plano ertain motza:** Gerriaren gainetik eta burura artekoa; hala ere, goialdetik airea uztera behartuko gaitu. Aurpegiak protagonismo handia hartuko du, eta plano honetatik aurrerako guztietan areagotuko da; espazioaren presentzia ere hor dago, informazioa ematen jarraitzen du, nahiz eta, elementu zentrala pertsonaia izan.
* **Lehen planoa:** Bular gainetik burura artekoa; subjektuak izango du protagonismo osoa. Honetan ere elementuak nola kokatzen diren garrantzitsua da.
* **Lehen lehen planoa:** Subjektuaren okotzetik gora hartutako planoa da; goialdetik ez dugu airerik beharko, aurpegiak protagonismo osoa hartuko du. Planorik dramatikoena da, eta, horregatik, neurrian erabiltzen da.
* **Xehetasun planoa:** Subjektuak baino gehiago, ekintzaren barruan azpimarratu nahi den objektu bat erakusteko baliagarriagoa izaten da.

## 1.4. KAMERAREN KOKAPENA

### 1.4.1. IKUSPUNTUA

Erabaki oso garrantzitsua. Kamera kokatzen dugun toki berean kokatuko da ikuslea. Ez da beraz erabaki tekniko hutsa, erabaki poetiko eta narratiboa da

* Plano objetiboa // Plano subjetiboa

### 1.4.2. ANGELUA

Kamerak pertsonaiarekiko duen altuera, hau da, horizontalarekiko kameraren ardatzaren angelua ere oinarrizkoa da. Pertsonaia nagusiaren begiak erreferentziatzat hartuta, kamera altuera berbera, beherago edo gorago kokatu daiteke.

* Ardatz bertikala: Normala, pikatua, kontrapikatua, zenitala eta nadirra.
* Ardatz horizontala: Normala, aberrante, itxuragabea edo holandarra

Kamera okertuz, ardatz horizontala eta bertikala ez dira irudiak erakutsiko duen eszenarekin bat etorriko. Honek ezegonkortasun eta oreka falta iradokitzen dituen heinean baliabide adierazgarri moduan erabili daiteke

* Beharrezkoa: planoa osatuko duten elementuen antolaketarengatik.
* Adierazgarria: asmo dramatikoarekin.
* Funtzionala: apenas igarriko den eta planoaren alderdi batzuk azpimarratuko ditu.

## 1.5. KAMERA MUGIMENDUAK

### 1.5.1. PANORAMIKA

Kamera ez da espazioan desplazatuko, bere ardatz bertikal zein horizontalean mugituko da. Oinarri birakari baten gainean lotuta (tripode batean esaterako) kamerak ezker-eskuin eskuin-ezker edo goitik behera zein behetik gorako mugimenduari deitzen zaio panoramika.

* Horizontala edo bertikala

Ekorketa panoramika mota berezi bat da, oso azkarra, iradokitzailea. Irudi finko batetik

beste irudi finko baterako bidea egingo du, mugimenduaren abiaduraren ondorioz tarteko xehetasunak ezingo dira hauteman. Transitzio gisa erabili ohi da.

### 1.5.2. TRAVELLING-A

Mekanikoki kameraren desplazamendu bat eman behar da espazioan travellinga izan dadin. Kameraren ibilbidea eta bere ardatz optikoaren angeluak konstantea izan behar du. Kameraren desplazamendua dolly edo trenbidearen antzeko sistema baten bitartez egiten da gehienetan

* Travelling avant (aurrera); retro (atzera); albokoa; zirkularra; bertikala

Funtzio narratiboak:

* Deskribatzaileak: Ikuslea espazio harreman edota egora batean kokatuko dute. Sarrera edo bukaera emateko erabili ohi dira.
* Adierazgarriak: Inpresio edo ideia bat iradoki nahiean, kameraren
* erabilera ez errealista.
* Dramatikoak: Harreman espazialak sortzea dute helburu. Mugimenduak mehatxu, etsaitasun, nagusitasun taktiko itxura hartuko du.

# 2. EDIZIOA ETA MUNTAKETA

IKUS-ENTZUNEZKOETAN NARRAZIOA ERAIKITZEKO PROZESUA:

1. Gidoi literarioa
2. Planifikazioa: gidoi teknikoa (planoz plano)
3. Grabazio plangintza (planoen kokalekuak eta ikuspuntuak)
4. **Muntaketa /edizioa:**
   1. **Hartze egokia aukeratu**
   2. **Plano hauek elkarren ondoan jarri**
   3. **Muntaia landu eta orraztu**
5. Irudi postprodukzioa
6. Soinua aldi berean edo ondoren muntatu
7. Soinu postprodukzioa

## 2.1. EDIZIOA ETA MUNTAKETA BEREIZTEN

Historikoki telebistagintzan “edizioa” eta zineman “muntaketa “ erabili izan da.

## 2.2. MUNTAKETA LANA

* Konbergentzia digitala gauzatzen hasi zenetik, editoreen funtzioak eta gaitasunak zabalduz joan dira, eta askotan editoreek erabaki estetikoak eta narratiboak hartu → edizio teknikak erabiltzeaz gain, mezuaren edukian eta estetikan erabakiak hartu
* Ikus-entzunezko edizioaren ekintza hainbat sektoretan aurkitu: diseinu grafikoan, argazkigintzan, informatikan, telekomunikazioetan, multimedia zerbitzuetan, ikus-entzunezko ekoizpenean eta informazio hedabideetan, orokorrean.
* Komunikazio-langileak, gaur egungo merkatuak bultzatuta edizio lanak egitera behartuta daude, sektore hauen arteko mugak desagerraraziz.
* Hori dela eta, gaur egun editatzeko gaitasuna lan-profil askotan beharrezkoa da. Kazetariak, informatikoek, diseinatzaileak… “multimediak” izan behar dira sektore “multimedia” honetan.
* Muntatzailea/editoreak, teknikaria bada ere, sortzaile lanak ere beteko ditu. Zuzendari edo errealizadorearekin batera, diskurtso artikulatu eta zehatz bat osatuko dute.

## 2.3. MUNTAKETA

* Sormen prozesua da.
* kus-entzunezko osagaien sintaxia edo joskera da.
* kus-entzunezko pieza baten indarra eta erritmoa muntaketaren/edizioaren araberakoa izango da.
* Errealitatean existitzen ez diren denbora eta espazioak asmatu dezake: “muntaiaren magia”.

MUNTAKETAREN PROZESUAN:

* Planoen arteko harremanak eraiki egiten dira.
* Soinu banda ere eraiki egiten da.
* Irudi eta soinuen arteko harremana eta elkarrizketa lantzen da.
* Planifikazioa, errealizazio desgloseak eta eszenaratzea muntaia kontutan hartuz egiten dira. Muntaian gidoi teknikoan aurreikusitakoari behin betiko forma emango diogu (eta aurreikusitakoan aldaketak, egokitzapenak egon ahal dira).
* Muntaia, beraz, presente dago aurreprodukzio eta produkzio faseetan ere.

GIDOIAN HASTEN DA MUNTAKETA

3 helburu mota izan muntaketak:

* Narratiboa
* Adierazlea
* Deskribatzailea

### 2.3.1. EREDU KLASIKOA

Kontakizunak eraikitzeko eredu klasikoa gardentasunaren muntaia

* Eredu nagusia da
* Helburua kontakizuna ikuslearen begi aurrean garatuko balitz bezala aurkeztea da. “Errealitatearen ilusioa” birsortu egiten du.
* Narrazio “naturalista”, “errealista” baten menpe dagoen muntaketa. Konbentzio bat.
* Gertaerak eta pertsonaien ekintzak modu jarraikorrean aurkezten dira.
  + Begiradaren raccord-a
  + 30 graduen araua
  + Aldaketa proportzionalaren araua
  + Jarraikortasun optikoa
  + Ardatza
* Planoen kateatzea horrelakoa izaten da:
  + Plano bakoitza kate baten unitatea da.
  + Plano bakoitzak katean funtzio narratiboa du.
  + Ez dago planoen arteko jauzi edo hausturarik.

## 2.4. MUNTAIA MOTAK

### 2.4.1. EKOIZPEN MODUEN ARABERA

* Barne muntaia: laukiaren barruan egin ditzakegun aldaketak, eremu sakonarekin jolastuz, kamera mugimenduekin…
* Kanpo muntaia: ikus puntu ezberdinetako planoak uztartzen dituena.

### 2.4.2. DENBORA-JARRAIKORTASUNAREN ARABERA

* **Jarraia**: denbora erreala eta denbora filmikoa berdinak dira.
* **Aldiberekoa**
  + **Paraleloa**: Bi eszenen (gutxienez) planoak tartekatzen dira.
  + **Txandakatua**, aldizkakoa edota elkartzen dena: Aldi berean gertatzen ari diren bi eszena tartekatzen dira, batzutan elkartzen direnean ikus dezakegu.
* **Ez-jarraia**: Elipsiak edo flasback-ak erabiltzen denbora konprimitzen edo luzatzen duena. Sailkapen honetan alderantzikatutako muntaketa ere aurki dezakegu, narrazio bateko denbora naturala aldatzen da.

Pantaila erdibitua edo Split screen bai muntaia jarraian, bai muntaia ez jarraian erabili dezakegu.

#### EKINTZEN IRAUPENA

Istorioaren, ekintzen iraupen naturala mantendu: plano-sekuentzia

Iraupen naturala aldatu:

* Elipsia
* Dilatazioa
  + Narrazioaren iraupena, sekuentziaren iraupena istorioarena baino luzeagoa da.
  + Ekintza bereziak azpimarratzeko erabiltzen da, deskripzio tarte luzeak, metaforak, emozio handiko pasarteak…

#### ERRITMOA MUNTAIAN

* Denboran luzeak diren planoak, iraupen luzekoak, erritmo geldoa sortzen dute.
* Denboran motzak diren planoak, iraupen gutxikoak, erritmo azkarra sortzen dute.
* Lehen planoen segida batek tentsio dramatikodun erritmoa sortzen du.
* Plano orokor batetik itxiagoa den plano baterako aldaketak, gertaeraren azkartze bat ekar dezake, sortzen duen tentsio handitzeari esker.
* Plano motzetatik orokorragoetara aldatzeak, hondoratze zein lasaitasun efektu bat sor dezake.

#### ESANAHIAREN ARABERA

* Narratiboa: Muntaketa mota honen helburua ekintza bat kontatzea da.
* Deskribatzailea: Ekintzen alde fisikoak kontenplatzea laguntzen dituztenak.
* Adierazkorra: Ekintza jakin batzuk kontatzeaz gain ikuslearengan efektu bat eragin nahiko duten muntaketak dira.
* Sinbolikoa: ideologikoa ere deitu ohi da. Sinbolo, keinu edo bestelakoetan oinarriturik, emozioak sorrarazi nahi izango ditu

## 2.5. MUNTAKETAREN PUNTUAZIO MARKA BATZUK

* **Mozketa**: errealitatea eta ametsa; denbora
* **Iraungipena**: Denbora, espazio, kapitulu aldaketa eta gertaera bati hasiera edo amaiera emateko
* **Izoztutako irudia**
* **Barridoa**: Denbora eta espazio aldaketa laburrak, zorabioa eta flashback
* **Gortinak**: Forma geometrikoak, eszenatoki eta denbora aldaketak

# 3. EDIZIOA PRAKTIKA

## 3.1. KONTZEPTUAK

* **Plano masterra:** Eszena osoa jasoko duen planoa da. Plano orokorra izaten da normalean. Plano masterra egiteko eszena antolatu eta planifikatu egin beharko da, sortuko diren ardatzak agerian utziz. Raccordarekin sor daitezkeen arazoak ekidinez, ekintzak jarraikortasuna izango duela ziurtatzeko erabiltzen den planoa da.
* **Tartekatzeko planoak edo insertoak**: Plano masterrean tartekatuko diren planoak dira. Orokorra baino plano motzagoak izaten dira. Insertoen bitartez, plano masterrean hauteman ezin daitekeen edo garbi ez dagoen informazioa ematen da. Pertsonaien erreakzioak erakusten dituzte, ekintzen xehetasunak...
* **Errekurtso planoa**: Eszena bakoitzean errekurtso planoak grabatzea komeni izaten da. Normalean pertsonaien entzute-planoak edo eszenako elementuen irudiak izaten dira. Nahiz eta grabazio momentuan gerora erabiliko ote diren ez jakin, montatzerakoan jarraikortasuna lortzeko ezinbesteko bihurtzen dira sarritan.
* **Banandutako edizioa**: J edo L muntaketa. Audio-trantsizioa eta bideo-trantsizioa momentu ezberdinetan gertatzen dira. Audio-pistaren kortea eta bideo-pistaren kortea ez da aldi berean ematen. Muntaketa teknika honekin jarraikortasuna bilatzen da.

Gaur egun ikus-entzunezkoen hizkuntza unibertsala da. Ikusleen gehiengoa orain hamarkada batzuk ulertezinak liratekeen kontakizunak ulertzeko gai da.

Hizkuntza hori muntaketaren arauetan oinarrituta dago. Nahiz eta arauak aldatzen joan diren, ikus-entzunezko gehienetan jarraikortasuna bilatzen da.

## 3.2. JARRAIKORTASUNA LORTZEKO GOMENDIOAK

* Planoaren barruko mugimendua kontuan hartu beharko dugu. Mugitzen ari diren elementu edota pertsonaien planoak ezin dira edozein momentutan moztu. Aldaketa mugimenduaren hasieran, bukaeran edo erdian egin dezakegu bigarren planoak aurrekoak utzitako toki berean hartzen badugu).
* Ez da gomendagarria bigarren mailako mugimenduak moztea. Adibidez, elkarrizketa baten ondotik auto bat pasatzen ari bada ez dugu planoa moztuko autoa enkuadretik atera arte edota pantailaren azken laurdenean egon arte gutxienez.
* Ez da oso ohikoa aldaketa zakarrak egitea, esaterako plano orokor batetik lehen plano batera aldatzeko tarteko plano batetik pasatu ohi da.
* Gogoratu 30 graduetako araua. Plano aldaketa ikuspegi aldaketa batek justifikatzen duenez, arau hau errespetatzen ez badugu ez dugu jarraikortasuna zainduko.
* Edozein ikus-puntu aldaketa, trantsizioek… zergatia izan behar dute, hau da, arrazoi narratibo edota espresiboa ezinbestekoa da.
* Ondo planifikatu. Muntaketan ezin da dena konpondu. Errealizazioaren erritmoa muntaketan ezartzen da, baina munduko muntatzailerik onenak ere ezingo du gidoi aspergarri bat salbatu edo grabazioan grabatu ez diren planoak sortu. Ikus-entzunezko produktu baten erritmoa gidoian eratzen da.
* Elipsia erabili. Lehenengo saiakeretan, ikus-entzunezkoari behar baino iraupen luzeagoa emateko joera dago, pieza geldo eta aspergarriak eginez.
* Kontuz iraupenarekin. Ikusleek plano orokor bat “irakurtzeko” plano
* motz bat “irakurtzeko” baino denbora gehiago behar izango dute,
* plano orokorretan informazio gehiago baitago.
* Esanahia kontrolatu. Muntaketan hartzen ditugun erabakiek esanahia dute. Adibidez, plano zabal eta argitsuen segida batek optimismoa sortzen du, ilun edo itzal asko dituzten planoen segidak, ordea, tristura sortuko du.

## 3.3. JARRAIKORTASUN ARAZOAK KONPONTZEN

Muntaketa ondo eginda dagoenean, ikusleak ez dira aldaketez ohartzen. Baina mozketak modu desegokian edo denbora desegokian ematen badira jarraikortasun arazoak sortuko dituzte eta sentsazio desatsegina sorraraziko dute ikusleengan. Egokiena beti ondo grabatzea bada ere, badira erdibideko konponbide batzuk, bai edizioan, eta bai postprodukzioan (efektu digitalek jarraikortasun arazo asko konpon ditzakete).

Hala eta guztiz ere, gaizki grabatu dena ezin da beti konpondu.

#### ARAZOAK NORABIDE ALDAKETETAN. ARDATZ SALTOA

* Horrelako arazoen konponbiderik zabalduenetakoa, plano errekurtsoak edo insertoak erabiltzea litzateke. Segidako doazen bi planoen artean jarraikortasun akats baldin badago, errekurtso bat sartu dezakegu “salto” hori sahiesteko.
* Bestelako konponbide batzuk: planoen ordena aldatu, hasierak eta bukaerak moztu, flip-flop efektuak erabili…(Ahal bada eta narrazioa aldatu barik).
* Plano baten irudia irauli (planoan dauden elementuek ez badute trikimailua agerian uzten).
* Pertsonaia baten mugimendua aprobetxatu mozteko eta beste plano batera pasatzeko.

#### IRUDIAREN TAMAINAREN ALDAKETA ZAKARRAK

* Plano orokor baten ondoren lehen plano bat sartzeak salto bat eragingo luke, hauxe ekiditzeko tarteko plano bat txertatzea litzateke konponbidea.

#### ANGULAZIO SALTOA

* Kamera posizio eta plano tamaina antzeko batetik bestera pasatzean gertatzen da. Konponbidea (lehenago aipatutako 30ºko arauaz gain) errekurtso plano bat txertatzea izan daiteke.
* Beste konponbide bat enkuadre, angulazio eta eremu sakonera oso desberdina edota tamaina zeharo diferentea duen plano batera pasatzea litzateke.

#### SOINUAN

* Soinu maila ezberdinak, azpiko soinu ezatseginak, erreberberazioak, …jarraikortasun arazoak sor ditzakete. Hauetako batzuk postprodukzioan leundu badaitezke ere, ezin da miraririk egin.
* Azpiko arazoak, wiltrack edo musikarekin gutxiagotu ahal izango dira. Hondoak bateratzeko komenigarria izango da giro soinua jasoko duen plano master bat grabatzea,
* Giro soinu aldaketei, arreta berezia jarri behar diegu.

#### MUSIKA

* Pieza musikal bakoitza osotasun bat denez, azpiko musikek osotasun hori sekuentziaetara eramaten laguntzen dute.

## 3.4. SOINUAREN GARRANTZIA

Informazio jario jarraitua da, ekintzaren osotasuna jantzi egiten du.

* Zuzeneko soinua editatzeaz gainera, postprodukzio-fasean soinu-banda eta soinu-efektuak sartu behar dizkiogu gure proiektuari.
* Irudiaren muntaketa bezalaxe, soinu-nahasketa sortzeprozesu gisa ulertu behar dugu, eta ez grabazioan egin diren akatsak konpontzeko tailer gisa
* Soinu banda eraikitzeko osagaiak aukeratu eta konbinatuko diren modua erabaki behar da. Hots, soinuek sistema bat osatzen dute eta hierarkikoki antolatu behar ditugu
* Soinu iturri bakoitzak funtzio ezberdin bat izango du kontatu eta adierazi nahi denaren arabera.

NARRAZIOA, DESKRIBAPENA, ADIERAZPENA

SINPLIFIKAZIOA→ AUKERAKETAK→ ARRETA ZENTRATU

## 

Leitmotiv: melodia jakin bat pertsonaia/egoera batekin lotuta.

Soinua eta irudien arteko harremana:

* Errepikapena
* Osagarria: jarraitutasuna eraiki, espazioaren hiru dimentsioak birsortu, soinuaren sakontasuna eta adierazgarritasuna.
  + Orekatua: biak indar berdina. Narrazioa jantzi
  + Desorekatua: soinu banda irudiekiko nagusi
* Kontrastea edotra kontrapuntua
  + Soinua ez dator bat irudiek erakusten dutenarekin edota irudiekin kontrastatzen du
  + Ikusitakoaren kontrastea edota kontrapuntua
  + Balio adierazkor indartsua

## 

# 4. POSTPRODUKZIOA

* Grabatutako edo erregistratutako materialean ezarriko den prozedura sorta da.
* Testu akademiko batzuetan postprodukzioaren fasean muntaia ere sartzen da. Beste batzuetan muntaia produkzio fasean ikusiko dugu
* Berez, produkzioko pozeduren artean hauek aurkitu ditzakegu: muntaia, azpitituluak, off ahotsa, efektu bereziak, irudiaren argi eta kolorepostprodukzioa, soinuaren postprodukzioa…

## 4.1. BIDEOA

* Irudi postprodukzioan ikus-entzunezkoaren irudi-bandaren azken bertsioa lortuko dugu.
* Irudi postprodukzioan bi prozedura burutzen ditugu:
* Grabatutako edo erregistratuko irudiak “konpondu” edo ikusentzunezko beharretara egokitu: argiaren eta kolorearen zuzenketa, grabatutako materialaren zuzenketa...
* Irudi berriak sortu eta erregistratutako edo grabatutakoari gehitzeko: irudi konposaketa, efektu bereziak…
* ”Look” –ak sortu etalonajearen bitartez.
* Prozedura hau egiteko hainbat programa erabili ohi dira: After Effects, Blender, Davinci Resolve, Avid Media Composer…

## 4.2. SOINUA

* Soinu postprodukzioan ikus-entzunezkoaren soinu-bandaren azken bertsioa lortuko dugu. Prozedura hau egiteko hainbat programa erabili ohi dira: Adobe Audition, Logic Pro, FL Studio, Pro Tools, Reaper.
* Fase honetan ikus-entzunezkoa behar dituen soinu-efektuak (foley soinu efektuak) ere sortu eta soinu bandan gehitzen dira.

## 4.3. EDIZIO ARAZOAK KONPONTZEN

Muntaketa ondo eginda dagoenean, ikusleak ez dira aldaketez ohartzen. Baina mozketak modu desegokian edo denbora desegokian ematen badira jarraikortasun arazoak sortuko

dituzte eta sentsazio desatsegina sorraraziko dute ikusleengan.

Egokiena beti ondo grabatzea bada ere, badira erdibideko konponbide batzuk, bai edizioan, eta bai postprodukzioan (efektu digitalek jarraikortasun arazo asko konpon ditzakete).

Hala eta guztiz ere, gaizki grabatu dena ezin da beti konpondu.

#### ARAZOA NORABIDE ALDAKETETAN: ARDATZ SALTOA

* Horrelako arazoen konponbiderik zabalduenetakoa, plano errekurtsoak edo insertoak erabiltzea litzateke. Segidako doazen bi planoen artean jarraikortasun akatsa baldin badago, errekurtso bat sartu dezakegu “salto” hori sahiesteko. Pertsonaia baten mugimendua ere aprobetxatu dezakegu momentu horretan moztu eta beste plano batera pasatzeko.
* Arazoa begiradaren ardatzea errespetatu ez izana bada, plano baten irudia irauli dezakegu (planoan dauden elementuek ez badute trikimailua agerian uzten).
* Bestelako konponbide batzuk: planoen ordena aldatu, hasierak eta bukaerak moztu…(narrazioa aldatu barik, noski)

#### IRUDIAREN TAMAINAREN ALDAKETA ZAKARRAK

* Plano orokor baten ondoren lehen plano bat sartzeak salto bat eragingo luke, hauxe ekiditzeko tarteko plano bat txertatzea litzateke konponbidea.

#### ANGELU SALTOA

* Kamera posizio eta plano tamaina antzeko batetik bestera pasatzean gertatzen da salto hau. Konponbidea (grabazioan aipatutako 30ºko araua errezpetatzeaz gain) errekurtso plano bat txertatzea izan daiteke.
* Beste konponbide bat enkuadre, angulazio eta eremu sakonera oso desberdina edota tamaina zeharo diferentea duen plano batera pasatzea litzateke.

#### ARGIAREN EDO KOLOREAREN ALDAKETA ZAKARRAK

* Grabatutako materialean kolore maila ezberdinak eta argi aldaketa zakarrak egoteak jarraikortasun arazoak sor ditzake, batez ere, bi planoen segidan jarraian joaten diren bi planoen artean gertatzen bada. Hori konpontzeko color correction egin beharko dugu, planoen argia eta kolorea ahalik eta antzekoena lortzeko.

#### “IKUSI EZ DITUGUN” ELEMENTUAK

* Grabazioan ikusi ez ditugun elementuak ere “agertu” ahal dira gure planoetan: momentuan despistatu zitzaigun pertika bat, izkina batean lurrean zegoen motxila bat… Horrelakoetan bi aukera ditugu, gure irudien enkoadraketa moztu edota aldatu edo elementuen gainetik maskara bat egin “estali” ahal izateko. Prozedura hau nekagarria eta zaila izaten da, horregatik grabazioan arazo hauek saihesten saiatu behar gara.

#### SOINU ARAZOAK

* Grabatutako materialean soinu maila ezberdinak, azpiko soinu ezatseginak edo erreberberazioak egoteak jarraikortasun arazoak sor ditzake. Hauetako batzuk postprodukzioan leundu badaitezke ere, ezin da miraririk egin. Giro soinu aldaketei, arreta berezia jarri behar diegu.
* Hondoaren arazoak batzuk wildtrack edo musikarekin gutxiagotu ahal izango dira, soinu bandari oinarri egonkorra emanez. Musikek osotasun hori sekuentziaetara eramaten laguntzen dute, baina kontuz, ondo aukeratu behar dugu musika, gure laneetarako aproposa izan behar da

# 5. KREDITUAK

* Film bat ez da amaituko harik eta pantailan azkeneko kreditua agertzen ez den arte.
* 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 ere sar daiteke (grabazioaren kokalekuak, obrarako konposatutako musika-piezak, filmaren produkzioan animalia batek ere kalterik jasan ez duela ziurtatzen duen mezua…).

## 5.1. IRUDIA

* 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…).
* Atzealde beltzaren gainean letra zuriak jartzea erabakitzen badugu ere, garrantzitsua da zer tipografia erabiliko den baloratzea, koherentzia hori mantentzeko.
* Baina garrantzitsuena da filmaren gaiaren eta tonuaren artean koherentzia mantentzea.

## 5.2. SOINUA

* 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.
* Noski, kredituetan zehar entzuten den soinuak ez du zertan musika izan (itsasoko soinua, trafikoa, negarrez ari den haurtxoa, eztandak urrutira…).
* Gai gogorra jorratzen duten filmetan, ohikoagoa da kredituetan musikarik ez egotea, irizten zaiolako abesti bat sartzea friboloa izan daitekeela.
* Laburbilduz, makina bat aukera daude, baina filma egin duen pertsonak oso argi eduki behar du zer arrazoi dauden haren aukeraketaren atzean.

## 5.3. KREDITUEN AITA

* Motion Graphics-ak 50ko hamarkadako kredituei esker sortu ziren.
* Zinema industria bihurtu zen eta diseinu grafikoa osagai gisa ikusten hasi zen.
* Kredituek, pelikularen hitzaurrea izanda, pelikularen narrazio-tonua eta estetika aurreratu ahal dituzte.