

EDIZIOA PRAKTIKAN

Kontzeptu batzuk

PLANO MASTERRA: Eszena osoa jasoko duen planoak. Normalean plano orokorra izaten da. 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 planoak da.

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 PLANOAK: Eszena bakoitzean errekurtsio 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, muntatzerakoan 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.

- J kortea: hurrengo planoko soinua irudia baino lehen hasten denean
- L kortea: hurrengo planoko irudia soinua baino lehen hasten denean
<https://www.youtube.com/watch?v=eyH-a964kAs>

Jarraikortasuna lortzeko gomendioak

- Mugitzen ari diren elementu edo pertsonaien planoak ezin dira edozein momentutan moztu. Aldaketa mugimenduaren hasieran edo bukaeran egingo dugu. Bestela, erdian egin dezakegu bigarren planoak aurrekoa utzitako leku beretik hartzen badugu
- Ez da gomendagarria bigarren mailako mugimenduak mozteak. Adibidez, elkarrizketa baten ondotik auto bat pasatzen ari bada ez dugu planoak moztuko autoa enkuadretik atera arte
- Ez da ohikoa salto handiak ematea planoen neurriei dagokienez, esaterako, plano orokor batetik lehen planora aldatzeko tarteko plano batetik pasa ohi da (ertaina, amerikarra...)
- 30 graduetako araua ("Jarraikortasuna I" dokumentuan azalduta)
- Edozein ikuspuntu aldaketak, trantsizioak... arrazoi narratibo edo espresiboa izan behar dute
- Ondo planifikatu. Ikus-entzunezko produktu baten erritmoa gidoian eratzten da
- Elipsia erabili. Aspergarria den ekintza bat gertatu dela ekintza bera erakusteko aukerarik badago, ez erakutsi
- Ikusleek plano orokor bat "irakurtzeko" plano motz bat "irakurtzeko" baino denbora gehiago behar dute, plano orokorretan informazio gehiago baitago. Hortaz, plano orokorrek denbora gehiagor erakutsi behar dira
- Esanahia kontrolatu. Adibidez, plano zabal eta argitsuen segida batek jarraikortasuna sortzen du, ilun eta itzal askoko planoen segidak, aldiz, tristura

Soinuaren garrantzia

Zuzeneko soinua editatzeaz gain, soinu-banda eta soinu-efektuak sartu behar zaizkio proiektuari.

Soinu banda eraikitzeko osagaiak aukeratu eta konbinatuko diren modua erabaki behar da. Soinu iturri bakoitzak funtzio bat izango du adierazi nahi denaren arabera.

Musikaren erabilera

LEITMOTIV: melodia bat pertsonaia/egoera batekin lotuta. Adibidez, pertsonaia bat azaltzen deno musika bat jartzea.

Soinua eta irudien arteko harremana:

- Errepikapena
- Osagarria: musikaren erabilera osagarriaren helburuak jarraitutasuna eraikitzea, espazioaren hiru dimentsioak birsortzea eta soinuaren sakontasuna eta adierazgarritasuna azpimarratzea dira.
 - Irudi eta soinuaren harremana:
 - Orekatua: biak indar berdina. Narrazioa janzten du
 - Desorekatua: soinu banda irudiekiko nagusi
- Kontrastea edo kontrapuntua:
 - Irudi eta soinuaren harremana:
 - Soinua ez dator bat irudiek erakusten dutenarekin
 - Balio adierazkor indartsua du