

2020/09/18

- Narrazioa esanahiak bideratzeko tresna bat da. Saihestezina da, alde guztietan daude. Mundu ulerkuntza baten euskarria da.
- Ulerkuntza (ez berdin) interpretazioa. Gu ulerkuntzara mugatu izan ohi gara. Ulerkuntza erreferentzialak, begi bistan daudenak dira (denotazioa). Interpretazioko esanahiak aldiz, inplizituak dira (konotazioa).
- Denotazioa: deskribatzea
- Konotazioa: interpretatzea
 - Txanogorritxu amonaren etxera doa (denotazioa). Zergatik gorria? (konotazioa).
 - Edurnezuriren 7 ipotxak: kapitalaren pekatu bat da. Esanahi inplizitu konotatibo bat dute. Dimentsio konotatiboa.
- Parasitos
- A vs B
 - Pertsonaiek balore edo esanahi nagusi bat haragitzen dute (A). Horren aurkari (B) izango duelarik. Esanahien arteko kontrajotzea bilatu behar dugu.
 - Narrazioan ikusi ezin daitekeena, abstrakzio bat delako bere adierazpena izan behar du, Ak bere esanahi narratiboa eta enuntziatiboa izan behar du. Pertsonaiak egiten dutenarekin.
 - Enuntziatuta dago=adierazita dago.
 - Enuntziatuta bi eratakoa izan daiteke:
 1. Figuratiboa: mundu naturaleko figura identifikatzeko gai gara edozein esparrutan. Zeinua ikusita (adibidez), gai gara errealitateko elementua identifikatzeko.
 2. Plastikoa: Kanpo elementu hori irudikatzean, egileak erabiltzen dituen aukera teknikoak, formalak. Hau ere interpretatu daiteke. (Bihotzarengandik kamera urrundu= familian ez dago maitasunik/sentimendurik). (Espazioak garrantzia dute). Ze formatu erabiltzen du hori islatzeko?
 - Apple: Newton sagarra hozkatu, jakintza eskuratu.
 - Hybris: Gehiegizko ezaugarri bat. Ia ahalguztidunak diren heroiak heriotzara eramaten ditu.
 - Agamenon harroputza.
 - El sacrificio de un ciervo sagrado.
 - Greziakoek amaiera tragikoa.
 - Metonimia: ordeztu edukia edukitzailerengatik. “Ardo botila bat edan genuen”. Ez genuen botila edan. “Maiderek buru ona du”, azkarra inteligentea dela esateko. Zineman metonimia asko ditugu.
 - Metonimia mota: sinomemea (?). “Baloia sarean sartu zuen”
 - Aztertu narratiboki nola osatuta dagoen eta zer esanahi duen. Enuntziatiboa.
 - Subjektiboa obehjektibo bihurtu behar da, baieztapena arrazoituz. Ikuspuntu narratiboa, enuntziatiboa. Elementu figuratiboak erabiltzen ditu desioa adierazteko. Emakumearen elementu figuratiboak uhindunak dira, gizonezkoarenak zakarrak. Emakumea haizea, gizona beroa, izerdia.
 - Mito fundatzailea: Talde, gizarte, kultura bat nola osatzen den azaldu. XVII. mendean sortu, erromantizismoan. Mitologia. Aitorren semea. Amaia. Etsaia asier. Asier hasiera, paganoak. Amaia amaiera, kristauak.

- Gatazka berbera dugu mito fundatzailetan: natura vs kultura. Naturatik kulturarako ibilbidea. Bitartekaria bat dago beti, mundu bakoitzean hanka bat duena. (amaia)
- Medea: Natura, arrazoitik kanpo, magiaren, misterioaren mundua. Jason kutura. Arrazoa postea magia. Gizatasuna postea animalia.
- Xabier Dollan. Nola adierazi kartzeleratuta dagoela? Formatoaren bidez, adibidez. Askatasuna lortzean, formatoak irekitzen du. Ikuspegi plastiko batetik.
- Formatoak esanahiak adierazi nahi ditu.

2020/09/23

- Nola antolatu esanahiak: A vs B. Kontrajarrita dauden gai horien arabera antolatu. Adibidez, askatasuna vs errepresioa edo zapalkuntza.

A vs B

Iksp N: Pertsonaiak+

Iksp E: Figuratiboa eta plastikoa

Stanly Kurbick

- Honako gatazka du: Burua (arrazoia, ordena, kultura) vs Gorputza (irrazionaltasuna/sena barne-sena, indarkeria, basakeria). Batak irabazteko bestea suntsitu behar da.
 - La Chaqueta Metalica: Ilea mozten: burua desegiten. Nortasuna kenduko zaie: itxura berdina eta izenik ez. Guztia gorputza lortzeko.
 - Gorputza: Sexua eta heriotza lotzen ditu. Sexua (etos) lortzean, heriotza (tanatos) dator. Adibidez, El Resplandor: sexuaren bila doanean, topo egingo du heriotzarekin.
 - La naranja mecánica. Maila figuratiboa. Zakila (gorputza eta mutilaren erakusgarri) vs Bethoven (burua eta emakumea). Eros eta tanatosen artean harremana dago gizonak emakumea zakilarekin hiltzen duelako.

Alfred Hitchcock

- Extraños en un tren: Kapitola justiziaren erakusgarri. Gatazka: Ongia eta Gaizkiaren artean. Norabide raccord-a, elkartuko dira. Errailak etengabe bikoiztu: Dimensio moralaren bikoiztasuna islatzen du. Dena 2 da. Ikuspuntu Plastikoa: argiztapenaren bidez adierazia. Argi-itzala gaiztoa denak jasotzen du soilik. Itzaleko pertsonaia gaizkiaren ordezkaria da (bruno, aberatsa). Tenislaria zintzoa.
- Sarritan, film hasieran adierazten du dena.

El piano

- Gatazka: askatasuna vs errepresioa. Ikuspuntu narratiboa batetik, askatasuna maitalea (beins) da (maoriak, jatorrizko biztanleak). Errepresioa berriz bere senarra (Stwart) (kolono txuriak, BHTik hara joan direnak). Ada bi mundu horien artean dago. Stwartek ez du maite, bere argakia ispilu gisa erabiltzen du. Kolonoa da, beti etekinak lortu nahiean. Stwart: ilunpean, natura suntsitua, euritan... hauxe da bere "etxea". Beins berriz, leku artgitsu, eguzkitsu eta naturaz inguraturiko inguruan egongo da, bere "etxean".
- Etxea bizi den egoeraren adierazle izaten da sarritan.

El circulo

- 4 emakumeek emakume oso bat osatu. "Filmatzen du"=plastikoa. 4 egoerak modu ezberdinetara filmatzen ditu.
 - "Nola filmatu itxaropena?" Mugimendu bat, aldatzeko nahi bat azalduz. Kamera mugimendua+pertsonaiarena. Elkarrekin doaz.

- Etsipenaren emakumea. Kontzienteena da. Plano finkoan grabaturik dago, kartzelean dago, itxita.
- Leihatila batean hasten da, eta beste batean amaitu. Azken planoan, zirkulo bat egin du kamerak.

El Visitante. Tom Macarphy

- Gaixoa leihotik begira. bizitza kanpoan dago.
- Gatazka: “Heriotza” edo iragana (emazte hilaren oroitzapenetan galdurik dago) vs “bizia” edo etorkizuna. Bakoitzak elementu figuratibo bat izango da: iragana, zaharkituta dagoen pianoa. Irakaslea ere zaharra da, guztiz normatiboa dena, araez betea. Etorkizuna edo bizia adierazteko, Djembé-a ikasten du. Pentsatu gabe jotzeko instrumentua da. Mundura ireki den seinale.
- Musika eta Tareken eskutik bizitza du. Abegi: nazionala eta pertsonala. Zer egin behar du estatuak, etorkinei sartzen utzi eta besarkatu ala
- Askatasunaren estatua, AEBak teoriarik, bigarren aukeraren herrialdea dela adierazi nahi du. Baina baliabide plastikoa erabiltzen du, izan ere, estatua desenfokatua dago. Ez dago bigarrene aukerarik.
- Banderaren desenfokea amaieran: ez da zirudiena.
- Koloreak ere erbailtzen ditu. Estatu batuarren badneraren koloreak espeteratutako lekuan daude, baita Walterren etxean ere: ospitalitatearen ikur (koloreak baliabide plastikoak dira). Azken hau ez dago distorsionatuta.

Masten and Comandder

- Gaia: adiskidetasuna
- Adiskidetasuna gatazkan bihurtu: zientzia (ezagutza edo jakintza) vs eginbeharra.
- Metonimia: mozteko gailuak medikua adierazi nahi du. Haren irudia ikusi aurretik, haren gailuak ikusten dira.
- Ezpata=Obri kapitaina.
- Bi objektuak mozteko, batak heriotza, besteak bizitza.
- Musika jotzen dute. Zientzia gizona txeloa, kapitainak bioliña.
- Kataloxa(kapitaina), gertura eta lupa, urrutira (zientzia gizona).
- Eginbeharra sakrifikatu laguna salbatzearen. Urrutira begira beharrean, gertura begiratu beharko du.
- Aurkikuntza zientzifikoa (kakalardoa) sakrifikatuko du frantziarrak bertan daudelako.

Lady Machbeth

- Irudi konposaketa, plastikoa, simetrikoa da. Hau guztia giltzapeturik dagoela adierazteko egiten du: simetrikoa, ondo neurtua.
- Irudi konposaketaren bidez, simetria alegia, zapalkuntza adierazi.
- Elementu figuratibo zein plastikoen bitartez, kontzeptu gatazkatsu hura azaldu daiteke.
- Aurkezpenetan azaldu nolakoa den pertsonaia. Ezinbesteko garrantzia dute.

2020/09/25

Heroiaren bidaiaren azaldutako ezaugarrien/ikuspegiaren arabera aztertu behar da

Mud

BIRAKETA LINGUISTIKOAREN ARRAZOIA

Zergatik aldatzen da ikuspegia?

- 3 ideia linguisten artekoak. Egitura sakona, aldatzen ez dena.

1. Eredu axiomatiko bat formulatu: Hizkuntza eta hizketaren arteko ezberdintasuna. Hizkuntza axioma bat da (euskara batua) hizketa (sasoi denboralarekin eta egoera denboralarekin zerikusia du. Hizkuntzaren eranilpen zehatza historikoki kokatuta)(euskalkia).
 - Axioma dagoeneko frogatu behar ez den zeozer da; adibidez, lege bat edo teoria bat. Dagoeneko bere etekinak frogatuta dituena.
 - Zientziak lege unibertsal bat ezarri nahi du. Lege horretara heltzeko bi bide ditugu:
 - 1. Dedukzioa: Lege orokorra formulatzen da eta adibide zehatzetan aplikatzen da.
 - 2. Indukzioa: adibide zehatzak, konketuak hartu eta praktikan jarri. Errepikatzen den hori lege gisa ezarri. Elementu zehatzetatik lege unibertsalera.
 - 3. Abdukzioa: Teori kontextual bat sortu, ez da teoria orokorra izaten. Ondorio bat da.
 - 2. Deskonposatzea. Nola formulatzen da ideia axiomatiko hori? Narrazioaren gutxieneko osagaiak identifikatu. Gutxienezko osagaiak. (Egitura sakon hori osatzen duten elementuak identifikatu). Zer da errepikatzen dena.
 - 3. Izaera organikoa eman.
 - Narrazio bat egitura bat da
 - Egitura bat osatzen duten elementuek berez, ez dute balorea, esanahirik. Lortzen dute, gainerakoekin elkartzean. Adibidez, hizkuntza egitura bat da.
- Palindromo bat: esanahi berbera duena alde guztietatik. Utzi penak Ane(,) Piztu.
- Vladimir Propp: Ipuinaren morfologia
- **Joseph Campbell: Heroiaren bidaia**

2020/09/30

Egitura sakona. Aldatzen ez dena.

Ipuinaren morfologia. Vladimir Propp (1929)

- Lehena izan zen egitura sakon hori sistemizatzen.
- Errusiar formalismo berrian (neoformalismoan) kokaturik dago.
- Alexander Afanasiev-ek egindako ipuinen bilduma aztertu zuen. Errusian zehar ipuin mirengarriak jaso zituen Alexanderrek, ahoz transmititzeaz, galtzeko arriskuan egon direnak. 680 ipuin mirengarri jaso zituen.
- Proppek **deskribapen (dimentsio narratiboa)** hutsa besterik ez du egiten. Morfologiak hori deritzo= maila narratiboaren deskribapena. Gainera, bere planteamendurekin ez dauka asmo unibertsalik; hau da, hark proposatzen duenak ez du munduko liburu guztientzat balio, soilik 680 hauetan. Nahiz eta beste zenbait eremutan aplikatu, liburu zein zineman. Eredu axintomatiko hau **680 ipuinetan** soilik aplikatu daiteke.
- Aldatzen dena:
 - Pertsonaien izenak
 - Egoera (maila ekonomikoa, estatusa...)
 - Giroa (ingurunea)
- Osagaiak, konstanteak, aldagaitzak diren elementuak aztertzen ditu, hauen arteko harremanak eta osotasunari behatzen dio.
- Pertsonaien ekintzak ez dira aldatzen. Berdin da zapataria ala printzea izan. Pertsonaiek egin behar dituzten gauzak mantendu egiten dira. Hauei, **funtzioak** deitzen die.
- Bere hitzetan funtzioa: pertsonaiek egiten dutena, ekintzak, aintzar haturik, ekintza hauek zer-nolako esanahia duten tramaren edo intrigaren garapenean.

- Proppek garrantzia ematen dio ekintzari eta ez ordea pertsonaiari. Tomacheski: “heroia (pertsonaia) ez da beharrezkoa, funtsezkoena zer egiten duen da. Beti behartuta dago gauza bera egitera“.
- Pertsonaiak ekintzak lotzen ditu.
- Identifikazioa eta proiektzioa: pertsonaiekin enpazitatzen dugu. (ez da ikuspuntu hau) (nikuste bestela esandula, guk eukitzeko baño ezta tipo honek esateuna)
- Proppen 4 tesi, 4 ideia nagusi: 3+ondorioa: hontan datza bere eredu axintomatikoa.
 1. Funtzio berdinak: Aztertutako ipuin guztietan, funtzio berdinak detektatu daitezke. Beti ekintza berdinak, beti pertsonai berdinak. Itsuran gauzak aldatzen dira, funtsean ez.
 - a.
 8. funtzioa: okerkeria, kaltea edota gabezia. Adibidez printzesa bahitzen dutela.
 2. Funtzio mugatuak dira: 31 funtzio topatzen ditu, hain zuzen ere. Pertsonaien eginbeharrak 31 dira. Eredu ideal, teorial hau praktikara ekarri.
 3. Funtzio hauek orden berbera jarraitzen dute. 31 funtzio hauek orden bera dute.
 4. Protoforma (lehen forma). Eredu axintomatikoa. Aurreko hiru pauta hauek protoforma osatzen dute, irudiaren eredu axintomatikoa.
 - Urrezko txoria
 1. 8.netik hasten da. Orden bat jarraitzen du beti: 9-10-11-9-10-11-9-...
- **Ekintza-esferak:** 7 ezberdintzen ditu. Pertsonaietaz zeharka hitz egiten du. Funtzioak biltzeko beste modu bat. Ekintza esfera bakoitzari funtzio ezberdin batzuk lotuak daude. Funtsezkoena egiten duena da, ez nolakoa den. Narrazioa den elementu horretan, zer funtzio dun, eta betekizun horiek ezberdinak izan daitezke. Proppek formulatzen duena.
 1. Laguntzailea (*Printzesa: bi anaiei mozorroa kentzen laguntzen dio*)
 2. Emailea: laguntzaile berezia da, naturaz gairikoa laguntza ematen diona. (*Azeria*)
 3. Pertsona bilatua / printzesa eta bere aita, erregea
 4. Mandataria: aginduak ematen dituena (*erregeek*)
 5. Heroia (*printze gaztea*)
 6. Heroi faltsua (*anaiak*)
 7. Erasotzailea (*Bere anaiak, Erresuma ezberdinetako armadak, gainerako erregeek*)
 - a. Funtzio hauek aldatu daitezke: hasieran laguntzailea zena amaieran erasotzailea izan daiteke.

Heroiaren bidaia. Joseph Campbell. Mitologo bat zen, erlijio konparatuetan aditua. Mundu zabalean zehar lurralde ezberdinetan eta denbora ezberdinetan sortutako mitoak aztertu zituen. Mitoa, kondaira, elezaharra azken finean narrazio bat da. Ohartzen da, kultura guztietatik sortutako narrazioetan amankomuneko elementu batzuk errepikatzen direla, narrazio mota jakin batzuk daudela, alegia.

Kontzientzia batasun hori elezaharretan islatzen da. Campbellek hori ikertu nahi du.

Christopgher Vogler. Gaur egungo gidoietan Cambellek “evdh” planteatzen dena errepikatzen dela azaltzen du.
- Heroiaren bidaia (1948). “Ibilbide/prozesu inizatikoa” ere deitzen zaio: Bizipen horiek pertsonaia aldatzen dutela uste da. Bidean bizitako esperientzien ondorioz, pertsonaia eraldatu egiten da. Ibilbide inizatikoaren protagonistari neofitoa (landare berria) esaten zaio. Heroiaren bidaia heldutasun prozesu bat da.
 - 3 atal
 1. Banatzea, urruntzea

- Ohiko mundua. eguneroko mundua, kontrolpean dagoena. Pertsonaiak mundu horrek patrioiak ezagutzen ditu. Sinbolikoki etxea da. Baina ez da nahiko berarentzat. Ezberdina den zerbaiten bila joango da.
 - Gabezia / Abenturaren deia. Zerbaitek ohiko mundu hori uztera bultzatuko du, eta bidaiari ekingo dio. Sarritan lehen ukapena jazotzen da. Ondoren, bigarren onarpena.
 - Bidaiari ekin. Mugitzen hasten da, mugimendu fisiko hori barne mugimendua delarik. Bidaian doala, ertz edo muga batera heltzen da: atalasea.
 - Atalasea. Fisikoa edo sinbolikoa izan daiteke, sarritan fisikoa. Neofitoak prozesu hauetan duen gidariari mentorea deitzen zaio. Bertan topatzen du mentorea (Bitartekaria), haren gidaria izango dena. Bitartekaria: 2 munduen artean dagoelako: ohiko mundua eta ez-ohiko mundua. Mentoreak aurretiazko proba jartzen dio. Normalean proba hori egiten du.
 - *(filmak ikuspegi honetatik ikusi. Zerk betetzen du atalasea cisne negron?? adibdiez)*
2. Iniziazio probak / Garaipena
- Ez-ohiko munduan sartu da neofitoa. Ezezaguna da. Ez da babes, arriskua baizik. Ez da argia, iluna. Ez da eroso, mehatxagarria. Arriskutsua dena da. sinbolikoki, infernua da.
 - Laguntzaileak eta arerioak topatu. Borroka bat egin behar duelako. Bereziki, barne-borroka egin behar du, nahiz eta narrazioetan etsaiak kanpo pertsonaiak izan. Funtsean, arerioa bera da, heldutasunik ez duen pertsonaia da, eta bere buruari aurre egin behar izaten dio. Barne-munduna dauden mamu barne gatazka horiek uxatu behar ditu.
 - Iniziazio probak. Oztopoak zeharkatu behar ditu, garaile irten beharko da. Oztopoak gainditu ahala, bere benetako nortasunera helduko da. Hasieran duen gabezia osatuko du. Sarritan, froga hauek infernuarako jaitsieraren itxura hartzen dute.
 - Infernurako jetsiera.
 - Garaipena. Erronka guztiei aurre egin die, eta ez-ohiko mundua orain kontrolpean du. Ez du gidariaren beharrik, heldutasunera heldu da. Garaipenaren ostean, itzulia dator. Eta itzulia heriotza sinbolikoan amaitzen da.
 - Heriotza sinbolikoa.
3. Itzulia/Gizarteratzea
- Bidean topatzen dugu.
 - Heriotza sinboliko honek berpizkundea dakar. Prozesu hau, atalasean ematen da: ohiko eta ez-ohiko munduen arteko mugan.
 - Gizarteratzea: berriro ere etxera itzultzen da, baino eraldatuta. Benetako nortasuna duela onartzen du gizarteak.

(Borobilaren marrazkia egin)

- Road movie: fisikoki kanpotik mugitzen dira, baina mugimendu psikologikoa, morala gauzatzen dute.
- Kanpo bidaia=barne bidaia
- Ibilbideko bizipenek pertsonaia aldatu.
- Heriotza sinbolikoa Pertsonaia ez da hiltzen, birjaio egiten da, erabat eraldatuta. Landare berri batean eraldatuta.

2020/10/02

- Furia pelikula. Narrazioa eten egiten da metafora garbi horrekin. (oiloak=emakume kontakatiluak). *Paciente ingles*.
 - Hasierako irudiarekin argibide tematikoak eta metaforikoak ematen dizkigute.
 - Gaia: nortasuna. Izenik ez, biografiarik ez, aurpegirik ez. Gizonaren irudi osoa bilatu behar dugu.
 - 2. mailako irakurketa erreparatu.
 - Istroioa oraindik ez da hasi, baina bai kontaketa.
 - Kredituek betekizun informatiboa dute. Espazio denbora jakin batean bizi gara eta prest gaude eskainiko zaigun beste denbora tartean sartzeko. Beraz, kredituek denbora ematen dute denbora hori utzi eta filmak, kontaktak sartzeko. Minutu batuzk ditugu.
 - Aurrejenerikoa: kredituen aurretik dagoena.
 - Heroiaren eraldaketa adieazteko, kontaktetan metaforak daude behatu. Pelikularen garapenaren arabera, zein elementuren bidez, pentsa daiteke laburtzen dela egileak adierazten duena.
- Adibideak:*
- Har itsusia, tximeleta bihurtu da.
 - El piano, beste ibilbide inizatiko bat da. Bidearen metafora: bidea jarrita dago, ondoren lokatza.
 - El club de la lucha
 - Nortasunik ez duen pertsonaia da, ez duelako izenik.
 - Kontsumismoak hiltzen du.
 - Etxea katalogo bat da, ez da pertsona.
 - Mentorea: Brad Pitt. izena du.
 - Metafora goren (asko daude eta): printzipioz kontsumismoa kritikatu. Metafora nagusia, xaboa da.
 - Xaboiarekin lehergailua. Xaboa egiteko koipea liposupzioen hondarrak dira.
 - Gehiegizko kontsumoak zaborrak dtu. Gehiegikeri hori gizartea garbitzeko, suntsitzeko erabiliko dena.
 - Las normas de la casa de la sidra
 - Metaforak: ibilgailuak. Tren baten etorrerarekin hasten da filma. Baita amaitu ere.
Neofiloa, Wels, ibilgailuetan ikusten dugu aldiro. Mugitzen: kotxea, bizikleta, itsasontzia... bere barne prozesuaren adierazle.
Izena ere beste metafora bat da: Homero Wels. Omero=odisea. Ulisesen bidai biribila.
3. metafora: Homerrek sagardo etxetik, bere bizipenez gain, humezurtzegira beira, kristal zati bat ekartzen du. Beira=izaera. Itsasoak, hondarrak hertzak zituen beira leundu egiten du, bigundu, edertu. Protagonistaren nortasuna leuntzen da.
 - Zein da atalasea?
 - Nor da gidaria? Irudi paternal simetrikoak betetzen dutenak: Medikua eta Rose Jauna.
 - Gidariak aitaren papaera betetzen du. Umezurtza da. Aita sinbolikoak dira.

- Zinema erabiltzen da bi mundu horiek irudikatzeko: aberts eta txiroen mundua (?)

2020/10/07

El club de la lucha

- Ibilbide iniziatikoa:

■ Metafora nagusia: xaboia → jendearen koipearekin egiten du xaboia. Estetikako klinikaran joaten dira liposupzioaren fruitua dena hartuz. Brad Pitten pertsonaiaren helburua: gizartearekin amaitzea da, gizartea garbitzea. Koipearekin lehergailuak egiten ditu, gizartearekin amaitzeko. Guztiok kontsumistak gara, ez dugu ezer sentitzen, ez gara gizakiak, gure benetako muina galdu gaitu, kontsumismoaren itzaletik. Gehiegizko kontsumoaren hondakinak erabiltzen ditu gizarte kontsumista hori amaitzeko, garbitzeko. Gizarte hori nondik suntsituko da? bere gehiegizko kontsumotik. Hondakin horiek gizartea suntsituko dutenak izango dira. Zerbait sentitzen dugu zerbait erosten dugunean.

Neofitoaren gabeziaren arabera azaldu daiteke ohiko mundua zein den.

- Neofitoak ez dauka izaerarik → ez du nortasunik, galduta dago. Izen desberdin bat dauka, testuinguru bakoitzaren arabera. Norbaitek idatzitako liburu bat topatuko du non Jack izena agertzen den eta hori izango da bere izena hortik aurrera. **Ez du nortasun finkorik.**
- Insomnioa dauka, baino hori ez da gabezia, hori izatearen arrazoia baizik. Ez dauka bizitza erreal bat, simulakro bat da; kopia baten kopia alegia (hori da gabezia). Kontsumo gizarte bateko ondo egokitutako gizakia da, eta hau da ohiko munduaren ezaugarri nagusia.
- Kontsumo konpulsiboak bizitza irreal bat bizitzera bultzatzen du. Gabezia hauek etxean gertatzen dira (ohiko munduan).
- **Etxea: ikeako katalogo** bat da (kontsumitzaile hutsa). Ez daki non bizi den, hotelez hotel, aireportuz aireportu doa eta denak dira trukagarriak.
- **Detonatzailea:** mentorea (Brad Pitt edo Tyler) eta neofitoa (protagonista) aurkitzen diren unea.
- **Lehenengo biraketa:** etxeak eztanda egiten duenean.
- “Razones individuales” → bakarrik bizi da, ez da besteekin harreman sendoak egiteko gai. Honako hau, elementu sinboliko bat da, narrazioari laguntzen diona.
- **Bere lana:** seguru etxeko langilea da, zehatzago, istripua jasan duten kotxeetan berak algoritmo bat erabiltzen du jakiteko ea enpresarentzat egokia den ala ez. Besteen tristura algoritmo (zenbaki batzuk) batean bilakatzen du. **Sentimendurik gabeko** pertsonaia da, **dena objektibizatzen** duena. Esan daiteke, bere gabezia **inpotentea** dela da; ezin du ezer egin. Emakumeek beldurra ematen diete, beraiengan pentsatzean izotzezko kobazuloan ezkututzen delarik.
- **Gabezia nagusia: ezintasuna.** Ezintasun, soziala, ezintasun psikikoa... Bere bi mota.
 - Tyler ahalguztiduna da.
- **Mentorea: Tyler,** neofitoak berari falta zaion guztia duen pertsona **ez erreala.**
- **Irudi subliminalak** erabiltzen dira horretarako.
- **Atalasea:** ohiko munduaren eta ez-ohiko munduaren artean nolabaiteko simetria egon behar du. Sartu eta atera antzeko toki batetik egingo da. Kasu honetan, muga hori ez da espaziala, gertaera bat baizik: lehenengo biraketa hain zuzen ere. Bere etxea suntsitu egin da, bere etxea

atzean utzi du eta Tylerren etxea joango da. Irteera: gizartearen leherketa. Ez da etxera itzultzen gizartea amaitu delako.

- Ez ohiko mundua: Tylerren mundua izango da.
 - *Bitxikeria: pelikula honetan ez dago gizarteraterik, ez baitago gizarterik.*
 - Abenturarako deia: literala da, telefono kabinan bere mentorearen dei bat jasoko du.
 - Aurretiazko proba: kalean mentoreak jotzeko eskatzen dionean.
 - Iniziazio frogak (guk zehaztu egin beharko ditugu):
 - Kalean joka
 - Borroka kluba. Klub horiek gerora aniztu egingo dira.
 - Sabotaje txikiak egingo dituzte eta sabotaje horiek proiektu batera eramango ditu: gizartea sunsitzeko proiektua.
 - Infernurako jaiskera (une larriena): neofitoa konturatzen da arerioa bere burua dela, eta hortaz, Tyler ez dela benetako pertsona ohartzen da.
 - Heriotza sinbolikoa: neofitoak bere buruari tiro egiten dio baina ez da bera hilko, Tyler baizik. Neofitoa beste maila batean berpiztuko da.
 - Kredituak: bere burmuinetik irtetzen gara: guztiaren handik intengo den seinale. Bere gaitxotasunaren proiektzioa da.
 - Gaia:
 1. Erotasuna vs osotasuna. Gizartea da eroa dagoena. Pertsonaia da gizartearen metonimia.
 2. Kontsumismoa vs Nihilismoa.
 3. Eduki vs Izan
 4. Gizarte hedonista (plazerra) vs Miña/Sufrimendua
 5. Artifiziala vs benetakotasuna=natura
 - Film progresista da: bizi dugun egoera ukatzen du eta berri bat, iraunkora dena aldarrikatzen du.
 1. Emetasuna vs Gizontasuna: egungo gizonak ez dira benetako gizonak. Hau oso atzerakoia.
 - Nortasun bikoitza: planoetan bat aurrean, bestea atzean.
 - “Lan mixerableak behar ez ditugun gauzak erosteko”
-
- Bidea ez da inoiz atalasea. Barne zein kanpo mugimenduaren adierazgarri
 - Atalaseak fisikoa (leku fisiko bat, adibidez) edota gertakizun bat izan daiteke.
 - INOIZ EZ: heldutasuna vs heldutasunik eza
 - Arlo semantikoa: esanahiak modu logikoan lotzeko erabiltzen den estrategia kontzeptuala da. Estrategiak:
 1. Talde tematikoak osatu/gaikako taldeak.
 - a. Antzekotasun semantikoa (argia, eguna, ditzira...) guztiek arlo semantiko bat osatuko lukete.
 - b. Binakako oposaketak (gaua vs eguna)
 - c. Kate proportzionala: aurreko biak barnebiltzen ditu. A vs B, D vs E, F vs G... A eta Bren harremana, D eta Fren harremanaren proportzioaren antzekoa da, baita F eta Grena ere...

i. Adibidez: gaua vs eguna, opakotasuna vs distira, ilusintasuna vs argitasuna. Ezker eskuin dute lotura. Gaua=opakotasuna=ilusintasuna // eguna=distira=argitasuna

2020/10/09

- Laburpena
 1. Egitura dramatikoa: A vs B
 2. Heroiaren bidaia: Kate proportzionala
- Testu-aztarnak: enuntziario batzuekin egileak azaldu nahi duena.
- Nola ekin egileak utzi dituen hari horiei?
 1. **Hurbilketa Sinkronikoa**: eszenak bere baitan garatu. Eszena bere baitan aztertu 3 irizpideren arabera.
 - a. 3 gauza pentsatu:
 - i. erdian beti pertsonaia eta hark egiten duena. Pertsonaia eta ekintza.
 - ii. Pertsonaia hauek, ingurune diegetiko (espazio eta denbora) batean mugatuta daude.
 - iii. Hau guztia, modu batean filmatua dago (plastikoki, teknikoki nola adierazita dago).
- La dama de Shanghai
 - 3 pertsonai nagusi
 - Hiritik kanpo, jolas parke batean. Crazy house ikuskizunean. Ispiluen laberintaon
 - Ispiluaren gela hautatzeak arrazoi diegetikoa du. Gezurretan ari dira.
 - Gaua. Ero etxea. Gatazka argitu. Egun argia.
 - Wellsek ez du ezer egiten, Hutsala da.
- Thelma and Louis
 - Prozesu espaziala: sukaldean (espazio itxia) hasi eta naturan (kanpo espazioa) amaitu. Barne prozesua da, dena den.
 - Atalasea: Louise bortxatzen saiatzen den gizona hil egiten dute. Legearen beste aldean geratuko dira, eta polizia haiei segika ibiliko da.
 - Eraldaketa gehien bat Thelma (gazteak) emango du.
 - Ikertu dugun eszena:
 - Barne espaziotik kanporako bidean dago Thelma. Telefono etxolan dago, kanpoan baino ladi berean barruan. Prozesuan baitago.
 - Inflexio-puntu bat: Senar emazteen elkarrizketa Amerikar futbolaren isla da. Batek aurreratzen duenean, besteak atzea. Eszenan gertatzen dena adierazten du. Mugimendu bikoitza: kamera pertsonaiarengana edo pertsonaia kamarengana. Aurrera atzera dabil, nork irabaziko duen adieraziz.
- Drive: muga batetik bestera. Gizonaren bi aurpegiak azaldu: indarkeria vs maitasuna
 - Maitasuna adierazteko:
 - Pertsonaiak neska musukatu
 - Lekua: igogailua. Beheruntz.
 - Simetria. Plano jarraina. Irudia moteldu, argia artifiziala, musika.
 - Indarkeria adierazteko:
 - Musikarik ez
 - Plano bat kolpe bakoitzeko

- Erritmo bizia
 - Irene aldendu egiten da. Igogailuak beheruntz jarraitzen du.
- 2. **Hurbilketa Diakronikoa:** Narrazioa denboran zehar garatzen da. Denboran zehar garatzen diren... eszenak besteekin alderatuz ulertu. Ezinbesteko baldintza da denbora. Dimentsio denborala.

Zer da errepikatzen dena? Zergatik erabili denbora gauza batzuk gertaera batzuk, errepikatzen? Esanguratsua izan behar dute.

Kontuan hartu beharrekoak: gehienetan errepikatzen diren ezaugarriak

- a. Hasierak eta amaierak. Hasieran egoera dugu eta normalean, amaieran hasieraren isla espekularra izango dugu. Abiapuntua eta helmuga alderatu.
 - i. El piano
 - ii. American Beauty
 - iii. Te doy mis ojos (datorren asteazkenerako ikusi)
- Gauez, bakarrik, beldurra. Ihes egin gizona ez dagoenean.
- 2. aukera ematen dio gizonari terapian dagoela esaten dionean. Gauzak hobetzen ari direla dirudien arren, ez da aldaketarik egongo. Koadroaren aipamena: Orfeori bigarren aukera ematen dio. "Maite" duten emakumea galtzen dute.
- 2. aldiz uzten duenean, egunez uzten du. Jarrera duina du. Ez du bakarrik egingo, lagunekin dago. Senarra etxean dagoenean uzten du.
- Hasiera eta amaiera alderatuz gero, emakumearene prozesua behatu daiteke. Bere begirada nola berreskuratzen duen beha daiteke.
- Koadroak errepikatzen dira. Amaieran, erreferentzia Rubensen koadroari. Pelikulan artea errepikatzen da. Erreferentzi biograikoak dira (?).
- Koadroak azpimarratzeko aitzaki diegetikoa: museoan lanean amaitzen du.
- Koadroekin etengabeko lotura.
- Inflexio puntua: koadernoan bere sentimenduak idazteri uko egiten dionean eta emakumea berriro ere jipoitzen hasten denean. Koaderno botata eta emakumearene burujabetasuna ukatzen hasiko da.
- b. ??????????????

2020/10/14

Hurbilketa Diakronikoaren adibideak: Hasiera eta amaiera.

- Luis Buñuel. Surrealista. Tristana.
 - 2 aukera izateak, askatasuna ematen dio emakumeari. 2a da askatasunaren adierazlea. Etengabe aukeratzeko aukera izaten du emakumeak. Amaieran berriz, aukerarik gabe geratuko da, hautaketa okerra egin duelako.
 - Hanka 1: errepresioa.
- Requiem por un sueño
 - Errepikatzen dena: bere zuloan droga nola sartzen duen.
 - **Hiphop muntaia**
- El hombre elefante

- Planteatzen duen prozesua: “gizatasunik” ez duen gizonak nola eraikitzen duen gizatasun berri bat. Bere prozesuarekin paraleloan, errepikatzen den gauza bat dago. Maketa bat eraikitzen. Beraz, nortasunaren eraikuntza maketaren eraikuntzarekin bat doa.

Errepikatzen diren elementu hauek guztiak figuratiboak dira baina plastikoak ere izan daitezke. Hone hemen beste adibide batzuk:

- Dos dias una noche
 - Kontzeptuak: kolektiboa vs indibidualismoa. Nola justifikatu elementu plastikoekin? Lerro bertikalak. Irudi konposaketari dagokio, eta bi zatitan banatzen dute pertsonaien egoerak.
- Petra
 - Ikuspuntu estruktural batetik, ez dago orden bat. Atal nahasiak ditugu. Ikusleak irudi oso bat lortu behar du misterioa aurkitzeko.
 - Ikuspuntu plastiko batetik: ikusleoi eremuz kanpo dagoena erakusten digu. Neskaren prozesua bezala: ez zekienez jakingo du. Gure antzera.
 1. Kamera mugimendua. Aurreranzko travelling-a.
 2. Eremuz kanpo.
- Ida
 - Planoetan dagoen “airea”. Plano estatikoak dira eta betebeharreko hutsunea adierazteko, aire ugari uzten du.
 - Haren gurasoekin zer jazo zen jakiten duenean, mugimendua eta protagonista planoaren erdian egongo da. Aldaketa emango da.
- Misterioso asesinato en Manhattan.
 - Berrenkuadrea. Enkoadre bat beste baten barruan. Guztia itxura delako erabiltzen du berrenkuadraketa. Ikusten duguna artifizio bati izango balitz bezala adierazten du. Egi itxura du, baina ez da egia. Pelikula amaitzen da La dama de Shangai filmaren atzean.
 - Berrenkuadrea apurtzean, egia aditzera eramango da.

Kontzeptuala den irudia, baliabide plastikoekin adierazten da.

2020/10/21

EGITUARAREN ANALISIA

Algirdas Julius Greimas. Semiotika linguistikoaren aita.

V. Propp

- 31 funtzioak.

Greimasek Propperi egindako ekarpenak: 31 atalen ordean, zergatik ez ditugu orokortzen?

- Greimasek irizpide orokorrak erabiliko ditu.

- Gabezia: pertsonaiaren egoera da. Narrazio batean guztia ez da ekintza; egoerak ere badaude. Hortaz, Greimasek konttatze-maila finkatuko du Proppen ekintza-esferak.
- Propp maila narratiboan soilik gelditzen da; Greimasek, berriz, **konttatze-mailaren** gainean **maila axiloigkoa** eta azpian **adierazpena** dagoela dio. Aztertzeke eredu konlexuago eta osatuago bat sortu.

Konttatze-maila. Maila narratiboa.

- Eredua aktantziala
- Gertatzen denaren laburpena, narrazio batean ditugun elementuek zer nolako funtzio narratiboak dituzten aintzat hartuz.
- Pertsonaiak adierazteko beste modu bat.
- Pertsonaiak zer funtzio duen narrazio baten barruan.
- Indar narratiba guztiak ez dira pertsonaiak. Badira beste elementu batzuk narratiban eragin dezaketenak.
- Aktantea: elementuak zer eginkizun narratibo duen. Eredua aktantzialaren bidez, indar narratiboak zeintzuk diren jakin nahi delako. Ez da soilik pertsoianengan egoten.
- 6 aktante ditugu narrazioetan, 6 betekizun narratibo. 2naka egituraturik daude, 3 ardatzen arabera:
 1. Desiraren ardatza. Beti dago indar narratibo bat, zerbati nahi duena. Objektua da subjektuak nahi duena.
 - a. Subjektua
 - b. Objektua
 2. Komunikazioaren ardatza: norbaitek adierazi behar dio subjektuari objektiboa lor dezakeela.
 - . Igorlea: Nork bidali bidaira? (Subjektua bera izan daiteke, ez du zertan kanpo indarra izan behar). Zergatik?
 - a. Hartzailea: etekinak eskuratzen duena. Nork aterako du probetxua? (Hartzaile bat baino gehiago ere egon daiteke).
 - 3. Aukeraren ardatza
 - . Laguntzaileak
 - a. Aurkariak
 - Subjektua eta igorlea pertsonaia bera badira, zergaitia idatzi. **Igorlea zergatia** izango da, subjektuaren arrazoia.
 - Protagonistak desiraren alde borrokatuko du.
 - Pertsona batek narrazioan zehar funtzio ezberdinak izan ditzazke. Betekizun ezberdinak. Adibidez, laguntzaile eta aurkari izan daiteke.

Ikusteko pelikulak:

- *Million dollar baby*
- *El bosque*
- *El sexto sentido*

- Kontatze-sintaxia

Maila axilogikoa

- Lauki semantikoa

Adierazpena

- Motiboa. Zer da mugitzen dena?
- Motibo figuratiboa eta motibo plastikoa

2020/10/23

Barrio

- 3 gazteak aktante baten hiru pertsonai dira, objektu bera lortu nahi baitute: bizi diren auzoetik atera. Bizitzaren periferian bizi dira, pobreak dira, ez dute eskubiderik bizitza duina izateko.
- Pertsonaiek Platonen 3 arimak osatzen dituzte: arrazionala, borondatea, griña.
- Javi arrazionala
- Manu borondatea
- Ray griña
- Erakuslea
- Telebista da beste mundu bat dagoela adierazten duena. Beraien egoeratik kanpo.
- Auzoak sinbolizatzen du aurkaria

La vida de los otros (Florian Henckel von Donnersmarck, 2006)

Istoria Alemanian komunistan (demokratikoan) kokatzen da; Berlingo harresia erori aurreko eta ondorengo egoerak kontatzen zaizkigu. Kontakizuna 1984. urtean hasten da (George Orwell-ek egindako 1984 liburuari egiten dio erreferentzia). Wiesler-ek (protagonista) sozialismoaren baloreetan sinesten du. Bestalde, Dregman (?) polizia dramaturgoa ez da fidagarria, eta Weslerren helburua pistak bilatu eta hura atxilotzea izango da. Zergatik? Ministroak, bere jefek, agintzen diolako. Laguntzaileak, STASI (polizia sekretua) da, haren inguruan 50 alemaniarretatik lek haren alde lan egiten zuela estimatzen da. Ez dago aurkaririk, inork ez baitu eragozpenik jartzen, polizia delako. Baina, middle-point bat egongo da, dramaturgo bat suizidatu egiten delako. Eta, orduan, hotza zena hunkitu egingo da eta pianoa joko du (gidoilariak eszena honetatik atera zuen pelikula). Hemen aurrera bere helburua aldatu egingo da. (Egon daitezke adibidez batzuk non egin behar diren ereduak bi diren, helburu nagusia aldatu egiten delako). Orain, helburua Dreigman harrapatzea baino, hura lagundu edo babestea izango da.

- Subjektua: Gerd Wiesler
- Objektua: 2 helburu ditu Wieslerrek.

1. Dreyman zelatatzea. Kartzeleratzeko frogak topatzea.
 2. Testuaren egilea Dreyman izan dela sekretupean mantentzea.
- Igorlea:
 1. Grubitz koronela. Zergatik? Bere karreran postuak igo nahi dituelako, interes pertsonala du, helburu indibiduala. Protagonista bera ere bada, Wiesler. Izan ere, ez da Dreymanetaz fidatzen. Ministroa, Henz. Neskalagunarekin, Crista Mariarekin gelditu nahi duelako; horretarako, Dreyman paretik kendu nahi du. 3 igorle hauek, aktante bakar bat osatzen dutenak, helburu indibidualak dituzte.
 2. Protagonista bera da, Wiesler, eta enpatia, dezepzioa... sentitzen du. Bere nagusiak interes indibidualen alde borrokatzen dutela ikusten du, gobernuaren alde borrokatu ordez.
 - Hartzailea:
 1. 3 igorleek aterako lukete onura.
 2. George Dreyman. (Weisler)
 - Laguntzailea:
 1. STASIa.
 2. ez du. (Crista Maria)
 - Aurkariak:
 1. Bizilaguna izan daiteke, baina kontrolpean dute. Beraz, ez dago aurkaririk.
 2. STASI (poliziak engainatu egin beharko ditu) eta Crista Maria.
 - 2 mundu: Weisler eta Dreyman. Weisler ezkutuan, Dreyman ospetsua. Bat hotza, bestea gozoa eta sentimentuduna. Bata bakardadean bizi, bestea jendez inguratuta bizi. Etxeetan jazotzen da. Etxeek pertsonaien izaera adierazten du.
 - Batak txosten zurrinak idazten ditu, besteak dramak, antzerkiak, pasioz beterikoak.
 - Sexu harremanak: batak pasionalak bere neskalagunarekin, besteak prostitutarekin hotzak.
 - Biek sozialismoan sinesten dute.
 - Zubiak, mundu batetik bestera: irudi konposaketak, keinuak... adibidez, tinta gorria. Loturak egiten ditu.
 - Crista Mariaren inguruan siik elkartuko dira bi pertsonaiak plano berean. Bere gorputza jarriko du kamioi baten aurrean. Bi arerioak hasieran, gero lagunak.
 - Gauzak aldatu dira, baina funtsezkoena ez.
 - Funtzionario zurrin eta hotza, Wiesler, hunkitu egingo da Dreymanen piano hotsarekin, eta negarrez hasiko da. Plano mugimenduarekin lotura adierazi, elementu plastikoa. Emozioak lehengo aldiz adieraziko ditu Wieslerrek. "Nola du izena zure aitak?" hor aldaketa hasi. Dena errepikatzen da: baloia bi mundutan.
 - Pelikula misginoa da. Aktorea emakumea da, gizonak idatzitakoa esaten dutelako. Gizona burua, emakumea gorputza. Emakumea sexua eta droga. Horrez gain, gizona traizionatzen du.

Carol ikusi. Nor da protagonista?

- Carol edo Teresek nahi duten objektua nola garatzen da narrazioan zehar?

Programa Narratiboa: SuO-----PNezberdinak:Erabilpen Kontatze Programak-----SnO

Erabilpen Kontatze Programa: etengabe SuO1-----SnO1, Su2-----SnO2.

Programa Narratiboak lortzeko Erabilpen Kontatze Programak bete behar dira.

1. Hitzaurrea edo manipulazioa
 2. Proba kualifikantea
 3. Proba Nagusia
 4. Laudorioa
- Aditz moral nagusienak: behar, nahi, jakin, ahal. Hauek guztiak, egin-ekin lotu behar ditugu. Lotura honen arabera modalizatzen da subjektua. Egin behar bat, egin nahi bat, jakin nahi bat, eta egin ahal bat (egiteko aukera) egon behar dira.

2020/10/28

KONTATZE SINTAXIA

1. Hitzaurrea edo manipulazioa

- a. **Egin** nahi eta bete **behar** bat planteatu. Subjektuak igorlearen eskaintza onartu edo ukatu egin behar du. Igorlearen eta subjektuaren arteko hitzarmena. Normalean onartu. Subjektuak egin nahi du.
- b. Manipulazioaren forma ezberdinak: promesa, mehatxuak, sedukzioa, zirikatzea...

2. Froga kualifikantea

. Hasieran “ez-oso” den subjektua, kualifikatu egingo da; hots, gaitasunak eskuratuko ditu apurka-apurka, objektu modalak lortuz, bere heldutasunera helduko da. Froga kualifikanteak gainditu beharko ditu froga nagusira heltzeko.

a. **Jakin** eta **ahal** en atala. Klimaxean egingo duena ikasiko du, eta aukera izango du hori gautzatzeko.

3. Froga nagusia

. Egin. Hil ala biziko azken aukera. Lortu edo betirako galdu

4. Laudorioa

. Saria edota zigorra. Subjektuaren egina zehaztu. Igorleak epaituko du subjektuaren egina nola eginda dagoen.

Ikuspuntu narratibo batetik Greimaesk planteatzen duena.

Aditz moral nagusienak: behar, jakin, nahi, ahal. Hauek guztiak, egin-ekin lotu behar ditugu. Lotura honen arabera modalizatzen da subjektua. Egin behar bat, egin nahi bat, jakin nahi bat, eta egin ahal bat (egiteko aukera) egon behar dira.

La vida de los otros

Bi eredu aktantzial daude, Weisler neofitoak gauzatzen dituenak.

1. Lehenengo eredu aktantziala
- a. Weislerren helburua: Dreiman zelatatu. Dreiman gartzeleratzeko frogak aurkitu.
 - Hitzarmena: Egin behar bat eta egin nahi bat uztartu behar dira. Hemendik aurrera, pertsonaiaren xedea zein den zehaztuko da.
 - Froga kualifikatzaileak: (klimaxera heltzeko eman behar diren pausuak)

1. Dreimanen ohiturak zelatatzea
2. Dreiman bere etxebizitzan ez dagoenen mikrofonoak jartzea
3. Bizilaguna mehatxatu
4. Goiko ganbara prestatu
5. Dreimanek bere etxebizitzan esaten duena entzun
6. Txostena idatzi
7. Nagusiari informazioa eman
 - Froga nagusia: performanzea: ez dago. Ez du lortzen. Ez duelako salatzen.
 - Laudorioa: zigorra. Mailaz jaitsi eta postalak irekitzen jartzen dute.
2. Bigarren eredu aktantziala
 - a. Weislerren helburua: Dreiman babestea.
 - Hitzarmena: Bere buruarekin egiten du. Pentsatzen geratzen da, horregatik planoak gelditu egiten da, pentsatzen ari delako.
 - Froga kualifikatzaileak:
 1. Crista mariari ministroarekin ez joateko ohartarazten dio.
 2. Harresia zeharkatu nahi dute poliziek atxilotu gabe, nondik igaroko diren eta guzti esaten dute. Weislerrek ez du salatzen, informazioa eduki arren. Telefonoarekin deitu egiten du, baina ez du ezer esaten.
 3. Txosten faltsuak idatziko ditu.
 4. Udo, bere laguntzailea, oztopo bihurtu da bere helburu berrian; hortaz, gainetik kenduko du. Horretarako, Udoren beharra zalantza jartzen du, bera bihurtuz zelatari bakarra.
 5. Galdeketa. Idaz-makina non dagoen jakin nahi du. Hori da ber eobjektu morala.
 6. ...
 - Froga nagusia: Weislerrek idaz-makina zulotik atera duenean, Dreiman babesteko.
 - Laudorioa: Weislerren izena Dreimanek idatzitako liburuan azaltzen denean. Hari eskeinita (dedikaturik) dago.

Gatazka nagusia: Totalitarismoa. Gobernuak herritarren bizitza publiko zein pribatua kontrolatzen du. Banakotasuna.

Totalitarismoa vs Banakotasuna

Menpekotasuna vs Burujabetasuna

- Ibilbidea: Totalitarismoa, Burujabetasuna, Menpekotasuna eta Banakotasunera.

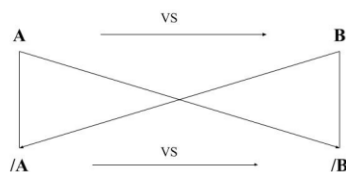
Carol eredu honetatik aztertu.

- Bi pertsonaia: nor da protagonista? eredu aktantzial bera, ala bere inguruan era daiteke eredu aktantziala? Subjektu bera osatzen al dute? ...
- Sintaxiarekin lotu: hitzarmena, frogak, laudorioa, performanzea...

Maila axiologikoa (goitik) eta adierazpena (behetik)

- **Maila axiologikoa lauki semiotikoaren bidez lantzen da.**

Lauki semiotikoa



- Progresioa aintzat hartu
- Harreman logikoak: aurkakotasuna eta kontradikzioa. A vs B edota A vs /A (A ez dena). Edota B vs /B (B ez dena). Adibidez, A=eguna B=gaua. *Eguna vs Gaua. Eguna vs Eguna ez dena. Gaua vs Gaua ez dena.* Bestalde, *gaua ez dena* eta *egunak* lotura dute; baita *eguna ez denak* eta *gauak*. Prozesu honetan, inplikazio harremanak egon behar dira.
- Esanahiaren ibilbidea definitzen du laukiak. Hasierako egoeratik amaierako egoerara, atal ezberdinetatik igaroko da. Esanahi horren ibilbidea zein den jakin nahi dugu. Gutxienez 3 ataletatik igaro beharko da.
 - *Ibilbidea: Egunsentia, eguna, ilunabarra, gaua.*

El apartamento. Billy Wilder

- Budy: laguna eta tentela (kapullo)
- Igogailuek zeresana eman filmean. Igogailuak gero eta gorago, bizitza orduan eta ez duintasunagoa izango da.
- Filmeko metafora: giltza. Bi giltza-joko daude. Batek bere apartamentuko atea irekitzen du (duintasunaren atea) eta bestea nagusiaren komuneko atea (arrakastaren atea).

Duintasuna (pribatua) ----- Arrakasta (profesionala, publikoa)

Porrota----- Ez duintasuna (zerikusirik du arrakastarekin)
(porrota profesionala duintasunarekin lotura du)

- Adierazpena berriz, **motiboaren** bitartez adierazi. Bigarren irakurketa mota posible egiten duten ezaugarriak behatuz lantzen da (*figuratiboak, plastikoak...*)

El resplandor

Lehen segunduetan filmaren edukia zein den jakin daiteke. Jack erotu egingo dela.

- Elementu plastikoak:
- Kamera mugimendu: atzeraka eta aurreraka. Historia amaitu denean, aurrerantza doan kamera mugimendua dago, burujabetasunaren adierazgarri.
- Trantsizioak: urtzea, mozketa...

- Amaieran argazkiak 1921an Jack hotel horretan egon zela adierazten du. Horra hor denbora laberintoa dela adierazteko modua.
- Elementu figuratiboak:
- Laberintoa: Jacken erotasuna adierazteko.
 - Laberintoa ez da soilik espaziala; denborala ere bada. Ez da denbora lineala, denbora *laberintikoa* da.
- Jacken aurkezpena ispilua: Jack ez da guk uste dugun pertsona.

- Late Motive: obran zehar erabiltzen den musika mota, esanahi zehatz batekin.

Motiboa. Mugitzen dena.

- Motibo bakar batek esanahi bat izan dezake.
- Motibo bakar batek esanahi ugari zian ditzazke.
- Motibo ezberdinek esanahi bat adierazi dezakete.
- Motiboak ez du zertan esanahi zehatz bat izan, nahiz eta klimaxarekin lotura izango duen. Esanahi zehatzik ez, baina filmarekin lotura zuzena, beste era batera. 82=*klimaxa (Magnolia)*

1. Mugimendu intratestualak (Horizontala): Narrazioaren barnean gauzatu.

Narrazioan zehar, horizontalki zein elementu mugitzen diren, errepikatzen diren aztertu. Garrantzia emateak arrazoi bat izan behar du. Betekizun narratiboa izan dezake (narratiboak aurrera jarrai dezan lagundu) edota esanahia gauzatzen den unea adierazi.

2. Intertextuala (Bertikala). Narrazio bat testu bat denez, testuen arteko harremanari deritzo.

Motibo bat obra ezberdinen artean mugitu daiteke.

La vida de los otros

- Crista Maria: Jesukristo eta amabirjiña. Ama eta semea lotu.
- Crista Maria hiltzea PIETATEtik dator. Hildako bat besarkatzen. Motibo bertikala da. Pinturatik eskulturara, eskulturatik zinemara... mugimendu hau, bertikala da.

El bosque

- Txanogorritxuri aipamena egiten dio. Motibo intertextuala (bertikala) dago hor.
- Argiztapena eta guzti erabiltzen dute.
- Aivi, itsua da baina kementsua; *cristinaren mundua* kuadroan azaltzen den emakumearen antzera.
- Horrez gain, *centauros del desierto* filma erreferentzi gisa hartzen du. Kulunkaulkia, atea...
- Atea: Eraso kanpoaldetik dator. Kanpoalde argitsu eta zabal batetik. Barrena iluna dago.

Metalenguaia: lenguaiari buruzko lenguaia.

Metazinegrafikoa: lenguai zinematografikoari buruzko zinematografia. Zinema da eraldatzen gaituen misterioa. Zinema da misterio hori harrapatzen saiatu behar dena, eremuz kanpo.

Blade runner

- Motibo ezberdinak. Bat: papiroflexia. Oiloa, gizakia zakilarekin eta adarbakarra (birjina eta askatasuna). Motibo ezberdinek, esanahi bera dute.

4. GAIA: IKUSPUNTUA

Ikus-entzunezko proiektuetan, ikuspuntua testuinguru ezberdinetan erabiltzen da: Kameraren ikuspuntua, pertsonaiaren ikuspuntua, egilearen ikuspuntua, ikuspuntu ideologikoa...

Kamera kokatzen den lekua. Kamerak kokaleku batetik finkatzen duen eremua. Norbaitek hautatu du aukera hori, eta horrek helburu jakin bat izango du. Errealitatearen zatia, non fikziozkoa edo errealitatezkoa izan daitekeen.

Ikuspuntuaren 3 dimentsioak:

1. **Dimentsio optikoa**
 - Kameraren kokalekuaren arabera adierazten dena.
2. **Dimentsio kognitiboa**
 - Ikuspuntu narratibo batetik, elementu bisualak informazio bat adierazten du.
3. **Dimentsio enuntziatiboa**
 - Enuntziazioa: Bitartekotasun linguistikoa da. Hizkuntzak ematen dizkigun aukera guztik, baina guk hautatzen dugu zer esan, adierazi nahi dugunaren arabera.
 - Aukera guztien artean adierazi nahi dudaren arabera hautaketa.
 - Enuntziatio objektiboa: Ez gara kameraren presentziaz ohartzen. Enuntziatio lana ezkutuan gelditzen denean. Gauzak bere kasa garatuko balira bezala. Ohikotasuna.
 - Enuntziatio subjektiboa: filman zehar kameraren kokalekuaz, plano aldaketaz... ohartzen bagara, enuntziatibo subjektiboan gaude. Adibidez, pertsonaiak bizkarrez grabatzea. "Gauzak ez dira horrela filmatzen normalean". Konbentzioak hausten dituen ereduak. "Arraro" grabatzen duena.

Elementu optikoa aldatzen bada, informazioa (kognitiboa) ere aldatzen da; beraz, enuntziatiboa aldatu egiten da.

4 ikuspuntu mota, orokorrenak:

1. **Objektiboa**
 - Kameraren presentzia ezkutatu. Ahaztu egiten dugu kamera dagoela. Gure arreta osoa istorioan dago.
 - Ez dago bitartekotasun linguistikorik: ikuslearen eta pantailaren barruan daudenen artean beti hizkuntza dago. Halere, kasu honetan, ez gara ohartzen bitartekotasun linguistikoetatik.
 - Gauzak modu funtzionalean kontatu. Halere, horrek ez du esan nahi, interpretatu ezin denik. Kameraren planoak ez den bestelako elementu batzuen bitartez asmatu dezakegu esanahia.
2. **Objektibo irrealak**
 - Arrotza da kameraren kokalekua. Ez da ohikoa. Modu bortitz batean filmatua.
 - Gauzak erakustez gain, erakusteko ekintza agerian uzten da.
 - 360°ko kamera mugimenduak talde-subjektua bat irudikatzeke balio du.

El crimen del señor Lange:

- André Bazin: kamera mugimendu honen bidez gizabanako bat, subjektu indibiduala (Lange kasu honetan), talde subjektu batean bihurtzen du. Kamera mugimendu hau, ideologikoki justifikatuta dago zeren eta mugimendu horren

bitartez, subjektu indibidual horren ekintza, ekintza talde bihurtzen da. Hau da, kamera mugimendu horrek langile talde guztiak biltzen ditu. Nahiz eta Lange den Batala hiltzen duena, langile guztiaren izenean egiten du. Hau da, langile guztiak hiltzen dute esplotatzailea zen ugazaba.

3. **Subjektiboa**

- Kamera da pertsonaia. Barrukaldetik filmatzen da. Pertsonaiak ikusten duena ikusten dugu. Pertsonaiaren ikuspuntua da.
- Ez dugu interpelazioarekin nahastu behar. Subjektiboan filmeko pertsonaiari begiratzen dio, interpelazioan aldiz, zuzenean ikuslearengana zuzentzen dira.

4. **Interpelazioa**

- Pertsonaiak kamerari zuzenean begiratzen, hitz egiten dionean.
- Ozena: pertsonaiak gurekin hitz egiten duenean.
- Bisuala:
- Zinemaren debekua da, sinesgarritasuna ukatzen baita. Ikuspuntu mota bortitzena da. Sarritan, komedietan erabiltzen dira.

Nondik kontatzen dira gauzak?

Fokalizazioa (ikuspuntu narratiboa) Gerard GENETTE

- Nondik? Nola banatzen da informazioa? Bi elementu haintzat hartu: pertsonaiak eta narratzaileak.
- Pertsonaiek dakienaren eta narratzaileak duen informazioaren arteko harremana. Pertsonaien eta narratzailearen arteko harremana 3 eratakoa izan daiteke Genetten ustez:
 1. **Zero fokalizazioa:** fokalizaturik gabeko narrazioa delako.
 - Gauzak kanpotik kontatzen zaizkigu, kanpo narratzaileak pertsonaiak baino gehiago daki. Narratzaile orojakilea. *Hirugarren pertsona*.
 2. **Barne fokalizazioa**
 - Istorioaren barruan, edo diegesiaren barruan, barnean dagoen pertsonaiak azaltzen dizkigu kontakizunak. *Lehenengo pertsona*.
 - 3 eratakoa izan daiteke:
 - **Finkoa:** hasieratik amaierara arte finko mantentzen denean, pertsonai batek duenean kontakizuna kontatzearen boterea. Pertsonai batek azaldu istorioa.
 - **Aldakorra:** pertsonai bik edo gehiagok kontatzen ditugunean. Gauza berriak ikuspuntu ezberdinetatik ezagutzen ditugunean. (*Amores perros* izan daiteke)
 - **Anitza:** Gertakizun bakarra kontatzen zaigu ikuspuntu narratiboa ezberdinetatik. Gertakizun bat, pertsonai askoren parte-hartzea. Barne fokalizazio anitza.

Flashback barne fokalizazioa da. Pertsonaiari kontatzea dagokiolako.

3. **Kanpo fokalizazioa**

- Gertatzen dena deskribatzen dute soilik. Sarritan, pertsonaiak izaerarik ez duela adierazteko da, nortasun-krisia dutenaren adierazgarri.
- Formalki deskribapen hutsak diren narrazioak erabiliko dituzte. Ez dugu horren arrazoia jakingo.

JOST (ikusit vs jakin)

Okularizazioa (*ikusit*)

- Pertsonaiek ikusten dutenarekin lotura du.

- Harremana kamerak erakusten duenaren eta pertsonaiak ikusten duenaren artean dago.
- 1. **Zero okularizazioa:** gauzak kanpotik ikusten ditugu. Kamerak erakusten duena.
- 2. **Barne okularizazioa:** kamerak erakusten du pertsonaiak ikusten duena.
- a. Pertsonaiak eremuz kanpo begiratzen duenean, eta ondoren hark ikusten duena kamerak erakusten digunean, hori ere, barne okularizazioa da. “Begiratzen du eta hurrengo planoan bere begirada”. Beldurrezkoetan ohiko da.

Fokularizazioa (*jakin*)

1. Pertsonaiak ikusleak baino informazio gehiago du *intriga*
2. Pertsonaiak ikusleak baino informazio gutxiago du *suspensea*
3. Pertsonaiak eta ikusleak informazio bera dute *sorpresa*

Ez da soilik pertsonaiaren begirada aldatzen, guk dakiguna ere aldatzen da. Ikuspuntua aldatzean, bestelako jakintza bat eskuratzen dugu.

Beste datu batzuk:

- *Western* batek mitoaren betekizuna hartzen du, Estatu Batuetako gizarte zuria nola jaio zen adierazten duena.
- Plano orokor osoak duten betekizuna deskriptiboa da. Plano ertainak, amerikarrak... betekizun narratiboa dute. Lehen planoak aldiz, betekizun psikologikoa dute.
 - Horregatik, hasten dira eszenak plano orokor batetik, lehenik deskribatu egiten baitu.
 - Ondoren, kontatu nahi denaren edo betekizunaren arabera plano bat edo beste bat hautatuko da.
- Zine-zuzendaria (ez)= zinegilea. Zine-zuzendari asko eta zine-egile gutxi.
- Zine modernoak zine klasikoaren konbentzio guztiak apurtzen diut; ezarrita dagoenaren aurkakotasuna adieraziz. Horregatik, sarritan erabiltzen da interpelazioa zine modernoan.
- Beldurrezko filmetan ikuspegi subjektiboa erabili ohi da. 2 arrazoiengatik:
 - Eszena mugatu egiten duelako, ingurunean zer dagoen ezin izango dugulako ikusi. Eremuz kanpokoa mehatxu bihurtzen da.
 - Pertsonaiarkein abt egin eta tentsioa areagotzen delako.
- *Elephant in the room*: begibistakoak diren gauzak direla adierazteko.

Amores perros

Kotxe istripu baten inguruan 3 istorio elkartzen dira: Octavioarena, Valeriarena eta El Chivorena. Kasualitatez kotxe istripu baten inguruan elkartzen dira, Babelen antzera. Maila sozial ezberdinetakoak dira, adin ezberdinetakoak (gaztea, ertaina eta zaharra); baina guztiak lotzen dira gertakizun horretan. Bakoitzak espazio bat dute. Etxebizitzek garrantzia dute zeren eta askotan etxebizitza erabiltzen da bertan bizi den pertsonaiaren baloreak adierazteko.

- Octavioren etxea: itogarria da. Ez dauka lekurik, ezin da arnasik hartu. Horregatik da etxea horren barrokoa. Filmatzerakoan lehen plano gertuak filmatzen dira batik bat, itotasunaren sentzazioa emateko. Gainera, kamera pertsonaien aurpegietara hurbiltzen da asko. Horregatik, Octaviok bere anaiaren emaztearekin alde egin nahiko du.
- Valeriaren etxea: klase altukoa da. Bere etxeak ez du zerikusirik aurrekoarekin. Irekia, argitsua da. Baina, itxura besterik ez da eta hutsik dago: amaitu gabe dago etxea. Bikote hori bezala. Berehala amaituko da bikote hori. Gainera, etxean zulo bat dute eta zulo horretatik, txakurra eroriko zaio. Zulo hori barne zulo bat da.
- El chivo: sikario bat da. Gizartearen zaborra da. Polizia ustel horrek erabiltzen du, jendea ejekutatzeko. Bere etxebizitza zabortegia da. Bera zaborra baita.

Hiru etxebizitza ditugu, bakoitzak bere ezaugarriak dituelarik eta pertsonaien inguruko informazioa ematen digute. Etxebizitzaz gain, (etxebizitzak sinboloak dira) bakoitzak bere espazio bat dauka.

- Octavio: alde egiten lortzeko, txakurren borrokan jardun beharko du. Irtenbidea berarentzako indarkeria da. Horregatik, bere bigarren espazioa txakurren borroken espazioa da.
- Valeria: telebista platoak dira bere bigarren espazioa non itxura egiten duen.
- El chivo: kalea da bigarren espazioa, bagabundo bat da. Anabasa, kaosa da bere bizitza.

Amores perros = benetako txakurrak gizakiak gara. Txakur, basati, animalia batzuk gara. Bestetik, pertsonaia bakoitzak txakur mota bat dauka, bakoitzaren izaeraren berri emango digularik. Txakurrak beste motibo bat dira.

Lauki semiotikoa:

Maitasuna vs Indarkeria

Itxaropena vs Etsipena

Gatazka nagusia: Maitasuna (amores) vs Indarkeria (perros)

Octavioren ibilbidea: maitasunean hasten da, Susana maite duelako. Maitasuneik Itxaropenera doa, gutxienez, Octaviok berak uste du maite duen meakume horrekin bizimodu horretatik ihes egin dezakeelako. Ondoren, indarkeria dago, zentzu metaforikoan (dirua irabazteko txakurra txakur-borroketa lehiatzen duelako) eta literala (labankatu egiten duelako). Guztia galduko du: dirua, txakurra, maite duen neska... amaieran, etsituta ikusiko dugu. Mugitzeko zailtasunak ditu amaieran.

Valeriaren ibilbidea: Octavioren berdina. Maitasuna, Itxaropena, Indarkeria eta Etsipena. Paralelismoa Octavio eta Valeriaren artean: bat erren eta bestea gurgildun aulkian. Biak dute mugitzeko zailtasunak. Aurrera egiteko zailtasunak dituzte.

El Chivoren ibilbidea: Indarkerian hasten da. Etsipena. Maitasuna: alaba berreskuratu nahi du. Itxaropena. Mugimenduan amaitzen duen bakarra da. Aldatzeko prest dago, argazkiak ere aldatzen dituelako; hor ikus daiteke. Ispiluaren aurrean bere itxura aldatuko du. Betaurrekoak jarriko ditu, beste ikuspegi bat izango du.

Motiboak

- Argazkia: galdutakoaren oroitzapena. Denborak irentsi duena. Une bat izozten du, betirako bihurtuz.

Eztakit pelikulan izena baño sherifan zerbait, mugaren inguruan: kamera mugimendu jarraia erabiltzen dut orainalditik iraganera joateko. Horrek, mugak behar direla adierazi nahi du, aldaketarik ez bait egon. Mozketak behar dira. Horregatik, flshbackaren konbentzioak ez ditu erabiltzen. Inzestoa: berdinen arteko harreman sexualak; anai-arreben arteko harreman sexualak.

5. GAIA: ESPAZIOA ETA DENBORA

Plano bakoitzak dimentsio espaziala eta denborala du.

- Irudi Piktorikoa (kuadro baten antzera)
- Irudi arkitektonikoa (eraikia izan dena)

- Zentripettoa: irudiak berak ditu interes-guneak. Funtsezkoena irudiak berak adierazi. Adibidez, koadroak ez du jarraipenik enkuadretik kanpo, ikusi beharrekoa bertan baitago.
- Zentrifugoa: garrantzitsuena eremuz-kanpo dagoena da. Erakusten ez badigu ere, badakigu eremuz kanpo beste mundu bat dagoela. Ez da erakusten baina iradoki egiten da. Munduak jarraipen bat du, irudiak bere jarraipena du muga fisiko horietatik kanpo.

5 eremuz kanpo:

1
2 EREMUA 4

3

5.na: eremuaren barnean ikusten ez dena: leihoa adibidez.

EREMUZ-KANPO DAGOENA IRADOKITZEKO BIDEAK

1. Eremuz kanpoa aztarna gisa: aztarnak utzi eremuan, zerbait gertatzen ari dela iragarriz. Adib.: itzal bat, soinua, isla bat...
2. Interpelazio gisa: eremuak interpelatu egiten du eremuz kanpoa. Esate baterako, pertsonaiak begirada eremuz-kanpora bideratzen duenean, hitz egiten duenean...
3. Trantsizio gisa: eremutik eremuz-kanpora joateko bidea; eta alderantziz. Adibid.: pertsonaia bat eremuan ikusten dugu, eta gero eramuz kanpo dago; edota alderantziz.

Eremuz-kanpoak papera garrantzitsua jokatu narrazio batean.

Eremuz kanpoak betekizun desberdinak joka ditzake: eremuz kanpoa muga tekniko bat da printzipioz (*akats teknikoa*). Baina, zenbait zinegilek jokoa ematen die. Guztia ezin daiteke erakutsi, eta erakutsi ezin daitekeena eremuz kanpo geratzen da. adb, xehetasun bat adierazteko, azpimarratzeko xehetasun plano a egingo da eta hortaz, gainerako guztia, ezinbestean, mugaz kanpo geratuko da. Nola sorrarazi tentsioa ikusten duguna eta ikusten ez dugunaren artean?

- Eremuz kanpoaren betekizunak: zertarako erabili?
- Erakutsi ezin daitezkeen edo nahi ez diren gauzak iradokitze erabiltzen da.
- Betekizun sinbolikoa edo esanahiak gauzatzeko bide bat izan daiteke. Eremuz-kanpoa motibo bat izan daiteke. Eva al desnudo horren adibide.
- Funtzio narratiboa izan dezake eremuz kanpokoak. Eremuz-kanpo uzten du informazioa; orduan, funtzio narraiboa eremuz-kanpo uzten du.

ESPAZIO motak

Erakusten dena: eremua eta eremuz kanpoa

- Planoari dagokion espazioa. Eremua eta eramuz kanpokoaren artekoa. Erakusten ez den arren, iradokitu egiten da.

Espazio diegetikoa

- Espazio diegetikoa, plano ezberdinetan erakusten den plano espazio desberdinen bidez ikusleok eraikitzen duguna da. Funtsezko baliabidea, muntaketa da. Muntaiaren bidez lotzen dira plano horiek. Zatiak ditugu baina zati horien bitartez, argibideak eman behar zaizkigu horiek erabiliz espazio oso bat eraiki dezagu, horregatik da eraikitzen den espazioa.
- Espazio artifiziala. Aurreko planoekin zerikusirik ez badu ere, beharrezkoak dira filmaren muina azaltzeko.
- Ikusleak jakin behar du, osorik ematen ez zaigun espazio horretan, ondoan datozen planoen artean zer nolako harremanak dauden. Horri, artikulazio espaziala deritzo.
- Jarraikortasunaren ilusioa da muntaketaren betekizun nagusia: gu ez gara ohartu behar planoz plano daude jauzi horretaz eta espazio zatiak besterik ez ditugula ikusten.

Espazio zati horien bidez, egiantza duen espazio oso bat eratu behar da. Horretarako, muntaia erabiliko dugu.

Planoak aukeratu, neurtu eta antolatu egiten dira, ikusleengan jarraikortasun ilusioa lortzeko. Espazio batetik bestera, denbora batetik bestera itxuratzeko.

Jarraitasun tekniko batekin grabatu dugu; ez-jarraia bihurtuko da, ondoren muntaian jarraikortasuna bihurtzeko, beste behin.

Espazioari dagokionez, 2 plano lotu behar direnean erailtzen diren teknikak:

- Gainezarpen espaziala: posizio raccord-a. Lehen planotik bigarren planora salto egitean, lehen planoan azaltzen ziren elementuak agertu behar dira: bigarren planoan, aurrekoan zeuden gauzak egon beharko dute modu beretsuan kokatuta. “Aurrekoaren gainean dago, ikuspuntu espazial batetik”.
- Aldamenekotasuna: begirada raccord-a. Aldamenean egongo balitz bezala iradoki. Adibidez, pertsonaia edo ibilgailu bat eskubitik sartzen bada eta ezkerretik irteten bada, hurrengo planoan norabidea jarraituz, ezkerretik sartu beharko da eta eskubitik atera. Horregatik deritzo aldamenekotasuna, aldamenean egongo balitz bezala agertzen baita.
- Ez-jarraikortasuna: hutsune espaziala dago bi planoen artean.
 - Ez-jarraikortasun hurbila: funtsezkoa ez dena kendu. Jauziak egongo dira, baina ez da hain esanguratsua edo arrotza izango. Bestelako informaziorik gabe hutsune hori betetzeko gai gara. Adibidez, Bilbotik Madrilerako bidaia; ez dugu 4 orduko bidaia filmatuko; aldiz, Bilbon zati bat, bidaian beste zait bat eta Madrilan azkena filmatuko dugu. Badakigu zer-nolako harreman espaziala dagoen bi planoen artean.
 - Ez-jarraikortasun urruna: Jauzia ulergaitza denean. Informazioa behar dugu aldaketa hori ulertzeko.

Plangintza espazial klasikoa

- Stablishi shot edo lekutze/kokatze planoak: plano orokorra. Hasieran beti, konbentzionalki, plano orokor batek egon behar du, egoera deskribatzeko. Plano orokor horren ostean, espazioa zatikatu behar da, interes guneak azpimarratzeko. Behin zatiak sortuta mihiztatu edo elkartu egin behar dira. Pertsonaiak aldatzen diren baikotzean beste lekutze edo kokatze plano bat behar da.

- 2 helburu
- 1. Ikusleok jakin behar dugu zati horiek osotasunarekin zein harreman duten. Zati horien bitartez espazialki osotasuna irudikatu behar dugu. Guere buruan berreraikuntza espaziala eraikitzen dugu.

Espazio narratibo edota sinbolikoa. Non garatzen da istorioa?

Istorio hauek, leku zehatz batzuetatik igaroko dira. Egileek hartutako erabakiak, erakusten edo iradokitzen denaz gain.

- Egileak hautatutako leku hauek betekizun bikoitza: bata, bestea edo biak
- 1. Narratiboa: espazioa/lekua aktante gisa (betekizun edo funtzio narratibo hauek ez dira zertan pertsonaiengan hedatu)
- a. Espazioa objektua, laguntzailea edota aurkaria izan daiteke, normalean.
- 2. Sinbolikoa: espazioa/lekua motibo gisa. Gatazka semantikoa espazio sinbolikoetan gauzatu.

Mehatxua dena eremuz kanpo.

Espazio diegetikoaren esanahi daramtikoaren adibideak:

El Bosque

- Esanahi sinbolikoa du eremuz kanpoak: monstroaren mehatxua
- Mugak: burdin-hesia eta basoa
- Talde kohesioa: hasieran talde anonimo bat dugu (bizkarrez=anonimotasuna). Talde izaera lehenetsi.
- Eskuak motiboak dira, Eskuak egiarekin zerikusia du
- Zirkulua beste motibo plastiko bat da.
- 3 hondo: etxea (segurtasuna), basoa (gezurra, beldurra) eta erdigunea (haurrak kokatzen diren eremua, batetik bestera doazelako)
- Kontrapikatua, bakartasuna eta kaemra dardarka edo ezegonkortasuna= el pianistako aktorea grabatzeko. Taldearen parte da, baita indarkeriaren agentea ere. Dagoeneko hori azpimarratzen zaigu.
- Heriotzaren uneak plano zenitarekin filmatu (zuzendariak)

El padrino

- Travelling horizontala: pertsonak homogeneizatu. Vito, beti legeen kontra; kontrako norantzan ibiliko da. Bere izaera erakutsi.
- ...

DENBORA

1. Gainazarpen denborala
 - Ekintza bat, edo horren zatia, bi planoetan errepikatzen denean. (Maletarena dibidea, lekua aldatu da, baina ekintzak jarraitzen du).
 - Ekintza bera, ikuspuntu anitzei esker, ezberdin ikus dezakegu.
 - Dramatismoa emateko erabiltzen dira ikuspuntu ezberdinak.

2. Jarraikortasun hertsia edo zehatza
 - Hurrengo planoak, gertakizuna amaitu den unean hasten denean. Adibidez, ate batetik sartzen eta beste aldetik irtetzen ikusten dugunean.
 - Musikaren bidez lotu daitezke. Planoak elkarren artean espazioak zerikusirik ez badu ere musikak lotzen ditu.
3. Ez-jarraikortasun denborala
 1. Ez-jarraikortasun mugatua: ikusleok jauziaren hutsunea betetzeko gai garenean (elipsia).
 2. Ez-jarraikortasun mugagabea: kanpo-informazioa (adibidez, off ahotsa) behar dugunean denbora-jauzia ulertzeko.
4. Aldiberekotasuna
 - Ekintzaak denbora-tarte berean, baina espazio ezberdinetan gauzatzen direnean.
 - Txandakako muntaia (cross-cutting): txandakatzen diren x ekintza aldi berean garatzen direla ulertzen dugu.
 - Plano zatikatua (sleep-screen): plano batean 2 plano (gutxienez) ezberdin daudenean.

Istorioaren denbora: kontatu nahi diren gertakizun horiek bizitza errealearen antzekoak dira. Kronologikoa da, eta denbora hori zehaztu daiteke (?)

Kontaketa beti aurrera, istorioak egiten du atzera

Istorioko bat kontatu nahi badugu, aintzat hartu beharrekoak:

1. Nondik hasi? ORDENA
 - In media res: istorioa erdibidetik hartzen dugunean, helburu bat duenean
 - In extrema res: kontaketa amaieratik hartzen dugunean
2. Zenbateko iraupena? IRAUPENA
 - Zati bakoitzari bere iraupena finkatu behar diogu, garrantziaren arabera
3. Zenbat aldiz erabili kontaktetan? MAIZTASUNA
 - Zenbat aldiz errepikatu nahi den finkatu

ORDENA

- Harreman kronologikoa: istorioa bere horretan mantentzen denenean.
- Anakronia: orden kronologikoa urratzen denean (flashback eta flashforwardak).
- Flashback: jauzia atzeraka egiten dugunean. Analepsia (literarioa)
- Flashforward: jauzia aurreruntz egiten dugunean. Prolepsia (literarioa)
 - Elipsia ez da flashforward
- Akronia: ikusleok gertakizun horiek zer-nolako ordena duten jakiten ez dakigunean. Adibidez, zirkularra. Etorkizuna gogoratu dezake, adibidez.

IRAUPENA: Istorioan iraupena *objektiboa* da (1min=60 seg.); kontaktetan aldiz, ez.

- Aintzat hartzeko elementuak: istorioaren denbora eta kontaktaren denbora.
- 5 harreman nagusi:
 1. Geldiunea edo pausa: istorioaren denbora 0 da. Kontaktaren denbora berriz, x (zerbait). Kontaketa ez da gelditzen, istorioa bai.
- a. Adibidez, deskribapenak. Lekua deskribatu dezake istorioa hasi ez bada ere. Kontaketa bat, istorioa ez.

- b. Frame stop: fotograma edo frame a izozten denean. Kontaketak jarritzen du, baino istorioa eten egin da.
2. Eszena: istorioaren eta kontaketaren denbora berdinak dira. Istorioan ordu 1= kontaketan ordu 1 (honi isokronia deritzo).
 - . Planoen artean jarraikortasun hertsia egongo litzateke.
 - a. Plano sekuentzia. Adibide bitxia: greziar zinemagile batek, plano sekuentzia batean 7 urteko aldaketa egin zuen: demokrazia egindako saltoak ezer aldatu ez duela adierazteko erabili.
 3. Elipsia: istorioaren denbora x (zerbait), kontaketaren denbora 0. Hutsune testuala dago.
 4. Laburpena: iraupen luzeagoa du istorioaren denborak, kontaketaren denborak baino. Laburtu egiten du, adibidez erloju baten geziak bueltaka azkar-azkar. Sei ordu garo dira sei segundutan. Ez dugu hutsunerik uzten, elipsian ez bezala.
 - . Timelapse edo fast motion
 5. Dilatazioa: iraupen luzeagoa du kontaketak, istorioak baino.
 - . Stop motion, kamera geldoa: dramatismoa areagotzeko erabiltzen da.

MAIZTASUNA: istorioan gertatzen dena zenbat alditan erabiltzen da kontaketan?

1. Singulartasuna: istorioan x aldiz gertatzen dena, kontaketan x aldiz erabiliko da. Gertakizun bakoitzak du bere isla kontaketan.
 - a. Singulartasun anitza: istorioan 100 aldiz ematen dena, kontaketan 5 aldiz ematen da; ez da 100 aldiz ematen, baina 5 aldiz errepikatzen da. Adibidez, gosaltzera jaisteko ekintza 5 egunetan izango balitz bezala irudikatu: arropa aldatuta, adibidez. Jarraian edo beste modu batean. Ez da oso ekonomikoa.
 2. Iterazioa: Istorioan x aldiz ematen dena, kontaketan behin soilik.
 - . Adibidez, gosaltzearen ekintzan, jattetxean ezer esan gabe eguneroko gosaria jartzen diotenean mahaigainean. Badakigu ohikoa dela.
 3. Errepikapena: istorioan behin gertatzen dena, kontaketan behin baino gehiagotan adieraziko zaigu.

Aurregenerikoa: kredituen aurreko eszena

DESEANDO AMAR

Gaia: denbora, nola oroitzen dugun iragana. Gizakiok iragana oroitzeko ditugun zailtasunak. Erlojuaren xehetasun plano andanak dira horren adierazgarri.

Arazo/hausnarketa denbora zein espazioen bidez adierazten du

Denbora

- Flashback luzea.
- Narrazio eliptiko bat da. Dilatazioa (sarritan, kamera geldoak erabiltzen direlako).
- Singulartasun anitza

Espazioa

- Eremuz kanpoa nonahi. Oroitzapenak ezin baitira osotasunean gogoratu; horregatik erabiltzen du eremuz kanpoa. Gertatutakoaren zati bat soilik erabili dezakegu. Gainera, zatiketarekin jolasten du.
- Eremu sinbolikoa: inperio handi bateko hondakinak. Iraganak orainaldian utzi duena.

Gertakari hauek urrunak, iheskorak dira: kea, harrapatu ezin daitekeena.

Iraganeko gertakizunekin obsesionatuta dago; horregatik, singularitasun anitza. Planoak errepikatu, gertakariak errepikatu, pertsonaiak... honekin loturiko gaia, pertsonaia oroitzapenekin preso dagoela da.

Mugatua eta zatikatua. Ez dago iraganeko gertakarien azalpen edo oroitzapen garbi eta oso bat.

Travelling-ak joan eta etorriaren obsesioa azpimarratzen dute: iraganetik orainaldira... jauzi horiek.

Kamera geldoaren bitartez, denboraren etena adierazi nahi du.

Haneke: zuzendariak indarkeria salatu nahi du, baina ez du hipokrita izan nahi; horregatik biolentzia osoa eramuz-kanpo erakusten du. "Ezin dut kritikatzeko dudana egin"

Lubitsch: eremuz-kanpo sarritan erabili, funtsezkoena bertan kokatzen du.

Eremua da enkuadreakin dimentsio espaziala; eramuz kanpoa berriz da denbora. Zer esan nahi du **Jacks Soumound** esaldi honekin? Eremuan "hemen eta orain" bat erakusten du. Eremuz-kanpoan aldiz, hipotesiak egiten ditugu: zer egongo ote da hor kanpoan? Hurrengo planona, eremuz-kanpo zegoena eremu bihurtzen da eta horrek egiaztatzen edo ukatzen du gure hipotesia.

Plano orokorrak: deskriptiboak

Plano ertainak: narratiboa

Lehen planoak: psikologikoak

Hiroshima moun amour- el año pasado Mariembad

Tabobi ban: bizitza duen kuadroa. Roy Andersson- Zentripettoa

Western: Mito fundatzaileak dira, amerikar zurien sorrera azaltzen duena. Gatazka beti berdina: Natura vs Zibilizazioa.

- Hobbes-en planteamenduak jarraitu.
- Wildderness (basakeria). Basamortua=wildderness
- Kulturaren espazioa=Garden (lorategia)

Gatazka semantikoa: Natura (basakeria) vs Zibilizazioa (ordena)

Espazio sinbolikoa: Wildderness vs Garden (natura domestikatu bat da lorategia)

Zine Beltza: Westernaren aurkako elementuak izango ditu, ez da berdina. Rousseau: gizakia zintzo jaiotzen da, gizarteak gu usteldu.

- Hiriaren forma geometrikoa nabarmendu, kartzelak dirudite... gizakia ez da ezer espazio horretan.

Hiria= indarkeria, basakeria

Natura= zintzotasunaren espazioa

Horregatik, genero honetan bidaia hiritik naturara izango da.

La jungla de asfalto

Zine Beltzan eta Westernetan espazio sinbolikoak alderantzikatu.

Basamortuak ez du mugarik; ez da inorena. Emakumearen gorputza ez da inorena.

Erlatibismo linguistikoa: hizkuntzaren hautuak mundu-ikuskerara aldatzen du.

Hiroshima mon amour

- Gaia: oroitzapena. Oroitzapenen funtizonamenduen inguruko hausnarketa, beste planteamendu batekin; bina beridna da.
- Oroitzapenak espazialki adierazi.
- esanguratsuenak diren sekuentzia horiek aztertu: zer da pelikulak adierazten duena? zati horien bitartez azaldu.

Desenfokeak, kamera mugimendua, kamera geldoa, beltzera urtzea... pelikulan jorratzen diren elementu horien bitartez, argudiatu oroitzapenak nola adierazten diren.

Adierazten dena eta nola adierazten den.