



Камерадун gizona (Человек с киноаппаратом),  
Dziga Vertov, 1929.

# ARTE ETA TEKNOLOGIA: IKUS-ENTZUNEZKOAK

*Egilea:*

**Aida Vallejo Vallejo**

UPV/EHU



## AURKEZPENA:

“Arte eta teknologia: Ikus-entzunezkoak” izeneko kurtsoaren atal bat sortzen dute testu hauek.

Euskal Herriko Unibertsitateak (UPV/EHU) argitaratu ditu OCW (Open Course Ware) proiektuaren barne.

Kurtso osoa ikusteko, bilatu web-gune honetan: [ocw.ehu.es](http://ocw.ehu.es), 6. zk. (2013 urtean), “Giza Zientziak” (“Arte y Humanidades”) atalean .

*Nola aipatu:*

Vallejo, Aida (2013) “Arte eta teknologia: Ikus-entzunezkoak”, OCW UPV/EHU-an, 6.zk. <http://ocw.ehu.es> (Lizentzia Creative Commons: BY-NC-SA)

### ***Egile eskubideei buruzko argibideak:***

*Lan hau Creative Commons lizentziapean argitaratuta dago. Horregatik erabiltzaileak kopiatzeko, banatzeko eta komunikatzeko baimena dauka honako baldintza hauek betetzen badira: egilea aipatu, helburu komertzialetarako ez erabili, eta jatorrizko materiala edo egokitutako materiala berriro argitaratzen baditu, hauek libreki lizentzia berdinpean eskaini.*

*Lan honetan erabilitako irudi gehienak Creative Commons lizentziapean argitaratuta daude. Jatorrizko web-gunea ikusteko, klikatu irudiaren alboko gezia.*

*Beste kasuetan, irudien autoreak aipatzen dira, Jabetza Intelektualaren legeak betez.*

# Irakaskuntza gida:

## **ARTE ETA TEKNOLOGIA: IKUS-ENTZUNEZKOAK**

### **IKASGAIAREN AURKEZPENA:**

Artearen mintzaira desberdinetan erabiltzen diren teknologiak ezagutzea proposatzen du ikasgai honek. Ikus-entzunezko lanak garatzeko erabilitako teknologiak, hain zuzen ere.

Argazkigintza, bideo eta audio materialekin lan egiteko, grabaketa eta edizio tresnak erabiltzen ikasiko dugu.

### **AURREZ-AURREKO ESKAKIZUNAK:**

Ikasgai hau egiteko aurrez-aurreko ezagutza batzuk edukitzea beharrezkoa da. Izan ere, informatikaren erabileraren oinarriak jakin behar dira (artxiiboak ireki eta itxi, formatu desberdinak gordetzen, inernet bilaketa egin eta programak instalatu eta erabili).

### **HELBURUAK:**

Ikus-entzunezko mintzairaren kontzeptu basikoak ikastea da kurtso honen helburu nagusia, aukera teknikoak aurre eginez mintzaira hori garatzeko..

Alde batetik, irudi eta soinuaren ezaugarriak aztertzeke kontzeptu teorikoak ikasiko ditugu. Eta bestalde, irudia, soinua edota bideoa grabatzeko eta editatzeko teknologian funtzionamendua ikasiko dugu, kalitateak eta formatuak aldatuz.

### **GAITASUNAK:**

- Ikus-entzunezkoetan erabiltzen diren oinarrizko kontzeptuak ezagutzea.
- Kontzeptu horiek aplikatzen ikasi, gure lan propioak garatzekotan, eta beste pertsonen egindako lanak aztertzekeotan.
- Prozesu teknikoaren etapak ezagutzea: grabaketa – materialen antolaketa – edizioa/muntaketa - emanaldia
- Teknologia erabiltzen hasi:
  - Formatu identifikazioa eta aldaketa (audio eta irudi finko/mugikorrean)
  - Grabagailuak (kamerak, soinu grabagailuak, etab.)
  - Programa informatikoak (edizioa)

## **METODOLOGIA:**

Teoria eta praktika lotuta daude ikasgai honetan. Beraz, metodologia hurrengoan datza: ikus-entzunezkoaren kontzeptuei buruzko azalpena irakurtzean eta segidan praktika konkretu batean aplikatzean.

Praktikak bi fase desberdinetan banatuta daude. Lehenengoan soinuak eta irudiak (argazkiak eta bideoak) grabatuko ditugu. Bigarrenean material horiek erabiliko ditugu, muntaketa lanak eginez.

## **BEHARREZKO MATERIALAK:**

Ariketa praktikoak egitekotan, zenbait material eta gailu erabiliko ditugu. Kurtso basikoa denez, ez dugu kalitate artxibo/irudiekin lan egingo, eta beraz, erabiliko dituzun tresnak ez dira profesionalak izan behar:

1. Argazki kamera  
aukera baduzu, obturazio-abiadura eta diafragma-irekiera hautatzeko eskaintzen duen kamera erabili, adibidez, Reflex bat).
2. Bideo digitala grabatzeko kamera  
(kontuan izan argazki kamera gehienek bideo kaptura egiteko aukera ematen dutela).
3. Soinu grabagailua
4. Ordenagailu  
(artxiboak gordetzeko eta muntaketa egiteko beharrezko software-a instalatzeko).
5. Software  
(muntaketa egiteko programa profesionalak proba-bertsio bat eskaintzen ohi dute. Muntaketa egiteko gomendaturiko programak: Adobe Premiere, Final Cut, Sony Vegas, Cinelerra (Linux sisteman erabiltzeko software libre eta doan)

## **GAIK ETA EDUKIAK:**

### 1. Gaia: IRUDIA

- *Argazkigintza analogikoa.*
- *Fokuratze eta enkoadraketa.*
- *Reflex kameraren funtzionamendua (diafragma eta obturazio-abiadura).*
- *Argazkigintza digitala (formatuak, kalitateak, bereizmena).*
- *Plano motak.*

### 2. Gaia: SOINUA

- *Audio analogiko eta digitala.*
- *Formatuak eta kalitateak.*
- *Grabagailuak.*
- *Soinua eta irudia.*
- *Soinuaren funtzioak.*
- *Pistetan egindako muntaketa.*
- *Soinu-motak.*

### 3. Gaia: ESPAZIOA

- *Irudiaren teknologiak:*
  - *2D-3D*
  - *Objektiboa: funtzionamendua eta motak.*
  - *Eremu sakontasuna eta distantzia fokala*
  - *Formatuak, kalitateak eta proiektzio-tamainak.*
- *Kamera-mugimenduak eta euskarriak*
- *Espazioa ikus-entzunezkoetan – kontzeptuak:*
  - *Plano – hartualdi – sekuentzia – eszena.*
  - *Espazio filmikoa: Eremua/Eremuz-kanpokoa*
  - *Eszenografia eta atrezzo.*

### 4. Gaia: PRODUKZIOA ETA MUNTAKETA

- *PRODUKZIOA:*
  - *Produktzio-etapak.*
  - *Grabagailuak, materialen antolaketa, kaptura eta inportazioa.*
  - *Postproduktzioa: formatuak, kalitateak, esportazioa.*
  - *Kable-motak.*
- *MUNTAKETA*
  - *Muntaketa-motak: analogiko/digital, onilne/offline eta barneko/kanpokoa.*
  - *Editatze-programak.*
  - *Trantsizioak.*
  - *Kolore-korrektzioa eta soinu normalizazioa.*