



Kameradun 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, 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 lizentzian 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 lizentzian argitaratuta daude. Jatorrizko web-gunea ikusteko, klikatu irudiaren alboko gezia.

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

2. Gaia: **SOINUA**

2. Gaia: SOINUA (aurkibidea)

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

AUDIO ANALOGIKO ETA DIGITALA

1. SOINU ANALOGIKO
2. SOINU DIGITAL
1. FORMATUAK ETA ESTENSIOAK
2. KALITATEAK
3. SOINU-GRABAGAILUAK

SOINUA ETA IRUDIA

1. TELEBISTA – ZINE – BIDEOARTE – INTERNET
2. SOINUAREN ERAGINA IRUDIAREN ESANAHIAN
3. SOINUAREN FUNTZIOAK
4. SOINUAREN MUNTAKETA: PISTAK
5. GAINJARTZE (OVERLAPPING)
6. BIKOIZKETA / AZPITITULUAK
7. SINKRONIZAZIOA (KLAKETA)
8. SOINUAREN ESPAZIOA

SOINU-MOTAK

1. ISTORIOAREN ARABERA:
 1. Diegetiko (in/off)
 2. Estradiegetiko
2. ITURRIAREN ARABERA:
 1. Ahotsa
 2. Zarata
 1. Giro-soinua
 2. Fonoteka
 3. Musika
 1. Leitmotiv
 4. Isiltasuna

AUDIO ANALOGIKO ETA DIGITALA

1. SOINU ANALOGIKO
2. SOINU DIGITAL
 1. FORMATUAK ETA ESTENSIOAK
 2. KALITATEAK
3. SOINU-GRABAGAILUAK

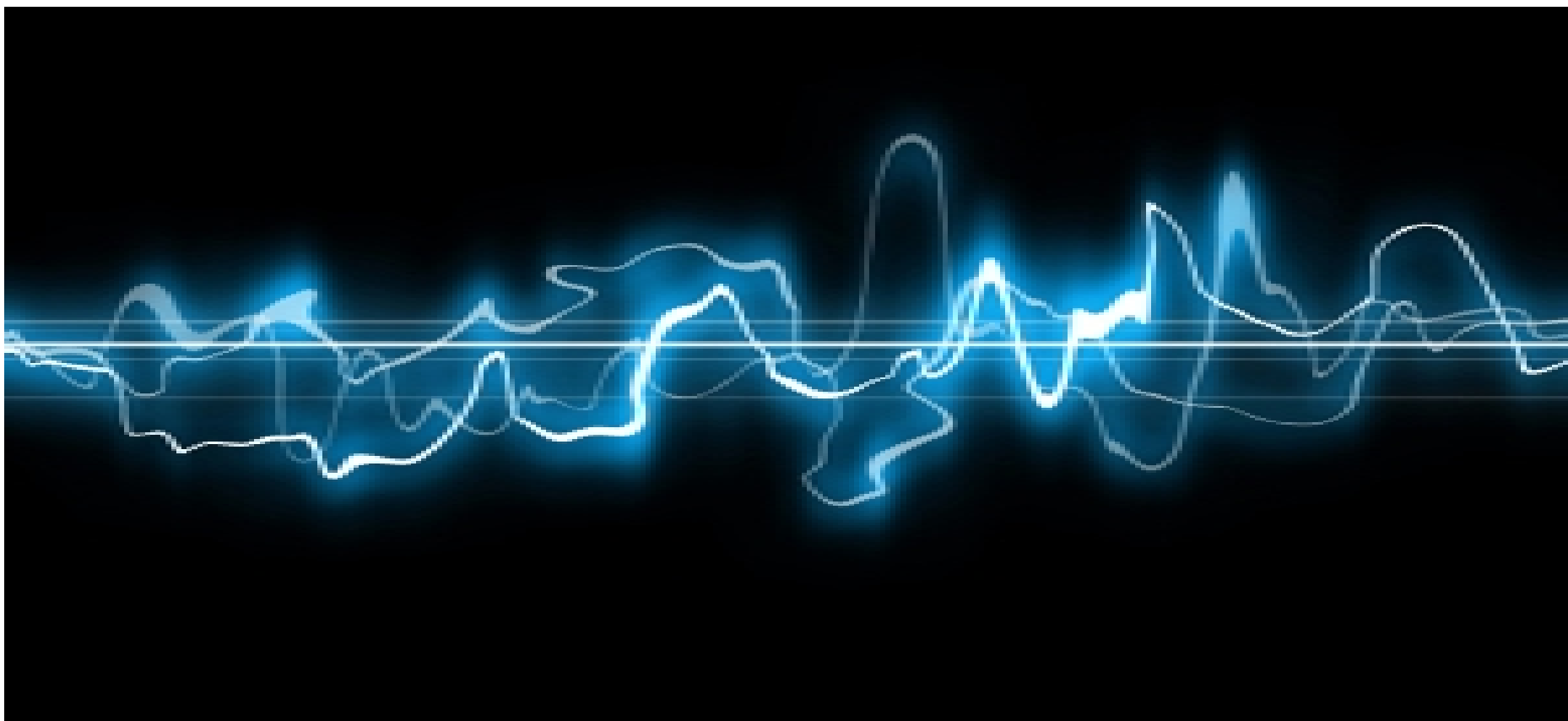


Imagen de Luis Lima89989 publicada en Wikimedia Commons

Soinu analogiko

Banda magnetiko
batean grabatzen da
soinua.

Kopiak egitekotan,
kalitatea galtzen da.



Imagen de Goldfinger publicada en Wikimedia Commons

Soinu digital

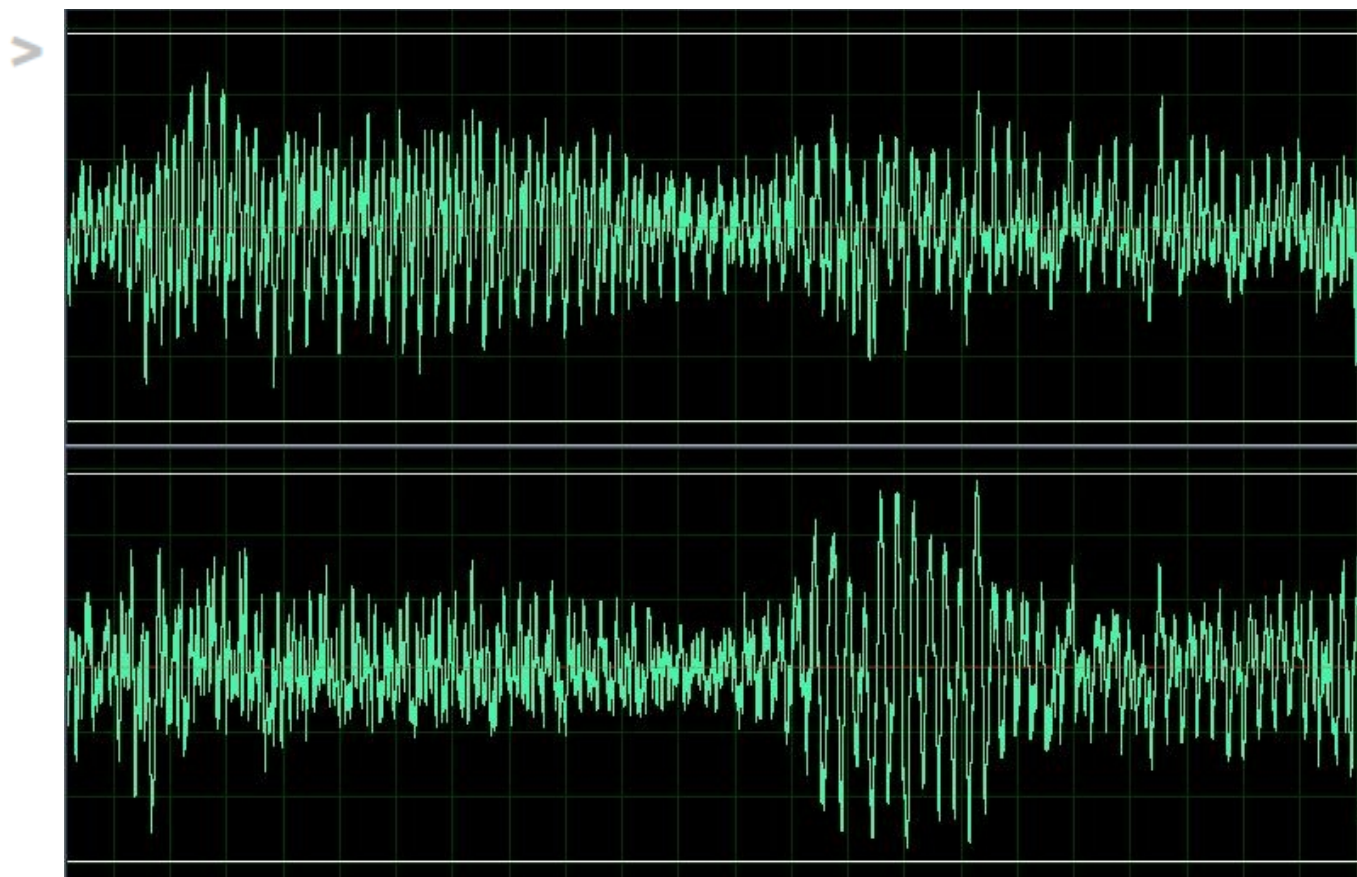


Imagen de Fillbit publicada en Wikimedia Commons

- Zenbaki-kode bat moduan gordetzen da

- Kopiak egitekotan jatorrizko kalitatea mantentzen da

Formatuak eta estensioak



Imagen de Zeus publicada en Wikimedia Commons

Audio-formatu desberdinak daude. Formatu bakarrak kalitate eta konprimitze ezaugarri desberdinak dauzka.

Grabagailuaren arabera, estensio desberdinetako audio-artxiboak graba ditzakegu.

Estensioak eta kalitateak

Estensio erabilenak:

- .mp3 – Audio digitala konprimituta.
- .mid (o .midi) – Musika-tresnetarako interfaz digitala.
- .wav – Audio digitala (normalean konprimitu gabe)
- .wma – Audio digital konprimitua.
- .cda – CDrako formatu digitala.
- .ogg – Multimedia formatua.
- .ogm – Multimedia formatua.
- .aac – Soinu hobetuko formatua.
- .ac3 – HD soinu formatua.
- .flac – Kalitate-galerarik gabeko audio-formatua.
- .mp4 – Audio eta bideo erakusteko formatua, kalitate-galerarik gabekoa.

Informazio gehiago esteka honentan:

https://es.wikipedia.org/wiki/Extensi%C3%B3n_de_archivo#Extensiones_de_audio

SOINU-GRABAGAILUAK

Kameraren
mikrofonoa (soinu
sinkronizatua)
Audio analogiko
grabagailuak
Audio digital
grabagailuak (DAT,
ZOOM).



ZOOM

*Imagen de LA2
publicada en
Wikimedia
Commons*

Prozesu teknikoa (audio digital)

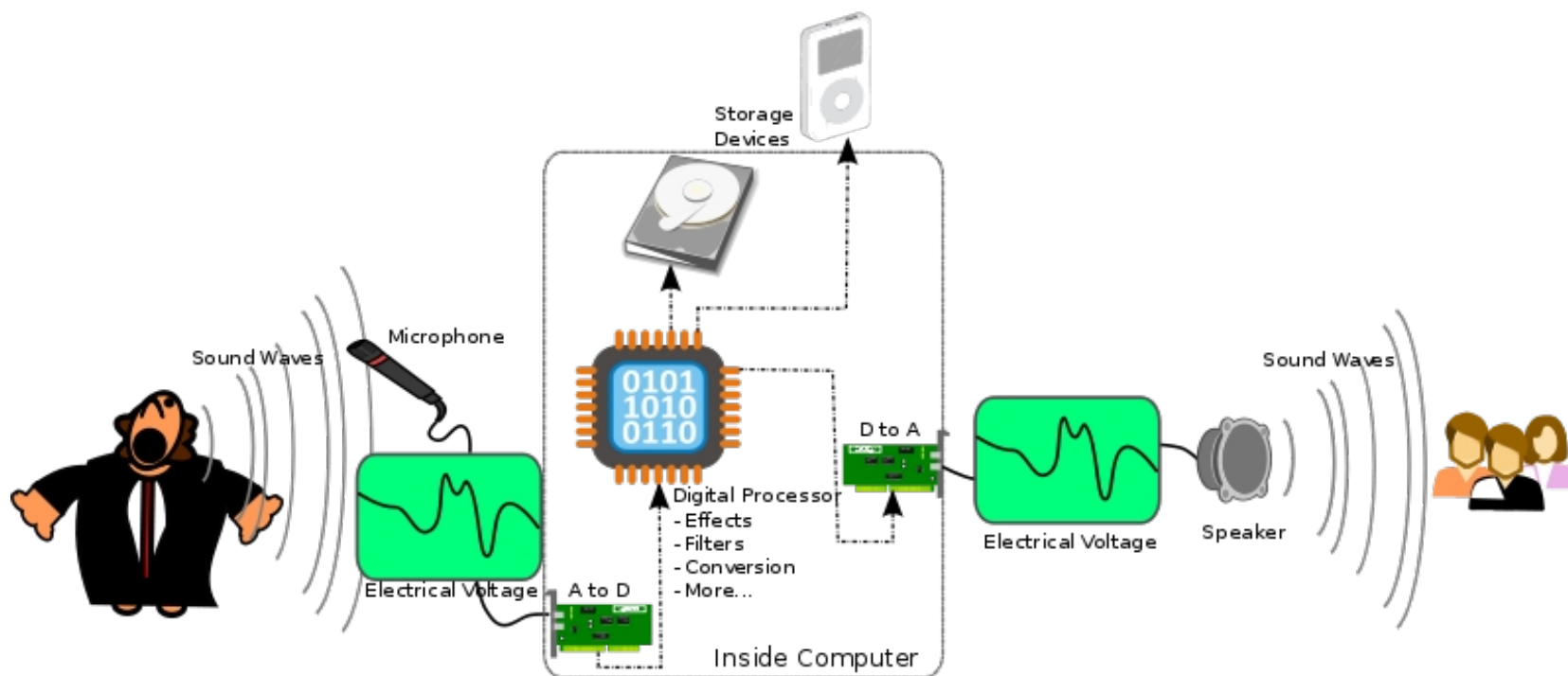


Imagen de Teeks99 publicada en Wikimedia Commons

mikrofonoak



*Imagen de
Michielderoo
publicada en
Wikimedia Commons.*

Ezaugarriak:

- Kable / haririk gabeko mikrofono
- Norabide bakarrekoa / Norabide orotako mikrofono
- Estereo / mono

Mikrofonoak: osagarriak



*Imagen de Galak76
publicada en
Wikimedia Commons*

Pertika



Imagen de SkywalkerPL publicada en Wikimedia Commons

Haize-kontrako babeslea
(zaratak ekiditeko)

Kableak



Imagen de Shaddack publicada en Wikimedia Commons

Jack



Imagen de Michael Piotrowski publicada en Wikimedia Commons

XLR

SOINUA ETA IRUDIA

1. TELEBISTA – ZINE – BIDEOARTE – INTERNET
2. SOINUAREN ERAGINA IRUDIAREN ESANAHIAN
3. SOINUAREN FUNTZIOAK
4. SOINUAREN MUNTAKETA: PISTAK
5. GAINJARTZE (OVERLAPPING)
6. BIKOIZKETA / AZPITITULUAK
7. SINKRONIZAZIOA (KLAKETA)
8. SOINUAREN ESPAZIOA

SOINUA EREMU DESBERDINETAN

Telebista:

Soinuak irudia baino garratzi handiagoa du (ahotsak bideratzen du)

Zine:

Soinua ahotsaren menpe



Imagen de Spud of Inside Cable news publicada en Wikimedia Commons.

SOINUAREN ERAGINA IRUDIAREN ESANAHIAN

- Soinuak irudiaren esanahian eragina du
- Ikus-entzunezkoa (biak aldi berean).
Elkarrenganako influentzia
- Soinuak irudiaren esanahia aldatzen du

Soinua <-> Irudia

>



Carta de Siberia (Lettre de Sibérie), Chris Marker (1957). Imagen del artículo de Laura Menéndez publicada en Contrapicado. Escritos sobre cine ·46

Siberiatik etorritako gutuna (Lettre de Sibérie , 1957) Chris Marker zinegilearen pelikulan efektu honetako adibidea aurkitzen dugu:

-> 25:05 minutuan 3 aldiz errepikatzen den sekuentzia aurkitzen dugu.

Aldi bakarrean irudi bereak erabiltzen dira, baina soinua (narratzailearen ahotsa) aldatzen da.

Soinuaren funtzioak

- 1 **Jarraitasuna:**
Funtzio sintaktikoa: lotu/erlazionatu irudi bat hurrengoarekin.
- 2 **Dimensión subliminal:**
Giro sortu eta atentzioa eman.
- 3 **Arreta/ikusmina sortu:**
Ikus-entzulea adi egotea, edo zerbait itxarotea lortzen dugu.
Adibidez: zerbait entzuten dugu baina oraindik ez dugu ikusten.
- 4 **Kontrapuntua:**
Soinuak eta irudiak ideia kontrakoak adierazten dituzte.

SOINUAREN MUTAKETA: PISTAK



*Imagen de Robert
Scoble publicada en
Wikimedia Commons.*

1. Pistetan egindako edizio digitala



Imagen de Keith Jenkins publicada en Flickr.com (CC BY-NC-ND 2.0)

Edizio digitalari
esker,
soinu-uhinak
ikus ditzakegu
pista
desberdinetan.

Gainjartze (Overlapping)

- Plano batetik bestera pasatzean jarraitasuna emateko
- Nola egiten da?:
editatzeko momentuan, bigarren planoko soinua irudia agertu baino lehen txertatu pelikulan.

Bikoizketa

Jatorrizko hizkuntzako solasaldiak pista batean grabatuta daude. Bikoizketa egiteko, beste hizkuntzatan grabatutako itzulpenarekin ordezkatu pista hori.

SOINU-MOTAK

1. ISTORIOAREN ARABERA:

1. Diegryiko (in/off)
2. Estradiegetiko

2. ITURRIAREN ARABERA:

1. Ahotza
2. Zarata
3. Musika
4. Isiltasuna

SOINU-MOTAK:

1. Ikus-entzunezko diskurtsoan daukan rolaren arabera (istorioaren parte den ala ez): diegetiko eta estradiegetiko
2. Datorren iturriaren arabera

Soinu diegetiko

- ***soinu in***: soinuaren iturria koadro barruan agertzen da
 - *barneko soinu in*: pertsonaiaren barrutik dator (pentsaerak, etab.)
 - *kanpoko soinu in*: koadro barruan agertzen den norbaitek hitz egiten du
- ***soinu off***: iturria pantailaren kanpoan dago (adibidez, hitz egiten ari den pertsona bat)

Soinu estradiegetiko

Soinuaren iturria ez da istorioaren parte.

Adibidea: kontalari orojakilearen ahotsa.
Postprodukzioan gehitu egin behar da
(muntaketa prozesuan).

Soinu-motak (iturriaren arabera)

1. **Ahotsa** (*over* ahotsa, *off* ahotsa)
2. **Ruido** (zaratak eta hondo-soinuak)

Giro-soinua

3. **Musika:**

- diegetiko (adib. Norbait hitz egiten ari da)
- estradiegetiko (adib. Soinu-banda: soinuaren iturria ez dago irudian)

4. **Isiltasuna**

Tentsioa, hausnarketa edo suspense sortzeko

2.Ahotsa

- Hizkuntzari dagokio
- Motak:
 - Voice-over: komentarioa
 - Off ahotsa
 - Elkarrizketa
(zuzendariak/egileak bideratutako hitzaldia)
 - Solasaldia
(pertsoneen arteko hitzaldi naturala)

Over-ahotsa (Voice-over)

“Jainkoaren ahotsa” edo orojakilea.
Muntaketa amaituta dagoenean grabatzen da.

--> Esteka honetan naturari buruzko erreportajeetan erabiltzen den over-ahotsaren parodia aurkituko duzu (“El intermedio” telebista-saioan, “El kakapoo”)

https://www.youtube.com/watch?v=leLfJi_CqO8

Off-ahotsa

- Istorioan parte hartzen du hitz egiten ari den pertsona (pertsonaia da)
- Ahotsaren iturria ez da agertzen koadro barruan (pertsonaiaren pentsamenduak entzuten ditugunean bakarrik ikusten da iturria)
- Off ahotsa eta eremuz-kanpokoak

2. Zaratak

- Hondo-zarata
- Giro-soinua
- Espazioak sortzen laguntzen dute
- Emozioak sortzen dituzte
(urduritasuna, lasaitasuna, etab.)
- Akzioak eta dialogoak puntuatzeko
- Nola grabatu: “isiltasuna” dagoenean normalean inork hitz egiten ez badu ere zaratak daude – soinu horiek beste pista batean grabatu

Zaratak: Fonoteka

Fonoteka bat sortzea gomendagarria da.
Soinu desberdinak osatutako artxibo bat izatekotan, ikus-entzunezko lan bat garatzen dugunean audio hobetuko dugu soinuak gehituz (objetu edo espazioen soinuak, adibidez).

Esteka interesgarriak:

Soinu artxiboak doan: <http://www.sonidos-gratis.com/Todas/>

Soinu bilatzaile: <http://sounple.com/>

Freesound project (english, erregistratu-behar):

<http://www.freesound.org/>

Free download (mp3): <http://www.sounddogs.com>

3. Musika:

Subjektibitatea
Emozioak sortzea
Jarraitasuna
Isiltasuna ekiditea

Soinu-banda

Musika: *leitmotiv*

Filman zehar errepikatzen den musika da
Litmotiv-a.

Pertsonaia, sentimendu, akzio edo leku bat
identifikatzeko erabiltzen da.

*Hollywoodeko zinean maiz erabilitako errekursoa da.
Adibidez, Star Wars (George Lucas) sailaren filmetan zein
bandoan dauden pertsonaiak edo akzio-sekuentzia bat hasiko
dela adierazteko leitmotiv erabiltzen da soinu-bandan.*

4. Isiltasuna

Isiltasun osoa ez da agertzen filmetan
(salbuespenak: audientzia deseroso sentiaraztea)

Nola grabatu isiltasuna? Isiltasuna txertatu nahi badugu
muntaketan “isiltasunaren soinua” grabatu egin behar dugu
grabaketa espazioan (hondo-zarata beti entzuten da)

Isiltasunak zinean beti adierazten du zerbait
(emozioa, ikusmina sortu...)

4. Sinkronizazioa

>

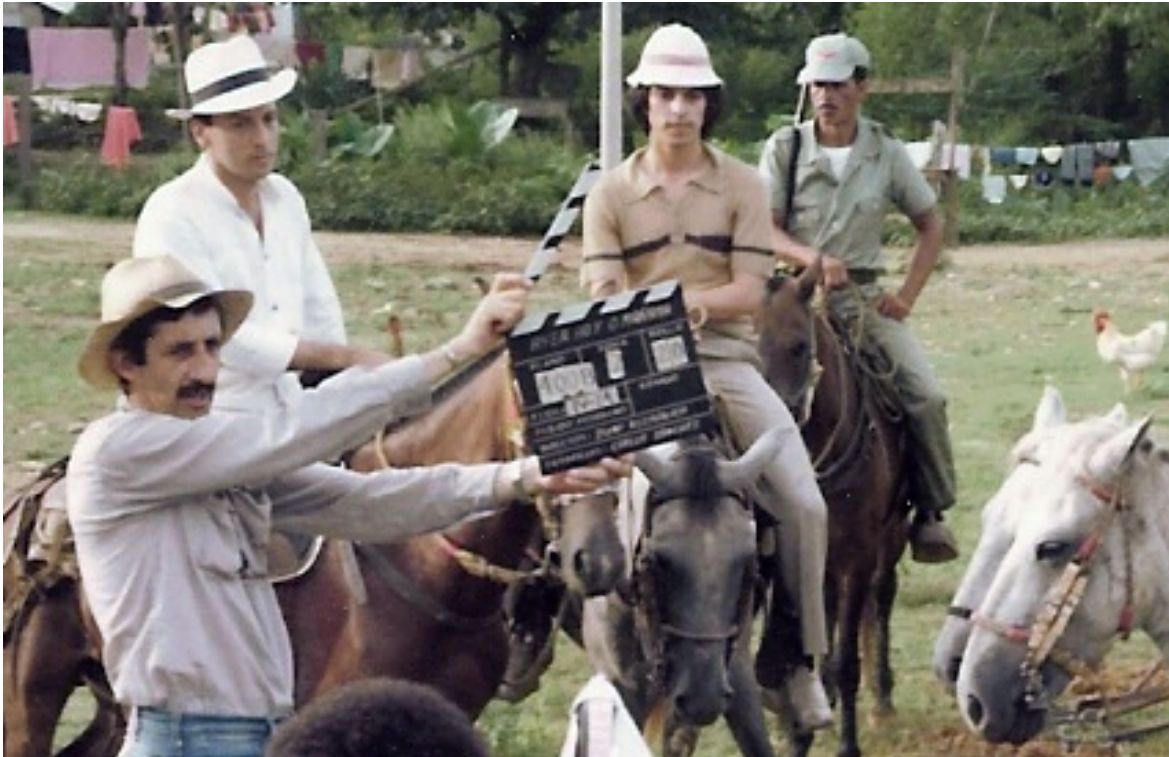


Imagen de Corpoduni publicada en Wikimedia Commons

- Klaketa:
separatuta grabatu
diren soinu eta irudiak
batzeko muntaketan
erabiltzen da
- Arazo teknikoak
(sinkronizatu gabeko
audio eta irudia)

SOINUAREN LEKUA

Non dago soinua?

1. Nondik dator? (pantailan agertzen diren pertsonaieetatik datorrela badirudi ere, bozgorailutik dator. Burmuinean antolatzen dugu soinuaren espazioa)
2. Bolumena (irudiaren erabiltzen diren plano-motak bezala, baina audioan)
bolumen < = urrunago
bolumen > = hurbilago