

6. GAIA: Errealizazio unitateak

6. GAIA 2

I. ERREALIZAZIO UNITATEAK

II. PLANO SAILKAPENA

III. KAMARAREN KOKAPENA

IV. KAMARA MUGIMENDUAK

“Errealizazioaren kontzeptuak, ikus-entzunezko proiektu bat pantailaratzera garamatzen sormenezko prozesua zein prozesu mekanikoa hartzen du bere baitan”

José María Castillo

- “Errealizazioak” sarritan grabazioa, muntaia eta postprodukzioa izaten ditu bere baitan. Diskurtsoan bereizten diren fase hauek, praktikan nahasteko joera izaten dute.
- Aurrerakuntza digitalek ikus-entzunezko prozesuetan orain gutxira arte erabilitako teknikak aldatzen ari dira.
- “Muntaia errodaian hasten dela” esan ohi dugu, hala ere egokiagoa litzateke aurreprodukzioan hasten dela esango bagenu. Hau da, hausnarketa eta prestaketa fasean.

- Lengoaia guztiek bezalaxe, ikus-entzunezkoak ere baditu bere arauak. Narratzaileek eta ikusleek kodigo komun bat konpartitzen dute, ikus-entzungo dena ulergarria egingo duena.
- Garrantzitsua da beraz, ikus-entzunezko arauak ezagutzea gero apurtzeko bada ere.
- Ikus-entzunezko proiektu baten garapena hiru fasetan banatu ohi da: aurreprodukzioa, produkzioa eta postprodukzioa.

I. ERREALIZAZIO UNITATEAK

- Hartzea
- Planoa
- Eszena
- Sekuentzia

HARTZEA

- Produkzio faseko unitatea da
- Kamera grabatzen jartzen dugunetik gelditzen denera arteko tarteak.
- Gerora planoak bihurtzeko aukera duten saiakerak desberdinak.

PLANOA

- Ikus-entzunezko proiektuaren osagai izateko aukeratua izan den hartzearen partea.
- Errealizazioaren oinarritzko unitatea.

ESZENA

- **Produkzio unitatea.**
- **Espazio eta denbora batasuna** duen istorioaren zatiari dagokio.
- Denbora edo espazioa aldatzen denean, eszena aldaketa bat ematen da.

SEKUENTZIA

- Esangura desberdinak izango ditu produkzio taldearentzat, gidoigilearentzat edota ikus-entzunezko kritiko batentzat.
- Istorioaren narrazioari gagozkiola, **zentzu eta esanahi batasuna du.**
- Balio **semantikoak** eskaintzen dituen elementu sintaktikoei lotuta dagoen eta luzera desberdinak izan ditzakeen istorioaren zatiari dagokio .

PLANO SEKUENTZIA

Adibideak:

Touch of Evil- Plano Sekuentzia
(Welles)

<http://www.youtube.com/watch?v=DxaR3Je3pGw>

Kill Bill- plano sekuentzia (Tarantino)

<http://www.youtube.com/watch?v=lov-hOnl6o4>

Gutako bat – Plano sekuentzia
(Scorsese).

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=IBMKyNJvNV8

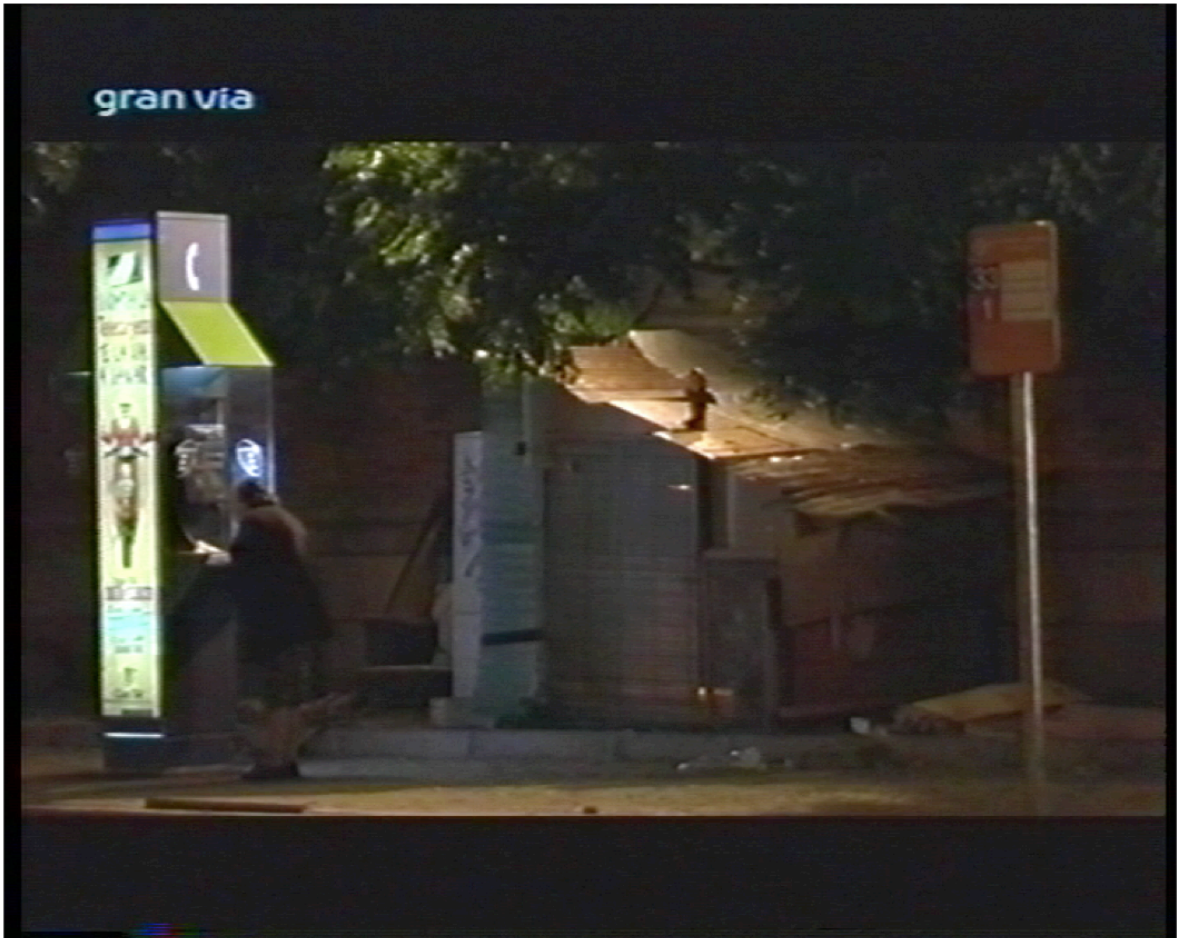
II. PLANOEN SAILKAPEN POSIBLE BAT

- Plano orokor zabala
- Plano orokorra
- Plano osoa
- Plano amerikarra
- Plano ertain luzea
- Plano ertain motza
- Lehen plano
- Lehen lehen plano
- Xehe plano

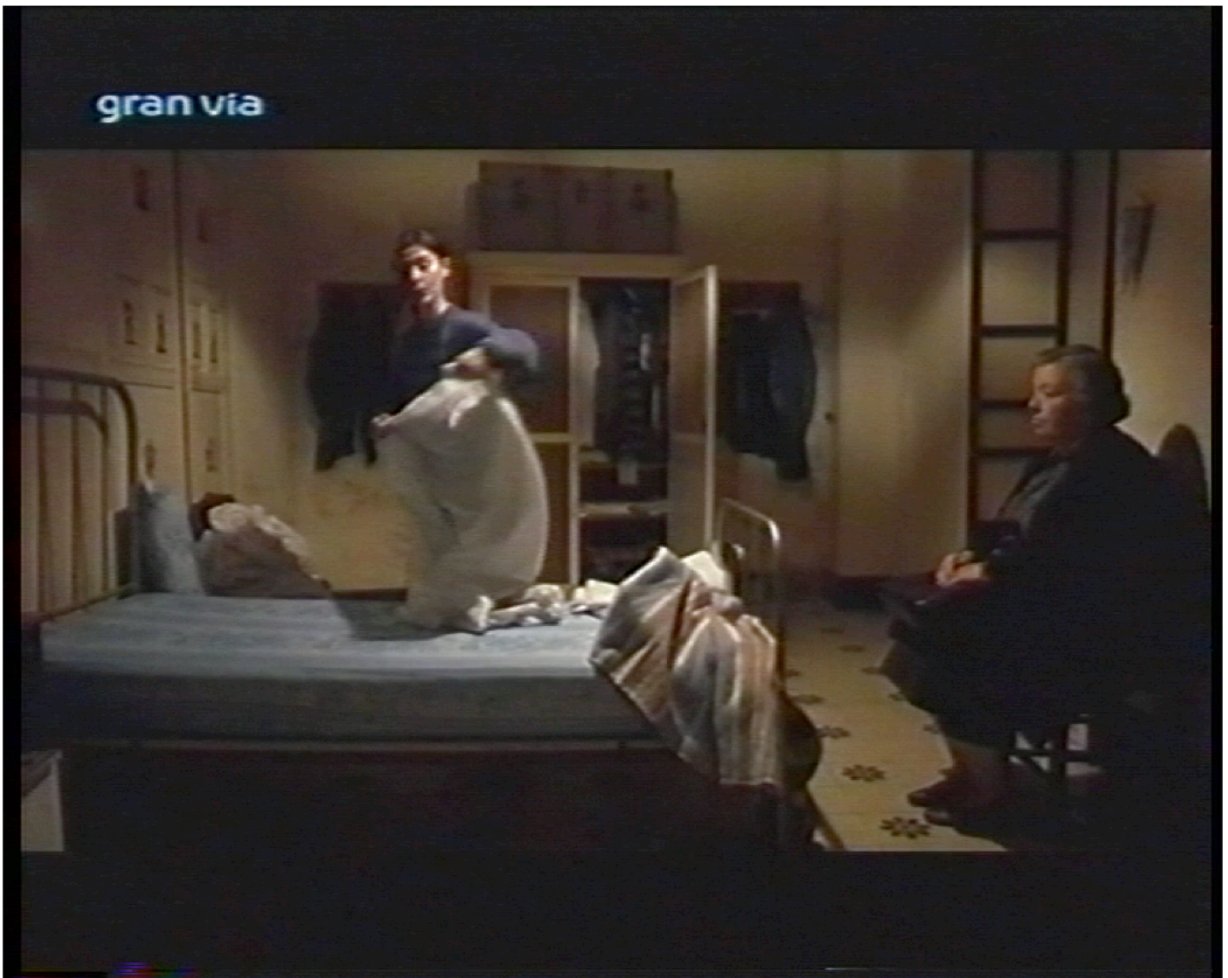


Plano Orokor Zabala (POZ): Kameraren ikus angeluak paisaia osoa hartuko du, elementuak ekintzen erreferentzia bezala ezarriz. Plano orokor zabalak eszenario zabal edo jendetza bat erakutsiko ditu. Subjektua edo ez da agertzen edota ingurunean urtuta agertzen da, urruti, galduta, txiki.

Oharra: Ondorengo fotograma duztiak Benito Zambranoren *Solas* pelikularenak dira.



Plano Osoa (POs): Subjektua gorputz osoz agertzen denez, espazioarekiko duen harremana ere nabarmenduko da plano honetan.



Plano Osoa (POs): Subjektua gorputz osoz agertzen denez, espazioarekiko duen harremana ere nabarmenduko da plano honetan.



Plano amerikarra (PA): planoak subjektua belaunetatik gora edo behera moztuko du (ez baita inoiz gorputzaren artikulazio naturelatatik moztea gomendatzen) eta espazioarekin duen harremana txikituz badoa ere oraindik ere esanguratsua izango da



Plano ertain luzea: gerriaren azpitik-bururaino, nahiz eta honek goitik aire pixkat uztera behartzuko gaituen

Pertsonajeen arteko elkarrizketetarako asko erabili ohi da, bigarren pertsonai bat sartzeko aukera emango digu eta gainera aurpegia eta eskuen jarraipena egitea ahalbidetuko du, dramatismo gehigo emanaz. Inguruak esangura galduko du pertsonaiaren alde.



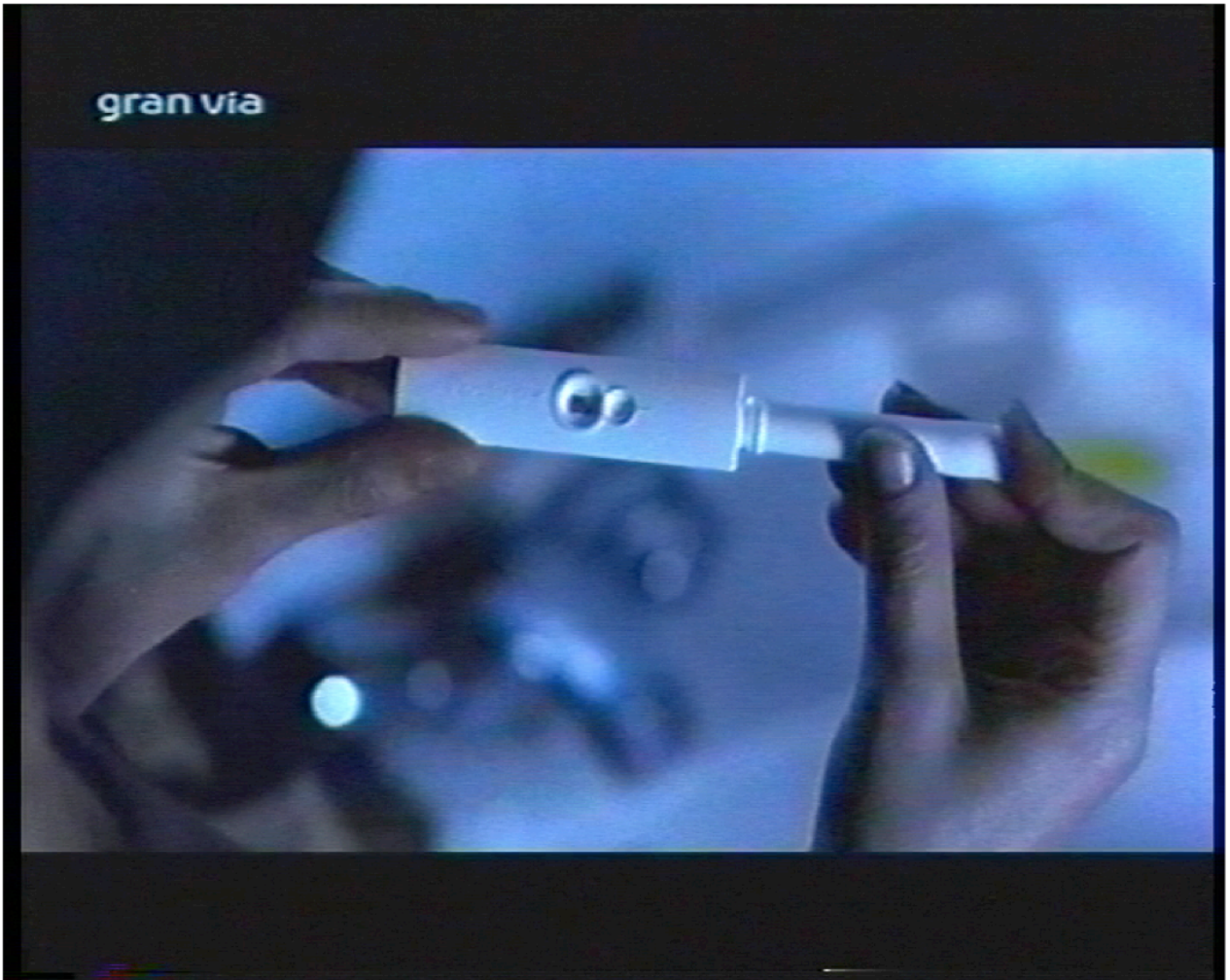
Plano ertain motza: gerriaren gainetik eta burura artekoa, hala ere goialdetik airea uztera behartuko gaitu. Aurpegiak protagonismo handia hartuko du plano honetatik aurrerako guztietan areagotuz, hala ere espazioaren presentzia ere hor dago, informazioa ematen jarraitzen du, nahiz eta esan bezala, elementu zentrala pertsonaia izan.



Lehen plano: Bular gainetik burura artekoa, goialdetik eskatzen duen aire tarte gero eta txikiagoa da, subjektuak izango du protagonismo osoa, hala ere irudian ikusi daitezkeen moduan, kokatzeko elementuak eman daitezke plano mota honetan.



Lehen Lehen Planoa (LLP): Okotzetik gora, ez dugu goialdetik airerik beharko, aurpegiak protagonismo osoa hartuko du, planorik dramatikoena izanik eta horregatik bere erabilera neurtua izaten da.



Xehe planoak: subjektuak baino ekintzaren barruan azpimarratu nahi den objektu bat erakutseko baliagarria izaten da.

III. KAMERAREN LEKUA

- Ikuspuntua
- Kameraren angulazioa

IKUSPUNTUA

- “Kameraren kokalekua”, horixe izango da errealizadoreak hartu behar ko du en era baki garrantzitsuenetako bat.
- Kamera kokatzen dugun toki berean kokatuko dugu ikuslea. Ez da beraz erabaki tekniko hutsa, erabaki poetikoa ere bada. Ikuspuntuaren arabera bi plano mota bereiz ditzakegu:
 - Plano objektiboa
 - Plano subjektiboa: pertsonaia ekintzaren barruan integratuta dago. Adibidea: Goodfellas <http://www.youtube.com/watch?v=RUF-eCST4yw>

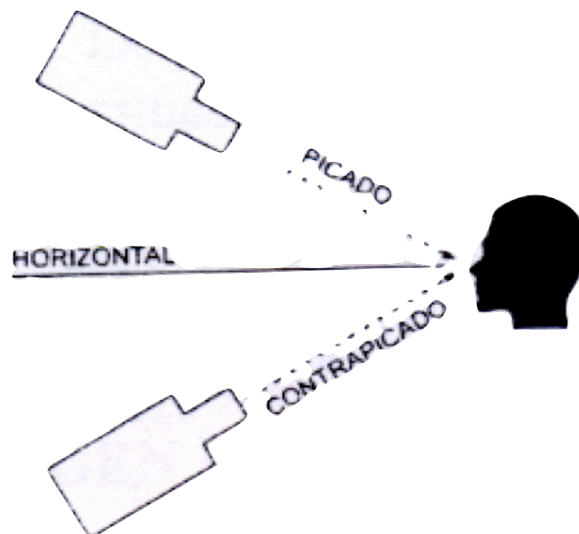
ANGULAZIOA

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

Neutroa edo normala.

- Pikatua
- Kontrapikatua
- Zenitala
- Nadirra

Perspektiba naturalaren arabera, kamera pertsonaiaren altuera berbera kokatuko litzateke, mundua horrela ikustera ohituta omen baikaude. Ohiko perspektiba horren aldaketek, pikatu zein kontrapikatuaren erabilerek, ikuslearengan beste emozio batzuk sorraraztea bilatzen dute. Edozein motako angulazioa da bere horretan adierazgarria..



Kameraren altueraren arabera planoak ondoko modu honetan sailkatu daitezke:

- **Plano pikatua:** kamareren ikuspuntua pertsonaiaren begiradaren gainetik dagoenean. Pertsonaia gutxietsi egiten du.
- **Plano kontrapikatua:** kamareren ikuspuntua pertsonaiaren begiradaren azpitik dagoenean. Pertsonaia indartuta agertuko da.

Angelu hauek muturrera eramanda beste bi plano motekin egingo dugu topo:

- **Plano zenitala** (txoriaren ikuspuntua): kamera subjektuaren ardatz bertikal berberean kokatuko da goialdean. Adibidea:
- **Plano nadirra** (harraren ikuspuntua): kamera subjektuaren ardatz bertikal berberean kokatuko da baina behealdean. Adibidea: <http://www.youtube.com/watch?v=IbTqbrc-wgc>

KAMERAREN ARDATZ BERTIKALA OKERTUZ

Enkuadreakin horizontalitatea errespetatzeko edo ez errespetatzeko aukera daukagu, zeriertzarekiko kameraren ardatz bertikala albo batera okertuz.

- Normala: horizontalitatea errespetatuko du.
- Aberrante edo itxuragabea: horizontalitatea ez du errespetatuko ardatz bertikala okertuz.

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.

Kameraren angulazioa plano finkoan izan daiteke:

- **Beharrezkoa**, plano osatuko duten elementuen antolaketarengatik.
- **A d i e r a z g a r r i a**, a s m o dramatikoarekin.
- **Funtzionala**, apenas igarriko den eta planoaren alderdi batzuk azpimarratuko ditu.

IV. KAMERA MUGIMENDUAK

- Panoramika
- Travellinga

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. Hau da, ikuspuntu erabat mekanikotik, bi panoramika mota egin daitezke: **panoramika horizaontala eta panoramika bertikala.**

Baina betetzen duten funtzioaren araberrako sailkapena ere egin dezakegu:

1.-**Panoramika deskribatzailea:** erreferentzia marko zabala eskainiko du eta ikuslea espazio edo egora batean kokatuko du. Sarrera edo bukaera emateko erabili ohi da.

2.-**Panoramika adierazgarria:** inpresio edo ideia bat iradoki nahiean, kameraren erabilera ez errealista. Ekorketa da horren adibide. 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. Shock efektu bat lortzeko erabili ohi da.

3.-**Panoramika dramatiko:** bere helburua harreman espazialak sortzea izango da. Mugimendua k mehatxu, etsaitasun, nagusitasun taktiko itxura hartuko du.

TRAVELLINGA

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

- Travelling Avant (aurreraka)
- Travelling Retro (atzerakoa)
- Alboko Travelling
- Travelling Zirkularra
- Travelling bertikala