

11. GAIA

1

I. MUNTAKETA

Elipsia
Muntaia motak
Denbora
Trantsizioak
Jarraikortasuna
Erritmoa
Praktikan
Jarraikortasun arazoei

II. EDIZIOA

Funtzioak
Erlazionatutako bideoak

I. MUNTAKETA

“Muntaketa errealitate filmikoaren sormen indarra da eta arte zinematografikoaren oinarria” (Pudovkin, 1915)

- Ikus-entzunezko pieza baten indarra eta erritmoa muntaketaren araberakoa izango da
- Errealitatean existitzen ez diren denbora eta espazioak asmatu ditzakegu, honetan datza “muntaiaren magia”.
- Edizioa eta muntaia desberdindu behar ditugu.:
 - Edizioa → prozesu mekaniko-teknikoari dagokio.
 - Muntaia → sormen eta narrazio prozesuari dagokio (narrazioaren eraikuntza suposatzen duten erabakiak).

- Muntatzailea, teknikaria bada ere, sortzaile lanak ere beteko ditu. Zuzendari edo errealizadorearekin batera, diskurtso artikulatu eta zehatz bat osatuko dute.
- Planifikazioa, errealizazio desgloseak eta eszenaratzea muntaia kontuan hartuz egiten dira.
- Muntaia, beraz, presente dago aurreprodukzio eta produkzio faseetan ere.

ELIPSIA

Elipsiarekin ez da ezabatzen, iradokitu baizik.

- Zinema elipsiaren artea dela esan ohi da kontakizun bat lortzeko elementu jakin batzuk aukeratu eta ordenatuko dituen jarduera artistiko bat.
- Ikus-entzunezko kontakizun batek diskurtso jarraituaren itxura badu ere, planoetan zatikatua dago, (espazio eta denbora tarteetan).
- Muntaketa jarraituari esker, planoetan zatikatutako kontakizun horrek ikuslearentzat itxura jarraitua hartzen du.
- Nahiz eta elipsia egon ikusleak bi plano elkar erlazionatzea aurreikusten du muntaketa jarraituak, .
- “Harremantze” honek, elipsiak, gramatika bat izatea derrigortzen du. Arau multzo honen bidez, ikusleak ikus-entzunezko kontakizuna nahasmenik gabe uler dezan.

- Ikusleak, uneoro, planoan ikusten ez diren baina eszenan dauden pertsonaje eta gauzak non dauden jakin behar du, eremuz kanpokoak, elipsiaren bitartez ezabatu dena eta off-espazioaren erreferentziaren berri izan behar du etengabe.
- Arau hauek ez dira arbitrarioak.
- Muntaketa klasikoaren arauak ikusleak kontakizuna ulertu behar izatetik eta dimentsio espazial batzuk, perspektiba bat eta orientazio bat errespetatzen sortu ziren.

MUNTAKETA MOTAK

- Historian zehar autore desberdinek parametro desberdinetatik abiatuz muntaketa mota ezberdinak aztertu eta sailkatu ditzuzte.
- Ideia edo esanahiaren arabera, muntaketa, irudien artikulazioan bitartez esananhi kontzeptual berriak sortzen ahalegintzaen da. Honela muntaketa izan daiteke;
 - NARRATIBOA
 - ADIERAZGARRIA
 - SINBOLIKOA

Muntaketa narratiboa

Muntaketa mota honen helburua, ekintza bat kontatzea da. Gertaera batzuk garatuko ditu. Denboraren faktorearekin modu desberdinetan jokatu ahal izango da, denbora kronologikoki errespetatuz edota denborak atzera zein aurrera saltoak eginez. . *Lau muntaketa narratibo bereizten dira:*

- **Muntaketa lineala:** Irizpide kronologikoaren arabera ordenatutako sekuentziek ekintza bakarra kontatuko dute.
- **Muntaketa alderantzikatua:** Muntaketa hauetan ekintzak ez dute irizpide kronologikorik jarraituko.
- **Txandakako muntaketa:** Bat egingo duten aldibereko ekintzen aldibereko kontakizuna.
- **Muntaketa paraleloa:** Bat egin beharrik ez daukaten eta aldiberekoak izan beharrik ez daukaten ekintzen kontakizun txandakatuak, Ikuslea izango da ekintzen arteko harremana ezarriko duena.

Muntaketa Adierazkorra

Ekintza jakin batzuk kontatzeaz gain ikuslearengan efektu bat eragin nahiko duten muntaketak dira. Muntaketaren erabilerarik artistikoena da.

- **Muntaketa ideologikoa:** Sinbolo, keinu edo bestelakoetan oinarriturik, emozioak sorrarazi nahi izango ditu.
- **Sormenezko muntaketa:** Kronologiaren jakinik gabe, gozamen bisuala helburu duen ordentze prozesua da.
- **Muntaketa poetikoa:** Sormenezkoaren oso antzekoa da. Metrika eta estetika jakin batn bila, kronologia eta narratibitate aldenduko da.

DENBORA

Zineman zein telebistan hir denbora motaz hitz egin daiteke:

- **PROIEKZIO-EMISIO DENBORA.**
- **EKINTZAREN DENBORA**, kontatzen den istorioaren iraupena.
- **HAUTEMATE EDO PERTZEPZIO DENBORA**, ikusleak sentitutako iraupena, erabat aldakorra eta erabat subjektiboa dena..

Errealizazioaren ikuspegitik interesatzen zaizkigun denborak ekintzarenak eta emisioarenak dira, hau da istorioaren iraupena eta guk berau kontatzeko erabili ahal izango dugun denbora.

Laburtua.

- Narrazio zinematografikoaren formarik erabiliena da.
- Istorio baten gertaera esanguratsu baten aukeraketa egiten da. una historia.
- Elipsiak funtzionatzen du..

■ **Fidela.**

- Denbora narratiboa eta kontakizunaren denbora bat datozenean.
- Istoria denbora errealean. Adibidea: Rope, Hitchcock.

■ **Abolitua.**

- Denboraren erreprodukzio honetan, pertsonaje baten oraianaldiko, lehenaldiko eta etorkizuneko gertaerak bat etorriko diza kontakizunean jarraikortasun konpenbiderik gabe. Anabasa.

■ Alderantzikatua.

- Lehenaldiko parte bat eraikiko du kontakizunaren orainaldian parentesi bat zabalduz (flash-back).

■ Etorkizuna.

- Etorkizunean sartu-irten bat egitean datza, nahiz eta hau ezingo dugun ezagutu, soilik imaginatu edo berorren beldur izan (flash-forward). Ikuslearentzat ulertzeko zaila izaten da.

■ Dilatatua.

- Muntaketari esker, ikuslearen tentsioa areagotzeko asmoz, gertaera labur bat gertaerarena baino denbora luzeagoan kontatzean datza.

■ Gelditua.

- Irudia eta soinua izoztu egiten dira une erabakior baten garrantzia azpimarratzeko. Puntuazio-marka modura ere erabili daiteke (sekuentzia aldaketa).

TRANSIZIOAK

Plano aldaketa bat egiteko, ikuspegi berri bat eskaintzeko modu desberdinak ditugu:

Ondoko sailkapena ezarri dezakegu:

- **Mozketa:** Irudi bat beste batengatik bat-batean aldatuko da, modu zakarrean. Trantsizioak inolako balio adierazkorrik ez daukanean eta ikuspuntu aldaketa bati dagokionean erabiltzen da.
- **Funditua:** Irudi batetik kolore batera aldatuko da, normalean beltzera baina modu zakarrean izan beharrean aldaketa modu progresiboan gertatuko da irudia desagertzen joango da beltza gailentzen den heinean edo alderantziz koloretik abiatu eta irudi baterako aldaketa. Sekuentziak beraien artean banatzeko erabili izan da, ekintza aldaketa, denbora aldaketa edota toki aldaketa garrantzitsu bat adieraziz. Erabilera honekin gero eta gutxiago erabiltzen da, ikus-entzunezkoetan ere nahiz eta dirudiena baino polikiago garapenak eta aldaketak ematen baitira. Ikus-entzunezko kontakizun bati hasiera eta bukaera emtaeko aldiz oraindik ere asko erabiltzen da..

- **Nahasketa:** Plano bat beste batengatik ldatuko da modu progresiboan, bat desagertu ahala bestea agertzen joango da. Denbora igaro dela iradokitzeke erabiltzen da. Subjektu baten plano desberdinak tartekatzeko ere erabiltzen da, eta sarriegi, planoen artean dauden arazoak leuntzeko ere bai.
- **Ekorketa:** Irudi batetik besterako aldaketa panoramika horizontal azkar baten bitartez egingo da. Tarteko elementuak ez dira garbitasunarekin ikusiko, elementuak ez direlako interesgarriak izango bai aldiz espazio tartearen konziente izatea.
- **Gortinatxoak eta efektu digitalak:** Irudi batetik bestera modu progresiboan pasatuko da baina horretarako forma edo efektu bisual desberdinak erabiliz.

JARRAIKORTASUNA

Ekintzaren jarraikortasuna mantentzeko aukera desberdinak dauzkagu, muntaketaren erritmoa aberastuz. Horretarako garrantzitsua da honako hauek bereiztea:

■ **Plano masterra:** Eszena osoa jasoko duen plano da. Plano hau plano sekuentzia moduan grabatzen da. Raccordarekin sor daitezkeen arazoak ekidinez, ekintzak jarraikortasuna izango duela ziurtatzeko erabiltzen den plano mota, plano orokorra izaten da normalean. Plano masterra egiteko eszena antolatu eta planifikatu egin beharko da, sortuko diren ardatzak agerian utziz.

■ **Insertoak:** Plano masterrean tartekatuko diren planoak dira. Orokorra baino plano motzagoak izaten dira. Nahiz eta gero erabili ez, beti da komenigarria egitea. Insertoen bitartez, plano masterrean hauteman ezin daitekeen edo garbi ez dagoen informazioa ematen da. Entzute hartzeak edo pertsonajeen erreakzioak erakutsi ditzakete.

- **Kanpoko mozketak:** Insertoekin alderatuz, ez dituzte eszena nagusiko xehetasun garrantzitsuak erakutsiko baizik eta eszena nagusitik aterako gaituzte, istorioarekin zerikusia duen informazioa emateko baina ekintza garatzen den tokitik kanpo.
- **Errekurtso planoak:** Eszena bakoitzean errekurtso planoak grabatzea komeni izaten da. Normalean pertsonajeen entzute planoak edo eszenako elementu eta pertsonajeen irudiak izaten dira. Grabazio momentuan ez da jakiten gerora erabiliko ote diren, baina sarritan, sekunetzia bat montatzerakoan jarraikortasuna lortzeko ezinbeteko bihurtzen dira.
- **Planoak gainjarri:** Muntaketa ele eran, off soinua. Aurreko planoaren soinua hurrengo planoarekin joango da denbora mugatu baterako (edo alderantziz). Modu honetan elkarrizketaren soinua eta irudia ez dira errepikatuko, testu aldaketa ez da irudi aldaketarekin bat etorriko emaitza FLUIDOAGOA IZANGO DELARIK.

ERRITMOA

- Ikus-entzunezko baten erritmoa intentsitate dramatikoak, planoen iraupenak eta muntaketaren efektuz lortutako dinamismo inpresioa dela esan genezake.
- Erritmoa gertaeren kadentziari lotuta dago, proiektzioaren denbora eta kontatzen ari garen istorioaren denboraren arteko harremanarekin alegia.

Erritmoaren sortze eta manipukazioa faktore desberdinen araberakoa izango da. Zentzu horretan ezinbestekoa da planoen iraupen materiala eta psikologikoa:

- Denboran luzeak diren planoak, iraupen luzeak, erritmo geldoa sortzen dute.
- Denboran motzak diren planoak, iraupen gutxikoak, erritmo azkarra sortzen dute.
- Lehen planoen segida batek tentsio dramatikodun erritmoa sortzen du.
- Plano orokor batetik itxiagoa den plano baterako aldaketak, gertaeraren azkartze bat ekar dezake, sortzen duen tentsio handitzeari esker.
- Plano motzetatik orokorragoetara aldatzeak, hondoratze zein lasaitasun efektu bat sor dezake.

- **Erritmo egonkorra:** Iraupenen berbereko 2 edo 3 plano muntatuko bagenitu, ikusleek erritmo hori onartu egingo dute eta berarengatik baldintzatuak egongo dira. Erritmo hori azkartu egin ahal izango dugu, beti ere horrek sekuentziaren berehalako bukaera batera derrigortzen gaituenaren konziente izanik.
- **Planoen tamainaren eskala:** ikusleek plano orokor bat “irakurtzeko” plano motz bat irakurtzeko baino denbora gehiago behar izango dute, plano orokorrak elementu gehiagorekin informazio gehiago “ezkututzen” baitu. izango baititu .
- **Argiztapena:** Irudi zabal eta argitsuak eskaintzen dituzten plano orokorren segida batek optimismoa iradokitzen du, Itzal handiko irudiek berriz, tristura da iradokiko dutena
- **Mugimenduaren dinamika:** kanpokoa (kamararen bidezkoa), zein barrukoa (elementu edo pertsonajeena). Kamera mugimenduek planoaren barruan eszenak agian ez daukan erritmoa sortzen lagunduko dute.

- Ohiko akats bat, ikus-entzunezkoari behar baino iraupen luzeagoa ematea da, pieza geldo eta aspergarriak eginez.
- Errealizazioaren erritmoa muntaketan ezartzen da, baina munduko muntatzailerik onenak ere ezingo du gidoi aspergarri bat salbatu.
- Ikus-entzunezko produktu baten erritmoa gidoian eratzten da.
- Pelikulen erritmoa etengabeko azkartze prozesu baten eraginpean dago. Ikusleak istorioarekin batera ikasten joango dira, irakurketa gero eta azkarragoa eginez.
- Funtsezko informazioa ulertu ondoren interesak behera egingo du, aldiz informazio berriren bat agertzen denean interesak gora egingo du.

MUNTAKETA PRAKTIKAN

- Gaur egun, ikus-entzunezkoen lengoia unibertsal bihurtu izanak, edozein pertsonak zine eta telebista asko ikusi izatea ahalbidetu du, era berean orain hamarkada batzuk ulertezinak liratekeen kontakizunak ulertzeko gai izateaz gain, irudiekin istorioak kontatzeko moduen berri ere badauka.
- Muntaketak errespetatzen dituen (edo ez dituen) konposaketa eta jarraikortasun arauen barneratzeari esker gertatzen da.
- Jarraikortasunak, gertaera bat bere espazio eta denbora koordenadatan sortu edo berreraiki ahal izateko planoen antolaketa esan nahi du. Muntatzaile bati hainbat hartze ematen bazaizkio, honek hartzeak ordenatzeko moduaren arabera ekintzaren zentzua aldatu ahal izango du.

- Planoa moztu edo aldatzeko, planoaren barruko mugimendua kontuan hartu beharko dugu. Mozten dugunean, barne mugimendua mozten ari gara, eta mugimendu hori moztearen ondorioz, erritmoa sortuko dugu.
- Mugitzen ari diren pertsonajeen planoak ezin dira edozein momentutan moztu, aldaketa mugimendua beraren hasieran edo bukaeran egin beharko dugu, ez bada, hurrengoko planoak mugimendua, aurrekoak utzitako toki berean hartzen duela.
- Plano neutroak izaera propioa izango du eta erritmoa galdu ez dadin ondorengo planoen erritmo berbera hartu beharko du.
- Bigarren mailako mugimendu bat ez da inoiz moztuko. Adibidez: elkarrizketa baten hondotik auto bat pasatzen ari bada ez dugu plano moztuko autoa enkuadretik atera arte edota pantailaren azken laurdenean egon arte gutxienez.

- Plano motei dagokionez ez da oso ohikoa aldaketa zakarrak egitea, esaterako plano orokor batetik lehen plano batera aldatzeko tarteko plano batetik pasatu ohi da.
- Plano aldaketa ikuspegi aldaketa batek justifikatzen du. 30° tako tarte horizontala ezartzen da gutxieneko tarte bezala.
- Ikusleek gauzak zergatik gertatzen diren ulertu nahi izango du eta gidoi egoki baten adierazle den muntaketak arrazoiak azaltzen ditu. **zergati-efektu**.
- Edozein ikus-puntu aldaketak, trantsiziok... hobeto funtzionatuko du arrazoi narratibo argi bati erantzuten badio.
- Muntaketa tematikoan irudiak gai nagusi baten oinarrituz muntatuko dira. Helburua erantzun emozional bat lortzea izango da. Muntaketa mota hau, bideo-klipetan, publizitatean, toki edo gai baten inguruko erreportaje edo dokumentaletan erabiltzen da.

JARRAIKORTASUN ARAZOEI KONPONBIDEAK

- Muntaketa ondo egin dagoenean, ikusleak ez dira aldaketez ohartzen.
- Baina mozketak modu desegokian edo denbora desegokian ematen badira jarraikortasun arazo bat sortuko dute eta erreakzio desatsegina sorraraziko dute ikusleengan.
- Egokiena beti ondo grabatzea bada ere, badira erdibideko konponbide batzuk.

Arazoak norabide aldaketetan. Ardatz saltoa.

- Horrelako arazoak planteatzen zaizkigunerako konponbiderik zabalduenetakoa, plano errekurtsuak edo insertoak erabiltzea litzateke.
- Bestelako konponbide batzuk: planoen ordena ladatau, hasierak eta bukaerak moztu, flip-flop efektuak erabili...

Irudiaren tamaina aldaketa zakarrak.

- Plano orokor baten ondoren lehen plano bat sartzeak salto bat eragingo luke.
- Trantsizioa leunduko lukeen tarteko plano bat txertatzea litzateke konponbidea.

Ekintza berkokatu.

- Publikoa eszena garatzen den tokian berkokatzeko, noinbehinka plano orokorrera itzultzea komeni izaten da.

Angulazio saltoa.

- Kamera posizio eta plano tamaina antzeko batetik bestera pasatzean gertatzen da.
- Konponbidea (lehenago aipatutako 30°ko arauaz gain) errekurtso plano bat txertatzea izan daiteke.
- Beste konponbide bat enkuadre, angulazio eta eremu sakonera oso desberdina izateaz gain, bat tamainaren aldetik ere, zeharo diferentea den plano batera pasatzean legoke.

Postprodukzio digitala .

- Efektu digitalek jarraikortasun arazo asko konpon ditzakete.
- Jatorri desberdinetako planoak bateratu ditzakegu (farmato, kalitate, argiztapen, maskara, filtro....) aspektua, arazoa estali dezakeen edozein efektuekin bateratuko duen “etalonajea” eginez.
- Gakoa, akats edo defektu bat efektu bihurtzean dago.

■ **Musika eta jarraikortasuna.**

- Pieza musikal bakoitza osotasun bat denez, azpiko musikek osotasun hori sekuentziaetara eramaten laguntzen dute.
- Orokorrean, lokuzio edo elkarrizketak daudenean publikoaren arreta desbideratu dezaketen abestien letren erabilera ekidingo dugu.

Arazo teknikoak jarraikortasunean

Irudian → Planoz aldatzean, oinarri teknikoa duten arazoak ageri daitezke, zuri balantzea, kolore balantzea, definizioa, edo kalitatearekin zerikusia dutenak esaterako. Honelako arazoak oso ohikoak izaten dira erabiltzen ditugun kamerak teknikoki desberdinak direnean.

Mulkikameran ari garenean, zuri balantzea egiterakoan, kamera guztiek kolore zuri berbera erreferentziatzen hartuta eta argiztapen baldintza berdinetan egitea komeni da.

Zentzu honetan, barrak, osziloskopioa eta bektorskopioa erreminta oso lagungarriak dira.

- **Soinua**→ I, soinu mailak, azpiko soinu ezatseginak, reberberazioak, ... jarraikortasun arazoak sor ditzakete.
- Hauetako batzuk postprodukzioan leundu badaitezke ere, ezin da miraririk egin.
- Azpiko arazoak, wiltrack edo musikarekin txikitu ahal izango dira. Hondoak bateratzeko komenigarria izango da giro soinua jasoko duen plano master bat grabatzea,
- Elkarrizketak ahalik eta garbien grabatu behar dira.
- Giro soinu aldaketei, arreta berezia jarri behar diegu.

II. EDIZIOA

- Gaur egun, gure inguruan gehien erabiltzen diren edizio sistemak ez linealak dira. Merkatuan aurki dezakegu eskaintza zabala da. Hala ere, guztiek ezugarri eta teknika komunak konpartitzen dituzte.
- Oinarrian edizio ez lineal sistema guztiak bideoa eta soinua diska gogorretan gordetzen duten programa informatikoak dira, material horrekin lan egitea ahalbidatzen dutelarik.
- Ez linealtasunaren ezaugarria, muntaketa tradizionaletan zintak ezartzen zuen linealtasuna, hau da puntu batetik bestera joateko tartekoetatik pasatu behar izatea, baztertu eta nahi dugun materialarekiko sarbidea, zuzena izango da. Ondorioz muntaketa prozesua azkartu egingo da.

EDIZIOAREN FUNTZIOAK

- Nahiz eta muntaketa ekipo eta teknikak etangabe aldatzen joaten diren, funtzioak mantendu egiten dira:
 1. ordenatu
 2. moztu
 3. zuzendu
 4. eraiki

- **Konbinatu:** ganorazko sekunetzia bat lortu arte. programa zatiak aurrez grabatutako bideo zatiak elkartuz konbinatuko ditugu..
- **Moztu:** Materiala ordenatu egingo dugu aurreikusitako denbora izan dezan. (sutearen adibidea)
- **Zuzendu:** eszena batean onartezinak diren zatiak hobekak diren beste batzuegatik ordezkatu ditugu. Urrats hau sinplea izan daiteke, erraz identifikatu daitezkeen momentuak zuzenduz edo erabat konplexua, materialaren ezaugarriak oso desberdinak izanik lan asko eskatzen dutelako.
- **Eraiki:** zailena eta era beran satisfakzio gehien ematen duena da. Plano askoren konbinaketaz programa bat osatzea, alegia. Edizioa fase osogarrantzitsu bat da, ez da berriro produkzioaren menpekota izango.

Adibide batzuk

- Lecciones de cine. La magia del cine (dokumentala)
- <http://vimeo.com/23477396>
- Alfred Hitchcock, muntaketa (1964)
 - http://www.youtube.com/watch?v=h3bpc_DvN4s
- Lengoaia zinematografikoa 8 - muntaketa
 - http://www.youtube.com/watch?v=T7r_ybvyw0&list=PL8F0FD11D32299DB9
- Gonzalo Sebastián de Erice. Muntaketaren aspktu batzuk.
 - <http://www.youtube.com/watch?v=Yv428KIKGtM&list=PL8F0FD11D32299DB9>