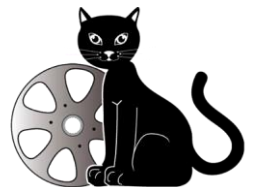


ikasleen

K L A K E T A K



**SAKELEKO TELEFONOAREN BIDEZ GAUZATURIKO
ERALDAKETA SOZIALERAKO KOMUNIKAZIO TAILERRA**





Kultura Communication Desarrollo
ONGD
INURA PUBLIKOKO ELKARTEA - ENTIDAD DE UTILIDAD PÚBLICA

KCD GGKE

Beurko Viejo 3 - 38. pabilioia - 12. bulegoa
PK 48902 - Barakaldo - Bizkaia

Delegaritza Bilbon

Artasamina kalea 5, 4ºA
PK 48007 - Bilbo - Bizkaia

Kontaktua

Telefonoa: 94 602 46 68
E-maila: info@kcd-ongd.org
www.kcd-ongd.org

IFK: G95550943

Autorea: Gorka López Arantzamendi

Lanaren koordinazioa: Greta Frankendorf

Edizioa: Kultura Communication Desarrollo KCD GGKE

Ikerkuntza, idazkaritza, zuzenketak eta maketazioa KCD GGKE-en: Cristina Alba Pereda, Leire Pascual Basauri, Juan Carlos Vázquez Velasco, Joseba Villa González

Eskertza: Aitor Arberas, Berezi Fernández, Garazi Larrea, Mainer Leturiaga, Irati Suaga.

Euskerarako itzulpena: Itzulnet itzulpen zerbitzua

Diseinua: Gorka López Arantzamendi

Babesleak:



Aitortu-EzKomertziala-LanEratorririkGabe 4.0 Internazionala (CC BY-NC-ND 4.0)

Dokumentu hau Creative Commons lizentziarekin dago. Edukia libreki **zabaltzea**, kopiatzea eta birbanatzea baimentzen da edozein bitarteko edo formatutan, beti ere, egiletasuna aitortzen bada. Ezin da erabili xede komertzialarekin, nahastu edo eraldatu egiten bada edo materiala oinarri hartuta sortu egiten bada, ezin da eraldatutako materialik hedatu, ezin da lizentziak baimentzen duena legalki burutzea mugatzen duen neurri teknologikorik edo legezko akaberarik erabili.

Lizentzia osatua: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es_ES

Aurkibidea

Ikus-entzunezko lengoia	» 4. orr.
Idea	» 4. orr.
Fikzioaren edo dokumentalaren egitura	» 4. orr.
Plano-motak	» 6. orr.
Eszena idaztea	» 8. orr.
Kamera-mugimenduak	» 11. orr.
Plano-konposizioa	» 11. orr.
Ardatzaren legea	» 13. orr.
Argiztapena	» 14. orr.
Soinua	» 15. orr.
Musika	» 15. orr.
Muntaketa	» 15. orr.
Lightworksekin editatzeko oinarrizko gida	» 17. orr.
Proiektua sortu	» 17. orr.
Sekuentzia berria sortu	» 18. orr.
Artxiboak inportatu	» 18. orr.
Lan eremua eta bere atalak	» 19. orr.
Denbora lerroan artxiboak sartu	» 20. orr.
Denbora lerroko klipa moztu	» 20. orr.
Klip bat denbora lerrotik ezabatu	» 21. orr.
Denbora lerroko klipak laburtu edo luzatu	» 21. orr.
Efektuak gehitu (zuri beltza, trantsizioak, testua ...)	» 22. orr.
Testua eraldatzeko kontrolak	» 23. orr.
Bideo/audio pistak gehitu	» 23. orr.
Audioak: musika, narrazioak ...	» 24. orr.
Bideoa exportatu eta proiektua gorde	» 25. orr.



GARAPEN HELBURUAK IRAUNKORRERAKO



IKUS-ENTZUNEZKO LENGOAIA

IDEIA

Film labur bat egiteko, ideia batekin hasi beharra dago. Lehenik eta behin, bideoa zeri buruzkoa izango den aukeratu behar da. Horretarako, garbi eduki behar dira honako bi kontzeptu hauek: TESIA eta TRAMA.

- TESIA: Bideoak helarazten duen mezu zehatza, jarrera barne. Kontzeptu abstraktuak adierazten ditu.
- TRAMA: Bideoak maila nabarmenago batean kontatzen duena adierazten du. Hau da, film edo dokumental baten sinopsiak kontatzen duena.

Komeni da bideoa egingo duen pertsonak edo taldeak TESI interesgarri bat aukeratzea. Bideo bat egiteko, denbora behar da eta ahalegin handia egin behar da. Horregatik, tesia egileentzat zenbat eta gustukoagoa izan, orduan eta atseginagoa eta gozagarriagoa izango da prozesua.

- Pertsona batek garapen jasagarriari, kultu-arte kotasunari, genero-ekitateari eta abarri buruzko bideo bat egin dezake. Guztiak dira lantzeko gai egokiak, baina bideoa zeri buruz egingo den erabakitzeke garaian, norberarentzat interesgarriena dena aukeratzea komeni da. Adibidez, genero-ekitatea. Dena dela, jarrera edo mezu zehatza finkatu gabe egongo da oraindik. Film labur bat "genero-ekitateari" buruzkoa izango dela esateak ez du argitzen alde ala aurka hitz egingo den edota zer faktore hartuko den kontuan jarrera finkatzeko garaian. Genero-ekitatean oinarritutako tesi bat honako hau izan liteke: *"matxismoa, ustezko babes-sentimendu batetik sortuta ere, ez da onargarria"*.

Garrantzitsua da TESI jakin bat lantzeko aukeratzeko den TRAMARI buruzko gogoeta egitea. Era horretan, istorioaren inguruan beste bide batzuetatik iritsi zaigun bertsioaren ordez geure bertsioa kontatuko dugula ziurtatuko dugu. Tesi hori garatzeko trama asko daude: emaztea gauez ez irteteko izutzen duen senarraren istorioa izan daiteke, edota kalean jarraitzen diolako senargaia salatzen duen emakumearena. TRAMA aukeratzeko garaian, komeni da hurbila eta egunerokoa den zerbait bilatzea. Norbera egoera horretan imajinatzea errazagoa denez gero, bideoa sentimenduekin eta ñabardurekin aberasten da. Errealizadoreak egunerokoa ez zaion trama aukera dezake, baina, kasu horretan, dokumentatu beharko du, estereotipoak saihesteko. Aipaturiko tesiari lotutako trama bat hurrengo litzateke:

- *Malen (17 urte) tabernan dago lagunekin eta gurasoen deia jaso du: mugikorrarekin lokalizatu dute, eta zain ditu kanpoaldean. Neba txikia ere bere lagunekin dago bertan. Egoera azaltzean neba harrিতa geratu da.*

Malen eta neba tabernatik irten dira. Aita kanpoan dago zain, baina Malenen nebari esan dio ez duela ezer egin eta lasai joateko.

Malen gogo txarrez sartu da autoan. Ez du gerririk jarri nahi, eta amak, haserre, ez du autoa abiarazten (babesaren ideia sendotzen du). Eztabaidan hasi dira. Eman dezaketen argudio bakarra babesteko nahia denez gero, azkenean Malen geratzea onartu dute, betiere bere lagunekin egon beharrean neba txikiarekin geratzen bada (hark zainduko baitu).

Malen irten eta autoa abian jarri da. Autoaren atzeko eserlekuan Malenen mugikorra geratu dela ikusten da. Era horretan, adostutakoa ez duela beteko eta oraingoan ez dutela lokalizatzerik izango adieraziko da.

Ez dago ordena zehatzik TESIA eta TRAMA pentsatzeko garaian. Gidoia idaztean bi elementu horiek garbi edukitzea da garrantzitsua.

FIKZIOAREN EDO DOKUMENTALAREN EGITURA ANEKDOTA, FILM LABURRAREN OINARRIA

Ondoren, bideo labur bat sortzeko gakoak eskainiko ditugu. Izan ere, film laburren eta luzeen ezaugarri batzuk desberdinak dira.

Fikzio bat lantzen bada, komeni da istorioa anekdotikoa izatea (hau da, une jakin bat).

- Aurreko adibiderra itzuliz, protagonista bere lagunekin eskolen ondoren gauez irteteko geratzen dela, etxera joan eta gurasoeri irteteko baimena eskatzen diela, geroago lagunekin taberna batean dagoela, berandutzen ari dela, deitu egiten diotela, nebarekin irteten dela, eztabaidan hasten direla eta abar erakustea izan liteke hasierako asmoa.

Film labur bat horrela egiten bada, emaitza hainbat egoera oso azaletik lantzen dituen bideo bat izango da seguruenik. Beraz, merezi du pentsatzea zein den istorioan indarririk handiena duen atala.

- Hortaz, kasu honetan, interesgarria izan liteke deiarekin edota orduaz kezkatuta dagoen protagonistarekin hastea. Gatazkaren une nagusitik zenbat eta hurbilago hasi, orduan eta hobeto.

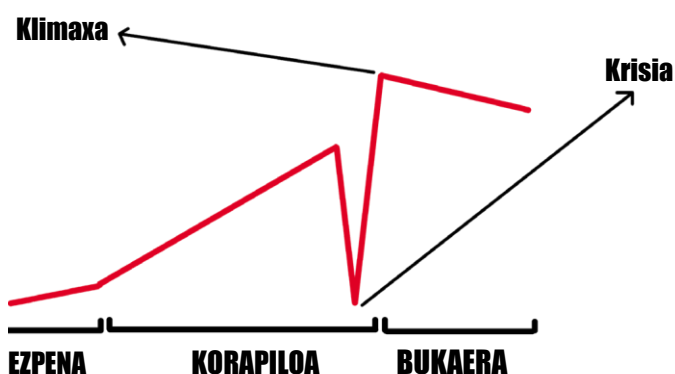
Publikoaren esperientziak ez du izan behar protagonistaren esperientzia bera. Gaixotasun larri bat gaitzen duen pertsonaia bat badugu, ez dago zertan bizi prozesu osoa protagonistarekin batera. Hau da, ez da beharrezkoa lehen sintomak, diagnostikoa egiten dioten eguna, gero eta ahulago dagoela eta abar ikustea. Pertsona gaixorik dagoen une batean has daiteke istorioa, eta ikusleek xe-

hetasunen bidez jakin dezakete zer gertatzen den. Gertaerak abian daudela hasiz gero, bideoari has-tea kostatzen zaion sentsazioa saihesten da.

Dokumentaletan ere, denborari probetxurik handie-na ateratzeko erarik egokiena zein den pentsatu behar da. Adibidez, bideoan landu beharreko gaiari buruz hitz egiteko prest dauden hiru pertsona ego-nez gero, pertsona horiei elkarrizketa banaka egi-tea aukera daiteke, edota, agian, interesgarriagoa izango da denei galdera bat egitea eta eztabaida sortzea (horrek premia tekniko desberdinak dakartza). Halaber, hiru pertsonekin kameratik kanpo hitz egin daiteke, eta bideoa grabatzeko garaian inte-resgarriena aukeratu. Era horretan, denbora gehia-go izango dugu hark kontaktzen duena sakontzeko. Kasu horretan, hutsegitea izango litzateke pentsat-zea gainerako bi elkarrizketak egitea denbora al-ferrik galtzea dela. Izan ere, errealizadorearentzat aberasgarria izan daiteke, eta azkenaren galderak zehatzagoak eta dokumentatuagoak izango dira.

HIRU EKITALDIKO EGITURA:

Narrazio klasikoa 3 ekitalditan dago egituratuta: aurkezpena, korapiloa eta amaiera. Egitura hori bi-deoaren luzera edozein izanik ere erabiltzen da.



1. ekitaldia / Aurkezpena:

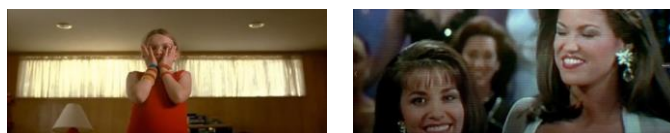
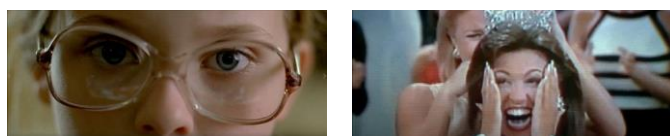
Pertsonaien aurkezpena egiten da (edo pertsonaia nagusiarena bederen). Lehen ekitaldia pertsonaia nagusiaren kanpoko helburua agertzen denean amaitzen da (Malenen adibidean, kanpoko helburua "lagunekin itzultzea" izango litzateke). Hori dela eta, bigarren ekitaldia zenbat eta lehenago hasi, orduan eta hobeto.

- Pertsonaiaren aurkezpena:

Ikusleek pertsonaia nagusiaren bitartez bizi behar dute istorioa; haren prozesuak helaraziko du bideoaren tesia. Beraz, oso garrantzitsua da pertsonaia nagusiaren motibazioa eta nortasuna ongi ulertzea. Lehen pentsamendua informazio hori off ahots baten bidez kontaktzea izaten bada ere, zinemaren xarma ez datza gauzak esatean, gauzak erakustean baizik (hori, aurkezpenean ez ezik, bideo osoan aplikatu behar da). Pertsonaien aurkezpen onetan, plano gutxi batzuekin jakiten da zein den protagonista.

Aukeratu ongi pertsonaia nagusia. Pertsonaia bakar bat ezin da izan emakume guztiak, bullyinga jasaten duten pertsona guztiak edota trans pertsona guztiak. Pertsona jakin batean oinarritzea komeni da. Aipatu beharra dago beren buruarekin edota ingurunearekin gatazkan dauden pertsonaiak interesgarriagoak izan ohi direla.

Little Miss Sunshine filmaren hasieran esaterako, plano gutxi batzuekin pertsonaia aurkezten dute. Bere desira "miss" bat izatea dela ulertzen da pertsonaiak hitzik esan gabe. Gainera, pertsonaia zehatza da. Zazpi urteko neska honen istorioan zentratzen dira, nahiz eta talde horretan sartzen ez diren ikusleen enpatia lortu. Horrez gain, pertsonaiak berezko gatazka duela esan daiteke. Ez baititu "miss" izateko ezarrita dauden kanon estitikoak betetzen.



Little Miss Sunshine, 2006

2. ekitaldia / Korapiloa:

Bigarren ekitaldiak istorioaren zatirik handiena biltzen du. Bertan, pertsonaia nagusiak helburu garbi bat dauka. Pertsonaiak oztopoak aurkitu behar ditu bidean zehar. Helburuaren eta oztopoen arteko loturak tentsioa sorraraziko du, eta tentsio horrek gora egin behar du bigarren ekitaldia aurrera joan ahala. Gidoi-egitura klasikoan, une jakin bat izan ohi da, non dena galduta dagoela dirudien (krisia). Baina, benetan, etenaldi bat izaten da, tentsioa indar handiagoarekin itzul dadin eta klimaxera (protagonistak helburua lortu duen ala ez ikusten den une erabakigarria) irits dadin.

3. ekitaldia / Amaiera:

Klimaxak 3. ekitaldiari edo amaierari ematen dio bidea. Pertsonaia nagusiak edo inguruneak bizi izandako aldaketa azpimarratzeko unea izaten da. Aldaketa horrek agerian utzi ohi du pertsonaia nagusiak hasieratik zuen baina hain nabarmena izan ez den (ezta pertsonaiarentzat ere, agian) barne-helburua. Malenen adibidean, “emakumea izateagatik gehiegizko babesik ez onartzea”. Aldaketa hori azpimarratzeko, bideoaren hasieraren eta amaieraren arteko kontrastea erabili daiteke (irudiarekin, esaldi batekin, musikarekin ...). Askotan, ikus-entzunezko obra bateko lehen planoaren eta azkenaren artean dagoen aldeari erreparatuta geratzen da agerian obran gertatutako aldaketa nagusia.



Marie Antoinette, 2006

Dokumentalaren kasuan, kontuan hartu beharreko atalak hipotesia, argudiaketa eta ondorioa dira.

Hipotesia:

Dokumentalaren bidez erantzun nahi zaion galdera planteatzen da. Ez da beharrezkoa galdera argi eta garbi planteatzea, baina, nolabait, hipotesian adierazten da zein den dokumentalaren balioa.

Argudiaketa:

Atal honetan, dokumentalaren tesia osatzen hasten da. Elkarrizketen, esperimentu sozialen edota beste teknikaren baten bidez, “hainbat ahots entzuteko” aukera ematen duen atala da hau. Errealizadoreak informazioa jaso baino egiten ez duela (diskurtsoan eragin gabe) pentsatzeko joera dago, baina hori ez da egia. Bere erabakien bidez kontrolatzen du dokumentala (elkarrizketa nori egin behar dion erabakitzen duenean, adibidez).

Ondorioa:

Atal honetan, dokumentalaren tesia nabarmenago agertzen da. Dena dela, hipotesian bezala, ez da beharrezkoa era esplizituan agertzea. Dokumentalak mekanismo batek bezala funtzionatu behar du: zati bakan batek agian ez du garbi helaraziko mezua, baina bideoaren osotasunak tesi garbi bat azaldu behar du. Horren erakusgarri, askotan ideologia desberdinetako pertsonak elkarrizketatzen dira dokumental berean.

PLANO-MOTAK ZER DA PLANOA?

Planoa ikus-entzunezko hizkuntzaren unitaterik txikiena da, ikus-entzunezko obra batean etengabe erreproduzitzen den fotograma-multzoa. Hau da, eten bat hautematen den bakoitzean, plano aldatu egiten da. Komiki batean bineta dena, horixe da plano ikus-entzunezko hizkuntzan. “Bineta” aldatzen dugun bakoitzean, plano aldatu egiten da.

ESKALAREN ARABERA

Master plano:



Vestido de Novia, 2014

Oso plano irekia da, paisaia erakusten diguna. Pertsonaia, beraz, galdu egiten da ingurunean. Oso egokia da gure istorioa kokatzeko.

Plano osoa:



Vestido de Novia, 2014

Pertsonaien gorputz osoa erakusten du, eta pertsonaien ingurunea ere ager dezake. Oso baliagarria da hainbat plano laburren ondoren ikuslearen buruan espazioa berrezartzeko, baita eszenari hasiera emateko ere.

Plano amerikarra:



Vestido de Novia, 2014

Hiru laurdeneko planoak ere esaten zaio. Pertsonaia belaunen inguruan moztzen du. Izena westernetatik dator, dueluetan pertsonaiak beren errebolberrekin agertzeko premia sortu ondoren.

Plano ertaina:



Vestido de Novia, 2014

Batzuek plano ertain luzea (pertsonaia gerrialdearen inguruan moztzen duena) eta plano ertain laburra (pertsonaia bularraldearen azpitik moztzen duena) bereizten dituzte. Elkarrizketak egiteko plano proposa da, aurpegiak gain gorputz-hizkuntzaren zati bat (besoen mugimendua) ikusteko aukera ematen baitigu.

Lehen planoak:



Vestido de Novia, 2014

Pertsonaiaren aurpegia eta sorbaldak erakusten ditu. Pertsonaiaren psikologia eta sentimenduak azaltzeko balio du. Erabiltzen denean, pertsonaierikiko empatia sentitzen dute ikusleak. Oso egokia da plano/kontraplano elkarrizketetarako.

Lehen-lehen planoak:



Vestido de Novia, 2014

Pertsona baten aurpegia erakusten du, goitik eta behetik zertxobait moztuta. Oso egokia da pertsonaiaren sentimenduak islatzeko. Planorik indartsuena da, dramatikoki.

Xehetasun planoak:



Vestido de Novia, 2014

Grabatzen ari garen objektuaren edo pertsonaiaren xehetasun bat erakusten du, hori nabarmentzeko.

ANGELUAZIOAREN ARABERA

Kamerak pertsoniarekiko hartzen duen kokapenaren arabera da hau.

Zenitala:

Moonlight, 2016

Kamera pertsonaiaren edo objektuaren gainean dago kokatuta erabat. Horregatik, txori-begizko deitzen zaio ere. Plano horien bidez, taldeen forma eta mugimendua areago nabarmentzen da eta izaera orojakilea hartzen du kamerak.

Pikatua:

Matilda, 1997

Kamera pertsonaiaren begiradaren gainean dago kokatuta. Eraginez, gutxiagotasun-sentsazioa sortzen du eta pertsonaia txikitzen da.

Normala:

Antonia, 1995

Kamera pertsonaiaren begien mailan kokatzen da.

Kontrapikatua:

Milk, 2008

Kamera pertsonaiaren begien azpitik dago kokatuta, pertsonaia nabarmentzeko eta handiagoa ikusteko.

Nadirra:

Mustang, 2015

Kamera pertsonaiaren azpi-azpian dago kokatuta.

**ESZENA IDAZTEA
INPROBISAZIOA VS GIDOIA:**

Gidoi bat idazteko garaian, eszenaren kontzeptu orokorra xehetasun handirik gabe emateko eta inprobisatzeko tentazioa sor daiteke. Aukera bat bada ere, raccord-akatsak egiteko arriskua areagotu egiten da.

Raccorda planoen arteko koherentzia bisuala da, eta, inkoherentziak daudenean, "gazapoak" edo hutsak sortzen dira. Kamera bakarrarekin grabatzen bada, eszena osorik grabatuko da plano-mota bakoitzerako, eta inprobisazioa zenbat eta handiagoa izan, orduan eta aldaketa handiagoak egongo dira plano batetik bestera. Ondorioz, litekeena da raccord-akatsak sortzea. Eszena idatzita eta xehatuta badago, berriz, errazagoa izango da entseaztea eta jarraibide zehatz batzuk adostea (adibidez, pertsonaia bat eserita badago, sekuentziaren zer unetan zutituko den, objektu bat zein eskurekin hartuko duen eta abar).

Dokumentalaren kasuan, zailagoa da gidoi xehatu bat idaztea, batez ere grabatu aurretik jendearekin hitz egiteko aukerarik izan ez bada. Hori dela eta, oso garrantzitsua da "rec" sakatu aurretik pertsonarekin hitz egitea (erosoago sentitzen laguntzeko)

eta grabazioaren entseguren bat egitea, jarraibide batzuk adostu ahal izateko.

ESZENA BATEN PLANTEAMENDUA:

Fikzioan, eszena bakoitzak ere hiru ekitaldiko egitura txiki bat izan behar du (aurkezpena, korapiloa eta amaiera). Hortaz, eszena bakoitzaren ondoren, aldaketa bat egongo da istorioan. Gidoia idazterakoan eszena jakin bat kenduta dena berdin-berdin ulertzen dela ikusiz gero, kendu egin behar da. Horrek ez du esan nahi ñabardurarik gaineratu ezin denik, baina berezko ekarpena egiten duten eszenetan txertatu behar dira.

Pertsonaiak bezalaxe, eszenak gatazkaz hornitzen dira interesa pizteko. Beraz, hainbat pertsonaiak eszena berean elkarreragiten dutenean, helburu kontrajarriak izan ohi dituzte. Malenen adibidean, gurasoekin bildu ondoren, protagonistaren helburua (lagunekin itzultzea) gurasoen helburuari (Malen etxera eramatea) kontrajarriko litzaioke. Eszena idazterakoan hori kontuan hartzen bada, tentsioa nabaria izango da, nahiz eta esplizituki ez aipatu.

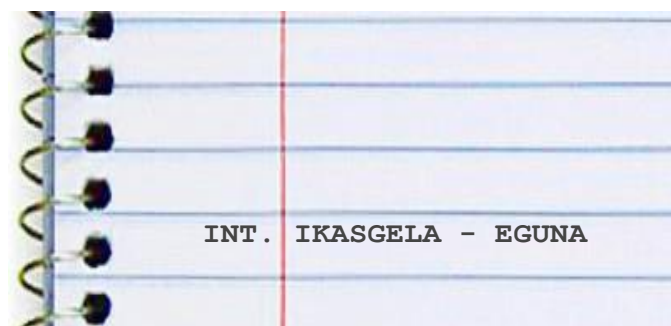
IDAZTEKO TEKNIKA:

Gidoian eszena bat idazteko garaian, honako elementu hauek hartu behar dira kontuan: COURIER 12 tipografiarekin idatzitako orri batek minutu inguruko iraupena izan ohi du.

Goiburua:

Ekintza non eta noiz gertatzen den adierazten du. Hiru zati ditu:

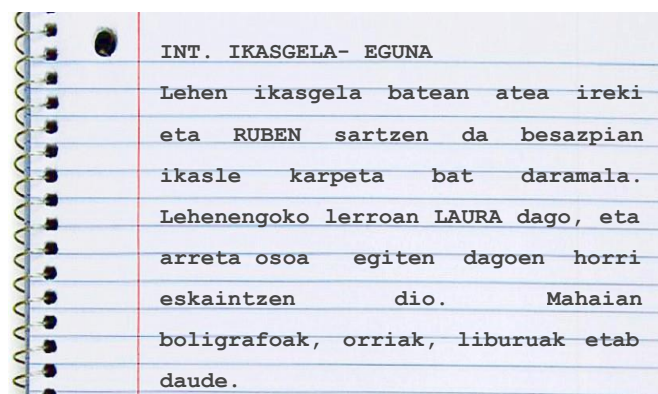
1. "INT." edo "EXT." laburdura. Ekintza gune itxietan edo irekietan gertatzen den adierazten du.
2. Eszena gertatzen den leku zehatza.
3. "EGUNA" edo "GAUA" hitza (edo egunaren unea adierazteko erabili nahi den beste edozein. Normalean argiarekin zerikusia izaten du).



Ekintzaren deskribapena:

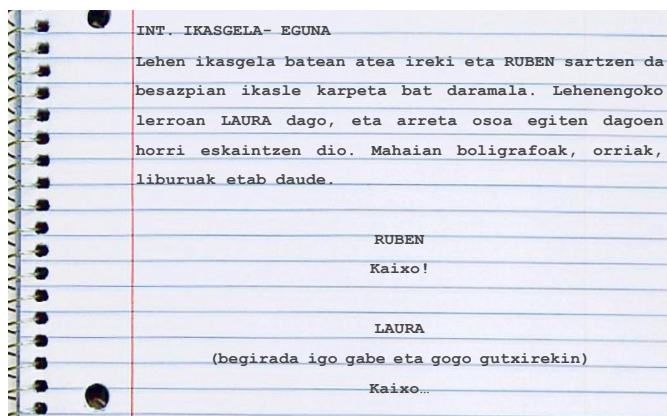
Deskribapenean ekintza erakusten da, irudien eta soinuen bidez. Zehatz-mehatz idatzi behar da eta aditzak orainaldian erabili behar dira. Eszenan agertzen diren pertsonen izenak LETRA LARRIZ idatzi behar dira. Era horretan, errazago jakin daiteke nor agertu behar duen eszena bakoitzean (filmaketaren

une bakoitzean nor egon behar duen, alegia).



Elkarrizketa:

Pertsonaien hitzak azaltzen ditu. Elkarrizketaren paragrafo bakoitzaren hasieran, hitz egiten duen pertsonaiaren izena agertuko da (letra larriz). Pertsonaiak hitz egiten duen bitartean egiten duen ekintza baten edo erabili behar duen tonuaren berri emateko, parentesi artean idatzi beharreko eszena-argigarriak erabiltzen dira. Elkarrizketak beti ez dira "zuzen" idatzi behar. Elkarrizketak sortzen direnean, interesgarria da pentsatzea nola hitz egiten duen pertsonaia bakoitzak, eta horren arabera idaztea. Hau da, idazteko era "egokia" bilatu behar da.



GIDOI TEKNIKOAK:

Bideoaren planoz planoko dekonstrukzioa egiten duen dokumentua da. Bertan, plano-zenbakia adierazten da lehenik, eta agertzen duen IRUDIA, planoaren ESKALA eta ANGELUAZIOA ondoren. Proiektu honetarako, FILMAKETA-PLAN gisa erabili daiteke dokumentu hori. Zineman, gauzak ez dira ordena kronologikoan grabatu behar. Istorioa kontatzeko zer plano behar diren garbi edukitzean, grabatzeko erarik komenigarrienaren arabera antola daitezke. Hori finkatzeko garaian, hainbat faktore hartzen dira kontuan, hala nola aktoreak, lokalizazioak, argi naturala eta abar. Helburua hau da: ibilbideak alferrik ez errepikatzea, norbait behar baino gehiagotan ez etorraraztea eta abar.

123. sek.— Rosa Elenaren etxea BARN.

P1— Egongelaren barruko plano irekia. Triskantza bat gertatu dela antzematen da. Bizilagunetako batek Rosa Elenari zutik jartzen laguntzen dio. MASTER plano eta elkarrizketa bizilagunen eta Rosa Elenaren arteko eragin-trukearen ekintza- eta erreakzio-kateari buruz.

125. sek.— Kalea goizaldean.

P1— Ernestoren plano irekia, bizikleta lotu berri du eta etxera sartzen ari da. Korridoretik doa.

126. sek.— Bainugela BARN.

P1— Rosa Elenaren plano irekia koadroaren atzealdean; pixa egin du eta txabusina ondo jartzen ari da. Ernestok lehen planoko koadroa gurutzatzen du eskuinetik ezkerrera. Rosa Elena beldurtu egiten da hura ikustean.

127. sek.— Rosa Elenaren etxea.

P1— Ernestoren lehen plano irekia. Haren gauza batzuk hartu eta bizkar-zorroan sartzen ditu. Atzean Rosa Elena sartzen da atetik. Bien ekintzen MASTER plano eta elkarrizketa, Two-Shot planoan.

P2— Ernestoren elkarrizketa, ekintza eta erreakzioen MASTER plano irekia, Rosa Elena erreferentziatzen hartuta, lehen planoan.

P3— Rosa Elenaren elkarrizketa, ekintza eta erreakzioen MASTER plano irekia, Ernesto erreferentziatzen hartuta, lehen planoan.

P4— Logelaren barruko plano irekia. Ernesto Rosa Elenarengandik aldentzen da, haren bizkar-zorroa hartu eta logelatik irteten da egongelarantz. Rosa Elena atzetik doa. MASTER plano eta elkarrizketa.

P5— Plano irekia egongelatik. Ernesto aurrera doa kamerarantz eta haren atzetik Rosa Elena. MASTER plano eta elkarrizketa Two-Shot planoan. Ernesto enkoadraketaren kanpoan geratzen da. Rosa Elena planoan edo bigarren planoan geratzen da.

P6— Rosa Elenaren plano itxia, atzean. Rafael erreferentziatzen hartzen duen lehen planoan.

152. sek.— Rosaren etxea BARN.

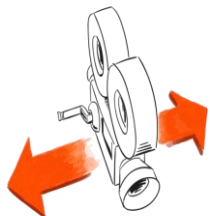
P1— Plano arina eta irekia. Sofan etzanda dagoen Rosa Elenaren panning-a. Haren aurpegia ikusten dugu till up arina eginez, eta Sissi dagoela ohartzen gara. Azken horri dagokion MASTER plano eta elkarrizketa, Rosa Elenaren egoera emozionalaren inguruan.

Gidoi tekniko adibidea Vestido de Novia, 2014

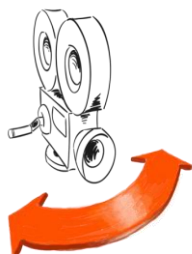
KAMERA-MUGIMENDUAK MUGIMENDU MOTAK:

Kamera-mugimenduen artean, hiru kategoria nagusi daude.

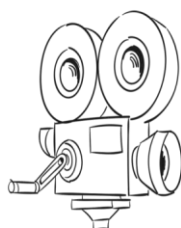
Travellinga: kamera alde batetik bestera lekualdatzen da.



Panea: kamera bere ardatzaren inguruan baino ez da biratzen, bertikalki edo horizontalki.



Zooma: ez dago mugimendurik, efektu digitala da. Hala ere, ematen duen mugimendu-sentsazioa dela eta, kategoria honetan sartzen da. Dena den, efektua travellingaren bidez lortzen denaren desberdina da.



KAMERA-MUGIMENDUEN ERABILERA:

Kamera-mugimenduak ez dira mugimendu estetiko soilak. Ezkutuan gorde den informazioa ezagutzera emateko erabil daitezke. Adibidea: irakasle bat kritikatzeko ari den ikasle baten lehen planoan ikusten da, eta, kamera urruntzen denean, irakaslea atzean dagoela eta dena entzun duela geratzen da agerian.

Aurreko elementu guztiak bezala, une jakin bati esanahiak eta sentsazioak gehitzen dizkioten baliabideak dira mugimenduak. Pertsona batek bere mundu-ikuspegia aldatu duen zerbaiten berri izan bada, kamera finko batekin adieraz daiteke, edota kamerak pertsonaren inguruan bira egin dezake,

adibidez. Ez da hobe edo okerragoa, efektu desberdinak lortuko dira, besterik gabe.

Une jakin batean kamera mugituko den ala ez erabakitzeaz gain, nola mugituko den baloratu behar da. Adibidez, mugitzen ari den plano batek helarazten duen sentsazioa desberdina izango da mugimendua egonkorra bada edo dar-dar egiten duen eskuak edo sorbaldak eutsitako kamera batekin lortutakoa bada. Bigarrenak tentsio edo ezegonkortasun handiagoa helarazten duela esan ohi da.

PLANO-KONPOSIZIOA

Planoan agertzen diren elementuek gauza desberdinak adierazten dituzte kokapenaren eta erabilera-aren arabera.

ELEMENTU FOKALA:

Bideoa ikusten ari den pertsonaren arreta bereganatzen duen elementua da. Gizakiaren garunak puntu batean jartzen du arreta irudi bat agertzen zaionean, eta, puntu hori aurkitzen ez bada, irudi horrekiko interesa galtzen du. Gizakiaren begiaren arreta bereganatzen duten eta, beraz, elementu fokal bat sortzen duten faktoreak honako hauek dira, besteak beste: kolorea (kolore-tenperaturaren kontrastea), fokuratzea (fokuratutako zatien eta desfokuratuen kontrastea), mugimendua (mugimenduaren eta gelditasunaren kontrastea) eta giza irudiak edo aurpegiak.



Kolorea (Hotzak VS Beroak): Deux jours, une nuit, 2014



Kontrastea (Argia VS Itzala): Deux jours, une nuit, 2014



Fokuratzea (Fokuratua VS Desfokuratua): Deux jours, une nuit, 2014

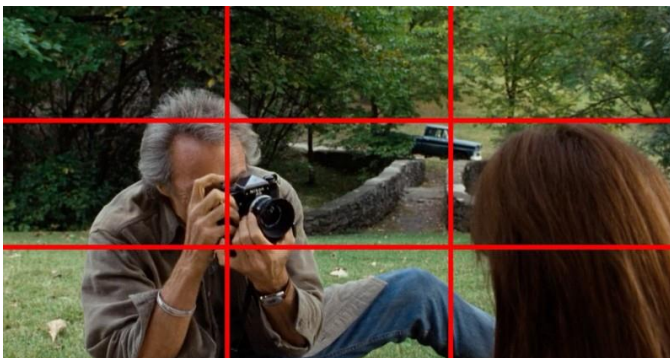


Giza formak: Deux jours, une nuit, 2014

EGITURA:

Plano baten egitura lantzeko tresna baliagarri bat herenen erregela da. Herenen erregela irudia herenetan zatitzean datza, horizontalki zein bertikalki.

Lerro horiek gurutzatzen diren lau puntuei interes-puntu deitzen zaie.



The Bridges of Madison County, 1995

Plano baten konposizioa egiteko tresnarik oinarri-zkoena da, baina ez bakarra. Hona hemen beste batzuk: urrezko proportzioa, piramidala, simetria (horizontala edo bertikala), enkoadraketa osoa/Full frame eta abar.

PLANO-OREKA:

Pertsonaia bakoitzak begiratzen duen aldea aire (hots, planoko espazio huts) gehien behar duena izan ohi da.

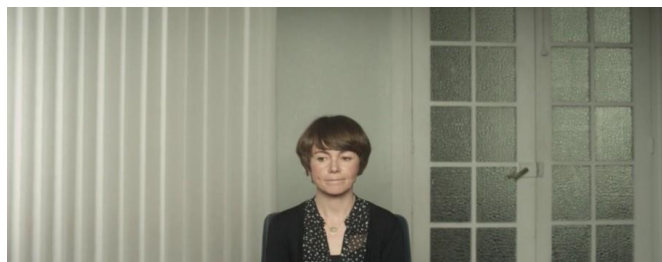


80 egunean, 2010

Hala ere, arau hori hautsi egin daiteke efektu narratiboa lortzeko (bakardadea, zerbait atzean utzi duen norbait, pertsonaien arteko tentsioa eta abar). Gauza bera gertatzen da pertsonaien gainean airea uzten denean (gehiegi uzteko joera izaten da, hasieran batez ere).



Weekend, 2011



Loreak, 2014

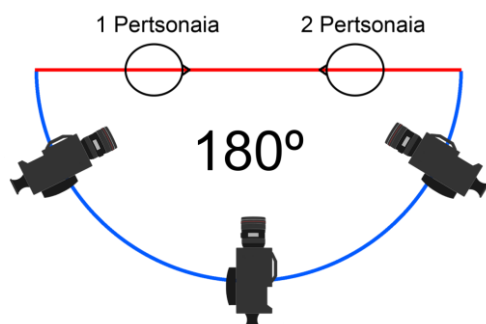
Garrantzitsua da, halaber, elementuen indar bisuala orekatuta egotea; hau da, koloreari, kontrasteari, mugimenduari edo tamainari dagokionez inpaktu handia duen elementu bat irudiaren alde batean ipintzen bada (edo herenen erregelaren arabera interes-puntu batean), konpentsatuko duen beste elementu bat ipini behar da kontrako aldean. Bestela, irudia desorekatuta geratuko da.



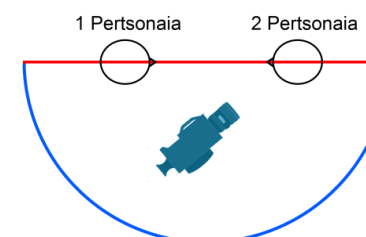
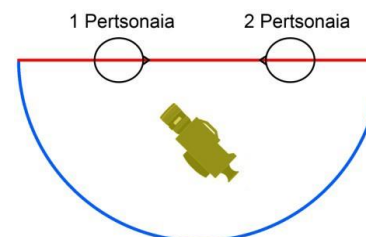
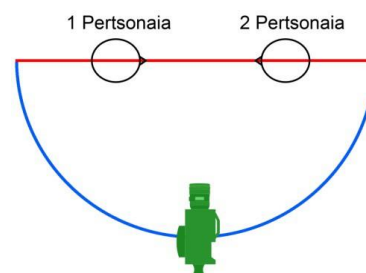
Amama, 2015

ARDATZAREN LEGEA ZER DA?

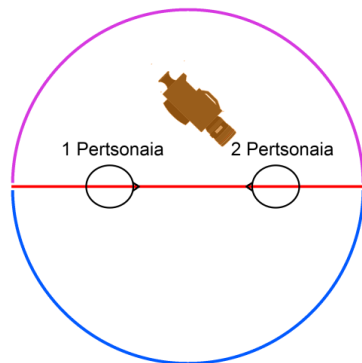
Ardatzaren legea (edo 180 graduen legea) eszena berean agertzen diren bi pertsonaiaren begiraden artean sortzen den lerro irudikarian datza.



Lerro horretatik kamera dagoen alderantz, zirkuluerdi irudikari bat marrazten da (180 graduko angelua). Kamera arku horretako edozein puntutan koka daiteke.



Erregela hori hausten bada, eszenan aurrez aurre dauden bi pertsonak alde berera begiratzen dutela emango du, ez baita beteko elkarrizketa batean pertsona batek eskuinaldera begiratzeko eta besteak ezkerraldera begiratzeko araua.



- Adibidez, horregatik grabatzen dira futbol-partiduak zelaiaren alde bakarrean, bi taldeak alde berera korrika doazen sentsaziorik ez emateko.

180 graduen legearen barruan, 30 graduen araua dago. Horren arabera, plano batetik bestera kameraren posizioa gutxienez 30 gradutan aldatu behar da zirkuluerdia barruan, planoaren eskala aldatu arren. Hori egiten ez denean, plano batetik bestera dagoen alde bakarra kamera zertxobait hurbildu edo urrundu izana dela dirudi, eta horrek efektu arrotza eragiten du, betiere nahita (efektu dramatikoa lortzeko) mugitzen ez bada, asko hurbilduz edo urrunduz.

JAUZIRIK EGIN GABE ALDATZEA:

Ardatzaren alde batetik bestera jauzirik egin gabe igarotzeko hainbat modu daude. Adibidez, pantailako pertsonak berak igaro daitezke ardatzaren alde batetik bestera, plano beraren barruan. Beste aukera bat, mugimendu baten bidez, planoan kamera ardatzaren alde batetik bestera igarotzea izango litzateke.

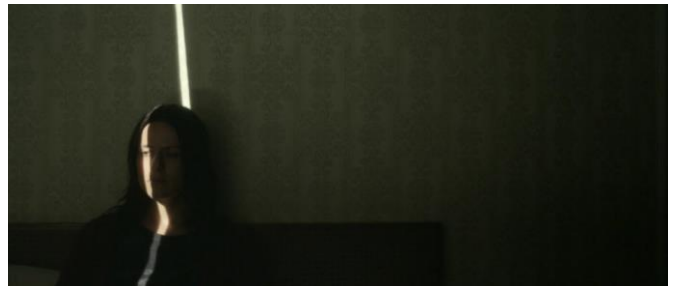
ARDATZAREN ERABILERA NARRATIBOA:

Ardatza era dramatikoan ere erabil daiteke. Kamera bi pertsonaien begiraden artean sortutako lerro irudikaririk zenbat eta hurbilago egon, orduan eta indar emozional handiagoa sorrarazten da. Horregatik, ardatzarekin paralelo dagoen plano hotzagoa da. Azkenik, berriz ere adierazi beharra dago dena beti

ez dela izaten hain zorrotza, eta kasu batzuetan ardatz-jauzia nahita egiten dela sentsazio bat helarazteko (nahasmendua, arriskua, nahasten duen iruzkin bat eta abar).

ARGIZTAPENA

Dena ahalik eta argi-kantitaterik handienarekin argizatzea izan ohi da hasierako asmoa, baina argia arrazoi narratiboen arabera ere erabil daiteke. Adibidez, pertsonaia bat aurpegiaren erdia argizatuta eta beste erdia ilunpetan duela ager daiteke bere dualtasuna adierazteko, edota pertsonaia bat argiztatu eta gainerakoak ilunpetan utz daitezke lehenaren garrantzia azpimarratzeko. Hamaika aukera dago. argiztapenaren bitartez momentuaren emozioa adierazteko:



Loreak, 2014



Hidden Figures, 2016

ARGIZTATZEKO AHOLKUAK:

- Argia kameratik hurbil dagoen puntu batetik bator, irudia laua izango da, itzalik eta sakontasunik gabe. Argi-puntua kameratik bereizi ahala, itzalak agertuko dira.
- Argiztapena "naturala" izan dadin, argiak subjektuaren horizontearen gaineko puntu batetik etorri behar du, eta itzal bakarra proiektatu behar du. Pertsonaia bat bere begiradaren azpitik argizatzen badugu, beldurrezko film bat egiteko baliagarriak izan daitezkeen itzalak sortuko ditugu. Bestela, antinaturalak izango dira.
- Kontu handia izan behar dugu gainerako ekipamendu teknikoak (mikrofonoen kableak edo pertikak, adibidez) sor ditzakeen itzalekin.
- Inguruneari erreparatuz balizko zailtasunei aurrea hartzeak eskuragarri dauden baliabideei etekin handiena ateratzen lagunduko digu.

Adibidez, kalean gaez grabatu behar bada, kale-argiekin argiztatutako eremu bat erabil daiteke, eta esku-argi bat (edo esku-argia duen mugikor bat) eraman daiteke, argi gehixeago emateko. Esku-argien kasuan, zuzenean ez argiztatzea komeni da, efektua leuntzeko.

SOINUA

NOLA GRABATZEN DA SOINUA?

Bideo bat sortzeko irudia funtsezkoa izan arren, audioa ere oso garrantzitsua da. Zuzeneko soinua grabatu behar bada, baliteke bisualki zoragarria den leku bat aurkitzea, baina kutsadura akustiko handiko lekua bada, ez da baliozko lokalizazioa izango.

Zineman, audioa eta irudia aparatu eta fitxategi desberdinetan grabatzen dira. Baliabide gutxiko produkzio batean, kamera bera edo telefono mugikorra erabil daiteke, baina orduan are garrantzitsuagoa izango da soinua egiaztatzea. Adibidez, elkarrizketa bat plano orokor batean grabatu nahi bada, seguruenik mugikorrek ez du jasoko elkarrizketen audioa. Aukera bat mugikor baten grabagailua erabiltzea izan daiteke. Horretarako, hitz egiten duten pertsonengandik hurbil ezkutatu behar da, baina estali gabe. Kasu horretan, klaketa erabili beharko litzateke, muntaketan bi fitxategiak sinkronizatzeko.

Ohikoa izaten da, halaber, hartualdi bereko soinua plano desberdinetan erabiltzea. Adibidez, elkarrizketa bat agertzen duen eszena bat plano orokor batekin hasten bada, ondoren plano hurbilago batzuk badatoz eta plano orokorrean pertsonaien ahoa ongi ikusten ez bada, lehen plano hurbileko audioa plano orokorrean erabiltzea izaten da ohikoena (zineman soinua eta irudia bereizita grabatzen badira ere, plano zenbat eta irekiagoa izan, orduan eta marjina txikiagoa egongo da pertika-mikrofono bat ezkutatzeko).

WILDTRACKAK:

Komeni da kontuan hartzea audioa grabatzeko kokapena edo unea fitxategi batetik bestera aldatzen bada soinuan aldea nabari daitekeela. Audio-jauziak oso deigarriak dira, eta komeni da soinua ahal bezain jarraitua izatea. Horretarako, hainbat metodo erabiltzen dira, hala nola wildtrack izenekoa, hau da, eszena grabatzen den lekuko giro-soinua grabatzea eta hondoko soinu jarraitu gisa erabiltzea (wildtrackaren iraupenak azken eszenarenak baino handiagoa izan behar du).

FOLEYAK:

Azkenik, foleyak daude. Termino horrek edizioan zehar pertsonaien errealitateari gaineratzen zaizkion audioak adierazten ditu. Urratsak, autoak, umeen negarrak, zaunkak, sirenak, atepak, hausten diren leihoak eta abar izan daitezke. Badaude efektuak horretarako, baina beti da egokiagoa audioaren gainerako atalen antzeko tresnekin grabatzea..

MUSIKA

GUTXIAGO GEHIAGO DA:

Musika manipulazio emozionalerako ahalmen handia duen elementua da. Edonola ere, musika ez litzateke emozio bat behartzeko erabili beharko, emozioa osatzeko baizik. Berez ezer helarazten ez duen eszena bati piano-musika tristea gaineratzen badiogu, ikusleak nabaritu egingo du. Adierazi beharra dago, halaber, kasu honetan bete egiten dela “gutxiago gehiago da” esamoldea, hau da, ez dela komeni musika bideo osoan sartzea eta aukuratutako musikaren dramatismoa neurritz gaineratzea.

ONGI AUKERATZEA:

Garrantzitsua da, halaber, bideoan erabiliko den musika ongi aukeratzea. Zineman, berariaz filmerrako sortutako soinu-banda erabiltzea izaten da ohikoena, baina alde zuzeneko musika bat ere aukera daiteke. Kasu horretan, garrantzitsua da obrak izan ditzakeen erabilera-eskubideak egiaztatzea.

Musika aukeratzeko hiru aholku labur

- Hemezortzigarren mendearen amaierako orkestra-musika ez dugu lotzen leku edo garai jakin batekin. Beraz, musika ongi aukeratzeko bada, neurri zuzenean helaraz daitezke nahi diren emozioak.
- “Drone” bat denboran dirauen nota bat da; normalean, ukitu artifiziala/elektronikoa izan ohi du. “Droneak” une jakin batzuetan ezinegonaren edo tentsioaren ñabardurak gaineratzeko erabil daitezke. Musika asko ez duten bideoetan erabili ohi dira, giroa osatzeko.
- Zenbait plataformatan, Creative Commons lizentzia duten abestiak eta soinu-efektuak (droneak barne) bila daitezke. Interneten hainbat daude; hona hemen batzuk:
 - » JAMENDO (musika).
 - » FREESOUND (giroak, droneak edo foleyak batez ere, musika baino neurri handiagoan).
 - » NEWGROUNDS (musika).
 - » PHLOW MAGAZINE (musika).
 - » BENSOUND (musika).

MUNTAKETA

ZER DA MUNTAKETA?

Muntaketaz ari garenean, garbi eduki behar dugu muntaketa eta edizioa ez direla gauza bera, elkarri lotutako kontzeptuak izan arren. Muntaketa eta edizioa gauza bera direla esan ohi da, hau da, ikus-entzunezkoan erabiliko diren hartualdiak edo elementuak era narratibo eta erritmikoan antolatzea, baina muntaketa “prozesu narratibotzat” hartzen da eta edizioa, berriz, “prozesu mekanikotzat”. Bestalde, ikus-entzunezko produkzioaren ondoren egiten diren prozesu guztiei postproduktzio deitzen zaie.

Muntaketak obran sormen-prozesuaren beste edozein atalek adinako eragina duela ulertu beharra dago. Obra batek helarazten duen emozioa goitik behera alda daiteke hainbat elementu baliatuz gero: planoen ordena, musika, etena eta etenaren bidez lortzen den erritmoa eta abar.

KULESHOV EFEKTUA:

“Kuleshov efektua” sintaxi filmikoaren adibiderik garrazitsuen da, beharbada. Lev Kuleshov zinemagile errusiarrak esperimentu bat egin zuen 1920ko hamarkadan: aurpegi neutral bat (inolako espresiorik gabekoa) agertzen zuen aktore baten lehen planoaren ondoren, beste hiru irudi ipini zituen, oso desberdinak hirurak: neska bat hilketxa batean, platerkada bat zopa eta emakume baten irudia. Hiru plano-konbinazio horiek proiektatzean, ikusleek bi plano lotzen zituzten kasu bakoitzean, eta iruditzen zitzaizkien gizonaren espresioa desberdina zela; alegia, neska hilketxan ikustean gizonak tristura sentitzen zuela, zopa ikustean gizonaren aurpegierak gosea adierazten zuela, eta emakumea ikustean, berriz, desira. Gizonaren lehen planoak, ordea, berbera zen beti.



Horrela, beraz, muntaketa-prozesuan irudiak antolatzeke moduaren arabera esanahi berriak sor ditzakegu, eta ikusleek aktiboki hartzen dute parte sorkuntza-prozesuan. Izan ere, errealitatean ez dauden espazioak eta denborak ere asmatu eta sor ditzakegu muntaketan.

MOZKETA:

Mozketa muntaketa egiteko oinarritzko tresna da. Muntaketaren inguruan aipatu ditugun kontzeptuak

etenari esker lortzen dira neurri handian. Kontuan hartu behar da mozketa, bere funtzio mekanikoa betetzeko ez ezik, sentsazioak helarazteko ere erabil daitekeela, hainbat modutan.

Cut Away. Plano batean pertsonaia batek zerbaiti begiratzen dionean (askotan, enkoadraketatik kanpo dagoen zerbaiti) eta mozketa-ondorengo planoan pertsonaia ikusten duena agertzen denean erabiltzen da. Inguruan dagoena erakusten duen plano bat ere azal daiteke mozketa-ondoren. Hau da, ez du pertsonaiaren arretagunea izan behar nahitaez.

Cross Cut. Aldi berean gertatzen diren bi egoeraren edo gehiagoren arteko mozketa da. Aldiberekotasuna lortzea ahalbidetzen du, eta tentsio-sentsazioa helarazteko erabili ohi da. Adibidez, egon behar ez duen leku batean dagoen pertsonaia bat eta leku horretara iristen ari den beste bat txandakatzean, bigarren pertsonaia lehena ikusiko ote duen jakiteko tentsioa sortuko da ikusleengan.

Muntaketa-sekuentzia. Denboran luzatzen den prozesu bat irudikatzeke erabiltzen da. Normalean, jarraitutasun edo errutinako prozesu batekin lotuta egon ohi da: pertsona baten eguneroko bizitza, entrenamendu-prozesu bat, erosketa-egun bat eta abar. Errepikapena baliatu ohi da aldaketa adierazteke. Hau da, pertsonaia egoera berean jartzen da, aldatzen den elementua askoz garbiago ikus dadin. Muntaketa-sekuentzia izan ala ez, errepikapena horretarako erabil daiteke. Adibidez, pertsona bat institutuan jadanik popularra ez dela adierazi nahi bada, aukera bat hauxe izan daiteke: obraren hasieran pertsona hori institutuan sartzerakoan jende guztiak agurtzen duela erakustea eta, beste uneren batean, berriz, institutuan sartzen denean inork ere agurtzen ez duela erakustea. Errepikapen horrekin askoz garbiago ikusiko da aldaketa, lehenbizi popularra zen garaiko egoera bat eta geroago popularra izateari utzi ondorengo egoera bat erakutsiz baino.

Muntaketa-sekuentzia horien beste ezaugarri bat musikaren erabilera izan ohi da, baina ez beti.

Jump Cut. Mozketa-mota hori ere denboraren igerotzea adierazteke erabiltzen da, baina une jakin baten barruan, edo espazio beraren barruan bederen. Kamera finko egon ohi da, eta etenek prozesu beraren etapa desberdinak erakusten dituzte “jauzien” bidez. Aholku gisa, adierazi beharra dago plano bakar batean filmatzen dela eta mozketa gero egiten dela.

Smash Cut. Mozketa-mota horretan, bi planoren arteko kontrastea baliatzen da bien arteko aldaketa nabarmentzeko. Amaiera latz bat areagotzeko erabiltzen da. Kontrasterako, hainbat elementu erabil daitezke: plano-eskala, sonoritatea, argiztapena, kamera-mugimendua eta abar. Hainbat elementu

konbinatuz gero, kontrastea are nabarmenagoa izango da.

Match Cut. Mozketa-mota horren bidez, bi planoren arteko antzekotasuna bilatzen da, aldaketa arinagoa izan dadin. Konposizioari, mugimenduari eta soinuari eta abarri lotutakoa izan daiteke; ezin konta ahala aukera daude. Arintasuna bilatzeko ez ezik, kontaktari informazioa gaineratzeko ere balia daiteke.

Adibidez: aita batek askariko ura edateko esaten dio neska bati, eta Ines deitzen dio. Botila ahora eramateko keinua egitean, etena egin eta nerabe bat agertzen da, kantinplora bat ahora daramala. Lagunek atzean geratzen ari dela esaten diote, eta Ines deitzen diote. Izena erabiltzeak pertsona bera dela identifikatzen laguntzen du, baina muntaketaren erabilerarekin konbinatuta, informazioa begietatik sartzen da, eta ez da zalantzarik geratzen.

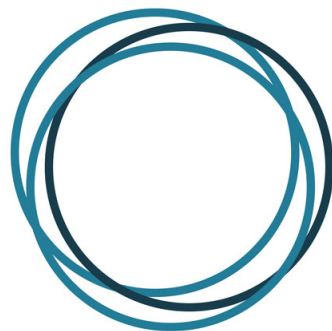
J Cut eta L Cut. Komeni da zenbaitetan irudi-mozketak soinu-mozketekin bat ez etortzea, bereziki elkarrizketak daudenean. Edizioan, zangalatrau deitzen zaio horri, hots, audioa dagokion irudia baino lehen entzutea (J cut) edota plano baten audioa hurrengo plano sartu eta segundo batzuetan entzuten jarraitzea (L cut).

Zangalatrauak oso maiz erabiltzen dira zineman, muntaketari arintasuna emateko. Era horretan, elkarrizketaren erritmoa ez da errepikatzen irudiaren erritmoan.

Halaber, efektu dramatiko jakin batzuk lortzeko erabil daiteke. Adibidez: pertsona baten sufrimendua edo harridura puztu egin daiteke, lehen plano batean pertsona hori oihuka hasi eta soinua plano irekiago batean (pertsonaia dagoen etxean, Lurrean eta abar) gainjarriz. Edota pertsona bat zerbait gogoratzen hasi dela erakusteko, haren aurpegiera pentsakorraren plano bat erabili eta ondoren agertuko den oroitzapenaren planoaren soinua gainjar daiteke.

Eten ikusezina. Sekuentzia-plano batzuk minutu batzuetan luzatzen dira mozketarik egin gabe. Badira oso-osorik sekuentzia-planoan grabatutako filmak (hala nola Victoria, 2015). Mozketa ikusezinak efektu hori bilatzen du, baina sekuentzia-planorik egin behar izan gabe. Ezkutuko mozqueta da, hau da, sekuentzian mozketa bat badago ere, ez da ikusten. Gaur egun, baliabide digitalei esker, errazagoa da efektu hori lortzeko "trikimailuak" erabiltzea, baina trikimailu horiek duela hamarkada batzuk ere erabiltzen ziren. Adibidez, irudia finkoa den une batean edo irudia berez ilun geratzen den

une batean egiten den mozqueta izan daiteke. Hainbat arrazoi egon daitezke hori egiteko: piano-jotzaile bat interpretatzen duen pertsonak pianoa jotzen ez dakiela ezkutatzea, denbora erreala eta denbora filmikoa bat datozen efektua sortzea dena hartualdi batean grabatu behar izan gabe (era horretan, ez da hasieratik hasi behar okerren bat egonez gero) eta abar.



(H)ABIAN

**Gizarte Eraldaketarako Hezkuntzaren Euskal Estrategia.
Estrategia vasca de Educación para la Transformación Social**

**(H)abian mundua aldatu nahi duten erakundeei,
instituzioei, giza mugimenduei zein pertsoneri parte
har dezaten egindako gonbidapena da.**

**(H)abian es una invitación a participar
para todas las instituciones, organizaciones,
movimientos sociales y personas que tienen
interés en mejorar el mundo.**



+ info: agencia@elankidetza.eus

www.elankidetza.euskadi.eus



Kultura Communication Desarrollo

ONGD

ONURA PUBLIKOKO ELKARTEA - ENTIDAD DE UTILIDAD PÚBLICA

**CINE
INVISIBLE**
FESTIVAL INTERNACIONAL
FILM SOZIALAK BILBAO

