

*Kalabaza Planeta  
eta Juanba Berasategi.*

# **Panorámica de la animación comercial vasca**

TÉSIS DOCTORAL

**Maitane Junguitu Drona**

**Directoras:**

Amaia Nerekan Umaran · Arantza Gutierrez Paz

2019



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea



*Kalabaza Planeta  
eta Juanba Berasategi.*  
**Panorámica de la  
animación comercial vasca**



*Kalabaza Planeta  
eta Juanba Berasategi.*  
**Panorámica de la animación  
comercial vasca**

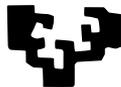
**TÉSIS DOCTORAL**

**Maitane Junguitu Dronda**

**Directoras:** Amaia Nerekan Umaran · Arantza Gutierrez Paz

2019

eman ta zabal zazu



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea

Facultad de Ciencias Sociales  
y de la Comunicación  
Departamento de Comunicación  
Audiovisual y Publicidad

Gizarte eta Komunikazio  
Zientzien Fakultatea  
Ikus-entzunezko Komunikazio  
eta Publizitate Salla

**Tesia, Eusko Jaurlaritzaren Doktoreak ez diren ikertzaileen doktoretza aurreko programaren laguntza baten bidez burutu egin da.**

Esta tesis se ha llevado a cabo con una ayuda del Programa Predoctoral de Formación de Personal Investigador No Doctor del Gobierno Vasco.



**EUSKO JAURLARITZA**  
**GOBIERNO VASCO**

HEZKUNTZA SAILA  
*Ikerketa Zuzendaritza*

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN  
*Dirección de Investigación*

**Todas las imágenes presentes en esta tesis doctoral se han utilizado únicamente con fines académicos y su autoría así como sus derechos de explotación pertenecen a sus respectivos dueños.**

# Índice

<b>Agradecimientos</b> .....	17
<b>Introducción</b> .....	21
<b>1   Sobre la investigación</b> .....	29
<b>1.1. Objetivos</b> .....	29
<b>1.2. Estado de la cuestión</b> .....	31
<b>1.3. Metodología</b> .....	37
1.3.1. Análisis de las obras .....	46
<b>1.4. Estructura</b> .....	51
<b>2   Aproximamiento conceptual a la animación</b> .....	53
<b>2.1. Claves para la definición de la animación</b> .....	53
2.1.1. La ilusión del movimiento .....	53
2.1.2. Técnicas de creación .....	54
2.1.3. Definiciones prácticas .....	60
<b>2.2. Describiendo la animación: convenciones y lenguaje audiovisual</b> .....	62
2.2.1. Los orígenes en el tiempo: interconexiones entre cómic, cine de imagen real y animación .....	62
2.2.2. Los códigos tecnológicos de base y la animación limitada .....	65
2.2.3. La iconicidad de la imagen animada .....	67
2.2.4. La composición fotográfica y movilidad .....	74
2.2.5. Los códigos sonoros y gráficos .....	76
2.2.6. Los códigos sintácticos .....	81
<b>2.3. Estrategias narrativas y de representación en el largometraje de animación</b> .....	83
2.3.1. Los géneros cinematográficos y la animación .....	83
2.3.2. Los contenidos en función de la audiencia .....	91
2.3.3. La hibridación como propuesta genérica del cine de animación posmoderno .....	98
<b>2.4. Los códigos estilísticos: el concepto de autoría en la animación</b> .....	102
<b>3   La animación comercial vasca</b> .....	109
<b>3.1. Un recorrido histórico</b> .....	111
3.1.1. Los inicios: Azcona y el cine experimental .....	111
3.1.2. Los pioneros: trabajos de ficción .....	116
3.1.3. El asentamiento: hacia una producción constante .....	123
3.1.4. Los nuevos agentes: eclosión de empresas y diversidad de estilos .....	135
3.1.5. Las series de televisión .....	155
3.1.6. Animabasauri: cita anual con la animación (2005-2012) .....	172
<b>3.2. Ayudas públicas a la producción de largometrajes de animación en la CAV</b> .....	179
3.2.1. Gobierno Vasco .....	180
3.2.2. Euskal Irrati Telebista (EITB) .....	190

<b>3.3. Coproducciones</b> .....	197
<b>3.4. Presencia del euskera</b> .....	201
<b>3.5. El cortometraje. Kimuak</b> .....	207
3.5.1. La animación experimental en Kimuak .....	211
3.5.2. La animación de ficción en Kimuak .....	215
3.5.3. Otros ejemplos de uso de animación .....	217
<b>3.6. Los premios Goya</b> .....	220
3.6.1. Goya al mejor largometraje de animación .....	221
3.6.2. Goya al mejor cortometraje de animación .....	223
<b>4   Juanba Berasategi</b> .....	225
<b>4.1. Los inicios: el aprendizaje de la técnica</b> .....	225
<b>4.2. Las primeras películas: de los cortometrajes a <i>Kalabaza Tripontzia</i></b> .....	229
<b>4.3. El paso a la digitalización: las series de televisión y los largometrajes sobre Andalucía</b> ...	235
<b>4.4. Los últimos largometrajes</b> .....	240
<b>4.5. Más allá del cine y la televisión</b> .....	242
<b>4.6. El trabajo institucional: IBAIA</b> .....	245
<b>4.7. El reconocimiento: los premios</b> .....	248
<b>5   Kalabaza tripontzia</b> .....	255
<b>5.1. Ficha técnica e introducción</b> .....	255
<b>5.2. Sinopsis argumental</b> .....	259
<b>5.3. Elementos narrativos y formales</b> .....	260
5.3.1. Ambiente .....	260
5.3.2. Personajes .....	261
5.3.3. El viaje del héroe, estructura narrativa .....	261
5.3.4. Transformaciones .....	262
5.3.5. Elementos fantásticos .....	262
5.3.6. Elementos humorísticos .....	262
5.3.7. Diseño de personajes .....	263
5.3.8. Otros elementos formales .....	264
<b>5.4. Significados</b> .....	266
<b>5.5. Elementos vascos</b> .....	269
5.5.1. Tradición oral: fábulas, cuentos y leyendas del país vasco .....	269
5.5.2. El baserri como figura simbólica .....	272
5.5.3. La religión cristiana .....	273
5.5.4. Crítica social .....	274
5.5.5. El uso del euskera y la música .....	276
<b>6   Balearenak/Ipar haizearen erronka</b> .....	277
<b>6.1. Ficha técnica e introducción</b> .....	277
<b>6.2. Sinopsis argumental</b> .....	282
<b>6.3. Elementos narrativos y formales</b> .....	283

6.3.1. Ambiente.....	283
6.3.2. Personajes .....	284
6.3.3. El viaje del héroe.....	285
6.3.4. Transformaciones.....	286
6.3.5. Elementos fantásticos .....	286
6.3.6. Elementos humorísticos .....	287
6.3.7. Diseño de personajes .....	288
6.3.8. Otros elementos formales.....	289
<b>6.4. Significados .....</b>	<b>292</b>
6.4.1. Ecologismo.....	292
6.4.2. Feminismo.....	293
6.4.3. El bien contra el mal.....	295
<b>6.5. Elementos vascos.....</b>	<b>297</b>
6.5.1. La adaptación del cómic.....	297
6.5.2. La caza de ballenas y los micmac.....	298
6.5.3. El legado de 'La leyenda del viento del norte'.....	301
<b>7  Ahmed, Alhambrako printzea.....</b>	<b>303</b>
<b>7.1. Ficha técnica e introducción.....</b>	<b>303</b>
<b>7.2. Sinopsis argumental.....</b>	<b>306</b>
<b>7.3. Elementos narrativos y formales.....</b>	<b>307</b>
7.3.1. Ambiente .....	307
7.3.2. Personajes.....	307
7.3.3. El viaje del héroe, estructura narrativa .....	308
7.3.4. Transformaciones.....	310
7.3.5. Elementos fantásticos .....	311
7.3.6. Elementos humorísticos .....	311
7.3.7. Diseño de personajes.....	311
7.3.8. Otros elementos formales.....	313
<b>7.4. Significados.....</b>	<b>316</b>
7.4.1. Naturaleza vs. Civilización.....	316
7.4.2. Feminismo como ruptura con la tradición .....	318
7.4.3. Convivencia y tolerancia.....	319
<b>7.5. Elementos vascos.....</b>	<b>321</b>
7.5.1. Tales of the alhambra.....	321
7.5.2. El Reino de Navarra.....	322
7.5.3. Relaciones entre cristianos y musulmanes.....	324
7.5.4. El euskera.....	326
7.5.5. Otras referencias.....	326
<b>8  Alhambrako giltza.....</b>	<b>329</b>
<b>8.1. Ficha técnica e introducción.....</b>	<b>329</b>
<b>8.2. Sinopsis argumental.....</b>	<b>332</b>
<b>8.3. Elementos narrativos y formales.....</b>	<b>333</b>
8.3.1. Ambiente.....	333
8.3.2. Personajes .....	333

8.3.3. El viaje del héroe, estructura narrativa .....	334
8.3.4. Transformaciones.....	335
8.3.5. Elementos fantásticos .....	335
8.3.6. Elementos humorísticos .....	336
8.3.7. Diseño de personajes .....	337
8.3.8. Otros elementos formales.....	339
<b>8.4. Significados .....</b>	<b>341</b>
8.4.1. Conflicto clásico: Bien vs. Mal .....	341
8.4.2. Diversidad y convivencia .....	342
8.4.3. Feminismo y una nueva masculinidad.....	344
<b>8.5. Elementos vascos.....</b>	<b>346</b>
8.5.1. Tales of the Alhambra .....	346
8.5.2. Una secuela <<espiritual>> de <i>Ahmed, Alhambrako printzea</i> .....	350
<b>9   Barriola, San Adriango azeria .....</b>	<b>353</b>
<b>9.1. Ficha técnica e introducción .....</b>	<b>353</b>
<b>9.2. Sinopsis argumental.....</b>	<b>356</b>
<b>9.3. Elementos narrativos y formales .....</b>	<b>357</b>
9.3.1. Ambiente.....	357
9.3.2. Personajes .....	358
9.3.3. El viaje del héroe.....	359
9.3.4. Transformaciones.....	360
9.3.5. Elementos fantásticos .....	361
9.3.6. Elementos humorísticos .....	362
9.3.7. Diseño de personajes .....	362
9.3.8. Otros elementos formales.....	363
<b>9.4. Significados .....</b>	<b>366</b>
9.4.1. La ambigüedad como <i>leitmotiv</i> .....	366
9.4.2. Simbología animal.....	368
<b>9.5. Elementos vascos.....</b>	<b>371</b>
9.5.1. La realidad social .....	371
9.5.2. Tradición oral y fantasía .....	377
<b>10   Tormesko itsumutila .....</b>	<b>379</b>
<b>10.1. Ficha técnica e introducción.....</b>	<b>379</b>
<b>10.2. Sinopsis argumental .....</b>	<b>382</b>
<b>10.3. Elementos narrativos y formales .....</b>	<b>383</b>
10.3.1. Ambiente.....	383
10.3.2. Personajes .....	383
10.3.3. El viaje del héroe.....	384
10.3.4. Transformaciones.....	385
10.3.5. Elementos fantásticos .....	385
10.3.6. Elementos humorísticos .....	385
10.3.7. Diseño de personajes .....	386
10.3.8. Otros elementos formales.....	387

<b>10.4. Significados</b> .....	390
10.4.1. Sobrevivir haciendo el mal.....	390
10.4.2. Una nueva perspectiva sobre la mujer.....	392
<b>10.5. Elementos vascos</b> .....	394
10.5.1. <i>El lazarillo de Tormes</i> : la picaresca y Berasategi.....	394
10.5.2. La apuesta por la tv-movie.....	397
<b>11   Epílogo: Nur eta herensugearen tenplua</b> .....	401
<b>Ficha técnica e introducción</b> .....	401
<b>12   Conclusiones y futuras líneas de investigación</b> .....	413
<b>13   Bibliografía</b> .....	427
<b>13.1. Monografías</b> .....	427
<b>13.2. Capítulos de monografías</b> .....	434
<b>13.3. Artículos y comunicaciones en congresos</b> .....	436
<b>13.4. Bases de datos</b> .....	438
<b>13.5. Recursos online</b> .....	439
<b>13.6. Publicaciones periódicas</b> .....	441
<b>13.7. Tesis doctorales</b> .....	444
<b>13.8. Entrevistas y correspondencia</b> .....	445
<b>13.9. Dosieres, publicaciones institucionales y legislación</b> .....	447
<b>14   Anexos</b> .....	453
<b>14.1. Largometrajes de animación comercial producidos en la CAV</b> .....	453
<b>14.2. Series de televisión de animación producidas en la Comunidad Autónoma Vasca (CAV)</b> .....	458
<b>14.3. Representación vasca en Animabasauri</b> .....	460
<b>14.4. Ayudas a la cinematografía de animación (Gobierno Vasco, 1992-2017)</b> .....	464
14.4.1. Ayudas a la producción de largometrajes.....	464
14.4.2. Ayuda a la producción de audiovisuales (Euskal Media).....	468
14.4.3. Ayudas a la escritura de guiones.....	468
14.4.4. Ayudas al desarrollo de proyectos.....	469
<b>14.5. Participación de Euskal Telebista en largometrajes de animación (2005-2015)</b> .....	471
<b>14.6. Uso del idioma en el largometraje de animación producido en la CAV</b> .....	473
<b>14.7. Cortometrajes de animación seleccionados por Kimuak (1998-2017)</b> .....	485
<b>14.8. La animación vasca en los premios Goya (1995-2018)</b> .....	487
14.8.1. Largometrajes.....	487
14.8.2. Cortometrajes.....	489
<b>14.9. Filmografía de Juanba Berasategi y Lotura Films</b> .....	490
<b>14.10. Entrevista a Juanba Berasategi (2013)</b> .....	492
<b>14.11. Entrevista a Juanba Berasategi (2014)</b> .....	513

# Índice de tablas

<b>Tabla 1:</b> Entrevistas en profundidad realizadas.....	39
<b>Tabla 2:</b> Encuesta a rellenar para determinar los idiomas usados en el proceso de producción.....	40
<b>Tabla 3:</b> Largometrajes estrenados entre 1985 y 1993.....	116
<b>Tabla 4:</b> Largometrajes estrenados entre 1997 y 2004.....	123
<b>Tabla 5:</b> Largometrajes estrenados entre 2005 y 2017.....	135
<b>Tabla 6:</b> Series de televisión de la década de los ochenta.....	157
<b>Tabla 7:</b> Series de televisión producidas por EPISA.....	158
<b>Tabla 8:</b> Series de televisión producidas por Lotura Films.....	159
<b>Tabla 9:</b> Series de televisión producidas por Pausoka.....	160
<b>Tabla 10:</b> Series de televisión producidas por MB Producciones e Imira Entertainment.....	163
<b>Tabla 11:</b> Series de televisión producidas por Baleuko.....	167
<b>Tabla 12:</b> Series de televisión y webseries producidas por Somuga Produktora.....	168
<b>Tabla 13:</b> Series de televisión producidas por Dibulitoon Studio.....	170
<b>Tabla 14:</b> Ayudas del Gobierno Vasco a la producción de largometrajes de animación.....	182
<b>Tabla 15:</b> Ayudas de Euskal Media a la producción de obras de animación.....	184
<b>Tabla 16:</b> Participación de Euskal Telebista en largometrajes de animación (2005–2015).....	192
<b>Tabla 17:</b> Convenios firmados entre Euskal Telebista y asociaciones de productoras.....	194
<b>Tabla 18:</b> Coproducciones (1996–2005).....	199
<b>Tabla 19:</b> Largometrajes realizados íntegramente en euskera.....	204
<b>Tabla 20:</b> Largometrajes realizados íntegramente en castellano.....	206
<b>Tabla 21:</b> Número de cortometrajes seleccionados por Kimuak.....	208
<b>Tabla 22:</b> Cortometrajes de animación seleccionados por Kimuak.....	210
<b>Tabla 23:</b> Largometrajes vascos de animación en los Goya.....	221
<b>Tabla 24:</b> Cortometrajes vascos de animación en los Goya.....	223
<b>Tabla 25:</b> Filmografía de Berasategi entre 1977 y 1992.....	229
<b>Tabla 26:</b> Filmografía de Berasategi entre 1994 y 2005.....	235
<b>Tabla 27:</b> Filmografía de Berasategi entre 2008 y 2017.....	240
<b>Tabla 28:</b> Otras obras de Berasategi.....	242

# Índice de ilustraciones

<b>Ilustración 1:</b> <i>Little Nemo</i> y <i>Gertie the dinosaur</i> son ejemplos de los primeros dibujos animados. ....	64
<b>Ilustración 2:</b> Un storyboard con animación limitada sirve de introducción en el largometraje de imagen real <i>Argo</i> (2012, Ben Affleck). ....	64
<b>Ilustración 3:</b> Representación hiperrealista del ser humano en <i>Final Fantasy: the spirits within</i> . ....	68
<b>Ilustración 4:</b> <i>The taming of Sméagol</i> (2003, Michael Pellerin) muestra la técnica de creación del personaje de Gollum/Sméamgol. ....	69
<b>Ilustración 5:</b> La intertextualidad se manifiesta de diferentes maneras en la animación. Ejemplo de ello es <i>Gertie the dinosaur</i> o el Coyote en <i>Beep beep</i> (1952, Charles M. Jones). ....	70
<b>Ilustración 6:</b> Un personaje escribe la historia en <i>The secret of Nimh</i> (1982, Don Bluth) y Shrek arranca la página del libro. ....	71
<b>Ilustración 7:</b> El personaje de Scar destaca por su diseño y la iluminación en <i>The Lion King</i> . Su poder influye en los ambientes. ....	73
<b>Ilustración 8:</b> Wesley es la viva imagen de Steve Buscemi en <i>Home on the range</i> . ....	74
<b>Ilustración 9:</b> Intertítulos descriptivos en <i>Going! Going! Gosh!</i> (1952, Charles M. Jones) y recursos gráficos en <i>Alice's Wonderland</i> (1923, Walt Disney). ....	76
<b>Ilustración 10:</b> Líneas cinéticas y metáforas visualizadas que expresan el sonido en <i>Steamboat Willie</i> . ....	77
<b>Ilustración 11:</b> McLaren muestra la técnica del dibujado de sonido en <i>Pen point percussion</i> . ....	78
<b>Ilustración 12:</b> Ejemplos de bocas usadas en uno de los muñecos de <i>The Pirates! Band of misfits</i> (2012, Peter Lord). Vocalización de muñecos. ....	79
<b>Ilustración 13:</b> El monstruo aspirador se convierte en un recurso de transición en <i>Yellow Submarine</i> . ....	81
<b>Ilustración 14:</b> En <i>Animal Farm</i> los animales con capacidades humanas son diseñados de manera naturalista. Los humanos, sin embargo, muestran cierto grado de caricaturización. ....	95
<b>Ilustración 15:</b> Jessica Rabbit en <i>Who Framed Roger Rabbit</i> y Holli Would en <i>Cool World</i> . ....	96
<b>Ilustración 16:</b> Cartel promocional de <i>Kalabaza Tripontzia</i> . ....	118
<b>Ilustración 17:</b> Carteles promocionales de <i>Ipar haizearen erroñka</i> y <i>El regreso del viento del norte</i> . ....	120
<b>Ilustración 18:</b> Cartel promocional de <i>Megasonikoak</i> . ....	125
<b>Ilustración 19:</b> Carteles promocionales de <i>Ahmed</i> , <i>Alhambrako printzea</i> y <i>Alhambrako giltza</i> . ....	126
<b>Ilustración 20:</b> Cartel promocional de <i>Karramarro Uharte</i> . ....	127
<b>Ilustración 21:</b> Carteles promocionales de <i>¡Qué vecinos tan animales!</i> y <i>La leyenda del unicornio</i> . ....	129
<b>Ilustración 22:</b> Carteles promocionales de <i>Goomer</i> y <i>Marco Antonio, Hong Kong-eko bahiketa</i> . ....	130
<b>Ilustración 23:</b> Cartel promocional de <i>El rey de la granja</i> . ....	131
<b>Ilustración 24:</b> Carteles promocionales de <i>Ametsen lapurra</i> , <i>Glup</i> , <i>Supertramps</i> y <i>Cristóbal Molón</i> . ....	133
<b>Ilustración 25:</b> Carteles promocionales de <i>Olentzero</i> , <i>Gabonetako ipuina</i> , <i>Olentzero eta subilaren lapurreta</i> , <i>Olentzero eta oparien ordua</i> y <i>Olentzero eta iratxo</i> . ....	134

<b>Ilustración 26:</b> Carteles promocionales de <i>Betizu izar artean, Betizu eta Xangaduko misterioa, Betizu eta urrezko zintzarria y Unibertsolariak munduaren ertzaren bila</i> .....	134
<b>Ilustración 27:</b> Carteles promocionales de <i>Animal Channel, El tesoro del rey Midas y Lucius Dumb-en berebiziko bidaia</i> .....	138
<b>Ilustración 28:</b> Cartel promocional de <i>La crisis carnívora</i> .....	140
<b>Ilustración 29:</b> Carteles promocionales de <i>Pailazokeriak, Barriola, San Adriango azeria y Nur eta herensugearen tenplua</i> .....	141
<b>Ilustración 30:</b> Carteles promocionales de <i>Mystikal, Eldynen bidaia, Herensugeak. Haritzaren bihotza y Teresa eta Galtzagorri</i> .....	144
<b>Ilustración 31:</b> Carteles promocionales de <i>Aita, zontzia naiz y Dixie eta matxinada zontzia</i> .....	145
<b>Ilustración 32:</b> Carteles promocionales de <i>The wish fish, Blackie &amp; Kanuto y Olentzero eta Amilaren sekretua</i> ....	147
<b>Ilustración 33:</b> Carteles promocionales de <i>Munduaren bira, doan!, Gartxot, konkista, aitzineko konkista, Yoko eta lagunak y Pixi Post eta opari-emaileak</i> .....	149
<b>Ilustración 34:</b> Cartel promocional de <i>Hiroku y los defensores de Gaia</i> .....	150
<b>Ilustración 35:</b> Carteles promocionales de <i>Pos eso y Psiconautas. Los niños olvidados</i> .....	152
<b>Ilustración 36:</b> Cartel de la exposición <i>Muittu, Euskal Herriko animazioaren erakusketa 1980-2004</i> .....	174
<b>Ilustración 37:</b> Logotipo del festival <i>AnimaBasauri- Animabasque</i> .....	175
<b>Ilustración 38:</b> Logotipo <i>Animadeba 2018</i> .....	177
<b>Ilustración 39:</b> Logotipo <i>Animakom Fest</i> .....	178
<b>Ilustración 40:</b> Títulos de crédito iniciales de <i>Kalabaza tripontzia</i> .....	181
<b>Ilustración 41:</b> Logotipo <i>Urrestilla herri bat</i> .....	226
<b>Ilustración 42:</b> Cartel <i>Kalabaza tripontzia</i> .....	255
<b>Ilustración 43:</b> Localizaciones de <i>Kalabaza tripontzia</i> : entornos marítimos, rurales y montañas.....	261
<b>Ilustración 44:</b> El humor y los tartalos .....	263
<b>Ilustración 45:</b> Recursos humorísticos: la escopeta de siete cañones y Galtzagorri en el peaje.....	263
<b>Ilustración 46:</b> Encuadres y angulación en <i>Kalabaza tripontzia</i> .....	264
<b>Ilustración 47:</b> Autorreferencialidad y planos subjetivos en <i>Kalabaza tripontzia</i> .....	265
<b>Ilustración 48:</b> Interpelaciones y metáforas visuales en <i>Kalabaza tripontzia</i> .....	265
<b>Ilustración 49:</b> El akelarre en el cine: <i>Kalabaza tripontzia, Akelarre y Las brujas de Zugarramurdi</i> .....	272
<b>Ilustración 50:</b> Muebles y cerámica en <i>Kalabaza tripontzia</i> .....	273
<b>Ilustración 51:</b> Eibar: Ayuntamiento y pleno municipal .....	274
<b>Ilustración 52:</b> Eibar: desastre ecológico y alrededores de la ciudad .....	275
<b>Ilustración 53:</b> Eibar: publicidad y medios de comunicación.....	276
<b>Ilustración 54:</b> Cartel <i>Balearenak/Ipar haizearen erronka</i> .....	277
<b>Ilustración 55:</b> Diferentes títulos iniciales de <i>Balearenak/Ipar haizearen erronka</i> .....	280
<b>Ilustración 56:</b> Animales de cualidades antropomorfas en <i>Balearenak/Ipar haizearen erronka</i> .....	287

<b>Ilustración 57:</b> Recursos gráficos en <i>Balearenak/Ipar haizearen erronka</i> .....	288
<b>Ilustración 58:</b> Recursos humorísticos en <i>Balearenak/Ipar haizearen erronka</i> .....	288
<b>Ilustración 59:</b> Iconografía de los villanos. ....	289
<b>Ilustración 60:</b> La salida del barco Donibane. ....	290
<b>Ilustración 61:</b> Elecciones formales: escala de campos, angulación y enfoque. ....	291
<b>Ilustración 62:</b> Portadas de los tres primeros números de <i>Justin Hiriart</i> . ....	297
<b>Ilustración 63:</b> Localizaciones: parajes naturales frente a urbanos. ....	300
<b>Ilustración 64:</b> Cartel <i>Ahmed, Alhambra</i> ko printzea. ....	303
<b>Ilustración 65:</b> Iconografía de la Alhambra. ....	307
<b>Ilustración 66:</b> Motivos de libertad I: la flauta y Ahmed. ....	310
<b>Ilustración 67:</b> Elementos humorísticos en <i>Ahmed, Alhambra</i> ko printzea. ....	311
<b>Ilustración 68:</b> Fondos 3D para recrear la Alhambra. ....	312
<b>Ilustración 69:</b> Iluminación para acentuar volumen. ....	312
<b>Ilustración 70:</b> Los personajes navarros destacan por su musculatura. ....	312
<b>Ilustración 71:</b> Recursos formales: planos subjetivos y encadenados.....	313
<b>Ilustración 72:</b> Iluminación y climatología como metáfora. ....	314
<b>Ilustración 73:</b> Convenciones del largometraje de animación.....	314
<b>Ilustración 74:</b> Motivos de libertad II: las aves. ....	317
<b>Ilustración 75:</b> Motivos de libertad III: las torres como jaula.....	317
<b>Ilustración 76:</b> Construcción del personaje femenino: Zuria.....	319
<b>Ilustración 77:</b> Castillo de Olite y Reino de Navarra. ....	323
<b>Ilustración 78:</b> Religión: relaciones entre cristianos y musulmanes.....	325
<b>Ilustración 79:</b> Euskera y árabe escrito. ....	326
<b>Ilustración 80:</b> Diversidad cultural.....	327
<b>Ilustración 81:</b> Tocados en <i>Ama Lur</i> . ....	327
<b>Ilustración 82:</b> Cartel <i>Alhambra</i> ko giltza. ....	329
<b>Ilustración 83:</b> Humor de golpe y porrazo. ....	337
<b>Ilustración 84:</b> Planos generales y animación 3D. ....	337
<b>Ilustración 85:</b> Diferentes diseños del torso de Carmen. ....	338
<b>Ilustración 86:</b> Diseño de los personajes Ali y Jafar. ....	339
<b>Ilustración 87:</b> Repetición de extras.....	339
<b>Ilustración 88:</b> Indicios gráficos: subtítulos y textos.....	340

<b>Ilustración 89:</b> El disfraz como recurso.....	342
<b>Ilustración 90:</b> Representaciones de la religión cristiana y musulmana.....	343
<b>Ilustración 91:</b> Representación de los Reyes Católicos y la ciudad de Iruña.....	343
<b>Ilustración 92:</b> Construcción del personaje femenino: Carmen.....	345
<b>Ilustración 93:</b> Representaciones tecnológicas.....	349
<b>Ilustración 94:</b> La Estatua de la Libertad.....	350
<b>Ilustración 95:</b> Cartel <i>Barriola, San Adriango azeria</i> .....	353
<b>Ilustración 96:</b> Localizaciones: entrada a Segura y el Palacio de Arrue.....	358
<b>Ilustración 97:</b> Transformaciones: humanos y animales.....	362
<b>Ilustración 98:</b> Recursos humorísticos.....	362
<b>Ilustración 99:</b> Animación digital: trazos, efectos especiales e iluminación.....	364
<b>Ilustración 100:</b> Repetición de fondos en Vitoria–Gasteiz.....	364
<b>Ilustración 101:</b> El buitre al acecho en Vitoria–Gasteiz.....	369
<b>Ilustración 102:</b> Representaciones históricas: miqueletes y poder político.....	372
<b>Ilustración 103:</b> Representación de la burdinola en <i>Ama Lur y Barriola, San Adriango azeria</i> .....	375
<b>Ilustración 104:</b> El paso de San Adrián y la txondorra.....	377
<b>Ilustración 105:</b> Cartel <i>Tormesko itsumutila</i> .....	379
<b>Ilustración 106:</b> Salamanca y Escalona.....	383
<b>Ilustración 107:</b> Diferentes motivos humorísticos en <i>Tormesko itsumutila</i> .....	386
<b>Ilustración 108:</b> Los gatos Moisés y Xarpa.....	386
<b>Ilustración 109:</b> Metáforas visuales en <i>Tormesko itsumutila</i> .....	387
<b>Ilustración 110:</b> Animación por capas.....	388
<b>Ilustración 111:</b> Usos de la angulación y superposición.....	388
<b>Ilustración 112:</b> Diferentes reflejos en <i>Tormesko itsumutila</i> .....	391
<b>Ilustración 113:</b> La madre de Lázaro y la mujer embarazada.....	393
<b>Ilustración 114:</b> Planos similares en <i>El lazarillo de Tormes y Tormesko itsumutila</i> .....	395
<b>Ilustración 115:</b> Tres diferentes versiones de una misma escena: la separación de Lázaro y el ciego.....	395
<b>Ilustración 116:</b> Cartel <i>Nur eta herensugearen tenplua</i> .....	401
<b>Ilustración 117:</b> Juanba Berasategi y Toti Martínez de Lezea en pantalla.....	403
<b>Ilustración 118:</b> El motivo del zorro: un constante en la filmografía de Berasategi.....	407
<b>Ilustración 119:</b> Contraste entre animación 3D y 2D.....	407
<b>Ilustración 120:</b> Elementos naturales hiperrealistas.....	408

# Índice de gráficos

<b>Gráfico 1:</b> Tipos de técnicas de animación.....	55
<b>Gráfico 2:</b> Tipos de animación con cámara.....	56
<b>Gráfico 3:</b> Tipos de coproducciones.....	198
<b>Gráfico 4:</b> Número de largometrajes según tipo de coproducción (1985-2017).....	200
<b>Gráfico 5:</b> Idioma original de los largometrajes.....	202
<b>Gráfico 6:</b> Idioma de preproducción y producción de los largometrajes.....	203



# Agradecimientos

Llegada la recta final de escritura de la tesis doctoral recordé que de niña quería ser arqueóloga. Realmente, Steven Spielberg había metido en mi cabeza que, ya sea escudriñando en la historia del ser humano o desenterrando fósiles en el desierto de Montana, valía la pena mirar atrás. Y ahora, terminada mi tesis doctoral, creo que, de una manera u otra, he conseguido convertirme en arqueóloga para conocer y dar a conocer el cine de animación vasco. Es cierto que no he necesitado un sombrero fedora, ni viajar muy atrás en el tiempo para sacar a la luz películas y proyectos que apenas se conocen. Precisamente eso, que a pesar de sus más de 30 años de andadura la animación comercial vasca siga siendo casi una desconocida, es suficiente razón para haberle dedicado varios años de mi vida.

Detrás estaba el deseo de recuperar recuerdos que se encontraban en mi imaginario infantil. Recordaba historias de animación que hablaban sobre mitos de Euskal Herria, misiones marítimas a Terranova con niños como protagonistas y la imagen de una calabaza perdida en el espacio. Historias contadas en euskera, que sentí la necesidad de recuperar y presentar en un texto que les diera el reconocimiento que merecen.

(Re)descubrir tantas películas y sumergirme en el cine de animación vasco no hubiera sido fácil sin la gente que me ha acompañado desde el principio en este viaje. Para empezar, tengo que agradecer a mi familia y amigos y amigas más cercanas el apoyo y, especialmente, la paciencia que han tenido conmigo hasta que he culminado esta investigación. Tampoco quiero olvidar a mis compañeras doctorandas, que han estado junto a mí en este recorrido.

Por supuesto, tengo que agradecer a todas las personas de la Universidad del País Vasco/ Euskal Herriko Unibertsitatea, que directa o indirectamente han participado en esta tesis doctoral. Dar las gracias al doctor Joseba Macías allá donde esté, que fue quien me motivó para seguir profundizando en mis estudios y realizar la tesis doctoral tras terminar la licenciatura. También a los profesores Iñigo Marzabal, por ayudarme a hacer el primer acercamiento a mi objeto de estudio, y Casilda de Miguel, por guiarme en los primeros años de investigación. Agradecer su apoyo al Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad al completo, especialmente a Patxi Azpillaga, Ramón Zallo, Edorta Arana y Josu Amezaga. También agradezco sus aportaciones a otros profesores de diferentes departamentos de la UPV/EHU, como son Milagros Ronco, Igor Minteguia, Josu Barandones, y de fuera de mi universidad, Carlos Roldán, María Lorenzo y Laura Montero.

Conseguir toda la información necesaria para realizar esta investigación habría sido imposible sin la gente que crea esas historias de animación que tanto interés me suscitan. Por eso, quiero dar gracias a todos los cineastas que han colaborado dedicándome su tiempo, entre

ellos, Koldo Izagirre, Maite Ruiz de Austri, Iñigo Silva, Gregorio Muro, Ricardo Ramón, Myriam Ballesteros, Carlos Varela o Alberto Gerrikabeitia, por mencionar algunos, aunque soy consciente de que la lista es mucho más extensa. Tampoco quiero olvidar a Ramón Saldías, que tan amablemente me cedió alguno de sus acetatos originales para poder estudiarlos. También debo dar gracias a Aintzane Pérez del Palomar, por su disponibilidad para ayudarme a conocer las aportaciones de Euskal Telebista al cine de animación.

Pero si hay una persona que desde su labor de creadora y docente me ha ayudado a dar luz a este proyecto, esa es sin duda Begoña Vicario. Su trabajo, tanto audiovisual como académico, siempre es fuente de inspiración. Mila esker, Bego.

Finalmente, tengo que dar las gracias a Amaia Nerekan y Arantza Gutierrez, por servirme de guía en la recta final del proyecto, entenderme en los malos momentos y por convencerme de que no hay razones para tirar la toalla.

Pero, si hay alguien a quien de verdad tengo que dar las gracias es a Juanba Berasategi. Le agradezco su amabilidad desde el principio de mi proyecto, por las experiencias y anécdotas que compartió conmigo para ilustrar la historia de la animación de nuestro pueblo. Y también, a su hija Miren Berasategi, por tratarme con la misma amabilidad que su aita en los últimos meses de escritura de esta tesis doctoral.

Despedir al protagonista de esta investigación en abril de 2017 fue un duro golpe, por lo que sirva esta tesis como homenaje a este pionero de la animación en el País Vasco y al *Kalabaza planeta* que creó.





# Introducción

<<Eta mirari bat lortu genuen.

Bat-batean irudia mugitzen zen.>> (Juanba Berasategi)<sup>1</sup>

El objeto de estudio de esta tesis doctoral parte de la base de la necesidad de todo ser humano de contar historias. La transmisión de dichas historias, sin embargo, varía desde los primeros días de la Humanidad hasta hoy. Inicialmente, las narraciones se transmiten de manera oral; pero, con el paso del tiempo, el ser humano desarrolla soportes cada vez más sofisticados para hacerlas perdurar. Uno de ellos es el cine de animación, que se usará también para contar historias antiguas. Así, en las primeras animaciones japonesas se reproducen leyendas o cuentos tradicionales del país nipón<sup>2</sup>. Incluso, si dirigimos nuestra atención a los trabajos de la archiconocida factoría The Walt Disney Company —de ahora en adelante Disney—, observamos que muy pocas de las historias narradas en sus producciones corresponden a guiones originales, sino que cuentan relatos ya existentes.

Steven Swann Jones parte del estudio del folclore para clasificar las historias en tres grupos, dependiendo de sus funciones: mitos, leyendas y relatos folclóricos (*folktales*)<sup>3</sup>. La transmisión oral de estas historias trae consigo la adaptación de las mismas a distintos narradores, oyentes y recursos expresivos. Por su parte, Juan Inazio Hartsuaga distingue dos tipos de narradores en la tradición oral: el 'repetidor', que repite la historia tal y como la escucha, y el 'creador', que suma nuevos elementos a la historia para mejorar lo que previamente ha escuchado<sup>4</sup>. Aunque el investigador vasco se refiere al análisis de la tradición oral, podemos extrapolar su explicación al fenómeno de la adaptación de la literatura al cine.

En lo que respecta a las narraciones tradicionales vascas, es interesante cómo Apalategi expone tres tipos de expresión: los mitos, el *kontzaharra* o cuento viejo y el *kontuberría* o cuento nuevo. El cine, como *kontuberría*, está ligado a una comunidad industrial<sup>5</sup>. La necesidad de conocer las historias narradas mediante animación —y en el caso que nos ocupa, de origen vasco—, es señalada por uno de los mayores referentes de la investigación en este ámbito, Paul Wells:

- 1 Las citas de Juan Bautista Berasategi —a partir de ahora Juanba Berasategi— en las que no se especifica otro origen, pertenecen a las entrevistas realizadas en Donostia-San Sebastián y Deba en las fechas 17/01/2013 y 26/12/2014.
- 2 Estos temas seguirán vigentes en la animación hasta el día de hoy, ya que el Estudio Ghibli, y especialmente Hayao Miyazaki, siguen elaborando películas muy ligadas a la tradición y espiritualidad japonesa. Precisamente, el último largometraje de Isao Takahata, dentro del estudio Ghibli, es *Kaguyahime no monogatari* (2013), que reproduce un cuento tradicional japonés.
- 3 SWANN JONES, Steven. *The fairy tale. The magic mirror of imagination*. London, New York: Routledge, 2002, p.5.
- 4 HARTSUAGA, Juan Inazio. *Jentilen akabera*. Donostia-San Sebastián: Kriseilu, 1976, pp.35-38.
- 5 APALATEGI, Joxemartin. *Introducción a la historia oral a través de los kontzaharrak (cuentos viejos) de la comunidad gipuzkoana de Ataun*. Barcelona: Anthropos, 1987, p.156.

<<Por regla general, en todas las historias de la animación se tiende a marginar aquellas producciones alejadas de la tradición estadounidense de los dibujos animados y de la gran influencia de Disney. Por ello, se descartan obras importantes y estéticamente diferentes, así como obras autóctonas que reflejan la cultura nacional y otras perspectivas de la experiencia humana. (...) Recuperar estas obras es muy importante para entender el papel de la animación en el contexto de la cultura e historia internacional del cine, y como una representación de la diversidad del arte en general.>><sup>6</sup>

Aunque la representación cultural que estudiamos nos va a llevar continuamente a referenciar a Disney, siguiendo lo expuesto por Wells, la tesis pretende reivindicar una animación autóctona, así como los valores atribuidos a la misma. En definitiva, nuestra desobediencia nos lleva a alejarnos de la línea *mainstream* a favor del análisis del cine de animación comercial producido en la Comunidad Autónoma Vasca —de ahora en adelante CAV—, y más específicamente, el estudio de caso de los largometrajes dirigidos por Juanba Berasategi.

Una primera aproximación al objeto de estudio nos lleva a constatar que la animación vasca a nivel profesional es un fenómeno reciente, si lo situamos en la línea temporal de la técnica en sí, ligada a los inicios del cinematógrafo a finales del siglo XIX y a inicios del XX. No ocurre lo mismo en otros lugares del Estado español; junto a europeos y estadounidenses hay españoles pioneros de esa técnica, como Segundo de Chomón, que, como otros, se inicia en la realización de trucajes con la cámara. Pero, como decimos, en comparación, en el País Vasco la animación comercial llega a consolidarse muy tarde, sin que existan apenas ejemplos previos a la década de los ochenta —el primer largometraje comercial se estrena en 1985—.

Asimismo, en la animación comercial producida en Euskadi, a priori observamos una preponderancia del largometraje de ficción, destinado en primer término a su explotación en salas de cine, por encima de cualquier otro formato, como son los cortometrajes, obras producidas para televisión, internet, o dirigidas a la reproducción doméstica<sup>7</sup>. Estos largometrajes quedan habitualmente fuera de los grandes circuitos y, generalmente, tienen una distribución limitada.

Concretamente, desde el estreno del primer largometraje de animación vasco, *Kalabaza tri-pontzia* (Juanba Berasategi), en 1985, la cifra de estrenos nos lleva a hablar de más de 40 obras de larga duración. De este modo, no es de extrañar que Giannalberto Bendazzi constate que, aunque a principios del año 2000 las ayudas económicas del Instituto de la Cinema-

6 WELLS, Paul. *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón, 2007, p.100.

7 Para identificar las películas que cumplen estas condiciones, se utiliza la base de datos del Ministerio de Cultura y se tiene en cuenta solo aquellas calificadas para su exhibición comercial en salas de cine. ICAA. MINISTERIO DE CULTURA DEL GOBIERNO DE ESPAÑA. Buscador de películas calificadas, 2018 [En línea] <<http://infoicaa.mecd.es/CatalogoICAA/Buscador/BuscadorPelículas/>> [Consulta: 01/08/2018]. La base de datos deja de estar disponible en julio de 2017 para meses después publicarse una nueva versión de la misma. En nuestra investigación nos basamos en la base de datos original, aunque como comprobamos, la nueva base de datos incluye la misma información que la anterior.

tografía y de las Artes Audiovisuales de España (ICAA) propician la creación de largometrajes de animación, pocas empresas españolas afrontan su segundo largometraje, a excepción de aquellas con sede en el País Vasco:

**<<Some of the companies that did produce continually were located in the Basque Countries, reflecting the greater tradition and history that animation had there, though the subject matter and distribution of these companies' films stayed in Basque Territory.>><sup>8</sup>**

Si en primera instancia encontramos que el largometraje de animación predomina sobre el resto de formatos, la segunda característica sobre la que reparamos es el idioma de producción: el euskara. Precisamente, se da la paradoja de que aunque la animación en Euskadi parece desarrollarse en este idioma, esta realidad se deja habitualmente de lado en la Academia, que incide constantemente en el vacío de producción en euskera que ha existido en el largometraje de imagen real<sup>9</sup>.

Finalmente, el acercamiento a la animación vasca nos lleva a la figura de Juanba Berasategi, cineasta que no cesa en su empeño por desarrollar cine de animación comercial, íntegramente en euskera. Previamente, el uso de la animación se reducía a unos pocos trabajos experimentales llevados a cabo por varios artistas plásticos. Ante ese panorama, Berasategi apuesta incansablemente por narrar historias por medio de la animación de manera profesional y con carácter comercial. Para cumplir ese objetivo, comienza a formarse en la década de los setenta. Y es él quien, a mediados de los ochenta, después de realizar tres cortometrajes, dirige y estrena el primer largometraje de ficción animado creado en el País Vasco, el ya mencionado *Kalabaza tripontzia*. El legado de ese largometraje está unido al equipo de trabajo que aúna a su alrededor. Como indica el propio Berasategi, está en manos de esas personas afrontar un nuevo reto en la cinematografía vasca y que el trabajo realizado en *Kalabaza tripontzia* no se quede en una simple anécdota. A partir de ahí, Berasategi sigue trabajando la animación en diferentes formatos, que abarcan series de televisión, cortometrajes, publicidad e incluso, productos multimedia. Pero la gran constante de su obra son sin duda los largometrajes, de los que firma siete como director y otros tres más como productor. También es conocida su labor en defensa de la industria vasca, en la que destaca la creación de la asociación IBAIA (Asociación de Productoras Audiovisuales Independientes del País Vasco).

Con todos estos ingredientes sobre la mesa, estas observaciones previas nos llevan a presentar el objeto de estudio de esta tesis doctoral que no es otro que por un lado, la animación comercial vasca y por otro, el estudio de caso de los seis largometrajes dirigidos por Juanba Berasategi, fechados entre 1985 y 2012: *Kalabaza tripontzia* (1985), *Ipar haizearen*

8 BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: a world history*. Boca Raton: CRC Press, 2015, vol. 3, p.186.

9 Ver la tesis doctoral de Miren Manias, MANÍAS, Miren. *Euskarazko zinemaren produkzioa eta finantziak (2005-2012): hamaika fikziozko film-luzeren azterketa ekonomikoa*. Director: Ramón Zallo. Tesis doctoral inédita, Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Leioa, 2015.

*erronka* (1992), *Ahmed, Alhambrako printzea* (1998), *Alhambrako giltza* (2003), *Barriola, San Adriango azeria* (2008) y *Tormesko itsumutila* (2012). Se excluye del grueso de los análisis el largometraje *Nur eta herensugearen tenplua* (2017), de estreno póstumo y coincidente con la redacción final de esta tesis doctoral, que es referenciado en un capítulo a modo de epílogo. Estos seis largometrajes son desarrollados para su proyección en salas comerciales, a excepción del último, *Tormesko itsumutila*, que es un proyecto propuesto para televisión en forma de *tv-movie*, y que sirve para ilustrar el afán de Juanba Berasategi por buscar el producto más viable para cada ocasión.

Se pretende abordar la importancia del largometraje animado de ficción dentro del audiovisual vasco, partiendo de la necesidad de identificar los films producidos o coproducidos por empresas vascas y prestando especial interés a aquellos dirigidos por Juanba Berasategi por tratarse de un pionero. Todo esto propicia la urgencia de estudiar este fenómeno desde un punto vista académico y contribuir a llenar el vacío existente en torno al análisis del cine de animación, tal y como se detalla en el capítulo dedicado al estado de la cuestión.









# 1 | Sobre la investigación

## 1.1. Objetivos

<<During the 20th century, the practice of 'animation' typically was identified by four characteristics: it was (1) American; (2) created with cel artwork; (3) made by men; and (4) made at the Disney studio.>><sup>1</sup>

Maureen Furniss describe el modo en el que se presenta la animación a lo largo del Siglo XX. En contraposición, y como se ha explicado en el objeto de estudio, la función principal de esta investigación es conocer (y dar a conocer) otro cine de animación más allá del de Disney: el cine de animación vasco. Se trata de examinar qué, cómo y quién produce, y realizar un recorrido histórico desde los inicios del cine de animación en el País Vasco hasta la actualidad.

Cabe destacar, como veremos más detalladamente en el apartado sobre el estado de la cuestión, la ausencia de bibliografía sobre el objeto de estudio escogido. Por consiguiente, uno de los objetivos de la presente investigación es precisamente llenar el vacío existente y aportar una obra referencial que sirva de punto de partida para futuras investigaciones.

Siendo estos los objetivos de carácter general, pasamos a definir los objetivos concretos de la presente investigación:

1. Describir el desarrollo del cine de animación comercial en la CAV desde sus inicios al presente. Identificar las obras producidas, creadores y empresas productoras. Comprobar si los autores tienen continuidad en el tiempo respecto a sus obras, para confirmar, si estamos ante producciones aisladas o existe una producción consolidada.
2. Establecer la lista de los largometrajes de animación comercial de ficción producidos en la CAV.
  - a. Concretar cuáles son las diferentes técnicas de animación usadas, así como su evolución tecnológica, con el fin de determinar si se ha innovado en la técnica o si se mantienen unas constantes, tanto en general, como en cada productora. Comprobar si los cambios tecnológicos influyen en la estética de las imágenes y si éstas se asemejan a las tendencias a internacionales.
  - b. Determinar qué ayudas económicas y subvenciones ponen en marcha las instituciones públicas vascas (Gobierno Vasco y EITB) para la producción cinematográfica y determinar si la animación, y más específicamente el largometraje de animación, es relevante en dichas convocatorias.

---

1 FURNISS, Maureen. *Art in motion. Animation Aesthetics*. Eastleigh: John Libbey, 2014, p. 13.

- c. Identificar el régimen de producción de los largometrajes de animación producidos en la CAV para concretar si son producciones de una sola empresa o coproducciones.
  - d. Comprobar el idioma de creación, producción y de la versión original, para determinar la presencia del euskera en los mismos.
3. Estudiar en profundidad la obra de Juanba Berasategi, pionero de la animación en la CAV. Analizar los largometrajes de ficción que dirige según los parámetros definidos en la metodología, con el fin de responder a los siguientes objetivos:
- e. Analizar la complejidad de las narraciones y componentes filmicos de los largometrajes elegidos, teniendo en cuenta los siguientes dos parámetros: a nivel narrativo, la estructura, personajes y ambientes espaciotemporales, y a nivel de componentes filmicos, los recursos expresivos visuales, incluyendo diseño e iconografía y recursos sintácticos y sonoros.
  - f. Ahondar en el contenido del film, determinando los temas y mensajes de cada película.
  - g. Estudiar los motivos sobre los que se construye la narración, para establecer si éstos tienen como objeto difundir o fortalecer la identidad vasca. Determinar la existencia de fundamentos concretos, ya sean iconográficos, sonoros o narrativos, ligados a una identidad, sociedad o cultura vascas.

Todos estos objetivos se abordarán después de haber establecido un marco teórico que nos ayude a situar el cine de animación producido en el País Vasco. Para ello, se buscará definir el término animación y sus especificidades, especialmente, en lo referente al largometraje de animación y al lenguaje audiovisual.

## 1.2. Estado de la cuestión

<<El número todavía limitado de disertaciones científicas acerca de la animación, contemplada no sólo como un conjunto de habilidades y procedimientos técnicos sino como motor de pensamiento filosófico y artístico, justifica la necesidad de nuestra investigación.>> (María Lorenzo)<sup>2</sup>

En la introducción de su tesis doctoral, la animadora y profesora de la Universidad Politécnica de Valencia María Lorenzo señala que estamos ante un objeto de investigación muy amplio y con muchas posibilidades, que, sin embargo, no termina de ocupar el lugar que le corresponde en el ámbito académico.

Salvo contadas excepciones, no existe una bibliografía específica sobre la animación comercial producida en la CAV, objeto de estudio de la presente investigación. Como veremos a continuación, la principal autora de textos relacionados con la animación vasca es Begoña Vicario, quien, no obstante, dedica la mayor parte de su atención al cine experimental, tal y como hacen las dos únicas tesis doctorales relacionadas con nuestro objeto de estudio, incluida la de la propia Vicario. Sin embargo, debemos señalar que existen publicaciones tanto dedicadas al cine de animación del Estado español, como especializadas en cine vasco, que ofrecen información puntual sobre la animación vasca, aunque normalmente solo hacen referencia a las películas producidas hasta finales de los noventa, y más concretamente a la obra de Juanba Berasategi. Estas publicaciones le dedican un espacio residual, en algunos casos, alegando falta de espacio<sup>3</sup>. Partiendo de estas premisas, repasamos las publicaciones y estudios más relevantes de los que nos valemos para la realización de la presente tesis doctoral.

Como señalamos, Begoña Vicario es la autora de los pocos libros y artículos existentes sobre cine de animación vasco. Sin embargo, la mayoría de los textos escritos por esta docente y cineasta tienen como objeto de estudio la animación experimental, de la que ella misma es una reconocida creadora —circunstancia que la convierte, a su vez, en objeto de estudio de otros autores—. Entre todos estos textos, hay tres excepciones que sí incluyen apartados dedicados al cine de animación comercial: *Euskal animazio zineari buruzko ikuspegi bat: esperimentazioa jeneroa denez* (1999)<sup>4</sup>, que Vicario firma junto a Emilio de la Rosa e incluye

2 LORENZO HERNÁNDEZ, María. *El doble sentido de la imagen en la animación*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2005, p.20.

3 Una de las últimas aportaciones a la bibliografía de cine vasco es *Euskal Zinema*, firmada por Joxean Fernández, director de la Filmoteca Vasca y editada en 2012 por Etxepare Euskal Institutua. Se trata de uno de los numerosos recorridos históricos por la cinematografía vasca, y en este caso, apenas se menciona el cine de animación. Concretamente, cuando habla del cine de los ochenta nombra a Berasategi y *Kalabaza tripontzia* en una lista de diversos cineastas y obras, alegando que «no hay espacio suficiente aquí para extenderse sobre las películas del resto de cineastas que formaron parte de este momento histórico del cine vasco» y de la misma manera, al hablar de Txabi Basterretxea y Joxean Muñoz, junto a otros cineastas dedicados al cine de animación, alude que «no ha habido aquí espacio para citar». FERNÁNDEZ, Joxean. *Euskal zinema = Cine vasco = Basque Cinema*. Donostia-San Sebastián: Etxepare Euskal Institutua, 2012, p.81 y 103.

4 ROSA, Emilio; VICARIO, Begoña. *Euskal animazio-zineari buruzko ikuspegi bat. Esperimentazioa jeneroa denez*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jauriaritza, ASIFA Euskadi, 1999.

un breve capítulo dedicado a la animación comercial, y dos artículos recientes, 'El lugar de la animación en el cine vasco de las últimas décadas'<sup>5</sup> —firmado junto a la autora de esta tesis doctoral—, y 'Euskal Herriko animazio zinema'<sup>6</sup>.

Por otro lado, los únicos<sup>7</sup> artículos científicos que hablan específicamente sobre cine de animación vasco los encontramos en el número 135 de la revista electrónica *Eusko News & Media*, publicada por Eusko Ikaskuntza<sup>8</sup>. Esta revista contiene siete artículos —uno de ellos escritos por Vicario—, de los cuales el primero es una entrevista realizada a Juanba Berasategi. Se incluyen, además, artículos sobre la industria de animación vasca y el sector en general, así como textos sobre las diferentes técnicas. Entre los firmantes encontramos investigadores del ámbito de la cinematografía y trabajadores de la industria.

En lo que se refiere a las publicaciones sobre cine de animación español, las referencias a las producciones vascas son mínimas, y como señalamos previamente, en muchos casos se repite la misma información de unas a otras. Las excepciones que debemos destacar son *Cine de animación en España* de Pilar Yébenes<sup>9</sup> y dos libros firmados por Giannalberto Bendazzi. En su listado de largometrajes Yébenes menciona un total de diez películas vascas, así como autores y tendencias de empresas vascas dentro del sector. Por su parte, los dos textos de Bendazzi, *Cartoons, 110 años de cine de animación*<sup>10</sup> y *Animation: a world history*<sup>11</sup>, son dos obras muy extensas —que incluso podemos considerar 'biblias'—, que repasan la historia de

5 VICARIO, Begoña. JUNGUITU, Maitane. El lugar de la animación en el cine vasco de las últimas décadas. En: FERNÁNDEZ, Joxean (2015). *Euskal zinema: zinemagileen hiru belaunaldi. Cine vasco: tres generaciones de cineastas*. Donostia-San Sebastián: Euskadiko Filmategia, pp. 167-174.

6 De hecho, este artículo, al igual que la tesis doctoral de Begoña Vicario, hacen referencia al artículo referenciado la anterior nota al pie, 'El lugar de la animación en el cine vasco de las últimas décadas'. VICARIO, Begoña. *Euskal Herriko animazio zinema*. En: LAUZIRIKA, Arantza; RODRÍGUEZ, Natxo (Eds.). *Berrogei urte zinea eta euskara bultzatzen*. Bilbao: Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. Argitalpen zerbitzua = Servicio editorial, 2017, pp.79-102.

7 Las excepciones corresponden a los artículos y comunicaciones publicados por la autora de la presente tesis doctoral en el proceso de escritura de la misma. Los textos señalados son: JUNGUITU DRONDA, Maitane. El camino de la coproducción en el largometraje de animación vasco. En: *Con A de animación*, nº 6, 2016, pp. 190-205; JUNGUITU, Maitane. El rol de Euskal Telebista en la producción de largometrajes de animación. En: DE LAS MUÑECAS, Rocío; JUNGUITU, Maitane; MANÍAS, Miren (Eds.) *Radiotelevisión autonómica local, y comunitaria. La comunicación de proximidad amenazada*. Bilbao: Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. Argitalpen zerbitzua = Servicio editorial, pp.34-53; JUNGUITU, Maitane. The Basque Animated Zombies Approaching the Outside World. En: DOBSON, Nichola (Presidencia), *Beyond the frame, 27th Annual Conference*, Society for Animation Studies, Congreso celebrado en Canterbury, Reino Unido, 2015; JUNGUITU, Maitane. Short introduction to the presence of Basque Culture in Juanba Berasategi's animation. En: DOBSON, Nichola (Presidencia), *The Animator, 26th Annual Conference*, Society for Animation Studies, Congreso celebrado en Toronto, Canadá, 2014; JUNGUITU, Maitane. From 'Justin Hiriart' to 'Ipar haizearen erronka'. Animating the Basque Whale Hunters. En: DOBSON, Nichola (Presidencia), *And yet it moves, 29th Annual Conference*, Society for Animation Studies, Congreso celebrado en Padova, Italia, 2017 y JUNGUITU, Maitane. Basque language in the creative and production process of Basque Animation. En: AGIRRE, Katixa (Secretaría), *Small cinemas conference. Diversity in Global Cinemas: language, culture, identity*, Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad, Congreso celebrado en Bilbao, Euskadi, 2017.

8 *Eusko News & media*. Donostia-San Sebastián: Eusko Ikaskuntza, nº135, 14 y 21/09/2001. [En línea] < <http://www.euskoNews.com/0135zkb/portada.html> > [Consulta: 01/08/2018].

9 YÉBENES, Pilar. *Cine de animación en España*. Barcelona: Ariel, 2002.

10 BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y medio, 2003.

11 BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: a world history*. Boca Raton: CRC Press, 2015, vol. 1-3.

la animación a nivel global. Este autor, dentro de la cronología mundial, dedica su atención a la cinematografía vasca, algo que creemos que es muy significativo.

También hallamos referencias al cine de animación en las publicaciones específicas sobre cine vasco, si bien en su mayoría son pequeñas menciones, principalmente en las obras que presentan el recorrido histórico de la cinematografía vasca. Encontramos referencias más específicas, sobre todo fichas técnicas de las películas, en las monografías que centran su atención en periodos o aspectos más concretos. Entre estas publicaciones, cabe destacar la investigación que publica Carlos Roldán Larreta en 1999 en los cuadernos Ikusgaiak de Eusko Ikaskuntza, *El cine del País Vasco: de Amalur (1968) a Airbag (1997)*<sup>12</sup>. Resaltar como hecho novedoso que es en esta obra donde encontramos la única referencia sobre la polémica en torno a los derechos de autor de la película *Ipar haizearen erronka* (1992, Juanba Berasategi).

Además, hay que mencionar dos obras de entrevistas: *Zeluloidezko begiradak*<sup>13</sup> y *Mamá quiero ser artista*<sup>14</sup>. En la primera, Mikel García Idiákez entrevista a trece directores de cine vasco, entre ellos, a Juanba Berasategi. En *Mamá quiero ser artista*, la animadora Isabel Herguera y la ya mencionada Begoña Vicario, en formato de pregunta-respuesta, se acercan a diferentes mujeres animadoras, entre las que encontramos tres vascas: Miriam Ballesteros y las propias autoras del libro.

Finalmente, los profesores de la Universidad del País Vasco Ainhoa Fernández de Arroyabe, Nekane Zubiaur e Iñaki Lezcano publican en 2014 su investigación *Cortometrajes de Kimuak. Semillas del cine vasco*<sup>15</sup>, centrada en la promoción del cortometraje del programa Kimuak. Los autores reflejan, en este texto y en artículos posteriores, la relevancia que va adquiriendo la animación, tanto como técnica total de producción de cortometrajes, como medio para crear efectos especiales, en los cortometrajes seleccionados por Kimuak.

En lo que se refiere estrictamente a investigaciones académicas, y más concretamente a tesis doctorales, la animación es un objeto de estudio internacional analizado desde multitud de puntos de vista. Se trate de estudios de caso o no, las perspectivas académicas desde las que se aborda la animación van desde la pedagogía y sociología hasta análisis desde el punto de vista técnico, artístico, narrativo, y por supuesto, del lenguaje filmico<sup>16</sup>.

12 ROLDÁN LARRETA, Carlos. *El cine del País Vasco: de Ama Lur (1968) a Airbag (1997)*. Ikusgaiak. Cuadernos de Cinematografía (3). Donostia-San Sebastián: Eusko Ikaskuntza, 1999.

13 GARCÍA IDIAKEZ, Mikel. *Zeluloidezko begiradak: Euskal Herriko 13 zuzendarirekin hizketan*. Donostia-San Sebastián: Elkar, 2011.

14 HERGUERA, Isabel; VICARIO, Begoña. *Mamá quiero ser artista: entrevistas a mujeres del cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio, 2004.

15 FERNÁNDEZ DE ARROYABE, Ainhoa; ZUBIAUR, Nekane E.; LAZKANO, Iñaki. *Cortometrajes de Kimuak. Semillas del cine vasco*. Salamanca: Comunicación Social, 2014.

16 Aunque no ahondamos en la misma, es relevante mencionar la tesis doctoral a la que nos remitimos al inicio de este apartado *El doble sentido de la imagen en la animación* de María Lorenzo. La profesora de la Universidad Politécnica de Valencia habla sobre la interpretación de las representaciones y reflexiona sobre los recursos para presentar imágenes y adaptarlas a la animación. LORENZO HERNÁNDEZ, Op. Cit.

En este punto, debemos mencionar las dos únicas tesis que tienen como objeto de estudio la animación (experimental) producida en el País Vasco. La primera es la tesis doctoral de Begoña Vicario, *De Tarzán a Jane: el cine de animación experimental en el País Vasco*<sup>17</sup>, un referente donde además de recopilar y completar el trabajo de investigación que hasta ahora desarrolla sobre la animación experimental vasca, incluye un cortometraje en forma de valor práctico, *Jane, Tarzan ez zen horren guay* (2016, Begoña Vicario). Asimismo, encontramos la investigación de Sara Rodríguez, *Vida y obra del pintor y cineasta José Antonio Sistiaga Mosso*<sup>18</sup>, que, como su propio título indica, centra su atención en la obra de Sistiaga, reconocido pintor y cineasta. Rodríguez analiza las obras del artista guipuzcoano en orden cronológico y su análisis se basa sobre todo en el análisis del color.

Junto a estas dos tesis doctorales, mencionar otras tres que, aunque no estudian específicamente la animación vasca, presentan contenidos lo suficientemente relevantes para ayudarnos a estructurar nuestra investigación y desarrollar tanto la metodología como el marco teórico. La primera de ellas es *La imagen animada. Análisis de la forma y el contenido del dibujo animado* de Hipólito Vivar<sup>19</sup>. Esta es la primera tesis doctoral sobre animación defendida en el Estado español. El apartado más significativo es el referente a la clasificación de las técnicas, el cual aplicamos en nuestro marco teórico. La segunda tesis que debemos referenciar es *El largometraje de animación español: Análisis y Evaluación* de María Luisa Martínez Barnuevo<sup>20</sup>. El análisis que realiza Martínez Barnuevo se basa en múltiples aspectos, desde una perspectiva industrial (relativa a producción y técnica, financiación, promoción y audiencia), así como desde una perspectiva textual (elementos formales del texto fílmico, del relato y temática). Además, su objeto de estudio concreto son los largometrajes de animación españoles estrenados entre 1997 y 2007, incluidos los de origen vasco, por lo que esta obra es una fuente de información significativa. Las conclusiones que aporta Martínez en su investigación nos proporcionan una buena panorámica del largometraje de animación producido en el Estado español.

Por otra parte, son interesantes también los trabajos que estudian la cinematografía de un autor en concreto. En ese sentido, la tesis más relevante es la de Laura Montero Plata, *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*<sup>21</sup>. La autora analiza la obra íntegra del director japonés y centra un capítulo en la construcción y estructura de la narración y personajes, basándose en las teorías de autores como Propp, Campbell, Vogler y Greimas. También estudia

17 VICARIO, Begoña. *De Tarzán a Jane: el cine de animación experimental en el País Vasco*. Directora: Arantza Lauzirika. Tesis doctoral inédita, Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. Departamento de Arte y Tecnología. Leioa, 2016.

18 RODRÍGUEZ, Sara. *Vida y obra del pintor y cineasta José Antonio Sistiaga Mosso*. Director: Luis Badosa. Tesis doctoral inédita, Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. Departamento de Pintura, 2002.

19 VIVAR, Hipólito. *La Imagen Animada, Análisis De La Forma y El Contenido Del Dibujo Animado*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 1988.

20 En este caso no tenemos acceso a la tesis doctoral, sino a la publicación posterior. MARTÍNEZ BARNUEVO, María Luisa. *El Largometraje de Animación Español: Análisis y Evaluación*. Madrid: Fundación Autor, 2008.

21 MONTERO PLATA, Laura. *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: Dolmen, 2012.

en profundidad las influencias de Miyazaki y aporta informaciones etnológicas y literarias sobre la iconografía y temas tratados. La manera en la que Laura Montero Plata afronta su tesis doctoral nos sirve de inspiración para estructurar el presente estudio y establecer la metodología.

Llegados a este punto debemos mencionar la revista científica dedicada exclusivamente a la animación, *Con A de animación*<sup>22</sup>, de la Universidad Politécnica de Valencia. En esta publicación encontramos ocasionalmente textos que estudian algún caso concreto de producciones vascas, entre los que destaca el trabajo de Isabel Herguera —incluso descubrimos textos firmados por ella—, o alguna revisión de largometrajes y cortometrajes concretos.

Ante la falta de referencias científicas específicas sobre animación comercial vasca, la prensa diaria o publicaciones periódicas, tanto de papel como en línea, se convierten en otra fuente de información importante. De este modo, se toman en consideración las noticias, reportajes, entrevistas, críticas y otros contenidos relacionados con las obras animadas, en lo relativo a la industria, producciones, estrenos y premios. Asimismo, queremos mencionar dos blogs especializados en animación, como son *Animaholic*<sup>23</sup> y *La animación escrita*<sup>24</sup>, donde, por un lado, se hacen eco de la actualidad de la industria de la animación, y, por otro, se referencian libros relacionados con la animación —complemento indispensable para la identificación de la bibliografía existente—. Además, *La animación escrita* comienza en 2015 a publicar una revista con contenidos exclusivos que incluyen reportajes y entrevistas<sup>25</sup>.

Para la obtención directa de información, uno de los recursos con los que contamos son los dossiers llevados a cabo por productoras, asociaciones y certámenes o festivales cinematográficos. Es habitual que las compañías productoras de animación preparen dossiers dirigidos a la prensa que incluyen información variada sobre la película, la ficha técnica de la misma, proceso de producción, información sobre los autores y recorrido de la empresa. Entre estos contenidos, queremos destacar los dossiers de Animabasauri, Festival Internacional de Cine de Animación de Basauri<sup>26</sup>; editados con periodicidad anual, recogen cuantiosa información de los estrenos y obras que se presentan en el certamen. Así, encontramos varias fichas técnicas, sinopsis de producciones vascas y biografías de autores, entre las que encontramos una retrospectiva de Juanba Berasategi en el 2005.

Finalmente, debemos mencionar los informes realizados desde instituciones públicas y privadas, ya que sirven para obtener información sobre la situación y necesidades del sector audiovisual. Ejemplo de ello es el *Libro Blanco del Sector de Animación en España*, realizado

22 *Con A de Animación*. Valencia: Sendemá, Editorial Universidad Politécnica de Valencia, 2011-.

23 *Animaholic*, 2005-2012. [En línea] <<http://animaholic.blogspot.com.es/>> [Consulta 01/08/2018].

24 *La animación escrita*, 2017. [En línea] <<http://laanimacionescrita.blogspot.com.es/>> [Consulta: 01/08/2018].

25 Queremos destacar un contenido en esta revista, donde se referencia la obra de la cineasta Maite Ruiz de Austri. ZANOLETTY. El cine de Maite Ruiz de Austri. En: *La animación escrita*, n°2, Almería: Moviola Cómics, 2015, pp. 4-15.

26 GOROSTILANDA; ASOCIACIÓN GOZILA. *Dossiers Animabasauri*. Basauri, 2005-2012.

en 2012 por la consultora Rooter para la Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación, DIBOOS<sup>27</sup>.

Con todo lo dicho, creemos que queda justificada la necesidad marcada en los objetivos, de crear una bibliografía específica sobre la animación comercial producida en la CAV.

---

27 Rooter, consultora estratégica de servicios jurídicos especializada en contenidos digitales y TIC a petición de DIBOOS (Federación de Productoras de Animación en España). DIBOOS, Federación de Productoras de Animación de España. *Libro blanco del sector de la animación en España 2012*. Barcelona: Diboos, 2012.

### 1.3. Metodología

La metodología utilizada en la presente tesis doctoral es cualitativa y se sirve de diversas técnicas para conseguir responder a los objetivos previamente planteados. Por un lado, para describir el cine de animación de la CAV, nos valemos del análisis bibliográfico y de la entrevista en profundidad. Por otro lado, para el análisis de la obra de Juanba Berasategi se opta por el análisis filmico, con una ficha creada *ad hoc* a partir de la propuesta que José Luis Sánchez Noriega presenta en su obra *Historia del cine*<sup>28</sup>, basada en la teoría expuesta por Francesco Casetti y Federico di Chio en *Cómo analizar un film*<sup>29</sup>.

El análisis bibliográfico sirve para describir el panorama del cine de animación comercial en la CAV. La investigación documental se hace mediante el exhaustivo estudio de las publicaciones académicas y hemerográficas descritas en el estado de la cuestión. Para recabar información sobre los largometrajes que forman el objeto de estudio tomamos como referencia la base de datos de películas calificadas del ICAA del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte<sup>30</sup>. Asimismo, la identificación de autores y obras se complementa con la información recogida en las páginas web oficiales de las empresas dedicadas a la producción de cine de animación, así como de grupos e instituciones como Eiken–Basque Audiovisual (Cluster Audiovisual de Euskadi), la Asociación de Productoras Audiovisuales Independientes del País Vasco (IBAIA) o la Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación (DI-BOOS). En lo que se refiere a la legislación y subvenciones, analizamos las convocatorias y resoluciones correspondientes a las ayudas económicas que reciben los largometrajes de animación por parte de las instituciones públicas vascas (Gobierno Vasco y EITB).

Junto al análisis bibliográfico, para ahondar en nuestra investigación es indispensable la información ofrecida por los propios autores. Por eso se opta por la entrevista en profundidad, cuyo objetivo fundamental es conseguir información sobre la producción de las obras, la elección de historias y temas. La entrevista es clave para concretar las técnicas de animación usadas en cada obra, así como el papel que tiene la evolución tecnológica en cada empresa productora. Indagamos sobre los procesos de producción y organización del trabajo dentro de la productora. Además, preguntamos a los autores acerca de sus motivos para dedicarse al mundo de la animación, su recorrido profesional, así como sus inquietudes y preocupaciones sobre el sector, y, en algún caso, si las decisiones institucionales y cambios socioculturales han podido afectar a su trabajo.

De este modo, se realizan un total de nueve entrevistas en profundidad; la primera a Begoña Vicario, animadora y profesora de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco. Vicario es sin duda una figura relevante dentro del cine de animación vasco, no solo por ser la

28 SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis. *Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza Editorial, 2002, p.61.

29 CASETTI, Francesco; DI CHIO, Federico. *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós, 2010.

30 ICAA. MINISTERIO DE CULTURA DEL GOBIERNO DE ESPAÑA. Buscador de películas calificadas, 2018 [En línea] <<http://infoicaa.mecd.es/CatalogoICAA/Buscador/BuscadorPelículas/>> [Consulta: 01/08/2018].

autora de gran parte de la bibliografía existente sobre la materia, sino también por su faceta como cineasta.

De las nueve entrevistas, dos se realizan a Juanba Berasategi. El primer encuentro se da durante la escritura del proyecto fin de máster que sirve de base para la tesis doctoral. En ese momento se le pregunta por sus inicios, las características y evolución de la técnica de animación en sus trabajos y los tres largometrajes analizados para ese proyecto: *Kalabaza tripontzia*, *Ahmed Alhambra printzea* y *Barriola, San Adriango azeria*. Durante la segunda entrevista, se le pregunta por otras facetas de su oficio, como es la búsqueda de recursos para producir, sus relaciones con las instituciones vascas, y también por los trabajos sobre los que no se le cuestiona en la primera entrevista, incluyendo cortometrajes, series de televisión y últimas obras. Las entrevistas a Juanba Berasategi se realizan de manera presencial, la primera en su taller de Donostia-San Sebastián y la segunda en Deba, con motivo del coloquio que realiza en el festival Animadeba organizado por el también creador Aitor Oñederra.

Cuatro de las cinco entrevistas restantes están relacionadas con los primeros años de la animación en la CAV y se realizan a Gregorio Muro, Maite Ruíz de Austri, Carlos Varela y Javi Galdós, quienes participan en el *Balearenak*, proyecto de Juanba Berasategi, que se convertirá en *Ipar haizearen erronka*. Gregorio Muro toma parte en la creación del argumento original, Maite Ruíz de Austri asume la dirección del proyecto con EPISA, Carlos Varela ejerce de director de animación y el animador vitoriano Javi Galdós es también miembro del equipo. El testimonio de estas tres personas ayuda a entender mejor el conflicto que hay en torno al citado largometraje y viene a justificar una de las bases propias de la entrevista en profundidad «(...), en definitiva, es una técnica para obtener que un individuo transmita oralmente al entrevistador su definición personal de la situación»<sup>31</sup>.

Por otro lado, también se realiza una entrevista a Ramón Saldías. Con décadas de trabajo a sus espaldas, entre los que se incluye una serie de animación, Saldías ilustra una situación diferente a la habitual, la de un creador que trabaja fuera de la CAV.

De la misma manera, la entrevista a Myriam Ballesteros aporta un punto de vista diferente al mostrado hasta el momento. Ballesteros en lugar de producir largometrajes de animación, se decanta por las series de televisión.

---

31 RUIZ OLABUÉNAGA, José Ignacio. *Metodología de la investigación cualitativa*. Bilbao: Universidad de Deusto, 2012, p.166.

Tabla 1: Entrevistas en profundidad realizadas.

NOMBRE	FECHA	LUGAR
<b>Begoña Vicario</b>	11/10/2012	Leioa
<b>Juanba Berasategi</b>	17/01/2013	Donostia-San Sebastián
<b>Juanba Berasategi</b>	26/12/2014	Deba
<b>Maite Ruiz de Austri</b>	01/03/2014	Vitoria-Gasteiz
<b>Gregorio Muro</b>	15/08/2015	Videoconferencia
<b>Miriam Ballesteros</b>	20/08/2014	Vitoria-Gasteiz
<b>Ramón Saldías</b>	06/09/2016	Teléfono
<b>Javi Galdós</b>	20/04/2017	Teléfono
<b>Carlos Varela</b>	24/04/2018	Teléfono

Fuente: Elaboración propia.

Para completar la información de las bases de datos, webs corporativas y dossieres, se mantiene correspondencia y se realizan llamadas telefónicas y videoconferencias con numerosas personas vinculadas a la animación, especialmente directores de largometrajes:

- Iñaki Amurrio (Animador)
- Miren Berasategi (Lotura Films)
- Enrique García (SILVERSPACE Animation Studio)
- Alberto Gerrikabeitia (Abra Prod)
- Aitor Herrero (Animador)
- Koldo Izagirre (Guionista)
- Arantza Lauzirika (Animadora y profesora de la Universidad del País Vasco)
- Jone Landaluze (Baleuko)
- Jose Angel Lopetegui (Director de fotografía)
- Javier Martínez (Pausoka)
- Toti Martínez de Lezea (Escritora)
- Ignacio Meneu (Camelot Estudio)
- Ricardo Ramón (Dibulitoon Studio)
- Rubén Salazar (SILVERSPACE Animation Studio)
- Iñigo Silva (Extra Producciones Audiovisuales)
- Yurre Ugarte (Guionista)

- Oskar Urretabizkaia (Animador)
- Carlos Varela (Merlín Animación, Kaia Produkzioak)
- Gorka Vázquez (Baleuko)
- Begoña Vicario (Animadora y profesora de la Universidad del País Vasco)
- Imanol Zinkunegi (Director de animación)

En las entrevistas también se indaga sobre el idioma en el que se trabaja día a día en la productora, así como en el que se escribe el guion y el de la versión original del film. Por otra parte, para obtener información más específica y unificada sobre el uso del euskera, preparamos unas encuestas en las que se cuestiona el uso del idioma en los diferentes procesos de producción. La recogida de datos no se limita a las personas entrevistadas, sino que se opta por enviarlo a todas las productoras de animación mencionadas en la tesis y así conseguir información no solo de los largometrajes, sino también sobre series de televisión, cortometrajes y otros proyectos de animación relevantes que puedan servirnos para futuras investigaciones. Cuando las productoras no pueden responder a dichas cuestiones, principalmente porque la persona responsable del proyecto ya no está vinculada a la empresa, buscamos el director o productor del proyecto en cuestión. Ejemplo de ello son los cuestionarios dirigidos a Javier Martínez o Alberto Gerrikabeitia en relación a las tres series de televisión que desarrolla Pausoka. Las encuestas incluyen varias tablas, una por cada obra del creador o productora, encabezada con el año y título de la producción. En ocasiones, ni siquiera los propios creadores pueden suministrar toda la información, especialmente en la categoría de versiones de audio totales, ya que sus obras pueden ser traducidas a numerosos idiomas y no pueden especificar la lista completa.

Tabla 2: **Encuesta a rellenar para determinar los idiomas usados en el proceso de producción.**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS ¿CUÁL?
<b>Proceso de creación</b>				
<b>Guion</b>				
<b>Proceso de producción</b>				
<b>Versión original</b>				
<b>Versiones de audio en total</b>				

Fuente: Elaboración propia.

Por su parte, el estudio de los largometrajes, como mencionamos, se realiza siguiendo la propuesta de José Luis Sánchez Noriega y la adaptamos a las necesidades que requiere el objeto de investigación. De este modo, el análisis está formado por los siguientes cinco epígrafes:

1. Introducción y ficha técnica.
2. Sinopsis argumental.
3. Elementos formales y narrativos.
4. Significados o temática del film.
5. Presencia de elementos socioculturales de origen vasco.

Habitualmente se señalan dos o tres niveles de análisis de la narración, dependiendo del autor. El primero corresponde a la estructura superficial de la narración, en el que se presenta la descripción de los motivos de la historia. El texto es simplemente presentado como discurso, y, por ello, en su faceta más básica, se limita a señalar el argumento de la historia, determinada por la concatenación de las situaciones y los cambios que sufren los personajes. En el segundo nivel de análisis, esos motivos, que representan diferentes situaciones y transformaciones, son relacionados creando estructuras internas más o menos complejas. El último estadio corresponde al sentido más básico del relato, que nos lleva, metafóricamente, al nivel de los mitos, donde se ilustran las pulsiones más primitivas del ser humano.

La animación es susceptible de adaptar los cuentos de hadas, leyendas y mitos tradicionales, y con ello, las estructuras básicas sobre las que se fundamentan. Como hemos visto en el capítulo dedicado al estado de la cuestión, diversos autores dedican su atención al análisis narratológico de los largometrajes de animación, con diferentes objetivos que van desde la búsqueda de la vinculación a la estructura narratológica más básica, hasta el razonamiento del éxito o fracaso comercial de una película. Habitualmente, los investigadores basan sus estudios en autores clásicos como Propp, Campbell, Greimas, Vogler o en teorías del análisis del guion cinematográfico<sup>32</sup>. El análisis narrativo también se aplica al estudio de historias cuyo origen se sitúa en la tradición vasca, línea de investigación de la que son claros exponentes Apalategi y Hartsuaga, citados en la introducción, al que sumamos Txema Hornilla con *Los héroes de la mitología vasca*<sup>33</sup>. De cara a nuestro análisis se opta por uno de los planteamientos habituales para el estudio de los largometrajes de animación: la estructura del viaje del héroe.

En esta tesis doctoral, las bases sobre las que trabajamos el viaje del héroe son, por un lado, la propuesta original de Joseph Campbell, y, por otro, la interpretación, más enfocada al análisis cinematográfico, que hace Antonio Sánchez –Escalonilla en *Guion de aventura y forja del héroe sobre El viaje del escritor* de Christopher Vogler<sup>34</sup>. La relevancia de su metodología y su aplicación al cine de animación viene en parte vinculada al hecho de que el propio Vogler trabaja como asesor de guiones para la factoría Disney.

32 En este punto no debemos dejar de lado las aportaciones que hacen Roland Barthes, Claud Lévi-Strauss y Carl Gustav Jung al análisis de las narraciones.

33 HORNILLA, Txema. *Los héroes de la mitología vasca. Antropología y psicoanálisis*. Bilbao: Txertoa, 1991.

34 VOGLER, Christopher. *El viaje del escritor*. Barcelona: Ma non troppo, 2002.

Tomamos entonces como base la estructura presentada por Antonio Sánchez–Escalonilla, que viene a llamarla *El viaje de Frodo* tras aplicarla a *The Lord of the rings* (Peter Jackson, 2001), insertando algunas modificaciones:

<<También se han añadido algunos pasos que Vogler no considera, y que resultan vitales para la forja heroica, como son la *Instrucción del Candidato*, la *Visita al Oráculo* o la *Desaparición del Sabio Anciano*.>><sup>35</sup>

En consecuencia, nos encontramos ante un análisis dividido en tres actos, como es habitual en el guion cinematográfico. A su vez, la narración está dividida en doce fases, el mismo número defendido por Vogler, y se definen cuatro umbrales que debe cruzar el héroe. Pero, optar por una estructura concreta no significa que el orden de las fases deba ser siempre el mismo o que todas deban estar presentes.

<<Los cambios que se llevan a cabo en la escala del monomito desafían toda descripción. Muchas historias aíslan o aumentan grandemente uno o dos elementos típicos del ciclo completo (el motivo de la prueba, el motivo de la huida, el rapto de la desposada), otros reúnen un grupo de ciclos independientes en una sola serie (como en la *Odisea*).>><sup>36</sup>

A continuación pasamos a reproducir lo que Sánchez–Escalonilla llama *El viaje de Frodo* sobre el que construimos nuestros análisis narrativos<sup>37</sup>:

#### **PRIMER ACTO:**

**Mundo Ordinario:** se presenta al personaje en su mundo ordinario y conocido.

**Llamada a la aventura:** el personaje principal recibe una invitación para salir de su mundo ordinario, una misión que puede o no aceptar.

**Aparición del sabio anciano / mentor:** el héroe dispone de un sabio anciano o mentor que le ayuda a adquirir todas sus competencias para conseguir su objetivo.

#### **SEGUNDO ACTO:**

**Mundo especial** (primer umbral): tras aceptar la misión el héroe deja atrás el mundo ordinario y entra en un nuevo mundo desconocido.

**Instrucción del candidato:** el héroe va adquiriendo competencias para llevar a cabo su misión.

**Primeras heridas:** se ponen a prueba las competencias adquiridas por el héroe.

**Visita al oráculo:** el héroe recibe a un oráculo que le recuerda o reconduce en su misión.

35 SÁNCHEZ–ESCALONILLA, Antonio. *Guion de aventura y forja del héroe*. Barcelona: Ariel, 2002, p.116.

36 CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura de México, 1959, p.255.

37 SÁNCHEZ–ESCALONILLA. *Guion de aventura y forja del héroe*, Op.Cit., pp.115–120.

**Descenso a los Infiernos o gruta abismal (Segundo umbral):** la prueba suprema del héroe puede darse en esta ocasión.

**Desaparición del sabio anciano:** el héroe es abandonado por su mentor, por lo que afronta solo el camino.

### **ACTO TERCERO:**

**Salida de los infiernos:** superadas las anteriores pruebas, el clímax se acerca y el oponente prepara la prueba definitiva.

**Prueba Suprema y Resurrección (Tercer umbral):** el héroe muestra la adquisición total de las competencias. El héroe hace ver su nueva identidad como salvador.

**Regreso al Hogar (Cuarto umbral):** el héroe vuelve al mundo ordinario donde recibe el reconocimiento como héroe.

Aunque Campbell habla de una estructura circular en el caso del monomito, cuando afrontamos el viaje del héroe no debemos entenderlo como tal, ya que, aunque pueda acabar en el mismo lugar en el que se inicia el relato, hay transformaciones que justifican la estructura en espiral. Desde esa variabilidad, Christopher Booker establece en su estudio la existencia de siete argumentos habituales<sup>38</sup>: venciendo al monstruo, de la pobreza a la riqueza, la cruzada, el viaje y regreso, la comedia, la tragedia y el renacimiento. Por ejemplo, en el viaje y regreso destaca el hecho de que el héroe vuelva a su casa o, en la tragedia, que no salga victorioso de su aventura.

Pero analizar solo la estructura narrativa del film se antoja insuficiente para hacer un acercamiento a toda la narrativa del mismo, ya que son necesarios muchos elementos, algunos de ellos presentes en la estructura, para completar la descripción de la narración. De ahí que el primer paso, antes de proceder al análisis de la estructura, sea un estudio de los existentes, es decir, ambientes y personajes<sup>39</sup>. La diferenciación entre ambiente y personaje depende de si ese motivo es nominalizado, el papel que juega en la estructura narrativa y la atención que se le dedica en la trama o en la imagen. De esta manera, algunos personajes humanos pueden ser parte del ambiente, o algunos elementos sin vida convertirse en personajes.

El tiempo y lugar en el que sucede una historia pueden ser determinantes para su catalogación. Pero no solo eso, sino que el ambiente en el que se desarrolla la acción puede ser decisivo para interpretar los significados y establecer paralelismos con otras realidades. El ambiente es, en definitiva, lo que amuebla y sitúa la escena. Los personajes los entendemos como los existentes que llevan a cabo las acciones y que sufren las transformaciones. Como sucede con la narración, que puede ser estudiada en tres niveles diferentes, Casetti y Di Chio también definen los personajes bajo una tríada estructural correspondientes a esos tres ciclos de lectura. En primer lugar como persona, señalando los rasgos que aportan realidad al personaje como ser psicológico e intelectual y su aspecto físico. En segundo lugar y a ni-

38 BOOKER, Christopher. *The Seven basic plots. Why we tell stories*. London, New York: Continuum, 2004, p.216.

39 CASETTI; DI CHIO, Op.Cit., pp. 155-168.

vel funcional dentro de la narración, está el personaje como rol. En este caso se describe el 'tipo' que interpreta cada personaje dentro del relato, como es el protagonista o antagonista. El tercer nivel es el del personaje como actante, que es definido dependiendo de la función específica que tiene en la narración, ya sea sujeto, objeto, auxiliar, u oponente<sup>40</sup>. De cara a nuestro análisis, optamos por identificar los personajes (u objetos, ya sean concretos o abstractos) que cumplen las funciones de héroe, objeto de deseo, mentor y oponente.

Antes de comenzar a definir las características que debe tener el héroe, conviene hacer una pequeña mención al hecho de que una mujer sea la heroína de la historia. Vogler concreta que al usar el término 'héroe' hace referencia al arquetipo y no al héroe masculino<sup>41</sup>. Es decir, en la concepción del héroe de Vogler cabe un hombre o una mujer. A esta idea sumamos que la fantasía y la ciencia-ficción nos pueden llevar incluso a superar ese binarismo.

Según explica Ángel Pablo Cano, el posmodernismo supone que el aspecto tradicional que se espera de los personajes y su rol acaben desligados. De esa manera, el personaje que estructuralmente cumple con el papel de oponente y que iconográficamente es construido con ese aspecto, puede acabar siendo el héroe, siempre y cuando su base sea la propia del rol, en este caso con el valor como cualidad<sup>42</sup>. Un ejemplo de ello lo encontramos en la película *Shrek* (2001, Andrew Adamson, Vicky Jensen), donde el ogro protagonista rompe con el estereotipo que le corresponde, ser el villano; lo contrario ocurre con el supuestamente adorable conejito Snowball en *The secret life of pets* (2016, Yarrow Cheney, Chris Renaud).

Sánchez-Escalonilla resume las cualidades del héroe bajo la frase 'Proteger y Servir', lema que toma del Departamento de Policía de la Ciudad de Los Ángeles, y lo extrapola a todo héroe de cualquier relato<sup>43</sup>. Protector y servidor, el héroe obra por el interés de los otros bajo cuatro virtudes propias y constantes como son la sabiduría, la justicia, la fortaleza y el autodomínio. De un héroe se espera que tenga fortaleza física e interior para hacer frente a las vicisitudes que se le presentan. También debe tener templanza, autodisciplina y autocontrol para no ser una persona esclavizada por sus propios deseos. La sabiduría práctica o prudencia es otra cualidad importante para adelantarse a lo que pueda suceder. Como el héroe está en su proceso de iniciación, la falta de esta capacidad es compensada con la ayuda del mentor. La justicia es la clave de las virtudes del héroe si al final su cometido básico es defender una causa justa y legítima de manera honesta, haciendo frente al abuso de poder o a la opresión. En definitiva, los héroes aparecen como «*portadores simbólicos y mundiales del destino de todos los hombres*»<sup>44</sup>.

40 Ídem, pp.153-194.

41 VOGLER, Op.Cit., p.65.

42 CANO GÁMEZ, Ángel Pablo. Metalenguaje y otredad: posmodernismo en *Shrek*. En: *Revista Latina de Comunicación Social*. La Laguna: Universidad de La Laguna, n°56, 2003. [En línea] <<http://www.revistalatinacs.org/20035633cano.htm>> [Consulta: 01/08/2018].

43 SÁNCHEZ-ESCALONILLA. *Guion de aventura y forja del héroe*, Op.Cit., p.18.

44 DIEZ PUERTAS, Emeterio. *Narrativa fílmica. Escribir la pantalla, pensar la imagen*. Madrid: Fundamentos, 2006, p.162.

Pero los héroes como protagonistas de las historias no siempre tienen que cumplir esas características, ya que hay lugar para la ambigüedad. Jung habla del arquetipo de embaucador y luego Vogler concreta la existencia del 'héroe embaucador', cuya función es agitar el estatus quo. Mita Valvassori, en su estudio de los cortometrajes clásicos de la productora Warner Bros, concluye que en muchas ocasiones los protagonistas responden a la figura mítica del embaucador ('*trickster*'), inspirados en los relatos recogidos de la tradición oral de los pueblos nativos americanos. Según explica Valvassori, el embaucador se iguala a la figura del 'ladrón del fuego' y es un personaje provocador, muy astuto pero a su vez muy estúpido, que puede representar la cultura o la destrucción. Valvassori concreta que existen dos tipos de embaucadores:

**«El *Trickster* malo es el que roba algo para sí mismo, el que arrebató algún don del circuito económico y luego no lo devuelve a la comunidad (...). Por otro lado, el *trickster* bueno es el que roba los dones para devolverlos a sus dueños originales, reintegrándolos al circuito de dones al que pertenecían.»<sup>45</sup>**

En estos casos es significativo que el embaucador trae consigo una ambigüedad moral que se aleja del binarismo entre el bien y el mal (característica importante de cara al análisis temático de la historia). Además, la provocación del embaucador enfatiza con especial interés en la teoría de la otredad, según la cual unos y otros personajes tienen que definirse y caracterizarse en relación a sus contrarios.

Definido el carácter e intención del héroe, toca señalar cómo se enfrenta a esa aventura. Campbell define el viaje del héroe como un proceso iniciático, pero Sánchez-Escalonilla recuerda que no todos los relatos que siguen esta estructura corresponden a una iniciación. En algunos casos el héroe se presenta reconocido como tal, ya que su iniciación se desarrolla en un pasado extradiegético<sup>46</sup>. Entre los ejemplos señala al arqueólogo Indiana Jones (*Raiders of the Lost Ark, 1981*, Steven Spielberg), sobre el que, tras su primer film —en que se muestra a un héroe ya formado—, se publican novelas en las que se narra precisamente su iniciación. Es más, en la tercera entrega de la saga cinematográfica, *Indiana Jones and the last Crusade* (1989, Steven Spielberg), un prólogo muestra a ese Indiana Jones en fase iniciática en un momento de su vida que se retoma posteriormente.

La concatenación de acciones desarrolladas por el héroe le llevan a completar la estructura previamente señalada. El paso por cada una de estas etapas, ya sea un camino iniciático o no, conlleva unas transformaciones. Por pequeños que sean estos cambios, la relación entre sujeto y objeto hace evolucionar al personaje positiva o negativamente para sus ob-

45 VALVASSORI, Mita. El personaje *trickster* o «*burlador*» en el cuento tradicional y en el cine de dibujos animados. En: *Culturas populares. Revista electrónica*, n°1, 2006, p. 9 y 10. [En línea] <<http://www.culturaspopulares.org/textos%201-1/articulos/Valvassori.pdf>> [Consulta: 01/08/2018].

46 SÁNCHEZ-ESCALONILLA. *Guion de aventura y forja del héroe*, Op.Cit., p.13.

jetivos. El estudio de estas transformaciones ayuda a discernir la evolución del héroe y de la narración en sí.

En definitiva, encontramos en el viaje y la figura del héroe una estructura básica constante a la que aferrarnos a la hora de analizar el discurso cinematográfico. Será así incluso cuando esté oculta como un trasfondo mítico de los guiones en forma de simple referencia cultural<sup>47</sup>. Pero, como afirma Emeterio Diez, el simple uso de los paradigmas míticos para construir relatos cinematográficos no es siempre sinónimo del éxito, ya que la clave de la notoriedad reside en esos motivos que se construyen sobre la estructura, a la vez que recalca la importancia de los elementos formales del texto cinematográfico.

<<Los detalles, la atmósfera, la polaridad, el aspecto y, en definitiva, la carne que ponemos sobre los huesos (sobre la estructura mítica) es la que hace que un relato sea una obra original, artística y cercana al público.>><sup>48</sup>

### 1.3.1. Análisis de las obras

#### 1. Introducción y ficha técnica

Por un lado, se resumen brevemente los datos más relevantes derivados del análisis de la película correspondiente. Asimismo, se incluye la ficha técnica del largometraje (común para todas las obras), que recoge la siguiente información obtenida de la base de datos de películas calificadas del Ministerio de Cultura<sup>49</sup>:

##### Datos principales

- Título original
- Otros títulos
- Director
- Año
- Calificación
- Nacionalidad

##### Producción y doblaje

- Producción
- Empresa de doblaje
- Intérpretes

---

47 Ídem.

48 DIEZ PUERTAS, Op.Cit., p.168.

49 Dado que no todas las fichas de la base de datos contienen la misma información, se intentará presentar las mismas categorías en todas las fichas, completando los datos del ICAA con los obtenidos de los títulos de crédito, los creadores, dosieres o fichas propias.

**Ficha técnica**

- Productor
- Director de producción
- Guionista
- Director de fotografía
- Música
- Montaje
- Director de Animación
- Animadores

**Formato y duración**

- Formato
- Duración

**2. Sinopsis argumental**

Relato breve en el que se delimita la historia en espacio y tiempo, se describen los personajes y se marca el trayecto fundamental del relato (principio, nudo y desenlace).

**3. Elementos narrativos y formales****3.1. Personajes**

Teniendo en cuenta lo planteado sobre la estructura narrativa se opta por estudiar tres tipos de personajes por su repercusión en la misma, basándonos en los tres estadios de la narración:

- El héroe y su objeto de deseo
- El oponente
- El mentor

**3.2. Ambiente**

El ambiente son las coordenadas espacio temporales por las que se mueven los personajes. En este apartado se concretan características propias del tiempo cinematográfico que pueden determinar la estructura temporal del film. Los usos concretos del tiempo pueden aparecer ligados a los mensajes del film, como la muestra de una misma acción en reiteradas ocasiones<sup>50</sup>. De este modo, el tiempo se define en varias categorías como orden (lineal, no lineal, analepsias), duración (dilatación, elipsis, resumen) y frecuencia.

**3.3. El viaje del héroe**

La estructura narrativa es el resultado de poner en relación personajes, acciones y transformaciones. No todas las etapas aquí mencionadas deben aparecer y tampoco en el orden que se establece.

<sup>50</sup> CASETTI; DI CHIO, Op.Cit., pp.134-144.

### **Acto primero:**

- Mundo ordinario
- Llamada a la aventura
- Aparición del sabio anciano/mentor

### **Acto segundo:**

- Mundo especial (Primer umbral)
- Instrucciones al candidato
- Primeras heridas
- Visita al oráculo
- Descenso a los Infiernos o gruta abismal (Segundo umbral)
- Desaparición del sabio anciano

### **Acto tercero**

- Salida de los infiernos
- Prueba Suprema y Resurrección (Tercer umbral)
- Regreso al Hogar (Cuarto umbral)

## **3.4. Transformaciones**

Tanto las acciones como las transformaciones están relacionadas con los personajes y la propia estructura narrativa, por lo que se presentan según avancemos en los análisis de los mismos, y asimismo, mencionadas en un apartado independiente para completar la información.

## **3.5. Elementos fantásticos**

Se espera identificar la presencia de la fantasía, la magia y lo irreal dentro de los contenidos del largometraje, identificados como elementos característicos de la animación.

## **3.6. Elementos humorísticos**

Buscamos identificar la presencia del humor y de los recursos humorísticos dentro de los contenidos del largometraje, identificados como elementos característicos de la animación.

## **3.7. Diseño de personajes y ambientes**

Se va a identificar la propuesta visual del autor por medio de las características propias de los personajes y ambientes, con el fin de determinar si se trata de una aproximación hiperrealista o más abstracta respecto a la realidad construida mediante animación y características iconográficas.

## **3.8. Otros elementos formales**

En este apartado se incorporan otros elementos formales que no han sido incluidos en los puntos anteriores, que pueden ser relacionados con los códigos tecnológicos de base, visua-

les, gráficos, sonoros y sintácticos, así como el análisis de la comunicación, fijándonos en este caso la enunciación y el punto de vista. Entre estos códigos, nos interesa analizar la combinación y funciones que tienen éstos en el relato, ya que se sobreentiende que el autor realiza unas elecciones con objetivos concretos. Por ejemplo, en el caso de la enunciación y punto de vista, se enfatiza la relación entre el emisor y el receptor, es decir, la huella del autor, que trata de acentuar la narración o de borrar las marcas textuales. El enunciado tiene que ver con el narrador del film, que puede ser intradiegético o extradiegético, y con la focalización o punto de vista, relacionado con la mirada, concretamente con el 'saber' y el 'creer'. En ese sentido, las actitudes comunicativas del autor pueden enfatizarse mediante la posición de la cámara y su relación con lo que muestra. Por tanto, el creador nos puede mostrar los sucesos de una manera más objetiva, subjetiva, o directamente interpelando al espectador<sup>51</sup>. Por lo cual, nos interesa identificar planos significativos como los subjetivos o las interpelaciones.

#### 4. Temática

Por medio del análisis temático del relato, se busca sacar a la luz los mensajes y contenidos más básicos y también implícitos que se exponen en los motivos del nivel figurativo de la narración<sup>52</sup>. Estos significados no solo están expuestos a través de los elementos narrativos, sino también por las elecciones formales del autor a la hora de construir la imagen. Como resultado, consideramos este análisis temático como un último paso para completar la comprensión del texto. Según José Luis Sánchez Noriega, en algunas ocasiones, el análisis temático se presenta obligatorio si se quieren entender películas o autores concretos<sup>53</sup>. Para realizar esta observación partimos del planteamiento de Greimas, pero no a través de la aplicación del cuadrado semiótico, sino de una versión simplificada del mismo. En particular, nos decantamos por la oposición de conceptos abstractos, que ilustran el conflicto entre las diversas situaciones que se presenten en el film. Además de los temas subyacentes, también se mencionan los símbolos presentes en la película y otro tipo de indagaciones que puedan estar relacionadas con los significados.

#### 5. Elementos vascos en el film

Una vez completado el análisis filmico de la obra se procede a buscar elementos que puedan identificarse como 'vascos'. Para ello, en primer lugar se tiene en consideración el origen de la historia que se narra, por si pudiera tener relación con la literatura escrita u oral vasca. Luego, se procede a identificar, si los hubiera, los elementos vascos, relacionados con el folclore, cultura y sociedad. En los ambientes, específicamente en las localizaciones concretas en las que suceden las acciones, se identificarán espacios naturales o paisajísticos, arquitectónicos propios, como puede ser el *baserri*, pueblos vascos de origen medieval o espacios industriales. También se buscarán personajes, como seres mitológicos o de la cultura popular vasca,

51 Ídem, pp. 219-224.

52 AUMONT, Jaques; MARIE, Michel. *Análisis del film*. Barcelona: Paidós, 2009, p.132.

53 SÁNCHEZ NORIEGA, Op.Cit., p.64.

y objetos que se muestran, músicas e iconografías, tales como la vestimenta o elementos ornamentales. En lo que respecta a la forja de la identidad propia, prestamos especial atención a los conflictos entre personajes, entornos o significados, ya que estas oposiciones nos pueden ayudar a definir el 'otro' que puede representar la diferencia entre 'lo que es vasco' y lo que no.

En el caso de no encontrar estos elementos, se procede a comentar brevemente las razones que llevan al autor a obviarlos.

## 1.4. Estructura

La presente tesis doctoral responde al orden habitual de las investigaciones académicas, por lo que se divide el texto en cuatro grandes partes: en primer lugar, la introducción y el marco teórico; en segundo lugar, la descripción del objeto de estudio; en tercer lugar, el análisis de caso y, finalmente, las conclusiones.

La primera parte comienza con la introducción y planteamiento de la tesis, en la que el lector puede aproximarse al objeto de investigación y conocer la motivación de la misma. Se subraya la importancia que tiene esta investigación debido a la escasa cantidad de los estudios previos que existen relacionados con el tema. A partir de la primera descripción del objeto de estudio y de la bibliografía existente sobre el mismo, se establecen unos objetivos que sirven para guiar la investigación y llegar a conclusiones que confirman o desmienten esos planteamientos. Finalmente, se define el diseño metodológico con el que se afronta la investigación.

El segundo capítulo corresponde al marco teórico, dividido en varios apartados en los que se desglosan las características propias del objeto investigado: la animación. Este capítulo pretende identificar las cualidades que hacen a la animación diferente o no respecto al cine de imagen real, así como las singularidades que puede tener el largometraje de animación respecto a códigos formales, género cinematográfico, audiencia y marca de autoría.

Por su parte, la segunda parte consta de dos capítulos, en el primero de los cuales se comienza a dar respuesta a los objetivos de la tesis: identificar la animación comercial producida en la CAV. Concretamente, se realiza una retrospectiva de la animación producida en el País Vasco, no solo desde el punto de vista histórico, sino también en lo que respecta a características específicas como son el uso del euskera en el proceso de producción, la tendencia hacia las coproducciones y los premios recibidos, especialmente los Goya de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España. También se hace referencia a la presencia que tiene la animación en las subvenciones otorgadas por las dos principales instituciones vascas que protegen la cinematografía, como son el Gobierno Vasco y la radiotelevisión pública vasca, Euskal Irrati Telebista (EITB). Otro apartado que se suma al capítulo es el referido a algunos usos específicos de la animación, como la presencia de la obra animada en el programa de promoción Kimuak. El cuarto capítulo está dedicado exclusivamente a la biografía y obra de Juanba Berasategi y supone una contextualización que da pie al análisis de caso, que se desarrolla en los siguientes seis capítulos.

Estos capítulos finales antes de las conclusiones conforman la tercera parte de la tesis doctoral. Cada capítulo corresponde al análisis de un largometraje dirigido por Juanba Berasategi: *Kalabaza tripontzia* (1985), *Ipar haizearen erronka* (1992), *Ahmed, Alhambrako printzea* (1998), *Alhambrako giltza* (2003), *Barriola, San Adriango Azeria* (2008) y *Tormesko itsumutila* (2012). Asimismo, se presenta, a modo de epílogo, un séptimo capítulo en que se resumen las características del largometraje póstumo de Juanba Berasategi, *Nur eta herensugearen tenplua*.

La cuarta y última parte del trabajo incluye las conclusiones. En ellas se hace una lectura transversal de los resultados principales del análisis, y se presentan de manera desglosada las ideas principales que se deducen de esta investigación. Finalmente, se proponen posibles nuevas líneas de investigación a partir de las necesidades de estudio que han ido surgiendo según se ha avanzado en la investigación.

# 2 | Aproximamiento conceptual a la animación

## 2.1. Claves para la definición de la animación

La Asociación Internacional del Film de Animación, ASIFA, define la animación como:

<<The art of animation is the creation of moving images, through the manipulation of all varieties of techniques apart from live action methods>><sup>54</sup>

Esta definición se apoya en dos elementos clave. Por un lado, señala la creación de imágenes en movimiento, es decir, la ilusión del movimiento. Por otro lado, hace referencia al conjunto de técnicas usadas para conseguir esta ilusión. El estudio de estos dos parámetros nos sirve de inicio para determinar cuáles son las características que hacen de la animación un formato audiovisual diferente al cine de referente real<sup>55</sup>.

### 2.1.1. La ilusión del movimiento

El primero de los puntos de la definición de ASIFA alude al concepto 'ilusión de movimiento', base de toda representación cinematográfica. Para ello es necesaria la proyección continuada de imágenes con una cadencia concreta, tradicionalmente 16 o 24 fotogramas por segundo. Es precisamente esa proyección la que genera la ilusión de movimiento.

Hay diversas teorías sobre los fenómenos fisiológicos que participan en la interpretación de las imágenes aisladas como una secuencia con movimiento. Una de las más extendidas es la teoría de la 'persistencia retiniana', la cual defiende que, durante la proyección de las imágenes en secuencia, éstas se mantienen y se superponen en la retina del ojo humano y crean la sensación de continuidad. Sin embargo, esta teoría es rebatida posteriormente por Max Wertheimer, uno de los fundadores de la psicología de la Gestalt. Wertheimer realiza varios

54 ASIFA. ASIFA Statutes. [En Línea] < <http://www.asifa.net/statutes/> > [Consulta: 01/08/2018].

55 Tomamos como base el texto de José Luis Sánchez Noriega, que considera la animación una «*materia audiovisual*» y un «*formato*» (función de la forma artística, es decir, material expresivo y su relación con la realidad y no tamaño del fotograma o de la pantalla) que en ambos casos se contraponen con el «*cine de referente real*». El cine de referente real, por definición, es cine fotografiado (tiene un proceso de captación fotoquímica), pero debemos tener en cuenta la existencia de una técnica de animación que incluye este proceso químico, por lo que también debemos diferenciar la toma continuada o individual de las imágenes. De modo que consideramos lo opuesto a la animación el cine de acción real o de referente real. Las definiciones de José Luis Sánchez Noriega se retoman en los siguientes apartados. SÁNCHEZ NORIEGA, Op.Cit. p.27,125 y 735. Por otro lado, es conveniente hacer referencia a uno de los textos más recientes de la profesora y cineasta Begoña Vicario, donde expone su preocupación y necesidad de revisar la terminología utilizada a la hora de hablar de cine y más concretamente de animación. Vicario explica que estos problemas léxicos son más complicados cuando se subraya las diferencias entre animación abstracta y figurativa. VICARIO. Euskal Herriko animazio zinema, Op.Cit., pp.79-81.

experimentos sobre la percepción de la luz y concluye que la ráfaga de luz que atraviesa los fotogramas durante la proyección del film es la clave de la interpretación del movimiento. La proyección de las imágenes y su percepción están determinadas por la fusión crítica del parpadeo (*critical fusion frequency* en inglés) y el movimiento aparente que se interpreta a partir de la proyección, este último también conocido como 'fenómeno Phi'. La explicación se complementa con el fenómeno del 'movimiento aparente', o la percepción de movimiento en un objeto o estímulo que no se está desplazando físicamente. El sistema visual del ser humano hace que los dos efectos combinados sean interpretados como una ilusión de movimiento de las imágenes. Bordwell y Thompson señalan que rara vez encontramos hechos naturales que desencadenen estos efectos<sup>56</sup>, por lo que para conseguir la ilusión de movimiento es necesaria una máquina o artificio, desde el más sencillo como puede ser el taumatropo o el zoótropo hasta cámaras de proyección más complejas.

Tanto el cine realizado por toma continuada como el de animación dependen de la fusión crítica del parpadeo y el movimiento aparente, ya que son la base de la percepción cinematográfica. Basándose en este principio, Daniele Barbieri afirma que «*el cine de animación no es más que un tipo particular de cine, que comparte con él buena parte de sus aspectos lingüísticos*»<sup>57</sup>. Por ello para diferenciar la animación del cine de referente real hay que hacer hincapié en el proceso de creación de las imágenes.

## 2.1.2. Técnicas de creación

Según la definición de ASIFA, el segundo elemento clave de la definición de la animación es la manera en que se crean los fotogramas que generan la ilusión de movimiento. El cine de referente real o cine fotografiado de manera continua —en inglés *live action*—, corresponde a aquel cuya filmación se realiza mediante toma directa de objetos en movimiento. En contraposición a éste, llamamos animación a las piezas visuales con fotogramas contruidos individualmente.

A la hora de crear, la animación se caracteriza por las múltiples maneras en las que se puede construir la imagen. De hecho, cualquier ser, objeto y materia maleable es susceptible de ser animado en su puesta en escena, por lo que las opciones son casi infinitas. Encontramos numerosas clasificaciones dependiendo del criterio y del autor, de las que destacan las caracterizadas según el medio de expresión usado o el estilo visual del producto final.

Creemos oportuno realizar el acercamiento a las técnicas de animación a partir de la clasificación expuesta por Hipólito Vivar en su tesis doctoral, debido a la lógica de su planteamiento. Como se observa en el siguiente gráfico, Vivar parte de una característica concreta para diferenciar en dos grandes grupos la animación: la presencia o no de una cámara cinematográfica en el proceso de creación<sup>58</sup>.

56 BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *El arte cinematográfico* Barcelona: Paidós, 1995, p.4.

57 BARBIERI, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós, 1993, p.223.

58 El autor señala un tercer tipo, 'Animación con cámara: registro en continuidad'. Dejamos de lado este tipo de animación en nuestra clasificación ya que en ésta se concreta el uso de los procesos electrónicos aplicados a la

Gráfico 1: Tipos de técnicas de animación.



Fuente: VIVAR, Hipólito. *La Imagen Animada, Análisis De La Forma y El Contenido Del Dibujo Animado*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 1988, p.30.

### 2.1.2.1. La animación sin cámara

La animación (o cine) sin cámara corresponde a una manipulación directa de la película, que se transforma dependiendo de las intenciones del autor. La relación entre la mano del artista y el celuloide es directa y por eso aparece habitualmente ligada a la experimentación y a los artistas plásticos. Algunas de las formas en las que aparece son la pintura sobre película o el rayado o agujereado de la película.

Uno de los exponentes a nivel mundial de la animación es el escocés Norman McLaren. En los años cuarenta, la National Film Board de Canadá le ofrece la posibilidad de crear un estudio de animación, donde trabajar para la organización y formar a futuros animadores, y en el que también se dedica a teorizar sobre las bases del arte, el cine y la animación. En su escrito *Cameraless Animation*, explica cómo construir el material necesario para realizar animación sin cámara y ofrece una descripción de los métodos para hacerlo, como la técnica directa, la animación sin fotograma, la técnica del pastel o la técnica de grabar. De esta última indica que: «*La usamos en Blinkity blank, usando instrumentos finos para cortar los dibujos sobre película negra cubierta de emulsión. Luego coloreamos los dibujos a mano*»<sup>59</sup>. En el caso de la pintura sobre fotogramas, una vez acabada la obra solo existe una copia disponible, por lo que suele ser considerada como 'obra de arte'.

### 2.1.2.2. La animación con cámara

Incluye el proceso de fotografiado de imágenes. Dentro de la animación con cámara, Vivar diferencia tres grandes grupos: la animación bidimensional, la tridimensional y los efectos especiales. Dedicaremos nuestra atención a las dos primeras.

creación de animación. Destaca, por ejemplo, la versión informatizada de la técnica de la fotokinesis, para captar diferentes fotogramas a través del ordenador. VIVAR, Op.Cit., pp.51-59.

59 BAKEDANO, José J. *Norman McLaren. Obra completa 1932-1965*. Bilbao: Museo de Bellas Artes de Bilbao, 1987, p.211.

Gráfico 2: Tipos de animación con cámara.



Fuente: VIVAR, Hipólito. *La Imagen Animada, Análisis De La Forma y El Contenido Del Dibujo Animado*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 1988, p.34.

### La animación bidimensional

Como se ha visto en el gráfico anterior, Hipólito Vivar diferencia siete técnicas diferentes dentro de la animación bidimensional: pintura y dibujo delante de la cámara, recortes o siluetas, animación por raspado; fotokinesis o agolpamiento visual, animación por ordenador, dibujos animados sobre acetatos y dibujos animados sobre papel. Las dos técnicas bidimensionales más habituales en el ámbito del cine comercial son el dibujo animado sobre acetato y la animación por ordenador.

La técnica de los dibujos animados se realiza originalmente sobre papel. La evolución de los procesos de producción lleva a sustituir el papel por materiales más prácticos como los acetatos de celulosa con el objetivo, entre otros, de ahorrar tiempo en la producción. Para ello, se coloca en cada acetato una parte diferente del cuerpo del personaje.

El proceso técnico comienza con el preparado sobre papel de los dibujos que luego se calcan en láminas finas y transparentes de acetato. Este se entinta y colorea, habitualmente separando personajes y fondos en distintas capas. Mediante una cámara —truca— se fotografían las diferentes capas y se van creando los fotogramas individuales. El aspecto habitual de este tipo de animación es el de una imagen plana y, en muchas ocasiones, los personajes se dibujan con colores uniformes y sin sombras. Habitualmente es el fondo el que adquiere un volumen figurado a través de los degradados y sombras. La imagen resultante en ocasiones recibe el nombre de '2D', ya que en su proceso de creación el dibujo solo existe en dos dimensiones.

La animación generada por ordenador o infografía, en inglés *computer generated imagery* (CGI), es aquella creada totalmente por procesos digitales. Sobre una base de fórmulas matemáticas, el software de animación digital da al animador la oportunidad de crear objetos, personajes y fondos que se sitúan en coordenadas espaciales formuladas por vectores en un espacio virtual alterable. Las posibilidades de modificar esos elementos son infinitas. Esa concepción vectorial de las imágenes propicia un estilo visual propio, con sensación de profundidad y volumen de los elementos en la pantalla. Dado que la imagen se genera virtual-

mente, no existe una cámara mecánica tradicional, por lo que se puede considerar 'animación sin cámara'. Sin embargo, se necesita completar el proceso de producción mediante una cámara virtual colocada dentro de ese entorno vectorial, que se mueve por ese espacio para capturar las imágenes finales. Los elementos y personajes cobran vida dentro del espacio virtual y los movimientos de la cámara pueden traducirse en un proceso similar al de animación de imagen real. Las imágenes finales se traducen a fotogramas.

Debido al entorno vectorial tridimensional en el que se genera, esta técnica recibe el sobrenombre de '3D'. Sin embargo, la tridimensionalidad se limita al espacio virtual de su creación y su consecuente ilusión de profundidad, que se convierte en imagen plana en la proyección. Es por eso que no hay que confundirlo con la imagen estereoscópica o '3-D', que se menciona más adelante.

Asimismo, los procedimientos digitales facilitan, economizan y, al mismo tiempo, hacen evolucionar las técnicas 'analógicas' de animación. El dibujo animado sobre acetato encuentra en los noventa un buen aliado en los procesos digitales, que agilizan el trabajo costoso y lento de los animadores y, sobre todo, de los coloristas<sup>60</sup>. Mediante el uso de ordenadores, el coloreado y edición digital de los dibujos animados se impone sobre la técnica manual, por lo que se puede hablar de la integración del ordenador en el dibujo animado y de un paulatino arrinconamiento del trabajo sobre acetato a favor de un proceso digital.

Aunque el dibujo sobre acetato deja de ser la técnica predominante, con los nuevos procesos de creación se mantiene el estilo impuesto por esa técnica tradicional. Un ejemplo es la serie de televisión *The Simpson* (1989–presente, Matt Groening), que en 2002 se adapta a los procedimientos digitales. El estilo visual sigue siendo el mismo, pero es habitual la incorporación de elementos creados en tres dimensiones, que se intuyen sobre todo mediante los movimientos de cámara. Este resultado visual se obtiene traduciendo los elementos vectoriales al 2D, lo que se logra aplicado un filtro o redenderización llamado '*cel-shading*'.

En cualquier caso, el grado de relación entre el trabajo tradicional y el ordenador varía de unos animadores a otros. Algunos autores realizan el proceso de producción 2D directamente en el ordenador a través de un lápiz óptico sin ningún paso previo por el papel; otros, sin embargo, siguen trabajando el dibujo manualmente para luego escanearlo y tratarlo digitalmente hasta llegar al producto final. Esa forma de producción se considera manual o tradicional y uno de sus máximos exponentes es Hayao Miyazaki.

Así, Paul Wells plantea que la animación es más fácil de definir cuando hablamos de la creada fotograma a fotograma, mientras que se vuelve más ambigua si incorpora técnicas digitales en la producción, ya que los procesos creativos cambian, e incluso se combinan<sup>61</sup>.

60 Disney, conocida desde los años treinta por sus trabajos de animación sobre acetato, es pionera en el desarrollo y aplicación de tecnologías que faciliten la producción. Uno de los primeros ejemplos de implantación de la tecnología predigital es el uso de una fotocopiadora, la Xerox de Ub Iwerks, que agiliza el trabajo de dibujo, mediante el paso rápido de los dibujos desde el papel al celuloide por medio de procesos eléctricos. El siguiente paso es la creación del programa informático CAPS (Computer Animation Production System), para realizar digitalmente los procesos de entintado y coloreado de las láminas de acetato.

61 WELLS, Paul. *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón, 2007, p.7.

Tenga el objetivo que tenga, toda creación o tratamiento de imágenes por ordenador se hace a través de un software que sintetiza la información; entre los programas más conocidos están Render Man de la empresa Pixar, 3D Studio, Maya o Flash.

Precisamente la técnica Flash, comercializada por Adobe, se convierte en un recurso digital importante para la creación de contenidos para Internet. Las obras finales realizadas con Flash se caracterizan por su ligero peso, ideales para ser compartidas en red, y su capacidad de volcado en piezas cinematográficas. Con esta técnica se pueden conseguir desde obras de animación limitada, sencillas en color y diseño, hasta trabajos más elaborados que se plasmarán en largometrajes. En ese sentido, Wells opina que mientras la sencillez de uso provoca que muchos cineastas apuesten por este formato con resultados estéticos similares a los del dibujo animado sobre acetato, otros animadores desechan la técnica por su menor calidad visual<sup>62</sup>.

Asimismo, la técnica Flash, caracterizada por su sencillez, sirve como evolución digital de la técnica *cut-out* o animación con recortes o siluetas, una animación originalmente realizada mediante papel o cartulina y generalmente limitada<sup>63</sup>. La técnica *cut-out* digital también se puede desarrollar en otros programas.

Debemos cerrar la sección dedicada a la animación tridimensional mencionando la fotokinesis. Esta técnica se basa en los movimientos de la cámara, *zooms* y *travellings*, así como el uso de los fundidos en el montaje, sobre una imagen estática.

### **La animación tridimensional**

Es aquella que se realiza con objetos, muñecos o marionetas, pasta de moldear, materiales minúsculos como la arena, la pantalla de alfileres o con personas (pixilación). Todos estos elementos se fotografían en una secuencia que recoge un movimiento físico de una toma a otra, y es ésta la principal diferencia respecto a la animación bidimensional, ya que los fotogramas se fotografían en vez de producirse uno a uno. Este tipo de animación también recibe el nombre de animación en tres dimensiones, animación con modelos o *stop-motion*.

Esta técnica presenta varias similitudes con el 3D generado por ordenador. Destaca que durante el proceso de producción de animación con marionetas y figuras, el esfuerzo por conseguir un movimiento más realista suele llevar implícita la existencia de estructuras o esqueletos de metal dentro de los muñecos a manejar, al igual que en los personajes y objetos creados digitalmente. La tridimensionalidad de la técnica con modelos reside en el hecho de que se manipulen objetos reales y, lógicamente, tridimensionales. Al ser fotografiados, pierden profundidad, ya que la captura de imágenes remite a un fotograma plano que luego es visualizado mediante la proyección. Exactamente lo mismo que sucede en el caso de la imagen vectorial creada por ordenador.

---

62 Ídem, p.140.

63 La definición de animación limitada se expone en el siguiente apartado, dedicado al lenguaje audiovisual de la animación y más concretamente a los códigos tecnológicos de base (punto 2.2.2.).

## La estereoscopia

La estereoscopia es un efecto buscado desde los inicios de la cinematografía, en su deseo de conseguir mayor realismo<sup>64</sup>. La nomenclatura que Vivar propone para la animación con modelos, que denomina 'tridimensional', puede causar confusión si entra en juego el concepto de la estereoscopia. A la hora de proyectarse las imágenes finales del film, la animación llamada bidimensional o tridimensional en ningún caso tiene *per se* una tercera dimensión palpable ni una ilusión óptica que lo sugiera, más allá de los recursos visuales para sugerir profundidad (sombras e iluminación). La imagen se limita siempre a la superficie plana sobre la que se proyecta, razón que nos lleva a entender que denominarlas 2D o 3D responde a una pura cuestión de estilo o diseño relacionada con el proceso de creación de la imagen. Solamente se debe hablar de una tridimensionalidad cinematográfica real cuando se busque el efecto de estereoscopia o 3-D<sup>65</sup>, popularizado en la industria cinematográfica en los últimos años.

La imagen con efecto estereoscópico se consigue captando imágenes del objeto por diversas cámaras y desde diversos ángulos, las cuales se proyectan luego de manera que el espectador pueda percibir una sensación figurada de tres dimensiones reales. Ese efecto se consigue proyectando dos imágenes ligeramente distintas que el ojo humano procesa por separado; el cerebro las interpreta en una sola que incluye una sensación espacial y de profundidad. Los efectos estereoscópicos no son exclusivos de la animación y se aplican hoy en día de igual manera en animación y cine de imagen real. Sobre la normalización de la tecnología 3-D en las salas de cine y su devenir, Bernard Mendiburu opina en 2009 que:

«Eventually, 3D will make its way into mainstream cinema the way color and sound did: it will be considered useless until it's available with a reasonable price tag. And then, all of a sudden, it will be unavoidable and ubiquitous, to the point that the very mention of "3D" will disappear from posters. At some point in the near future, you will go to see a "flattie" for nostalgia's sake, just as you sometimes watch black-and-white movies on TV today.»<sup>66</sup>

Pocos años después, en 2013, Fernando de Felipe indica que el 3-D se convierte en un valor añadido para los films con el objetivo de atraer a las salas de cine a «*un público ávido de experiencias únicas*»<sup>67</sup>.

64 Contemporáneamente a los esfuerzos de Louis Lumiere por conseguir un sistema estereoscópico, en el País Vasco, el fotógrafo vitoriano Teófilo Mingueza busca también un sistema que dé relieve a las imágenes fílmicas; para ello idea sobre una cámara cinematográfica un sistema para obtener imágenes grabadas en relieve. Para la visualización de dichas imágenes, patenta en 1935 unas gafas con las que se pueden ver en relieve imágenes cinematográficas, fotografías y dibujos.

65 La abreviatura utilizada para designar al cine estereoscópico es 3-D, que no debe confundirse con 3D.

66 MENDIBURU, Bernard. *3D Movie Making Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen*. Burlington: Focal Press, 2009, p.2.

67 FELIPE, Fernando De. ¿Qué hay de nuevo, viejo? Recetario a la carrera de la animación contemporánea. En: CUE-TO, Roberto (ed). *Animatopia: los nuevos caminos del cine de animación*. Donostia-San Sebastián: Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián [etc.], 2013, p.18.

### 2.1.3. Definiciones prácticas

Entre las múltiples técnicas de animación, hay tres que centran nuestra atención: los dibujos animados sobre acetato, las imágenes generadas por ordenador —principalmente animación vectorial— y la animación con modelos. De acuerdo con Begoña Vicario, estas tres técnicas son las que predominan en la industria cinematográfica, ya que dan la oportunidad de trabajar con un estilo homogéneo y estandarizado de las figuras, lo que facilita la repetición de un estilo o fórmula concretos y da pie a la producción en cadena<sup>68</sup>. El hecho de que estas técnicas de animación sean las más usadas influye también en la manera de nominalizar las obras. Es conocida la expresión 'dibujos animados' para hacer referencia a todo lo que sea animación, ya que, como recuerda Wells, la animación sobre acetato, barata y altamente industrializada de origen estadounidense y japonés, copa no solo la programación televisiva, sino también el imaginario de los espectadores<sup>69</sup>.

Asimismo, la implantación generalizada del ordenador afecta al resto de técnicas de animación, y obliga a replantear definiciones y nominalizaciones haciendo referencia a los orígenes analógicos de cada técnica. En otras palabras, a pesar de que la animación pueda ser en su mayor parte digital, el resultado estético final de la obra puede evocar, por ejemplo, a los dibujos animados sobre acetato o al *cut-out*.

Lo que sí hay que recalcar es el hecho de que, sea la técnica que sea, la libertad de creación que otorga la animación es absoluta. La creación de personajes y fondos y la puesta en escena suponen una invención de un espacio y un tiempo nuevos que no se puede reproducir en la vida real. José Luis Sánchez Noriega habla así de la animación como una 'materia audiovisual' con una naturaleza de la imagen cinematográfica distinta a la del cine de referente real, que *«determina el mundo propuesto y la aproximación del espectador a ese mundo»*<sup>70</sup>.

Aunque la animación es una materia expresiva que se adapta a cualquier formato, género, duración y finalidad, el hecho de que sus usos más comerciales estén dirigidos al público infantil, con predominancia de las historias y personajes fantásticos, puede suscitar que las obras animadas no reciban la misma consideración que las realizadas mediante cine de acción real, como explicamos en los siguientes apartados del presente capítulo.

Teniendo en cuenta las características visuales de la imagen final, y en ocasiones su proceso de producción, proponemos la siguiente definición de animación:

**La animación es la materia audiovisual construida mediante técnicas que incluyen la creación de fotogramas individuales, imágenes en entornos virtuales, fotografiado de objetos y sustancias maleables o el trabajo directo sobre la cinta cinematográfica, que sirven para construir la ilusión de movimiento.**

68 Datos obtenidos de la entrevista con Begoña Vicario, directora y docente, realizada en Leioa el 11/10/2012.

69 WELLS, Paul. *Understanding animation*. London–New York: Routledge, 1998, p.35.

70 SÁNCHEZ NORIEGA, Op.Cit., p.96.

A partir de ahí, clasificamos la animación según las diferentes técnicas:

**1. Animación sobre película o animación sin cámara:** aquella que se realiza pintando, rasgando o manipulando el film.

**2. La animación con cámara:**

**Animación tridimensional, animación fotografiada o con modelos:** la que se produce tras la concatenación de fotografías realizadas toma por toma a todo tipo de objetos físicos, creados mediante materiales maleables o no y que presentan variación de un instante a otro. Es ejemplo la animación realizada con muñecos, marionetas, pantalla de alfileres, personas (pixilación) o sustancias como la arena.

**Animación bidimensional:** aquella que no es tridimensional, es decir, que supone la creación de una imagen y no la toma directa de objetos que ya existen o han sido construidos para la ocasión. Son varias las técnicas que forman parte de este grupo, entre otras el dibujo animado sobre acetato, el *cut-out* hecho mediante papel y la animación digital. Diferenciamos dos grandes grupos, dependiendo del resultado visual final:

**Dibujos animados o Animación 2D:** dibujos cuyo estilo se caracteriza por ser plano. Su nombre hace referencia al dibujo animado tradicional sobre acetato, pero asimismo incluimos en este grupo su variante digital. También se corresponde a la animación con recortes y su variante digital. Si bien, cuando se realiza por ordenador, la técnica puede definirse por el nombre del software utilizado, como en el caso de Flash. Pueden haber sido construidos en un entorno vectorial, pero mantienen el estilo visual del dibujo plano.

**Animación 3D:** estilo visual correspondiente a las imágenes creadas digitalmente y con el aspecto de profundidad propio del diseño vectorial. La imagen final asemeja en el resultado visual a la animación tridimensional y en ocasiones roza el fotorrealismo.

**3. Animación o film 3-D:** pieza audiovisual creada con el objetivo de que simule una realidad estereoscópica o de tres dimensiones reales durante la proyección de la misma.

## 2.2. Describiendo la animación: convenciones y lenguaje audiovisual

### 2.2.1. Los orígenes en el tiempo: interconexiones entre cómic, cine de imagen real y animación

Tras años de teorización, y después de casi tres décadas en Canadá, Norman McLaren, considera el cine como un arte en movimiento. En 1968, formula la siguiente reflexión:

<<I certainly don't see animation as an extension of static forms of art, such as painting and drawing. It seems to me that a link that exists in that way is very slender, and really quite meaningless. In the motion picture film, it's the motion that counts. Any art which doesn't move seems to me to be in one category, and all the arts that are connected with motion are in another category.>><sup>71</sup>

En esta cita, el autor escocés además de enfatizar en dos elementos que hemos señalado como clave en la definición de animación —la ilusión de movimiento y la técnica de creación— también incide en la diferenciación entre arte estático y en movimiento (cine de imagen real y animación). Tomando como base esta distinción, así como la relación entre cómic y animación, en el presente capítulo estudiamos la correspondencia que tienen estas artes estáticas con la animación y la aplicación a la misma de los códigos filmicos que tradicionalmente se identifican con el cine de imagen real. El objetivo es definir las características y convenciones propias del cine de animación.

Encontramos ejemplos de cómo, desde hace miles de años, las pinturas rupestres, jeroglíficos y más tarde los tapices, se esfuerzan en mostrar el movimiento ya sea de manera individual o secuenciando varias imágenes. Y es precisamente al relacionar imágenes estáticas y movimiento cuando nos encontramos con el cómic<sup>72</sup>. El origen del cómic se sitúa pocos años antes de que los hermanos Lumière presenten su cinematógrafo. De hecho, su nacimiento no solo coincide con el del cine y la animación, sino que en ese momento surgen más nuevas tecnologías, como la radio y los primeros pasos de la televisión.

En la década de 1880 y 1890, diferentes ilustradores comienzan a secuenciar sus dibujos para conseguir mayor narratividad en sus historias<sup>73</sup>. Los periódicos comienzan a publicar ilustraciones cómicas, y es ya parte de la historia periodística de los Estados Unidos de América de

71 MCWILLIAMS, Donald (ed). *Norman McLaren on the Creative Process*. Quebec: National Film Board of Canada, 1991, p.19.

72 Roman Gubern explica que esas manifestaciones pueden ser utilizadas para magnificar el origen del cómic olvidando que este fenómeno se debe situar en el contexto industrial de los periódicos y de los medios de comunicación de masas. GUBERN, Román. *El Lenguaje de Los Cómic*s. Barcelona: Península, 1974, p.13.

73 Relacionado con la precinematografía, hay que destacar que los juguetes ópticos como el zootropo o el praxinoscopio, también se valen de la secuenciación de imágenes para conseguir la ilusión de movimiento. Para concretar más ver CERAM, C.W. *Arqueología del cine*. Barcelona: Destino, 1965.

finales del siglo XIX la lucha entre los editores Hearst y Pullitzer por hacerse con los mejores ilustradores para sus publicaciones<sup>74</sup>.

Respecto a la animación, la creación del cinematógrafo trae consigo el descubrimiento del 'paso de manivela'. Este procedimiento supone la opción de parar el motor de la cámara y rodar cuadro a cuadro o fotograma a fotograma, es decir, supone la base técnica de la animación<sup>75</sup>. Existen diferentes versiones sobre quién descubre el 'paso de manivela': algunos se lo atribuyen al británico Stuart Blackton, otros al español Segundo de Chomón y, por supuesto, al francés George Méliès. De este último, es conocida la anécdota en la que observa que su cámara se atasca produciendo saltos de imagen en la secuencia.

Méliès construye un conjunto de trabajos fantásticos llenos de trucajes, superposiciones y sustituciones. Por su lado, Stuart Blackton y Segundo de Chomón realizan diferentes obras en las que la técnica del 'paso de manivela' sirve para animar objetos que se mueven por voluntad propia. También se realizan piezas de animación con materias maleables como la plastilina. La desaparecida obra de Billy Bitzer *A Sculptor's Welsh rarebit nightmare* (1908) y *The sculptor's nightmare* (1908) son ejemplos de ello.

Con varios autores dominando esta técnica, llega la creación de los dibujos animados. Como resultado de la experimentación, Stuart Blackton presenta el que es considerado uno de los primeros dibujos animados, *Humorous phases of funny faces* (1906), donde una mano invisible dibuja las siluetas de varios personajes. De manera similar Chomón introduce el dibujo animado en su cortometraje *La araña de oro* (1909), en la que muestra un insecto dibujando una figura humana sobre un lienzo. En los inicios del dibujo animado también hay que mencionar al francés Emile Cohl, al que Roman Gubern considera «el auténtico pionero de los dibujos animados»<sup>76</sup>.

La relación entre cómic y animación viene de la mano de Winsor McCay, «el primer cineasta que se especializa en la animación»<sup>77</sup>. El estadounidense es dibujante profesional de tiras cómicas y una de sus obras más conocidas y referenciales es *Little Nemo in Slumberland* (1905–1926), cuyos personajes cobran vida en su primer trabajo animado, *Little Nemo* (1911), en que además se mezclan dibujos animados coloreados a mano e imágenes reales, bajo la dirección de James Stuart Blackton. Pero su obra maestra es el cortometraje *Gertie the dinosaur* (1914). El trabajo de McCay es considerado como determinante a la hora de establecer el código visual de los dibujos animados.

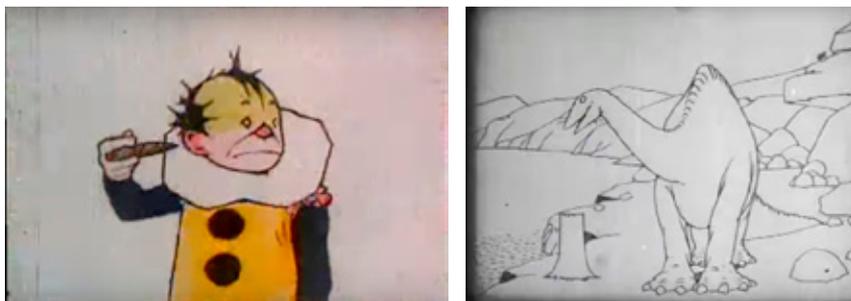
74 Uno de los autores involucrados es Richard F. Outcault, cuya obra *The Yellow Kid* (1895–1899) es considerada la primera en la que se usa el globo, 'speech balloon' o 'speech bubble', para mostrar el texto. Se trata de una convención, que como veremos más adelante, aparece también en la animación.

75 De hecho, la profesora de la Universidad del País Vasco Begoña Vicario hace una apreciación sobre la posibilidad de parar el motor de la cámara y considera que toda animación es *stop-motion* —lejos de atribuirse específicamente a una técnica de animación— ya que supone la toma de fotografías con el motor parado. De hecho, el término *stop-motion* hace referencia directa al motor de la cámara de vídeo y tiene su origen en la forma 'stopping-motion', traducido como 'parando el movimiento'. Datos obtenidos de la entrevista con Begoña Vicario, directora y docente, realizada en Leioa el 11/10/2012.

76 GUBERN, Op.Cit., p.250.

77 SÁNCHEZ NORIEGA, Op.Cit., p.105.

Ilustración 1: *Little Nemo* y *Gertie the dinosaur* son ejemplos de los primeros dibujos animados.



El hecho de que creadores como McCay dediquen su interés creativo tanto al cómic como a la animación sugiere que no solo los inicios de estos dos fenómenos están relacionados, sino que deben existir similitudes en los procesos de construcción de la historia y en los recursos expresivos. De hecho, hoy en día seguimos encontrando ejemplos de autores que tras dedicarse al cómic dirige su atención a la animación.

El cine de animación y el cine convencional tienen un punto de encuentro con el cómic en el proceso de creación, concretamente en la formulación del *storyboard* o guion gráfico. En la etapa de elaboración del guion, el *storyboard* es el conjunto de ilustraciones secuenciadas que sirven para formular el aspecto visual básico previsto para el film y sobre el que se plasma la construcción de los planos y de las secuencias.

Ilustración 2: **Un *storyboard* con animación limitada sirve de introducción en el largometraje de imagen real *Argo* (2012, Ben Affleck).**



En el caso de la animación, existe una etapa posterior a este guion gráfico en la que se realizan los llamados 'dibujos clave del movimiento'. Especialmente a la hora de crear dibujos animados, los 'dibujos clave' corresponden a los que «(...) establecen el sentido y la dirección del movimiento, las poses y posturas principales que adoptará el personaje a lo largo de la ejecución del movimiento completo»<sup>78</sup>. Son imágenes que muestran el inicio y el final del movimiento, y entre ellas se incluirán los demás dibujos intermedios que completan el movimiento y la animación definitiva. Así, el proceso de creación de la animación se presenta de modo elíptico, a pesar de que luego el movimiento es completado fotograma a fotograma. El cómic por su parte se basa en el lenguaje elíptico, y la duración y continuidad de la acción se intuyen a través de su estructuración en viñetas y recursos visuales y textuales. Tanto en animación

78 MARTÍNEZ BARNUEVO, Op. Cit., p. 75.

como en cómic, el conjunto de fotogramas o viñetas nos hablan de la dinámica interna de la misma, de diferente manera, pero consiguiendo similar resultado: narrar una historia.

El principal recurso con el que cuenta el cómic para expresar el movimiento son las líneas cinéticas, una representación del movimiento que no tiene semejanza figurativa con la realidad pero que sirve para ilustrar el «*vacío espacial que ha recorrido el cuerpo*»<sup>79</sup>. Mediante las líneas cinéticas se puede mostrar todo tipo de desplazamientos físicos, como una persona corriendo o un giro de cabeza, pero también pueden usarse para expresar sensaciones e incluso sonidos, como, por ejemplo, el asombro de un personaje o un teléfono sonando.

Los signos de movimiento son habituales en la animación japonesa, especialmente en las obras que conllevan escenas de acción. Dada la relación entre cómic (*manga*) y animación japonesa, se observa que en ocasiones las líneas cinéticas del *manga* se traducen casi literalmente al animarse. También sucede lo opuesto, cuando la animación japonesa se deconstruye para tomar cuerpo en las publicaciones llamadas *anime comics*. En ellas, los fotogramas de un film animado son extraídos de la continuidad, estructurados en viñetas y toman forma de cómic. A esas imágenes se suman los recursos propios del lenguaje del cómic que sirven para mantener la ilusión de movimiento sobre el papel, así como del sonido mediante el uso de onomatopeyas y texto gráfico. En este caso, no es necesario incluir líneas cinéticas, ya que son parte de las imágenes extraídas del *anime*.

Una vez vista la relación entre cómic y animación, debemos centrar la mirada en buscar similitudes y diferencias respecto al cine de referente real. Ambos comparten los códigos fílmicos, por lo que para su análisis tomamos como referencia la obra de Francesco Casetti y Federico di Chio *Como analizar un film*, que presenta, entre otros, los códigos visuales, sonoros, sintácticos, gráficos y tecnológicos de base, estos últimos directamente relacionados con la creación de la ilusión de movimiento<sup>80</sup>. El objetivo en los siguientes apartados es identificar las convenciones de la animación, y más específicamente del largometraje de animación, primero a nivel formal —en el siguiente subcapítulo—, como a nivel narrativo y estilístico —en los sucesivos—.

## 2.2.2. Los códigos tecnológicos de base y la animación limitada

<<(…) Norman McLaren defined animation as movements which are drawn, rather than drawings which are moved. He believed that <<how it moves is more important than what moves. Thought what moves is important, in relative order of importance, it's how it moves that's the important thing.>><sup>81</sup>

79 GUBERN, Op.Cit., p.155.

80 CASETTI; DI CHIO, Op.Cit., pp.59-106.

81 MCWILLIAMS, Op.Cit., p.105.

Donald McWilliams recupera esa reflexión de Norman McLaren para hablar sobre las diferentes técnicas de animación. El escocés enfatiza la idea de que no son los dibujos los que se mueven, sino que es el movimiento el que debe dibujarse, haciendo clara alusión a la animación dibujada. Es más, McLaren hace referencia a los códigos tecnológicos del cine.

Los códigos tecnológicos están relacionados con la tecnología cinematográfica, es decir, con la mecánica de los medios disponibles para hacer un film. Una de sus variantes de base es la cadencia del deslizamiento, el número de fotogramas por segundo. La cifra habitual en el cine es de 24 fotogramas, aunque en origen, en la época silente, era de 16 fotogramas por segundo. La evolución de la tecnología da lugar a que existan cámaras digitales capaces de capturar muchos más fotogramas por segundo para conseguir una imagen mucho más fluida y de alta definición.

A pesar de la tendencia a ampliar el número de fotogramas en imagen real, la historia de la animación muestra lo contrario. La animación realizada con 24 fotogramas por segundo recibe el nombre de '*full animation*'. La reducción de este número nos lleva a hablar de animación limitada, cuyo límite varía de unos autores a otros; algunos hablan de una cadencia inferior a 12 fotogramas y otros sitúan el límite en 8 fotogramas por segundo<sup>82</sup>.

Según Maureen Furniss, son cuatro las condiciones que afectan a la imagen final dependiendo del número de fotogramas usados: el movimiento, la metamorfosis, el número de las imágenes y la dominancia de los componentes visuales y sonoros<sup>83</sup>. El número de imágenes afecta al resto de elementos, a excepción del sonoro, y provoca que se pierda el *continuum*, por lo que es posible diferenciar cada uno los fotogramas, cuando la cadencia es reducida. En ese caso se ven afectadas negativamente la ilusión de movimiento y su fluidez. Al contrario, cuantos más fotogramas y zonas animadas se presenten, la sensación es de un movimiento más continuo y realista. Sin embargo, en animación no es habitual la utilización de 24 fotogramas por segundo. Según Thomas Lamarre, Disney utiliza habitualmente 18 fotogramas por segundo de media y solo alcanza los 24 cuando se trata del movimiento de sus personajes. Va más allá, afirmando que, en el caso de animar personajes y fondos, el número puede superar los 24 fotogramas<sup>84</sup>.

Pero el uso de la animación limitada no debe entenderse como un rechazo a la calidad, ya que puede ser una manera de trabajar la expresividad desde la economía. Cuando la animación es limitada, se repiten ciclos o se suele animar capas o zonas concretas del dibujo, siendo el ejemplo más sencillo el de animar solamente la boca de los personajes durante un diálogo. También es frecuente el uso de la técnica de la fotokinesis. En el caso del *anime*, este método ahorrativo se adopta en los años sesenta y sigue vigente. De hecho, el concepto animación

82 FURNISS. *Art in motion*, Op.Cit., p.134 y RODRÍGUEZ DE LEÓN, Rolando José. *Los Inicios Del Cine de Animación En Japón*. España: Mnk Books/ Adama, 2009, p.110.

83 FURNISS. *Art in motion*, Op.Cit., p.133.

84 LAMARRE, Thomas. *The anime machine. A media theory of animation*. Minnesota: University of Minnesota Press, 2009, p.64.

limitada se crea en Japón; uno de los primeros casos conocidos es el de la serie de televisión *Tetsuwan atomu* (1963–1966), de Osamu Tezuka, en cuya realización se reduce el número de fotogramas por segundo para poder producir de manera más rápida y económica un capítulo semanal<sup>85</sup>.

El extremo de la animación limitada lo podemos encontrar en el ejemplo de los 'videocómic digitales'. Antonio J. Gil habla de este formato híbrido entre el cómic y animación, cuya base es animar las viñetas del cómic en vez de recrear esas mismas historias mediante animación<sup>86</sup>. Para ello se usa la técnica de la fotokinesis, en la que la cámara es la que se desplaza sobre las imágenes. Las viñetas se desproveen de todo elemento textual; se doblan los diálogos y, según se escuchan, emergen en la imagen los globos, al igual que los cartuchos, que ocasionalmente aparecen solos en pantalla con las palabras del narrador. Algunas onomatopeyas se sustituyen por ruidos en la banda sonora y las líneas cinéticas se mantienen.

### 2.2.3. La iconicidad de la imagen animada

Los códigos visuales son aquellos que hacen referencia a los factores que determinan la construcción de las imágenes. Casetti y Di Chio señalan que los códigos visuales se dividen en tres grandes grupos: iconicidad, fotograficidad y movilidad. A continuación hablaremos de la animación en relación con los códigos de iconicidad, haciendo hincapié en las características de la creación icónica de la imagen y de la iconografía.

#### 2.2.3.1. Iconos, símbolos e índices

Partimos de la base de que en el cine de animación las obras pueden realizarse bien mediante la toma directa de imágenes o la creación de dibujos. Cuando se trata de dibujos animados, los códigos visuales están determinados por el hecho de que cada fotograma se puede adaptar a las características visuales que interesan en cada caso. Sin embargo, la fotografía de imágenes, aunque sea fotograma a fotograma, está condicionada en origen por los mismos códigos visuales que el cine de referente real.

Las posibilidades de la imagen animada son mayores que las de la imagen real. Abarcan desde conceptos abstractos o caricaturescos hasta el hiperrealismo. La iconicidad nos lleva a abordar en qué medida la animación es planteada como signo. El grado de iconicidad es lo que determina la similitud del dibujo o imagen animada respecto al objeto que representa. Un dibujo animado tradicional tiene una iconicidad menor a la de una fotografía tomada de manera mecánica. Sin embargo, en ambos casos hablamos de iconos, ya que la base es el parecido hacia el objeto representado; cuanto menos parecido, mayor grado de abstracción o de caricaturización.

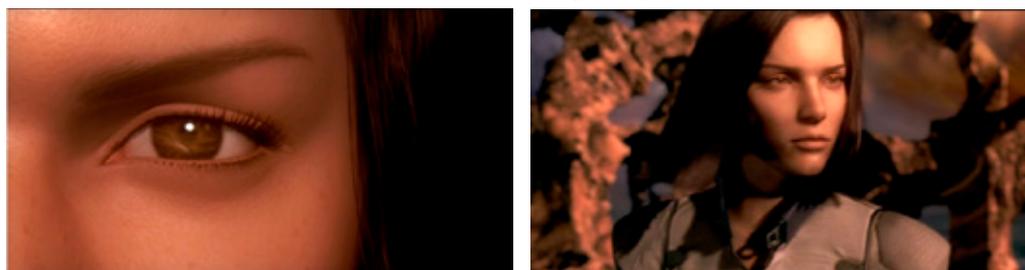
85 El caso del estudio Gainax es excepcional, ya que en reiteradas ocasiones opta por la animación limitada para terminar proyectos en los que se queda sin presupuesto. Es el caso de *Kareishi Kanojo no Jijō* (1998–99, Hideaki Anno).

86 GIL, Antonio J. + *Narrativa (s): Intermediaciones Novela, Cine, Cómic y Videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2012, p.265 y 266.

Esta simplificación de los rasgos es una característica propia de los personajes de los cómics, denominados 'personajes elípticos' por Román Gubern por la elipsis de detalles y reducción de la realidad humana, sobre todo cuando se trata de personajes humorísticos<sup>87</sup>. Esta característica también se cumple en la animación, donde encontramos representaciones sencillas y poco detalladas que, sin embargo, no nos hacen dudar a la hora de identificar lo que estamos viendo, como en el caso de la dinosauria Gertie de Winsor McCay. La animación digital evoluciona hasta convertirse en invisible dentro de las películas tradicionales, llegando al grado más alto de iconicidad que la imagen fílmica permite<sup>88</sup>.

Uno de los grandes retos a los que la animación se enfrenta en lo que a la búsqueda del hiperrealismo se refiere es el de la creación de seres humanos totalmente verosímiles. Entre los primeros intentos figura *Final Fantasy: the spirits within* (2001, Hironobu Sakaguchi). Un ejemplo más actual remite a la recreación del actor Peter Cushing, fallecido en 1994, en el *spin-off* de la trilogía original de *Star Wars Rogue One* (2016, Gareth Edwards). Cushing vuelve a interpretar mediante la recreación de CGI al villano Willhuff Tarkin 22 años después de su fallecimiento.

Ilustración 3: **Representación hiperrealista del ser humano en *Final Fantasy: the spirits within*.**



Conseguir una imagen hiperrealista de un alto grado de iconicidad queda a medio camino de cumplir su objetivo si la imagen no está acompañada asimismo de un movimiento con un alto grado de iconicidad. En el caso de los movimientos humanos, desde el principio de la animación los autores se esfuerzan en lograr un movimiento realista y convincente. Para ello se perfeccionan técnicas como el rotoscopiado y su evolución digital, la captura de movimientos.

La técnica del rotoscopio se desarrolla como recurso en la producción de dibujos animados sobre acetato. Implica la grabación previa de imágenes de acción real —personas, animales, fondos etc.— que luego son calcadas y pasadas al acetato fotograma a fotograma, lo que evoca un punto de confluencia entre la imagen real y la animación. Cuanto mayor número de fotogramas calcados, más realista y fluida es la ilusión de movimiento. La imagen rotoscopia-

87 GUBERN, Op.Cit., p.134.

88 Siguiendo el ejemplo de McCay, en animación se representan los dinosaurios —seres que no existen en la realidad— con diferentes grados de iconicidad. Desde el caso de Gertie, encontramos una evolución que lleva hasta la representación posiblemente más fotorrealista de la recreación de un dinosaurio, siendo uno de los ejemplos más conocidos *Jurassic Park* (1993, Steven Spielberg).

da puede usarse como simple base creativa, combinarla, modificarla y exagerarla como se desee, además de aprovecharla para conseguir proporciones humanas realistas. Esta técnica se usa en *Snow White and the seven dwarfs* (1937, David Hand) para reproducir los movimientos de la protagonista y el príncipe, aunque no del resto de personajes.

En la animación digital, como evolución del rotoscopiado, existe la captura de movimientos (*motion capture* en inglés). Los actores visten máscaras y trajes con instrumentos que identifican sus movimientos faciales y corporales. Esos movimientos se guardan en vectores espaciales y temporales y se trasladan a un sistema informático. Posteriormente, esa información se aplica a un personaje creado virtualmente. Uno de los referentes cinematográficos en el que se utiliza la captura de movimientos es el personaje Gollum/Sméagol en la trilogía de *The Lord of the rings* de Peter Jackson (2001, 2002, 2003), interpretado digitalmente por Andy Serkis.

Ilustración 4: ***The taming of Sméagol* (2003, Michael Pellerin)** muestra la técnica de creación del personaje de Gollum/Sméagol.



Pero el uso del rotoscopio también tiene detractores. Halas y Manvell lo critican alegando que otorgar a los dibujos animados carácter realista es juntar dos fuerzas dispares, aunque suponga un avance tecnológico: «(...) *Las figuras dibujadas deben poseer las cualidades libres del dibujo (...).* De hecho, las cualidades básicas de los dibujos animados comienzan en el punto donde acaban las de las películas normales de movimiento»<sup>89</sup>. De similar opinión son los animadores de la escuela de Zagreb. Según recoge Wells, los autores de la antigua Yugoslavia defienden la creación del movimiento como base de la animación. Por ese motivo, rechazan el realismo construido por Disney, que busca asemejarse al cine de imagen real mediante las técnicas mencionadas<sup>90</sup>.

Este recorrido por la iconicidad de la imagen no olvida el peso que los símbolos tienen en la animación. Respecto a los recursos simbólicos, tanto en el cómic como en la animación dibujada existen las metáforas visuales o visualizadas. Sin embargo y como señala Wells, el estatus de los símbolos en la animación es más complicado que en el cine de imagen real, ya que la imagen fotografiada es una toma de la 'realidad' mientras que, según el tipo de técnica

89 HALAS, John; MANVELL, Roger. *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona: Omega, 1980, p.27.

90 WELLS. *Understanding animation*, Op.Cit., p.10 y 11.

de animación, la imagen queda desprovista de toda alusión a la representación de lo real<sup>91</sup>.

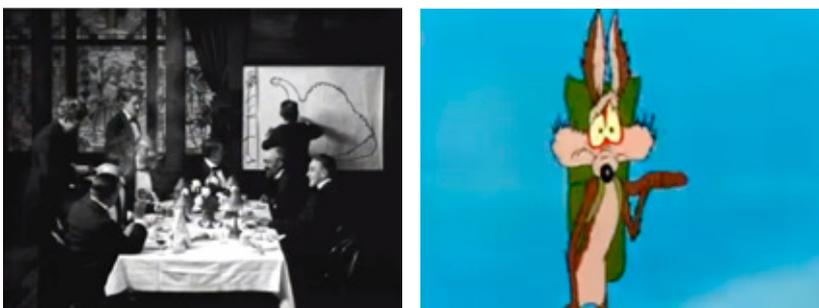
Para terminar con la triada de Pierce, podemos señalar que, al construir la imagen animada, al igual que los símbolos, los índices también están presentes dentro de la diégesis. Esto puede ayudar a contextualizar mejor los espacios en los que sucede la acción y darnos más información sobre la misma. Por ejemplo, el cambio de dirección una veleta dibujada o creada mediante plastilina es un índice que nos señala que el viento sopla en una determinada dirección dentro de la diégesis.

### 2.2.3.2. Los códigos iconográficos de la imagen animada

La iconografía es otra característica propia del cine y de los cómics también aplicable a la animación. Se trata, para empezar, de un uso reiterado de motivos, y por otro, de una relación de metonimia entre lo físico y lo moral, que viene determinada por el diseño gráfico que se le aplica al mundo creado, incluyendo los personajes y los ambientes.

Una de las primeras iconografías propias de la animación se desarrolla con los pioneros a principios del siglo XX. Se trata de la combinación de dibujos animados con imagen real, a través de la aparición de la mano del dibujante en pantalla. Esto sirve, por un lado, como nexo entre la realidad y el dibujo animado, para acentuar la fantasía que cobra vida, y al mismo tiempo, para dejar ver la técnica de construcción de la animación. Tanto los pioneros como quienes más tarde convierten la animación en industria trabajan la relación de los personajes animados tanto con los dispositivos de registro como con los espectadores. Es el caso de los cortometrajes de Wile E. Coyote, que a lo largo de cada capítulo interpela a los espectadores antes, durante, o después de sus intentos por atrapar al Road Runner.

Ilustración 5: **La intertextualidad se manifiesta de diferentes maneras en la animación. Ejemplo de ello es *Gertie the dinosaur* o el Coyote en *Beep beep* (1952, Charles M. Jones).**



De manera similar actúa la convención que Disney utiliza en su primer largometraje, y que tanto esta compañía como otras reiteran posteriormente. Mediante la aparición de un libro que se abre al inicio de la película y que se cierra al final, se hace referencia a la legitimidad de la historia que se va a contar. También se encuentran ejemplos de personajes de dentro de

91 Ídem, p.83.

la diégesis que escriben dicho libro o que presentan la publicación. En el caso de *Shrek* (2001, Andrew Adamson, Vicky Jensen) se parodia la fórmula. Tomás Sánchez señala que esta estrategia hace alusión al género literario de los cuentos de hadas y evoca al contacto entre narrador y narratorio<sup>92</sup>.

Ilustración 6: **Un personaje escribe la historia en *The secret of Nimh* (1982, Don Bluth) y Shrek arranca la página del libro.**



Otra de las iconografías más normalizadas en la animación es la representación de animales antropomorfos, así como de plantas, objetos y cualquier entidad inanimada. Que la animación haga suya la representación de animales como protagonistas de las historias viene influida, por un lado, por la libertad que otorga la propia técnica, y por otro, por la función que tienen los animales como sinónimo de libertad pura. La tradición de contar historias mediante animales no es exclusiva ni original de la animación, ya que desde la antigüedad se recogen narraciones o acciones protagonizadas por animales<sup>93</sup>. En todas ellas, los autores utilizan los animales, les otorgan capacidades humanas y los asocian a valores concretos que, desde el punto de vista del psicoanálisis, valen para establecer identificaciones de diferentes grados, en ocasiones con fines didácticos.

Comunicar situaciones humanas mediante animales exige que los animadores se esfuercen por otorgar movimientos y gestos lo más humanos posibles a los mismos. Eso puede hacerse de dos modos: haciendo uso de una animación lo más 'naturalista' posible, en que los animales adquieren capacidades gestuales y comunicativas sin perder su esencia animal, es decir, a través de un lenguaje exclusivo impuesto por la condición de su especie; o, por otro lado, mediante la desvirtualización de esa esencia animal a favor de un aspecto más humano que, por ejemplo, lleva a un cuadrúpedo a andar sobre sus patas traseras. En cualquier caso, la animación, y especialmente las piezas de difusión mundial, tienen una gran importancia a la hora de trascender en la iconografía de los animales: «*Animal iconography has thus become charged not merely with the parameters of the social carnivalesque, but also particular*

92 SÁNCHEZ, Tomás. De los Grimm a Disney. Un estudio narratológico de la adaptación de Blancanieves. En: *Con A de Animación*, nº 4, 2014, p.116 y 117.

93 Por mencionar algunos ejemplos, están las pinturas rupestres, pasando por las fábulas de Esopo, representaciones pictóricas de fábulas como las caricaturas japonesas *Chōju-jinbutsu-giga*, hasta la fábula de postguerra *Animal Farm* (1945) de George Orwell.

*kinds of ideological pertinence*»<sup>94</sup>. Paul Wells expone como ejemplo de ello a Mickey Mouse, cuya imagen de ratón es reconocible en el mundo entero. La permeabilidad del lenguaje animado provoca que, a pesar de que el personaje tenga diferentes nombres según el idioma, éste sea identificado con los mismos trasfondos ideológicos y culturales en cualquier país.

Otra convención de la animación es la relativa a la construcción de los personajes a nivel narrativo, condición que además determina su aspecto. Encontramos una alta presencia de personajes secundarios en forma de animales, objetos animados o también humanos, que sirven de complemento del personaje principal. Éstos sirven de guía o aliados del protagonista o del antagonista de la historia y en ocasiones recae sobre ellos el peso cómico de la narración para aligerar la carga dramática. En el caso de los ayudantes del antagonista, suelen ser torpes y favorecen al héroe. Cuando se trata de animales u objetos animados, estos pueden tener o no características humanas, como por ejemplo la capacidad de habla, que le dan un trasfondo fantástico. El hecho de que no puedan hablar no justifica que no muestren un alto grado de empatía y entendimiento respecto a su compañero humano.

En el caso del largometraje, la factoría Disney llega a crear una iconografía propia para este tipo de personajes, aplicándolo tanto a humanos como animales: es habitual encontrar un dúo formado por dos personajes físicamente diferentes entre sí, —uno alto y delgado y otro pequeño y rechoncho— con personalidades muy divergentes. Incluso existen convenciones dentro de este tipo de secundarios, que, entre otras formas, distinguen los personajes femeninos y masculinos otorgándoles valores diferentes, por ejemplo, ligando la sensatez a lo femenino.

En la animación, a la hora de diseñar un personaje, su rol en la narración puede acentuarse mediante su aspecto visual, que adelanta si se trata del héroe o del villano. Los elementos visuales como los colores, las texturas, vestimenta, etc., se combinan con aspectos de la personalidad, como su tono de voz y movimientos. Para completar la construcción del mismo también lo define el ambiente en el que se sitúa, así como los objetos que maneja y los otros personajes que lo rodean.

Un ejemplo ilustrativo de la construcción de personajes que utiliza muchos recursos iconográficos es el del personaje Scar de *The Lion King* (1994, Rob Minkoff, Roger Allers). Su nombre hace referencia a su aspecto: un león de color diferente al resto —oscuro— con una cicatriz en el ojo, acentuado por el hecho de ser el único león que muestra sus uñas. Sus aliados son las hienas, también oscuras y amenazantes, que habitan en un cementerio. Solamente aparece a la sombra y habitualmente en espacios cerrados; cuando gobierna en la sabana, la oscuridad predomina sobre la misma.

94 WELLS, Paul. *The animated bestiary. Animals, cartoons, and culture*. New Brunswick, New Jersey, London: Rutgers University Press, 2009, p.182.

Ilustración 7: **El personaje de Scar destaca por su diseño y la iluminación en *The Lion King*. Su poder influye en los ambientes.**



En las historias de la factoría Disney la figura de la princesa se convierte en un aspecto iconográfico más. Muchos de sus largometrajes incorporan una princesa, futura princesa o referente femenino como protagonista u objeto de deseo del film. Según indican Nora Ros, la evolución de este personaje cambia desde su forma clásica de princesa delicada y hermosa a mujer atlética y destructiva, que tiene su origen en los videojuegos<sup>95</sup>. Así, existen versiones posmodernas de este estereotipo que incluyen el cuestionamiento de la belleza de la princesa, como sucede en *Shrek* cuando Fiona acaba aceptando su aspecto de ogresa.

El aspecto del personaje también puede estar condicionado por otras etapas del proceso de producción, como es el caso del doblaje. La elección de un doblador puede tener influencia en el diseño final de los personajes, incluso hasta llegarse al parecido, en aspecto y gestos, entre el actor de doblaje y el personaje animado. Un simple vistazo al personaje de Wesley en *Home on the range* (2004, Will Finn, John Sandford) es suficiente para ver el parecido con su actor de doblaje, Steve Buscemi.

95 ROS, Nora. El film *Shrek*: una posibilidad desde la educación artística para trabajar en la formación docente la lectura de la identidad y los valores. En: *Revista Iberoamericana de Educación*, vol. 44, n°6, 2007, p.9. [En línea] <<https://rieoei.org/RIE/article/view/2195/>> [Consulta: 01/08/2018].

Ilustración 8: Wesley es la viva imagen de Steve Buscemi en *Home on the range*.



## 2.2.4. La composición fotográfica y movilidad

Casetti y di Chio señalan que la animación asimila los códigos de composición fotográfica del cine de acción real:

<<Como en el caso de la iconicidad, también estos códigos son generales, es decir, son comunes a todos los films (salvo una categoría muy importante, los dibujos animados; pero como hemos hecho antes respecto del cine abstracto, también debemos decir ahora que existen muchos rasgos que asimilan los dibujos animados al cine "fotográfico", y que en relación con esto las diferencias adquieren un menor peso); respecto de la iconicidad estos códigos son más específicos, es decir, indican principalmente lo que es propio del lenguaje cinematográfico (lo distinguen, al menos en parte, del lenguaje de la pintura, conservando sólo el parentesco con el lenguaje de la fotografía fija).>><sup>96</sup>

El hecho de que los autores mencionen explícitamente la técnica del dibujo animado vuelve a plantear la distinción entre la animación fotografiada y la de dibujos animados. El cine de animación fotografiado se construye con los mismos códigos de la composición fotográfica aplicados al cine de referente real, es decir, aplicando diferentes perspectivas, encuadres, iluminación y variantes de color. Mientras que en el dibujado hay que construir o simular todos esos elementos.

En lo relativo a la perspectiva, la animación dibujada usa recursos similares a los del cómic y la pintura para conseguir un efecto de profundidad. Destaca la utilización de los trazos de línea gruesos para los primeros planos y el trazo fino, degradado, o simplemente la ausencia de línea para los fondos. Cuando se trata de dibujos animados sobre acetato, encontramos una herramienta determinante: la cámara multiplano, inventada por la empresa Disney para obtener más profundidad al filmar varias capas superpuestas de acetato y conseguir un efecto de lejanía. Se usa por primera vez en 1937, en el cortometraje *The old mill* y también en el primer largometraje de la productora, *Snow White and the seven dwarfs*.

96 CASETTI; DI CHIO, Op.Cit., p.76.

Respecto a los márgenes del cuadro y los movimientos de cámara, en el caso de los dibujos animados, es el dibujante o diseñador el que crea la imagen específica que quiere mostrar, concretando la escala del plano y los márgenes del cuadro. Solo dibuja lo que quiere enseñar, aunque a la hora de capturar la imagen con la cámara se puede variar la distancia relativa al dibujo para cambiar el encuadre. Para crear el movimiento de cámara, en la animación dibujada hay dos opciones: crear *travellings* y panorámicas manualmente, diseñando cada dibujo con ese efecto, o a través de pequeños cambios constantes en la distancia de la cámara o truca que captura los fotogramas. Para controlar tanto el encuadre como los movimientos de cámara, en los dibujos animados existe la figura del escenificador, el artista que monta la escena en función del efecto dramático que se desea. Es él quien describe esas elecciones, y el operador de cámara las pone en práctica.

En la animación digital vectorial el proceso cambia ligeramente, ya que se crea completamente un entorno tridimensional en el que se sitúan los personajes, también creados de manera tridimensional; el animador, mediante una cámara digital dentro de ese espacio virtual, decide de la misma manera que en el cine convencional lo que va a mostrar y cómo mover la cámara. Los elementos capturados incluyen a su vez el movimiento profilmico, que afecta al resto de la composición.

Los encuadres en animación son los mismos que se exportaron del cómic al cine de referente real y toman como referencia el cuerpo humano. Encontraremos uso de planos generales, medios, primeros planos, planos detalle... en función de las elecciones del autor. Lo mismo sucede con los grados de angulación y de inclinación de la cámara. El uso de estos recursos en animación tiene los mismos objetivos y connotaciones que en el cine de referente real.

En el caso de la iluminación, los dibujos creados para la animación manualmente mantienen los recursos de la pintura. Cuando se trate de animación digital vectorial se usan focos de luz digitales creados dentro del entorno virtual, que se pueden modificar individualmente. La iluminación también está ligada a la profundidad y su uso está relacionado con los efectos dramáticos, por lo que se convierte, como se señala previamente, en un recurso más para definir personajes y ambientes.

El uso del color en la animación comercial es paralelo al del cine fotografiado. En origen está la posibilidad de colorear manualmente y sobre película las imágenes tomadas por la cámara, tal y como hacía Méliés. La búsqueda del color llega a su zenit con la creación de la técnica del Technicolor, inventado por Herbert Kalmus y que se emplea por primera vez en la película *The Gulf between* (1917, Wray Physioc). Aunque lo habitual es realizar la película en blanco y negro o en color, hay quien apuesta por combinar el color frente al blanco y negro con objetivos narrativos como son diferenciar la separación entre el sueño y la realidad, la locura y la cordura, o el pasado y el presente. En ese sentido, *The Wizard of Oz* (1939, Victor Fleming) se convierte en un referente; el mundo real en el que vive Dorothy se muestra en blanco y negro, mientras que el mundo de fantasía al que viaja la protagonista es un espacio de policromía. En el caso de la productora Disney, el primer cortometraje a color es *Flowers and trees* (1932) de la serie

*Silly Symphonies* y el primer largometraje de animación que usa la técnica del Technicolor es *Snow White and the seven dwarfs*. Aunque en la animación comercial se impone la apuesta por el color, se sigue produciendo en blanco y negro. Ejemplo de ello es *Frankenweenie* (2012) de Tim Burton, realizada mediante animación de figuras<sup>97</sup>.

## 2.2.5. Los códigos sonoros y gráficos

Los códigos sonoros y su estudio en el cine de animación se plantean de la misma manera que en el cine de referente real. La principal distinción radica en el proceso de producción, ya que en la animación no se realiza la toma directa y continuada de imágenes, y, consecuentemente, tampoco se toma el sonido en directo.

La animación surge cuando todavía no existe el cine sonoro. Al igual que en el cine de referente real, inicialmente se utilizan recursos gráficos como rótulos o intertítulos para expresar los sonidos, con el fin de contextualizar las imágenes o mostrar —en forma de texto— los diálogos de los personajes. La música en directo es otro recurso en las primeras proyecciones de animación.

Por otro lado, la animación, y concretamente los dibujos animados, también se sirven de recursos propios del cómic para visualizar los sonidos en pantalla. Concretamente encontramos el uso, sobre todo en las películas pioneras, de globos o bocadillos, onomatopeyas —de valor simbólico e icónico— y las ya mencionadas líneas cinéticas<sup>98</sup>.

En los inicios de los dibujos animados las onomatopeyas están ya presentes para expresar sonidos, sobre todo en la época del cine mudo. Ejemplo de ello es la serie *Alice Comedies* (1923-1927) de Disney. Este mismo ejemplo nos sirve también para ilustrar el uso de bocadillos, ya que en varias ocasiones los diálogos de Alice aparecen representados mediante palabras en la imagen, ya sea dentro de un globo o fuera del mismo.

Ilustración 9: **Intertítulos descriptivos en *Going! Going! Gosh!* (1952, Charles M. Jones)** y recursos gráficos en *Alice's Wonderland* (1923, Walt Disney).



97 El largometraje es una revisión en animación del cortometraje de imagen real homónimo de 1984, también realizado en blanco y negro.

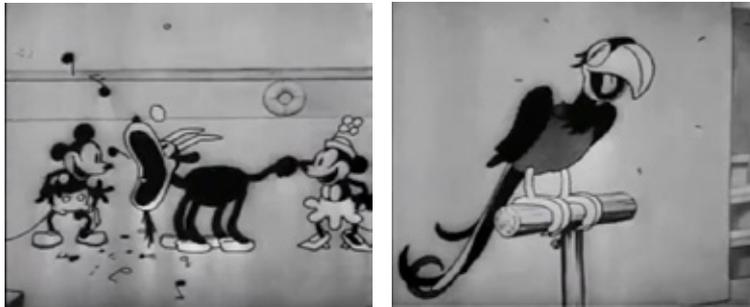
98 Estos tres recursos son considerados por Gubern como las tres convenciones específicas del lenguaje del cómic. GUBERN, Op.Cit., p.110 y 111.

Pero el sonido no solo se puede expresar gráficamente mediante el texto, también puede hacerse a través de dibujos. Gubern describe las metáforas visualizadas como «*metonimias procedentes del lenguaje verbal y expresadas con signos icónicos*»<sup>99</sup>. Esto puede ser aplicable tanto a diálogos, ruidos o a emociones. Las metáforas visualizadas corresponden, por ejemplo, a las notas musicales que sugieren que está sonando una melodía dentro de la diégesis, la expresión de palabras malsonantes —acompañadas o no de onomatopeyas—, o a fenómenos no relacionados con la expresión sonora, como puede ser el estado psíquico de los personajes —un ejemplo reconocible iguala tener una idea con encender una bombilla—.

Las metáforas visualizadas aparecen tanto en la época muda como en la sonora. El primer cortometraje sonoro de Disney, *Steamboat Willie* (1928, Walt Disney)<sup>100</sup>, aun conteniendo sonido, tiene muchos recursos gráficos que sirven para enfatizarlo, como las corcheas que marcan el origen de la música o del ruido. También se observa el uso de las líneas cinéticas, que, si bien son un recurso que también sirve para enfatizar el movimiento, se emplean para reforzar la risa o los gritos de los personajes.

Algunos consideran el audio como el recurso que hacía falta para sacar a la animación de la crisis que vive en ese momento, sin dudar de que de ahí en adelante la animación y sonido deben estar ligados. Una vez normalizado su uso, no hay vuelta atrás y el uso del sonido se convierte en norma. De hecho, se convierte en una manera de dar legitimidad a las imágenes y un recurso para dar credibilidad a los mundos animados que se crean, haciendo más verídicos esos mundos de fantasía.

Ilustración 10: **Lineas cinéticas y metáforas visualizadas que expresan el sonido en *Steamboat Willie*.**



El sonido en la animación debe de ser estudiado desde dos variantes. La primera es la correspondiente al sonido sintético, que se crea modificando la banda de sonido del celuloide para obtener sonidos directamente de la misma. La segunda se refiere al sonido natural recogido mediante grabación e incorporado a la banda sonora.

99 Ídem, p.148.

100 *Steamboat Willie* se convierte en un hito de la animación, pero no es la primera película en presentar sonido junto a la imagen. Los hermanos Fleischer incorporan previamente a sus trabajos el sistema óptico Phonofilm, inventado por Lee de Forest. El cortometraje *My old Kentucky home* (1926) de los hermanos Fleischer, es considerado el primer film de animación en presentar diálogo y forma parte de un grupo de cortos titulados *Song Car-Tunes*.

El sonido sintético es el 'sonido animado', resultado de la creación de patrones gráficos sobre la banda sonora del celuloide, y su origen se sitúa en la década de los veinte. Entre los autores que trabajan este tipo de animación destaca Norman McLaren que, además, durante su trabajo para para la National Film Board de Canadá, en 1950 escribe un ensayo sobre la evolución y las características de este tipo de animación<sup>101</sup>, y protagoniza y dirige un reportaje sobre la técnica titulado *Pen point percussion* (1951). Esta película explica cómo dibujando con tinta sobre la banda sonora se consiguen diferentes sonidos. En cualquier caso, ese ejemplo dista de su método habitual de realizar animación de sonidos, ya que su técnica se basa en la captura fotograma a fotograma de diferentes plantillas prefabricadas que contienen dibujos en negro y blanco, con patrones de luz y sombra, que representan las ondas sonoras. McLaren, conocido por su trabajo de animación directa sobre la película, encuentra en la creación de sonido la posibilidad de llevar al límite el lenguaje fílmico mediante un audio y una imagen creados al mismo tiempo y de forma manual.

Ilustración 11: **McLaren muestra la técnica del dibujado de sonido en *Pen point percussion*.**



Además de en la animación experimental, la coordinación de ambos códigos, el icónico y el sonoro, tiene la misma relevancia en la construcción de películas animadas comerciales. Como apunta Ed Tietjens, el producto final debe ofrecer al mismo tiempo la sensación de que la banda sonora musical se ha realizado para la película y que la película ha sido construida para la banda sonora musical<sup>102</sup>.

La congruencia total de la imagen y el sonido y los usos específicos de la misma en animación dan como resultado la técnica llamada *Mickey Mousing*, que toma su nombre del uso continuado de esta técnica por parte de Disney en los cortometrajes de Mickey Mouse. Corresponde a una estricta coherencia entre imagen y sonido, lo que supone un paso más allá de la sincronización continua. Mediante este recurso, los movimientos dentro de la imagen son acompañados y reforzados por la música y ruidos, aún y cuando los personajes no están bailando. Aunque en ocasiones esto puede hacer que el sonido funcione como una redundancia del movimiento, las funciones que se le atribuyen pueden ser también enriquecedoras: sirve

101 MCLAREN, Norman. Animated sound on film. En: RUSSET, Robert; STARR, Cecile. *Experimental animation. Origins of a new art*. New York: Da Capo, 1976, pp.166-169.

102 TIETJENS, Ed. *Así se hacen películas de dibujos*. Barcelona: Parramón, 1979, p.87.

tanto para acentuar el movimiento en clave de humor como para dar un valor simbólico a la acción. Aunque tradicionalmente el *Mickey Mousing* aparece ligado a la animación, este tipo de sincronización también se utiliza en las partituras del cine de imagen real y videojuegos.

La relación simbiótica entre imagen y sonido en animación se afronta en el proceso de producción, habitualmente, realizando la grabación del sonido, especialmente de los diálogos, previa la creación de las imágenes. Esto se debe a que la duración del sonido sirve de guía al animador para crear las imágenes que se adaptan a la banda sonora establecida; hacerlo al revés obliga a sincronizar el sonido con la imagen, lo que no impide que este proceso inverso sea otra forma de afrontar el proyecto animado. Asimismo, la grabación previa permite establecer el número de fotogramas necesarios para cumplir la duración del mismo. La carta de sonido, también conocida como la 'carta de rodaje' o *bar sheet*, es el documento en el que se indican desglosados los planos, sonidos y acciones de la escena para poder proceder al rodaje de la animación.

El proceso mediante el cual los diálogos de los personajes se unen con sus expresiones faciales recibe el nombre de 'sincronización labial' o en inglés *lip sinc*. Lo habitual en el caso de la animación es establecer un movimiento labial concreto a cada sonido de la pronunciación. Esta circunstancia es especialmente llamativa en la animación con muñecos, ya que cada sonido bocal supone el uso de una boca diferente para la figura. Estos gestos faciales se corresponden además con la pronunciación de un idioma concreto. La tendencia en el Estado español lleva a que los productos nacionales se sincronicen en inglés para favorecer la exportación del producto y en ocasiones el guion se desarrolla directamente en inglés.

Ilustración 12: Ejemplos de bocas usadas en uno de los muñecos de *The Pirates! Band of misfits* (2012, Peter Lord). Vocalización de muñecos.<sup>103</sup>



Además de dar voz a los personajes, el doblaje también permite caracterizarlos, para lo que en ocasiones se usan acentos o actores concretos. La factoría Disney lo plasma en sus largometrajes, como en el caso de los cuatro cuervos de *Dumbo* (1941, Ben Sharpsteen), que ha-

<sup>103</sup> SONY PICTURES ENTERTAINMENT. The pirates! Band of misfits (3D) – Behind the scenes video blog #3 – Opens 4/27, 6/12/2012. [En línea] <[https://www.youtube.com/watch?v=PPYqDqJ5\\_aY/](https://www.youtube.com/watch?v=PPYqDqJ5_aY/)> [Consulta: 01/08/2018].

blan con acento del sur de Estados Unidos, y los buitres de *The Jungle Book* (1967, Wolfgang Reitherman), que lo hacen con acentos británicos<sup>104</sup>.

Los ruidos son parte importante de la sonoridad del film, tanto de animación como de imagen real, ya que sirven para dar credibilidad a las imágenes y poder imitar la realidad. Al igual que en el cine de referente real, tienen una función extra, como es la de economizar en imágenes. No es necesario mostrar la acción en pantalla si podemos saber lo que está pasando mediante el sonido. Otra función propia de los ruidos en la animación es la del recurso cómico. Lejos de intentar dar verosimilitud a lo que se ve, se usan para enfatizar la comicidad del personaje, de la acción o del movimiento, mediante sonidos de golpes, caídas, silbidos, etc.

El último elemento de la banda sonora es la música. En el caso de la animación, algunos autores como Fonte y Mataix señalan que es de vital importancia ya que «un film de dibujos animados precisa de música a lo largo de todo su metraje»<sup>105</sup>. Habitualmente la música cumple dos objetivos en animación: el primero, guiar y colorear la escena acompañando la acción y el movimiento presente en el film; y el segundo, convertirse en un elemento expresivo, al igual que en el cine de acción real, que ayuda a sugerir diferentes sensaciones o sentimientos y presentar personajes concretos ligados a una melodía<sup>106</sup>. Estos dos objetivos se presentan juntos cuando se trata de films del género musical, de los que hablaremos al tratar las estrategias narrativas.

El uso del silencio también es una opción dramática. Chion recuerda que es el sonido el que convierte el silencio en un valor añadido al film, explicando que el propio silencio causa una ruptura en la continuidad de la imagen y que al mismo tiempo puede ser una manera de enfatizar ruidos concretos dentro de la diégesis<sup>107</sup>.

También hay que tener presente que existen muchas obras animadas, especialmente series de televisión, planteadas sin diálogos o con personajes mudos. En estos casos los efectos de sonido y la música suelen ser un elemento fundamental, especialmente en los casos de historias humorísticas.

La colocación del sonido dentro de la escena responde a la misma convención del cine de acción real. La clasificación entre sonidos diegéticos y extradiegéticos resulta igualmente pertinente y puede ayudar nuevamente a economizar en recursos de producción.

104 De hecho, en IMDB se señala que Walt Disney habría tenido un pre-acuerdo con la banda The Beatles para que participaran en el film poniendo voz a los personajes y mediante una canción, lo que justificaría el aspecto de los buitres, que recuerda a los peinados de los miembros del grupo, así como del acento de Liverpool de los mismos. IMDB. El libro de la selva. Trivia. [En línea] <<http://www.imdb.com/title/tt0061852/trivia/>> [Consulta: 01/08/2018].

105 FONTE, Jorge; MATAIX, Olga. *Walt Disney: El Universo Animado de Los Largometrajes (1937-1967)*. Madrid: T & B, 2000, p.42.

106 Para ahondar en las funciones de la música en el cine, se recomienda la lectura de la tesis doctoral de Alejandro López. LÓPEZ, Alejandro. *Análisis musivisual: una aproximación al estudio de la música cinematográfica*. Director: Simón Marchán. Tesis doctoral inédita, Universidad Nacional de Educación a Distancia (U.N.E.D). Departamento de filosofía moral y política, 2014, pp.163-178.

107 CHION, Michel. *Audio-Vision*. New York Chichester: Columbia University Press, 1990, p.57.

## 2.2.6. Los códigos sintácticos

Tal vez la cualidad más importante del lenguaje de animación la podamos encontrar en los códigos sintácticos o de montaje. Tanto en la animación dibujada como en la fotografiada, el montaje tiene una importancia fundamental ya que la ilusión de movimiento no se completa y, consecuentemente no existe animación, si no hay una unión entre unos fotogramas y otros.

<<En el caso de la animación, cada dibujo renuncia a su independencia individual para convertirse en un elemento más del torrente de dibujos que dará lugar a una imagen continua. Lo único que importa es el movimiento de esta imagen.>><sup>108</sup>

La unión de las imágenes determina el ritmo y la comprensión del relato, y toma especial relevancia en la creación de significados. El uso de cortes y fundidos es habitual para unir o separar piezas.

Asimismo, hay total libertad para reproducir los métodos del cine de referente real. El plano secuencia, el plano/contraplano y el montaje rey pueden ser reproducidos siempre que las imágenes sean creadas con el objetivo imitar ese tipo de montaje.

Además, la animación cuenta con recursos para crear un montaje propio. Ellen Besen y Bryce Hallett lo llaman 'transición animada' en su forma simple, indicando que se trata de un cambio de escena provocado por los elementos animados sobre la misma. También hacen referencia a una transición dramática, en la que los elementos cobran vida y giran sobre sí mismos absorbiendo la imagen para crear una nueva. Para ilustrar ese efecto hacen referencia al monstruo aspirador que en *Yellow Submarine* (1968, George Dunning) simula aspirar la imagen completa<sup>109</sup>.

Ilustración 13: **El monstruo aspirador se convierte en un recurso de transición en *Yellow Submarine*.**



La mayor diferencia respecto al cine de referente real es que, si en este podemos realizar varias tomas que posibilitan diferentes opciones de montaje, el material con el que se cuenta

108 HALAS; MANVELL, Op. Cit., p.26.

109 BESEN, Ellen; HALLET, Bryce. *Animation unleashed*. Studio City: Michael Wiese Productions, 2008, p.84.

en animación es limitado, y es habitual dejar unos segundos antes y después de cada toma para dar espacio al montador. Es por eso que el trabajo de preproducción cobra especial relevancia, ya que el planteamiento hecho en la etapa de *storyboard* del proyecto es la guía que se sigue en la producción de la animación final. Solo se cuenta con el material que se prepara de antemano para su edición, por lo que se considera que la edición ya se realiza en esa etapa temprana.

## 2.3. Estrategias narrativas y de representación en el largometraje de animación

### 2.3.1. Los géneros cinematográficos y la animación

Una de las maneras más comunes de diferenciar los films es la categorización en base al concepto género cinematográfico. Algunas de las características que lo definen son elementos como los arquetipos de personajes, los patrones narrativos, los ambientes en los que se desarrollan (límites espaciotemporales), la materia expresiva, la iconografía específica, temas que se tratan o las reacciones emocionales que se espera producir en el espectador, estas últimas directamente relacionadas con los recursos expresivos. Todos estos elementos ayudan a crear unas expectativas sobre las películas que predisponen, desde la concepción de la misma hasta su proyección.

El elemento más importante que determina el género varía dependiendo del autor, pero la iconografía es una de las piezas más significativas a la hora de caracterizar los géneros cinematográficos. Está ligada a la ambientación donde se desarrolla la trama, incluso a la elección de los actores o, en el caso de la animación, al diseño de personajes.

Nos parece interesante el planteamiento de los géneros cinematográficos que hace José Luis Sánchez Noriega, aunque advertimos que la lista puede ser interminable y que muchos films pueden responder a varios de ellos<sup>110</sup>. Este autor propone, en primer lugar, una clasificación de géneros canónicos, nueve en total: el drama, comedia, western, musical, terror, fantástico (donde se incluyen los films de la ciencia ficción), aventuras y acción, criminal (cine negro, policíaco o thriller) y bélico. Partiendo de esos nueve se establecen los géneros híbridos, que muestran elementos de más de un género canónico, y los intergéneros, que adquieren su identidad por la temática. Además, dentro de los géneros canónicos define las especializaciones y luego los ciclos o subgéneros. Rara vez encontraremos films que responden a un género canónico puro, ya que incluso siendo mixtos, las tramas pueden incluir elementos expresivos de un género a nivel secundario.

En la mencionada clasificación de Sánchez Noriega la animación no figura como género, especialización, ciclo, subgénero, género híbrido ni intergénero, sino que aparece como formato, diferenciando la 'animación' y el 'referente real'. Así, la animación como proceso técnico no tiene límites a la hora de crear historias, por lo que cualquier género canónico o variante puede ser mostrado mediante ella. Las narraciones y sus elementos se construyen y estructuran de la misma manera que en el cine de referente real. Es más, mediante la animación se pueden poner en escena situaciones y elementos que son imposibles en el cine de referente real.

Tienen especial presencia dentro de la animación cuatro géneros, la fantasía, la comedia, el musical y el cine de aventuras, que conviene repasar, ya que cada uno de ellos alude a las posibilidades técnicas propias de la animación, a los recursos expresivos que se usan tradicionalmente o por alusión directa a las estructuras narrativas míticas.

<sup>110</sup> SÁNCHEZ NORIEGA, Op.Cit., pp. 98-102.

### 2.3.1.1. La fantasía

Antes de definir la fantasía o lo fantástico, hay que centrarse en la consideración de lo que es ficción, para lo que partimos de la definición que establece José Luis Sánchez Noriega:

«Carácter imaginario que posee un texto escrito o audiovisual. Se opone a documental, informativo o noticiario –aunque la historia contada pueda resultar muy realista– y se suele identificar con narrativo. A veces (ciencia ficción) sirve para subrayar el talante de fábula o fantasía del relato».<sup>111</sup>

Como se observa, en la definición de 'ficción' se incluye el concepto 'fantástico' e 'imaginario'. Por su parte, Santos Zunzunegui para diferenciar la ficción del documental concreta la ambivalencia entre ambos: «*el film de ficción documenta su propio relato*» y «*el film documental ficcionaliza una realidad preexistente*»<sup>112</sup>. La clave en este caso es la forma de aproximarse al sentido que se le da a las imágenes, basándose sobre todo en la verosimilitud que se crea entre imágenes y sentido.

Nos interesa centrarnos en el caso del cine narrativo o cine de ficción, que, como Sánchez Noriega apunta, contiene un carácter imaginario, es decir, una historia irreal, ficticia o inventada. En estos casos la historia que se narra puede o no corresponder a la realidad cotidiana que vivimos; o, en otras palabras, nuestro mundo puede reproducirse en las imágenes, situaciones y personajes dentro de las leyes naturales que lo rigen.

Los límites y características del género fantástico en la literatura los estudia Tzvetan Todorov y sus aportaciones son aplicadas a la cinematografía. Todorov define lo fantástico como el «*acontecimiento imposible de explicar por las leyes de ese mismo mundo familiar*»<sup>113</sup>. El receptor de ese fenómeno puede responder de dos maneras, considerándolo una ilusión de los sentidos, producto de la imaginación o de los sueños. O, segundo, tomándolo como una realidad plausible con sus normas propias, diferentes a las conocidas por nosotros. La definición de José Luis Sánchez Noriega sobre las obras fantásticas cinematográficas coincide con la segunda opción que da Todorov sobre la percepción de lo fantástico, e incide en la relación que tiene con el género de terror y las características propias de la ciencia-ficción<sup>114</sup>. En todo caso, los elementos fantásticos tienen que responder a un sistema verosímil dentro de la propia narración.

La relación entre animación y fantasía nos lleva nuevamente a los orígenes del cinematógrafo, donde pioneros como Méliés o Chomón, muestran objetos inanimados en movimiento, impresiones y fundidos que evocan a lo imposible. También está presente en los inicios de la

111 Ídem, p.724.

112 ZUNZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra, Universidad del País Vasco, 1995, p. 150.

113 TODOROV, Tzvetan. *Introducción a La Literatura Fantástica*. México DF: Premia, 1981, p.18.

114 «(...) películas fantásticas serían aquellas que crean un mundo verosímil distinto al de la experiencia cotidiana del espectador, aunque hay relatos básicamente realistas que poseen un talante fantástico.» SÁNCHEZ NORIEGA, Op.Cit., p.153.

animación la convención iconográfica de la intertextualidad que acentúa esa diferenciación entre lo fantástico y real. Al respecto, Miguel Copón señala que la combinación entre imagen real y animación, que resulta en obras mixtas, es una de las puertas al género fantástico<sup>115</sup>. Todo esto se debe a las dimensiones creativas que ofrece la animación, que brinda la posibilidad de hacer admisible cualquier realidad o irrealidad que el autor crea oportunas. Pioneros como McCay y cineastas como Eisenstein son conscientes de la libertad que otorga la animación. Wells por su parte expresa que «*Animation can defy the laws of gravity, challenge our perceived view of space and time, and endow lifeless things with dynamic and vibrant properties*»<sup>116</sup>.

De esta manera, cuando hablamos de una obra animada de corte realista, hacemos referencia a que su universo se construye basándose en las mismas leyes físicas naturales que funcionan en nuestra realidad<sup>117</sup>. Luego, la verosimilitud naturalista de la imagen animada depende de la manera en la que se reproduzca técnicamente el movimiento de los elementos narrativos, los cuales dependen de las fuerzas de gravedad y rozamiento. Algunas de las técnicas de animación que más dependen de las leyes físicas de la naturaleza son aquellas realizadas con objetos físicos o maleables, por ser cine fotografiado<sup>118</sup>.

Pero si hay algo de lo que la animación puede hacer gala es de la libertad para mostrar acciones y personajes que rompen con las leyes físicas del movimiento, ya que al fin y al cabo, el autor se enfrenta a una creación absoluta en la que decide cómo las obras de su imaginación se relacionan con su entorno. Esta libertad de creación y de movimiento puede suponer, por ejemplo, atribuir a personajes acciones o posibilidades que en la realidad no tienen. Un elefante puede volar o adquirir rasgos antropomorfos. Pero sin duda, una de las características más importantes de la animación es la posibilidad de la metamorfosis<sup>119</sup>.

Paul Wells ahonda en los conceptos de metamorfosis y metáfora literal como estrategias narrativas propias de la animación. La metamorfosis en animación es definida como la habilidad de una imagen de convertirse en otra totalmente diferente mediante la línea, al igual que el cambio de un elemento maleable o la manipulación de objetos y fondos<sup>120</sup>. En este proceso, entre la imagen inicial y final hay lugar para la abstracción, que se resiste a los desarrollos

115 COPÓN, Miguel. El amargo olor del fin. En: VVAA. *Estéticas de la animación*. Madrid: Maia, 2010, p.232.

116 WELLS. *Understanding animation*, Op.Cit., p.11.

117 Jordi Costa expone que son tres las bases para conseguir una animación realista: movimientos realistas y acordes con la naturaleza que conocemos; un sonido naturalista y un diálogo con doblaje realista y el uso de temas humanistas. Tampoco hay que olvidar el uso de la animación hiperrealista en películas de referente real, especialmente en el ámbito de los efectos especiales. COSTA, Jordi. Lo real, lo irreal y lo animado. El cine de animación ante del desafío del realismo En: CUETO, Op.Cit., pp.150-158.

118 Relacionado con ello, previamente hemos mencionado el hecho de que, frecuentemente, la animación con plastilina incluye un armazón o esqueleto para conseguir más consistencia en las figuras y crear un movimiento más realista.

119 Incluso Panofsky dedica su atención a la metamorfosis a la hora de teorizar sobre la animación. Ver PANOFSKY, Erwin. *Style and medium in the motion pictures*. En: TALBOT, Daniel. *Film: an anthology*. Berkeley: University of California Press, 1975, pp.15-32.

120 WELLS, *Understanding Animation*, Op.Cit., p.69.

lógicos y determina linealidades espaciales y temporales impredecibles. La metamorfosis no tiene por qué suponer la completa transformación de algo en otro algo nuevo y diferente, sino que puede implicar simplemente la elasticidad y deformación del elemento presentado. Estos cambios físicos son cualidades fantásticas de los entes animados, que al mismo tiempo pueden ser usados como recursos humorísticos.

La subversión de los elementos de la narración, ya sea mediante metamorfosis o no, tiene en la animación una convención predominante como es la antropomorfización de los personajes. La presencia de animales y objetos humanizados o de seres que en nuestra realidad no existen, aparecen normalizados hablando y organizados socialmente o simplemente empatizando con los seres humanos. Esta cualidad fantástica es herencia de las fábulas literarias y de los cuentos de hadas, ampliamente versionados en la animación. Relacionado con el diseño de personajes, está el uso de las proporciones irreales y la exageración de rasgos faciales o corporales.

Cuando María Luisa Martínez Barnuevo analiza los largometrajes de animación españoles fechados entre 1997 y 2007, concluye que muchos de los temas tratados están relacionados con la fantasía, concretamente habla de extraterrestres, futuro, humanoides y robots, monstruos y seres y mundos mágicos<sup>121</sup>.

### 2.3.1.2. La comedia

Si partimos de que la animación está predispuesta a la fantasía, como demuestran las obras de los pioneros, el siguiente paso es la especialización en el humor. Halas y Manvell explican que en una primera etapa se impone la fantasía para luego aprender a dominar la técnica. Indican que entre los años 1908 y 1917 «*los dibujos animados dejaron de ser una proeza técnica para convertirse en un tipo de películas cómicas aceptadas enteramente por el público*»<sup>122</sup>.

A partir de los años veinte podemos hablar de la animación como industria, coincidiendo con la inclusión del humor. Según Maureen Furniss, el gag cobra especial importancia ya que es la base sobre la que se estructuran las primeras obras de animación. Se convierte en un elemento narrativo eficaz, ya que consigue la respuesta del público sin necesidad de una contextualización en profundidad<sup>123</sup>. En esa época destaca el personaje de *Felix the Cat* (1919-1929), creado por Pat Sullivan y Otto Messmer, inspirado en Charles Chaplin. El actor estadounidense es un referente de la comedia cinematográfica, concretamente del género burlesco y *slapstick*, cuyo estilo coincide con las bases de humor absurdo que imperan en los cortometrajes de dibujos animados con situaciones disparatadas, persecuciones, golpes, etc. Por otro lado, los hermanos Fleischer, se caracterizan por el gusto por el humor negro, donde destaca el insolente personaje *Koko the Clown* (1924-1929). En los años treinta y, so-

121 MARTÍNEZ BARNUEVO, Op. Cit., p.229.

122 HALAS y MANVELL, Op.Cit., p.15.

123 Furniss concreta que con el tiempo, la evolución de la animación trae narraciones más complejas, pero el humor nunca se deja de lado. FURNISS. *Art in motion*, Op.Cit., p.95.

bre todo, en los cuarenta, Warner Bros ve la posibilidad de hacer frente a la factoría Disney en el sector de los cortometrajes valiéndose sobre todo de un humor nunca visto en las obras de su competidor. Lo hace de la mano de autores como Tex Avery, Chuck Jones o Bob Clampett:

**<<Las películas animadas de Warner Bros eran más urbanas y adultas, además de muy ingeniosas, y también redefinían los gags de las películas de Disney con un humor más surrealista y autorreflexivo que rompía tabúes.>><sup>124</sup>**

Aunque el humor pueda presentarse en forma de situación o gag concreto, incluso irónico, también puede hacerse en forma de personaje. Christopher Vogler señala la existencia del personaje 'embaucador', ya presentado en la metodología. El objetivo principal de este tipo de personajes es la malicia y el deseo del cambio, y pone como ejemplo el personaje de Bugs Bunny<sup>125</sup>.

Al igual que en el cine fantástico, la exageración, la elasticidad y la metamorfosis, a la vez que el estilo y diseño de los personajes, sirven como recurso humorístico. No hay que olvidar tampoco que el humor en la animación es un medio usado ocasionalmente, para aliviar la carga psicológica en películas dramáticas. En este caso, es habitualmente un personaje ayudante el que se presenta con esta función.

### 2.3.1.3. El musical

**<<Animation has no 'natural' diegetic sound; all animation has to self-consciously construct its soundtrack. In some senses this echoes the self-conscious principles which underpin the naturalized artifice of the musical genre – one in which the audience has to accept characters spontaneously bursting into song, and extraordinary acts of choreography and performance occurring, for example, in everyday street scenes.>><sup>126</sup>**

Como expone Wells, el sonido cobra especial relevancia en la animación ya que debe componerse de tal manera que otorgue sentido a las imágenes. La coordinación de la música y la elección de la misma son determinantes en la animación, más aún si se estructuran de tal manera que acaben formando un musical<sup>127</sup>.

La irrupción del sonido en el cine es una de las claves para que se desarrolle el género musi-

124 WELLS. *Fundamentos de la animación*, Op.Cit., p.90.

125 VOGLER, Op.Cit., p.106 y 107.

126 WELLS, Paul. *Animation. Genre and authorship*. London & New York: Wallflower, 2002, p.61.

127 En el caso de la animación experimental es una tendencia que la música sea una fuente de inspiración. Por ejemplo, Norman McLaren expresa cómo prescinde del uso del guion, ya que en ocasiones es la propia música la que crea un 'guion musical' que le dicta el concepto visual que acaba realizando. MCWILLIAMS, Op.Cit., p.23.

cal. Es más, el primer largometraje sonoro de la historia corresponde además con el primer musical cinematográfico, *The jazz singer* (1927, Alan Crosland), basado en una obra teatral.

Uno de los primeros exponentes de animación en los que la música se utiliza como recurso expresivo son las *Silly Symphonies* (1929–1939) de Disney. Estos cortometrajes nacen de un acuerdo entre Walt Disney y el músico Carl Stalling y no todos incluyen canciones con letra; uno de los que sí la incluyen y se convierte en un éxito es *The three little pigs* (1933) donde la mayoría de los diálogos son cantados o en verso. Disney da un paso adelante cuando estrena su primer largometraje *Snow White and the seven dwarfs* en 1937. Las canciones, integradas en la narración y cantadas por los protagonistas, inundan la obra y la concepción del film se plantea alrededor de esa música. A partir de entonces Disney usa la música como medio de expresión de los personajes, y las canciones y bailes aparecen dentro de la diégesis y, en ocasiones, fuera de ella, expresando en ambos casos, sentimientos y sucesos de la narración.

Es decir, Disney desde su primer largometraje apuesta por el género del musical. La repetición de esta fórmula, con el específico uso de la música y números musicales, lo convierte en convención, y otras empresas y autores como Dreamworks o Don Bluth apuestan también por el género<sup>128</sup>. Por lo cual, se puede hablar del género musical de animación, que además no se limita a la técnica de los dibujos animados.

Respecto a las características del musical de animación, y más concretamente sobre Disney, Alba Montoya expone que existen tres tipos, dependiendo de la naturaleza de las canciones presentes en cada película<sup>129</sup>. Por un lado existe el estilo 'Broadway', que, como en el teatro, integra dentro de la diégesis canciones cantadas en directo por los personajes. En él sobresalen dos actos musicales concretos: uno en que el protagonista expresa quién es o qué quiere, y, en segundo lugar, un gran espectáculo musical y visual llevado a cabo por un personaje, normalmente secundario y cómico, que deja al protagonista como otro espectador más y propicia las interpelaciones a cámara. Este estilo es el de los clásicos de los primeros largometrajes de Disney y el de los correspondientes al 'renacer' de la animación en los noventa de mano del compositor Alan Menken, con títulos como *The Little Mermaid* (1989, John Musker, Ron Clements) y *Beauty and the Beast* (1991, Gary Trousdale, Kirk Wise)<sup>130</sup>.

128 Incluso el experimento musical de Disney, *Fantasia* (1940), tiene su respuesta en forma de crítica social en *Allegro non Troppo* (1977, Bruno Bozzeto). Además, Disney también realiza musicales en imagen real como *Mary Poppins* (1964, Robert Stevenson).

129 Estos tres estilos los define en uno de sus artículos y les aplica una terminología de la que más tarde decide prescindir de cara a su tesis doctoral. MONTAYA, Alba. Entre Broadway y el videoclip: los números musicales de las películas animadas de los estudios Walt Disney. Comunicación presentada en el VIII Simposio: La creación musical en la banda sonora, Madrid, España, 2014. MONTAYA, Alba. *Les pel·lícules musicals d'animació dels estudis Walt Disney: anàlisi de l'aparició i evolució dels elements recurrents a les cançons (1937–2010)*. Director: Josep Lluís i Falcó. Tesis Doctoral inédita, Universitat de Barcelona. Departamento de Historia del Arte, Barcelona, 2017.

130 La autora señala que las últimas producciones de Disney vuelven a apostar por el estilo Broadway; así lo hacen *The Princess and the Frog* (2009, Ron Clements, John Musker), *Tangled* (2010, Byron Howard, Nathan Greno) y *Frozen* (2013, Chris Buck, Jennifer Lee). En fechas cercanas se estrenan *Wreck-it-Ralph* (2012, Rich Moore) y *Big Hero 6* (2014, Don Hall, Chris Williams), con un tratamiento musical más cercano al estilo de Pixar.

A finales de los noventa el musical animado y el largometraje de animación entendido en su forma tradicional entran en crisis. Esta época coincide con la normalización de la animación por ordenador y especialmente con la irrupción de Pixar en Hollywood. *Toy Story* (1995, John Lasseter) supone no solo un hito a nivel técnico, sino también narrativo, cuyo fin es abarcar a un público mucho más amplio sin perder la esencia de la animación. En cierto modo, se deja de lado la manera de hacer de Disney. Daniel Goldmark define así las bandas sonoras de Pixar:

«The scores for these films are as rich, provoking, and complex as any live-action Hollywood film and yet still (occasionally) dip into some good old-fashioned cartoonisms, with bits of Mickey-mousing or none-too-subtle links between a gag and a song on the soundtrack adding a bit of semiconscious humor.»<sup>131</sup>

En ese nuevo panorama se sitúa el segundo estilo descrito por Montoya y que se normaliza en la década de los noventa – dos mil, al que llama 'videoclip'. Las canciones dejan de ser cantadas por los protagonistas y pasan a estar fuera de la diégesis; una voz en *off* canta canciones que tienen sentido también fuera del contexto de la película. El montaje visual rompe la linealidad espaciotemporal y puede servir como recurso para señalar el paso del tiempo. Figuras del pop-rock como Elton John en *The Lion King* o Phil Collins en *Tarzán* (1999, Chris Buck, Kevin Lima) son algunos de los fichajes de Disney de esa época.

El tercer estilo supone la hibridación del estilo Broadway y videoclip. Las películas pasan a incluir canciones dentro y fuera de la diégesis, con linealidad y rupturas temporales y espaciales. Dos títulos Disney que representan este estilo son *Hercules* (1997, Ron Clements, John Musker) y *Mulan* (1998, Barry Cook, Tony Bancroft).

En otras palabras, el número musical no es un simple acto decorativo, ya que constituye una parte sustancial en el relato. Sin el mismo, la narración pierde sentido, ya que éste es diseñado como parte de la misma. Por eso es preciso que la inclusión de dichos actos musicales esté justificada por la narración e introducida de la manera correcta, para que no parezca ni forzada ni innecesaria.

Aunque en ocasiones Disney u otras productoras de animación abandonan el formato de musical, la música siempre es muy cuidada. Ejemplos de ello son las composiciones de Pixar, muchas de ellas de mano de Randy Newman, o la selección musical que se puede escuchar en películas de Dreamworks como *Shrek*. La imagen y la narración se visten con canciones que expresan sentimientos y situaciones sin necesidad de incorporarse en la diégesis como actuación musical<sup>132</sup>.

131 GOLDMARK, Daniel. Drawing a new narrative for cartoon music. En: NEUMEYER, David. *The Oxford handbook of film music studies*. New York: Oxford Press, 2014, p.241.

132 En ocasiones, Pixar también opta por la hibridación, presentando fuera de la diégesis canciones cantadas por las protagonistas que responden al 'quién soy yo' o 'qué quiero yo'; por ejemplo en con "Touch the sky" de *Brave* (2012, Mark Andrews), donde no solo se define la identidad de la protagonista, Merida, sino también el entorno

Según Sánchez Noriega, los argumentos del musical cinematográfico son más cercanos a la comedia que al drama, y muchos de ellos presentan relaciones amorosas entre un hombre y una mujer que deben luchar por su amor<sup>133</sup>. Este musical-romántico corresponde perfectamente a lo que Disney plantea habitualmente en sus largometrajes por medio de la animación. Por otro lado, en lo que respecta a las adaptaciones, tomando como ejemplo *The Hunchback of Notre Dame* (1996, Gary Trousdale, Kirk Wise), Ward explica que la novela dramática de Victor Hugo es llevada al terreno de Disney, final feliz incluido<sup>134</sup>.

Asimismo, puede señalarse como propia del cine de animación una cualidad que Solomon excluye del género musical, el hecho de que los villanos participen también en los números musicales<sup>135</sup>. Algunos de los primeros ejemplos los podemos encontrar en la canción "Hi diddle dee dee" en *Pinocchio* (1940, Norman Ferguson, T. Hee et al.) o en la melodía "A pirate's life" en *Peter Pan* (1953, Luske Hamilton, Clyde Geronomi, Wilfred Jackson).

#### 2.3.1.4. El género de aventuras

El cuarto género cinematográfico que nos atañe está ligado con la estructura narrativa más básica de los relatos como es el viaje del héroe, de la que ya hemos hablado en el apartado correspondiente a la metodología. Esa característica otorga al género una universalidad que se traduce en una versatilidad para incorporar rasgos de otros géneros, como la comedia, la fantasía, etc.

Este género cinematográfico bebe directamente de la tradición literaria de la historia de aventuras desarrollada en el siglo XIX. Como recoge Sánchez-Escalonilla, autores como Stevenson o Verne popularizan con sus historias la exploración de la tierra, en una época en la que la ciencia avanza de manera que quedaba poco por descubrir en nuestro planeta<sup>136</sup>. Precisamente, alguna de las primeras historias reproducidas en los inicios del cinematógrafo son novelas de aventuras como *Treasure island* (1918, Chester M. Franklin, Sidney Franklin), película muda basada en la novela de R. L. Stevenson, que más tarde también tiene sus versiones de animación. Como explica Ricardo Aldarondo, el género de aventuras toma fuerza en los años treinta, como consecuencia del asentamiento de la industria estadounidense y la necesidad de escapismo de los habitantes de los grandes núcleos urbanos<sup>137</sup>. En los años setenta y ochenta este género tiene dos grandes exponentes de la mano de Steven Spielberg y George Lucas, especialmente con la saga *Star Wars* (1977, George Lucas), dentro de la especialización de la aventura espacial, futurista o de ciencia-ficción. *Treasure island* y *Star Wars* son dos ejemplos bien distintos, que, sin embargo, coinciden en la universalidad de la

---

natural en el que se mueve, una Escocia salvaje e indomable como ella misma.

133 SÁNCHEZ NORIEGA, Op.Cit., p.149.

134 WARD, Annalee R. *Mouse Morality. The rhetoric of Disney Animated Film*. Austin: University of Texas Press, 2002, p.62.

135 SOLOMON, Stanley J. *Beyond formula: american film genres*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1976, p.65.

136 SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio. *Fantasia de aventuras*. Barcelona: Ariel, 2009, p.39.

137 ALDARONDO, Ricardo. *Películas clave del cine de aventuras*. Barcelona: Robinbook, 2008, p.20.

historia y ejemplifican la versatilidad del género. Estos dos conceptos quedan remarcados en la definición de género de aventuras que establece Sánchez Noriega:

<<Género cinematográfico que engloba las películas cuya historia consiste en la narración de las vicisitudes – obstáculos, pruebas y peligros de todo tipo – que ha de experimentar el héroe protagonista hasta la restauración del orden inicial, del logro de una recompensa o la consecución de cualquier otro objetivo. Se ubican en espacios exóticos y la acción prevalece sobre los personajes. El cine de aventuras es compatible con géneros como el bélico, la ciencia – ficción, el histórico o incluso la comedia.>><sup>138</sup>

Esas características propias hacen que el autor, al hablar del género de aventuras junto con el de acción, lo considere un macrogénero. De igual manera, Steve Neal habla de la 'acción-aventura' como término y no como género, porque la premisa del viaje o evento inesperado puede darse en cualquier relato<sup>139</sup>.

Sánchez Noriega no descarta la posibilidad de introducir elementos fantásticos en el film de aventuras, ya que la sorpresa, intriga y la búsqueda de la espectacularidad coinciden con la fantasía en el hecho de querer asombrar a los espectadores<sup>140</sup>. Sánchez-Escalonilla analiza el género híbrido de la aventura fantástica, lo que le obliga a definir ambos términos. El primero corresponde a la «*búsqueda de lo maravilloso*» y el segundo a «*la exploración del universo*»<sup>141</sup>. Como señala este autor, la exploración del universo está directamente relacionada con la experiencia física del individuo, por lo que aparece ligada a las leyes realistas de lo contemplado. No obstante, las posibilidades del relato aumentan infinitamente al introducir el factor fantástico en la narración. Es más, lo que a primera vista puede parecer una incompatibilidad (lo irreal y lo real) se convierte en un escenario ideal para medir el choque entre esas dos naturalezas.

### 2.3.2. Los contenidos en función de la audiencia

Como hemos visto, el origen del cine de animación con los trucajes como referente conduce a una relación con la fantasía y ruptura de realidad que se ve secundada por el hecho de que muchas piezas animadas tomen su base en la adaptación de mitos, leyendas y cuentos. Estos relatos en muchas ocasiones están dirigidos al público infantil, con objetivos moralizantes o didácticos. El estudio Disney trabaja principalmente las adaptaciones de estos cuentos, dirigiéndolos específicamente al entretenimiento de una audiencia infantil o familiar. Aunque esta sea la convención que a nivel mundial monopoliza la producción de largometrajes

138 SÁNCHEZ NORIEGA, Op.Cit., p.710.

139 NEAL, Steve. *Genre and Hollywood*. London: Routledge, 2000, pp.46-53.

140 SÁNCHEZ NORIEGA, Op.Cit., p.167.

141 SANCHEZ-ESCALONILLA. *Fantasia de aventuras*, Op.Cit., pp.17-22.

animados, eso no significa que no existan ejemplos de animación dirigida a adultos, aunque puedan no ser tan conocidos.

La elección de la audiencia a la que está dirigida la pieza animada depende de varios factores e intereses. El primero y más básico es el criterio de los propios autores. Maureen Furniss explica que este factor puede estar determinado por razones gubernamentales, ya que en ocasiones, son los gobiernos las instituciones que tienen la iniciativa de producir animación<sup>142</sup>. En esos casos la audiencia y los contenidos son determinados por objetivos políticos. La capacidad de comprensión de la audiencia también puede ser determinante, ya que el proceso de recepción se ve afectado por cuestiones psicológicas, sociales y por la propia interrelación con la película más allá de la proyección.

Por todo esto, cuando el público infantil, acostumbrado a la animación, observa una obra de animación dirigida al público adulto, se crea conflicto, ya que no está acostumbrado a relatos que le cueste comprender lingüística y semánticamente. La generalización de la animación como un producto infantil no solo encuentra obstáculos durante el visionado, sino también a nivel empresarial. Aquellas empresas que desean desarrollar animación dirigida al público adulto deben hacer frente a los prejuicios de la propia industria, la distribución y el público. De este modo, partir de la simple idea de que la franja de edad es determinante, es una verdad a medias, ya que la interpretación de los mensajes depende, además de la edad, de otras características tales como la capacidad de comprensión, el contexto cultural, la educación recibida, etc.

El Instituto de Cinematografía y las Artes Audiovisuales (ICAA) califica las películas cinematográficas para su explotación. Sin concretar las condiciones que determinan los criterios, establece cinco grandes grupos de edad y una más definida por sus contenidos<sup>143</sup>:

1. Apta para todos los públicos
2. No recomendada para menores de siete años
3. No recomendada para menores de doce años
4. No recomendada para menores de dieciséis años
5. No recomendada para menores de dieciocho años
6. Película X

A excepción de la categoría relativa a películas pornográficas, el resto de calificaciones son indicativas o aconsejables y no existe prohibición alguna de asistencia a las salas de cine,

---

142 FURNISS. *Art in motion*, Op.Cit., p.225.

143 Además de esas seis categorías, existen otras dos categorías transversales: 'Especialmente recomendada para la infancia', distintivo que puede otorgarse a las obras para todos los públicos o no recomendadas para menores de siete años y 'Especialmente recomendada para el fomento de la igualdad de género', distintivo que puede otorgarse a las obras con todas las calificaciones excepto la de 'Película X'. ICAA. MINISTERIO DE CULTURA DEL GOBIERNO DE ESPAÑA. Calificación de obras para explotación cinematográfica (películas y avances cinematográficos). [En línea] <<http://www.culturaydeporte.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/cine/informacion-servicios/in/procedimientos-administrativos/explotacion-cinematografica.html>> [Consulta: 01/08/2018].

compraventa o publicidad a menores sin acompañar. Las películas X son aquellas de carácter pornográfico o que realizan apología de la violencia, de modo que el sexo y la violencia aparecen como características propias de la audiencia adulta<sup>144</sup>. Frente a ello, Sánchez Noriega habla de la película infantil como aquella en la que «(...) abundan las de animación y las de aventuras, frecuentemente protagonizadas por niños»<sup>145</sup>.

Pérez Guerrero indica que los temas tratados habitualmente por el cine infantil son aquellos centrados en la amistad, la familia y «los problemas propios del proceso de maduración en que los pequeños se hallan inmersos»<sup>146</sup>. Coincide con otros autores en que este tipo de películas incluyen la presencia de enseñanzas morales en las que se muestra cómo el bien prevalece sobre el mal, y concluye que estos contenidos no son ofensivos, ni contienen escenas violentas, vocabulario soez, temas religiosos o sexualidad gratuita.

En este sentido, son muchos los autores que dedican su estudio a identificar los valores que transmiten los trabajos de Disney<sup>147</sup>. En su análisis, Henry A. Giroux enfatiza que los largometrajes de Disney hacen mucho más que entretener, «(...) también cuentan historias que ejercen influencia sobre las experiencias, los deseos y los placeres de los niños»<sup>148</sup>. Sugiere además la posible autoridad cultural y legitimidad de estos productos sobre la audiencia infantil, enseñando roles, valores e ideales que habitualmente se transmiten a través de los emplazamientos tradicionales de la educación como la familia o la escuela<sup>149</sup>. Además, menciona el uso de las estructuras narrativas míticas como base de una función de educador moral.

En otras palabras, aunque el objetivo principal del cine es 'entretener', cuando se trata del cine dirigido a una audiencia infantil se establecen otros fines como el de educar. Se espera así que el cine infantil contribuya a la formación de los menores, que transmita valores positivos y les ayude a prepararse para afrontar problemas que pueden encontrar en su vida diaria o en su paso de la infancia a la edad adulta.

A propósito de esta última cuestión, Henry A. Giroux expone que el uso que Disney hace de los personajes animales resulta contraproducente para los mensajes educativos, ya que la naturaleza se usa para justificar las relaciones sociales antidemocráticas:

144 ESPAÑA. Ley 55/2007, de 28 de diciembre, del Cine. BOE n°312, 29 de diciembre de 2007, p.53691.

145 SÁNCHEZ NORIEGA, Op.Cit., p.728.

146 PÉREZ GUERRERO, Ana María. Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar (1995–2010). Director: Antonio Sánchez–Escalonilla. Tesis doctoral inédita, Universidad Rey Juan Carlos. Departamento de Ciencias de la Comunicación I. Madrid, 2011, p.25.

147 Algunas de las consecuencias a las que llegan los autores sitúan entre los valores transmitidos por las películas de Disney el romance como parte fundamental de la identidad de género en el caso de la mujer, pero como una parte más de la del hombre. Estas películas también muestran sociedades jerárquicas dominadas por el hombre o la individualidad y la subjetividad sobre la racionalidad y la comunidad. WARD, Op.Cit., pp.116–124.

148 GIROUX, Henry A. *Cine y entretenimiento. Elementos para una crítica política del film*. Barcelona: Paidós, 2003, p.118.

149 No hay que olvidar, como Annalee R. Ward señala, la importancia que tienen las reiteradas reproducciones que se hace de los mismos mediante los dispositivos de consumo en el hogar (VHS, DVD, Blu-ray, Internet...) que favorecen la interiorización de los mensajes. WARD, Op.Cit., p.2 y 3.

<<La naturaleza y el reino animal proporcionan el mecanismo para presentar y legitimar la casta, la realeza y la desigualdad estructural como parte del orden natural. (...) Para los niños, esos mensajes sugieren que los problemas sociales como la historia del racismo, el genocidio de los indios norteamericanos, la prevalencia del sexismo y la crisis de la democracia están simplemente legitimados por las leyes de la naturaleza.>><sup>150</sup>

Por lo que, aunque la edad es un criterio aparentemente objetivo para describir la película infantil, las definiciones aportan información específica sobre contenidos, personajes, género y lenguaje.

El cine para adultos puede ser, por definición, un cine no apto para todos los públicos. Partiendo de la categorización de la legislación española, una definición simple indica que el cine para adultos es aquel que incluye altos contenidos violentos y sexuales. Eso es así si tomamos el cine de adultos como oposición al infantil, basándonos solo en esos parámetros.

Violencia y sexo pueden ser dos parámetros importantes, pero también hay que tener en cuenta el enfoque temático y estilístico de las obras. Así, podemos señalar relevantes los temas políticos, sociales y, efectivamente, motivos sexuales y violentos, donde hay cabida para el lenguaje soez. También hay que incluir los temas históricos y las visiones personales de la realidad, los testimonios confesionales y las reflexiones filosóficas. Porque el hecho de contar historias a través de imágenes totalmente construidas ofrece una amplia variedad de posibilidades técnicas y estilísticas que sirven para reivindicar «(...) *la materialidad de un artificio formal que no tiene por qué eludir su compromiso con la realidad ni la posibilidad de establecer un discurso sobre ella*»<sup>151</sup>.

Las opciones que otorga la animación, capaz de ser usada en cualquier género o formato, deja ejemplos tan serios como el uso de la misma en épocas de guerra y crisis por gobiernos y agencias con objetivos educacionales y de propaganda política o bélica. En ese contexto aparece *Animal Farm* (1954, Joy Halas, John Batchelor), el primer gran referente de largometraje de animación comercial orientado a un público adulto. Basado en el libro homónimo de George Orwell, es considerado el primer largometraje de animación británico. Según Tony Shaw, detrás del proyecto estuvo la CIA, ya que optan por producirla en el Reino Unido debido a las sospechas de que hay comunistas en la industria estadounidense<sup>152</sup>. Para ello eligen al matrimonio Halas y Batchelor, cuya productora se funda en 1940 y tiene experiencia produciendo animación con objetivos propagandísticos antifascistas. El film se produce en contra del comunismo, en la época de la Guerra Fría, y se estrena en Los Estados Unidos de América antes que en el Reino Unido. Se trata de una adaptación bastante fiel al original de Orwell de

150 GIROUX, Henry A. *El ratoncito feroz*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2001, p.115.

151 CUETO, Op.Cit., p.8.

152 SHAW, Tony. *British cinema in the cold war. The State, Propaganda and Consensus*. London: IB Tauris, 2006, pp.96-98.

la que difiere esencialmente en el final, mucho más feliz comparado con el cierre dramático de la novela. Los animales aparecen caracterizados con capacidades humanas; pueden escribir, leer e incluso hablar con el 'accento' propio de la especie a la que pertenecen. El diseño de los personajes no presenta una forma antropomorfa ni tienen rasgos cómicos o amables, sino que son dibujados de manera naturalista con predominancia de los colores oscuros. El objetivo de los productores es hacer propaganda, pero artísticamente correcta.

Ilustración 14: **En *Animal Farm* los animales con capacidades humanas son diseñados de manera naturalista. Los humanos, sin embargo, muestran cierto grado de caricaturización.**



El estilo de *Animal Farm* destaca por contraponerse al de Disney. De hecho, muchas de las obras más pertinentes de la animación para adultos surgen con la clara intencionalidad de romper con las estéticas y narrativas de los grandes referentes industriales. En los inicios los autores quieren alejarse de Disney, mientras que actualmente buscan diferenciarse de empresas como Pixar, Aardman o Ghibli. Es por eso que en ocasiones estamos ante obras que pueden ser consideradas como 'experimentales' o 'independientes', ya que se separan de lo que es considerado *mainstream*.

En los setenta, uno de los creadores que revoluciona la animación con sus apuestas para adultos es Ralph Bakshi, que busca redefinir el medio. Los mensajes y resultados visuales de sus largometrajes cuentan historias que nadie narra hasta ese momento y se basa sobre todo en los cómics del movimiento *underground* popularizados en los sesenta. Sus primeros tres largometrajes retratan los guetos de Nueva York y pueden ser considerados como trilogía: *Fritz the Cat* (1972) —el primer largometraje de animación en obtener la clasificación X en los Estados Unidos de América— *Heavy Traffic* (1973) y *Coonskin* (1975). Sobre esta trilogía escribe Bendazzi: «(...) mezclaba sexo, violencia y una burla de la animación tradicional de Disney y de las modas falsamente progresistas»<sup>153</sup>. En los años ochenta Bakshi continúa trabajando el largometraje de animación y apuesta por la técnica del rotoscopio, destacando su versión de la novela de Tolkien *The Lord of the rings* (1978).

Cuando se trata de sexo, o, mejor dicho, personajes femeninos con alta carga sexual, aunque existen ejemplos previos como el personaje Betty Boop de los hermanos Fleischer, el imaginario popular convierte en referente a Jessica Rabbit de *Who Framed Roger Rabbit* (1988, Robert Zemeckis). Dos años después Bakshi estrena un largometraje que sigue la estela del de Zemeck-

153 BENDAZZI. *110 años de cine de animación*, Op.Cit., p.229.

kis, pero con un tinte más oscuro; nuevamente, con la técnica del rotoscopio, muestra a Kim Basinger convertida en el dibujo animado Holli Would en *Cool World* (1992). En ambos casos los personajes de dibujos animados comparten pantalla con personajes o escenarios de acción real.

Ilustración 15: Jessica Rabbit en *Who Framed Roger Rabbit* y Holli Would en *Cool World*.



Respecto a los usos de la violencia, destaca el largometraje postapocalíptico *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo, basado en el *manga* del mismo autor. La película se estrena en 1988 y se convierte en uno de los referentes de animación para adultos más conocidos de origen japonés, razón por la que se generaliza la idea de que la violencia predomina en el *manga* y el *anime*.

El lenguaje soez se representa mediante el ejemplo de *South Park: bigger, longer and uncut* (1999, Trey Parker). Esta adaptación al largometraje llega cuando la serie de televisión original (1997–presente) tiene apenas dos años. La sátira, la escatología y la provocación no faltan en el largometraje, lo cual lleva a enfatizar en la influencia que el cine puede tener en las audiencias infantiles. También se satiriza la convención del musical de animación.

Entrado el año 2000, el rotoscopio se sigue usando en largometrajes de profunda carga filosófica como *Waking Life* (2001, Richard Linklater). En este caso, la animación aparece como un recurso filmico que otorga a las imágenes una trascendencia metafísica que difumina el límite entre lo real y lo irreal. La animación para adultos muestra ejemplos autobiográficos en situaciones de guerra en *Persepolis* (2007) basada en el cómic homónimo de Marjane Satrapi, o *Vals im Bashir* (2008, Ari Folman), otro ejemplo biográfico que incluye además características del documental.

La crisis de la masculinidad también es un tema recurrente en los últimos años. Esto se puede apreciar en films como *Alois Nebel* (2010, Tomas Lunak), *Tatsumi* (2011, Eric Khoo) o *A liar's autobiography* (2011, Bill Jones, Ben Timlett y Jeff Simpson), esta última basada en la autobiografía del miembro de los Monty Python Graham Chapman.

A partir del año 2010 destacan dos largometrajes españoles de animación para adultos que además reciben el Goya en las ediciones de 2011 y 2012. Se trata del caso de *Chico & Rita* (2010, Tono Errando, Javier Mariscal, Fernando Trueba) y *Arrugas* (Ignacio Ferreras, 2011). En ambos casos los largometrajes son calificados como aptos para todos los públicos, pero sus conteni-

dos, tono e incluso estilo visual, los alejan del habitual planteamiento de los largometrajes infantiles de animación. El primero muestra una historia de amor que nos lleva a Cuba y los Estados Unidos de América en la década de los cincuenta y el segundo trata sobre la vejez y la muerte, y más concretamente, sobre la evolución y las consecuencias sociales de padecer Alzheimer.

Tras su estudio, Martínez Barnuevo concluye que todos los largometrajes de animación españoles excepto tres, concretamente *Goomer* (1999, José Luis Feitó, Carlos Varela), *Un perro llamado Dolor* (2001, Luis Eduardo Aute), y *De Profundis* (2006, Miguelanxo Prado), están pensados y creados para un público infantil o familiar<sup>154</sup>. El hecho de que la autora indique de manera tan ambigua 'infantil' o 'familiar' sugiere la existencia de un target heterogéneo que también hay que definir.

El cine familiar, como su nombre indica, está dirigido a toda la familia, es decir, incluye una audiencia infantil y una adulta. Por definición, tanto el cine familiar como el cine infantil son un 'cine para todos los públicos'. Pero, 'cine familiar' no es el único concepto por el que se puede referenciar un cine para un público variado. El análisis de las audiencias del cine desde el marketing da pie a conceptualizaciones que ayudan a entender mejor los patrones de consumo y dan indicaciones a la industria para buscar fórmulas de éxito. Ana María Pérez Guerrero utiliza el término 'four quadrant film' para referirse a este tipo de cine. Divide en cuatro cuadrantes los cuatro públicos potenciales —hombres menores de 25 años, mayores de 25 años y mujeres mayores de 25 años y menores de 25 años—<sup>155</sup>. El 'four quadrant film' es aquel que está dirigido a esos cuatro cuadrantes, de tal manera que aparece relacionado con el cine familiar y el cine para todos los públicos.

Tanto el cine familiar como el 'four quadrant film' hay que estudiarlos desde un análisis formal y de contenido para establecer cuáles son las características que lo diferencian del cine infantil. La clave está en un tratamiento específico de guion para presentar temas, recursos narrativos y formales para mantener el interés de todos los públicos a los que está dirigido. Algunos de estos recursos son la ironía o las referencias cinematográficas o sociales. Destacan también ciertos temas que son poco habituales en el cine infantil, como la vejez o la muerte, pero que son presentados desde un punto de vista adecuado para menores y adultos. Todo esto ayuda a construir 'niveles de lectura' apropiados para los sectores jóvenes, adultos y más mayores. Eso se hace mediante historias que tratan cuestiones universales que interpelan a ese público tan amplio, ofreciendo familiaridad y novedad al mismo tiempo.

Un ejemplo de este tipo de film es *Shrek*. El film se opone a lo que hasta el momento se espera de un largometraje de animación, ya que entre otras cosas introduce referencias a otros géneros cinematográficos, televisivos y teatrales, parodia las estructuras propias de los cuentos de hadas e incorpora la música pop. *Shrek* es el primer largometraje que claramente opta por estos planteamientos, pero Disney, o mejor dicho, Pixar, ya abre previamente el camino

154 MARTÍNEZ BARNUEVO, Op. Cit., p.200.

155 PÉREZ GUERRERO, Op. Cit., p.31, 36 y 37.

con *Toy Story*. Los numerosos estudios sobre el éxito de Pixar, como se señala previamente, ponen en portada la importancia del guion y del nuevo concepto de audiencia que abarca a toda la familia. Sánchez Noriega explica que el nuevo cine de Hollywood apela a películas simples y efectistas dirigidas a un público joven<sup>156</sup>. La necesidad de juntar a toda la familia frente a la gran pantalla es un reto más de la animación comercial.

En ese sentido Wells señala cómo productos dirigidos a un público amplio han sabido dar lugar a temas que habitualmente no se dirigen al público infantil buscando un equilibrio:

<<(…) sean *mainstream* o independientes, los largometrajes animados han buscado apartarse de la confortable, nostálgica y conservadora percepción previa de la animación como producto para toda la familia o como puro entretenimiento, pero sin sacrificar su capacidad para conectar y conmover a su manera>><sup>157</sup>

### 2.3.3. La hibridación como propuesta genérica del cine de animación posmoderno

Aunque en este subcapítulo señalamos cuatro principales géneros cinematográficos como esenciales para entender el largometraje de animación, no tiene sentido catalogar los mismos como únicos y posibles, ya que, habitualmente, los largometrajes suelen incluir más de una referencia genérica. De la unión de los cuatro géneros, podemos encontrar una aventura apoyada sobre la base narrativa del viaje del héroe, mediante un lenguaje fundamentando en actos musicales y todo ello con el objetivo de provocar sorpresa en el espectador.

La hibridación genérica se entiende como una de las características de la postmodernidad, pero no la única, que cumple la animación. Como apuntan Lindvall y Melton, la animación parte de una base idónea para con la ruptura de la modernidad y la reproducción y metamorfosis cultural:

<<Postmodern sensibilities are stylistically realized in this art form with the fusion of high and low art, the tinkering with hybrid forms, the tones of irony and parody, the incredulity towards metanarratives, and the principle of double coding, all off which frolic merrily in the realm of the intertextual. (...) As the cartoon reflects upon its own construction and its relationship to the context out of which it has been created, it deconstructs the imposed reality of cinematic discourse. (...) Of all genres, cartoons seem particularly suited to deconstructing the film medium itself>><sup>158</sup>

156 SÁNCHEZ NORIEGA, Op. Cit., p.76.

157 WELLS, Paul. Un cine anómalo. El largometraje animado del nuevo milenio. En: CUETO, Op.Cit., p.45.

158 LINDVALL, Terry; MELTON, Matthew. Towards a Postmodern Animated Discourse: Bakhtin, Intertextuality and the Cartoon Carnival, En: FURNISS, Maureen (Ed.). *Animation: Art and Industry*. Eastleigh: John Libbey Publishing, 2009, p.64 y 75.

Aun entendiendo la capacidad de autorreflexión como una característica del posmodernismo, desde sus inicios la animación presenta ejemplos, el más claro, la convención establecida por los pioneros, donde se muestran a sí mismos y se alude al proceso de producción de animación como parte de la ilusión de dar vida, revelando su propia textualidad. Esta reflexividad nos sirve para tener en mente que detrás de la película existe un autor que da vida a todas estas fantasías. Dentro de esa intertextualidad no faltan tampoco las interacciones de los personajes con los espectadores o elementos reflexivos como personajes de animación viendo o creando otros dibujos animados, como en la serie *Itchy and Scratchy* de *The Simpson*.

El uso de la parodia, la ironía y la metarreferencia son, según explica Ivonne Tasker, cualidades del cine posmoderno y del nuevo Hollywood, que se dejan notar en la animación a partir de los 90. A nivel visual las nuevas tecnologías, de las que fueron vanguardistas Pixar y Dreamworks, encabezan el cambio estilístico junto a un nuevo uso de la imagen, que provoca también la fragmentación narrativa.

**<<Desde este punto de vista, el estilo cinematográfico del nuevo Hollywood es percibido como una operación mecánica, en la que las películas inspiradas en los estilos y argumentos del pasado demuestran un sentido comercial cínico, combinado con valores conservadores.>><sup>159</sup>**

El largometraje posmoderno de animación coincide además con la tendencia de los *blockbuster* de trascender del público infantil para llegar a una audiencia más amplia, para lo que se usan los recursos narrativos enumerados previamente. Dos largometrajes que establecen esta nueva convención subversiva son los ya mencionados *Toy Story* y *Shrek*.

La película de Disney tiene una gran relevancia a nivel tecnológico debido a que es la primera que se realiza totalmente mediante animación digital. Aunque podemos situarla dentro del género de aventuras, no se puede obviar lo fantástico que supone la premisa del film: el hecho de que los juguetes cobren vida. Son constantes los recursos cómicos, en ocasiones a través de la ironía de algunos personajes, el choque de contextos y las respuestas inadecuadas<sup>160</sup>. Pero también hay referencias al género de acción, a las *buddy-movies*, al drama, al suspense, las artes marciales, la ciencia-ficción, el western y el cine bélico<sup>161</sup>, sin olvidar el especial tratamiento que recibe la música. Esta película incluye, además, guiños o parodias de conocidas películas de Hollywood, de diferentes géneros, como *El exorcista* (1973, William Friedkin), *Alien* (1979, Ridley Scott) o *Raiders of the Lost Ark* (1981, Steven Spielberg). Incluso

159 TASKER, Ivonne. Aproximamiento al nuevo Hollywood. En: CURRAN, James; MORLEY, David; WALKERDINE, Valerie. *Estudios culturales y comunicación*. Barcelona: Paidós, 1998, p.335.

160 Los recursos narrativos de Pixar son ampliamente estudiados por Jaume Duran en su tesis doctoral. Ver DURAN, Jaume. *Narrativa audiovisual i cinema d'animació pero ordinador. Els llargometratges de Pixar Animation Studios (1995-2006)*. Directora: Teresa Duran. Tesis doctoral inédita, Universitat de Barcelona. Departamento de Ciencias didácticas y de la educación visual y plástica. Barcelona, 2009.

161 Esta teoría la expone Duran en DURAN, Jaume. *Toy Story: John Lasseter (1995)*. Valencia: Nau Llibres; Barcelona: Octaedro, 2008, p.91.

en un momento del film suena la canción "Hakuna Matata" de la película *The Lion King*. A esas referencias cinematográficas hay que sumar dos elementos intertextuales más que se convierten con el tiempo en constantes de las películas de Pixar: las autocitas a otras películas producidas por la empresa y los chistes privados de los realizadores de los films<sup>162</sup>.

Como se ve a lo largo del capítulo, en *Shrek* se lleva al extremo la parodia, la ironía y la intertextualidad. Nada más iniciar el film el ogro protagonista hace ver que la película va a romper todas las convenciones del largometraje de animación. También parodia los personajes estereotípicos de los cuentos de hadas, muestra princesas con fuerte carácter y capacidad de lucha cuerpo a cuerpo, parques de atracciones al más puro estilo *Disneyland* o menciones claras a programas de televisión o películas como *Matrix* (1998, Andy Wachowski).

Aunque los ejemplos de Pixar y Dreamworks son claros, fuera de la órbita de la animación 3D digital, desde años atrás encontramos otros casos indicativos de la ruptura de la modernidad y que se alejan del conservadurismo. Destaca entre ellos Ralph Bakshi, que se vale de la animación para mostrar el descontento de algunas clases sociales con el sistema de poder. *The brave little toaster* (1987, Jerry Rees), es otro ejemplo en el que se observa una crítica a la cultura consumista a través de objetos cotidianos que cobran vida como son una tostadora o una lámpara<sup>163</sup>. Este film, financiado, aunque no producido por Disney, es una aventura y un musical animado con guiños al género de terror.

El choque entre la modernidad y el mundo antiguo es otra de las convenciones posmodernas que encontramos en el cine de animación. En el caso de Disney, en películas ambientada en épocas lejanas como son *The sword in the stone* (1963, Wolfgang Reitherman) o *Aladdin* (1992, John Musker, Ron Clements), encontramos personajes como Merlín el Encantador o Genio que gracias a sus poderes mágicos introducen objetos o frases del futuro en el presente de la línea temporal del film.

Un director en cuyas películas el conflicto entre pasado y presente es patente es Hayao Miyazaki. La pérdida de la tradición cultural japonesa o el poder de la naturaleza ante un mundo totalmente modernizado es ocasionalmente la premisa de la que se parte en sus films, como *Mononoke Hime* (1997) o *Sen to Chihiro no kamikakushi* (2001). El trabajo de Miyazaki es un ejemplo práctico de lo que Takashi Murakami define como la teoría *Superflat*, una relectura posmoderna del contemporáneo japonés que deja constancia de la importancia de la animación plana y del estilo pop, de las relaciones entre occidente y oriente, así como la ruptura de las barreras entre el arte profano y de clase alta, en un momento histórico en el que la digitalización de los procesos de producción está ya normalizada.

162 El extremo en el caso de Pixar llega hasta la teoría desarrollada por el crítico cinematográfico Jon Negroni, según la cual cada film corresponde a una etapa de la historia de ese mundo propio y narra historias protagonizadas por humanos, objetos que paulatinamente toman vida, la extinción de la raza humana, mundos habitados por máquinas o monstruos y universos paralelos en los que ambos conviven. NEGRONI, Jon. The Pixar Theory, 11/07/2013. [En línea] < <https://jonnegroni.com/2013/07/11/the-pixar-theory/> > [Consulta: 01/08/2018].

163 Para un análisis más exhaustivo de *The brave little toaster* se recomienda BENSHOFF, Harry M. Heigh-Ho, Heigh-Ho, is Disney high or low? From Silly Cartoons to postmodern politics. En: *Animation Journal*, vol.1, Fall 1992, pp.62-85.

<<Animation seems, therefore, to occupy the space between modernity and post-modernity, and the comic is the central feature of its ability to sustain a multiplicity of discourses yet maintain aesthetic focus.>><sup>164</sup>

---

164 WELLS. *Understanding animation*, Op.Cit., p.185.

## 2.4. Los códigos estilísticos: el concepto de autoría en la animación

Mediante los códigos estilísticos, el receptor de una película es capaz de vincular la pieza con su autor. Esto es debido a la presencia de similares elecciones de producción, ya sea de forma o fondo, que se convierten en constantes en su obra. Estas marcas estilísticas específicas de cada creador son aplicables a cualquier pieza artística, ya se trate de una composición musical, pintura, escultura o cine. Aunque Casetti y di Chio sitúan los códigos estilísticos del autor dentro de los visuales, creemos que es necesario tener en cuenta todos los códigos del lenguaje filmico —incluidos por supuesto los elementos narrativos— para poder hablar de estilos, autores y convenciones<sup>165</sup>.

El concepto de 'autor' ligado al cine comienza a debatirse en la década de los cincuenta en la revista *Cahiers du Cinema*. Los críticos que participan en ella, con François Truffaut a la cabeza, proponen la 'teoría del autor' o 'politique des auteurs' en la que hacen referencia a la figura del director como ente unificador del trabajo realizado por el grupo. De este modo, el director de cine se iguala al autor individual claramente identificable en la escritura o la pintura. En esos casos se hace referencia al concepto 'cine de autor'. Ante ese planteamiento surgen las críticas como la de André Bazin, quien piensa que el hecho artístico cinematográfico trasciende al director y hay que tener en consideración otros factores característicos de la producción cinematográfica antes de hacer una definición tan determinante<sup>166</sup>.

Al plantear el concepto de autoría en la animación hay que tener en cuenta que, por la gran cantidad de técnicas existentes y sus respectivas peculiaridades, es posible que una película pueda estar realizada por una única persona o por un gran grupo de trabajadores. Así, el concepto 'cine de autor' en animación es fácil de identificar cuando se trata de obras experimentales o 'independientes', es decir, aquellas ajenas a la industria, ya que habitualmente son trabajos en los que intervienen una o pocas personas.

Un claro ejemplo de lo que supone un trabajo individual y de 'autor' es aquel realizado mediante técnica de animación sin cámara. En esta categoría entra cualquier autor que, valiéndose solo de la película, pinturas y pinceles, trabaja sus cortos y largometraje sin la participación de ninguna otra persona. En estos ejemplos de animación sin cámara, no hay montaje posterior y puede que no se le sume banda de sonido, por lo que el bruto de la película pintada es sinónimo de obra acabada y preparada para su proyección.

Respecto a la animación con cámara, al menos en sus inicios, implica la necesidad del revelado de la película. Es habitual la presencia de una empresa intermediaria, incluso cuando se trata de obras de un solo animador. Las técnicas de animación con cámara son muy variadas e incluyen algunas en las que el peso puede recaer sobre una sola persona, como son las

---

165 CASETTI; DI CHIO, Op.Cit., p.75 y 76.

166 BAZIN, André. On the politique des auteurs. En: HILLER, Jim. (ed). *Cahiers Du Cinéma. The 1950s: Neo-realism, Hollywood, New Wave*. Cambridge: Harvard University Press, 1985, pp.248–255.

técnicas de animación directa, en las que habitualmente un solo animador está en contacto directo con su obra. Aunque una truca parece suficiente para su realización, el trabajo cinematográfico puede implicar más participantes, especialmente cuando se trata de una obra profesional con posible estreno, ya que otras personas pueden tomar parte, por ejemplo, en la posproducción.

Adelantando algo que profundizaremos en el tercer capítulo, dos ejemplos ilustrativos del caso anterior son Begoña Vicario e Isabel Herguera, autoras respectivamente de *Zureganako grina* (1996) y *Safari* (1988). Sus películas suelen partir de ideas originales propias y son ellas quienes se ponen al frente de la dirección. En la primera Vicario trabaja la técnica de la manipulación de arena, y en la segunda Herguera construye sus imágenes pintando sobre cristal. En ambas cuentan con participación de diferentes personas en la posproducción y sonorización, pero ello no exime que las obras sean consideradas como 'cine independiente', 'experimental' o 'de autor'. Isabel Herguera opina que, a pesar de que en sus cortometrajes participen varias personas, incluidas guionistas, la animadora y la persona son una sola, por lo que la visión personal sobre la obra queda perpetuada. Así lo pronunciaba sobre el cortometraje *La gallina ciega* (2005):

**<<Es una metáfora sobre un estado mental, que a su vez es el reflejo de un entorno y de un tiempo común a todos. Tampoco ha sido exclusivamente un viaje interior, ha sido un trabajo en equipo. No hubiera sido capaz de hacerla sin contar con Satinder Singh y Sylvie Chesneau, los guionistas; sin Florence Hennard y Elke Stoessel, las animadoras y pintoras; sin Edu Elozegi, que ahora mismo está componiendo las imágenes, sin Xabi Erkizia, que está trabajando en la banda sonora; sin los amigos que han estado apoyando y escuchándome a lo largo de este tiempo. Volviendo a la pregunta, no sé si realmente hay ninguna separación entre la animadora y la persona, al menos no en este caso.>><sup>167</sup>**

La animación comercial, y más cuando se trata de grandes producciones, conlleva la participación de un numeroso equipo de personas. En esos casos, para determinar si la representatividad de uno de estos trabajadores, como puede ser el director, es pertinente para definir el producto, hay que tener varios factores en consideración. La primera idea de la que hay que partir, es que, como indica Wells, los directores que trabajan en grandes estudios rara vez son considerados autores, ya que habitualmente aparecen detrás del sello de la empresa, como en el caso de Disney<sup>168</sup>. Es más, Walter Elias Disney no dirige ninguno de los largometrajes de su compañía, sino que es productor de los mismos. También puede ocurrir que uno o dos directores eclipsen el nombre de la compañía, como pasa con Hayao Miyazaki y, en menor medida, Isao Takahata dentro de Studio Ghibli. En estos casos suele prevalecer una elección

<sup>167</sup> HERGUERA; VICARIO. Op.Cit., p.68.

<sup>168</sup> WELLS. *Animation. Genre and authorship*, Op.Cit., p.73 y 74.

narrativa, técnica, diseño visual, género cinematográfico, etc., como característica para diferenciar las obras de una y otra empresa<sup>169</sup>.

Wells y Hardstaff explican que no es hasta hace poco cuando se reconoce la 'autoría' de los directores, animadores y artistas que trabajan en los grandes estudios como Disney o Warner Bros<sup>170</sup>. Eso implica que actualmente se vea reconocido el trabajo de directores como Tex Avery o de artistas conceptuales como Mary Blair.

Paul Wells opina que, debido a las múltiples formas en las que aparece la animación, es difícil establecer una definición de autor que incluya los condicionantes suficientes para satisfacer todas las posibilidades. Por eso plantea un total de veintisiete definiciones posibles divididas en dos grupos: las que hacen referencia al carácter textual del film y las que lo hacen al carácter extra-textual. Incluimos dos definiciones de cada grupo que creemos relevantes por la aportación que hacen para entender mejor el concepto de autoría en la animación comercial:

**<<A person who offers direct statements and explanations about the artistic and thematic intentions of a film, within an evolving 'narrative' about the film-maker from work to work, which constitutes a personal vision.**

**A mediating figure between the pragmatic processes of the film industry and the complex expectations and reactions of the audience.**

**An approach to 'branding' a film within the commercial imperatives of late industrial capitalism.**

**A challenger to corporate, institutional and systemic oppression and coercion>><sup>171</sup>**

En cualquier caso, Maureen Furniss, consciente de la complejidad que supone la definición del autor en la animación, sobre todo en el ámbito comercial con base en el 'studio-system', plantea que la definición de autoría debe ser evaluada caso por caso<sup>172</sup>.

---

169 Por ejemplo, Disney lo relacionamos con adaptaciones de cuentos de hadas y un dibujo 2D bastante naturalista, dirigido a todos los públicos. Por su parte, al mencionar a Bakshi pensamos historias dirigidas al público adulto, ambientadas en los suburbios de Nueva York, con gran presencia de drogas y sexo. Hay que destacar que frente a las fórmulas o estilos de éxito, otras compañías intentan imitar esas películas para atraer a los espectadores a sus obras.

170 WELLS, Paul; HARDSTAFF, Johnny. *Re-Imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image*. Switzerland: AVA, 2008, p.48.

171 WELLS. *Animation. Genre and authorship*, Op.Cit., pp.74-76.

172 FURNISS. *Art in motion*, Op.Cit., p.23.





El cine  
de animación  
en la Comunidad  
Autónoma  
Vasca



### 3 | **La animación comercial vasca**

«Como artistilla, tenías ganas de hacer cosas, pero tu estómago te decía que era necesario mucho dinero. Entonces, además, se hacía sólo una película de animación cada cinco años en el Estado. Hoy se hacen entre dos y tres en el País Vasco, y entre tres y cuatro entre el resto de comunidades. Así que el País Vasco es un referente, por lo menos en producción.»<sup>1</sup> (Juanba Berasategi)

Una vez definida la animación como técnica en términos más generales, llega la hora de hacer frente a nuestro objeto de estudio y adentrarnos en la producción cinematográfica de animación de la CAV. El deseo de describir la producción de animación de este espacio geográfico nos lleva en primer término a diferenciar la animación experimental de la comercial. Una vez centrados en la animación comercial, se observan varias formas predominantes: el largometraje, el cortometraje y las series de televisión.

De todas estas, las películas de larga duración son las más destacadas e identificamos un total de 46 largometrajes con estrenos en salas y dos películas para televisión entre los años 1985 y 2017. A partir de ahí pasamos a describir estas producciones y encontramos que hay varias características que se repiten: estar dirigidas principalmente a una audiencia infantil; la predominancia de algunas técnicas de animación y audiencia según empresas, con contadas excepciones de apuestas visuales que se salen de la norma; la participación del Gobierno Vasco y Euskal Telebista en la producción, ya sea mediante subvenciones o mediante la compra de derechos de antena; la paulatina aparición de coproducciones; el uso del euskera en la versión original y la presencia de las películas en los premios Goya, con especial relevancia en la década de los noventa.

Aun cuando centramos la investigación en los largometrajes, conviene hacer un inciso y dirigir la mirada a las series de televisión y cortometrajes, ya que así conseguimos una descripción más amplia de la animación comercial. Precisamente en el formato de corta duración encontramos que gracias al programa Kimuak del Gobierno Vasco se favorece la distribución a nivel mundial de películas de origen vasco.

Son varios los autores y empresas que se dedican a la animación comercial, pero entre todos ellos centramos nuestra atención en Juanba Berasategi, creador del primer cortometraje

---

<sup>1</sup> MARÍN, M. «El cine en Euskadi está bajo mínimos; vamos a pedales». En: *El País*, 16/11/2006. [En línea] <[http://elpais.com/diario/2006/11/16/paisvasco/1163709618\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2006/11/16/paisvasco/1163709618_850215.html)> [Consulta: 01/08/2018].

y largometraje comercial de animación producidos en el País Vasco. Por ello, señalamos el estreno de *Kalabaza tripontzia* en 1985 como un hito de la cinematografía vasca. Pero antes de hablar de esta película, debemos mencionar los trabajos previos y el camino realizado no solo por el autor de esta obra, sino también por sus antecesores y sucesores.

## 3.1. Un recorrido histórico

### 3.1.1. Los inicios: Azcona y el cine experimental

La primera referencia que relaciona Euskal Herria y el cine de animación es el cortometraje *Emak bakia* (1926), del artista estadounidense Man Ray. Este cine-poema, rodado en parte en Biarritz, incluye imágenes grabadas fotograma a fotograma que dan movimiento a objetos inanimados. La característica esencial del corto es la sintaxis del mismo, mediante la que se combinan una sucesión de imágenes en un esfuerzo surrealista en el que también destaca la autorreflexión sobre la propia cámara<sup>2</sup>. El título del cortometraje, *Emak bakia*, hace referencia a la casa donde se rueda y sirve para introducir el euskera en la filmografía del estadounidense y en la cinematografía francesa de la época.

Más allá de esta anécdota, el recorrido de la animación vasca comienza con un nombre propio, Mauro Azcona, director y productor del largometraje *El Mayorazgo de Basterretxe* (1928). Nacido en Navarra, desarrolla parte de su trabajo en Bizkaia; sin embargo, su única obra de animación conocida se produce en Madrid en 1933, junto con José Martínez Romano. Se trata del cortometraje titulado *El amor de Juan Simón*, que en ocasiones también aparece titulado como *La novia de Juan Simón*. Emilio de la Rosa y Begoña Vicario señalan que esta obra no es solo el primer cortometraje sonoro de animación vasco, sino probablemente también del Estado español<sup>3</sup>. Azcona se encuentra con este proyecto y no vuelve a trabajar en animación<sup>4</sup>, por el contrario, su socio, José Martínez Romano, sí que continúa dedicándose a la animación. De hecho, Martínez Romano crea una de las productoras de animación más importantes de los años treinta en el Estado español, la S.E.D.A, Sociedad Española de Dibujos Animados<sup>5</sup>.

Tras este primer intento de Mauro Azkona en los años treinta, no es hasta la década de los setenta cuando varios artistas plásticos desarrollan nuevas obras de animación experimentales en el País Vasco. Delimitar el término 'animación experimental' es complicado, y por eso es justo exponer la definición que plantea una experta en el tema como es Begoña Vicario<sup>6</sup>. La animadora y profesora de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco señala que el cine experimental está muy ligado a la subjetividad y a la maleabilidad de la materia, y a menudo, a la misma materialidad del film:

2 MUNDY, Jennifer (Ed.). *Man Ray: writings on art*. Los Angeles: The Getty Research Institute, 2015, pp.91-93.

3 DE LA ROSA, Emilio; VICARIO, Begoña. *Euskal animazio-zineari buruzko ikuspegi bat. Esperimentazioa jeneroa denez*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jauriaritza, ASIFA Euskadi, 1999, p.16 y 17.

4 DE LA ROSA. Cine de animación en España. En: BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y medio, 2003, p. 472.

5 A pesar de que como apunta Candel, la S.E.D.A. está formada por «un grupo de amigos llenos de entusiasmo y buena voluntad pero un tanto desorganizados», estamos ante el primer intento de profesionalización de la animación en el Estado español. CANDEL, José M<sup>o</sup>. *Historia del dibujo animado español*. Murcia: Filmoteca Regional de Murcia, 1993, p.23.

6 Para una información más concreta sobre la animación experimental vasca y los autores que son exponentes de la misma se recomienda la lectura de los textos de Begoña Vicario.

<<Zinema esperimentalak definitzea oso lan zaila da, eta nire ustez handinahi bezain hutsala, esperimentatzea bera prozesu subjektiboa delako, nor bere ideia eta aburua baitu hari buruz, bata bestea bezain egokia.

Orokorrean esango dugu zinema esperimentalaren errealitatea ezagutzeko metodo bat dela eta bide batez espresabidea, artegintzaren arlo guztiak bezala, non egileak edukiekin, materialekin zein/edota lengoaiarekin ere jolasten duen.>><sup>7</sup>

Son muchos los artistas plásticos que hallan en la animación una nueva vía para explotar su creatividad. Aunque ocasionalmente cuentan con el apoyo de empresas, habitualmente este tipo de obras son consideradas 'independientes', 'de vanguardia', 'de autor' o 'cine de sentimiento'. Isabel Herguera considera que este tipo de trabajos son necesarios desde el punto de vista de la cultura, ya que no se limitan a ser un simple objeto de entretenimiento como puede ser la animación comercial. Estas películas exigen un espectador más activo, atento y con alta capacidad de concentración. Sin embargo, Herguera señala que tanto la animación comercial como la experimental se retroalimentan:

<<Estamos todos bajo el mismo paraguas porque utilizamos todos los mismos canales de producción, el mismo laboratorio, la misma técnica... pero no los mismos canales de distribución. Somos como dos mundos en los que nos encontramos cuando nos hace falta, porque nosotros no podemos vivir sin la industria, y la industria recurre a nosotros en otros momentos cuando necesita ciertas cosas.>> (Isabel Herguera)<sup>8</sup>

En lo que respecta al País Vasco, los primeros ejemplos de animación experimental coinciden con los intentos de buscar una expresividad subversiva para hacer frente al sistema establecido. La década de los sesenta son años de dictadura, en los que destacan obras audiovisuales etnográficas dirigidas a ensalzar la diversidad de la cultura española. En ese contexto, mostrar en dichas piezas elementos vascos supone un desafío a la autoridad, por lo que en Euskal Herria se buscan medios alternativos como la animación para expresarse. Néstor Basterretxea y Fernando Larruquert consiguen dar una nueva estética a sus obras gracias al montaje en ejemplos como *Operación H* (1971) y *Pelotari* (1964), con recursos como fundidos y cambios de tempo, procedimientos que también están presentes en su largometraje *Ama Lur* (1968). Ramón de Vargas, Balerdi, Sistiaga y Aguirre por el contrario, son algunos de los artistas que optan por la animación. Stone y Rodríguez señalan que estos autores se valen de la animación abstracta para plantar cara a la censura de la época

7 VICARIO, Begoña. Zinema esperimentalak eta artegintza Euskal Herrian. En: *Jakin*, nº 144, septiembre-octubre, 2004, p.73.

8 GIPUZKOA KULTURA. Entrevista Isabel Herguera. Diputación Foral de Gipuzkoa, 15/10/2010. [En línea] <<https://www.youtube.com/watch?v=ILvikTzTVm0/>> [Consulta: 01/08/2018].

mediante actos de creación y de destrucción que no están a merced de la industria y del público. Además, responden a una reivindicación de lo vasco y disuelven las diferencias entre modalidades artísticas, género, etc.:

**<<El sinsentido resultante evocaba no obstante una sensibilidad relacionada con la resistencia, la diferencia y el separatismo que podemos interpretar como típicamente vasco. (...) En otras palabras, estos pintores/escultores/realizadores rompieron las "reglas de la ciudadanía" que se aplicaban a la obra cinematográfica para expresar en su lugar un sentimiento revolucionario.>><sup>9</sup>**

Ramón de Vargas es considerado por Emilio de la Rosa y Begoña Vicario como el precursor de la animación experimental en el País Vasco<sup>10</sup>. Además de la pintura, este artista trabaja también la escultura, la joyería, la fotografía y el cine. Sus trabajos audiovisuales tienen como base la imagen real, pero Ramón de Vargas transforma lo filmado dibujando sobre el fotograma. Sus sucesores también usan esta técnica más adelante.

En esa misma época, la empresa X-Films, de mano del navarro Juan Huarte, participa activamente en el mecenazgo de artistas plásticos que trabajan la animación. Además de hacerse cargo del trabajo de Ramón de Vargas, X-Films ayuda también, entre otros, a dos pintores que forman parte del efímero grupo Gaur creado por Jorge Oteiza a finales de los sesenta: Rafael Ruiz Balerdi y Jose Antonio Sistiaga. Juan Huarte apoya a Balerdi y le suministra rollos de película para que pueda trabajar en su primer cortometraje. De este modo, Balerdi realiza *Homenaje a Tarzán* (1969), en el que rotoscopia, o mejor dicho, calca sobre la propia cinta de película los fotogramas de varios documentales sobre África y Oceanía. Cabe señalar que este film está inacabado, ya que Balerdi espera realizar una segunda parte que nunca llega.

Mientras Balerdi trabaja en su cortometraje, Sistiaga comienza a mostrar interés por la creación audiovisual. Concretamente, su disposición surge después de acudir a una proyección del trabajo de Norman McLaren en París, uno de los principales referentes del cine de animación. Impresionado por los films del escocés, quiere imitarlo, pero a diferencia de lo que ve, tiene claro que su obra no va a incluir banda sonora. Al fin y al cabo, Sistiaga afirma que sus obras audiovisuales no son más que pinturas sobre otro soporte diferente al habitual, «*películas pintadas sobre el celuloide*»<sup>11</sup>. Balerdi proporciona a Sistiaga un rollo de película translúcido, sin viraje de color, para que éste comience su primera obra audiovisual. Las tintas para este trabajo las compra en París y llega incluso a fabricar las suyas propias. Así, realiza su primer cortometraje, *De la luna a Euskadi* (1968), trabajo que consta de dos partes diferenciadas: una con colores y formas abstractas y otra más figurativa. De hecho, esas secuen-

9 STONE, Rob; RODRÍGUEZ, María Pilar. *Cine Vasco. Una historia política y cultural*. Salamanca: Comunicación Social, 2015, p.212 y 213.

10 ROSA; VICARIO, Op.Cit., p.37 y 38.

11 VICARIO, Begoña; MATEOS, Jesús María. *Sistiaga, el trazo vibrante*. Madrid: Animadrid, 2007, p.15.

cias se convierten en las más figurativas de su obra, ya que muestran una crítica a las políticas culturales de la época. Tras eliminar esa última parte, la cual se pierde con el paso del tiempo<sup>12</sup>, Sistiaga amplía el metraje abstracto para convertirlo no solo en el primer largometraje de animación vasco, sino también en el primero pintado sobre celuloide del mundo, *Ere erera bailebu icik subua aruaren* (1971).

Sistiaga completa la película gracias a Juan Huarte, quien acuerda colaborar con el artista tras asistir a la proyección del primer cortometraje. De este modo, Huarte vuelve a trabajar como mecenas a través de la productora X-Films. Lo hace mediante aportaciones económicas para que el artista pueda terminar su obra. Sistiaga comienza la creación del largometraje sin saber cuál va a ser su duración. Es el efecto del calor del sol al secar la pintura sobre el celuloide lo que pone el punto y final a la película, ya que Sistiaga ve ahí la forma de cerrar la obra, que tiene una duración de una hora y 15 minutos. Esta anécdota deja claro el espíritu experimental característico de la obra de Sistiaga. El título, *Ere erera bailebu icik subua aruaren*, lo improvisa Balerdi, cuando Sistiaga le llama con urgencia; necesita un nombre para el largometraje y poder así completar las gestiones correspondientes con el Ministerio de Cultura. El título está formado por varias palabras en un euskera inventado y que en realidad no tienen significado alguno. Acabado *Ere erera bailebu icik subua aruaren*, Sistiaga vuelve al cortometraje y realiza tres trabajos más: *Impresiones en la alta atmósfera* (1989), *En un jardín imaginado* (1991) y *Paisaje inquietante-nocturno* (1991).

Jose Julian Bakedano, concedor de las obras de Balerdi y Sistiaga, también realiza trabajos de animación utilizando la técnica de pintura sobre celuloide. De hecho, los tres son los máximos representantes de la animación más abstracta realizada en el País Vasco. Junto a ellos son muchos los artistas que, valiéndose de otras técnicas —que incluyen la alteración de la imagen real, el trabajo de montaje y otras técnicas de animación—, desarrollan sus trabajos audiovisuales. Cabe destacar que algunos de los autores que usan la animación para realizar cine experimental provienen del cine comercial o de la televisión. Ejemplo de ello es el trabajo de Iván Zulueta o los cuatro cortometrajes de animación dentro del Anti-Cine de Javier Aguirre, de quien destaca la técnica de la modificación de la perforación del fotograma.

A finales de los setenta, el director y productor vitoriano Iñaki Nuñez estrena un cortometraje que aunque no trasciende dentro de la historia de la animación vasca, también utiliza esta técnica: *Herralde berdea* (1978, en castellano *Por un pueblo verde*). Este trabajo cuenta con música de Mikel Laboa y tiene como protagonista a un *arrantzale* (pescador) que lucha contra la contaminación de las tierras y el mar de su entorno. Santos Zunzunegi define este cortometraje como «*un corto de animación ingenuamente ecologista, en el que se narra una historia de contaminación y resistencia ante la misma, visualizada en claves amarilla y*

12 Uno de los proyectos actuales de Begoña Vicario es la recreación del cortometraje *De la luna a Euskadi*. En el apartado relativo a Kimuak nos extendemos en este proyecto.

verde»<sup>13</sup>. *Herrialde berdea* obtiene el Mikeldi de Plata en la Sección Internacional del Festival de Cine Documental y Cortometraje de Bilbao, ZINEBI, en 1978.

En cuanto a la animación vasca en su vertiente digital y 3D existen ejemplos de cómo los autores comienzan a interesarse y formarse en esta técnica con objetivos meramente artísticos. El pintor vitoriano Gerardo Armesto realiza tres cortometrajes para mostrar a su alumnado de manera práctica la teoría que enseña en sus clases. Su primer trabajo, *Disfraces para un cubo* (1985), no incluye animación, pero sí *Disfraces para un cubo II* (1985). En su tercer cortometraje, *Concierto para una escalera* (1985), explora la manera de dar movimiento a sus dibujos. El primer y el tercer trabajo los produce la empresa Ikusager del vitoriano Iñigo Silva, productor que acaba dedicándose a la animación comercial, como veremos más adelante. *Disfraces para un cubo II* es producido por Gerardo Armesto en VAL (Video Animation Languedoc), una productora de Montpellier.

Otro ejemplo de animación digital es el del donostiarra Juan Carlos Eguillor, *Menina* (1986). En este cortometraje, Eguillor juega en un entorno tridimensional con varios objetos sobre los que superpone imágenes de las Meninas de Velázquez. Este trabajo lo desarrolla en la empresa ATC de Madrid, donde también se realiza la animación tridimensional de algunos de los cortometrajes de Armesto. La obra de Juan Carlos Eguillor está relacionada con el videoarte. Esta expresión artística es una deconstrucción del audiovisual que habitualmente toma forma de video–instalación en el ámbito museístico.

El hecho de que en los años ochenta ya encontremos ejemplos de animación digital no significa que todos los artistas experimentales hicieran suya esta tecnología. De hecho, la unión de técnicas de animación más experimentales y recursos digitales llega con la aparición del montaje no lineal. En ese sentido, en los noventa Begoña Vicario e Isabel Herguera, de las que hablaremos más detenidamente en el capítulo dedicado al programa Kimuak, destacan realizando animación directa. En sus obras, estas autoras manipulan objetos como la arena o la pintura sobre cristal delante de la cámara, sin intervención digital alguna. Este tipo de películas, al igual que el resto, incorporan los procesos digitales de manera natural. Entre las consecuencias más importantes de la digitalización está la creación de un soporte que favorece la difusión y conservación de las obras, así como herramientas que agilizan la edición y creación de las mismas.

13 ZUNZUNEGUI, Santos. *El cine en el País Vasco*. Bilbao: Diputación de Bizkaia, 1985, p.222.

### 3.1.2. Los pioneros: trabajos de ficción

Tabla 3: Largometrajes estrenados entre 1985 y 1993<sup>14</sup>.

AÑO	TÍTULO	PRODUCCIÓN	DIRECCIÓN	GUIÓN	DURACIÓN
1985	Kalabaza tripontzia	Jaizkibel Kultur Zerbitzuak	Juanba Berasategi	Koldo Izagirre	90 minutos
1992	Ipar haizearen erroka	EPISA	Juanba Berasategi	Gregorio Muro, Joxean Muñoz	70 minutos
1993	El regreso del viento del norte	EPISA	Maite Ruiz de Austri	Maite Ruiz de Austri	72 minutos

Fuente: Elaboración propia, a partir del buscador de películas calificadas del Ministerio de Cultura<sup>15</sup>.

Como vemos, los inicios del cine de animación en el País Vasco están ligados a obras de carácter experimental y no es hasta finales de la década de los setenta cuando de la mano de Juanba Berasategi se producen las primeras obras de ficción comercial. Tras formarse en arte, aunque no sin dificultades, Berasategi trabaja como ilustrador, hasta que él y su equipo adquirieron de modo autodidacta los conocimientos necesarios para contar historias mediante dibujos animados.

En ese camino hacia la profesionalización, tanto en el cine de animación como en el de imagen real, son muchos los autores que comienzan realizando sus primeros trabajos en formatos *amateurs*, tales como los 8 milímetros, Super-8 o 9,5 milímetros<sup>16</sup>. Juanba Berasategi no es una excepción, ya que comienza su formación de manera autodidacta con una cámara de Super-8. El primer cortometraje que dirige Berasategi ve la luz en 1977 y tiene como título *Ekialdeko Izarra*<sup>17</sup>. En este cortometraje trabaja por primera vez con el escritor Koldo Izagirre como guionista, con quien como vemos más adelante, vuelve a trabajar en otras películas. *Ekialdeko izarra* se considera la primera película de animación no experimental vasca, rodada con una cámara de 16 milímetros. El cortometraje se basa en una historia recogida de la tradición oral vasca y cuenta la historia de cómo un pueblo hace frente al apocalipsis. Para su segundo cortometraje, *Fernando Amezketarra* (1979), Berasategi cuenta con la ayuda del comerciante Eugenio Arieta, quien se compromete con el artista a producir el cortometraje. Como su nombre indica, *Fernando Amezketarra* narra una de las vivencias del conocido vecino y *bertsolari* del pueblo de Amezketarra<sup>18</sup>.

14 Todas las tablas del presente capítulo muestran el nombre de los largometrajes en el idioma de la versión original.

15 ICAA. MINISTERIO DE CULTURA DEL GOBIERNO DE ESPAÑA. Buscador de películas calificadas, 2018. [En línea] <<http://infoicaa.mecd.es/CatalogoICAA/>> [Consulta: 01/08/2018].

16 Estos formatos *amateur* son también llamados 'subformatos'. El formato de 16mm se considera semiprofesional. El formato de 35mm se considera profesional y estándar, y, en ocasiones, también se considera profesional el formato de 70mm.

17 Todos los trabajos de Juanba Berasategi se referencian en el siguiente capítulo con mayor detalle.

18 *Bertsolari* (versolari en castellano) es la persona que improvisa versos (*bertso*) en euskera, mientras que *bertsolaritza* (versolarismo o bersolarismo en castellano) corresponde al fenómeno artístico, social y cultural de los *bertsolaris*.

Berasategi realiza estos dos trabajos, *Ekialdeko Izarra* y *Fernando Amezketarra*, con el objetivo principal de dedicarse a la animación comercial y con la convicción de que en el País Vasco es posible crear este tipo de productos. Unos años después, en 1983, Berasategi dirige *Kukubiltxo*, cortometraje que se basa una vez más en historias de la tradición oral vasca, específicamente, el cuento de *Kukubiltxo*, un niño diminuto que salva a su pueblo de unos ladrones. Su tercer cortometraje, supone la constatación de que, efectivamente, es posible crear animación comercial de entretenimiento en el País Vasco. Es más, *Kukubiltxo* da pie a la realización de un largometraje. Y es que, si observamos la filmografía de los autores de animación comercial que realizan algún largometraje, vemos que muchos de éstos previamente participan en la realización de al menos un cortometraje. De hecho, en varias ocasiones los largometrajes no son más que la suma de varios cortometrajes, piezas destinadas a ser capítulos de series de televisión o simplemente pilotos<sup>19</sup>.

De este modo, el tercer cortometraje dirigido por Juanba Berasategi, *Kukubiltxo*, es la primera pieza de lo que corto a corto se convierte en un largometraje que acaba titulándose *Kalabaza tripontzia* (1985). *Kukubiltxo* se rueda en 35 milímetros, tiene una duración de 22 minutos y es subvencionado por el Departamento de Cultura del Gobierno Vasco. Al igual que *Kukubiltxo*, el resto de los cortometrajes de *Kalabaza tripontzia*, son adaptaciones de diversos cuentos de la tradición oral vasca, que puestos en común por un narrador forman, la historia de 'Kalabaza Planeta'. El largometraje, como Mikel García Idiakez recoge en su entrevista con Berasategi, responde a los objetivos de hacer cine sobre Euskal Herria en euskera.

**<<la herri guzietan barruko begirada duten pelikula izan ohi dira aurrenekoak, bertako mitología, legendak, ipuinak... oinarri>>. (Juanba Berasategi)<sup>20</sup>**

A la hora de producir la película de larga duración, Berasategi afirma que la actitud del Gobierno Vasco y ETB es de desconfianza, y es que las instituciones públicas no están convencidas de que sea posible llevar a cabo un largometraje de animación en el País Vasco. A pesar de ello, Berasategi cuenta con su ayuda. De este modo, el primer largometraje de animación vasco, *Kalabaza Tripontzia*, ve la luz después de cinco años de trabajo y obtiene el reconocimiento de la crítica. De hecho, recibe la Mención de Honor en el XXXIII Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián y el Ministerio de Cultura de España la califica como de Especial Calidad, Especial Interés Cinematográfico y Especial para la Infancia.

19 Un ejemplo es el caso de Arturo Moreno, director de *Garbancito de la Mancha* (1945). Moreno realiza en 1942 el cortometraje de dibujos animados *El capitán tormentoso* con su productora Diarmo Films en Barcelona. Cuando intenta ofrecer *El capitán tormentoso* a diferentes distribuidoras, se encuentra con Jose María Blay, quien, en vez de comprarle el film, pone sobre la mesa la posibilidad de realizar un largometraje a color. El resultado es *Garbancito de la Mancha*, el primer largometraje de animación producido en el Estado español y el primero a color realizado en Europa. Los mismos personajes de esta película protagonizan en 1948 una secuela titulada *Alegres vacaciones* (José Mariá Blay), en la que Arturo Moreno es el realizador. En este caso, el largometraje presenta un hilo narrativo principal en el que cada personaje narra sus vacaciones; cada historia se presenta en secuencias diferenciadas e independientes y mezcla animación e imagen real.

20 GARCÍA IDIAKEZ, Mikel. *Zeluloidezko begiradak. Euskal Herriko 13 zuzendarirekin elkarrizketa*. Donostia-San Sebastián: Elkar, 2011, p.104.

Esta película, al igual que los cortometrajes anteriores de Juanba Berasategi, *Ekialdeko Izarra*, *Fernando Amezketarra* y *Kukubiltxo*, se realiza mediante la técnica tradicional de dibujos animados sobre acetato.

Ilustración 16: Cartel promocional de *Kalabaza Tripontzia*.



A finales de los años ochenta, Jose Alberdi —en ocasiones Joxe o Koxe—, natural de Pasaia, realiza la película de corta duración *Pitxu, alfer haundi* (1987). En la década de los ochenta, Alberdi vive exiliado en Francia cuando a raíz del estreno de *Kalabaza Tripontzia*, dirigido por su amigo Juanba Berasategi, se plantea la posibilidad de realizar un cortometraje de dibujos animados en euskera en Iparralde. Previamente Alberdi trabaja en el cortometraje de Berasategi *Fernando Amezketarra* como dibujante y colabora en el *Ikuska* número 16, *Donibaneko arrantzaleak* (1982, Antxon Ezeiza). Además de eso, Alberdi realiza varios trabajos para el tercer canal de la televisión francesa, además de cuentos infantiles a través del Ministerio de Cultura de Francia<sup>21</sup>. Motivado por Berasategi y siguiendo su ejemplo, Alberdi adapta a animación la historia de Pitxu, un personaje ligado al demonio de la tradicional Mascarada Negra de Zuberoa, lugar en el que reside el director. Al final del cortometraje, Pitxu vuela de noche sobre un barril tirado por Dios y el demonio, dando a entender que tiene poder sobre ambos. Esta película, escrita y dirigida por el propio Alberdi, se produce en Kima Estudio de Hendaia<sup>22</sup> y en sus créditos también se menciona a Argilo Elkartea y José Antonio Pascual Otalora, uno de los productores de la película. Cuenta con un presupuesto de alrededor de 10 millones de pesetas y con subvenciones del Departamento de Cultura del Gobierno Vasco, la televisión pública francesa Antenne 2 y tres instituciones francesas (Centre National Cinématographique de Francia, Euskal Herriko Kultur Zentroa de Baiona y Hendaiaiko Herriko Etxea). El cortometraje se realiza en 35mm con aproximadamente 14.000 dibujos hechos a mano. Al igual que los primeros cortometrajes de Berasategi, este cortometraje lo realizan personas sin formación en animación que se instruyen a medida que avanza el proyecto. Se

21 LÓPEZ ECHEVARRIETA, Alberto. *Vascos en el cine*. Bilbao: Mensajero, 1988, p.26.

22 Algunas fuentes apuntan a que la sede de Kima Kultur Zerbitzuak está en Iruña. Por otro lado, parte de la producción del cortometraje *Pitxu alfer haundi* se realiza en París. ELIZONDO, Edurne. 'Baru', amets baten istorioa. En: *Nafarkaria (Egunkaria)*, 6 de septiembre de 1996, p.4.

emite en Euskal Telebista y Antenne 2. Además de *Pitxu alfer haundi*, solo trascienden dos títulos más realizados por Kima Kultur Elkartea: *3 de marzo* y *Mixeria gorria*<sup>23</sup>.

*Pitxu alfer haundi* participa en varios eventos de alfabetización infantil sobre la técnica de dibujos animados. Argilo Elkartea, junto con Euskal Herriko Kultur Etxea y el Consejo de Kanbo, organiza varias acciones en el municipio de Lapurdi; los conductores de actividades de la casa de cultura, tras proyectar el cortometraje, explican cómo se realizan los dibujos animados, en euskera y francés<sup>24</sup>. Otro de los talleres es organizado por el Servicio de Euskera y la Oficina de Juventud Ayuntamiento de Lizarra durante el verano de 1996, como continuación de la exposición *Espazio magikoak*, que incluye también un taller de dibujos animados y que se desplaza por diferentes pueblos de dentro y fuera de Euskal Herria. Kima Kultur Zerbitzuak, de mano de Jose Alberdi, ofrece formación en Lizarra a siete jóvenes en la técnica de animación con muñecos *stop-motion*. Debido al éxito del taller, deciden dirigir la formación a la realización de un cortometraje con doblaje en euskera y castellano. Esta película, de título *Baru*, se esperaba que fuera estrenada en Lizarra en noviembre o diciembre de 1996<sup>25</sup>. *Baru* cuenta la historia de un niño acosado en el colegio que expone sus sentimientos a su madre. En el año 2018, dos artistas que trabajaron en el cortometraje —Pepu y Jon Irazola— asisten a un coloquio en la Ikastola de Oztibarre, en Larzabale (Behe Nafarroa). Los estudiantes de primaria leyeron el cómic que toma como base imágenes del cortometraje de animación —publicada en 1986 por la Euskal Herriko Kultur Etxea de Baiona, bajo la autoría de Patxi Ariztegi— para luego hacer preguntas a sus autores<sup>26</sup>. En esta publicación, los fotogramas de la película son adaptados al lenguaje del cómic, divididos en viñetas y se incluyen entre otros recursos, bocadillos y onomatopeyas. Cabe destacar que el cómic incluye más texto y diálogos que el cortometraje.

Después de *Kalabaza Tripontzia*, Berasategi funda la empresa Eskuz en Donostia-San Sebastián<sup>27</sup> y trabaja en el largometraje *Balearenak* (1992), cuyo argumento está inspirado en el cómic *Justin Hiriart* de Gregorio Muro. Berasategi se pone al frente de *Balearenak* y firma un contrato con la productora EPISA para que continúe con el proyecto y traslada su equipo a Vitoria-Gasteiz donde funda Eskuz Animation. EPISA la forman la cineasta Maite Ruiz de Austri (nacida en Madrid, pero criada en Vitoria-Gasteiz) y el vitoriano Iñigo Silva, quienes junto con Euskal Media (Gobierno Vasco), presentan *Ipar haizearen erronka* (1992), dirigida por Maite Ruiz de Austri y Carlos Varela. El parecido entre *Balearenak* e *Ipar haizearen erronka* provoca que Berasategi lleve a juicio a los miembros de EPISA, ya que considera que se obvia su contribución en el film. El resultado es la atribución de su dirección a Juanba

23 No disponemos de más datos sobre estos dos cortometrajes.

24 HERRIA. Marrazki bizidun baten inguruan lkasleei zuzendu animazioa. En: *Herria*, nº1903, 14/05/1987, p.3.

25 ZE BERRI. Barú: un sueño que veremos muy pronto. En: *Ze Berri*, nº3, noviembre 1996, p.12.

26 KANALDUDE. Pitxu alfer handi Oztibarreko ikastolan, 01/04/2018. [En línea] <<https://kanaldude.eus/bideoak/3112-hurbiletik-pitxu-alfer-handi>> [Consulta: 01/08/2018].

27 El cortometraje *Fernando amezketarra*, en sus créditos indica que está producido por Jaizkibel Kultur Zerbitzuak pero que la composición la realiza Eskuz: «*Eskuz taldearen tajuqueta*». En el capítulo de análisis del largometraje *Balearenak/Ipar haizearen erronka* se describe con más detalle la empresa Eskuz y Eskuz Animation.

Berasategi, caso que es referenciado con más detenimiento en el capítulo dedicado al análisis de este largometraje.

Después de *Ipar haizearen erronka*, EPISA trabaja en la secuela, *El regreso del viento del norte* (1993). Posteriormente, a partir del metraje ya creado, junto con más imágenes de nueva producción, se realiza la serie de televisión *Ipar haizearen erronka/La leyenda del viento del norte* de 13 capítulos. Cabe señalar que *El regreso del viento del norte* gana en 1995 el Goya al mejor largometraje de animación. En las dos películas mencionadas, así como en la serie de televisión, se narran las aventuras de los mellizos vascos Ane y Peiot, que viajan a Terranova donde conocen al joven de origen Mic-Mac, Watuna. Los tres juntos hacen frente a un mago que desea acabar con el equilibrio de la naturaleza.

Ilustración 17: Carteles promocionales de *Ipar haizearen erronka* y *El regreso del viento del norte*.



Antes de seguir adelante, conviene hacer un inciso en uno de los animadores que participa en *Balearenak* y cuyo nombre aparece en los créditos finales de las versiones disponibles de *Ipar haizearen erronka*. Concretamente, debemos pararnos en la figura de Oskar Urretabizkaia, natural de Errenteria, ya que es el único animador vasco que comienza su trabajo en Euskadi y acaba trabajando para grandes superproducciones de Hollywood.

Oskar Urretabizkaia se introduce en el mundo de la animación a través de Ion Etxebeste, uno de los colaboradores habituales de Berasategi —ejerce de coordinador de la animación en *Kalabaza tripontzia*—. Urretabizkaia trabaja en el taller Xempelar de Errenteria, cuando Etxebeste, su profesor de pintura, le anima a participar en un curso para desempleados que va a tutorizar. El objetivo del curso es formar animadores para participar en *Balearenak*. Tras realizar el curso y pasar la selección, comienza a trabajar en Eskuz en Donostia-San Sebastián entre 1988 y 1989; ejerce de animador en *Balearenak*, pero no llega a trasladarse a Vitoria-Gasteiz. Aun después del curso, en palabras de Urretabizkaia, la experiencia fue muy autodidacta:

<<Por aquel entonces en Euskadi no sabían cómo se hacía la animación. Por ejemplo, recuerdo que animamos toda la película sin tener el sonido de las voces de los actores. Teníamos el dialogo que después en un futuro irían a grabar y con un cronometro nosotros decíamos la línea de dialogo dos o tres veces para saber la duración y animábamos el dialogo sin sonido. (Ningún estudio en el mundo hace esto).

Recuerdo que los que hicimos el curso íbamos aprendiendo de ver películas de Disney fotograma a fotograma. Fue bastante autodidacta la experiencia digamos.>><sup>28</sup>

Con la decisión de trabajar profesionalmente en animación, Urretabizkaia decide ir a Madrid en busca de mejores oportunidades. Es contratado en Lápiz Azul, donde trabaja en encargos para Walt Disney animation France. De Lápiz Azul pasa a Estudios Moro, donde dan servicios al largometraje *A Troll in Central Park* (1994, Don Bluth, Gary Goldman). De vuelta en Lápiz Azul, es mandado a Francia a trabajar Walt Disney animation France, pero por motivos de visado, decide marchar a Londres. En el Reino Unido, trabaja en Amblimation, estudio creado por Steven Spielberg para sus trabajos de animación. Es ahí donde participa en los largometrajes *We're Back! A Dinosaur's Story* (1993, Dick Zondag, Ralph Zondag et al) y *Balto* (1995, Simon Wells). A partir de que en 1994 trabaja en ILM en Estados Unidos en *Casper* (1995, Brad Silberling), los estudios comienzan a llamarle y pasa a ser *freelance*. Actualmente está contratado por el estudio londinense DNEG, que da servicios de animación a grandes nombres como Sony o Disney – y concretamente Marvel—. La última película estrenada en la que participa es *Avengers: Infinity War* (2018, Anthony Russo, Joe Russo).

Como se puede ver por los títulos de películas en los que participa, Oskar Urretabizkaia pasa de trabajar el 2D más tradicional en España a crear animación 3D hiperrealista. Según explica, solo cambia la herramienta, ya que al fin y al cabo sigue dando vida a imágenes inanimadas.

De vuelta a principios de los años noventa, el guionista de cómic Gregorio Muro junto con la productora Irusoin de Donostia-San Sebastian, dirige la *tv-movie* *Ignatius de Loyola* (1993). Previamente, Muro da el salto del cómic a la animación de manera natural con la película *Balearenak*. La apuesta de Irusoin por el trabajo de Gregorio Muro le lleva a dirigir sus propias obras de animación. Inicialmente, dirige seis cortometrajes de animación agrupados bajo el título *Amona Kuliskaren ipuinak* (1992) —creemos creados para su venta directa en VHS—, en el que la abuela Kuliska narra a varios niños adaptaciones de cuentos de la mitología vasca. Más tarde dirige la mencionada película para televisión, *Ignatius de Loyola*. Este largometraje no es calificado para su exhibición en salas cinematográficas y, según cuenta el propio director, se trata de «*un encargo*», coincidiendo con el quinto centenario del nacimiento de Ignacio de Loyola, sin mayor relevancia artística ni narrativa, para el que tampoco realizaron una búsqueda

<sup>28</sup> Datos obtenidos de la correspondencia con Oskar Urretabizkaia, animador, mantenida en junio de 2018.

exhaustiva de iconografía religiosa<sup>29</sup>. En este largometraje de 65 minutos, el narrador es el perro de Ignacio de Loyola, que le acompaña y explica la vida del santo en tono humorístico, aunque sin quitar seriedad a la historia. Irusoin produce el film y un estudio de Varsovia es el encargado de hacer la animación mediante la técnica de dibujos animados sobre acetato.

Fuera de la Comunidad Autónoma Vasca, en Bidart, Lapurdi, nace en 1938 Ramón Saldías<sup>30</sup>, quien se traslada a Donostia-San Sebastián tras el inicio de la II Guerra Mundial. A los diez años le regalan un proyector de 16 milímetros al que le quita el emulsor y comienza a experimentar dibujando en los fotogramas con tinta china; a los 13 años, compra una cámara a manivela Pahé-Baby de 9,5 milímetros con la que sigue experimentando.

<<La adapté con una base de una caja de cinta de máquina de escribir, la cual la dividí en otros dientes en forma de sierra para que la manivela cayera y frenara el avance, tuve que desmontar el objetivo para saber cuándo se cerraba el obturador.>><sup>31</sup>

La afición de Saldías por la animación le lleva a hacer un curso por correspondencia puesto en marcha por el animador José Escobar. Saldías funda Ikastor Films con varios socios más, y lleva a cabo diferentes reportajes y documentales de imagen real como *Miradas* (1969), sobre el pintor Amestoy, o el film etnográfico *Estropada berriak* (1970). Tras trasladarse a Madrid trabaja como montador de películas de animación en los Estudios Castilla, donde también realiza varios cortometrajes en 8 milímetros. Más tarde, se traslada a las Islas Canarias donde funda Aske Films, cuyo nombre apela a la libertad de creación. Con esta productora realiza, fuera del País Vasco, animación, publicidad y videos turísticos. Respecto a los trabajos de animación, hay que destacar el cortometraje titulado *El Chou de Cho-Juaa* (1978), que se basa en un personaje creado por el humorista gráfico Eduardo Millare y publicado en un periódico canario. El cortometraje tiene cuatro minutos de duración, pero después decide incluir cuatro minutos más de imagen real. Años más tarde, Saldías aprovecha este cortometraje y lo presenta como piloto en una convocatoria del Gobierno de Canarias para la creación de una serie de animación. La serie, *El Chou de Cho Juaa*, acaba teniendo 13 capítulos, producidos entre 1995 y 1996, con un presupuesto de 60 millones de pesetas<sup>32</sup>. El formato es de 35 milímetros y usa la técnica tradicional de dibujos animados sobre acetato. El primer capítulo, *Los botes*, es el *remake* del cortometraje original. Para la locución de las voces cuenta con personas de cierta notoriedad en las Islas Canarias, como

29 Datos obtenidos de la entrevista con Gregorio Muro, director y guionista, realizada en Vitoria-Gasteiz el 15/08/2015.

30 FILMOTECA VASCA. Ramón Saldías. [En línea] <<http://www.filmotecavasca.com/es/ramon-saldias/>> [Consulta: 01/08/2018].

31 Datos obtenidos de la correspondencia con Ramón Saldías, director, mantenida en septiembre de 2016.

32 Dado que *El Chou de Cho-Juaa* no se produce en la CAV, decidimos mencionarlo en esta sección y no en la correspondiente a las series de televisión. Asimismo, aunque la producción de animación comercial de Ramón Saldías no es numerosa, creemos conveniente dedicarle este espacio en la tesis doctoral para dar a conocer su figura, bastante desconocida en la bibliografía de cine vasco.

uno de los presentadores de la previsión metereológica de la televisión local. Aunque no vuelve a realizar animación comercial, Ramón Saldías trabaja el cine de imagen real y dirige el largometraje *Karate contra la mafia* (1981). Esta película obtiene cierta relevancia como exponente del cine *underground* español y en 2016 se proyecta en el teatro Grand Rex de París ante 2000 personas, donde Saldías es ovacionado por la audiencia. Tras treinta y tres años en Canarias, vuelve a Euskadi y comienza a trabajar como docente en la escuela de Cine de Andoain. Continúa haciendo cine de animación experimental, que él mismo denomina como 'cine onánico', por el hecho de estar realizado por una única persona. Es el caso de *¿Los tarahumaras? Antonin Artaud* (2014), un proyecto realizado entre los años 1999 y 2014 sin cámara, pintando a mano un total de 11.833 fotogramas y 219 metros de sonido dibujado con rotulador. De técnica similar es *Borraska sonora*<sup>33</sup>, cuyo sonido se puede ver dibujado en la pantalla, o *Doble experimentación* (2016).

### 3.1.3. El asentamiento: hacia una producción constante

Tabla 4: Largometrajes estrenados entre 1997 y 2004.<sup>34</sup>

AÑO	TÍTULO	PRODUCCIÓN	DIRECCIÓN	GUIÓN	DURACIÓN
1997	<i>Megasonikoak</i>	Baleuko	Javier González de la Fuente, José Martínez Montero	Javier González de la Fuente, José Martínez Montero	81 minutos
1998	<i>Ahmed, Alhambrako printzea</i>	Lotura Films	Juanba Berasategi	Koldo Izagirre	70 minutos
1998	<i>¡Qué vecinos tan animales!</i>	Extra Producciones audiovisuales	Maite Ruiz de Austri	Maite Ruiz de Austri, Ion Etxebeste	69 minutos
1999	<i>Ametsen lapurra</i>	Dibulitoon Studio	Ángel Alonso	Mitxel Zuasti	70 minutos
1999	<i>Goomer</i>	SOGEDASA	José Luis Feito Carlos Varela	Gregorio Muro Pedro Rivero	75 minutos
2000	<i>Karramarro Uhartea</i>	Irusoin	Joxean Muñoz, Txabi Basterretxea	Joxean Muñoz, Inazio Mujika	68 minutos
2000	<i>Marco Antonio, Hong Kong-eko bahiketa</i>	Merlin Animación	Carlos Varela, Manuel J. García	Miquel Beltran	75 minutos
2000	<i>La leyenda del unicornio</i>	Extra Producciones audiovisuales	Maite Ruiz de Austri	Maite Ruiz de Austri	70 minutos
2002	<i>El rey de la granja</i>	Bainet Zinema	Gregorio Muro, Carlos Zabala	Gregorio Muro	84 minutos

33 No se dispone de fecha de producción ni estreno.

34 En el caso de Baleuko incluimos varios años más en la tabla (entre 2004 y 2011), ya que se opta por juntar temáticamente varias películas.

<b>2002</b>	<i>Olentzero, Gabonetako ipuina</i>	Baleuko	Juanjo Elordi	Karmelo Vivanco	67 minutos
<b>2003</b>	<i>Alhambraکو giltza</i>	Lotura Films	Juanba Berasategi	Jesús del Río, Manuel Sánchez	89 minutos
<b>2003</b>	<i>Betizu izar artean</i>	Baleuko	Egoitz Rodríguez	Eduardo Barinaga Edorta Barruetabeña	71 minutos
<b>2003</b>	<i>Glup</i>	Dibulitooon Studio Irusoin	Aitor Arregi Iñigo Berasategi	José Antonio Vitoria	75 minutos
<b>2003</b>	<i>Unibertsolariak, muduaren ertzaren bila</i>	Baleuko	Juanjo Elordi	Unai Iturriaga	88 minutos
<b>2004</b>	<i>Supertramps</i>	Dibulitooon Studio Irusoin Barton Films	José Mari Goenaga Iñigo Berasategi	Joanes Urkixo José Mari Goenaga	82 minutos
<b>2005</b>	<i>Olentzero eta subilaren lapurreta</i>	Baleuko Barton Films	Juanjo Elordi	Unai Iturriaga Juanjo Elordi	82 minutos
<b>2006</b>	<i>Betizu eta Xangaduko misterioa</i>	Baleuko	Egoitz Rodríguez	Egoitz Rodríguez, Xabi Zabaleta	64 minutos
<b>2006</b>	<i>Cristóbal Molón</i>	Dibulitooon Studio Irusoin	Aitor Arregi Iñigo Berasategi	Joanes Urkixo	69 minutos
<b>2007</b>	<i>Betizu eta urrezko zintzarria</i>	Baleuko	Egoitz Rodríguez	Egoitz Rodríguez	64 minutos
<b>2008</b>	<i>Olentzero eta oparien ordua</i>	Baleuko, Barton Films	Gorka Sesma	Segundo Altolagirre	70 minutos
<b>2011</b>	<i>Olentzero eta iratxo</i>	Baleuko, Talape Producciones Audiovisuales	Gorka Vázquez	Beatriz Iso, Txetxu Altolagirre	69 minutos

Fuente: Elaboración propia, a partir del buscador de películas calificadas del Ministerio de Cultura.

Después del estreno de los tres primeros largometrajes de ficción comercial (*Kalabaza tripontzia*, *Ipar Haizearen erronka* y *El regreso del viento del norte*), poco a poco, surgen distintas empresas puestas en marcha precisamente por esos primeros creadores, que ayudan a consolidar el sector. Concretamente, podemos hablar de cuatro productoras que se dedican exclusivamente a la producción de animación, Lotura Films, Extra Producciones Audiovisuales, Dibulitooon Studio y Merlin Animación y tres que trabajan también imagen real, Irusoin, Baint Zinema y Baleuko. Entre estas tres últimas, Baleuko, localizada en Durango y fundada en 1993, empieza a desarrollar animación para convertirse en la productora con más estrenos de largometrajes de animación hasta la fecha. Esta compañía apuesta desde

el principio por la técnica digital, al igual que Dibulitoon, mientras que el resto de productoras pasa de los tradicionales dibujos animados sobre acetato, a la paulatina integración de los procesos digitales en el coloreado.

El siguiente largometraje tras *Kalabaza Tripontzia*, *Ipar haizearen erronka* y *El regreso del viento del norte* lo estrena Baleuko y supone un cambio significativo en el panorama del cine de animación vasco. *Megasonikoak* (1997, Javier González de la Fuente, José Martínez Montero) es el primer largometraje de animación vasco y europeo desarrollado digitalmente por ordenador. Producido con software Alias Wavefront, con un presupuesto de 126 millones de pesetas<sup>35</sup>, *Megasonikoak* gana el Goya al mejor largometraje de animación en 1998. Esta película narra una historia de ciencia-ficción, en la que un grupo de disidentes buscan acabar en la galaxia con la dictadura de Sinteticom.

*Megasonikoak* llega dos años después del estreno del primer largometraje de animación totalmente digital, *Toy Story* (1995, John Lasseter), fruto del trabajo de Disney y Pixar. Un año más tarde del estreno de *Megasonikoak*, llega a las pantallas *El Bosque animado* (2001, Ángel de la Cruz) de la gallega Dygra, que en ocasiones se considera de manera equivocada el primer largometraje de animación europeo íntegramente digital. A partir de este momento, la apuesta por la creación digital se convierte en tendencia de los grandes *blockbusters*, imponiéndose el aspecto tridimensional de la imagen. A pesar de ello, se sigue trabajando la animación en dos dimensiones tanto en Euskadi como a nivel internacional. De hecho, antes de la siguiente película en tres dimensiones de la Comunidad Autónoma Vasca, se estrenan tres largometrajes en los que la técnica tradicional incorpora paulativamente métodos de coloreado digitales, edición digital, e incluso elementos tridimensionales. Finalmente, productoras como Lotura Films, Extra Producciones Audiovisuales o, la más tardía, Somuga Produktora, optan por usar los procesos de animación digital para realizar dibujos animados en dos dimensiones, con diversidad de estilos y softwares.

Ilustración 18: **Cartel promocional de *Megasonikoak*.**



35 MARTÍNEZ BARNUEVO. *El largometraje de animación español: Análisis y Evaluación*. Madrid: Fundación Autor, 2008, p.114 y 116.

Juanba Berasategi deja atrás la productora Jaizkibel Kultur Zerbitzuak y abre Lotura Films. Con su nueva empresa, en 1998, estrena su tercer largometraje *Ahmed, Alhambraکو Printzea*. Esta obra llega después de realizar mediante animación varios *spots*, videos corporativos y series de televisión. *Ahmed* supone un paso adelante respecto a la técnica de animación utilizada hasta entonces, ya que incorpora coloreado digital de dibujos animados y varios objetos creados por ordenador. Al igual que en *Kalabaza Tripontzia*, el guionista de la película es Koldo Izagirre. Tras el estreno de *Ahmed* llega *Alhambraکو giltza* (2003), un largometraje que continúa con la esencia del anterior, tanto en la trama como en la ambientación y técnicas utilizadas. Mientras que *Ahmed* es una adaptación de una de las leyendas recogidas en *Tales of the Alhambra* por Washington Irving —se adapta la leyenda del príncipe Ahmed, que en este caso lucha por el amor de la princesa Zuria del Reino de Navarra—, en *Alhambraکو giltza*, el protagonista es el propio Irving en una visita a Andalucía, en la que junto a sus amigos se enfrenta al hechicero Ali.

Ilustración 19: Carteles promocionales de *Ahmed, Alhambraکو printzea* y *Alhambraکو giltza*.



Cabe señalar, que entre esos dos largometrajes Juanba Berasategi trabaja como montador de la película *Karramarro Uharte* (2000, Joxean Muñoz y Txabi Basterretxea). La producción de este largometraje corre a cargo de Irusoin, pero la animación es producida por Lotura Films. Gregorio Muro expone que originalmente *Karramarro Uharte* es un proyecto de trilogía de largometrajes titulado *La fuente de la juventud*<sup>36</sup>. Muro trabaja en este proyecto durante su etapa en Irusoin y, como *Ipar haizearen erronka*, este proyecto también se ve envuelto en un conflicto de derechos de autor<sup>37</sup>. Los diseños del piloto de *La fuente de la juventud* que realiza Irusoin y en los que participan estudios de fuera del País Vasco, como Estudios Camelot de Castellón, coinciden con los que luego se ven en el largometraje. Esa similitud es especialmente reseñable en el diseño del pirata protagonista, lo que indica que se trata la continuación del proyecto defendido por Muro y que acaba dirigido por Muñoz y Basterretxea. Por otro lado, *Karramarro Uharte* también es diseñado originalmente como un proyecto de serie

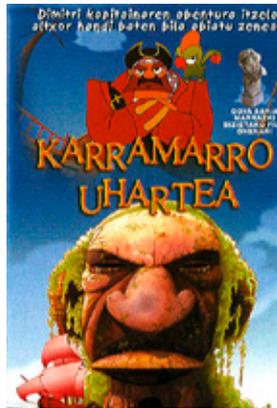
36 José María Candel apunta que, en el momento de publicar su libro, Irusoin tiene en fase de preproducción un largometraje titulado *La fuente de la juventud*. CANDEL, Op.Cit., p.136.

37 Datos obtenidos de la entrevista con Gregorio Muro, director y guionista, realizada en Vitoria-Gasteiz el 15/08/2015.

de televisión, como confirman Pilar Yébenes<sup>38</sup> y las resoluciones de las ayudas para el desarrollo de largometrajes del Gobierno Vasco; en el BOPV se indica que se prevén 26 capítulos de 26 minutos, para los que reciben 3 millones de pesetas en el año 2000<sup>39</sup>. En lo que respecta al doblaje, destaca la participación del actor Alfredo Landa como narrador en la versión en español.

*Karramarro Uhartea* cuenta la historia de cómo el pirata Dimitri hace frente al malvado Walker, que además de ser un esclavista tiene secuestrada a la tripulación del protagonista. La música compuesta por Ángel Illarramendi tiene especial relevancia en la película y se suceden varios temas cantados por los personajes. Aprovechando los personajes creados para el largometraje, la editorial Tarttalo publica seis libros entre los años 2001 y 2002 dirigidos al público infantil firmados por Joxean Muñoz e Inazio Mujika, con dibujos de Jose Angel Lopetegi, uno de los habituales colaboradores de Berasategi. Los títulos de los libros son: *Balearekin kantua*, *Dimitri eta sorgina*, *Akeita gol*, *Dimitri eta itsas txakurrak*, *Perla zuria* y *Urrezko zuhaitza*.

Ilustración 20: Cartel promocional de *Karramarro Uhartea*.



Maite Ruiz de Austri e Iñigo Silva, a su vez, dejan atrás EPISA y se trasladan a Cáceres, donde fundan Extra Producciones Audiovisuales —previamente llamada Extra Extremadura de Audiovisuales—<sup>40</sup>. Bajo el nuevo nombre siguen trabajando la animación. El primer largometraje de que realizan en Extremadura es *¡Qué vecinos tan animales!* (1998). Con esta película, Maite Ruiz de Austri gana su segundo Goya en la categoría de mejor largometraje de animación. La cigüeña Caty y el pequeño ratón Nicolás, en una improvisada sala de cine en un campanario de Cáceres, muestran diferentes parajes naturales de Extremadura a través de imagen real. Destacar que estamos ante el primer largometraje que cuenta con actores famosos para el

38 YÉBENES, Pilar. *Cine de animación en España*. Barcelona: Ariel, 2002, p.78.

39 Los datos concretos sobre las ayudas del Gobierno Vasco y EITB se tratan en el siguiente apartado de este capítulo.

40 A pesar de que la compañía se ubica fuera de la CAV, incorporamos las obras de Extra Producciones Audiovisuales al estudio por las siguientes razones: el origen de la directora Maite Ruiz de Austri y el productor Iñigo Silva y la alta participación en sus largometrajes de estudios de animación y trabajadores vascos como Carlos Varela.

doblaje de los personajes, ya que la aportación de Alfredo Landa en *Karramarro Uharte* es posterior. Entre otros, participan en el doblaje el ex jugador de baloncesto Fernando Romay, la actriz Gemma Cuervo o la propia directora del film, Maite Ruiz de Austri.

Tras *¡Qué vecinos tan animales!*, Maite Ruiz de Austri dirige *La leyenda del unicornio* (2001). Esta película es presentada como el primer musical de animación español. El musical es un género cinematográfico relevante dentro del cine de animación, y en el caso de la cinematografía española, el primer largometraje de dibujos animados, *Garbancito de la Mancha*, ya es muestra de ello. En el caso vasco, los trabajos previos no tienen un tratamiento musical especial y la excepción más cercana es *Karramarro Uharte*, en el que la música tiene importancia dentro de la diégesis, sin llegar a ser un musical.

*La leyenda del unicornio* es una adaptación de la obra teatral creada por Javier Muñoz y Diego Yzola. El guion escrito por la propia directora presenta los diálogos en verso y narra la historia de Marina y sus amigos, que deben hacer frente a los monstruos que atacan su pueblo costero<sup>41</sup> cuando todos los adultos desaparecen. Cabe señalar, que, extrayendo parte del metraje de *La leyenda del unicornio*, Extra Producciones Audiovisuales crea un cortometraje independiente: *Marina, la princesa del fondo del mar* (2001). Este cortometraje es calificado para su proyección en salas y muestra uno de los números musicales de la película original, por lo que se puede considerar la pieza como un videoclip de animación. Mientras que en *La leyenda del unicornio* la canción es interrumpida por el diálogo entre tres personajes, el cortometraje muestra la canción completa.

*¡Qué vecinos tan animales!* y *La leyenda del unicornio* nacen con fines didácticos, para poder ser proyectadas en centros educativos. Ambos largometrajes se realizan mediante dibujos animados; inicialmente sobre papel y posteriormente trasladados al ordenador para ser coloreados. En el caso de *La leyenda del unicornio*, este procedimiento se realiza sobre todo en los personajes, ya que muchos fondos son creados mediante animación vectorial. A pesar de eso, la tridimensionalidad hiperrealista no es una técnica por la que opta Extra Producciones Audiovisuales. Maite Ruiz de Austri explica que el hiperrealismo es una apuesta más cara, pero que con el paso del tiempo podría haberse convertido incluso en más económica por la posibilidad de mover la cámara virtual dentro del entorno creado para conseguir diferentes planos<sup>42</sup>. Buscar un estilo propio con el que trabajar con comodidad es siempre una prioridad para Ruiz de Austri, a quien la tridimensionalidad le resulta visualmente algo monótona.

---

41 En la película no se especifica la localización de la acción, pero Maite Ruiz de Austri indica que probablemente se trate del pueblo de Pasaia, lugar en el que transcurren los largometrajes *Ipar haizearen erronka* y *El regreso del viento del norte*. Datos obtenidos de la entrevista con Maite Ruiz de Austri, directora y guionista, en Vitoria-Gasteiz el 01/03/2014.

42 Ídem.

Ilustración 21: Carteles promocionales de *¡Qué vecinos tan animales!* y *La leyenda del unicornio*.

En 1996, Carlos Varela junto con María Vallejo, funda en Bilbao la empresa Merlín Animación. Esto lo hace tras su experiencia con EPISA, pero seguirá trabajando con Maite Ruiz de Austri como empresa de servicios tanto en esta nueva etapa como con su siguiente compañía, Kaia Produksioak. Con Merlín Animación, Varela dirige dos largometrajes: *Goomer* (1999), basado en el cómic de Nacho Moreno y Ricardo Martínez, y *Marco Antonio, Hong Kong-eko bahiketa* (2000), basado en el cómic de Mique Beltrán.

*Goomer* es un proyecto que originalmente surge como serie de animación en la empresa Di-soft de Madrid y que cuenta con la coproducción de Canal Plus. Varela trabaja inicialmente en el proyecto como supervisor de animación y *storyboard*, pero finalmente acaba dirigiendo la serie. Años después, posteriormente a algunas dificultades, el productor ejecutivo de Di-soft, que en ese momento trabaja para Filmax, se acerca a Varela y a Merlín Animación para retomar el proyecto. El objetivo es aprovechar el material creado para la serie para producir nuevos contenidos, y así, *Goomer* termina convirtiéndose en un largometraje. Como afirma el propio Varela, lo más difícil en ese momento es escribir un guion que sirva a ese encargo y completar la animación hasta cubrir el metraje necesario<sup>43</sup>. De este modo, la película *Goomer* la dirigen Varela y José Luis Feito y la producción corre a cargo de SOGEDASA (Sociedad General de Derechos Audiovisuales), miembro de Filmax, y Merlín Animación se limita a ser el estudio de animación<sup>44</sup>. Como guionista junto a Gregorio Muro trabaja Pedro Rivero, quien años más tarde dirige su propio largometraje de animación, *La crisis carnívora* (2008). La película muestra la historia Goomer, un transportista espacial que tras un accidente intenta recuperar su nave cueste lo que cueste. Es el único film finalista en los Goya del año 2000, por lo que consigue el premio a mejor largometraje de animación al no contar con ningún otro oponente.

Después de *Goomer*, Merlín Animación entra como empresa de servicios en *Marco Antonio, Hong Kong-eko bahiketa*, pero el productor del film le ofrece la dirección a Varela y que su

43 Datos obtenidos de la correspondencia con Carlos Varela, director y productor, mantenida en septiembre de 2016.

44 Aunque la empresa catalana SOGEDASA es la única que figura como productora de la película, la presencia de Merlín Animación y Carlos Varela como director justifican su inclusión en el presente estudio.

empresa sea coproductora del proyecto. Como resultado del acuerdo, Merlin Animación aporta su parte al presupuesto en forma de trabajo y se encarga de toda la preproducción, producción y posproducción. La película lleva a la pantalla la historia de Cleopatra, una conocida actriz de cine que es secuestrada por el Dragón Rojo. Su hijo, Marco Antonio, viaja hasta Hong Kong para salvarla.

Merlín Animación sigue ejerciendo de empresa de servicios hasta su cierre en 2002. Trabaja entre otros en los largometrajes *The wind in the willows* (1995, Dave Unwin) o *Famous Fred* (1996, Joanna Quinn). También realiza servicios para varias series que son mencionadas más adelante en el apartado específico. Cierra después de apostar por el proyecto multimedia *Fanhunter*, para el que adquieren los derechos audiovisuales del comic de Cels Piñol. La idea de los creadores es presentar una serie para televisión, de la que se hace un *teaser*, una webserie creada con Flash —que estuvieron disponibles en la página web del proyecto, *Únetealaresistencia*—, un videojuego, un cómic, *merchandising* y una página web donde aunar todos los contenidos. Antena 3, Cartoon Network España y Disney España para Europa muestran interés por la iniciativa, pero al no encontrar inversores, el proyecto se queda en el cajón y los derechos sobre *Fanhunter* vuelven a su creador.

Ilustración 22: Carteles promocionales de *Goomer* y *Marco Antonio, Hong Kong-eko bahiketa*.



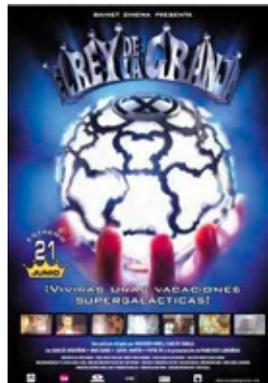
Tras el cierre de Merlin Animación, Carlos Varela y María Vallejo fundan en 2002 Kaia Produktioak. El objetivo es continuar con el trabajo realizado en la anterior empresa, de modo que siguen dando servicios de animación a otras productoras y realizan productos multimedia. Carlos Varela llega a tener entre manos la obra *Alonso Quijano*, un largometraje cuyo objetivo es atraer al público infantil a la novela *Don Quijote de la Mancha* de Miguel de Cervantes. Para llevar adelante este proyecto, Varela solicita en dos ocasiones las ayudas para la producción de largometraje del Gobierno Vasco, en las convocatorias de 2005, en que se la deniegan, y 2008, en la que queda suplente. Más tarde, deciden cambiar el título de la película, que pasa a llamarse *El secreto del manuscrito*. Precisamente, bajo ese nuevo título se presentan en una de las primeras ediciones del foro industrial Animabasque, dentro del festival Animabasuri. Finalmente, la película no consigue financiación suficiente y solo llegan a terminar la biblia, el *teaser* y el guion del proyecto.

En su etapa al frente de Kaia Produkzioak, Carlos Varela participa activamente en las películas de Extra Producciones Audiovisuales. Se ocupa de toda la animación de los tres últimos largometrajes de animación de la empresa extremeña (2008–2013); concretamente crea personajes, fondos, *storyboard*, *layout*, animación —ejerce de director de animación, director de producción de la imagen animada y director artístico— y dirige el doblaje de las voces para crear la referencia de la animación y sincronización labial.

Después de su etapa en Irusoin, el siguiente proyecto en el que participa Gregorio Muro es *El rey de la Granja* (2002, Gregorio Muro, Carlos Zabaleta), producido por Baint Zinema<sup>45</sup>. Esta película se realiza mezclando animación en dos y tres dimensiones y secuencias de imagen real. La animación tridimensional la realiza Dibulitoon Studio y los dibujos en dos dimensiones la empresa barcelonesa Animandus. Gregorio Muro se encarga de la coordinación de la animación entre ambas. Además, el director y guionista del film se toma la licencia de incluir uno de sus cómics en el film, *Iker eta Ixone: orrazi magikoa*, publicado en 1978 por Erein.

La historia de *El rey de la granja* sitúa en escena, mediante animación 3D, a un grupo de extraterrestres que deben huir del planeta en el que se encuentran tras robar la esfera Neuronía. Uno de estos extraterrestres intercepta una señal de televisión terrestre y toma la forma de un dibujo animado 2D, Kirik. Este personaje llega a la tierra, de imagen real, e interactúa con los niños que están en un campamento de verano que identifican a Kirik como el personaje televisivo. La película incide en el consumo mediático y apela a la intertextualidad del propio film mediante el uso de las diferentes técnicas de animación y de imagen real.

Ilustración 23: Cartel promocional de *El rey de la granja*.



45 Gregorio Muro lleva tiempo trabajando Baint Zinema dando sus primeros pasos en el audiovisual de ficción cuando se suma al proyecto *El rey de la granja*. Concretamente, la productora confía en Muro para realizar uno de los análisis de guion del largometraje *Año Mariano* (2000, Karra Elejalde, Fernando Guillén Cuervo).

Otra de las productoras fundada en esta época es Dibulitoon Studio, creada en 1991 por Ricardo Ramón y Ángel Alonso, animadores que se inician con Berasategi. Como señalamos anteriormente, esta empresa trabaja en sus comienzos dando servicios de animación a diversas compañías, incluyendo series y largometrajes. La primera película de larga duración propia que desarrolla como productora es *Ametsen lapurra* (1999, Ángel Alonso), creada con animación 3D digital, para lo que se usa un software de captura de movimiento traído desde Canadá. La protagonista de la película es Nina, una niña de siete años que junto a sus amigos quiere hacer frente a Groome, un científico que desea convertir los sueños en pesadillas. Después, Dibulitoon Studio e Irusoin firman un acuerdo para producir tres largometrajes conjuntamente: *Glup* (2003, Aitor Arregi, Iñigo Berasategi), *Supertramps* (2004, Jose Mari Goenaga, Iñigo Berasategi) y *Cristóbal Molón* (2006, Aitor Arregi, Iñigo Berasategi). Según expone Pilar Yébenes, el proyecto de *Glup, detective*, es planteado originalmente como serie de televisión<sup>46</sup>. Todas estas obras, al igual que *Ametsen lapurra*, son creadas íntegramente con animación tridimensional, la cual en ese momento ya es ampliamente utilizada y estudiada por la empresa Dibulitoon Studio, la cual apuesta por la innovación técnica de manera constante. Por ejemplo, *Supertramps* combina animación digital con maquetas a escala para los fondos. Respecto a las historias narradas, las tres películas tienen un fuerte componente fantástico. En *Glup*, Alicia, una niña perdida en un basurero, se alía con diferentes objetos con vida, incluida la gabardina y detective Glup, para salvarlos del horno incinerador; *Supertramps* narra la historia de varios animales en la gran ciudad y *Cristóbal Molón* se sitúa en un mundo habitado por insectos donde el descubridor Cristóbal Molón debe llegar a la luna siguiendo el encargo del rey de Belarronia. *Supertramps* y *Cristóbal Molón* participan en la Semana de Cine Fantástico y de Terror de Donostia-San Sebastián, la primera en la edición XV y la segunda en la edición XVI. Ambas películas también forman parte de la sección Infants Terrible del Festival Internacional de Cine de Gijón en sus ediciones XLIV y XLVI.

Dibulitoon Studio produce varios cortometrajes, la mayoría de ellos de referente real, que incluyen un alto número de elementos y efectos de animación. Entre estos cortometrajes destaca *Jugetes* (2007), dirigido por Oskar Tejedor, el único producido íntegramente mediante animación, cuyo aspecto visual emula la pintura pastel y se aleja de lo que hasta el momento realiza la empresa de Irun<sup>47</sup>.

Por otro lado, Ángel Alonso y Ricardo Ramón fundan en 2003 la empresa Marrazkillo Estudio, que se dedica a dar servicios de estudio de animación, y en 2006 Banaka Media, con similares objetivos. Tanto Marrazkillo Estudio como Banaka Media participan en la animación de varios de los largometrajes de Lotura Films.

Entre los trabajos que Dibulitoon realiza para otras empresas, están los cortometrajes *Euskal ipuinak* (2003) de Elkarlanean, creados para su venta en vídeo. Haciendo uso de

46 YÉBENES, Op. Cit., p.78.

47 Los otros tres cortometrajes son *Historia de Elam* (2001, Ángel Alonso), *El juego de Caín* (2005, Ángel Alonso) e *Involución* (2005, Ángel Alonso). De estos tres cortometrajes solamente el segundo está calificado para su exhibición en salas comerciales.

una animación 2D limitada, muy cerca al estilo *cut-out*, llevan a la pantalla cuatro historias recogidas de la tradición oral vasca, algunas de ellas, ya mostradas mediante animación: *Tartalo*, *Patxi Errementaria*, *Makilakixki* y *Gizon Harrigarriak*. Ricardo Ramón es el director del proyecto y los guiones corren a cargo de Josean Ormazabal.

Ilustración 24: Carteles promocionales de *Ametsen lapurra*, *Glup*, *Supertramps* y *Cristóbal Molón*.



Otra empresa que continúa con su apuesta por la animación digital es Baleuko; de hecho, todos sus largometrajes de animación utilizan la animación 3D digital. Después de la primera aproximación al largometraje de animación con *Megasonikoak*, Baleuko apuesta por la creación de dos sagas: la primera, la de películas vinculadas con los contenidos infantiles producidos para Euskal Telebista, y la segunda, aquella que tiene a *Olentzero*<sup>48</sup> como protagonista y de la que se estrenan cinco entregas. La saga de *Olentzero* comienza en 2002 con *Olentzero, Gabonetako ipuina* (Juanjo Elordi). Le siguen tres secuelas, *Olentzero eta subilaren lapurreta* (2005, Juanjo Elordi), *Olentzero eta oparien ordua* (2008, Gorka Sesma) y *Olentzero eta iratxoa* (2011, Gorka Vázquez), en todas ellas *Olentzero* y el joven Anje son los protagonistas que se enfrentan a diferentes amenazas que llegan a su pueblo en los Pirineos. En 2015 se estrena el último largometraje de esta saga, *Olentzero eta Amilaren sekretua*, dirigido una vez más por Gorka Vázquez. En esta última ocasión, la mitología vasca cobra más importancia, ya que junto a *Olentzero* aparecen otros personajes mitológicos como *Mari* o las lamias. La protagonista de la película es *Amila*, una niña que vive en un hospital y que junto a otros niños enfermos deben frenar al malvado *Tasuri* y evitar que robe su poder a la diosa *Mari*. El film cuenta con la participación de FEDER, la federación española de enfermedades raras.

48 *Olentzero* es el nombre que recibe en la tradición navideña vasca el personaje que entrega regalos la noche del 24 de diciembre. Para profundizar en el origen del mito se recomienda la lectura de DUEÑAS, Emilio Xabier (Ed.). *Olentzeroren tradizioa Lesaka eta Euskal Herriko Eguberrietan = La tradición de Olentzero en la Navidad de Lesaka y Euskal Herria*. Donostia-San Sebastián: Eusko Ikaskuntza, 2006.

Ilustración 25: Carteles promocionales de *Olentzero*, *Gabonetako ipuina*, *Olentzero eta subilaren lapurreta*, *Olentzero eta opariren ordua* y *Olentzero eta iratxo*.



Durante esos años, Baleuko trabaja con Euskal Telebista en varios espacios dirigidos a menores y crea el contenedor de programación infantil *Betizu* (2000–2008)<sup>49</sup>. Se realizan cuatro largometrajes derivados de este programa: *Betizu izar artean* (2002, Egoitz Rodríguez), *Betizu eta Xangaduko misterioa* (2006, Egoitz Rodríguez), *Betizu eta urrezko zintzarria* (2007, Egoitz Rodríguez) y *Unibertsolariak munduaren ertzaren bila* (2003, Juanjo Elordi). Las primeras películas son tres aventuras diferentes de las vacas *Betizu*, *Betisuis* y *M.U.* en sus viajes espaciales. La cuarta película está protagonizada por unos personajes que también forman parte del universo *Betizu*, los *Unibertsolariak*. Este último largometraje es el único de los cuatro mencionados que cuenta con doblaje en castellano; ya que los anteriores están disponibles solamente en euskera.

Ilustración 26: Carteles promocionales de *Betizu izar artean*, *Betizu eta Xangaduko misterioa*, *Betizu eta urrezko zintzarria* y *Unibertsolariak munduaren ertzaren bila*.



49 El nombre del programa, así como el de una de sus protagonistas, proviene de la raza bovina de nombre *betizu*, autóctona de Euskal Herria. Las *betizu* se consideran las últimas vacas salvajes de Europa y se encuentran en peligro de extinción. Asimismo, los personajes mitológicos vascos *Beigorri* (vaca roja) y *Zezengorri* (toro rojo), parecen representar las vacas *betizu*. Para más información sobre *Beigorri* y *Zezengorri*: BARANDIARAN, José Miguel de. *Diccionario de mitología vasca*. Donostia-San Sebastián: Txertoa, 1984, p.45, 213 y 214.

### 3.1.4. Los nuevos agentes: eclosión de empresas y diversidad de estilos

Tabla 5: Largometrajes estrenados entre 2005 y 2017.<sup>50</sup>

AÑO	TÍTULO	PRODUCCIÓN	DIRECCIÓN	GUIÓN	DURACIÓN
2005	<i>Pailazokeriak</i>	Lotura Films	Imanol Zinkunegi	Joxean Muñoz Juanba Berasategi	70 minutos
2008	<i>Animal Channel</i>	Extra Producciones Audiovisuales	Maite Ruiz de Austri	Juan Velarde, Maite Ruiz de Austri	75 minutos
2008	<i>Barriola, San Adriango azeria</i>	Lotura Films	Juanba Berasategi	Koldo Izagirre	70 minutos
2008	<i>La crisis carnívora</i>	Abrakam Estudio, Continental Producciones	Pedro Rivero	Egoitz Moreno, Pedro Rivero	78 minutos
2009	<i>Munduaren bira, doan!</i>	Somuga Produktora	Asisko Urmeneta, Juanjo Elordi	Edorta Barruetabeña, Unai Iturriaga	87 minutos
2010	<i>El tesoro del rey Midas</i>	Extra Producciones Audiovisuales	Maite Ruiz de Austri	Juan Velarde	71 minutos
2010	<i>Mystikal, Eldynen bidaia</i>	Dibulitoon Studio	Ángel Alonso	Joan Álvarez	87 minutos
2011	<i>Aita, zontzia naiz</i>	Digital Dreams Films, Abra Prod	Ricardo Ramón, Joan Espinach	Daniel Torres	80 minutos
2011	<i>Gartxot, konkista, aitzineko konkista</i>	Somuga Produktora, REC Grabaketa Estudioa	Juanjo Elordi, Asisko Urmeneta	Edorta Barruetabeña, Junjo Elordi	90 minutos
2011	<i>Hiroku y los defensores de Gaia</i>	Silverspace Animation Studios, Oasis Europkikara	Manuel González, Saúl Barreto	Manuel González	70 minutos
2012	<i>Blackie &amp; Kanuto</i>	Baleuko, Talape Producciones Audiovisuales, Art'Mell, Lumiq Studios	Francis Nielsen	Ángel E. Pariente	83 minutos
2012	<i>Herensugeak. Haritzaren bihotza</i>	Dibulitoon Studio, Milímetros Dibujos Animados	Ángel Izquierdo, Ricardo Ramón	Antonio Zurera	69 minutos

50 En la tabla no se incluyen varios largometrajes de Baleuko de este periodo, ya que se mencionan en el anterior apartado.

<b>2012</b>	<i>The Wish Fish</i>	Baleuko, Talape, Producciones Audiovisuales, Image Venture	Gorka Vázquez, Iván Oneka	Xegundo Altolagirre	71 minutos
<b>2013</b>	<i>Lucius Dumb-en berebiziko bidaia</i>	Extra Producciones Audiovisuales	Maite Ruiz de Austri	Juan Velarde, Maite Ruiz de Austri	93 minutos
<b>2014</b>	<i>Dixie eta matxinada zorbia</i>	Abra Prod	Beñat Beitia, Ricardo Ramón	Daniel Torres	79 minutos
<b>2014</b>	<i>Pos eso</i>	Basque Films Services	Sam	Sam, Rubén Ontiveros	79 minutos
<b>2015</b>	<i>Olentzero eta amilaren sekretua</i>	Balueko, Talape Producciones Audiovisuales, Draftoon Animation Studio	Gorka Vázquez	Xegundo Altolagirre, Gorka Vázquez, Roberto Alfaro	70 minutos
<b>2015</b>	<i>Psiconautas. Los niños olvidados</i>	Zircocine, Basque Films Services, Abrakam Estudio, The spanish ratpack	Alberto Vázquez, Pedro Rivero	Alberto Vázquez, Pedro Rivero	75 minutos
<b>2015</b>	<i>Yoko eta lagunak</i>	Yokoren kluba, Wizart Film	Juanjo Elordi, Rishat Gilmetdinov	Edorta Barruetaña	78 minutos
<b>2016</b>	<i>Pixi Post eta opari-emaileak</i>	Somuga Produktora, Bitebilau, Digitz Films	Gorka Sesma	Edorta Barruetaña	88 minutos
<b>2016</b>	<i>Teresa eta Galtzagorri</i>	Dibultoon Studio	Agurtzane Intxaurraga	Susana Pinto, Juan Luis Careras	70 minutos
<b>2017</b>	<i>Nur eta herensugearen tenplua</i>	Lotura Films, Euskaltel	Juanba Berasategi	Eneko Olasagasti, Toti Martínez de Lezea	65 minutos
<b>2018'</b>	<i>Black is beltza</i>	Black is Beltza AIE, Talka Records & Films, Setmagic, Elkar	Fermin Muguruza	Fermin Muguruza, Harkaitz Cano, Eduard Sola	80 minutos

Fuente: Elaboración propia, a partir del buscador de películas calificadas del Ministerio de Cultura.

Como vemos en el apartado anterior, hasta el año 2000 son pocas las empresas vascas que apuestan por la producción de largometrajes de animación. Sin embargo, a partir del año 2005 se observa cómo surgen nuevas productoras que se dedican total o parcialmente a la animación: Abra Prod, Abrakam Studio, Baleuko, Basque Films Services, Dibultoon Studio, Extra Producciones Audiovisuales, Lotura Films, Silverspace Animation Studios y Somuga Productora. De este modo, entre 2005 y 2017 se estrenan 28 largometrajes de animación

creados por nueve productoras diferentes. Además, algunas de estas empresas traen consigo nuevos estilos visuales e incluso la apuesta por la animación para adultos. Cabe destacar también, que a partir del año 2012, aparecen las primeras coproducciones internacionales.

Durante este periodo, la productora Extra Producciones Audiovisuales continúa la misma línea de las películas anteriores. De este modo, aunque la animación es ya digital, sigue optando por el 2D en *Animal Channel* (2008) y *El tesoro del rey Midas* (2010). *Animal Channel* supone un paso de madurez en la carrera de Maite Ruiz de Austri y, aunque los personajes protagonistas son los mismos que los de *¡Qué vecinos tan animales!*, la directora no considera que se trate de una secuela. Sin embargo, sí define *El tesoro del rey Midas* como la secuela de *Animal Channel*. En ambas películas los protagonistas son la cigüeña Cathy y el ratón Nico, que intentan triunfar en el nuevo canal de televisión que funda Papá Ratón; en la primera película comienzan sus labores como reporteros y en la segunda película ya son unos reputados profesionales que reciben una señal S.O.S. que deciden investigar.

Si comparamos estas dos películas con las dos anteriores firmadas por Maite Ruiz de Austri, *¡Qué vecinos tan animales!* y *La Leyenda del unicornio*, el cambio respecto al estilo visual es significativo. Maite Ruiz de Austri considera que el diseño de *¡Qué Vecinos más animales!* es muy vanguardista y sencillo y que evoluciona a uno más curvilíneo<sup>51</sup>. De cara a *Animal Channel* opta por la técnica Flash. Y es que según la propia directora, en ocasiones, el guion debe adaptarse dependiendo de las herramientas de las que se dispone para crear la imagen con el objetivo de economizar la animación.

En 2013, Extra Producciones Audiovisuales estrena *Lucius Dumb–en berezibiko bidaia. Giza eskubideak dira zure tresnarik onena*. Como su nombre indica, el argumento de esta película gira en torno a los derechos humanos. Pero, a diferencia de los largometrajes producidos en Cáceres, ambientados todos ellos en Extremadura, en esta ocasión la historia comienza en Euskadi, en Vitoria–Gasteiz, ciudad que reconocemos a través de algunos de sus edificios emblemáticos. Visitan luego Barakaldo, identificable por la característica plaza que se sitúa delante del recinto hospitalario de Cruces. Los personajes protagonistas se alejan del País Vasco y visitan otros pueblos y ciudades con características occidentales, africanas y asiáticas, y cuentan una historia diferente en cada lugar. El largometraje está basado en historias cortas escritas por autores como Isaac Rosa, Toti Martínez de Lezea, Eugenio Fuentes, Miren Aranburu, Juan Kruz Igerabide o la propia directora del largometraje. El *leitmotiv* de estos cuentos son los derechos humanos, que nos llevan desde la ciudad natal de la directora y productor del film, Iñigo Silva, hasta un entorno más internacional, y enfatiza el mensaje de que los derechos humanos deben ser cumplidos en cualquier lugar del mundo. *Lucius Dumb–en berezibiko bidaia* mezcla dos técnicas de animación: por un lado Flash, habitual en los anteriores trabajos de Maite Ruiz de Austri, y, por otro, los dibujos animados. Esta última técnica es usada para animar a los personajes principales, de modo que aporta una sensación de *full animation* frente al Flash, donde los movimientos son más limitados.

51 Datos obtenidos de la entrevista con Maite Ruiz de Austri, directora y guionista, en Vitoria–Gasteiz el 01/03/2014.

Este largometraje es producido con la colaboración de la ONG vitoriana Músicos sin fronteras. De hecho, el subtítulo de la película, *Giza eskubideak, zure tresnarik onena*, es tomado de una de las campañas a favor de los derechos humanos de la organización no gubernamental. El equipo de Ruiz de Austri lleva tiempo buscando la manera de contar a través de la animación una historia sobre los derechos humanos, y, aunque inicialmente se plantea la posibilidad de hacer una serie de televisión, el proyecto acaba siendo un largometraje. La idea se plasma en una canción del mismo título y que incluye todo lo que la directora quiere expresar sobre este complejo concepto. Esta canción se compone antes de plantear el largometraje y se incluye en la película como un gran acto musical final, en el que la música toma el papel unificador de los derechos humanos.

Ilustración 27: **Carteles promocionales de Animal Channel, El tesoro del rey Midas y Lucius Dumb-en berebiziko bidaia.**



*Lucius Dumb-en berebiziko bidaia* es el último largometraje que dirige Maite Ruiz de Austri, ya que tras esta película anuncia que deja de trabajar en el cine de animación por diversas razones, entre las que destacan la dificultad para acceder a las subvenciones, el poder de los grandes grupos mediáticos como productores y la masculinización del sector<sup>52</sup>. Referente a esto último, debemos subrayar que Maite Ruiz de Austri es la única mujer que dirige un largometraje de animación comercial tanto el Euskadi, como en el Estado español, hasta que Dibulitoon Studio estrena en el 2016 *Teresa eta Galtzagorri*, dirigida por Agurtzane Intxaurreaga.

El siguiente proyecto de largometraje en el que participa Ruiz de Austri después de *Lucius Dumb* es *La bola dorada* (2017, Aitor Aspe), pero en esta ocasión, lo hace solamente como guionista y productora ejecutiva. *La bola dorada* es el primer largometraje de imagen real de Extra Producciones Audiovisuales y está dirigido al público infantil. Se basa en *Técula mécula* (2011-2016), programa de televisión de imagen real que Ruiz de Austri y Silva realizan para Canal Extremadura, a través de la empresa Extra Televisión. Tras terminar el proyecto, los dos

52 PACHECO, Anna. La única directora de animación en España lo deja porque no aguanta más. En: *Vice*, 26/10/2016. [En línea] <<https://broadly.vice.com/es/article/directora-animacion-espana-cine/>> [Consulta: 01/08/2018].

cinéastas regresan a Vitoria-Gasteiz, donde fundan en 2011 Extrapictures y CSC Films, con el objetivo de realizar largometrajes de imagen real y alejarse del *target* infantil-familiar<sup>53</sup>.

<<Esto les está pasando a otros muchos directores, productoras independientes y estudios que, en este momento, son ya una especie en extinción gracias a la voladura controlada de todo el sistema de protección y promoción del cine de este país, especialmente del cine de animación. A esta tarea de demolición se han aplicado con interés y solvencia durante la última legislatura los legisladores del partido gobernante, administrándola desde el Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales, cuya misión y responsabilidad es precisamente la de apoyarlo y promoverlo.>>  
(Maite Ruiz de Austri)<sup>54</sup>

Debemos volver atrás y mencionar nuevamente *Animal Channel*, ya que conviene realizar un apunte sobre la técnica que usa Extra Producciones Audiovisuales para su realización. Maite Ruiz de Austri es una de las primeras creadoras en apostar por el uso de la técnica Flash para la realización de sus películas, y precisamenete, para la promoción de *Animal Channel* incide en la idoneidad del uso de esta técnica que le sirve para hacer un producto económico y contar su historia de manera efectiva.

*Animal Channel*, es producida en 2008 y estrenada en marzo de 2009. Meses antes del estreno de la obra de Ruiz de Austri, en mayo de 2008 llega a las pantallas *La crisis carnívora* (2008, Pedro Rivero), película realizada con Flash y publicitada como «el primer largometraje de animación realizado íntegramente con esta técnica para la gran pantalla»<sup>55</sup>. Pedro Rivero se embarca en el proyecto de la *La crisis carnívora* afrontando la dirección, producción y guion de ésta. Pero, el camino no resulta fácil y en más de una ocasión se llega a plantear dejarlo y devolver las ayudas recibidas. La situación es tan complicada que Rivero incluso tiene que vender su casa para poder pagar la película. Ante esa situación, Rivero decide cambiar la técnica de animación utilizada y deja a un lado el 2D con el que realiza el piloto a favor del Flash de la empresa Nikodemo Animation. Esta compañía es conocida por la webserie de animación *Cálido Electrónico* (2004-2015). *La crisis carnívora*, a diferencia de los largometrajes mencionados hasta ahora, está destinada a un público adulto y narra la historia de una sociedad de animales antropomorfos que pone en entredicho la corrupción y motivaciones de sus gobernantes. La producción de la película corre a cargo de Abrakam Estudio y Continental

53 Según explica Iñigo Silva, CSC Films es la empresa con la que desarrolla sus primeras obras en su juventud. La empresa Extrapictures participa en la producción del documental *Baskavigin. La matanza de los balleneros vascos* (2016), dirigida por Aitor Aspe, también director de *La bola dorada*. Datos obtenidos de la correspondencia con Iñigo Silva, productor, mantenida en octubre de 2017.

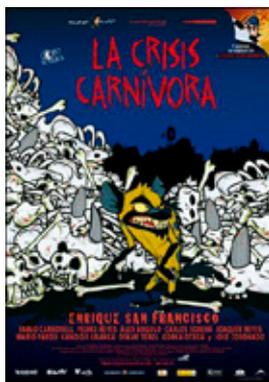
54 DIARIO NOTICIAS DE ÁLAVA. «Es mejor no seguir haciéndome mala sangre y dejar el cine de animación». En: *Diario noticias de Álava*, 01/11/2016. [En línea] <<http://www.noticiasdealava.com/2016/11/01/ocio-y-cultura/cultura/es-mejor-no-seguir-haciendome-mala-sangre-y-dejar-el-cine-de-animacion?random=480551/>> [Consulta: 01/08/2018].

55 ABRAKAM ESTUDIO. *La crisis carnívora*, 2008. [En línea] <<http://www.crisiscarnivora.com/>> [Consulta: 01/08/2018].

Producciones y cuenta también con la colaboración de varias televisiones públicas (Euskal Telebista, Televisión de Galicia y TV3).

Además de ser el primer largometraje de animación vasco para adultos, *La crisis carnívora* es también la segunda película de animación que hace uso del *star-system* español para el doblaje después de *¡Qué vecinos tan animales!*<sup>56</sup>. Entre los actores de doblaje están conocidos intérpretes y humoristas españoles como Enrique San Francisco, Pedro Reyes o Álex Angulo, nombres que se usan para la promoción del film. Previo al estreno del largometraje, la editorial Norma publica en 2005 la precuela de la película en formato cómic, *Las altas colinas*, con Pedro Rivero y Egoitz Moreno como guionistas y con ilustraciones de Gorka Aranburu y Roberto Bergado<sup>57</sup>. En la publicación se incluyen bocetos y estudios que sirven de base tanto para el cómic, como para la película.

Ilustración 28: Cartel promocional de *La crisis carnívora*.



La empresa de animación Lotura Films, estrena en 2005 su primera producción sin Juanba Berasategi como director: *Txirri, Mirri eta Txiribiton. Pailazokeriak* (2005, Imanol Zinkunegi). Como su nombre indica, la película tiene como protagonistas a los conocidos payasos vascos interpretados por Jose Ignacio Ansoarena, Xabier Otaegi y Txema Vitoria, que se convierten en la última esperanza del planeta para hacer frente a Lady Kontrol, la villana que desea acabar con la felicidad de todos los seres humanos. Lotura Films da un paso adelante respecto a la implementación de la técnica digital, ya que pasa a incluir muchos más elementos tridimensionales en comparación con las dos anteriores películas de la empresa. *Txirri, Mirri eta Txiribiton. Pailazokeriak* es el primer largometraje que dirige Zinkunegi, que hasta ese momento ejerce de director de animación de los trabajos de Berasategi. Cabe señalar, que Zinkunegi trabaja previamente en la realización del cortometraje *Tortolika eta tronbon* (1998, Txabi Basterretxea, Joxean Muñoz), que cuenta con los mismos payasos como protagonistas. Este cortometraje es producido por la empresa Ikuskin, para la que Lotura Films es contratada

56 Si no tenemos en cuenta, como señalamos antes, la participación de Alfredo Landa en el doblaje de *Karramarro Uhartea*.

57 Se esperaba que la publicación tuviera más números, pero finalmente Norma solo publica el primero.

como estudio de animación<sup>58</sup>. Años más tarde Imanol Zinkunegi dirige y escribe el guion del cortometraje producido por Lotura Films *La avenida del adiós* (2016).

Tres años después de *Pailazokeriak* Lotura Films estrena *Barriola, San Adriango azeria* (2008, Juanba Berasategi). Para este largometraje Berasategi cuenta nuevamente con Koldo Izagirre como guionista, que no participa en *Alhambra giltza*, y con el que vuelve a los orígenes de adaptar cuentos recogidos de la tradición oral vasca. En este caso se presenta a Barriola, un carbonero de la zona del monte Aizkorri capaz de transformarse en zorro, al mismo tiempo que se critica la corrupción del mundo animal y humano. En *Barriola, San Adriango Azeria* Lotura Films vuelve a apostar por los dibujos animados, pero ya con una realización totalmente digital. Esta elección técnica, pero con una simplificación mayor de los dibujos, se repite en el siguiente largometraje dirigido por Juanba Berasategi: *Tormesko itsumutila* (2012). Como su nombre indica, es la adaptación de la novela *La vida de Lazarillo de Tormes y de sus fortunas y adversidades*, de la que lleva a pantalla los capítulos en los que Lázaro, como niño, sirve a varios amos con los que aprende a ser autosuficiente. Esta película se presenta como *tv-movie*, por lo que no se estrena en salas de cine.

Antes de su fallecimiento en mayo de 2017, Berasategi termina la adaptación de la novela infantil *Nur eta herensugearen tenplua* de la escritora vitoriana Toti Martínez de Lezea. El film narra una de las aventuras que vive la pequeña Nur en un parque de atracciones, durante el tiempo que vive con su familia en Pekín. La película sigue el estilo de *Tormesko itsumutila*, con una animación de dibujos animados más limitada que en sus anteriores largometrajes, pero con una apuesta más firme por los elementos 3D, especialmente en los fondos. Antes del fallecimiento de Berasategi, el cineasta y sus colaboradores comienzan a trabajar en el proyecto de largometraje y posible serie de animación *Lur eta amets*, basado en un proyecto multimedia en el que participan previamente. Actualmente, Imanol Zinkunegi y Joseba Ponce se encargan de la dirección del proyecto, cuyo estreno se estima para 2020.

Ilustración 29: Carteles promocionales de *Pailazokeriak*, *Barriola, San Adriango azeria* y *Nur eta herensugearen tenplua*.



58 Sobre este cortometraje se habla más extensamente en el apartado dedicado a Kimuak, ya que es una de las primeras obras de animación seleccionadas dentro del programa.

Durante los últimos años, la productora Dibulitoon Studio ha seguido trabajando en la innovación de la animación digital. De este modo, la experimentación les lleva a crear un largometraje que combina animación con actores reales: *Mystikal, Eldynen bidaia* (2010, Ángel Alonso). Dibulitoon Studio recrea un mundo de fantasía épica mediante la animación más hiperrealista que realiza hasta la fecha. En este film varios actores de carne y hueso son introducidos en un mundo creado digitalmente, como el que, guardando las distancias, se ve en la trilogía *The lord of the rings* (2001, 2002, 2003, Peter Jackson) o más recientemente en *Avatar* (2008, James Cameron). El actor Iban Garate interpreta al joven Eldyn, un aprendiz de brujo que sin querer provoca que el mal quiera destruir el mundo habitado por caballeros, magos, ninfas y otros seres fantásticos.

El siguiente largometraje de la empresa de Irun es coproducido junto a la madrileña Milímetros Dibujos Animados, *Herensugeak. Haritzaren bihotza* (2012, Ricardo Ramón, Ángel Izquierdo). Este film es el tercero de una saga creada por Milímetros Dibujos Animados. Los dos largometrajes anteriores producidos por la empresa madrileña son *Dragon Hill. La colina del dragón* (2002, Ángel Izquierdo) y *El cubo mágico* (2006, Ángel Izquierdo). Esas dos películas son producidas con animación 2D, mientras que para *Herensugeak. Haritzaren bihotza*, los personajes protagonistas de las anteriores películas son rediseñados en 3D. Siguiendo la historia de los anteriores largometrajes, la narración se sitúa de nuevo en la Colina del Dragón; las temperaturas están bajando, signo de que el corazón del roble está perdiendo fuerza. Mientras que los adultos debaten cómo afrontar el problema, el joven dragón Elfy y el curioso niño humano Kevin se ponen manos a la obra con ayuda de Robin, el elfo guardian del bosque.

En 2016, llega el último largometraje estrenado por Dibulitoon Studio hasta la fecha, *Teresa eta Galtzagorri*. Como mencionamos anteriormente, la película es dirigida por una mujer, Agurtzane Intxaurreaga, que es además la autora de los cuentos homónimos en los que se basa la película —publicados en 2009 y 2010 por Banaka Multimedia<sup>59</sup>—. Teresa es una niña traviesa que salva al duende galtzagorri<sup>60</sup> Tim del hombre que quería explotarlo en el circo; después de forjar una bonita amistad, Teresa entenderá que Tim debe volver con los suyos. Antes de ponerse al frente de *Teresa eta Galtzagorri*, Intxaurreaga contaba con experiencia previa en Dibulitoon Studio, ya que es ayudante de dirección en *Mistikal, Eldynen bidaia*, junto a Ángel Alonso. Es Ricardo Ramón, el director creativo y artístico de los cuentos, quien le ofrece la posibilidad de dirigir el largometraje. De este modo, Dibulitoon Studio convierte en animación 3D los dibujos originales de Patxi Pelaez. Además, los creadores plantean la posibilidad de hacer una continuación de la película. Agurtzane Intxaurreaga, después de su

59 Tal y como sucede en *El rey de la granja*, en *Teresa eta Galtzagorri* los creadores introducen dentro de la narración varios guiños a sus trabajos previos: una publicación ligada a su empresa —el libro *Basajauna eta zikoina txikia* (Susana Pinto, Patxi Pelaez, Julen Ribas), editado por Banaka Multimedia en 2007 y que cuenta con el mismo ilustrador de los cuentos de *Teresa eta Galtzagorri*—, merchandising del personaje principal de otra película, —el monstruo Yoko de *Yoko eta lagunak*— y una marioneta con la forma del protagonista del largometraje *Cristóbal Malón*.

60 En el análisis de la película *Kalabaza tripontzia* describimos el personaje de la tradición oral vasca Galtzagorri. En este caso se opta por llamar *galtzagorri* a toda una raza de duendes, en vez de personificar en el personaje particular Galtzagorri.

primera experiencia como directora cinematográfica, es consciente de las diferencias que existen entre las películas realizadas en Euskadi y las que otras empresas pueden estar haciendo con mayores presupuestos:

**<<Ikusten dituzu Pixar-en filmak edo, eta ez daukate zerikusirik hurak mugitzen duten jendetza, jendea lanean, dirutza. Ez da asmoa ere horretara iristea. Nik uste dut hemen helburuak izan behar duela gidoi polit bat egin eta horrerri etekinak atera.>> (Agurtzane Itxaurraga)<sup>61</sup>**

Uno de los proyectos que no termina Dibulitoon Studio es *Aquatika*. El largometraje, con guion de Joanes Urkixo, se esperaba que fuera al igual que *Mystikal*, una mezcla de imagen real y animación 3D. El argumento se ambienta en la isla de Aquatika, donde Toto, un niño que ha perdido a su madre, fantasea con que haya sobrevivido en el mar convertida en sirena. La productora recibe 16.000 euros en 2010, a través de las ayudas al desarrollo de proyectos del Gobierno Vasco, y consigue del ICAA otros 40.000 euros para el desarrollo de largometrajes.

Actualmente, Dibulitoon Studio trabaja en un nuevo largometraje con las figuras históricas de Juan Sebastian Elcano y Fernando de Magallanes como protagonistas: *Elcano, lehen mundu bira* (Ángel Alonso). Se trata de un proyecto que la productora tiene en sus manos desde hace más de 15 años y que esperan estrenar en 2019. En el año 2000, reciben para este proyecto una ayuda del Gobierno Vasco para el desarrollo de largometrajes por valor de 3 millones de pesetas. En ese momento, realizan un teaser de la película, que combina animación 3D en los fondos con personajes de dibujos animados, en lo que supone un aproximamiento estético a *Alhambra* de Juanba Berasategi. La idea pasa años en un cajón hasta que Dibulitoon Studio decide retomarlo. Con la producción nuevamente en marcha, participa, entre otros, en el European Film Market de la Berlinale de 2018.

Coincidiendo con el quinto centenario de la travesía de Juan Sebastián Elcano alrededor del mundo, la película reproduce el viaje que el marinero vasco inicia con Fernando de Magallanes en Sevilla en el siglo XVI. Los autores quieren remarcar que no se trata de una imagen realista del hecho histórico, sino una adaptación de ficción dirigida al público infantil en forma de aventura. En esta ocasión vuelve a apostar por una animación tridimensional digital con un estilo visual de proporciones clásicas que lo alejan de sus trabajos previos, de diseños más caricaturizados. Junto con el largometraje, el proyecto incluye desde su origen aplicaciones de realidad virtual, videojuegos, una línea editorial, una exposición itinerante y un documental dirigido a la audiencia adulta.

Con el estreno de *Elcano, lehen mundu bira* pendiente, Dibulitoon Studio ya está trabajando en su siguiente largometraje de animación 3D. Al igual que hicieron con *Teresa eta Galtzagori*, la empresa de Irun presenta una historia protagonizada por un personaje mitológico vasco,

61 ARZELUS, Uxue; GOÑI, Maialen. Agurtzane Itxaurraga: «Ez da gauza bera aktoreak eta marrazkiak zuzentzea», 30/01/2017. [En línea] <<http://zinea.eus/2017/01/30/agurtzane-intxaurraga/>> [Consulta: 01/08/2018].

Basajaun<sup>62</sup>, y una niña, con la particularidad de que en este caso se trata de una niña con autismo. La relación entre estos dos personajes se verá en *Basajaun*, película diferente a la serie homónima que desarrollan en 2010 y de la que hablaremos más adelante. Aunque en 2018 la película cuenta con guion y diseños, no consigue la ayuda para desarrollo de proyectos que solicita al Gobierno Vasco en 2017.

Ilustración 30: Carteles promocionales de *Mystikal*, *Eldynen bidaia*, *Herensugeak*, *Haritzaren bihotza* y *Teresa eta Galtzagorri*.



Hay que señalar que Dibulitoon Studio, junto con Ricardo Ramón, participa a su vez en otros dos largometrajes en los que la productora principal es Abra Prod. Esta última empresa se funda en 2003 por tres productores, Joxe Portela, Alberto Gerrikabeitia y Daniel Torres, que, entre otros proyectos, participan en las series de animación producidas por Pausoka, de las que hablaremos con más detenimiento en el próximo apartado. Dibulitoon Studio comienza produciendo con Abra Prod largometrajes de imagen real y documentales. Es en 2011 cuando llega su primer largometraje de animación: *Aita, zontzia naiz* (2011, Ricardo Ramón, Joan Espinach). Esta película es una coproducción de Abra Prod con la empresa catalana Digital Dreams Films y cuenta con la participación de las televisiones públicas vasca y catalana. La estética del film es la que predomina en la animación comercial en la actualidad y por la que se caracterizan los largometrajes de Baleuko y Dibulitoon Studio, es decir, animación vectorial. *Aita, zontzia naiz* es el primer paso de un proyecto que inicialmente es concebido como serie de televisión, pero que acaba convirtiéndose en una trilogía.

El segundo largometraje de esta trilogía, *Dixie eta matxinada zontzia* (2014, Beñat Beitia, Ricardo Ramón), es producido exclusivamente por Abra Prod, con fuerte presencia de Dibulitoon Studio, la cual en ésta y en la anterior película da servicios como estudio de animación. Cabe destacar que ambas películas son nominadas al Goya al mejor largometraje de animación en las ediciones XXVI y XXIX de 2012 y 2015 respectivamente. Según cuentan los propios creadores, vistos los buenos resultados que obtienen en su distribución internacional con *Aita, zontzia naiz*, la empresa canadiense que se encarga de vender la obra

62 *Basajaun* es un personaje de la mitología vasca. Tiene forma humana, el cuerpo cubierto de pelo y habita en los bosques. BARANDIARAN, Op.Cit., p.39 y 40.

en países anglófonos, Lions Gate Home Entertainment, se muestra dispuesta a participar como productora en la tercera entrega de la saga<sup>63</sup>.

Como indica el propio título, los zombis son un elemento clave en *Aita, zombia naiz*. Dixie, la protagonista, tras fallecer, se convierte en una zombi que desea volver a su forma humana. La película muestra elementos propios de los géneros de aventuras, de terror y de la comedia. La iconografía del género de terror es la base sobre la que se construye la película y sirve para diferenciar el mundo real del de los muertos. Las caracterizaciones de los personajes responden a iconografías claramente identificables como la momia, un zombi pirata o una bruja, todos situados en un ambiente oscuro donde predominan los cementerios, barrancos y cuevas. En esta película los zombis no son presentados como una amenaza para los seres humanos, sino como habitantes del mundo de los muertos. En la primera entrega, Dixie se convierte en zombi y su objetivo es volver al mundo de los vivos junto a su padre, para lo que tiene que enfrentarse a las villanas Nigreda y Piroska. En la secuela, los amigos de Dixie viajan desde el mundo de los muertos para advertir a Dixie de que Nigreda y Piroska quieren conquistar el mundo de los vivos.

Debemos señalar que el género de terror no es habitual entre los largometrajes de animación vascos, aunque existe una primera aproximación en 2001, ya que la película *La leyenda del unicornio* de Maite Ruiz de Austri presenta como antagonistas a un grupo de monstruos clásicos de terror, como son el monstruo de Frankenstein, la momia o el vampiro. El género de terror mezclado con el humor y la parodia, como veremos más adelante, también lo encontramos en *Pos eso* (2014, Sam).

Ilustración 31: Carteles promocionales de *Aita, zombia naiz* y *Dixie eta matxinada zombia*.



Siendo Baleuko la empresa más prolífica de los últimos años en lo que a la producción de cine de animación se refiere, entre los años 2012 y 2015 estrena tres largometrajes: *The Wish Fish* (2012, Gorka Vázquez, Iván Oneka), *Blackie & Kanuto* (2012, Francis Nielsen) y *Olentzero eta*

63 FLAÑO, Teresa. Dixie vuelve al Velódromo. En: *El Diario Vasco*, 16/09/2014. [En línea] <<http://www.diariovasco.com/culturas/zinemaldia/201409/16/dixie-vuelve-velodromo-20140916000829-v.html>> [Consulta: 01/08/2018].

*Amilaren sekretua* en 2015. Como señalamos anteriormente, la mayoría de los largometrajes producidos por Baleuko están ligados de alguna manera con temáticas relacionadas con la cultura vasca, destacando los cinco largometrajes de la saga *Olentzero* como una reinterpretación del mito del personaje, o los personajes creados para ETB como son las vacas *Betizu*. *The Wish Fish* y *Blackie & Kanuto*, en cambio, presentan historias alejadas de estas temáticas, tratando temas más universales. Cabe destacar que estos dos largometrajes son los primeros de animación vascos que cuentan con coproducción internacional, por lo que no es de extrañar que las dos primeras películas tengan títulos en inglés.

*The Wish Fish* se produce junto con la empresa indú Image Venture y la duranguesa Talape Producciones Audiovisuales y cuenta con la participación de FRONT, la European Fisheries Control Agency y el FEP, Fondo Europeo de Pesca de la Unión Europea. La participación de estas dos instituciones viene justificada por la temática del film, que insiste en un mensaje ecologista a favor del equilibrio de los ecosistemas marítimos y del consumo de pescado. Todo ello, a través de la historia del joven Opil, que interioriza esos mensajes después de luchar junto a sus nuevos amigos contra extraterrestres que pretenden destruir la Tierra.

*Blackie & Kanuto* por su parte, es pre-estrenada en 2012, pero no llega a las salas comerciales hasta 2013. Esta película cuenta con producción vasca, francesa e italiana, de mano de Art'Mell y Lumiq Studios respectivamente. El régimen de coproducción de este trabajo incluye la participación de Talape Producciones Audiovisuales y se trata del primer largometraje de animación vasco realizado en 3-D estereoscópico. Hay que mencionar que a partir de este largometraje se crea una serie de animación, *Blackie & Company* (2014-15, Egoitz Rodríguez), que será mencionada más adelante. En *Blackie & Kanuto*, la acción transcurre en un entorno rural, donde diferentes especies de animales domésticos conviven en una granja en la que destacan el perro pastor Kanuto y la oveja negra Blackie, cuyo sueño es viajar a la luna. Aunque estrenada después de *The Wish Fish*, *Blackie & Kanuto* es la primera coproducción internacional de Baleuko y, como asegura Mikel Donés, director técnico del film, la coordinación entre los diferentes estudios se convierte en todo un reto<sup>64</sup>.

*Olentzero eta Amilaren sekretua* es, por el momento, el último largometraje de la saga *Olentzero* y el primero con coproducción internacional. Por primera vez, Baleuko trabaja con una empresa americana, la argentina Draftoon Animation Studio, con la que desarrolla previamente la serie de televisión *Blackie & Company*. La productora vasca Talape Producciones Audiovisuales vuelve a participar como coproductora y la película cuenta también con la colaboración de la Federación Española de Enfermedades Raras (FEDER). Como ya se remarcamos antes, la historia de *Olentzero eta Amilaren sekretua* está ambientada en un hospital y tiene como protagonista a Amila, una niña con una enfermedad rara. En su ingreso hospitalario, Amila conoce a otros niños que viven una situación similar. La aventura se mueve entre

---

64 CAMERAMAN. Blackie & Kanuto, la última animación de estudios Baleuko. En: *Cameraman*, 05/02/2013. [En línea] <<http://www.cameraman.es/noticias/blackie-kanuto-la-ultima-animacion-de-estudios-baleuko/>> [Consulta: 01/08/2018].

el mundo real y un mundo fantástico, en el que vuelve a aparecer la figura de Olentzero y otros personajes de la mitología vasca como Mari, Galtzagorri o Mikelats.

El último proyecto de largometraje en el que trabaja Baleuko recibe el nombre de *Save the tree*. Este largometraje tiene su estreno previsto para 2020 y actualmente están buscando coproductores para llevarlo a cabo. El largometraje está basado en el juego para teléfonos inteligentes de nombre *Kimu, zuhaitz laguna*. El personaje principal del juego es Gorri, el duende galtzagorri, que ayuda al jugador a cuidar de un brote de árbol. El largometraje se ambienta en un mundo en el que con cada nuevo brote de árbol nace un duende, por lo que ambos quedan vinculados de por vida. Cuando un duende recién nacido se pone enfermo, Gorri decide salvarlo, y junto a varios compañeros van a buscar el brote recién plantado y a la niña humana que debe cuidarlo, Helene.

Hay que señalar que en todos los trabajos producidos por Baleuko vemos claramente la elección de la animación tridimensional digital y se opta habitualmente por la utilización del software Maya. Como señalamos previamente, Baleuko desarrolla el primer largometraje de animación digital europeo, y también el primer largometraje de animación con 3-D estereoscópico del País Vasco, la citada *Blackie & Kanuto*, dejando claro así su apuesta por la innovación.

Ilustración 32: Carteles promocionales de *The wish fish*, *Blackie & Kanuto* y *Olentzero eta Amilaren sekretua*.



En el año 2005, Juan Jose Elordi deja atrás Baleuko para crear en Andoain Somuga Produktora. Elordi, director de los primeros dos largometrajes de *Olentzero* y también de *Unibertsolariak*, apuesta en esta nueva etapa por un estilo visual diferente. Las obras que desarrolla Somuga Produktora se alejan de la tridimensionalidad habitual en los trabajos producidos por Baleuko y opta por una animación más plana en la que predomina la técnica *cut-out* digital. Desde su creación, Somuga Produktora produce cuatro largometrajes: *Munduaren bira, doan* (2009, Asisko Urmeneeta, Juanjo Elordi), *Gartxot, konkista aitzineko konkista* (2011, Juanjo Elordi, Asisko Urmeneeta), *Yoko eta lagunak* (2015, Juanjo Elordi, Rishat Gilmetdinov) y *Pixi Post eta opari-emaileak* (2016, Gorka Sesma). Los dos primeros, *Munduaren bira, doan* y *Gartxot, konkista aitzineko konkista*, están realizados con técnica *cut-out*. Aunque previamente ya existen ejemplos de animación limitada como el uso del Flash por Maite Ruiz de Austri y

Pedro Rivero, las producciones de Somuga Produktora apuestan explícitamente por emular la animación con siluetas de manera digital. Para la realización de ambos largometrajes se utiliza el software Toon Boom Studio, que permite exportar en formato Flash, lo que posibilita mantener una estética 2D sencilla, pero al mismo tiempo se aleja del dibujo animado tradicional.

Previamente al largometraje *Gartxot, konkista aitzineko konkista*, Somuga Produktora estrena el cortometraje de 20 minutos de duración *Gartxot* (2009, Asisko Urmeneta, Juanjo Elordi). Ambas piezas audiovisuales están basadas en el cómic homónimo de Asisko Urmeneta, Jokin Larrea y Marc Armspachekin, publicado por Argia en 2003, y respetan totalmente el estilo del dibujante. Tanto el cómic como el cortometraje y el largometraje son una adaptación de la leyenda *El bardo de Itzaltzu*, recogida por el escritor y político navarro Arturo Campión. Esta leyenda, ambientada en el siglo XII, narra la historia de Gartxot, el bardo de Itzaltzu, y su intento de recuperar a su hijo de las manos del abad de Orreaga. Si tenemos en cuenta que esta película es una adaptación de un relato de la tradición oral vasca, que además tiene trasfondo histórico, consideramos *Gartxot* como sucesora de los tres primeros largometrajes de animación vascos, *Kalabaza tripontzia*, *Ipar haizearen erronka* y *El regreso del viento del norte*. Tanto en el cortometraje como en el largometraje, repite gran parte del equipo de producción, entre otros, la productora Idoia Artxanko y el director artístico Mikel Luivelli. La música corre a cargo de Benito Lertxundi, quien en los años ochenta publica un doble disco inspirado en la leyenda de Gartxot.

El penúltimo largometraje de Somuga Produktora, *Yoko eta lagunak*, es la primera coproducción internacional de esta compañía, ya que para su producción trabajan con la empresa rusa Wizart Film. Dibulitoon Studio también participa en la película como estudio de animación. Se trata de una película dirigida al público infantil, con una historia de carácter didáctico, que busca estimular la imaginación del público. Vik, Mai y Oto, son tres niños que encuentran a Yoko, un ser fantástico con poderes mágicos capaz de recrear las historias que ellos mismos inventan para jugar. El objetivo, tanto en la película como en la serie que producen a partir de ella, *Yoko* (2016), es enfatizar la importancia del juego al aire libre en la infancia. En esta ocasión, Somuga Produktora cambia la animación y apuesta por una técnica tridimensional pero de corte cúbico y con pocas sombras y degradados; se aleja así del aspecto visual más redondeado de Baleuko, Dibulitoon Studio y Abra Prod.

El mito del *Olentzero* y las localizaciones vascas —concretamente Bilbao— vuelven a aparecer en el último largometraje de Somuga Produktora, *Pixi Post eta opari-emaileak*, en el que se enfatiza la diversidad cultural. Pixi Post es una joven elfo cuyo objetivo es parar al malvado Monopolish, un genio de la Navidad que pretenden acabar con todos sus ex compañeros. En esta película se apuesta por una animación tridimensional con personajes más estilizados, que recuerda a *Teresa eta Galtzagorri* de Dibulitoon Studio, estrenada ese mismo año. La empresa colombiana Digitz Films es coproductora de la película, y también participa la empresa vasca Bitebilau<sup>65</sup>.

---

65 La empresa Bitebilau está localizada en Andoain y es constituida en 2016. Juanjo Elordi es uno de los responsables de la misma.

De cara al siguiente proyecto de Somuga Produktora, la empresa de Andoain figura como coproductora del largometraje *Niko and the moon*. Este proyecto, desarrollado inicialmente por la empresa catalana Apeman Studio, cuenta también con dos empresas colombianas como coproductoras. Niko es una niña que aunque no lo sabe, tiene la capacidad de convertir en realidad sus dibujos; con ese poder ayudará a la NASA en su particular viaje a la luna.

Ilustración 33: Carteles promocionales de *Munduaren bira, doan!*, *Gartxot, konkista, aitzineko konkista*, *Yoko eta lagunak* y *Pixi Post eta opari-emaelek*.



En 2004 Rubén Salazar y Enrique García fundan la productora Silverspace Animation Studios en Vitoria-Gasteiz. Tras producir dos cortometrajes de animación preseleccionados para los Óscar, de los que hablaremos en el apartado correspondiente a Kimuak, pasan a producir su primer y único largometraje de animación: *Hiroku y los defensores de Gaia* (2013, Manuel González, Saúl Barreto). Esta película, ambientada en Tenerife, es coproducida con Oasis Europkikara, compañía de Santa Cruz de Tenerife. El film presenta un mensaje ecologista a través de los personajes de Hiroku y su grupo, que tienen su base de operaciones bajo el volcán del Teide y cuyo objetivo es frenar la destrucción que causa la entidad de nombre Corporación. Según indican los directores del film, este largometraje puede considerarse el primero de animación producido en las Islas Canarias<sup>66</sup>. Creada íntegramente por ordenador, el diseño es mucho más realista en comparación a lo que se produce en Euskadi hasta el momento, a excepción de *Mystikal*, de Dibulitoon Studio. De hecho, el estilo de *Hiroku* se asemeja al mostrado en la conocida *Final Fantasy, la fuerza interior* (2001, Hironobu Sakaguchi). Para conseguir unos movimientos realistas, se utiliza la captura de movimientos con 24 cámaras estereoscópicas sobre actores humanos.

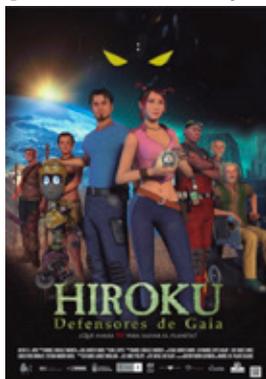
Previamente al proyecto de *Hiroku*, Silverspace Animation Studios trabaja en un proyecto de largometraje llamado *Aquashow*. Para ello, en 2005 consiguen una ayuda económica del Gobierno Vasco para el desarrollo de proyectos por valor de 13.000 euros. Además, presentan el proyecto en el Festival Cartoon Movie de Berlín en 2005. Sobre este proyecto, Enrique García y Rúben Salazar dan una conferencia en el festival Animabasauri de 2006

66 OASIS EUROPKIKARA. Making of Hiroku: Defensores de Gaia, 17/06/2013. [En línea] <<https://www.youtube.com/watch?v=KpBASWjtNno/>> [Consulta: 01/08/2018].

en el que explican el potencial de la animación 3D en el proceso creativo de diseño de personajes.

Después de *Hiroku*, Silverspace Animation Studios muestra interés por participar en varios proyectos más en los que finalmente no llega a formar parte. Es el caso de *Oskar Lab*, para el que solicita una ayuda de producción al largometraje al Gobierno Vasco, que le es denegada en 2011. Este largometraje es terminado por otras empresas bajo el título *The cubby house Project* (2015, Óscar Vega). Asimismo, tiene la intención de participar como coproductora en la película hispano-cubana *Meñique* (2014, Bruno López). Silverspace Animation Studios no vuelve a producir ningún largometraje más y su ritmo de producción baja ostensiblemente en los siguientes años. Actualmente, la empresa pertenece únicamente a Enrique García.

Ilustración 34: **Cartel promocional de *Hiroku y los defensores de Gaia*.**



Por otro lado, la productora bilbaína Basque Films Services, tras años trabajando obras de imagen real, en 2014 participa en su primer largometraje de animación, *Pos eso*. Previamente pone en marcha, junto con una productora granadina, un proyecto de largometraje de animación titulado *Azahar*. Para esta película, Basque Films Services solicita una ayuda al Gobierno Vasco para la producción de largometrajes de animación, pero le es denegada; es entonces cuando decide salir del proyecto<sup>67</sup>. Tras ese intento, Basque Films Services lleva a cabo *Pos eso* y, aunque la animación corre a cargo de la casa valenciana Conflictivos Productions, la compañía bilbaína es la productora principal. Los productores son Carlos Juárez y el director del film, Sam (Samuel Ortí Martí). Hay que señalar que *Pos eso* es el primer largometraje de animación vasco realizado con muñecos de plastilina, que se combinan con animación 3D<sup>68</sup>.

67 En 2015 se estrena un largometraje de animación de igual título producido por Granada Film Factory y dirigido por Rafael Ruiz Avila. Aunque se intuye que es el mismo proyecto, no podemos confirmarlo.

68 Cabe destacar que apenas existen ejemplos de largometrajes de animación españoles realizados con *stop-motion*, aunque hay varios autores que se dedican a ello. Uno de los más conocidos es el valenciano Pablo Llorens, que sin embargo, no tiene largometrajes calificados para su exhibición. Por otro lado, hay que señalar el largometraje gallego *O Apostolo* (2012, Fernando Cortizo), que se considera el primer largometraje español realizado en *stop-motion*.

Al igual que sucede en *La crisis carnívora*, este largometraje destaca por tratarse una película dirigida a un público adulto, en este caso con muchas referencias fílmicas y televisivas. Sus autores la definen como una 'comedia costumbrista' que refleja la 'España cañí'. Alrededor de los protagonistas, una bailaora y su marido torero, aparecen otros personajes basados en hombres y mujeres conocidos de la prensa rosa española. La película narra cómo La Trini una conocida bailadora, recurre al cura vasco Padre Lenin, para exorcizar a su hijo. Como se intuye del argumento, son numerosos los guiños a películas de terror, tanto internacionales como nacionales, como por ejemplo *The Exorcist* (1975, William Friedkin) o *El día de la bestia* (1995, Álex de la Iglesia).

Pos eso es el primer largometraje dirigido por Sam. El director valenciano previamente trabaja en el largometraje *Ramón* (2011, Sam, Lorenzo Degl'Innocenti), que no consta que llegara a ser estrenado<sup>69</sup>. Pos eso sigue la estela de sus anteriores cortometrajes como *El ataque de los Kriters Asesinos* (2007), *The werepig* (2008) y *Vicenta* (2010), en lo que a temática de terror se refiere.

Basque Films Services, junto con Abrakam Estudio, la empresa gallega Zircozine y la madrileña The Spanish Ratpack, son las productoras de la película *Psiconautas. Los niños olvidados* (2017, Alberto Vázquez, Pedro Rivero), con la que ganan el Goya a mejor largometraje de animación en 2017. Este largometraje es la continuación del trabajo realizado en los tres previos y exitosos cortometrajes de ambos autores, todos ellos producidos o que cuentan con la colaboración de la empresa Uniko Estudio Creativo de Bilbao: *Birdboy* (2011, Alberto Vázquez, Pedro Rivero), *Sangre de unicornio* (2013, Alberto Vázquez) y *Decorado* (2016, Alberto Vázquez) —éste último sin la participación de Rivero y ganador del Goya a mejor cortometraje de animación en 2017—<sup>70</sup>.

El largometraje *Psiconautas. Los niños olvidados* es una adaptación de la novela gráfica de Alberto Vázquez *Psiconautas*, publicada por Astiberri en 2006. En su momento, Pedro Rivero valora que el cómic tiene potencial para realizar un largometraje y comienza a trabajar en su adaptación. Inicialmente realizan un cortometraje independiente al cómic —*Birdboy*—y, varios años después, llega la película de larga duración. Los creadores de *Psiconautas. Los niños olvidados*, trabajan principalmente la animación tradicional fotograma a fotograma, buscando una estética concreta, al tiempo que emulan el cómic original de Vázquez.

**<<La idea inicial era hacer la adaptación completa de la obra en un largometraje, pero llegados a un punto, al ver las dificultades que iba a tener la financiación de un largometraje de estas características, no dirigido a un público generalista, con una temática un poco adulta pensamos que primero teníamos que darle presencia al proyecto y probar un poco al equipo involucrado. Fue un campo de pruebas pero también**

69 El largometraje tiene ficha en la base de datos de películas calificadas del ICAA, pero no figura calificación ninguna ni fecha de estreno.

70 Uniko Estudio produce y participa en varios cortometrajes más y no todos son realizados mediante animación o tienen directores vascos: *Decisiones* (2013, Iván Miñambres), *Viaje a pies* (2014, Khris Cembe Cordeiro), *Contact* (2017, Alessandro Novelli) y *La noche* (2018, Marín Romero Outeiral).

pensamos "ya que vamos a probar por qué no invertir un poco más y hacer una narración autónoma que pueda luego recorrer festivales y darnos presencia". Y ese fue el propósito y salió mucho mejor de lo que en inicio pensábamos porque el inicio del recorrido que tuvo el corto fue enorme, pese a las dificultades de subvención que tuvimos al principio, y en que tuvimos que invertir nosotros, pero poco a poco fuimos consiguiendo reputación, dinero, subvenciones y la verdad, hasta llegar al Premio Goya fue un camino idílico.>> (Pedro Rivero)<sup>71</sup>

El próximo largometraje sobre el que trabaja Basque Films Services es *Meteor*, un proyecto de Pedro Rivero. En esta ocasión se vuelve a un planteamiento similar al de *La crisis carnívora*, ya que se presenta un mundo habitado por animales al que llega por primera vez un hombre. Actualmente, está en desarrollo y en búsqueda de artistas y coproductores.

Por su parte, Alberto Vázquez prepara con Uniko Estudio Creativo el largometraje *Unicorn wars*. Y aunque siguen buscando nuevos socios, Uniko Estudio Creativo cuenta con la coproducción de la gallega Abano Producciones y las francesas Autour du Minuit y Schmuby Productions. Los productores acuden en 2017 y 2018 a presentar el proyecto al foro Cartoon Movie y es seleccionada para el premio Eurimages. Como el título hace intuir, el germen de la película es el cortometraje *Sangre de unicornio*. Lola Riudoms de Abano Producciones define de la siguiente manera la película, una vez más, dirigida al público adulto:

<<La historia es una alegoría sobre el ser humano y su relación con la naturaleza, habla de la lucha del bien y del mal, con un discurso religioso paralelo. Creo que toca temas que están de plena actualidad. Y todo ello con mucho humor negro.>> (Lola Riudoms)<sup>72</sup>

Ilustración 35: Carteles promocionales de *Pos eso* y *Psiconautas. Los niños olvidados*.



71 BARTUAL, Daniel. Entrevista a Pedro Rivero. En: *100 grados fanzine*, 20/03/2016. [En línea] <<http://www.100grados.es/entrevista-a-pedro-rivero/>> [Consulta: 01/08/2018].

72 AV451. 'Unicorn Wars', un paso más allá en la carrera de Alberto Vázquez. En: *Audiovisual 451*, 5/03/2018. [En línea] <<https://www.audiovisual451.com/espana-en-cartoon-movie-2018-unicorn-wars-un-paso-mas-alla-en-la-carrera-de-alberto-vazquez/>> [Consulta: 01/08/2018].

Siguiendo esa línea de largometrajes dirigidos a un público adulto, debemos mencionar *Another day of life* (2018, Raúl de la Fuente, Damian Nenow). El film es una coproducción entre la empresa guipuzcoana Kanaki Films, que pertenece al director navarro Raúl de la Fuente, la compañía navarra Arena Comunicación Audiovisual, la polaca Platige y dos empresas alemanas y una belga (Wueste Film, Animations Fabric y Walking the dog). La dirección artística se realiza en Euskadi, mientras que la animación se desarrolla en el extranjero. Cabe destacar que *Another day of life* mezcla animación con la imagen real —60 minutos y 20 respectivamente—. La animación se crea a través de la captura de movimientos de actores reales, que se trasladan a un 3D que emula la estética de la novela gráfica. El director de la cinta, Raúl de la Fuente, es conocido por dos de sus anteriores trabajos documentales de imagen real, ambos premiados en los Goya: *Virgen negra* (2011) y *Minerita* (2013). La historia narrada en *Another day of life* está basada en el texto del periodista polaco Ryszard Kapuscinski y su paso por la guerra civil angoleña. El estilo visual de la película recuerda al uso del rotoscopio de *Vals con Bahsir* (2008, Ariel Folman) o las películas de Richard Linklater. Este largometraje recibe en 2012 una ayuda del Gobierno Vasco para su producción y ese mismo año participa en el Cartoon Forum de Berlín. Durante el Festival de Cannes de 2018 *Another day of life* se proyecta en la selección oficial fuera de competición. En la LXVI edición del Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián gana dos premios: mejor guion vasco según la Asociación profesional de guionistas de Euskal Herria y el premio del público ciudad de Donostia-San Sebastián.

*Another day of life* sigue una línea similar a la del largometraje documental estrenado un año antes: *30 años de oscuridad* (2011<sup>73</sup>, Manuel H. Martín). Esta película es producida por la empresa Irusoin junto con las sevillanas Pizzel 3D y La Claqueta —ésta última es la encargada de la animación—. *30 años de oscuridad* narra la historia de Manuel Cortés, ex alcalde republicano del pueblo de Mijas (Málaga), y cómo tuvo que esconderse en su propio hogar después de la Guerra Civil para evitar la represión de la dictadura. El documental cuenta con la participación de Euskal Telebista.

Otro largometraje que está en proceso de producción es *Black is Beltza* (2018, Fermin Muguruza). Esta iniciativa del músico Fermin Muguruza obtiene en 2010 una ayuda del Gobierno Vasco para la creación de guiones y en 2015 la ayuda para la producción de largometrajes. Muguruza consta en el primer caso como guionista y en el segundo como director, siendo Talka Records la empresa productora del proyecto. No es la primera vez que el director se interesa por el cine, ya que además de componer bandas sonoras para películas y obras teatrales, también da el salto a la dirección a través de los documentales de imagen real *Checkpoint Roc. Canciones desde Palestina* (2009) y *Zuloak* (2014).

La historia nos sitúa en Nueva York, en 1965, donde dos de los gigantes de Pamplona son censurados por la organización del desfile en el que participaban. A partir de ahí, la narración

73 La base de datos de películas calificadas del Ministerio de Cultura contiene dos entradas diferentes para este documental. En ninguna figura año de estreno. Podemos concretar que la película se rueda entre 2010 y 2011, se produce y se califica para su estreno en 2011. La película participa en varios festivales, por mencionar uno, la X edición del Festival de Cine y Derechos Humanos de San Sebastián.

sigue alrededor del mundo al personaje de Manex Unanue, a través de diferentes eventos políticos de la década de los sesenta. Una vez más, se trata de un largometraje de animación dirigido a una audiencia adulta.

El proyecto de largometraje estuvo parado durante varios años y entre tanto, sus creadores desarrollan la idea en forma de iniciativa transmedia: crean una novela gráfica, una exposición y un disco. La novela gráfica se publica en 2014 por la editorial Bang y la firman Fermin Muguruza, Harkaitz Cano y como ilustrador Dr. Aldarete. La exposición, que inicialmente se presenta en La Alhóndiga de Bilbao en noviembre de 2014, recoge el proceso creativo de los autores para realizar el cómic; en la misma se incluye la proyección del cómic animado de *Black is beltza*, realizado por Mikel Antero. Más tarde, en 2016, Muguruza presenta el disco también titulado *Black is beltza* con la discográfica Kasba Music. En 2017 vuelven las noticias sobre la producción del largometraje y se anuncia que Fermin Muguruza graba la banda sonora de la película en la fábrica de creación Fabra i Coats de Barcelona.

De este modo, son cinco los estudios de animación que trabajan en el proyecto: la vasca Dibulitooon Studio, Hampa (Valencia), Nueveojos (Barcelona), User T38 (Madrid) y la argentina Draftoon Animation Studio —la cual ya mencionamos previamente por participar en varios proyectos de Baleuko—. Beñat Beitia, codirector del largometraje *Dixie eta matxinada zontzia*, ejerce de ayudante de dirección y de director artístico en *Black is beltza*. El director de animación es Iñigo Berasategi, codirector de los tres largometrajes que Dibulitooon Studio coproduce con Irusoin. *Black is beltza* se realiza con técnica 2D, con una elección artística que nos remite a *Another day of life* y a los largometrajes de animación dirigidos a adultos que mencionamos previamente. Una vez más, para el doblaje se opta por actores conocidos, tanto vascos como del Estado español, como Unax Ugalde, Ramon Barea, Rosy de Palma o Willy Toledo. La información relacionada con el proyecto transmedia, incluyendo el largometraje, la publica Elkar en 2018 en el libro *The art of Black is beltza* (Fermin Muguruza), en el cual hacen un pequeño homenaje a Juanba Berasategi y el esfuerzo que supone trabajar la animación en Euskadi.

Si tenemos en cuenta la audiencia a la que están dirigidos estos últimos films, *La crisis carnívora*, *Pos eso*, *Psiconautas*, *Los niños olvidados*, *Another day of life*, *Black is beltza*, así como los dos primeros largometrajes de Somuga produktora, encontramos que las películas cuya técnica difiere de la más habitual —la animación digital tridimensional—, están en ocasiones enfocadas a una audiencia adulta o tienen guiños a la misma. Así, la elección de la técnica *cut-out*, animación de muñecos o una elección hiperrealista del dibujo animado que nos acerca a la estética de las novelas gráficas, aparece como sinónimo de animación para adultos.

Para finalizar nuestro recorrido por la producción de largometrajes de animación de la CAV, debemos hablar del proyecto *Sultana's dream* de Isabel Herguera. Como ya se ha mencionado, Herguera es una autora que trabaja la animación experimental. Algunas de sus obras, de las que se habla con más detenimiento en el apartado relativo a Kimuak, se basan en los diferentes talleres de animación que desarrolla en la India, lugar donde imparte cursos de animación. En ese contexto surge *Sultana's dream*, película basada en la novela homónima

de Rokeya Hossain (1905), una de las primeras obras de la literatura feminista de ciencia ficción.

Isabel Herguera solicita en 2012 una ayuda al Gobierno Vasco para escribir el guion de esta película, y tres años más tarde, en 2015, la correspondiente a desarrollo de proyectos; se le conceden ambas. Por otro lado, *Sultana's dream* se plantea en 2013 como *crowdfunding* y cumple su objetivo mínimo con una recaudación que utiliza para cubrir los gastos de los tres talleres de animación que desarrolla en la India. Esos talleres se llevan a cabo por tres grupos de mujeres de distinta edad y clase social. Este largometraje tiene carácter documental, ya que combina por un lado el seguimiento de la producción del propio proceso de trabajo y la adaptación de la novela. Incluye dos partes diferenciadas: en imagen real se narra y documenta la construcción del propio trabajo, y después, se presenta la ficción creada a través de la animación —donde destacan los dibujos de acuarela—, construida a partir de los dibujos realizados en los mencionados talleres. Este proyecto lo definen como «(...) un proyecto de creación, feminista, libre, abierto y colectivo cuyo desarrollo está, en gran medida, sujeto a la espontaneidad del propio proceso»<sup>74</sup>. En la producción de la película participan las empresas Sultana Films —compañía de la directora—, Uniko Estudio Creativo, la gallega Abano Producciones, El Gatoverde Producciones de Madrid y el colectivo Los Animantes formado por Coke Riobóo y Lourdes Villagómez.

### 3.1.5. Las series de televisión

«El problema es que cuando tú haces una serie que no tienes pre vendida o para la cual no tienes otros socios fuera, es muy difícil continuar con su venta. Para que una serie triunfe, primero tiene que ser buena, pero si no se ve, es imposible que se pueda juzgar. Por lo tanto, si tú no has pre vendido una serie, y ésta no se puede ver o se ve en muy pocos sitios, tienes pocas posibilidades de salir adelante.» (Myriam Ballesteros)<sup>75</sup>

En la CAV, además de las películas producidas para su estreno en salas, también se realizan varias series de televisión de animación. Estas series son iniciativas de productoras audiovisuales independientes que consiguen que entren televisiones como coproductoras o que han conseguido una pre-venta.

Desde su fundación, Euskal Telebista, consciente de la importancia que tienen los espacios infantiles de cara al consumo televisivo y normalización del euskera, opta durante años por emitir contenidos dirigidos a los menores de edad en su primer canal, ETB1. El primer espacio que se crea para juntar las series infantiles es *Super Bat*. Este contenedor infantil, además de un programa televisivo, es un club que pretende juntar a los espectadores de

74 HERGUERA, Isabel. Campaña crowdfunding *Sultana's Dream*, 2013. [En línea] <<http://goteo.org/project/sultana-s-dream/>> [Consulta: 01/08/2018].

75 HERGUERA, Isabel; VICARIO, Begoña. *Mamá quiero ser artista. Entrevistas a mujeres del cine de animación*. Madrid: Ocho y medio, 2004, p.48.

ETB y llevar la experiencia de consumo audiovisual más allá de la pantalla. Este proyecto se lleva a cabo siguiendo las fórmulas usadas por otras televisiones autonómicas como TV3 o Canal Nou. En total, *Super Bat Kluba* llega a tener más de 75.000 socios. Desde su inicio cuenta con una fuerte presencia de la animación en sus ventanas promocionales y cortinillas de secciones. Ocasionalmente, estas secuencias están protagonizadas por personajes humanos como TrikiFlash, interpretado por Kiko Jauregi. Los gags o cortinillas de promoción se producen mediante la colaboración de la empresa bilbaína RGU y Abasolo Estudios TV de Laudio. Los guiones se escriben en Bilbao y los vídeos se realizan en la localidad alavesa. La animadora y profesora de UPV/ EHU Arantza Lauzurika es una de las creadoras *freelance* que desarrolla las animaciones en Abasolo desde 1992 a 1996 aproximadamente. Lauzurika cuenta con libertad a la hora de hacer las cortinillas de animación, con la única condición de la duración, nunca superior a diez segundos. Para esta tarea, toma como inspiración las cortinillas de la cadena MTV. El resultado son docenas de cortinillas de animación digital en las que, por ejemplo, se recrea la técnica *stop-motion*. Por ilustrar algunos usos, el logotipo de *Super Bat* es creado mediante numerosos objetos diferentes, como coches de juguetes, cacahuetes o plastilina. También hay secuencias realizadas enteramente con animación digital tridimensional y otras en animación bidimensional. Tras Lauzurika, Josu Aguinaga coge el testigo en la realización de esas secuencias. Pasados los años, en 1999, *Super Bat* se convierte en un canal de cable independiente de televisión con contenidos infantiles.

Aún con la apuesta firme de la televisión vasca por emitir contenidos infantiles, ETB nunca se ha caracterizado por producir series de animación. Esta situación nos lleva a encontrar ejemplos de series de animación producidas en Euskadi que no cuentan con la participación de ETB y en las que, sin embargo, sí participan otras televisiones, públicas y privadas, de dentro y fuera del Estado español. Asimismo, encontramos ejemplos de series producidas en Euskadi que solo se emiten en Euskal Telebista y otras que nunca se emiten en la televisión vasca.

En sus inicios, Euskal Telebista encarga diferentes microespacios de corta duración en los que la animación tiene un papel relevante<sup>76</sup>. Uno de ellos es la miniserie *Euskal Herriko mito eta ipuin zaharrak* (Miguel Franco), producido por NTV para Euskal Telebista, del que se producen al menos siete episodios de siete minutos de duración. Como indica el título, cada uno de los capítulos narra un cuento diferente recogido de la tradición oral vasca. Joxe Miel Barandiaran ejerce de consultor cultural en este proyecto.

Otro de estos contenidos es el programa *Borobil* (1985, Toti Martínez de Lezea), que combina títeres y animación. Toti Martínez de Lezea dirige el programa y es la primera colaboración que su grupo de teatro, Goiztiri, tiene con ETB. La televisión pública le encarga la creación de un programa de entretenimiento en euskera para niños de entre tres y siete años. Goiztiri

<sup>76</sup> La información sobre este tipo de contenidos es escasa, por lo que solo se procede a mencionar un ejemplo. Habitualmente no se dispone de datos más allá de los créditos de la serie y en ocasiones ni tan siquiera el año de producción. Es el caso de *Euskal Herriko mito eta ipuin zaharrak*, serie de la que no disponemos fecha de estreno, pero que situamos en la década de los ochenta.

crea las marionetas, mientras que Eduardo Elozegi realiza la animación. Elozegi es una figura destacada en la animación vasca, aunque no tanto por su faceta de director de proyectos, ya que su trabajo se fundamenta en la fotografía y montaje de las películas de varios autores, ya sean del ámbito experimental, como en el caso de las ya mencionadas Vicario y Herguera, o más comercial, como Juanba Berasategi. De hecho, Elozegi se forma con Berasategi y trabaja como director de fotografía en gran parte de sus trabajos; entre otras cosas, Elozegi ayuda a Berasategi a estar en la vanguardia de las nuevas tecnologías aplicadas a la animación. También figura como productor de varias obras de animación de otros autores.

Tabla 6: **Serie de televisión de la década de los ochenta.**

AÑO	TÍTULO	PRODUCCIÓN	DIRECCIÓN	GUIÓN	DURACIÓN
1986–1987	<i>Flannery eta bere astakiloak</i>	Eresoinka	Luis Goya	Bernardo Atxaga	13 capítulos, 10 minutos

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos de la bibliografía.

La primera serie de televisión de animación producida en el País Vasco es *Flannery eta bere astakiloak* (1986–87, Luis Goya). Esta serie se plantea poco después del estreno del primer largometraje de Berasategi, *Kalabaza tripontzia*, y cuenta con su participación. La idea original data de principios de los ochenta y tiene en su origen a Juan Carlos Pérez, líder del grupo musical Itoiz y al escritor vasco Bernardo Atxaga. La idea original es grabar un disco dirigido al público infantil de nombre *Astakiloak Band*, que tenga letras adecuadas para niños y un estilo rockero. El proyecto sale adelante como serie de animación de la mano de la empresa Eresoinka<sup>77</sup>. Para ello, Bernardo Atxaga escribe varios cuentos con la vista puesta en los guiones que más tarde dan forma a la serie<sup>78</sup>. Eresoinka contrata los servicios de la productora Jaizkibel Kultur Zerbitzuak de Juanba Berasategi para realizar la animación de los capítulos, mediante la técnica de dibujos animados tradicionales. Luis Goya está al frente del proyecto y se realizan un total de 13 episodios. La música corre a cargo de Juan Carlos Pérez y su grupo Itoiz. Originalmente, la serie cuenta con dos partes diferenciadas. La primera sección muestra escenas de imagen real en la que la actriz Teresa Iturrioz, en el papel de Flannery, interactúa con marionetas o disfraces de cuerpo entero que corresponden a los *astakiloak* (borricos). Estos guiñoles en forma de disfraces son construidos por la compañía Goiztiri, formada por Toti Martínez de Lezea y su marido Alberto Albaizar —mencionados previamente por su participación en *Borobil*—. Dentro de los cinco disfraces están los propios

77 La empresa Eresoinka se forma en 1982 en Donostia. En 1986 se crea Irusoin, ligada a Eresoinka. En el año 1993, la actividad y trabajadores de Eresoinka son transferidos a Irusoin. En el momento en el que surge la idea de la serie, Martín Ibarbia es trabajador de Eresoinka. Juanba Berasategi señala a Ibarbia como otro de los impulsores del proyecto, encargado de negociar con Bernardo Atxaga.

78 La editorial Elkar publica en 1987 una colección libros infantiles basada en la serie. Las ilustraciones de los libros son fotogramas tomados de la serie y se publican un total de ocho números. Como autores de los cuentos figuran Bernardo Atxaga y Jaizkibel. A su vez, el escritor Bernardo Atxaga en 1993 publica también con Elkar los cuentos en los que se basa la serie en *Astakiloak jo eta jo*.

Martínez de Lezea, Albaizar, el hijo de ambos y dos actores contratados para la ocasión. Los rasgos faciales de los guiñoles son manipulados mediante radiocontrol. A esas escenas les sigue un capítulo de la serie de dibujos animados con los *astakiloak* como protagonistas. La serie es emitida en Euskal Telebista, y en total, sumadas las escenas de teatro y animación, cada capítulo tiene 25 minutos de duración, de los cuales diez minutos son dibujos animados. Algunos de los capítulos de animación son recogidos en un largometraje de 92 minutos de duración y formato de 35mm que no consta como calificado para su exhibición en salas cinematográficas<sup>79</sup>.

Tabla 7: **Series de televisión producidas por EPISA.**

AÑO	TÍTULO	PRODUCCIÓN	DIRECCIÓN	GUIÓN	DURACIÓN
1988	<i>Cómic: noveno arte</i>	EPISA	Alejandro Vallejo	Carmen Dominguez, Alejandro Vallejo	13 capítulos, 28 minutos
1991	<i>Grandes maestros del cómic</i>	EPISA	Maite Ruiz de Austri	Antonio Altarrabia	13 capítulos, 28 minutos
1992	<i>La leyenda del viento del norte</i>	EPISA	Maite Ruiz de Austri	Maite Ruiz de Austri	13 capítulos, 26 minutos

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos suministrados por Extra Producciones Audiovisuales.

Por otro lado, entre finales de los años ochenta y noventa, Maite Ruiz de Austri e Iñigo Silva realizan dos series de televisión de carácter documental: *Cómic: noveno arte* (1988, Alejandro Vallejo) y *Grandes maestros del cómic* (1991, Maite Ruiz de Austri). Ambas son producidas por EPISA y se presentan en 13 episodios de 28 minutos.

La primera, *Cómic: noveno arte*, repasa los diferentes periodos del siglo XX y sus correspondientes exponentes del mundo del cómic, obras concretas y autores. Dirigida por Alejandro Vallejo, Maite Ruiz de Austri ejerce de ayudante de dirección. La serie se plantea como cortometrajes dirigidos a su exhibición en salas de cine y, finalmente, los capítulos son unidos para formar 13 episodios que se emiten por televisión. La serie gana el premio Input 89 en el Festival de Estocolmo, en la sección de Arte y Cultura; también es finalista en el Festival Internacional de TV de Nueva York y en el Festival de Cine de Houston.

La segunda serie documental, *Grandes maestros del cómic*, la dirige Maite Ruiz de Austri y también resulta premiada. Concretamente, recibe el primer premio Imagina, referido al uso de nuevas tecnologías en Montecarlo y es finalista en el Festival Internacional de televisión de Nueva York. Ambas series destacan por el uso que realizan de la animación, ya que consiguen dar movimiento a las imágenes estáticas de los cómics.

79 FILMOTECA VASCA. *Euskal Zinema 1981-1989 =Cine Vasco = Basque cinema*. Donostia-San Sebastián: Filmoteca vasca / Euskal Filmategia, 1990, p.51.

<<Una serie donde se utilizaron por primera vez las técnicas más modernas de postproducción en vídeo, con tratamiento digital de la imagen mediante diseño asistido por computador (CAD) y efectos especiales.>><sup>80</sup>

Al inicio de los años noventa, cuando EPISA entra en el proyecto de *Ipar haizearen erronka*, también firma para realizar una serie de televisión. La serie, de título *La leyenda del viento del norte* (1992, Maite Ruiz de Austri), cuenta con metraje de los largometrajes *Ipar haizearen erronka* y *El regreso del viento del norte*, así como material adicional creado específicamente para la ocasión. Son 13 capítulos de 26 minutos de duración que continúan las historias de Anne, Peiot y Watuna. La serie gana la medalla de plata en el Festival Internacional de Televisión de Nueva York en 1992. En la producción participa el Gobierno Vasco a través de Euskal Media y Euskal Telebista.

Tanto para la realización de esta serie, como para los largometrajes, se crea la empresa Eskuz Animation en Vitoria-Gasteiz. Tras terminar la serie de EPISA, algunos de los trabajadores de Eskuz Animation, entre los que se encuentra Javier Galdos, fundan en la capital alavesa Aker Animation (1991-1995). Esta nueva empresa ofrece servicios de animación a varias series de otras productoras y cuenta con una plantilla de nueve animadores fijos y doce colaboradores *freelance*. Entre otras, participan en las siguientes series: la ganadora de dos Premios Emmy *Batman* (1992-1995, Bill Finger, Bob Kane) de la productora Warner; *Billy the cat* (1996-2001, Les Orton, Jean-François Laguionie) y *Avendger Penguins* (1993-1994, Jean Scott, Jean Flynn) de la productora Cogrove Hall; *Detective Bogey* (1994-1996, Josep Viciano) de Neptuno Films y *Sylvan* (1995, Antoni D'Ocon) de D'Ocon films.

Tabla 8: **Series de televisión producidas por Lotura Films.**

AÑO	TÍTULO	PRODUCCIÓN	DIRECCIÓN	GUION	DURACIÓN
1994-1996	<i>Pernando Amezketarra</i>	Lotura Films	Eduardo Elosegi, Zuriñe Sistiaga, Jose Angel Lopetegi	Koldo Izagirre	26 capítulos, 15 minutos
1997-1999	<i>Lazkao Txiki</i>	Lotura Films	Juanba Berasategi	Koldo Izagirre	104 capítulos, 7 minutos
1998-2000	<i>Txirrita</i>	Lotura Films	Juanba Berasategi	Koldo Izagirre	52 capítulos, 7 minutos

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos suministrados por Lotura Films.

Juanba Berasategi, años después de participar en *Flannery eta bere astakiloak*, desarrolla tres series de animación con Lotura Films. Las tres están basadas en tres figuras históricas

80 SILVA, Iñigo. Cómics 9º Arte. En: GOROSTILANDA; ASOCIACIÓN GOZILA. *Catálogos Animabasauri*. Basauri, 2010, p.110.

del bersolarismo como son *Fernando Amezketarra* (1994–96, Eduardo Elozegi et al), *Lazkao Txiki* (1997–99, Juanba Berasategi) y *Txirrita* (1998–2000, Juanba Berasategi)<sup>81</sup>.

Tabla 9: **Series de televisión producidas por Pausoka.**

AÑO	TÍTULO	PRODUCCIÓN	DIRECCIÓN	GUIÓN	DURACIÓN
1999	<i>Maroons</i>	Pausoka	Alberto Gerrikabeitia	(Argumento) Manu Gil, Daniel Quirce	26 capítulos, 26 minutos
2000	<i>Alex &amp; Alexis</i>	Pausoka	Alberto Gerrikabeitia	(Idea original) Jorge Yañez	26 capítulos, 26 minutos
2004	<i>Cloudtrotters</i>	Pausoka	Javier Martínez	Susan Digorry	26 capítulos, 26 minutos

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos de bibliografía y hemeroteca.

Por su parte, la productora bilbaína Pausoka produce tres series de televisión de animación: *Maroons* (1999, Alberto Gerrikabeitia), *Alex & Alexis* (2000, Alberto Gerrikabeitia) y *Cloudtrotters* (2004, Javier Martínez). Las tres tienen un número total de 26 capítulos de 26 minutos de duración.

La idea original de *Maroons* y *Alex & Alexis* surge de la productora Abra Animation, fundada en 1994 por Alberto Gerrikabeitia, Joxean Portela y Ramón Gardeazabal. El propio Gerrikabeitia dirige las series de televisión *Maroons* y *Alex & Alexis* cuando trabaja en Pausoka, ambas coproducidas con Euskal Telebista en 2001. Por aquel entonces, Abra Animation tiene un contrato de colaboración con Pausoka. En ese momento, se inicia el proceso de producción con el objetivo de llevar a cabo *Maroons* y *Alex & Alexis*, pero se cancelan por falta de financiación. Las series se terminan gracias a la llegada de un nuevo socio de producción, la empresa alemana Victory Media Group. El proceso creativo inicial se realiza desde Abra Animation y la preproducción y la posproducción está a cargo de Dibulitoon Studio. La animación la realiza la empresa Animagic Studio de Corea del Sur. Abra Animation se extingue en 2007, varios años después de terminar la producción de estas series de animación. Mientras tanto, Gerrikabeitia y Portela, junto con Daniel Torres, constituyen en 2003 la empresa Abra Prod en Bilbao.

*Maroons* se sitúa en la prehistoria de la Tierra y presenta la historia de un grupo de escolares de origen extraterrestre que acaban naufragando en nuestro planeta junto con su tutor robot. Su objetivo es volver a su hogar, pero antes tienen que enfrentarse a los peligros que encuentran en la Tierra prehistórica. En *Alex & Alexis* los protagonistas son un niño y niña mellizos de la Edad Media que buscan liberar a sus padres, dos nobles secuestrados, y volver a establecer el orden en la tierra que habitan. Alex y Alexis cuentan con la ayuda de un genio que les acompaña allá donde van.

La tercera serie de Pausoka, *Cloudtrotters*, es coproducida junto a la cadena de televisión Antena 3, concretamente con el espacio Megatrix, aunque los derechos son luego compra-

<sup>81</sup> Sobre estas tres series se profundiza en el apartado relativo a Juanba Berasategi.

dos por TVE y Euskal Telebista —la participación de ETB se menciona en los créditos iniciales, después de Pausoka y Antena 3—. La creadora de la idea original es la norteamericana Susan C. Diggory, que trabaja en la empresa vizcaína como guionista y traductora entre 1999 y 2005. La dirección corre a cargo de Javier Martínez, que se desplaza desde Estados Unidos a Euskadi después de que Pausoka contacte con él. Los guiones son inicialmente trabajados en Escocia en la empresa Skryptonite LDT, que deja de colaborar al de poco tiempo. Después, el trabajo de guion se realiza entre España y una empresa californiana. La preproducción se hace en Valencia, la producción se realiza como en las otras dos series en Seúl, con Animagic Estudio, y en Bilbao se realiza la posproducción y el doblaje<sup>82</sup>. El diseño gráfico y dirección artística corren a cargo de la compañía vitoriana Tectoon. Esta empresa la crean Javi Galdos, Iñaki Amurrio y Jesús Peña, después del cierre de Aker Animation. Tectoon, al igual que Aker Animation, da servicios de animación y multimedia a otras empresas. Entre los proyectos en los que participan, además de los dos mencionados de Pausoka, están las series de Myriam Ballesteros, tanto en MB Producciones como en Imira Entertainment.

Como señalamos, *Cloudtrotters* cuenta con la participación de varias empresas de diferentes países, por lo que Javier Martínez se desplaza constantemente entre una y otra sede de trabajo, mientras que la coordinación se realiza desde Donostia–San Sebastián<sup>83</sup>. *Cloudtrotters* narra la historia de Amber, Sterling y Cherub, tres angelitos que llegan a la tierra y toman la forma de niños corrientes para ayudar a los terrestres. La falta de experiencia hace que sus misiones se compliquen, en un esfuerzo por enseñar que haciendo el bien el mundo funcionará mejor. El director de la serie, Javier Martínez, trabaja nuevamente con Pausoka desarrollando proyectos de series de televisión que finalmente no se llevan a cabo.

Uno de los creadores de Pausoka, Xabi Puerta, es autor de la idea original y argumento de un nuevo proyecto de serie de animación titulado *Pinocchio in the maze*. Puerta llega a Pausoka en 1994 y es nombrado Director General en septiembre de 2000. A diferencia de las tres anteriores, se prevé que la nueva serie se desarrolle con animación tridimensional. La previsión es crear una serie de 26 capítulos de 30 minutos de duración. El proyecto es seleccionado y subvencionado por el programa Media Plus de la Unión Europea y también es elegido para participar en el Cartoon Forum de 2002 de la Unión Europea en Gales<sup>84</sup>. Manuel Rico Freire, que en los últimos años participa en algunos largometrajes de Disney y Marvel, es el director de arte. En la época en la que se estaba desarrollando el proyecto, la serie llega a ser presentada en las Jornadas Internacionales sobre Televisión y Educación que se organizaron en el Museo Guggenheim. De este modo explica la prensa el origen de la idea:

82 No disponemos del nombre de todas las empresas que participan en esta serie.

83 No disponemos de todos los nombres de las empresas que participan en la producción. Incluso, el director Javier Martínez nos indica que en la poca bibliografía existente sobre la serie, como el libro *100 años de animación española, arte y tecnología*, hay ciertos errores. Datos obtenidos de la correspondencia con Javier Martínez, director, mantenida en septiembre de 2016. VVAA. *100 años de animación española, arte y tecnología*. España: Sygnatia, 2016.

84 PUERTA, Xabi. *El sol apagado: ceremonia y sacrificio de Guillermo Tell*. Murcia: Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2003, p.30.

<<(…) surge de otra pregunta que se realizó el departamento de Desarrollo y Proyectos de Pausoka: que historias del acervo popular europeo y mundial serían susceptibles de ser interpretadas a la luz de los tiempos que corren.>><sup>85</sup>

Como indica el título de la serie, *Pinocchio in the maze* es una reinterpretación del cuento italiano del Siglo XIX desde la ciencia ficción. Ambientado en el año 2223, Pinocchio se presenta como el primero de una generación de clones genéticamente modificados, siendo el producto del microbiólogo o ingeniero genético Geppetto. Cercano en el tiempo a este proyecto de serie de televisión es el largometraje *P3K: Pinocho 3000* (2004, Daniel Robichaud), coproducción canadiense, francesa y española. Este largometraje gana el Goya en 2005 y cuenta con Castelao Productions como coproductora española. En este caso, la historia se ambienta en el año 3000 y Pinocho no es un clon sino un robot construido por el inventor Gepetto.

Otra serie que trabaja Pausoka es *Sicco & Sicco*, proyecto seleccionado para el Cartoon Forum, organizado por MEDIA en 2006. Además, en 2005 solicita una ayuda de desarrollo de proyectos audiovisuales al Gobierno Vasco que le es denegada. Pausoka y la compañía vitoriana Tectoon firman previamente una unión temporal de empresas para producir series de televisión. *Sicco & Sicco* surge de ese acuerdo y es la idea de proyecto que más lejos llega de las cuatro o cinco que se proponen desde Vitoria-Gasteiz. El resto de las propuestas no llegan a nada más que a una memoria y varios dibujos ilustrativos. La idea original y diseño es de Jesús Peña, que también es coguionista de la propuesta de serie. Después de realizar un capítulo piloto, la serie no termina de llevarse a cabo por falta de financiación.

Pausoka también produce al menos un largometraje que es distribuido directamente en vídeo. El guion es encargado a Yurre Ugarte, una de las guionistas en plantilla de Pausoka y acaba titulándose *Pocahontas II, El regreso de John Smith / Pocahontas II, John Smithen itzulera* (1996). Ugarte no puede confirmarlo, pero indica que la animación seguramente se hizo fuera Euskadi<sup>86</sup>. La película, según nos indica Yurre Ugarte, se emite en Euskal Telebista y es distribuida en VHS. Pausoka, con la ayuda del Departamento de Cultura del Gobierno Vasco, publica en 1996 un libro basado en el film<sup>87</sup>.

---

85 GONDRA, Ainhoa. Pausoka lanza dos nuevas series internacionales de animación. En: *Bilbao, periódico municipal*, n°158, marzo 2002, p.39.

86 No se ha obtenido más información sobre este proyecto más allá de las informaciones suministradas por la guionista Yurre Ugarte. Datos obtenidos de la correspondencia con Yurre Ugarte, guionista, mantenida en mayo de 2017.

87 No tenemos acceso al VHS de *Pocahontas, John Smith-en itzulera* pero sí al libro publicado en 1996. En el mismo, sin indicar autores más allá de «Pausoka», se suceden imágenes en las que los personajes humanos y animales están limitados por líneas negras, mientras que los fondos parecen estar creados mediante 3D —especialmente el mar que se presenta en la portada—. El coloreado de los personajes parece digital. Creemos que las imágenes del libro son extractos de la película, que se muestran sin añadir ningún elemento visual, como pueden ser la limitación en viñetas, líneas cinéticas o bocadillos.

Tabla 10: Series de televisión producidas por MB Producciones e Imira Entertainment.

AÑO	TÍTULO	PRODUCCIÓN	DIRECCIÓN	GUIÓN	DURACIÓN
1999	<i>Memé y el Sr. Bobo</i>	MB Producciones	Myriam Ballesteros	Txema Ocio	26 capítulos, 30 minutos
2002	<i>Memé y su pandilla</i>	MB Producciones	Myriam Ballesteros	Txema Ocio	13 capítulos, 5 minutos
2003	<i>Los 6 intrépidos</i>	MB Producciones	Myriam Ballesteros	Txema Ocio	65 capítulos, 1 minuto
2006	<i>Lola &amp; Virginia</i>	Imira Entertainment, Milimages	Myriam Ballesteros	Txema Ocio	52 capítulos, 12 minutos
2009	<i>Sandra, la detective de cuentos</i>	Imira Entertainment, DQ Entertainment	Myriam Ballesteros	Txema Ocio	52 capítulos, 12 minutos
2011	<i>Lucky Fred (1ª temporada)</i>	Imira Entertainment, Top Draw Animation	Myriam Ballesteros	Txema Ocio	52 capítulos, 12 minutos
2015	<i>Lucky Fred (2ª temporada)</i>	Imira Entertainment, Top Draw Animation	Myriam Ballesteros	Txema Ocio	52 capítulos, 12 minutos

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos de bibliografía y hemeroteca.

Pero si existe un referente en lo que a series de televisión de animación producidas en el País Vasco se refiere es sin duda Myriam Ballesteros. La creadora vitoriana consigue realizar proyectos no solo en colaboración con Euskal Telebista, sino con otras televisiones públicas autonómicas, Televisión Española (TVE), televisiones privadas, extranjeras, e incluso con la propia Disney. Tras licenciarse en Ciencias de la Información en la Universidad del País Vasco y continuar su formación, Ballesteros trabaja en Euskal Telebista, K2000, Televisión Española y otras empresas como realizadora. A lo largo de los años, junto a las series de animación también desarrolla productos transmedia para ampliar cada uno de los universos específicos que crea.

Myriam Ballesteros funda su primera empresa en 1992, MB Producciones, y su primera obra de dibujos animados es el cortometraje *Memé y el Sr. Bobó. La Superrabieta* (1993, Myriam Ballesteros), donde trabaja por primera vez con Txema Ocio y Aitor Herrero. Este cortometraje sirve de primera toma de contacto con la animación para Ballesteros, Ocio y Herrero.

El cortometraje tiene una duración de 13 minutos y formato 35mm y se realiza con técnica de dibujos animados tradicional. Cuenta con financiación del ICAA y es el único trabajo de Ballesteros calificado para su exhibición en salas de cine, ya que a partir de ahí y con la excepción del cortometraje de imagen real, *La leyenda de un hombre malo* (1994, Myriam Ballesteros) —basada en el cuento tradicional vasco *Patxi Errementaria*—, trabaja exclusivamente las series de televisión de animación. *Memé y el Sr. Bobó. La Superrabieta* consigue el Premio al mejor guion y Mención especial a la voz de la protagonista en el Festival de cine de Alcalá

de Henares (1993). En el planteamiento de este proyecto trabaja con Cruz Delgado, conocido por las series de televisión *Don Quijote de la Mancha* (1979, Cruz Delgado) y *Los 4 músicos de Bremen* (1989, Cruz Delgado).

Aunque Ballesteros realiza su primer cortometraje en castellano, el resto de trabajos de animación los desarrolla en inglés. Ballesteros es la creadora, productora y directora de todas sus series y como indicamos previamente, trabaja desde sus inicios con el guionista Txema Ocio. Tomando como base el trabajo de Ocio, el inglés es el idioma usado para coordinar y escribir los guiones con creadores de diferentes países; el trabajo de escritura realizado por esas personas de diferentes nacionalidades es adaptado a su versión final por un traductor especializado en guiones. Consecuentemente, la sincronización labial y la versión original se hacen inglés. Luego, dependiendo de las ventas de la serie, el doblaje se realiza en un idioma u otro. Este planteamiento funciona a partir de la primera serie, producida para TVE, *Memé y el Sr. Bobo* (1999, Myriam Ballesteros). La vocación internacional con la que Myriam Ballesteros plantea sus trabajos, especialmente a partir del comienzo de su etapa en Imira Entertainment, les ayuda a salir airosos de la crisis económica que afecta al Estado español desde los años 2007–2008.

Es durante la creación del cortometraje *Memé y el Sr. Bobó. La Superrabieta* cuando Myriam Ballesteros busca un equipo con el que llevar a cabo sus proyectos. Entre otros servicios, intenta encontrar empresas para realizar el coloreado, por lo que opta finalmente por crear su propia compañía, la mencionada MB Producciones. El cortometraje se plantea como piloto, pero no cumple las expectativas de TVE, por lo que hace algunos cambios, como incorporar varios personajes más para completar las tramas. Tras desechar otro piloto, que sí que es aprobado por TVE, Myriam Ballesteros termina la mencionada serie de televisión *Memé y el Sr. Bobo* en 1998, con pre-producción de la empresa vitoriana Tectoon. Consta de 26 episodios de media hora y alcanza el medio millón de espectadores de audiencia. En esta ocasión, aunque se mantiene el trabajo fotograma a fotograma, se incorporan técnicas de coloreado digital.

Es decir, el cortometraje *Memé y el Sr. Bobó. La Superrabieta* es el germen de la serie de televisión *Memé y el Sr. Bobo*. Inicialmente, Memé es una niña de unos cinco años que cansada de que su padre le haga rabiar, acaba desencadenando la mayor rabieta del mundo<sup>88</sup>. Sin embargo, de cara a la serie, no solo el diseño de Memé es diferente, sino también su edad. En la serie, Memé es una niña de aproximadamente diez años que junto a su amigo imaginario el Sr. Bobo y sus amigos resuelven los problemas que surgen en su día a día.

Tras finalizar la serie, Ballesteros apuesta por una segunda temporada y asume la dirección, producción y venta del producto. Es entonces cuando se junta con Sergi Reig, quien en ese

88 Sinopsis completa suministrada por Myriam Ballesteros: «Al padre de Memé le encanta mostrar las habilidades de su hija con la pelota y pide a ésta que repita el numerito una y otra vez, hasta que ella termina por hartarse. Su padre le pide una última exhibición a cambio de su rosquilla favorita. Pero cuando la exhibición termina no quedan más rosquillas en toda la ciudad. La madre de todas las rabieta acaba de empezar». Datos obtenidos de la correspondencia con Myriam Ballesteros, directora y productora, en Vitoria–Gasteiz en septiembre de 2018.

momento es el Director General de Cromosoma —productora de la serie de animación *Las tres mellizas* (1995–99, 2003, Roser Capdevilla)—. De este modo, en 2007 crea ICON animation con Sergi Reigt, que cambia de nombre para pasar a ser Imira Entertainment.

La secuela de *Memé y el Sr. Bobo es Memé y su pandilla* (2002, Myriam Ballesteros), donde se apuesta por un formato más corto y da el paso a una animación totalmente digital. Mediante el personaje de Memé y sus diferentes compañeros se narran aventuras que les convierten en súper héroes. Los mismos personajes repiten en la serie de corta duración *Los 6 intrépidos* (2003). En esta ocasión son 52 capítulos de un minuto de duración realizados mediante técnica Flash.

Llegado este punto debemos volver a mencionar a Aitor Herrero. Este creativo vitoriano se forma en un curso para desempleados que se organiza a principios de los noventa en Vitoria-Gasteiz en el seno de EPISA, pero no llega a participar en los largometrajes y serie de televisión que desarrolla la empresa. Herrero entra a colaborar a la edad de 17 años con Myriam Ballesteros en *La Superrabieta*, donde se encarga del diseño de personajes y del *storyboard*. Más tarde participa también en las dos series protagonizadas por Memé, así como en el cortometraje de *La leyenda de un hombre malo*. A partir de ese momento, trabaja siempre fuera de Euskadi con dos excepciones: el cortometraje *Corazón encharcado* (2010, Aitor Herrero) y el largometraje *Pos eso*. La película *Corazón encharcado* la produce con la productora vitoriana Sonora Films; es una apuesta muy personal que se queda a las puertas de ser seleccionado en el programa Kimuak. Por otro lado, ya aficando en Valencia, Herrero participa con Sam en *Pos eso*, producida por Basque Films Services, donde realiza el diseño de personajes *stop-motion* y *storyboard* de la película.

Volviendo a la obra de Myriam Ballesteros, su siguiente serie, *Lola & Virginia* (2006, Myriam Ballesteros), es la única en la que participa ETB. En su realización participan también otras televisiones como coproductoras, concretamente, Televisió de Catalunya y France 3. *Lola & Virginia* está formada por 52 capítulos de doce minutos de duración y es un éxito vendido a docenas de países. Además, *Lola & Virginia* inspira en Italia una versión de imagen real. La base de la historia son las riñas dentro y fuera del colegio de las dos protagonistas que dan nombre a la serie. Ballesteros intenta llevar a cabo un largometraje con los personajes de *Lola & Virginia*, pero el proyecto no sale adelante.

Después de *Lola & Virginia*, Imira Entertainment trabaja en *Sandra, la detective de cuentos* (2009, Myriam Ballesteros). Esta nueva serie consta de 52 capítulos de once minutos y es coproducida por Imira Entertainment con la empresa hindú DQ Entertainment y Televisión Española. *Sandra, la detective de cuentos* es elegida para participar en el Cartoon Forum de 2004. Como su nombre indica, la serie tiene como protagonista a la pequeña Sandra, una niña que hereda de su abuelo el trabajo de detective en un mundo de fantasía.

El siguiente proyecto de Imira Entertainment, *Lucky Fred* (2011, Myriam Ballesteros), despierta el interés de Disney Internacional, que entra a participar como socia comprando de antemano la serie y realizando controles de calidad. La productora estadounidense chequea

los capítulos a conciencia y el presupuesto total de la serie asciende a 5 millones y medio de euros. La primera temporada de la serie es coproducida por Televisió de Catalunya, Rai Fiction y la empresa filipina Top Draw Animation. En la segunda temporada se incorpora la televisión irlandesa Telegael como coproductora. Mientras que *Lola & Virginia* está realizada con Flash, para esta nueva serie se opta por el software Harmony de Toon Boom. Lucky Fred narra la aventura del joven de 13 años Fred, su robot Friday y la agente de seguridad intergaláctica Brain; juntos hacen frente a todas las amenazas que se ciernen sobre la Tierra.

En su labor como distribuidora, Imira Entertainment cuenta en su catálogo con numerosas obras producidas en el País Vasco. Entre los largometrajes se encuentra *Karramarro Uhartea* y *Cristóbal Molón*, y entre las series, *Blackie & Company* de Baleuko.

En el año 2014, Imira Entertainment es vendida a la empresa hindú Toonz Entertainment. Myriam Ballesteros deja de formar parte de la empresa, pero Sergi Reitzg matiene su puesto comercial. Como consecuencia de ello, Myriam Ballesteros revive la compañía MB Producciones en Vitoria-Gasteiz, con la que comienza inmediatamente a trabajar en nuevas series de animación. Pero se da la paradoja de que los proyectos están parados durante dos años, ya que el contrato de venta de IMIRA Entertainmet incluye el compromiso de no ejercer competencia durante ese periodo. Actualmente MB Producciones tiene dos series de televisión en desarrollo: *Annie & Carola, mi mejor amiga* y *Cenicienta enmascarada*. La primera serie, *Annie & Carola, mi mejor amiga*, espera contar con 52 capítulos de doce minutos. De cara a la promoción de este nuevo proyecto, Ballesteros presenta en 2018 un cortometraje homónimo a modo de piloto y que esperan distribuir en festivales. Para su realización, en 2017 solicita una ayuda al Gobierno Vasco, que le es denegada. Este film está calificado por el Ministerio de Cultura para su proyección en salas comerciales, pero a día de hoy no tiene fecha de estreno. La serie narra las historias de Annie, una niña muy inteligente pero que carece de la capacidad de relacionarse con otras personas; para combatir su soledad, construye a Carola, un robot que resulta ser mucho más afectuosa de lo que espera. Aunque la historia está ambientada en la ciudad ficticia de Pasmopolis, algunos decorados son representaciones de lugares emblemáticos de Vitoria-Gasteiz. La serie *Cenicienta enmascarada* se presenta bajo proyecto de 26 capítulos de 22 minutos. Como en *Sandra, detective de cuentos*, la serie *Cenicienta enmascarada* alude a un mundo de fantasía en el que Cenicienta está cansada de servir a los demás y decide convertirse en una heroína dispuesta a salvar a quien lo necesite. Además, actualmente está trabajando con Txema Ocio en el guion de un largometraje de animación titulado *Eguzki*, con elementos de la mitología vasca. Este guion participa en el taller de escritura que organiza en verano de 2018 Zineuskadi-Europa Creativa Desk MEDIA Euskadi en Vitoria-Gasteiz.

A pesar de todos los éxitos que acompañan a Myriam Ballesteros, también hay varias series que se quedan en el cajón, la mayoría de ellas de su etapa en Imira Entertainment. Uno de esos proyectos es la serie *Tube & Victor*, presente en el Cartoon Fórum de 2012. *Tube & Victor* narra las aventuras de un grupo de monstruos en un lugar llamado valle de Halloween. Otras dos series de las que se produjo el piloto son *Hop & Calamity* —Hop, un pequeño perro an-

tropormofo cuenta con la ayuda del hada Calamity para hacer frente a una bruja — y *Mondo Yam* — Xia, April y Pai, los guardianes del sol, la primavera y el viento son los encargados de preservar la paz en el del mundo Yam—. Las tres series se plantean con una duración de 52 capítulos de doce minutos. Otro título más que no se lleva a cabo es *Rip XL*, serie de 52 capítulos de once minutos de duración.

Más allá de las series de animación, debemos destacar el proyecto *La dama de amboto*, que también cuenta con guion de Txema Ocio. En 1994 el proyecto recibe una aportación de 8 millones de pesetas por parte de Euskal Media. Se trata de un proyecto de largometraje y más tarde de serie de televisión en la que una joven se transporta a un mundo mágico inspirado en la mitología vasca en el que debe de sobrevivir. Para recrear el mundo de fantasía Ballesteros plantea mezclar imagen real con animación 3D y animatrónicos<sup>89</sup>.

Tabla 11: **Series de televisión producidas por Baleuko.**

AÑO	TÍTULO	PRODUCCIÓN	DIRECCIÓN	GUIÓN	DURACIÓN
2002	<i>Unibertsolariak</i>	Baleuko	Juanjo Elordi, Iban González	Edorta Barruetabeña	26 episodios, 3 minutos
2004	<i>Unibertsolariak</i>	Baleuko	Juanjo Elordi, Iban González	Edorta Barruetabeña	13 episodios, 8 minutos
2014– 2015	<i>Blackie &amp; Company</i>	Baleuko, Draftoon Animation Studio	Egoitz Rodríguez	Xegundo Altolagirre	26 capítulos, 11 minutos

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos de la bibliografía.

Baleuko se caracteriza por realizar una producción variada que incluye no solo largometrajes, sino también programas de televisión de diversa índole. Muchos de ellos están dirigidos al público infantil, ya sea como programas independientes o espacios contenedores. Uno de los primeros es *Euskaraokea*, entre 1996 y 1999. En el año 2000 presenta *Betizu* (2000–2008), un espacio contenedor de la programación infantil de ETB 1 que cuenta con tres vacas de la raza vasca betizu como protagonistas de los interludios y capítulos individuales. *Betizu* viene a sustituir *Super Bat Kluba*, por lo que se crea un nuevo club que llega a tener 80.000 socios; asimismo, *Betizu* toma el lugar del que hasta entonces ha sido el canal de cable *Super Bat*. A partir de 2008, el contenido infantil y juvenil se traslada al canal de nueva creación ETB3, siguiendo las tendencias de segmentación de la audiencia.

Junto a las tres vacas protagonistas de *Betizu*, ocasionalmente están presentes los *Unibertsolariak*. Estos personajes protagonizan en 2002 una serie de 26 capítulos de tres minutos en los que enseñan diversas frases y palabras en inglés, así como de otra miniserie de 13 capítulos de ocho minutos en 2004. Edorta Barruetabeña es el guionista principal de

89 Myriam Ballesteros visita la sede en Londres de Jim Henson's Creature Shop y sobre la elección de animatrónicos alude a la serie *The Storyteller* (1988, Jim Henson). Datos obtenidos de la entrevista con Myriam Ballesteros, directora y productora, en Vitoria-Gasteiz el 20/08/2014.

la serie, pero en aquel entonces cuenta con varios guionistas en el equipo, entre ellos Maider Gogorza, Xegundo Altolagirre, Eneko Barrenetxea, Andoni Lupiañez, Unai Iturriaga y Jesus Mari Arruabarrena. Como ya se ha señalado, tanto las vacas Betizu como los Unibertsolariak tienen sus propios largometrajes con estrenos cinematográficos.

La última serie de televisión producida por Baleuko es *Blackie & Company* (2014–2015). Es la única que cuenta con coproducción extranjera, concretamente con la empresa argentina Draftoon Animation Studio<sup>90</sup>, además de con TVE. Tiene como protagonistas a los mismos personajes de la película *Blackie & Kanuto* y se retoman las historias que suceden en la granja Liberty. Ocasionalmente, los capítulos vuelven a mostrar el cariz de ciencia-ficción de la película, pero también se centran en tramas domésticas.

En 2011, Baleuko trabaja en el desarrollo de la serie *Smoolitoon*, que a día de hoy no está realizada. Se espera que la serie conste de 52 capítulos de once minutos cada uno. *Smoolitoon* presenta personajes muy diversos que viven en una ciudad caracterizada por ser una maqueta de tren. Otro de los proyectos en los que trabaja Baleuko es la serie *Sup & Lala*, de la que se prevé que incluya 52 capítulos de once minutos.

En los últimos años, Baleuko realiza el espacio infantil *Sorgintxulo* e *Hirutxulo*, en el que uno de los personajes principales es Gorritxo, un duende galtzagorri. Este personaje es creado mediante animación tridimensional e interactúa en la pantalla. De hecho, todas las series de Baleuko, igual que sus largometrajes, están producidas con animación 3D.

Tabla 12: **Series de televisión y webseries producidas por Somuga Produktora.**

AÑO	TÍTULO	PRODUCCIÓN	DIRECCIÓN	GUIÓN	DURACIÓN
2011	<i>Zenbatak</i>	Somuga Produktora	Juanjo Elordi	Edorta Berruetabeña	20 episodios, 1 minuto
2016	<i>Yoko</i>	Somuga Produktora, Wizard Animation, Dibulitoon Studio	Juanjo Elordi (Director general)	Andy Yerkes (Director de guion)	52 episodios, 12 minutos

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos de bibliografía.

Otra empresa que trabaja las series de animación, ya sea para internet o para televisión, es Somuga Produktora. La primera serie que desarrolla la compañía de Andoain es la webserie *Zenbatak* (2011, Juanjo Elordi). Preparada para su consumo en internet en forma de cápsulas de corta duración, esta serie está formada por 20 capítulos de un minuto. Inicialmente, Somuga Produktora produce un capítulo piloto de ocho minutos de duración. La webserie se estrena en la página web creada específicamente para ella, *Zenbatak*, y durante años está disponible en Irrien Lagunak<sup>91</sup>. Para producirla Somuga Produktora solicita y recibe en 2009

90 Como ya se menciona previamente, Draftoon Animation Studio coprodujo junto con Baleuko el último estreno cinematográfico de la compañía de Durango, *Olentzero eta Amilaren sekretua*.

91 IRRRIEN LAGUNAK, 2018. [En línea] <<http://www.irrienlagunak.eus/>> [Consulta: 01/08/2018].

la ayuda para el desarrollo de proyectos audiovisuales del Gobierno Vasco. Los protagonistas del universo de *Zentabak* son niños con forma de números y la protagonista es Marizortzi. El estilo visual y técnica de animación usada —*cut-out* digital— es idéntico al que Somuga Produktora usa en su primer largometraje, *Munduaren bira doan!*. Observamos además que los diseños del largometraje coinciden con aquellos presentados en el proyecto de *Friends & Chips*, serie que se esperaba coproducir junto a REC Grabaketa Estudioa y es seleccionada para participar en el Cartoon Forum de 2006.

La segunda serie de Somuga Produktora, *Yoko* (2016, Juanjo Elordi), tiene como base el largometraje previo, *Yoko eta lagunak*, ambos producidos en 2016. La película es coproducida por Somuga Produktora y Wizart Animation, pero para la serie, a esas empresas se les suma Dibulitoon Studio y la empresa Animiturri de Andoain<sup>92</sup>. También cuenta con TVE como coproductora y con la participación de ETB. La serie es visualmente idéntica al largometraje; se usa la técnica de animación digital tridimensional, con bordes rectos y pocos degradados. En los 52 capítulos de 13 minutos repiten los personajes protagonistas de la película. Juanjo Elordi es el director general, pero en ocasiones, los episodios son dirigidos por otras personas, especialmente cuando se llevan a cabo en Rusia. Respecto a los guiones, Andy Yerkes ejerce de *headwriter* y se encarga de unificar los estilos y de su corrección. Edorta Barruetabeña, además de ejercer de guionista, también es el creador de la serie. En 2018 la empresa está en proceso de producción de la segunda temporada de una duración de 14 capítulos de doce minutos, para lo que en 2017 cuentan con la participación de TVE<sup>93</sup>.

Entre los proyectos sin terminar de Somuga Produktora, se pueden mencionar dos: *Belardi Kapitaina* y *Bittor & mamuak*. La primera de ellas, *Belardi Kapitaina* —también conocida como *Captain Vegeto*—, es creada por Marko Armspach<sup>94</sup> y Olier Guilleron. Al proyecto se une Edorta Barruetabeña como guionista y Juanjo Elordi como director. La serie esperaba ser una coproducción entre la productora de Marko Armspach, Basora —situada en Ustaritze (Lapurdi) entre los años 2006 y 2011— y Somuga Produktora. En ese momento se estima que *Belardi Kapitaina* tenga una duración de 39 episodios de tres minutos. Por otro lado, *Bittor & mamuak* o *Bittor eta mamuak*, es un proyecto de serie de 52 capítulos de ocho minutos. Esta serie recibe una ayuda del Gobierno Vasco en 2010 para el desarrollo de proyectos por valor de 18.000 euros. La serie finalmente no sale adelante y el proyecto se cancela. En ambos casos se producen capítulos pilotos.

92 La empresa Animiturri fue creada en 2016. Juanjo Elordi y Somuga Produktora son accionistas de Animiturri.

93 PRENSA RTVE. RTVE selecciona 8 nuevos proyectos en la convocatoria de animación 2017. En: RTVE, 12/09/2017. [En línea] <<http://www.rtve.es/rtve/20170912/rtve-selecciona-8-nuevos-proyectos-convocatoria-animacion-2017/1613144.shtml/>> [Consulta: 01/08/2018]

94 El ilustrador Marko Armspach colabora en numerosas ocasiones con Somuga Produktora. Por mencionar un ejemplo, es el director de animación del largometraje *Munduaren bira doan!*.

Tabla 13: Series de televisión producidas por Dibulitoon Studio.

AÑO	TÍTULO	PRODUCCIÓN	DIRECCIÓN	GUIÓN	DURACIÓN
2005	<i>Plis plas</i>	Dibulitoon Studio, Marlou Films Productions	Frédéric Clemençon	Frédéric Clemençon	26 episodios, 1 minuto
2005	<i>Farmtastic</i>	Dibulitoon Studio	Ricardo Ramón	Juan Luis Carreras	104 capítulos de 45 segundos

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos de la bibliografía.

Acabamos de mencionar que Dibulitoon Studio coproduce con Somuga Produktora la serie *Yoko*, pero previamente, produce dos series más: *Plis plas* (2005, Frédéric Clemençon) y *Farmtastic* (2005, Ricardo Ramón). Estas series son desarrolladas con diferentes técnicas de animación; la primera con *stop-motion* y la segunda con animación tridimensional.

La primera serie a la que nos referimos, *Plis plas*, cuyo nombre en francés es *Mise en plis*, es coproducida con la empresa francesa Marlou Films con la participación de la televisión pública France 3. Dirigida por Frédéric Clemençon, consta de 26 capítulos de un minuto. Esta serie muestra una animación con personajes creados en forma de origami, es decir, figuras de papel que cobran vida. Para llevar a cabo *Plis plas*, Dibulitoon Studio solicita en 2004 una ayuda del Gobierno Vasco para el desarrollo de proyectos audiovisuales. Por otro lado, la serie *Farmtastic* de Dibulitoon Studio es seleccionada para el Cartoon Forum de 2006. Está formada por 104 capítulos o sketches de 45 segundos. La trama presenta a un gallo, una oveja, un cerdo y un perro que conviven en una granja, cada uno con un carácter muy marcado y diferente al resto. Los personajes 3D son presentados sobre fondos reales realizados con maquetas, como ya hicieron en el largometraje *Supertramps*.

En 2010, Dibulitoon Studio realiza *Basajaun, el señor del bosque*. El protagonista es el personaje de la mitología vasca Basajaun a quien acompañan otros animales del bosque. Esta serie no está realizada mediante animación, sino con títeres como los *muppets* creados por Jim Henson, internacionalmente conocidos gracias a programas como *Sesame Street* (1969–presente, Jim Henson). Inicialmente, Dibulitoon Studio esperaba incorporar a la serie actores reales con fondos digitales. Ricardo Ramón es el director de *Farmtastic* y *Basajaun*.

Aparte de esas series, Dibulitoon Studio trabaja en otros proyectos que no salen adelante. Una de esas ideas inacabadas tiene como objetivo llevar a televisión los cuentos del perro *Bambulo*, del escritor Bernardo Atxaga. La serie aspira a ser una coproducción con Marlou Films y Lotura Films para desarrollar un proyecto de 26 capítulos de 13 minutos. De hecho, *Bambulo* participa en el Cartoon Forum de 2004. Para poder realizarla, en 2004 Dibulitoon Studio consigue 12.000 euros mediante las ayudas para el desarrollo de proyectos del Gobierno Vasco. El año siguiente, Lotura Films solicita al ejecutivo vasco una ayuda para su producción, pero *Bambulo* queda suplente en su categoría. Se produce el capítulo piloto de la serie bajo la dirección de Ricardo Ramón y guion de Joanes Urkixo.

Llegados a este punto, debemos mencionar Uniko Estudio Creativo de Bilbao, una empresa que próximamente va a comenzar a producir series de animación. Después de su experiencia y éxito produciendo cortometrajes, da el paso a las series de animación con dos proyectos: *Action!* y *Felices feroces*. El primer proyecto, *Action!*, es una iniciativa de la empresa madrileña Altcontent formatos y contenidos y la idea original es del director del proyecto Pablo Peñalver. Esta serie está en fase de pre-producción y tiene una duración de 26 capítulos de once minutos. La serie narra las aventuras de Antoine, Audrey y Alfred, tres amigos que tras conseguir el éxito en internet con su cortometraje, deciden continuar produciendo películas. El segundo proyecto es una producción propia, *Felices Feroces*. Esta serie es la adaptación del libro infantil *Feliz feroz*, escrito por Miguel López 'El Hematocrito' e ilustrado por Alberto Vázquez. La serie lleva a pantalla a diferentes personajes de cuentos de hadas que interactúan en diferentes historias con cariz educativo. Se estima la producción de 52 capítulos de siete minutos de duración. Actualmente están buscando empresas para financiar y distribuir el proyecto, y desde 2017, cuentan con el compromiso de participación de TVE.

La empresa Merlín Animación de Carlos Varela realiza servicios para dos series creadas por Emilio Aragón a través de la productora Anima2 (Globomedia). La primera de ellas es *¡Qué bello es sobrevivir!* (2001), que cuenta con guiones del propio Aragón mientras que la producción y creación corre a cargo de Merlín Animación. También realizan la producción completa de la serie de animación de *Médico de familia* (2002), coproducida por la RAI. Por otro lado, también ejercen de estudio de la animación de las series *Cocina divertida* (1996, Gregorio Muro) y *Platos rotos* (Gregorio Muro)<sup>95</sup> de la que hablaremos a continuación.

Otras tres figuras importantes en lo que animación para televisión se refiere son Gregorio Muro, Pedro Rivero y Joanes Urkixo, tres guionistas que, aunque también tienen experiencia en cine, desarrollan una carrera paralela en televisión. Además, hay que destacar que trabajan juntos en muchas ocasiones.

A mediados de los noventa, Gregorio Muro participa en las miniseries *Cocina Divertida* y *Platos Rotos*. En ambos casos son microespacios de animación protagonizados por el petirrojo animado que acompaña al cocinero Karlos Arguiñano en sus programas. En el caso de *Platos Rotos*, se trata de 120 sketches de 20 segundos de duración. Las dos series son producidas por la empresa bilbaína Animedia Producciones y Merlín Animación ejerce de estudio de animación. Además del guion, Gregorio Muro es director y productor ejecutivo de los espacios. Por su parte, Pedro Rivero es coguionista de *Cocina Divertida*. Ambos participan previamente en la tv-movie *Ignatius de Loyola* y el largometraje *Goomer*. Vuelven a trabajar juntos en *Los intocables de Elliot Mouse* (1996, Iñaki Orive), serie coproducida por BRB Internacional con Antena 3 y de la que son co-creadores.

Por otro lado, Muro, Rivero y Urkixo son guionistas de *Fantaghiró* (1999, Toni García), producida por BRB Internacional con la ayuda de Telecinco. Estos guionistas también trabajan en

95 No contamos con el año concreto de producción de la serie *Platos rotos*.

*Marcelino pan y vino* (1997, Santiago Moro, Xavier Picard) de Viptoons para Televisión Española, coproducida con las televisiones francesa e italiana TF1 y RAI. Por su lado, Pedro Rivero es guionista de la serie de BRB Internacional *Historias de fútbol* (1997, Iñaki Orive).

El guionista bilbaíno Joanes Urkixo suma varias series más en su curriculum, tanto de animación como de imagen real. Con la madrileña BRB Internacional participa no solo en la mencionada *Fantaghiró*, sino también en *Nicolás* (2000, Claudio Biern Boyd, creador), que cuenta con la participación de la ONCE, y *Khuda Yana* (2003, Jose L. Ucha Rodríguez), de la cual escribe la biblia técnica y sinopsis. Las dos series anteriores son coproducidas con Televisión Española. Entre 2002 y 2006, Urkixo participa como guionista en la serie *Tom* (2002-03, Ernest Agulló), basada en el cómic de Daniel Torres. Ejerce de guionista en la primera y segunda temporadas de la serie, así como en las historietas publicadas en la página web.

### **3.1.6. Animabasauri: cita anual con la animación (2005-2012)**

Como hemos podido ver en el apartado anterior, la producción de una serie de animación está directamente ligada con el interés de una cadena de televisión por la misma. Las relaciones entre productoras con canales de televisión, así como con otras productoras, se realiza principalmente a través de eventos creados específicamente para ello. Estos eventos no se dedican solamente a fomentar la participación entre diferentes activos —productoras y televisiones principalmente—, si no que también sirven para dar visibilidad y promoción a las obras y sus autores. A lo largo de los años son varias las iniciativas que se dedican a la exhibición y promoción de la animación en Euskadi. El evento más destacado es sin duda Animabasauri, un festival internacional de cine de animación, organizado por el ayuntamiento de Basauri, con el respaldo de varias instituciones públicas y el clúster audiovisual EIKEN. Así mismo, existen otros eventos de menor repercusión que dedican su atención a la promoción de las obras de animación. Por ello hay que mencionar Animadeba, celebrado desde 2008 en la localidad guipuzcoana de Deba, o Animakom en Bilbao, cuya primera edición se celebra en 2017, tomando así el relevo de Animabasauri, que en 2012 celebra su octava y última edición.

Antes de la primera edición de Animabasauri en 2005, en los noventa se celebra 'Anima' la Muestra Internacional de Animación de Basauri —*animazio nazioarteko erakustaldia*—. Se celebran tres ediciones, específicamente en 1993, 1994 y 1995. Es una iniciativa de la Casa Municipal de Cultura de Basauri, cuyo objetivo es descubrir el potencial creativo y artístico de la animación, más allá de las más conocidas firmas comerciales, y sobre todo, acercar la animación al público adulto.

Durante las tres ediciones, el programador de las piezas de animación que se proyectan es Jordi Artigas, historiador de animación. De hecho, en 1993, Artigas es presidente de ASIFA Catalunya y motiva a los creadores vascos a crear la delegación en Euskadi de ASIFA. De este modo, en 1994 ASIFA Euskadi se presenta oficialmente durante el festival Anima 2.

Además de las proyecciones, Anima también tiene como objetivo ser un punto de encuentro para profesionales y agentes especializados en el sector. Por ello, organizan el 'Primer en-

cuentro profesional de animación de Euskal Herria', en esa ocasión, bajo el título específico de 'Alternativas industriales a la animación en Euskadi'. Participan cuatro ponentes entre los que destacan el profesor de la UPV/EHU Patxi Azpillaga con 'Diagnóstico de situación en Euskal Herria' y el director Juanba Berasategi con 'Posibles alternativas industriales'.

En las tres ediciones se programa un ciclo específico de obras estatales —que en 1995 recibe el nombre de 'Animación de las Autonomías'—. En 1993 proyectaron el cortometraje *Geroztik ere* (1993) de Begoña Vicario, en 1994 los cortometrajes *Rompecabezas* (1993, Celia R. Ripa, Oscar Fuentes García) e *Y sin remordimientos entré en ese bosque* (1994, Alberto Alzelai et al), y finalmente, en 1995 se estrena en exclusiva un capítulo de la serie *Fernando Amezketa-rra* (1994-1996) de Lotura Films.

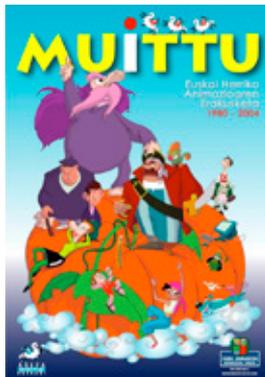
Después de las tres ediciones de la Muestra Internacional de Animación, pasan diez años hasta que en 2005 se retoma el interés por el cine de animación en la localidad de Basauri. El nuevo festival originalmente se llama como el evento anterior, Anima. Pero con el tiempo, deja de ser simplemente Anima para conocerse por Anima Basauri, Festival internacional de animación de Basauri —*Basauriko nazioarteko animazio zinemaldia*—. A diferencia del evento de los noventa, en esta ocasión no solo se proyecta animación, si no que se organizan varios concursos que van ampliando categorías año tras año, hasta convertirse en el festival de referencia en el Estado español y por supuesto, en Euskadi.

En la primera edición de Anima Basauri, Festival internacional de animación de Basauri, el cine vasco adquiere especial relevancia a través de la retrospectiva dedicada a Juanba Berasategi. El cineasta es además uno de los ponentes de la mesa redonda *Animazioa Euskadin munduari begira*, moderada por José Luis Rebordinos. Junto con Berasategi, están presentes el productor Iñaki Gómez de Irusoin, Karmelo Vivanco de Baleuko y varios representantes de las instituciones públicas vascas. En el año 2007, representantes de la industria y las instituciones se vuelven a encontrar en un evento similar, donde Berasategi expone la falta de compromiso de EITB y Gobierno Vasco, con la correspondiente réplica negando esa realidad<sup>96</sup>.

En esa primera edición se presenta la exposición *Muittu, Euskal Herriko animazioaren erakusketa 1980-2004*. La asociación ASIFA Euskadi es la encargada de organizar esta muestra con el objetivo de acercar al público material original usado para la creación de dibujos animados tradicionales. La exposición no solo incluye acetatos originales, si no también máquinas anteriores a la tecnología cinematográfica como traumatropos y zootropos y ejemplos de animación digital. La exposición, que en 2017 estaba gestionada por Eduardo Elozegi, se traslada a otros municipios como Hernani (2006) o Deba (2017).

96 NOTICIAS DE GIPUZKOA. La animación vasca dice que los apoyos están «a años luz» de otros territorios. En: *Noticias de Gipuzkoa*, 26/03/2007, p.75.

Ilustración 36: Cartel de la exposición *Muittu, Euskal Herriko animazioaren erakusketa 1980-2004*.



Tras seleccionar entre más de cuatro toneladas de material para la exposición, desde la organización quieren destacar la presencia y peso que tiene la animación en el sector audiovisual vasco y enfatizar su importancia social y papel de las instituciones públicas:

<<(…) gainera, beharbada soilik garai honetan gerta zitezkeen bi berezitasun islatuz. Alde batetik, ekarpen publikoaren laguntza erabakigarria (EJ eta EITBrena batez ere), autonomía politikoak berez dakarren baliabide eta araudiaren garapena handitzearen kariaz. Eta bestetik, industria honek eraikuntza kulturalaren alde egin duen apustu garbia, eta zehazkiago, euskararen berreskuratze eta aberaste lanaren aldekoa.>><sup>97</sup>

En las ocho ediciones de Animabasauri, se van sucediendo las secciones oficiales de cortometrajes, largometrajes y DVD. Además, de un año a otro, se incorporan eventos variados como los dedicados a países invitados, proyecciones de animación infantil, de obras premiadas en los Goya, animación aplicada a la educación, retrospectivas, exposiciones, talleres, etc. Destaca la presencia de los trabajos de animación de los estudiantes de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco, a partir de —al menos— la cuarta edición. Incluso se llegan a estrenar largometrajes antes de que lleguen a las salas comerciales. El cine vasco de animación tiene amplia presencia desde la primera edición hasta la última. Podemos destacar la mencionada mesa redonda de 2005, la retrospectiva a Juanba Berasategi y Maite Ruiz de Austri en 2005 y 2010, los cursos de Enrique García y Rubén Salazar de 2006 y las exposiciones de 2005, 2007 y 2012, dedicadas al cine de animación vasco en general, al proyecto *Betizu* de Baleuko y a la película *Aita, zonbia naiz* (2011, Ricardo Ramón, Joan Espinach)<sup>98</sup>.

97 GOROSTILANDA; ASOCIACIÓN GOZILA. *Catálogos Animabasauri*. Basauri, 2005, p.86.

98 La representación vasca en Animabasauri se expone en el tercer anexo de la presente tesis doctoral. La fuente de información principal son los catálogos del festival. Sin embargo, no tenemos acceso a todos los catálogos, por lo que en algunos casos concretos —específicamente el festival del año 2007— la fuente de información es la prensa y el program del evento.

En abril de 2013 se anuncia que Animabasauri no va a tener una novena edición. Según destaca la prensa, la razón son los recortes de presupuesto del Ayuntamiento de Basauri, que no considera primordial este evento dentro de su programa<sup>99</sup>. El presupuesto desciende de los 80.000 euros de 2010 a 60.000 euros en 2012. Desde la organización se expresa el deseo de buscar patrocinadores privados para continuar celebrando el evento, objetivo que no llegan a alcanzar.

Ilustración 37: Logotipo del festival AnimaBasauri–Animabasque.



Paralelamente a Animabasauri y aprovechando el propio certamen, el clúster audiovisual EIK-EN junto con la distribuidora Barton Films crean AnimaBasque–Business, un foro internacional en el que se dan cita durante cinco años productoras de animación y empresas distribuidoras para crear sinergias, en el evento que denominan Mercado Internacional de Animación. De hecho, el festival cambia de nombre para pasar a denominarse Animabasauri – Animabasque a partir de la cuarta edición de 2008.

**<<En la misma línea podemos mencionar al mercado internacional de animación AnimaBasque–Business, surgido como una extensión empresarial del festival de animación Animabasauri. En este caso, Eiken detectó la oportunidad que podía surgir al amparo de este certamen, desde el punto de vista del mercado, y apostó por crear un punto de encuentro entre productores y distribuidores con un objetivo eminentemente comercial.>><sup>100</sup>**

En este foro se presentan ideas de proyectos, obras en desarrollo y películas o series acabadas. Normalmente, la prioridad es la búsqueda de inversión, aunque en otros casos lo es encontrar distribuidora o una televisión que quiera hacerse con los derechos de emisión. Algunas de las obras presentadas el primer año son *Iván de Aldénuri*, *el bosque de los Thaurrok* de Karbo Vantas Entertainment<sup>101</sup>. En la segunda edición del foro, en 2009, Dibulitooon Studio, Kaia Produktzioak, Somuga Produktora, Baleuko y Silverspace Animation Studios presentan

99 PÉREZ, Leire. Animabasauri baja el telón. En: *El Correo*, 07/04/2017. [En línea] <<http://www.elcorreo.com/vizcaya/v/20130407/vizcaya/animabasauri-baja-telon-20130407.html>> [Consulta: 01/08/2018].

100 AYUSO, Mikel; SOLUPE, Haritz; RODRÍGUEZ, Carmen et al. Las instituciones culturales para la creación e innovación en el País Vasco. En: *Ekonomia*, n°79, 3. cuatrimestre, 2011, p.265.

101 Esta productora bilbaina es propiedad de los conocidos cineastas y hermanos Ibarretxe. En 2007 Y 2008, solicitan para esta obra la ayuda del Gobierno Vasco para el desarrollo de proyectos audiovisuales. La película está basada en la novela infantil homónima del escritor donostiarra Juan Pérez-Foncea.

varios proyectos. Somuga Produktora expone la serie *Friends and Chips*<sup>102</sup> y Dibulitoon Studio opta por *Basajaun*. De cara a 2010, Abra Prod muestra, con título en inglés, el largometraje *Daddy, I'm a zombie*, que aunque cuenta con financiación, busca vender los derechos de emisión. Bitart New Media se aventura por primera vez en un proyecto de serie de animación con *Bioalai*. Con un objetivo didáctico, sus protagonistas son distintos animales, uno diferente en cada capítulo. *Bioalai* está dirigida a una audiencia de hasta seis años con 26 capítulos de 13 minutos, para los que solicitan 6.000 euros por minuto. En 2010, también está presente el cortometraje *Birdboy* de Abrakam Estudio. Otras de las obras que pasan por este festival a lo largo de los años son *Black to the moon* —finalmente conocido como *Blackie & Kanuto*—, tanto el largometraje como la serie de Baleuko; el cortometraje *Perpetuum mobile* y el largometraje *Hiroku y los defensores de Gaia* de Silverspace Animation Studios; *El secreto del manuscrito*, proyecto de Carlos Varela a través de Kaia Produktzioak; la webserie de Somuga Produktora *The Howoldies*; el largometraje *Animal Channel: la tele de los animales* de Extra Producciones Audiovisuales y la película *Pos eso* de Basque Films Services.

Como se puede observar, los participantes del evento AnimaBasque–Business son principalmente productoras de animación. La mayoría de esas compañías cuentan o contarán en el futuro con un estreno de largometraje cinematográfico: Abrakam Studio, Baint Zinema, Baleuko, Dibulitoon Studio, Irusoin, Lotura Films, Silverspace Animation Studios y Extra Producciones Audiovisuales. Otras de esas empresas dan sus primeros pasos en animación o buscan volver a producir otros contenidos de animación, como es el caso de Bitart New Media y Kaia Produktzioak. También participan otras productoras audiovisuales que no destacan tanto por su trabajo en animación, distribuidoras, televisiones —locales, autonómicas o internacionales (ejemplo de ellos son Canal Bizkaia, EITB, TVE o BBC)—, otros medios de comunicación y eventos (concretamente el propio Animabasauri o Animadrid). Además, desde la cuarta edición, en 2011, también se busca crear sinergias con el sector del videojuego. De hecho, desde ese mismo año se celebra en Bilbao el festival de videojuegos Fun & Serious.

Finalmente debemos mencionar también el festival Animadeba, una iniciativa del animador Aitor Oñederra, que comienza a celebrarse en 2008 y cuenta con la ayuda del Ayuntamiento de Deba, lugar de nacimiento de su precursor. Este pequeño festival de animación se caracteriza por la proyección de largometrajes y cortometrajes. Dependiendo de la edición, también incluye concursos de cortinillas de animación, conferencias y talleres. Cabe destacar, que en la séptima edición (2014), Juanba Berasategi es invitado a dar una conferencia en la que repasa sus inicios en la animación. Tras la charla, se proyecta el primer cortometraje de animación comercial producido en Euskadi, *Ekialdeko Izarra* y la tv-movie *Tormesko itsumutila*.

En el año 2017 se celebra la décima edición de Animadeba. Ese año se proyectan dos largometrajes vascos: *Nur eta herensugearen tenplua* y *Psiconautas. Los niños olvidados*. También se proyectan varios cortometrajes producidos en Euskadi o con directores vascos, algunos de los

102 EUROPA PRESS, Presentados los proyectos vascos de animación que irán a Cannes, En: *El Diario Vasco*, 27/03/2009. [En línea] <<http://canales.diariovasco.com/ocio/meca/animacion-proyectos-vascos-cannes-200903270951.php>> [Consulta: 01/08/2018].

cuales hablaremos más adelante en el apartado correspondiente a Kimuak: *Areka* (2016, Atxur taldea), *Hamabietan duelua* (2016, Unai Guerra), *Nunca pasa nada* (2016, Javier Prieto) *All I need is you* (2017, Aitor Oñederra), *Decorado* (2016, Alberto Vázquez) y *Kutxa beltza* (2016, Isabel Herguera, Izebene Oñederra). Además, Kote Camacho lleva a cabo el taller de cortinillas. Como hemos señalado previamente, en esta edición viaja a Deba la exposición *Muittu*.

Ilustración 38: **Logotipo Animadeba 2018.**



Cuatro años después de que Animabasauri deje de celebrarse, Animakom Fest vuelve a traer la animación a Bilbao. Este nuevo festival, cuyo nombre completo es Bilbao International Animation Community Festival, es una iniciativa del director Pedro Rivero y cuenta con la colaboración de la Asociación Develop (por el fomento de la industria audiovisual). Además, también participa Abrakam Estudio, el Ayuntamiento de Bilbao, el BBF (Centro de innovación audiovisual, sede del evento), el festival ZINEBI, SGAE y Dock Bilbao.

Pedro Rivero observa que desde la desaparición Animabasauri no existe en el País Vasco un festival de referencia dedicado a la animación, por lo que procede a organizar un nuevo evento. La primera edición de Animakom Fest se celebra en marzo de 2017, y destacan, por un lado, las proyecciones y por otro, el concurso de cortometrajes. En total se reciben más de 600 obras que participan en las categorías de cortometraje profesional y cortometraje creado por estudiantes. De entre todas esas películas, también se premia a la mejor de origen vasco. Se establece un premio honorífico a una realizadora femenina, que en su primera edición se lo otorgan a Anna Solanas y Nuria Ribas. De hecho, inicialmente los organizadores se plantean que el festival cubra únicamente animación producida por mujeres. El primer jurado del evento está formado por tres personas relacionadas con la animación, entre las que destaca la profesora y animadora Begoña Vicario.

Aunque después de la primera edición los organizadores plantean la posibilidad de que los largometrajes entren a concurso, en 2018 todavía no se da el paso. De cara a la segunda edición, la Universidad del País Vasco, Mondragón Unibertsitatea, el festival de animación Annecy y varias entidades privadas más pasan a formar parte del festival. Destaca que la universidad pública participa con la organización de un taller de animación con linternas. El premio honorífico de 2018 a una realizadora femenina fue a parar a título postumo a la británica Joy Batchelor, directora entre otras obras del largometraje *Animal Farm* (1954), junto a su marido John Halas. Entre la participación vasca encontramos los cortometrajes *Contact* (2017, Alessandro Novelli) y *Areka* —también proyectada en la X edición de Animadeba—, el cual gana el Premio Laboral Kutxa al mejor cortometraje vasco.

Aunque los tres festivales mencionados son los tres únicos que están especializados en cine de animación, son muchos otros eventos los que introducen ocasionalmente en sus selecciones obras de animación. Por ejemplo, a lo largo del repaso histórico vemos como algunas películas tienen presencia en el Festival de Cine de Donostia-San Sebastian o el Festival de Cine Documental y Cortometraje de Bilbao, ZINEBI. A la lista tenemos que sumar la Euskal Zine Bilera de Lekeitio, que al igual que Animadeba, sirve para dar a conocer obras en ocasiones inéditas. Un caso concreto es el del cortometraje *Kontaidazu burdinaren historiaa* (2010, Fermin Aio, Jagoba Kadierno), trabajo que, aunque cuenta con poco recorrido, es seleccionado en la edición XXXIII del Euskal Zine eta Bideo Bilera en 2010.

Ilustración 39: Logotipo Animakom Fest.



## 3.2. Ayudas públicas a la producción de largometrajes de animación en la CAV

<<Gure arloan ez dugu orain izugarritzko fakturaziorik baina kontuan izan behar da, zinearekin herria saltzen dugula, eta mundu osoan sal dezakegula. Horregatik, sail berezi edo institutu bat behar dugu; bertara turismokoak, kulturakoak, industriakoak bildu beharko lirateke eta egoera aztertu. Zinearekin ere Euskal Herria saltzen ari gara eta ez da kontuan hartzen.>> (Juanba Berasategi)<sup>103</sup>

Después de ver el número y la variedad de largometrajes de animación producidos en la CAV, conviene revisar el contexto en el que se crean. Así, se observa que la industria cinematográfica europea se caracteriza por una fragilidad que preocupa al sector de la creación de contenidos. Una de las razones sobre las que se fundamenta esta preocupación es el asedio de productos extranjeros, especialmente de origen estadounidense. El estudio *Mapping the animation industry in Europe* indica que en Europa se producen más de 50 largometrajes de animación al año, pero solo cuentan con la capacidad de llegar al 20% del mercado. A nivel internacional, la animación en 2014 constituye el 14,34% del mercado global cinematográfico, porcentaje similar al europeo (14,7%). Los países que más largometrajes de animación producen entre 2010 y 2014 son Japón, Estados Unidos (estos dos países casi empatados), Francia, China y, en quinto lugar, el Estado español<sup>104</sup>. En ese mismo periodo, los veinte largometrajes de animación con mayor éxito a nivel mundial y europeo son producciones o coproducciones estadounidenses.

A pesar de que esos 50 largometrajes de animación al año producidos en Europa pueden parecer un número más que atractivo, el éxito de las producciones no europeas suscita la necesidad de proteger el sector. Por ello, surgen legislaciones favorables al desarrollo de las cinematografías propias. De hecho, el profesor de la Universidad del País Vasco Patxi Azpillaga advierte que cuanto mayor protección institucional tiene el cine, más sana y poderosa es la industria. En ese sentido, Azpillaga recuerda que el proteccionismo no se debe entender como algo negativo, sino como una característica propia del cine europeo y de casi todo el mundo<sup>105</sup>. Uno de los acuerdos más destacables es la Directiva 89/552/CEE del Consejo de la Unión Europea, conocida como 'Televisión Sin Fronteras' (TSF), que como veremos, es incorporada tanto a la normativa del Gobierno Vasco como a los acuerdos de Euskal Telebista<sup>106</sup>.

103 IRAETA, Ainara. 'Nik ez ditut nire gogoko istorioak kontatzen, saldu daitezkeenak baizik'. En: *Euskonews & media*. Donostia-San Sebastián: Eusko Ikaskuntza, nº135, 14 y 21/09/2001. [En línea] <<http://www.euskonews.com/0135zkb/frelkar.htm>> [Consulta: 01/08/2018].

104 JIMÉNEZ, Marta; SIMONE, Patrizia et al. *Mapping the animation industry in Europe*. Strasbourg: European Audiovisual Observatory, 2015, pp. 10-13.

105 AZPILLAGA, Patxi. Euskal zinema, industria gisa. Begiratu bat euskal zinemagintzaren ibilbideari ekonomiaren ikuspuntutik. En: FERNÁNDEZ, Joxean. *Euskal zinema: zinemagileen hiru belaunaldi. Cine vasco: tres generaciones de cineastas*. Donostia-San Sebastián: Euskadiko Filmategia, 2005, p.252 y 253.

106 El objetivo principal de la Directiva 89/552/CCE del Consejo de la Unión Europea es la libre circulación de los productos audiovisuales europeos, especialmente de aquellos producidos por empresas independientes. El

El Libro Blanco del Audiovisual Vasco, publicado en 2003 bajo el nombre *El audiovisual en Euskadi*, describe el sector audiovisual de la CAV como atomizado y formado por pequeñas empresas, con un bajo grado de apertura a los mercados exteriores, encasillado en producciones locales y con capacidad de autofinanciación reducida<sup>107</sup>. Además, no hay que olvidar que la CAV se caracteriza por acoger una cultura minoritaria, con un idioma propio, por lo que el sector audiovisual cobra importancia, no solo por el valor económico que supone la creación de un tejido industrial, sino también por las responsabilidades culturales y sociales que conlleva en la medida que construye el imaginario colectivo; a ello hay que sumar la demanda de su consumo, capacidad creativa y proyección exterior, por no hablar de su papel en la normalización del euskera<sup>108</sup>. En ese sentido, el Libro Blanco del Audiovisual Vasco, expone la necesidad de las instituciones públicas, concretamente Gobierno Vasco y Euskal Telebista, de tomar partido en la creación audiovisual. Esta decisión no solo es en beneficio de la industria propia, sino también como respuesta ante la preocupación de la posible pérdida de la cultura local<sup>109</sup>. A continuación, se desglosa la evolución de las convocatorias, circunstancias y acuerdos a los que llegan Gobierno Vasco y Euskal Telebista en relación a las políticas de proteccionismo, concretamente las concernientes al cine de animación.

### 3.2.1. Gobierno Vasco

El Gobierno Vasco comienza en 1985 a regular las ayudas o subvenciones al cine, aunque previamente concede, sin regulación, ayudas a algunos proyectos cinematográficos. El objeto y las condiciones por las que se opta a estas ayudas toman diferentes formas de un año a otro; predominan las ayudas a la producción cinematográfica, pero también se favorece la escritura de guiones, el desarrollo de proyectos, producción de cortometrajes, doblaje, régimen de financiación y promoción de audiovisuales, por mencionar algunos. La presencia de la animación en estas ayudas varía en condiciones e importancia.

De este modo, las subvenciones de la última mitad de los ochenta y principios de los noventa no mencionan explícitamente el cine de animación, pero sí hay largometrajes de animación que disfrutaron de dichas ayudas. Es más, durante la etapa de finales de los ochenta, tan solo se produce en Euskadi un largometraje de animación estrenado en salas cinematográficas, *Kalabaza Tripontzia*, que es, como mencionamos anteriormente, el primer largometraje de animación comercial producido en la CAV.

La película dirigida por Juanba Berasategi en 1985 recoge en sus títulos de crédito la presencia de una ayuda del Ministerio de Cultura, la ayuda de la Diputación Foral de Gipuzkoa y la participación de Euskal Telebista. Según recogen De Miguel, Rebolledo y Marín, la película

---

texto establece un régimen de cuotas de emisión en inversión para las televisiones europeas, con el objetivo de favorecer a la industria audiovisual.

107 ZALLO, Ramón. El audiovisual en Euskadi. Plan Vasco de Cultura. Vitoria-Gasteiz: Gobierno Vasco, 2003, p.26.

108 Ídem, pp.3-6.

109 Ídem, p.35 y 36.

*Kalabaza Tripontzia* recibe una ayuda del Gobierno Vasco, al igual que años más tarde, en 1988, la película *Balearenak*<sup>110</sup>.

Ilustración 40: Títulos de crédito iniciales de *Kalabaza Tripontzia*.



Después de esas primeras ayudas de producción de largometrajes, la presencia de la animación en las distintas convocatorias va en aumento. En primer lugar, se pasa de hablar de largometrajes a secas, a diferenciar las producciones de imagen real y de animación. Más tarde, cuando los proyectos se empiezan a valorar según varios criterios, estas condiciones cambian dependiendo de si se trata de proyectos de imagen real o de animación. Finalmente, se llega a un punto en el que se establece, dentro de las ayudas a la producción de largometrajes, un apartado específico para las producciones de animación, y no solo eso, si no que también se reserva una partida diferenciada para los largometrajes de animación cuyo idioma original sea el euskera.

De este modo, desde 1985, más de una treintena los largometrajes de animación reciben diferentes ayudas<sup>111</sup>; concretamente, entre 1997 y 2017, el Gobierno Vasco concede ayudas a la producción a 38 largometrajes de animación. Esta cifra sube a 39 si se incluye en la lista la *tv-movie* dirigida por Juanba Berasategi *Tormesko itsumutila*, que recibe una subvención en 2010. Es decir, la media de largometrajes de animación subvencionados asciende a 1,85 por año. La inversión media durante este periodo es de aproximadamente de 156.000 euros por largometraje, para una suma total superior a los 6.08 millones de euros. Las cantidades que reciben las películas son variables, la menor de 60.101 euros –10 millones de pesetas que consigue en 1997 *Ametzen lapurra*– y la mayor de 300.000 euros, correspondiente al largometraje *Lur eta Amets* en la partida de 2017. Estos datos se ven reflejados en la siguiente tabla, en la que se excluyen los largometrajes que optan a dicha ayuda y los que se quedaron sin percibirla, que se pueden consultar en los anexos.

110 A pesar de esta afirmación, el Gobierno Vasco no es mencionado al inicio de *Kalabaza Tripontzia*. DE MIGUEL, Casilda; REBOLLEDO, José Ángel; MARÍN, Flora. *Ilusión y realidad. La aventura del cine vasco en los años 80*. Donostia-San Sebastián. Filmoteca Vasca / Euskal Filmatagia, 1999, p.38 y 277.

111 A la hora de presentar los datos, se incluyen los títulos de películas que sabemos con certeza que son proyectos de animación o son susceptibles de serlo, por lo que es posible que algunos proyectos que no terminan de desarrollarse queden fuera de esta lista. Los datos presentados son aquellos publicados en el Boletín Oficial del País Vasco (BOPV), en las resoluciones de las ayudas cinematográficas. Solo se obtiene acceso a las resoluciones correspondientes al periodo delimitado entre los años 1997 y 2017. Además, no se tiene acceso a la resolución de 1999 del BOPV, por lo que no se incorpora información relativa a ese año. El año 2000 se contabiliza para realizar la media, a pesar de que en ese año no se concede ninguna ayuda a una producción de animación.

Tabla 14: **Ayudas del Gobierno Vasco a la producción de largometrajes de animación.**

AÑO	TÍTULO	PRODUCTORA	DIRECCIÓN	CUANTÍA
1997	<i>Karramarro Uhartea</i>	Irusoin S.A.	Joxean Muñoz, Txabi Basterretxea	26.500.000 pesetas
1997	<i>Megasonikoak</i>	Baleuko S.L.	Javier González de la Fuente, José Martínez	16.127.568 pesetas
1998	<i>Ametsen lapurra</i>	Dibuliton Studio S.L.	Ángel Alonso	10.000.000 pesetas
2001	<i>El viaje<sup>2</sup></i>	Lotura Films S.L.	Juanba Berasategi	27.000.000 pesetas
2001	<i>El rey de la granja</i>	Bainet Zinema S.A	Gregorio Muro, Carlos Zabala	25.000.000 pesetas
2001	<i>La crisis carnívora</i>	Abrakam Estudio S.L.	Pedro Rivero	22.750.000 pesetas
2002	<i>Glup Detective</i>	Irusoin S.A	Iñigo Berasategi	150.253 euros
2003	<i>Supertramps</i>	Dibulitoon Studio S.L.	José Mari Goenaga, Iñigo Berasategi	120.000 euros
2003	<i>Txirri, Mirri eta Txiribiton, S.O.S., Itsasoa arriskuan</i>	Lotura Films S.L.	Imanol Zinkunegi	120.000 euros
2004	<i>Olentzero II: Subilaren lapurreta</i>	Baleuko S.L.	Juan Jose Elordi	120.000 euros
2004	<i>Cristóbal Molón, el descubridor</i>	Irusoin S.L.	Aitor Arregi, Iñigo Berasategi	120.000 euros
2005	<i>Betizu eta Xangaduko Misterioa</i>	Baleuko S.L.	Egoitz Rodríguez	120.000 euros
2005	<i>Elcano, la primera vuelta al mundo</i>	Dibulitoon Studio S.L.	Ángel Alonso	120.000 euros
2006	<i>Barriola, San Adriango Azeria</i>	Lotura Films S.L.	Juanba Berasategi	120.000 euros
2006	<i>Betizu eta urrezko zintzarria</i>	Baleuko S.L.	Egoitz Rodríguez	120.000 euros
2007	<i>Aita, zombia naiz</i>	Abra Prop S.L.	Ricardo Ramón, Joan Espinach	150.000 euros
2007	<i>Mystikal, Eldynen bidaia</i>	Dibulitoon Studio S.L.	Ángel Alonso	140.000 euros
2008	<i>Olentzero eta oparien ordua</i>	Baleuko S.L.	Gorka Sesma	176.010 euros
2008	<i>Munduari bira 80 egunetan, dohainik!</i>	Somuga Produktora S.L.	Asisko Urmeneta, Juan Jose Elordi	161.990 euros
2009	<i>Black to the moon</i>	Baleuko S.L.	Francis Nielsen	133.307 euros

2009	<i>Olentzero eta Jentil Herriko izakiak</i>	Baleuko S.L.	INDETERMINADO	169.439 euros
2009	<i>Gartxot, Itzaltzuko Bardoa</i>	Somuga Produktora S.L.	Asisko Urmeneta, Juan Jose Elordi	138.064 euros
2010	<i>Herensugeak. Haritzaren bihotza</i>	Dibulitoon Studio S.L.	Ángel Izquierdo, Ricardo Ramón	139.052 euros
2010	<i>Hiroku y los defensores de Gaia</i>	Silverspace Animation Studios S.L.	Manuel González, Saúl Barreto	148.000 euros
2010	<i>Lola &amp; Virginia</i>	Irusoin	Myriam Ballesteros	148.000 euros
2010	<i>El lazarillo de Tormes<sup>3</sup></i>	Lotura Films S.L.	Juanba Berasategi	220.000 euros
2011	<i>Aita, zontia naiz II (matxinada usteldua)</i>	Abra Prod. S.L.	Beñat Beitia, Ricardo Ramón	200.000 euros
2011	<i>El pez de los deseos</i>	Baleuko S.L.	Gorka Vázquez, Iván Oneka	200.000 euros
2011	<i>Poseso</i>	Basque Films Services S.L.	Sam	160.000 euros
2012	<i>Un día más con vida</i>	Kanaki Films S.L.,	Raúl de la Fuente, Damian Nenow	200.000 euros
2013	<i>Psiconautas</i>	Uniko Estudio Creativo S.L.	Alberto Vázquez, Pedro Rivero	81.000 euros
2013	<i>Pixi Bost</i>	Somuga Produktora S.L.	Gorka Sesma	145.000 euros
2014	<i>Teresa eta Galtzagorri</i>	Dibulitoon Studio	Aintzane Intxaurre	200.000 euros
2014	<i>Nur eta herensugearen tenplua</i>	Lotura Films S.L.	Juanba Berasategi	200.000 euros
2015	<i>Olentzero eta Amilaren sekretua</i>	Baleuko S.L.	Gorka Vázquez	200.000 euros
2015	<i>Black is beltza</i>	Talka Records S.L.	Fermin Muguruza	200.000 euros
2016	<i>Elkano, la primera vuelta al mundo</i>	Dibulitoon Studio S.L.	Ángel Alonso	200.000 euros
2017	<i>Save the tree</i>	Baleuko S.L.	INDETERMINADO	200.000 euros
2017	<i>Lur eta Amets</i>	L.A. Ekoizpenak AIE	Imanol Zinkunegi Joseba Ponce	300.000 euros

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del BOPV.

A la lista de largometrajes expuesta hay que sumar los títulos producidos por Euskal Media. Y es que en 1991, el Gobierno Vasco opta por convertirse en productor a través de la empresa creada específicamente para ello, la mencionada Euskal Media. Aunque en 1991 también se convocan las ayudas a la producción audiovisual, a partir de 1992 y hasta 1996, el Gobierno Vasco participa a través de esa empresa en numerosas largometrajes, series y cortometrajes

de animación<sup>112</sup>. Concretamente, son tres los largometrajes de animación en los que participa: *Ipar haizearen erronka*<sup>113</sup>, *El regreso del viento del norte* y *Ahmed, Alhambrako printzea*. De este modo, si sumamos ambas listas de largometrajes y añadimos *Kalabaza Tripontzia*, son 43 películas las que cuentan con ayuda del Gobierno Vasco.

Tabla 15: **Ayudas de Euskal Media a la producción de obras de animación.**

AÑO	TÍTULO	PRODUCTORA	DIRECTOR	CUANTÍA
1992	<i>Ipar haizearen erronka</i>	EPISA	Maite Ruiz de Austri	27.081.000 pesetas
1992	<i>Grandes maestros del cómic (TV)</i>	EPISA	Maite Ruiz de Austri	16.523.801 pesetas
1993	<i>Ipar haizearen itzulera</i>	EPISA	Maite Ruiz de Austri	33.880.000 pesetas
1993	<i>Ipar haizearen erronka (TV)</i>	EPISA	Maite Ruiz de Austri	18.480.000 pesetas
1994	<i>Fernando Amezketarra (TV)</i>	Lotura Films	Eduardo Elosegi, Zuriñe Sistiaga, Angel Lopetegí	8.000.0000 pesetas
1996	<i>Ahmed, Alhambrako printzea</i>	Lotura Films	Juanba Berasategi	22.500.000 pesetas
1996	<i>Pregunta por mí</i>	Begoña Vicario	Begoña Vicario	700.000 pesetas

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos facilitados por Patxi Azpillaga.

Las ayudas que hemos mencionado hasta el momento son aquellas dirigidas a la producción, lo que significa que son proyectos en fase avanzada. Pero, también existen ayudas cinematográficas a películas que todavía están en fase de preproducción. Estas ayudas son concretamente las de escritura de guiones y desarrollo de proyectos. A través de la observación de estas tres ayudas —guiones, desarrollo y producción—, podemos conocer la evolución de proyectos cinematográficos concretos, desde su planteamiento inicial hasta su estreno. Es más, a partir de la convocatoria de 2011 de ayudas a la producción, el Gobierno Vasco comienza a valorar en positivo que la película reciba previamente ayuda para la escritura de guiones o desarrollo de proyectos<sup>114</sup>.

112 Los datos relativos a las ayudas cinematográfica entre 1990 y 1996, incluyendo las de Euskal Media, nos los facilita el profesor de la Universidad del País Vasco Patxi Azpillaga. Según estos datos, en 1991 el Gobierno Vasco concede una subvención a las series de televisión *Ipar haizearen erronka* y *Grandes maestros del cómic* de EPISA, ayuda que repiten a través de Euskal Media en 1992.

113 Como se indica en el apartado previo, la película *Ipar haizearen erronka* está ligada a un conflicto en relación con los derechos de autor sobre la misma. En ese sentido, la participación de Euskal Media en el largometraje pone al Gobierno Vasco en medio de la situación. Este caso se analiza con más profundidad en el apartado correspondiente al análisis de *Ipar haizearen erronka*.

114 COMUNIDAD AUTÓNOMA VASCA. Orden de 25 de mayo de 2011, de la Consejera de Cultura, por la que se convoca la concesión de ayudas a la creación, desarrollo y producción audiovisual. *Boletín Oficial del País Vasco*,

El largometraje *Black is beltza* de Fermin Muguruza es un claro ejemplo en el que se observa esa trayectoria. En 2010 recibe una ayuda para la escritura de guiones, en 2012 queda suplente en la convocatoria para desarrollo de proyectos y en 2015 se le concede una ayuda para la producción de largometrajes de animación. También identificamos casos de proyectos que reciben alguna ayuda y que no se llevan a cabo (*Mango!* De Somuga Produktora), largometrajes que solicitan la ayuda, pero al serles denegada no son terminados (*Alonso Quijano* de Carlos Varela), aquellos que reciben la ayuda y están años en el cajón (*Elcano, la primera vuelta al mundo*, de Dibulitoon Studio) o coproducciones en las que participan empresas vascas que finalmente no forman parte del proyecto (*Azahar* de Basque Films Services o *Oskar Lab* de Silverspace Animation Studios). La relación de obras de animación que reciben ayuda del Gobierno Vasco para escribir el guion y desarrollar el proyecto está recogida en los anexos.

Visto que el cine de animación es ampliamente protegido por el Gobierno Vasco, al menos en cantidad, es interesante resaltar la presencia que tiene a lo largo de las convocatorias. En 1985, a través de la Orden de 13 de Mayo de 1985 del Departamento de Cultura y Turismo, se regularizan por primera vez las ayudas a la producción cinematográfica. Como indicamos previamente, en las primeras ayudas a la producción de largometrajes no se menciona explícitamente la animación.

Como señalamos, con el objetivo de buscar nuevas fórmulas de financiación, en 1991, el Gobierno Vasco pone en marcha la sociedad pública Euskal Media, adscrita al Departamento de Cultura y Turismo, que ejerce la tutela administrativa de la misma. Aunque la participación de Euskal Media en la animación queda demostrada mediante los datos arriba señalados, Carlos Roldán considera cuestionable esa apuesta por la animación:

**<<El único problema al que han de enfrentarse los cineastas involucrados en estos proyectos es la falta de apoyo de Euskal Media. Al parecer, siempre siguiendo la nota de prensa que se hacía eco del auge del cine de animación en Euskadi, la Administración destina poca ayuda a este sector porque está convencida de que en el País Vasco no se dan las condiciones necesarias para desarrollar de principio a fin un proyecto de animación.>><sup>115</sup>**

Los resultados de Euskal Media no son los esperados por el Gobierno Vasco e incluso se habla de trato de favor hacia ciertas productoras. Por eso, antes de la extinción de Euskal Media en 1997, se convocan las ayudas a la producción de ese año. Estas van dirigidas a 'la expresión creativa implícita en los procesos de desarrollo y producción de películas de ficción, animación y documental, para el cine y la televisión' y son de 'carácter retornable', es decir, no son a fondo perdido, condición que mantienen hasta el año 2002. Cabe resaltar que por

n°110, 10 de junio de 2011, p.29.

115 ROLDÁN LARRETA, Carlos. *El cine del País Vasco: de Ama Lur (1968) a Airbag (1997)*. Ikusgaiak. Cuadernos de Cinematografía (3). Donostia-San Sebastián: Eusko Ikaskuntza, 1999, p.317.

primera vez se menciona explícitamente la animación. Las ayudas se dividen a su vez en varios epígrafes:

- Ayudas para la creación de guiones.
- Ayudas para la realización de cortometrajes.
- Ayudas para desarrollo de proyectos cinematográficos y/o televisivos (*tv-movies*) de animación, ficción o documental.
- Ayudas para realización de largometrajes cinematográficos y/o televisivos (*tv-movies*) de animación, ficción<sup>116</sup> o documental.

En el caso del largometraje, la animación se muestra en igualdad de condiciones a las obras de ficción o documentales y tiene las mismas condiciones para acceder a dichas ayudas. Se lleva a cabo un concurso y en el caso de la producción de largometrajes, la valoración se rige a través de un criterio cuádruple: valoración del proyecto de producción (35%), calidad del guion (25%), interés del proyecto (20%) y rodaje en euskera de la versión original (20%). Cabe destacar que en la comisión técnica que asesora para la valoración de cortometrajes, desarrollo de proyectos y largometrajes, debe participar un representante de la Asociación Internacional de Films de Animación (ASIFA). A lo largo de los años, los representantes de ASIFA son Pello Gutiérrez y Jon Mikel Udakiola, hasta que en 2003 deja de precisarse esta figura.

En el año 1998, las condiciones de las ayudas son similares, únicamente cambia el porcentaje equivalente al interés del proyecto, que pasa a incluir la variante de la versión original en euskera. Tras dos años adaptando el texto del año 2000, la convocatoria de ayudas de 2003 recoge cambios que favorecen la diferenciación del largometraje de animación como obra individual. Además, las subvenciones vuelven a ser a fondo perdido, dejando de lado el carácter retornable. De cuatro ayudas se pasa a tres: a la creación de guiones, desarrollo de proyectos y producción. Las dos primeras dejan de limitarse exclusivamente a los largometrajes e incluyen obras dirigidas tanto a cine como televisión, en todos los formatos y lenguas. Dentro de la producción se especifican cuatro categorías: producción de largometrajes cinematográficos y/o de televisión de ficción, producción de largometrajes de animación, producción de documentales de creación y producción de cortometrajes. En el caso de los largometrajes de animación, solo se contempla la opción de que sean cinematográficos, es decir, «obra audiovisual de una duración de sesenta minutos o superior destinada a su explotación comercial en salas de cine»<sup>117</sup>. De modo que se dejan a un lado las dirigidas a televisión o *tv-movies* que son definidas como «obra unitaria de duración superior a los sesenta minutos con desenlace

116 A partir de este momento el Gobierno Vasco comenzó a llamar 'ficción' a los largometrajes de imagen real de carácter argumental o narrativo, es decir, no documental. Por ello, en lo relativo a dichas subvenciones, cuando hagamos referencia a 'ficción', haremos referencia a 'imagen real', si no se indica lo contrario.

117 COMUNIDAD AUTÓNOMA VASCA. Orden de 30 de julio de 2003, de la Consejera de Cultura, por la que se convoca la concesión de ayudas a la creación, desarrollo y producción audiovisual. *Boletín Oficial del País Vasco*, n°158, 14 de agosto de 2003, p.15739.

*final, con la singularidad de que su explotación comercial no incluye la exhibición en salas de cine»<sup>118</sup>.*

Aunque la cantidad económica máxima destinada a cada largometraje de animación o ficción es la misma, los parámetros de valoración cambian entre las dos categorías. En el caso de los largometrajes de animación, no se tienen en cuenta la realización del rodaje en Euskadi ni el rodaje en euskera de la versión original. En su defecto, los puntos van a parar a la financiación del proyecto y la calidad y viabilidad del guion. Esas son las especificidades de las ayudas a la producción de largometrajes de animación, pero en el resto de las ayudas —creación y guiones—, las obras de animación y de imagen real compiten en las mismas condiciones. Sobre las ayudas para el desarrollo se incluyen dos concreciones más sobre la animación. La primera es la diferenciación del tipo de proyecto, donde la animación puede tomar forma de proyecto individual o serie de una duración de 25 minutos. Además, dentro de 'desarrollo de proyecto', donde ya se menciona la realización de film piloto, también se incluye la investigación documental, gráfica (en proyectos de animación) y búsqueda de archivos.

En 2007 se da la circunstancia de que *Mystikal, Eldynen bidaia* de Dibulitoon Studio, que combina animación e imagen real, solicita tanto la ayuda a la producción de largometrajes de ficción como de animación. El resultado es el archivo de la solicitud de ayuda para largometrajes de imagen real y la concesión de la ayuda de animación.

A finales de 2007, el Gobierno Vasco publica una normativa para la aplicación de la Directiva 89/552/CEE del Consejo de la Unión Europea<sup>119</sup>. Además, hay más cambios en la convocatoria de 2008. El más significativo es que las ayudas 'a la creación, desarrollo y producción audiovisual' dejan de incluir la convocatoria de desarrollo de guiones, que pasa a integrarse en una convocatoria independiente. De este modo, solo se incluyen dos modalidades: desarrollo de proyectos y producción de obras audiovisuales (que mantiene las cuatro categorías de años anteriores). Además, en el caso de las ayudas a la producción de largometrajes cinematográficos, se excluyen los dirigidos a televisión. Cabe destacar, que las *tv-movies* son ya, desde 2003, tomadas en consideración en la categoría de largometraje de animación.

Si desde 2003 se indica que los largometrajes de animación pueden estar desarrollados en cualquier lengua en igualdad de condiciones, esto cambia en 2008. A partir de esta convocatoria, se comienza a reservar parte del dinero destinado únicamente a las obras cuya lengua original sea el euskera, para incentivar la producción en dicha lengua. De los 300.000 euros dedicados a la producción de largometrajes de animación, 100.000 euros se reservan para los films en lengua vasca. El importe máximo que pueden recibir las obras es de 200.000 euros, sin embargo, esta cifra puede aumentar en el caso de que sean en euskera.

Un año después, en 2009, la modalidad de largometrajes de ficción vuelve a incluir la *tv-movies* como categoría, junto con el film cinematográfico. Los criterios de selección y valoración del

<sup>118</sup> Ídem, p.15734.

<sup>119</sup> La directiva ya había sido incorporada al ordenamiento jurídico español en 1994.

concurso cambian en el caso del largometraje de animación y pasan a valorarse con mayor puntuación los recursos empresariales y humanos implicados, trayectoria empresarial y solvencia económica del solicitante. El carácter artístico y cultural también se revaloriza en comparación con anteriores años.

La convocatoria de 2010 presenta un cambio importante: la separación de los largometrajes televisivos de ficción de los cinematográficos. Sobre esta categoría, se especifica que una de las condiciones necesarias a cumplir es que exista un contrato o una manifestación de interés en el proyecto por parte de un operador de televisión. No se menciona en ningún momento la palabra animación, pero al concretarse de que se trata de obras de 'ficción' y teniendo en cuenta el uso que hasta el momento el Gobierno Vasco hace del concepto, se sobrentiende que está descartada. Sin embargo, ese año se concede una de las ayudas de producción de *tv-movies* a *Tormesko itsumutila* de Lotura Films, que hasta el momento solicita para esta obra la ayuda a la producción de largometrajes de animación; en 2008 es suplente y en 2009 se le deniega la solicitud.

En 2010, cambian nuevamente los porcentajes de los criterios de selección y valoración en el caso de las ayudas a la producción de largometrajes de animación. Se recupera la valoración positiva en la financiación del proyecto. En 2012, las ayudas a la creación de guiones pasan a ser parte de las 'ayudas a la creación cultural'. De esta manera las 'ayudas a la creación de guiones cinematográficos' aparece en la misma convocatoria que las ayudas a la creación de textos teatrales y composiciones musicales.

A partir de 2013, la orden de convocatoria deja de llamarse 'ayuda' cambiando por la fórmula 'subvención', como se usa a mediados de los ochenta. Lo único destacable de la convocatoria es la eliminación de las ayudas a la producción de largometrajes cinematográficos para televisión. En las convocatorias de 2013 y 2015, las comisiones evaluadoras de cortometraje cuentan con la presencia de personas expertas en animación; en el primer caso es Gregorio Muro, y en el segundo, Begoña Vicario, que repite en 2016.

Llegados a este punto, debemos hacer un pequeño inciso, sin detenernos en profundidad, sobre otro itinerario de ayudas que desarrolla el Gobierno Vasco. Concretamente, hablamos de las subvenciones en 'régimen de financiación para el fomento de la producción audiovisual', que se regulan en 2003<sup>120</sup> y cuyo objetivo es facilitar préstamos reintegrables sin interés y préstamos para la financiación de contratos a las empresas audiovisuales. La regulación establece que los proyectos pueden ser seriados como individuales, no se diferencia acción real de la animación —aunque se mencionan explícitamente las series de animación— y son com-

---

120 COMUNIDAD AUTÓNOMA VASCA. Decreto 338/2003, de 29 de diciembre de 2003, por el que se regula el régimen de financiación para el fomento de la producción audiovisual en la Comunidad Autónoma de Euskadi. *Boletín Oficial del País Vasco*, nº255, 31 de diciembre de 2003, pp.25617-25632. Según la búsqueda que realizamos en el Boletín Oficial del País Vasco, la última convocatoria de regulación del régimen de financiación es de 2012. Orden de 11 de julio de 2012, de la Consejera de Cultura, por la que se efectúa la convocatoria para el ejercicio 2012, del régimen de financiación para el fomento de la producción audiovisual en la Comunidad Autónoma de Euskadi, dentro del marco establecido por el Decreto 107/2007, de 26 de junio. *Boletín Oficial del País Vasco*, nº154, 8 de agosto de 2012.

patibles con otras ayudas o subvenciones. Por mencionar algún ejemplo de largometraje de animación que se benefician de este régimen de financiación, podemos citar *Supertramps*, que en 2004 consigue sendos préstamos para la financiación de contratos para Dibulitooon Studio e Irusoin, en ambos casos por valor de 43.351,95 euros.

Vistos los datos de películas subvencionadas, así como la evolución que tiene la animación en las convocatorias, no hay duda de que el Gobierno Vasco da especial relevancia a esta técnica. Sin embargo, según los datos del Observatorio Europeo del Audiovisual, la animación en Europa recibe el 14,7% de las ayudas destinadas a la producción cinematográfica, que suman aproximadamente 179.8 millones de euros. Lo que significa que, aunque la animación goce de ayudas, sigue estando lejos del cine de imagen real<sup>121</sup>. Es por ello que algunos profesionales del sector como Myriam Ballesteros, puntualizan que en algunos países europeos como Francia —recordemos, tercer principal productor de largometrajes de animación en el mundo entre 2010 y 2014— existen las ayudas públicas específicas para la animación, por lo que según su opinión, la producción de animación en la CAV y en el Estado español no están tan protegidas como puede parecer<sup>122</sup>.

Además de las ayudas directas a la realización, desarrollo y otros aspectos de la producción, distribución, formación, etc., las instituciones públicas cuentan con la posibilidad de regular un régimen fiscal para convertir el territorio en atractivo para las empresas y atraer rodajes e inversión. Respondiendo a una necesidad que viene exigiéndose desde la industria, el Gobierno Español establece en la Ley 27/2014 del Impuesto de Sociedades un apartado concreto sobre la fiscalidad de las producciones audiovisuales. El objetivo es equipararse con otros países europeos y favorecer inversiones tanto nacionales como coproducciones internacionales. Se determina una deducción por inversiones en producciones cinematográficas, series audiovisuales y espectáculos en vivo de artes escénicas y musicales, que incluye explícitamente la mención a la animación. También se suma el factor del origen del largometraje para poder acceder a estas ventajas, por lo que la nacionalidad del film adquiere importancia. En ese sentido, hay que tener en cuenta que la Comunidad Autónoma Vasca cuenta con una fiscalidad propia como Nafarroa y las Islas Canarias. En 2015, en Nafarroa se modifica la ley para contar con una deducción de impuestos en materia de producción audiovisual, al igual que en Canarias; algo que, sin embargo, no se realiza en el País Vasco. De esto modo, Euskadi queda en desventaja respecto a Nafarroa, Canarias o el resto del Estado español, por lo que el sector audiovisual reclama cambios en este aspecto.

Respecto a la animación, el Observatorio Europeo indica que en 2014 solamente un país, Reino Unido, cuenta con una política de ventajas fiscales exclusivas para los trabajos de

121 JIMÉNEZ; SIMONE et al., Op.Cit., p.11.

122 Concretamente, el Centre National du Cinéma pone a disposición de los creadores una 'Ayuda a la preproducción de largometrajes de animación' y el Conseil régional de la Bretagne una 'Ayuda a la producción de animación'. DIBOOS, Federación de Productoras de Animación de España. *Libro blanco del sector de la animación en España 2012*. Barcelona: Diboos, 2012, p.193 y 193 y datos obtenidos de la entrevista con Myriam Ballesteros, directora y productora, en Vitoria-Gasteiz el 20/08/2014.

animación<sup>123</sup>. Según recoge ese mismo informe, las deducciones fiscales traen beneficios en la industria de la animación, tales como el incremento de la producción, la inversión extranjera y el aumento de empleo<sup>124</sup>.

Desde la Federación de Asociaciones de Productoras de Animación en España, Diboos, en 2012 se solicitan políticas públicas que ayuden a proteger el sector de la animación. Entre sus demandas están la mejora del sistema de incentivos fiscales (que más tarde se aprueba); el apoyo al crecimiento del tejido de negocio, aprovechamiento del talento nacional y financiación de i+D+i, un porcentaje mínimo de inversión de contenidos españoles, la formación continua y colaboración entre proyectos internacionales de carácter universitario, implantación de nuevas tecnologías y la organización de festivales y eventos<sup>125</sup>.

### 3.2.2. Euskal Irrati Telebista (EITB)

Como mencionamos, la televisión pública vasca, Euskal Telebista (ETB) —como exponente audiovisual del grupo EITB, Euskal Irrati Telebista—, tiene especial responsabilidad, junto con el Gobierno Vasco, sobre la industria audiovisual de la CAV<sup>126</sup>. El Libro Blanco Del Audiovisual Vasco define EITB como el eje «*alrededor del cual se ha ido configurando el tejido audiovisual vasco*» y «*principal cliente de la industria audiovisual en Euskadi*»<sup>127</sup>. En este apartado estudiamos la responsabilidad e influencia que tiene ETB en la producción de animación en la CAV, haciendo hincapié en los largometrajes y series de televisión.

Como veremos, el papel de Euskal Telebista en relación con la producción cinematográfica cambia desde su fundación hasta hoy, principalmente empujada por la legislación europea y por las presiones de las asociaciones vascas de productores audiovisuales que negocian para hacer cumplir la ley y proteger la cinematografía nacional. De hecho, como afirma Miguel Ángel Casado, los momentos de ausencia de acuerdos con las asociaciones de productoras sitúan a la CAV en desventaja, dado que:

**«La creación de unos mecanismos en forma de convenios o protocolos genera un marco de estabilidad para el mantenimiento del sector y abre la posibilidad del fortalecimiento de las empresas mediante la internacionalización de sus obras.»**<sup>128</sup>

123 DIBOOS, Op.Cit., p.116.

124 Ídem, p.120-121.

125 Ídem, p.213 y 214.

126 Una versión del presente apartado es presentada como comunicación en el IV Congreso Internacional de Comunicación Audiovisual y Publicidad (UPV/EHU) y publicado posteriormente en JUNGUITU, Maitane. El rol de Euskal Telebista en la producción de largometrajes de animación. En: DE LAS MUÑECAS, Rocio; JUNGUITU, Maitane; MANÍAS, Miren (eds.) *Radiotelevisión autonómica local, y comunitaria. La comunicación de proximidad amenazada*. Bilbao: Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. Argitaipen zerbitzua = Servicio Editorial, 2015, pp.34 y 53.

127 ZALLO, Op.Cit., p.64.

128 CASADO, Miguel Ángel. Nuevas estrategias para el desarrollo del sector audiovisual en las comunidades

En el momento de la creación del Ente Público 'Radio Televisión Vasca' en 1982 —ley 5/1982—, se menciona el fomento de la difusión de la cultura vasca, pero no se hace alusión explícita a la participación del medio en la producción de cinematográfica. Sin embargo, sí que se especifica un porcentaje indeterminado de producción propia que EITB debe emitir. Es más, poco después de su creación, cuando en 1982 se concreta en el Parlamento la Sociedad Anónima Pública 'Euskal Telebista – Televisión Vasca S.A.', sí que se menciona la producción audiovisual como objetivo social de EITB<sup>129</sup>.

De este modo, con el tiempo, Euskal Telebista se convierte un importante actor en el desarrollo y formación del sector audiovisual vasco, ya que por las fechas de su formación «(...) el sector casi no existía, pues se limitaba a la radio y a algunas iniciativas privadas alrededor del cine que eran, más que empresas, proyectos personales de algunos creadores»<sup>130</sup>. De ese modo, el tejido audiovisual en Euskadi se configura alrededor de EITB, que se convierte en la cuna de muchos profesionales técnicos y artísticos.

En algunos países europeos existe la obligatoriedad de las televisiones públicas de participar en la producción independiente, y en ocasiones, las televisiones privadas también se ven forzadas a ello. Pero, según el Observatorio Audiovisual Europeo, cuando esto sucede, la animación y los programas infantiles rara vez se ven beneficiados<sup>131</sup>. En el caso de Euskal Telebista, según los datos facilitados por los responsables de derechos de antena y coproducciones de EITB, entre el año 2005 y 2015, la televisión pública vasca participa en un total de 28 largometrajes de animación, es decir, una media de 2,54 obras al año. En otras palabras, la cinematografía de animación vasca encuentra en EITB un potencial aliado.

De estos 28 largometrajes, EITB participa directamente en 25 y compra los derechos de antena de los tres restantes<sup>132</sup>. En este caso, las películas reciben una ayuda de producción, y por lo que EITB concreta, en muchos casos se trata de ayudas recibidas en fase de preproducción. Durante esos 10 años, EITB invierte en los largometrajes de animación casi 10 millones de euros (9.945.277 euros), con una media de 355.188 euros por obra<sup>133</sup>.

---

autónomas. En: *Ámbitos*, n°14, 2005, p.132.

129 COMUNIDAD AUTÓNOMA VASCA. Decreto 157/1982 de 19 de julio sobre la constitución de la Sociedad Anónima Pública «Euskal Telebista – Televisión Vasca S.A.». *Boletín Oficial del País Vasco*, n°102, 16 de agosto de 1982, p.2016 Y 2017.

130 ZALLO, Op.Cit., p.72.

131 JIMÉNEZ; SIMONE et al., Op.Cit., p.123.

132 Si cruzamos los datos de las películas que reciben ayuda a la producción del Gobierno Vasco y las que tienen participación de EITB, concluimos que ambas instituciones están presentes en 24 de 25 obras (96%). En este dato incluimos *Tormesko itsumutilla*, que recibe del Gobierno Vasco la ayuda específica para la producción de tv-movies. Por otro lado, aunque en las resoluciones del Gobierno Vasco no aparece el título *Olentzero eta iratxo*, consideramos que se trata de *Olentzero eta Jentil Harriko izakiak*, ya que coincide el año de solicitud de las ayudas. La única película que no recibe ayuda a la producción del Gobierno Vasco —aunque la solicita en 2015 y recibe en 2011 la ayuda de escritura de guiones— pero en la que participa EITB, es *Yoko eta lagunak*. De este último caso hay que destacar que EITB coproduce la serie *Yoko*, basada en el largometraje.

133 Para realizar la media se incluyen en la lista los tres largometrajes de los que únicamente se compran los derechos de emisión, ya que a partir de los datos suministrados por EITB no podemos restar la diferencia que les corresponde en la inversión anual expuesta.

Los tres largometrajes de animación que no cuentan con la participación de EITB, pero cuyos derechos de antena son comprados, son *Animal Channel*, *El tesoro del rey Midas* —ambas de la productora Extra Producciones Audiovisuales—, y *El lince perdido* (2008, Raúl García, Manuel Sicilia) de la empresa granadina Kandor Graphics y que cuenta con la participación de Canal Sur y Silverspace Animation Studios como estudio de animación.

Tabla 16: **Participación de Euskal Telebista en largometrajes de animación (2005–2015).**

AÑO	TÍTULO	PRODUCTORA	PARTICIPACIÓN	TOTAL INVERSIÓN ANUAL (EUROS)
2005	<i>Betizu eta Xangaduko sekretua</i>	Baleuko	Producción y Derechos de Emisión	513.000
	<i>Pailazokeriak (Txirri, Mirri...)</i>	Lotura Films	Producción y Derechos de Emisión	
2006	<i>Betizu eta urrezko zintzarria</i>	Baleuko	Producción y Derechos de Emisión	529.782
	<i>Cristóbal Molón</i>	Irusoín, Dibulitoon Studio	Producción y Derechos de Emisión	
2007	<i>Animal Channel</i>	Extra Producciones Audiovisuales	Derechos de emisión	565.425
	<i>Olentzero eta opariren ordua</i>	Baleuko	Producción y Derechos de Emisión	
	<i>Crisis Carnívora</i>	Abakam Studio	Producción y Derechos de Emisión	
2008 <sup>4</sup>	<i>Munduaren bira doan</i>	Somuga Produktora	Producción y Derechos de Emisión	1.325.421
	<i>Barriola</i>	Lotura Films	Producción y Derechos de Emisión	
	<i>Black to the Moon</i>	Baleuko	Producción y Derechos de Emisión	
	<i>El lince perdido</i>	Canal Sur	Derechos de emisión	
2009	<i>Olentzero eta iratxoa</i>	Baleuko	Producción y Derechos de Emisión	793.880
	<i>Hiroku y los defensores de Gaia</i>	Silverspace Animation Studios	Producción y Derechos de Emisión	

<b>2010</b>	<i>Aita, zontzia naiz</i>	Abra Prod	Producción y Derechos de Emisión	1.165.249
	<i>Gartxot</i>	Somuga Produktora	Producción y Derechos de Emisión	
	<i>El tesoro del rey Midas</i>	Extra Producciones Audiovisuales	Derechos de emisión	
	<i>Tormesko itsumutila</i>	Lotura Films	Producción y Derechos de Emisión	
<b>2011</b>	<i>Herensugeak. Haritzaren bihotza</i>	Dibulitoon Studio	Producción y Derechos de Emisión	1.064.472
	<i>The wish fish</i>	Baleuko	Producción y Derechos de Emisión	
<b>2012</b>	<i>Dixie eta matxinada zontzia</i>	Abra Prod	Producción y Derechos de Emisión	1.021.110
	<i>Pos eso</i>	Basque Films Services	Producción y Derechos de Emisión	
<b>2013</b>	<i>Pixi Post</i>	Somuga Produktora	Producción y Derechos de Emisión	1.034.705
	<i>Un día más con vida</i>	Kanaki Films	Producción y Derechos de Emisión	
<b>2014</b>	<i>Teresa eta Galtzagorri</i>	Dibulitoon	Derechos de explotación	1.034.705
	<i>Psiconautas</i>	Basque Films Services	Derechos de explotación	
	<i>Amilaren sekretua</i>	Baleuko	Derechos de explotación	
<b>2015</b>	<i>Yoko eta lagunak</i>	Somuga Produktora	Derechos de explotación	941.602
	<i>Nur eta herensugearen tenplua</i>	Lotura Films	Derechos de explotación	

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Euskal Telebista<sup>134</sup>.

Como señalamos previamente, para fomentar la participación de Euskal Telebista en los largometrajes de animación y otros contenidos audiovisuales, a lo largo de los años se firman distintos convenios entre la propia televisión y las diferentes asociaciones productoras<sup>135</sup>. Las condiciones de los acuerdos cambian en cada ocasión, así como la participación de Euskal Telebista. La presencia de la animación también varía: de no ser mencionada, pasa a tener categoría propia. Como sucede en las ayudas a la producción del Gobierno Vasco, también se

134 EITB. Coproducciones y derechos de emisión comprados por EITB entre 2005 – 2015. Largometrajes de animación. Información aportada por Aintzane López del Palomar, responsable de derechos de antena y coproducciones de EITB, 2016.

135 Además, desde la formación de EITB, la cadena formaliza diferentes acuerdos en los que se enfatiza la apuesta por la producción. Es el caso de los planes estratégicos y de los 'Contrato-Programa'.

da la circunstancia de que el euskera cobra especial importancia como elemento diferenciador dentro del largometraje de animación.

En la siguiente tabla se muestran las fechas en las que se firma cada uno de los acuerdos. Además, al observar los convenios, se puede realizar un seguimiento de las asociaciones de productoras audiovisuales<sup>136</sup>.

Tabla 17: **Convenios firmados entre Euskal Telebista y asociaciones de productoras.**

FECHA DE LA FIRMA	ASOCIACIONES FIRMANTES	VIGENCIA ESTIMADA
<b>25/01/1985</b>	AIPV	Reunión una vez al año para revisar y actualizar el acuerdo.
<b>20/06/1988</b>	AIPV	31/12/1989
<b>14/09/2000</b>	IBAIA	Se considera el acuerdo retroactivo como fecha de entrada en vigor el 1/01//2000 y vigencia hasta el 31/12/2002.
<b>23/03/2005</b>	IBAIA, EPE/APV	31/12/2007
<b>12/03/2008</b>	IBAIA, EPE/APV	31/12/2011, cuatro años a partir del 01/01/2008, transcurridos 18 meses desde la formalización, se pueden pactar algunos cambios.
<b>27/09/2012</b>	IBAIA, EPE/APV	Adenda de prórroga del acuerdo de 2008. Vigencia hasta el 31/12/2012, cumplido dicho periodo se entenderá prorrogado en los términos fijados, hasta la entrada en vigor del siguiente convenio y como máximo hasta el 31/12/2013.
<b>20/12/2013</b>	IBAIA, EPE/APV	Segunda adenda de prórroga del acuerdo de 2008. Queda sin efecto la anterior adenda de prórroga. Se considera el acuerdo retroactivo como fecha de entrada en vigor el 1/01//2013 y vigencia hasta el 31/12/2014.
<b>16/04/2015</b>	IBAIA, EPE/APV	Tercera adenda de prórroga del acuerdo de 2008. Vigencia entre el 01/01/2015 y 31/12/2015.

Fuente: Elaboración propia a partir de las copias de los convenios.

Inicialmente, en el primer acuerdo de 1985 se indica que la participación de ETB se limita a la compra de los derechos de emisión, pero se muestra abierta a otro tipo de colaboraciones. En la documentación de la regulación no se menciona la animación, pero se sobreentiende

<sup>136</sup> La AIPV, Asociación Independiente de Productores Vascos nace en 1983. IBAIA nace en 1997 de la unión de tres asociaciones: la AIPV; la Agrupación de Empresas Audiovisuales de Euskadi (ADEADE) creada en 1993 –y de la que es socia EPISA–, e IBE. IBAIA, la Asociación de Productoras Audiovisuales Independientes del País Vasco (Ikus-entzunezkoen Euskal Ekoizle Burujabeen Elkartea), cuenta con Juanba Berasategi como socio fundador y presidente. Lotura Films y MB Producciones representan en esos inicios el cine de animación en la asociación. Actualmente, IBAIA cuenta entre sus miembros con al menos seis empresas que se dedican o se han dedicado a la animación: Abra Prod., Baleuko, Dibulitoon Studio, Irusoin, Lotura Fillms y Somuga Produktora. La EPE/APV, Asociación de Productoras Vascas, nace en 2002 como escisión de IBAIA.

que el acuerdo incluye dichas obras, ya que como consecuencia del mismo, ETB compra los derechos de emisión de cuatro largometrajes entre los que se incluye *Kalabaza Tripontzia* de Juanba Berasategi, y como vemos en el apartado anterior, en los títulos de crédito iniciales se lee «*Euskal Telebistaren lankidetzarekin*»<sup>137</sup>.

A partir del segundo acuerdo, fechado en 1988, se especifica la participación activa de ETB en la producción. De este modo, se llega a diferenciar la producción asociada (encargo bajo presupuesto de series y programas), la coproducción (asunción de costos de producción y titularidad en función del porcentaje de participación) y las producciones por administración (encargo con asunción de costo, financiación y riesgos de producción). Respecto a esto, años más tarde, en 2013, se cambia la manera en la que ETB contribuye a las producciones: los términos y conceptos 'producción asociada', 'productor asociado' se dejan de lado a favor de 'cesión de derechos de explotación' y 'cesionaria de los derechos de explotación', indicándose además que las obras sujetas al convenio deben mostrar la frase 'Con la participación de ETB'.

En el acuerdo de 1988 tampoco menciona explícitamente la animación. Sin embargo, existe una excepción: en el Anexo II, cuando se establecen las tarifas de emisión de cortometrajes, se concreta que las películas pueden ser de animación.

El tercer acuerdo se firma en el año 2000, pero durante los doce años que pasan desde la última firma, Euskal Telebista sigue participando en largometrajes de animación y ficción, así como en series de animación. Entre los compromisos de EITB en el acuerdo del año 2000 está el de aumentar la producción vasca en todo tipo de formatos y contenidos (incluidos espacios y/o programas infantiles, ligados tradicionalmente a la animación). El largometraje sigue siendo uno de los puntos fundamentales del acuerdo, pero por primera vez, se menciona explícitamente el 'largometraje de animación'. Concretamente, en el Anexo I, al hablar de la compra de derechos de antena, de emisión y de coproducción, los largometrajes de animación aparecen igualados a los de imagen real, documental y experimental; lo mismo sucede en lo relativo a cortometrajes.

En 2005, se firma el cuarto acuerdo para la promoción de la producción audiovisual vasca. En este convenio se introducen por primera vez conceptos relativos a la Directiva 89/552/CEE de la Unión Europea, como la definición de 'Producción independiente vasca' y 'Productora independiente vasca'. En las definiciones de 'película cinematográfica', 'largometraje cinematográfico' y 'cortometraje cinematográfico' no se concreta la técnica de realización, pero, por primera vez, la animación adquiere un espacio relevante. Al hablar de producción de largometrajes cinematográficos, se especifica que pueden ser 'ficción animación'. Además, al definir la 'Versión original en euskera', se indica una cualidad propia de la animación, «*aquellas en las que los diálogos estén medidos desde el euskera*»<sup>138</sup>.

137 DE MIGUEL, REBOLLEDO, MARÍN, Op. Cit., p.267.

138 EUSKAL TELEBISTA; IBAIA y EPE/APV. Acuerdo entre Euskal Telebista, IBAIA y EPE/APV para el apoyo de la producción audiovisual independiente vasca. Donostia-San Sebastián, 2005, p.5.

El acuerdo del año 2008 se vuelve más específico que el anterior. Por un lado, está la producción de largometrajes de imagen real y animación en castellano como categoría propia. Por otro lado, en lo que respecta a la versión original en euskera, se diferencian las categorías de largometrajes de animación y largometrajes de imagen real<sup>139</sup>. Las condiciones dedicadas a largometrajes en euskera de imagen real y animación son idénticas, a diferencia de los porcentajes de los requisitos de producción. También se hace alusión a las características técnicas propias de la animación, al hablar de 'fabricación' en vez de 'rodaje'.

Para acabar con este repaso de la participación de Euskal Telebista en la animación, conviene hacer referencia a las series de televisión en las que participa. La primera serie de televisión de animación vasca, *Flannery eta bere astakiloak* (1986–87) es una propuesta que se le hace a Euskal Telebista. ETB también participa con la productora EPISA y el Gobierno Vasco, a través de Euskal Media, en *La leyenda del viento del norte* (1992). Con Lotura Films realiza a su vez tres series de animación: *Fernando Amezketarra* (1994–1996), *Lazkao Txiki* (1997–1999) y *Txirrita* (1998–2000). A estos títulos hay que sumar dos de las tres series que produce Pausoka, *Maroons* (1999) y *Alex & Alexis* (2000). Hay que destacar que ETB solo participa en una serie firmada por Myriam Ballesteros, *Lola & Virginia* (2006), de IMIRA Entertainment, en la que también participan televisión pública catalana TV3 y France 3<sup>140</sup>. Finalmente, la televisión vasca también participa en la serie de televisión basada en la película —que igualmente cuenta con participación de ETB— *Yoko eta lagunak*, que toma el nombre de *Yoko* (2016), coproducida también por TVE.

---

139 Tanto en el acuerdo de 2005 como en el de 2008 se observan contradicciones a la hora de presentar el término 'ficción' como sinónimo de 'argumental' o 'imagen real'. Ídem, p.3 y p.5 y EUSKAL TELEBISTA; IBAIA; EPE/APV. Acuerdo de colaboración entre Euskal Telebista, IBAIA y EPE/APV para el apoyo de la producción audiovisual independiente vasca. Donostia-San Sebastián, 2008, p.5, 13 y 17.

140 Myriam Ballesteros indica que su empresa solo coproduce en una ocasión con Euskal Telebista, ya que en ese momento, la televisión vasca tiene vigente un convenio en el que se compromete a participar en series de animación. Teniendo en cuenta las fechas y las condiciones de los acuerdos, no podemos concretar si se trata del convenio del año 2000 o el del año 2005, ya que, aunque en ninguno de los dos se mencionan explícitamente las 'series de animación', sí que hacen referencia a contenidos dirigidos al público infantil, series de ficción o directamente, 'producciones independientes'. Datos obtenidos de la entrevista con Myriam Ballesteros, directora y productora, en Vitoria-Gasteiz el 20/08/2014.

### 3.3. Coproducciones

<<Es interesante la coproducción. Pero procuro buscar aliados parecidos a mí, en igualdad de condiciones, que pueden ser en un momento determinado Irlanda, Portugal. Cuando ya hablas de Francia me da un poquito de miedo. Se quedan con la parte buena del pastel. Aportan su economía.>> (Juanba Berasategi)<sup>141</sup>

Como venimos señalando, ocasionalmente, las productoras de la CAV se alían entre ellas, o con otras de diferentes puntos de la geografía, para producir sus películas<sup>142</sup>. Los estudios sobre la situación y el futuro del cine, tanto de imagen real como de animación, subrayan la importancia que tienen las coproducciones para la industria audiovisual. Es más, las propias instituciones públicas, ya sean estatales o de organismos como la Unión Europea, fomentan estas sinergias a través de iniciativas específicas. En el caso de la CAV, veremos cómo las coproducciones aparecen una vez asentado el ritmo de producción. Sin embargo, aun existiendo coproducciones vascas, españolas e incluso internacionales, la producción a cargo de una sola empresa es una constante y prevalece desde los inicios de la producción de largometrajes de animación en Euskadi.

En este contexto, debemos partir de la idea de que el porcentaje de obras coproducidas por un país es síntoma de la salud de la industria. Al mismo tiempo, la coproducción es considerada una manera de abrirse al mercado internacional, de protegerse las empresas compartiendo los gastos de financiación y de facilitar el acceso a las ayudas públicas de otros países. En 2012, la Federación Española de Productoras de Animación, Diboos, señala que la coproducción internacional con otros países europeos se incrementa en los últimos años. Concretamente, asegura que la mayoría de las coproducciones de animación españolas se llevan a cabo con Reino Unido, Francia y Portugal<sup>143</sup>. En ese sentido, el informe *Focus On Animation*, indica que la animación en el Estado español goza de buena salud, ya que, junto con Francia y Reino Unido, el Estado español es uno de los países con más producciones de animación al año. El estudio menciona además que entre 2010 y 2014 se producen 250 largometrajes en Europa, una cifra que, aunque parece alta, se limita al 3% de la producción total<sup>144</sup>. Por su parte, DIBOOS establece que entre los años 2010 y 2014 se estrenan un total de 28 largometrajes en el Estado español; entre ellos, el 76% son producciones nacionales y el 24% restante coproducciones<sup>145</sup>. Si fijamos el objeto de estudio en la CAV, en 2003, el Libro Blanco del Audiovisual Vasco coordinado por el catedrático de la Universidad del País

141 LINARES, Felix. El dibujante Juanba Berasategi se pasa por Irlanda. En: *Radio Euskadi*, 18/02/2014. [En línea] <<http://www.eitb.eus/es/audios/detalle/2005318/irlandia--irlandia-habla-dibujante-juanba-berasategi/>> [Consulta: 01/08/2018].

142 Una versión de este texto se publica previamente en JUNGUITU, Maitane. El camino de la coproducción en el largometraje de animación vasco. En: *Con A de Animación*, nº6, 2016, pp.190-205.

143 DIBOOS. Op.Cit., p.99.

144 EUROPEAN AUDIOVISUAL OBSERVATORY. *Focus on animation*. Strasbourg: European Commission, 2015, p.6.

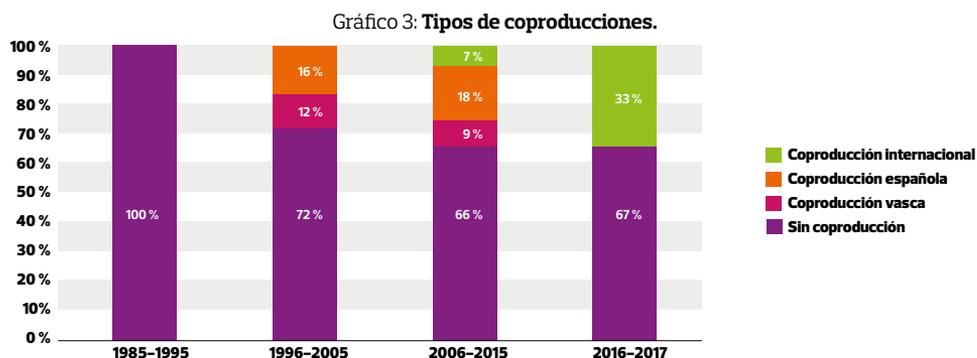
145 DIBOOS, Op.Cit., p.16.

Vasco Ramón Zallo, subraya la importancia de la coproducción como manera de dinamizar el mercado vasco, tanto a nivel estatal como internacional<sup>146</sup>. Incluso en los acuerdos firmados por Euskal Telebista y las asociaciones de productoras —señalados en el apartado anterior— se incide en las virtudes de la coproducción, como sucede en el acuerdo de 1988.

De este modo, mediante el análisis de los largometrajes de animación vascos estrenados entre 1985 y 2017, identificamos cuatro tipos de producciones, dependiendo del número y origen de empresas implicadas <sup>147</sup>:

1. Películas que tienen una única empresa como productora, con sede en el País Vasco.
2. Películas que tienen dos empresas como productoras, ambas con sede en el País Vasco<sup>148</sup>.
3. Películas que tienen al menos dos empresas como productoras, de las cuales una tiene sede en el País Vasco y la otra tiene sede en una comunidad autónoma diferente.
4. Películas que tienen al menos dos empresas como productoras, de las cuales una tiene sede en el País Vasco y la otra tiene sede en un país extranjero.

En el siguiente gráfico podemos observar la evolución que tienen los distintos tipos de coproducciones a lo largo de la historia del largometraje de animación vasco<sup>149</sup>:



Fuente: Elaboración propia, a partir del buscador de películas calificadas del Ministerio de Cultura.

146 ZALLO, Op.Cit., p.111 y 112.

147 Los datos han sido recogidos del buscador de películas calificadas del Ministerio de Cultura para su proyección en salas. En todos los casos la productora principal de los largometrajes está en la CAV, a excepción de Extra Producciones Audiovisuales (Cáceres) y SOGEDASA (Barcelona). La incorporación de las obras producidas por estas empresas al presente estudio se especifica en la primera parte del tercer capítulo.

148 En los casos en los que un largometraje es producido por dos empresas, pero una de ellas no es una productora, se considera como película producida por una única empresa vasca. Los casos corresponden a la empresa distribuidora Barton Fims, la empresa de sonorización REC Grabaketa Estudioa y la empresa de telecomunicaciones Euskaltel. De la misma manera, se dejan fuera del análisis la participación de las televisiones y de empresas de telecomunicaciones como coproductoras.

149 Para entender el gráfico, debemos tener en consideración el número de producciones que se estrenan en cada década. Entre 1985 y 1995 se estrenan tres largometrajes, entre 1996 y 2005 son 17, entre 2006 y 2015 son 23 las obras que ven la luz y finalmente, entre los años 2016 y 2017 se estrenan únicamente tres —cabe destacar que técnicamente, la última década debería de contabilizarse hasta 2025 y que al menos se debería de sumar los tres largometrajes que se van a estrenar próximamente: *Black is beltza*, *Another day of life* y *Elcano, lehen mundu bira*—.

Los tres únicos largometrajes que se estrenan en la CAV entre 1985 y 1995 son producidos por una única productora vasca: *Kalabaza Tripontzia*, de Jaizkibel Kultur Zerbitzuak e *Ipar haizearen erronka* y *El regreso del viento del norte*, ambas de EPISA. Estos años coinciden con los primeros pasos de la animación en el País Vasco, con Juanba Berasategi y el tándem Maite Ruiz de Austri—Iñigo Silva como únicos exponentes en el largometraje.

Llegado el año 1995, como observamos en el recorrido histórico realizado al principio del presente capítulo, aparecen nuevas empresas que comienzan a dedicarse a la producción de animación. De este modo, junto con el incremento del número de producciones —17 largometrajes entre 1996 y 2005—, aumenta también el tipo de relaciones entre las empresas productoras. Así, aunque siguen predominando las producciones realizadas por una única empresa vasca, aparecen dos nuevas relaciones: las coproducciones entre dos empresas vascas y las formadas entre una vasca y una española. Las coproducciones realizadas entre 1996 y 2005 son las cuatro expuestas en la siguiente tabla, frente a las 13 películas producidas por una única empresa.

Tabla 18: **Coproducciones (1996-2005).**

AÑO	TÍTULO	EMPRESAS PARTICIPANTES
1999	<i>Goomer</i>	SOGEDASA <sup>5</sup>
2003	<i>Alhambrako giltza</i>	Lotura Films, Producciones Zigzag, Castelao Productions
2003	<i>Glup</i>	Dibulitoon Studio, Irusoin
2004	<i>Supertramps</i>	Dibulitoon Studio, Irusoin, Barton Films

Fuente: Fuente: Elaboración propia, a partir del buscador de películas calificadas del Ministerio de Cultura.

Las primeras dos coproducciones de carácter internacional no llegan hasta el año 2012. Se tratan de *The Wish Fish* y *Blackie & Kanuto*, ambas de la productora Baleuko. En el primer caso, la empresa extranjera es la hindú Image Ventura, que participa con un 45% de la producción. El segundo largometraje, *Blackie & Kanuto*, cuenta con la participación de dos países europeos, la empresa Art'mell francesa y Lumiq de Italia, cada una con el 28% de la producción, mientras el 44% restante es de producción vasca. Baleuko vuelve a estrenar un largometraje con participación internacional en 2015, *Olentzero eta Amilaren sekretua*, en el cual participa la empresa argentina Draftoon Animation Studio, con el 20% de la producción<sup>150</sup>.

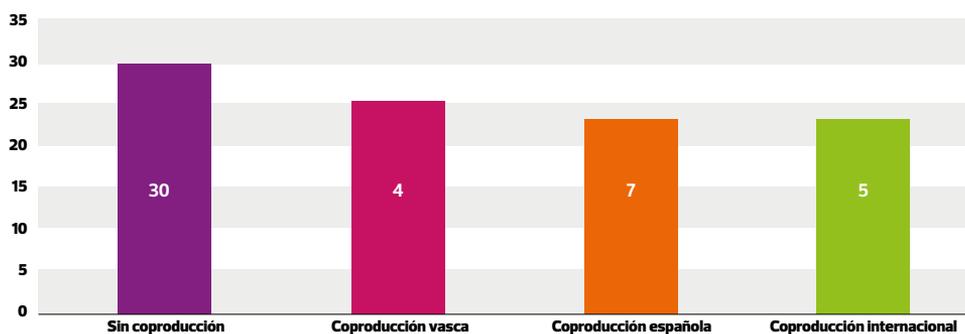
Los otros dos largometrajes que cuentan con participación extranjera son *Yoko eta lagunak* y *Pixi Post eta opari-emaileak*. La primera película, tiene como empresa principal a Yokoren Kluba, de Juanjo Elordi, y la rusa Wizart Film, con un reparto del 50%. En *Pixi Post eta opari-*

<sup>150</sup> En estos tres largometrajes, además de Baleuko, también participa Talape Producciones Audiovisuales. A pesar de ello lo consideramos como coproducción internacional y no lo contabilizamos como coproducción entre dos empresas vascas.

*emaileak*, las empresas productoras son Somuga Produktora junto con Bitebilau y la empresa colombiana Digitz Film. El reparto en este caso es de un 77,25% de producción vasca y un 22,75% de producción colombiana.

Teniendo en cuenta todos estos datos, podemos asegurar que la mayoría de los largometrajes producidos en los 33 años analizados corresponden a producciones realizadas exclusivamente en el País Vasco, concretamente el 74%, y de éstas el 65% son de una única empresa vasca.

Gráfico 4: **Número de largometrajes según tipo de coproducción (1985-2017).**



Fuente: Fuente: Elaboración propia, a partir del buscador de películas calificadas del Ministerio de Cultura.

Resumiendo, podemos afirmar que desde los inicios de la animación en la CAV el número de largometrajes producidos por año incrementa junto con la cantidad de coproducciones, tanto a nivel estatal como a nivel internacional. Esa tendencia se acentúa en los últimos años, cuando precisamente aparecen varias producciones con socios de fuera del Estado español, ya que la coproducción internacional se impone sobre el resto de tipos de coproducciones. También debemos destacar, que teniendo en cuenta la constante apuesta que realiza Baleuko por el largometraje de animación desde finales de los noventa, es lógico que sea la primera productora que coproduce a nivel internacional. Los dos primeros largometrajes con coproducción internacional, *Blackie & Kanuto* y *The Wish Fish*, alejados de la temática centrada en Olentzero y films como *Betizu*, pueden considerarse un paso adelante en la internacionalización y universalización del producto. Sorprende además que de cara a su último estreno, el quinto de la saga Olentzero, aun cuando se apuesta por una temática más local, cuenta con la participación de una productora extranjera.

## 3.4. Presencia del euskera

«Estamos acostumbrados a ver cine en otros idiomas o doblado al nuestro. Pensar que el idioma –en este caso el euskera– es una limitación para el cine es desde mi punto de vista producto de un complejo provinciano. El cine no está limitado porque utilice un idioma determinado, está limitado por otros factores como los contenidos, el marketing, la promoción... Que sigamos teniendo ese complejo me parece lastimoso.» (Juanba Berasategi)<sup>151</sup>

El idioma es sin duda un factor importante en el debate sobre la definición del concepto de 'Cine Vasco'<sup>152</sup>. De hecho, en ocasiones se hace referencia explícita al 'cine en euskera' como diferenciación propia dentro del cine vasco. Además, como puntualizamos en los apartados previos, tanto el Gobierno Vasco como Euskal Telebista favorecen en las subvenciones a los largometrajes de animación cuya versión original sea en euskera. Cabe destacar, que la apuesta de Euskal Telebista por los contenidos infantiles en euskera, coincide con el prejuicio de que la animación está dirigida al público infantil<sup>153</sup>. A ello hay que sumar el hecho de que desde el Gobierno Vasco y otras instituciones se dispone de partidas económicas para incentivar el doblaje en euskera o la distribución de películas en euskera<sup>154</sup>. Pero, no hay que olvidar tampoco, el empeño que algunos creadores hacen por producir en euskera, como es el caso de Berasategi.

Teniendo en cuenta estas condiciones, no sorprende el alto número de largometrajes de animación que tienen el euskera como idioma original, concretamente, 34 de un total de 46 largometrajes<sup>155</sup>. Es decir, casi tres cuartas partes de los largometrajes producidos, el 74%,

151 AZURMENDI, Nerea. «Pensar que el euskera limita es producto de un complejo». En: *El Diario Vasco*, 01/12/2006. [En línea] <[http://www.diariovasco.com/prensa/20061201/cultura/ectaco-travel-speechguard\\_20061201.html](http://www.diariovasco.com/prensa/20061201/cultura/ectaco-travel-speechguard_20061201.html)> [Consulta: 01/08/2018].

152 El concepto de 'Cine Vasco' como entidad cinematográfica de características propias se debate en los años setenta. Cineastas e investigadores protagonizan el debate para intentar describir las características específicas que debe tener la cinematografía vasca. En estas disertaciones, los elementos que se mencionan para definir el cine vasco se sitúan más allá de los límites geográficos, por lo que ocasionalmente se habla de cine nacional vasco. Para profundizar en el debate en torno al concepto 'Cine Vasco' se recomienda la lectura del capítulo 'El debate sobre el cine vasco' en el monográfico sobre cine en el País Vasco de Santos Zunzunegui. ZUNZUNEGUI, Op.Cit., pp.311-397.

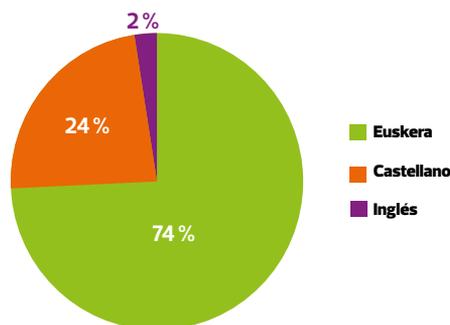
153 Según Edorta Arana et al, casi el 25% de la emisión de ETB1 era programación infantil en euskera, ya fuera de producción propia o doblada. ARANA, Edorta, et al. ETB-1 ispiluan: programazioa eta edukia. En: *Zer*, n°7, vol.4, 1999, p.2. [En línea] <<http://www.ehu.eus/ojs/index.php/Zer/article/view/17409/15186/>> [Consulta: 01/08/2018].

154 Es interesante la iniciativa de la asociación sin ánimo de lucro Zineuskadi, creada en 2014. Los socios fundadores son el Departamento de Cultura del Gobierno Vasco, Euskal Telebista, la Fundación Filmoteca Vasca / Euskal Filmategia, el Festival de Cine de San Sebastián y las asociaciones de empresas productoras IBAIA y EPE-APV. El objetivo de Zineuskadi es la distribución del cine creado en el País Vasco. Zineuskadi pasa a gestionar el programa del Gobierno Vasco Zinema Euskaraz para favorecer el doblaje y el consumo de obras culturales en euskera. La coordinadora de Zineuskadi es Gurutze Peñalba, productora relacionada con el cine de animación y más concretamente con Juanba Berasategi y Lotura Films.

155 Los datos corresponden a los largometrajes cinematográficos estrenados entre 1985 y 2017. La recogida de estos datos, como se indica en el apartado de metodología, se realiza mediante una encuesta que distingue

tienen versión original en euskera. El castellano y el inglés también tienen presencia como versión original. Pero, como podemos observar en el siguiente gráfico, la versión original en inglés es ostensiblemente menor, ya que solo hay un largometraje que cumple esta condición, *Blackie & Kanuto*, de la productora Baleuko. En ese sentido, el inglés aparece principalmente, pero no exclusivamente, en los largometrajes que se coproducen con empresas extranjeras.

Gráfico 5: Idioma original de los largometrajes.



Fuente: Datos obtenidos de las encuestas realizadas a productoras de animación.

Más allá de los porcentajes generales, cabe señalar que 16 largometrajes de animación (35%) son realizados íntegramente en euskera y once (24%) en castellano. El 28% de los largometrajes, 13, tienen un proceso de preproducción y producción bilingües<sup>156</sup>. De las películas bilingües, diez largometrajes (21%) parten de un guion en euskera. También se identifican cinco largometrajes (10%) en los que la preproducción –incluido el guion– es exclusivamente en euskera y la producción bilingüe. Además de estos usos del idioma, existen dos excepciones que se alejan de los casos anteriores: *Marco Antonio*, *Hong Kong-eko bahiketa* y *Herensugeak. Haritzaren bihotza*. En el primer caso, la preproducción es en castellano, pero la producción y versión original en euskera. En el segundo, que se corresponde a una coproducción con Madrid, el guion está escrito en castellano, pero el resto de la preproducción y la producción son bilingües, mientras que la versión original es en euskera.

Respecto al uso del inglés, como indicamos, solamente un largometraje tiene la versión original exclusivamente en inglés, *Blackie & Kanuto*. Sin embargo, en cuatro películas (8,7%), está presente en la preproducción –en ocasiones solamente el guion es en inglés– o

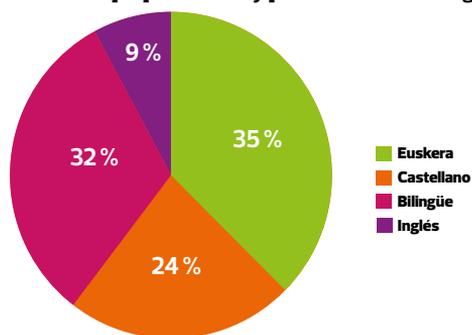
---

cuatro etapas de la creación de una película: proceso creativo (desarrollo de la idea), escritura del guion, producción y versión original de doblaje. De cara al análisis de los datos y para mostrar los resultados de manera más eficiente, separamos por un lado el proceso de creación (la suma del proceso creativo y escritura de guion), de la producción. Los resultados de las encuestas están disponibles en los anexos.

<sup>156</sup> En las encuestas que realizamos a las productoras, en vez de utilizar el término 'preproducción' usamos el término 'creación' para poder diferenciarlo de la escritura de guion, que tiene un apartado propio. En el presente texto, cuando no diferenciamos el guion, lo incluimos dentro de 'preproducción'. Cuando hacemos referencia a un uso 'bilingüe' del idioma, hablamos exclusivamente de situaciones en las que se utilizan el castellano y el euskera. En el caso de que aparezca el inglés junto con otro idioma, prevalece el uso del inglés sobre la condición de bilingüe. De cara al gráfico número seis, las excepciones correspondientes a *Marco Antonio*, *Hong Kong-eko bahiketa* y *Herensugeak. Haritzaren bihotza*, las consideramos bilingües aunque el uso del euskera no se imponga en la preproducción y producción.

en la producción. En *Blackie & Kanuto* es una coproducción con Italia y Francia en la que la preproducción se hace en euskera, castellano e inglés, la producción en inglés y el guion se escribe en castellano e inglés. En la otra coproducción internacional de Baleuko, *The Wish Fish*, se utiliza el inglés solamente en la fase de producción; el trabajo de preproducción, así como la escritura del guion, es en euskera y castellano. Respecto a las dos películas de Abra Prod, *Aita, zombia naiz* y *Dixie eta matxinada zombia*, la versión original figura en inglés y euskera. La preproducción es en castellano, pero el guion se escribe en castellano e inglés. El proceso creativo, en ambas películas, se hace exclusivamente en inglés.

Gráfico 6: Idioma de preproducción y producción de los largometrajes.



Fuente: Datos obtenidos de las encuestas realizadas a productoras de animación.

El uso del idioma varía bastante de una productora a otra, por lo que es conveniente pararse a estudiar cada caso. En este sentido, cabe señalar, que todos los largometrajes producidos por Lotura Films, sean o no dirigidos por Juanba Berasategi, están íntegramente realizados en euskera<sup>157</sup>. En esta lista se incluye además *Tormesko itsumutila* —largometraje que no se incluye en los datos de este estudio sobre el idioma por ser una *tv-movie*— y el primer largometraje dirigido por el cineasta de Pasaia, *Kalabaza tripontzia*, producido previamente a la fundación de Lotura Films. Y es que Berasategi es precisamente uno de los autores que más fervientemente ha defendido la posibilidad y el derecho de producir en euskera<sup>158</sup>. Por ello, en el año 2006, la Diputación Foral de Gipuzkoa le concede el premio Abbadie:

157 Sobre esta afirmación debemos señalar dos casos concretos. En primer lugar, respecto a la película *Balearenak/ Ipar haizearen erronka*, la encuesta realizada a Juanba Berasategi y a Extra Producciones Audiovisuales —Maite Ruiz de Austri e Iñigo Silva— dan diferentes resultados. Al preguntar a Berasategi por *Balearenak*, (luego *Ipar haizearen erronka*), indica que el proceso de producción se lleva a cabo únicamente en euskera, con versión del audio final en euskera, castellano e inglés. Por su parte, al preguntar a Extra Producciones Audiovisuales por *Ipar haizearen erronka*, película que está basada en *Balearenak*, indican que el proceso creativo, guion y producción es en euskera y castellano, pero que la versión original es en euskera. Otra película firmada por Juanba Berasategi en la que el idioma es cuestión de debate es *Alhambra giltza*, ya que aunque cuenta con guionistas andaluces, Berasategi nos indica que la versión original es en euskera. En este caso, tomamos por correcta la respuesta del director.

158 Es más, Juanba Berasategi demuestra ser buen conocedor del sistema burocrático y de cómo es posible valerse del mismo con el euskera como versión original, de cara al Ministerio de Cultura. Aunque él admite no haber usado esta vía, explica la existencia de una subvención automática que devuelve parte de la inversión del productor, en función de los beneficios de taquilla. En el caso de que la versión original sea en euskera, el retorno de la inversión es mayor.

<<Agradezco mucho el premio, pero creo que nadie debería ser premiado por utilizar su lengua en sus películas, sino por los contenidos y la calidad de las mismas. Cuando comencé en esto hace treinta años, trabajar en euskera era todavía menos normal que ahora, pero incluso entonces me pareció lo más natural y lo más lógico.>> (Juanba Berasategi)<sup>159</sup>

Además de Lotura Films, otra productora que realiza todos sus largometrajes íntegramente en euskera es Somuga Produktora. La empresa de Andoain trabaja en euskera incluso cuando cuenta con socios extranjeros, como en *Pixi Post eta opari-emaileak*. Por su lado, Baleuko también trabaja ocasionalmente en euskera, concretamente en tres de sus películas: *Olentzero*, *Gabonetako ipuina*, *Betizu izar artean* y *Unibertsolariak*.

Tabla 19: **Largometrajes realizados íntegramente en euskera.**

AÑO	TÍTULO	EMPRESA PRODUCTORA
1985	<i>Kalabaza tripontzia</i>	Jaizkibel Kultur Zerbitzuak
1992	<i>Balearenak (Ipar haizearen erronka)</i>	EPISA
1998	<i>Ahmed, Alhambraکو printzea</i>	Lotura Films
2000	<i>Karramarro Uhartea</i>	Irusoin
2002	<i>Olentzero, Gabonetako ipuina</i>	Baleuko
2003	<i>Alhambraکو giltza</i>	Lotura Films, Producciones zigzag, Castelao Productions
	<i>Betizu izar artean</i>	Baleuko
	<i>Unibertsolariak, muduaren ertzaren bila</i>	Baleuko
2005	<i>Pailazokeriak</i>	Lotura Films
2008	<i>Barriola, San Adriango azeria</i>	Lotura Films
2009	<i>Munduaren bira, doan!</i>	Somuga Produktora
2010	<i>Mystikal, Eldynen bidaia</i>	Dibulitoon Studio
2011	<i>Gartxot, konkista, aitzineko konkista</i>	Somuga Produktora, REC Grabaketa Estudioa
2015	<i>Yoko eta lagunak</i>	Yokoren Kluba, Wizart Film
2016	<i>Pixi Post eta opari-emaileak</i>	Somuga Produktora, Bitebilau, Digitz Films
2017	<i>Nur eta herensugearen tenplua</i>	Lotura Films

Fuente: Datos obtenidos de las encuestas realizadas a productoras de animación.

Precisamente en el caso de Baleuko, la empresa vasca que más largometrajes de animación realiza, los datos sobre el uso del idioma varían mucho de una película a otra. Para empezar, hay

159 AZURMENDI, Op.Cit.

que señalar que la versión original de las películas de Baleuko es habitualmente en euskera. Además, la empresa se caracteriza por obras que cuentan con todo el proceso creativo en euskera, a excepción de la producción. La única singularidad está en la mencionada *Blackie & Kanuto*.

De manera similar, Dibulitoon Studio también presenta varias formas de proceder respecto al idioma<sup>160</sup>. Generalmente, el trabajo de preproducción y producción son siempre en castellano y euskera, pero los guiones y la versión original tienden a ser exclusivamente en euskera. Esta circunstancia se da en el primer largometraje que producen por su cuenta, en los tres que coproducen con Irusoin y en su último estreno, *Teresa eta Galtzagorri*. Encontramos a su vez dos excepciones: *Mystikal*, *Eldynen bidaia*, que se realiza íntegramente en euskera y *Herensugeak*. *Haritzaren bihotza*, coproducida con Catalunya, con guion en castellano, versión original en euskera y proceso de creación y producción bilingües.

Entre las empresas que desarrollan casi todos sus largometrajes en castellano encontramos Extra Producciones Audiovisuales<sup>161</sup>. El proceso de preproducción —incluido el guion—, producción y versión original de todos los largometrajes de esta productora son siempre en castellano. Después, sobre la versión final de la película, se realiza el doblaje en euskera e inglés. Además, según venden el producto en el extranjero, trabajan las nuevas versiones del audio.

Al preguntar por el uso del idioma en sus largometrajes, Maite Ruiz de Austri explica que la sincronización labial que hacen respecto al idioma varía de un film a otro<sup>162</sup>. Ocasionalmente además, los guiones tienen versiones en euskera. Pero, el trabajo de producción es en castellano debido a que el equipo de trabajadores no tiene total conocimiento del euskera. Todas estas circunstancias suponen que Extra Producciones Audiovisuales no reciba ayudas a las que hubiera podido optar con proyectos en euskera. La excepción entre los trabajos de Extra Producciones Audiovisuales es *Lucius Dumb-en berebiziko bidaia*, cuya versión original es en euskera y el proceso de preproducción —guion incluido— y producción es bilingüe. La razón de una mayor presencia del euskera es que muchos de los cuentos que forman la película están escritos originalmente en esta lengua.

Entre los largometrajes en los que el castellano es el principal y único idioma de trabajo, destacan los producidos por la empresa Basque Films Services y en los que participa el bilbaíno Pedro Rivero. En el caso de *Pos eso*, la dirección del valenciano Sam es relevante, ya que la animación de técnica *stop-motion* se realiza en Valencia, aun contando con productora vasca. Los dos largometrajes firmados por Pedro Rivero, *La crisis carnívora* y *Psiconautas. Los niños olvidados*, cuentan con versión del audio en euskera, pero el trabajo se realiza

<sup>160</sup> Tres de los largometrajes de Dibulitoon Studio son codirigidos por Jose Mari Goenaga y Aitor Arregi. Estos dos directores fundan la productora Moriarti Produkzioak, que en 2016 es galardonada con el premio Antton Abadie de la Diputación Foral de Gipuzkoa por sus aportaciones a la cinematografía en euskera.

<sup>161</sup> Hay que recordar que la sede de Extra Producciones Audiovisuales está localizada en Cáceres.

<sup>162</sup> Datos obtenidos de la entrevista con Maite Ruiz de Austri, directora y guionista, en Vitoria-Gasteiz el 01/03/2014.

en castellano. Lo mismo sucede con *Hiroku y los defensores de Gaia*, el único largometraje producido por la vitoriana Silverspace Animation Studios, que produce con una empresa canaria. A estos tres ejemplos hay que sumar los dos largometrajes dirigidos por Gregorio Muro, *El rey de la granja*, que cuenta con actores de imagen real, y la *tv-movie Ignatius de Loyola*. Por su lado, *Goomer* también es producido íntegramente en castellano, pero no *Marco Antonio*, *Hong Kong-eko bahiketa*, como ya mencionamos previamente.

Tabla 20: **Largometrajes realizados íntegramente en castellano.**

AÑO	TÍTULO	EMPRESA PRODUCTORA
1993	<i>El regreso del viento del norte</i>	EPISA
1998	<i>¡Qué vecinos tan animales!</i>	Extra Producciones audiovisuales
1999	<i>Goomer</i>	SOGEDASA
2000	<i>La leyenda del unicornio</i>	Extra Producciones audiovisuales
2002	<i>El rey de la granja</i>	Bainet Zinema
2008	<i>Animal Channel</i>	Extra Producciones audiovisuales
	<i>La crisis carnívora</i>	Abakam Estudio, Continental Producciones
2010	<i>El tesoro del rey Midas</i>	Extra Producciones audiovisuales
2011	<i>Hiroku y los defensores de Gaia</i>	Silverspace Animation Studios, Oasis Europkikara
2014	<i>Pos eso</i>	Basque Films Services
2015	<i>Psiconautas. Los niños olvidados</i>	Basque Films Services, Abakam Estudio, Zircocine, The spanish ratpack

Fuente: Datos obtenidos de las encuestas realizadas a productoras de animación.

### 3.5. El cortometraje. Kimuak

<<Yo creo que es un error pensar que la industria y el arte están reñidos. Lo que tienes que hacer dentro de la industria es arte, o sea, crear. También creo que el único sentido que tiene el cortometraje es que sirva como tarjeta de presentación, además de para explorar nuevas ideas, técnicas, etc.>> (Myriam Ballesteros)<sup>163</sup>

A pesar de que el largometraje de ficción comercial es nuestro objeto de estudio, resulta interesante también reparar en los cortometrajes por varios motivos: muchos autores de largometraje realizan previa o posteriormente uno o más cortometrajes y existen varios autores que trabajan el formato de cortometraje exclusivamente. Y es precisamente entre esos creadores donde encontramos una significativa participación de mujeres, concretamente en la animación experimental.

Para afrontar el estudio del cortometraje vasco, tomamos como referencia los trabajos incluidos en los distintos catálogos que forman el programa Kimuak. Desde su nacimiento a manos del Gobierno Vasco<sup>164</sup>, el objetivo de Kimuak es dar visibilidad a los cortometrajes producidos en Euskadi y fomentar su proyección internacional. Fundamentalmente, los organizadores se comprometen a seleccionar una serie de cortometrajes que recogen en un catálogo anual y que luego se envían a los principales festivales de cine y eventos audiovisuales internacionales. Las condiciones que deben cumplir los cortometrajes son varias y destaca la libertad en cuanto a formato de rodaje, así como el género cinematográfico, temas tratados e idioma. Esta circunstancia da pie a que la animación participe en el programa en las mismas condiciones que las películas de imagen real. Por ello, es conveniente estudiar la presencia de la animación en el programa Kimuak, para determinar las características que tienen los cortometrajes de animación que forman parte de los distintos catálogos.

Como se observa en la siguiente tabla, entre 1998 y 2018 se seleccionan 151 cortometrajes para formar parte de los catálogos. La cifra de películas seleccionadas varía entre seis y nueve cada año. Pero, tan solo el 15,89% de los cortometrajes seleccionados en Kimuak son trabajos de animación. Concretamente, 24 de 151 son íntegra o parcialmente desarrollados mediante animación<sup>165</sup>.

163 HERGUERA; VICARIO, Op.Cit., p.57.

164 El Departamento de Cultura del Gobierno Vasco pone en marcha Kimuak en 1998. En el año 2005 pasa a ser gestionada por la Filmoteca Vasca / Euskal Filmategia, manteniéndose el Gobierno Vasco y el Etxepare Euskal Institutua-Instituto Vasco como organizadores. La palabra *kimuak* en euskera tiene el significado de 'brotes'. Para ahondar en la historia y obras del catálogo, se recomienda la lectura de los numerosos textos publicados por Ainhoa Fernández de Arroyabe, Nekane Zubiaur e Iñaki Lazkano.

165 Los números pueden variar dependiendo de si se tienen en cuenta cortometrajes de imagen real que incluyen animación o no. En nuestro caso, se opta por seleccionar y mencionar aquellos en los que la animación tiene especial relevancia, aunque no estén totalmente desarrollados mediante animación. Ejemplo de ello es *Autorretrato* (2008, Raúl López, Javi Alonso), que dejamos fuera de la selección, aunque contiene menos de veinte segundos de animación —casi más cerca de los efectos especiales que de la animación propiamente dicho—, en la que varios elementos de una pintura al óleo adquieren movimiento.

Tabla 21: **Número de cortometrajes seleccionados por Kimuak.**

<b>AÑO</b>	<b>CORTOMETRAJES SELECCIONADOS</b>	<b>CORTOMETRAJES DE ANIMACIÓN</b>
1998	8	2
1999	8	1
2000	6	0
2001	6	0
2002	6	0
2003	6	0
2004	6	0
2005	7	1
2006	7	4
2007	8	1
2008	8	1
2009	8	0
2010	9	4
2011	9	1
2012	7	2
2013	7	1
2014	7	3
2015	7	1
2016	7	1
2017	7	1
2018	7	0
<b>TOTAL</b>	151	24 (15,89%)

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos de [www.kimuak.com](http://www.kimuak.com).

Aunque la mayoría de los cortometrajes seleccionados en Kimuak son de imagen real, entre las obras que se valen de la técnica de animación encontramos tres variables, dependiendo de si la presencia de la animación es total o parcial.

Para empezar, están las obras enteramente de animación, que se dividen a su vez en dos tipos: las experimentales y las de ficción. En el primer grupo, están aquellas películas de corte experimental, donde son referentes Begoña Vicario, Isabel Herguera e Izibene Oñederra, con la libertad y variedad técnica como característica fundamental. Cabe destacar, que estas cineastas, en ocasiones, son las únicas autoras de sus piezas, pero que otras veces figuran como coordinadoras de un colectivo de artistas. Fernández de Arroyabe, Zubiaur y Lazkano definen así el trabajo de estas creadoras:

«(...) parte de un proceso de creación artístico muy diferente al que existe en las narraciones de ficción o en el documental. Las imágenes y su fuerza evocadora son el motor de estos trabajos. El dibujo, la fotografía o la ilustración marcan la evolución del relato y no a la inversa, con sucede en el caso de la animación clásica.»<sup>166</sup>

Por otro lado están las películas de ficción, donde también se identifican tres tendencias dentro de Kimuak. Se puede realizar una clasificación dependiendo de la técnica utilizada, ya que existen ejemplos de dibujos animados tradicionales como *Tortolika eta tronbon* (1998, Txabi Basterretxea, Joxean Muñoz), 2D digital como el caso de *Zeinek gehiago iraun* (2011, Gregorio Muro) y también animación tridimensional digital. Así mismo, estas películas pueden diferenciarse según el género cinematográfico, ya que existen ejemplos de comedia, como la mencionada *Tortolika eta tronbon* y *Beerbug* (2012, Ander Mendia) y también dramas, como *Daisy Cutter* (2010, Enrique García, Rubén Salazar) o *Zeinek gehiago iraun*.

En el segundo grupo situamos los trabajos que incluyen secuencias de animación en cortometrajes de imagen real. En estos casos, destaca el uso de la técnica de animación para mostrar imágenes duras o que rompen con la narración previa o posterior. Ejemplo de ello son *For(r)est in the des(s)ert* (2006, Luiso Berdejo), *Máquina* (2006, Gabe Ibáñez) y *Midori* (2006, Koldo Almandoz). En ambos casos la animación se introduce como parte de la narración, contando ya sea de forma directa u onírica, lo que sucede en la diégesis de la historia.

Finalmente, encontramos el uso de la animación como recurso de efectos especiales, donde la referencia es *La gran carrera* (2010, Kote Camacho), la cual cabe señalar, no está clasificada como animación dentro de Kimuak. En este caso, se usa la animación para recrear eventos históricos del pasado, de los que no se tiene referente fotográfico. Por ello, las imágenes adquieren carácter documental.

<sup>166</sup> FERNANDEZ DE ARROYABE, Ainhoa; ZUBIAUR, Nekane; LAZKANO, Iñaki. *Cortometrajes de Kimuak. Semillas del cine vasco*. Salamanca: Comunicación social, 2014, p.69.

Tabla 22: Cortometrajes de animación seleccionados por Kimuak.

AÑO	TÍTULO	DIRECCIÓN
1998	<i>Pregunta por mí</i>	Begoña Vicario
1998	<i>Tortolika eta tronbon</i>	Txabi Basterretxea, Joxean Muñoz
1999	<i>Haragia</i>	Begoña Vicario
2005	<i>La gallina ciega</i>	Isabel Herguera
2006	<i>Cirugía</i>	Alberto González
	<i>For(r)est in the des(s)ert</i>	Luiso Berdejo
	<i>Máquina</i>	Gabe Ibáñez
	<i>Midori</i>	Koldo Almandoz
2007	<i>Hezurbeltzak, una fosa común</i>	Izibene Oñederra
2008	<i>Berbaoc</i>	Vuk Jevremovic, José Belmonte, Mercedes Sánchez-Agustino, Gustavo Díaz, Irati Fernandez, Izibene Oñederra
2010	<i>Ámár</i>	Isabel Herguera
	<i>Daisy Cutter (La cortadora de margaritas)</i>	Enrique García, Rubén Salazar
	<i>La gran carrera</i>	Kote Camacho
	<i>Ondar ahoak</i>	Angel Aldarrondo
2011	<i>Zeinek gehiago Iraun</i>	Gregorio Muro
2012	<i>Bajo la almohada</i>	Isabel Herguera
	<i>Beerbug</i>	Ander Mendia
2013	<i>Hotzanak, for your own safety</i>	Izibene Oñederra
2014	<i>Don Miguel</i>	Kote Camacho
	<i>Hubert Le Blonen azken hegaldia</i>	Koldo Almandoz
	<i>Sailor's Grave</i>	Vuk Jevremovic, Carlos Santa, Cecilia Traslaviña, Juan Camilo Gonzalez, José Belmonte, Isabel Herguera, Wang Liming, Cheng Kemei, Richard Reeves, Koldo Almandoz.
2015	<i>I said i woul never talk about politics</i>	Aitor Oñederra
2016	<i>Beti bezperako koplak</i>	Ageda koplak taldea
2017	<i>Areka</i>	Atxur animazio taldea

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos en [www.kimuak.com](http://www.kimuak.com).

La selección de Kimuak da pie a que se puedan analizar otro tipo de características de los cortometrajes elegidos año tras año. Es interesante destacar que casi la mitad de los cortometrajes dirigidos por mujeres son de animación (12 de 25)<sup>167</sup>. Al mismo tiempo, de todas las obras de animación, el 45,8% están dirigidas por mujeres, mientras en el caso de la imagen real, el porcentaje de mujeres directoras es del 9,44%. En el caso del idioma, el euskera tiene presencia en un 41,6% de los cortometrajes de animación, un dato considerablemente más alto que en imagen real, que es del 18,11%.

**<<Yo creo que hacemos cortos porque está muy difícil en estos momentos hacer largos y porque, como ya sabemos hacer cortos, nos mantienen ágiles. Para mí es fundamental mantener la actividad latente>> (Isabel Herguera)<sup>168</sup>**

Finalmente, debemos hacer un pequeño apunte a la relación entre los autores seleccionados en Kimuak y el largometraje, ya que dentro del programa Kimuak son varios los autores que dan el paso al largometraje después de trabajar la corta duración, o al contrario, encuentran en el cortometraje una forma de expresión legítima dejando de lado la larga duración. En lo que respecta a los cortometrajes de animación, Joxean Muñoz y Txabi Basterretxea, después de *Tortolika eta Tronbon*, trabajan el largometraje. De manera similar, Silverspace Animation Studios realiza dos premiados cortometrajes antes de su primera y única experiencia en el largometraje. Por su parte, Gregorio Muro pasa de escribir guiones y dirigir varios largometrajes a centrarse en los últimos años en el formato de corta duración, empezando con *Zeinek gehiago irauin*.

A continuación, hablaremos más en profundidad del cine de animación en Kimuak, de sus autores y de sus filmografías previas y posteriores. Además, dedicaremos especial atención a las tres mujeres que más representación tienen en Kimuak en lo que a cine de animación se refiere.

### **3.5.1. La animación experimental en Kimuak**

en la primera edición de Kimuak, la animación ya está presente gracias al trabajo de Begoña Vicario *Pregunta por mí* (1996). El año siguiente, en 1999, Vicario vuelve a ser seleccionada con *Haragia* (1999). Los cortometrajes de esta animadora y profesora de la Universidad del País Vasco la convierten en uno de los referentes contemporáneos de la animación experimental, llegando incluso a ganar el Goya en 1997 con *Pregunta por mí*. Son cuatro los cortometrajes que tiene calificados para su exhibición en salas cinematográficas, aunque cabe señalar, que también realiza múltiples trabajos disponibles solo en vídeo.

<sup>167</sup> Dentro de este grupo se incluyen aquellos coordinados por una mujer, concretamente: *Berbaoc*, *Sailor's grave*, *Beti bezperako koplak* y *Areka*.

<sup>168</sup> MUÑOZ, Txema (moderador). Mahai ingurua: hirugarren belaunaldia, Kimuak. En: FERNÁNDEZ, Joxean. *Cine vasco: Tres generaciones...* Op.Cit., p.242.

El primer cortometraje calificado de Vicario es *Geroztik ere* (1993), realizado principalmente con imágenes y objetos fotocopiados. En *Zureganako grina* (1996) y *Pregunta por mí*, trabaja la técnica de la animación de arena. *Pregunta por mí*, el primer cortometraje de Vicario seleccionado por Kimuak, explica en primera persona la situación de una mujer que se ve expuesta al tráfico de órganos. El segundo cortometraje seleccionado en Kimuak de Vicario, *Haragia*, muestra en su comienzo imágenes reales tomadas en Super-8 de momentos familiares y de su infancia. Luego, la animación exhibe cuerpos humanos escaneados y entornos naturales, para enfatizar la realidad de las fosas comunes. Así, Vicario, a través de un ejercicio de memoria histórica, intenta acentuar el olvido sufrido por las víctimas y familiares de las mismas.

*Un día en el circo* (2000) es uno de los cortometrajes de Vicario que se limita al formato de vídeo. Para este trabajo la animadora toma imágenes de una película rodada en 16 milímetros en la que dos payasos pelean entre ellos. Su experiencia en la animación y su faceta de docente, le llevan a incluir en su tesis doctoral el cortometraje *Jane, Tarzan ez zen horren guay* (2016), como homenaje a Balerdi. Este cortometraje gana el Ganso de Oro en el festival Euskal Zine Bilera de Lekeitio en la edición 40 del mismo.

Excepto en *Zureganako grina*, Vicario trabaja generalmente la animación figurativa, ya sea realizada mediante fotografía o fotocopias, así como de la animación directa por medio de la arena.

En el año 2016, Kimuak selecciona *Beti bezperako koplak*, el primer trabajo colaborativo coordinado por Begoña Vicario. En este cortometraje participan más de 20 animadores que pasan a lo largo de los años por sus clases en la universidad. *Beti bezperako koplak* cuenta con guion y música de la *bertsolari* Maialen Lujanbio. Cabe destacar, que alguno de los animadores participantes, como Izibene Oñederra, Kote Camacho o Aitor Oñederra, de quienes hablamos más adelante, también son seleccionados por Kimuak en más de una ocasión. La multitud de personas participantes en este cortometraje lo convierte en exento de dirección, siendo presentado como director el propio grupo de trabajo, Ageda koplak taldea. Cada persona realiza la animación de una de las estrofas de la canción, dándole un aspecto visual y técnica diferente, tratando todos ellos el tema de la violencia machista.

Un año después, en 2017, Kimuak selecciona *Areka*, otra obra colectiva coordinada también por Begoña Vicario. En esta ocasión el equipo firma con el nombre de Atxur animazio taldea. La temática remite al cortometraje *Haragia* de Begoña Vicario —seleccionado por Kimuak—, ya que se vuelve a reivindicar a las personas olvidadas en las fosas comunes de la dictadura y represión franquista. Si en *Beti bezperako koplak* Maialen Lujanbio pone el guion y la voz, en *Areka* el encargado de esa misma labor es el también *bertsolari* Andoni Egaña. Las secuencias de animación en diferentes técnicas se suceden una detrás de otra con el protagonismo de los cuerpos. Entre los animadores participantes volvemos a encontrar a Kote Camacho, Izibene Oñederra y Aitor Oñederra. *Areka* consigue varios premios, entre los que destacan el Gran Premio de Cine Vasco y el Premio Cineclub FAS en la 59 edición de ZINEBI y su candidatura para el Premio Goya. Cabe destacar, que *Areka* está dedicada a Juanba Berasategi, ya que el cortometraje se estrena justo después de su fallecimiento.

Actualmente Begoña Vicario tiene dos proyectos en desarrollo. Por un lado, en forma de homenaje a José Antonio Sistiaga, Vicario y su equipo de alrededor de veinte colaboradores van a reconstruir el cortometraje perdido *De la luna a Euskadi*. Como señalamos en el apartado relativo al recorrido histórico de la animación vasca, *De la luna a Euskadi* es el único cortometraje figurativo de la filmografía de Sistiaga. Esta película, es el germen del largometraje posterior *Ere erera bailebu icik subua aruaren*, pero no se incluye en el mismo. De este modo, Vicario vuelve a llevar al celuloide la crítica que Sistiaga realiza a las instituciones públicas, en lo relativo a la protección del arte: «*Sistiagak oso garbi esaten du: zertan dabilta artista ez direnak arteari buruz erabakiak hartzen?*»<sup>169</sup>. El segundo proyecto que Begoña Vicario desarrolla en la actualidad es una película 'masiva' en la que participan 50 estudiantes. El proyecto es un retrato de Bilbao a través de fotografías animadas y cuenta con guion de Miren Agur Meabe.

**<<(…) para mí ha sido un reto en los últimos dos años aprender a contar historias con el mínimo de movimiento y con el mínimo de gente, y sacarle la máxima expresividad. (…) Se puede reducir mucho presupuesto y llegar a contar historias de manera sencilla.>> (Isabel Herguera)<sup>170</sup>**

Pasamos ahora a hablar de otro referente dentro del cine de animación experimental vasco, Isabel Herguera. Herguera es la coordinadora del Laboratorio de Imagen en Movimiento de Arteleku de Donostia-San Sebastián. En Arteleku realiza y produce numerosos cortometrajes con su alumnado, que como veremos, son ocasionalmente seleccionados en Kimuak. Esta autora también es docente del National Institute of Design de Ahmedabad en la India, donde también realiza diferentes cortometrajes. Es seleccionada un total de cinco veces en el catálogo Kimuak: en tres ocasiones con cortometrajes firmados por ella, *La gallina ciega* (2005), *Ámár* (2011) y *Bajo la almohada* (2012) y en otras dos como coordinadora o parte de un colectivo con *Berbaoc* (2008) y *Sailor's Grave* (2015).

*La gallina ciega*, es el primer cortometraje de Isabel Herguera calificado para su exhibición en salas de cine, pero no su primera obra. En el cortometraje *Spain Loves You* (1988), destaca la animación con siluetas o *cut-out*, con objetivo autobiográfico. *Safari* (1998) y *Cante de ida y vuelta* (1989) toman forma de vídeo instalaciones. En *El sueño de Iñigo* (1988), *Baquinén* (1991) y *Los Muertitos* (1994), experimenta con varias técnicas diferentes.

Después de realizar esos trabajos, en 2005 Isabel Herguera presenta *La gallina ciega* y es seleccionada por primera vez en Kimuak. Este film expone la historia de un ciego que pierde a su perro guía a través de simples figuras de dibujos animados con una pequeña selección de colores. Esta obra es además nominada en los Goya en 2006.

169 ASTIZ, Iñigo. «Ez dut sinisten logika narratiboan». En: *Berria*, 13/05/2018. [En línea] <[https://www.berria.eus/paperekoa/1795/032/001/2018-05-13/ez\\_dut\\_sinisten\\_logika\\_narratiboan.htm](https://www.berria.eus/paperekoa/1795/032/001/2018-05-13/ez_dut_sinisten_logika_narratiboan.htm)> [Consulta: 01/08/2018].

170 Txema (moderador). Mahai ingurua: hirugarren belaunaldia, Kimuak. En: FERNÁNDEZ, Joxean. *Cine vasco: Tres generaciones...* Op.Cit., p.246.

En la edición de 2008, Kimuak selecciona para su catálogo *Berbaoc*, una obra colectiva realizada por los participantes del taller de animación organizado por Isabel Herguera. Este cortometraje es codirigido por seis personas, entre las que destaca Izibene Oñederra. La animación incluye dibujos animados, *stop-motion* de objetos y animación directa de pintura sobre objetos. La música del cortometraje es importante, ya que los seis directores trabajan bajo la inspiración de una canción del compositor Xabier Erkizia, *Berbaoc*, que al mismo tiempo está inspirada en una entrevista de éste con el compositor Santiago Irigoyen.

En la edición de Kimuak de 2010, se selecciona *Ámár*, realizada a partir de los dibujos que Isabel Herguera recoge en su diario durante su estancia en la India. María Lorenzo expone que este cortometraje responde al género 'diario de viajes animado'<sup>171</sup>, ya que Herguera da movimiento y sonido a sus dibujos. *Ámár* narra mediante una voz en *off* en primera persona, el viaje de una mujer a India para encontrarse con un amigo. Herguera plantea de similar manera *Bajo la almohada*, cortometraje seleccionado en Kimuak en 2012. En este caso, las ilustraciones son realizadas por menores de edad que residen en un hospital hindú, durante la visita de Herguera al mismo. La película tiene carácter documental, ya que además de comenzar con unas fotografías de los niños protagonistas, mediante la animación de los dibujos cuentan cómo llegaron al hospital y cómo es su día a día.

En 2014, Kimuak selecciona *Sailor's Grave*, trabajo producido por Isabel Herguera. Esta obra colectiva muestra diferentes imágenes relacionadas con el mar que interactúan entre sí a través de diferentes técnicas de animación como el lápiz y la pixilación. El proyecto cuenta con la participación de varias escuelas de animación de diferentes ciudades del mundo como Bogotá, Los Ángeles, Dammam, Alberta, Singapur y Pekín. Koldo Almandoz, que para entonces ya cuenta con varios cortometrajes seleccionados en Kimuak, es el encargado de editar el trabajo que realizan más de 30 personas.

Después de los últimos cortometrajes seleccionados en Kimuak, Isabel Herguera continúa realizando cortometrajes propios y participando en obras ajenas. *Amore d'Inverno* (2015) es el último cortometraje de Herguera, una obra figurativa, de técnica 2D, en la que los dibujos asemejan acuarelas animadas. Herguera encadena personajes y situaciones en un entorno natural, todo alrededor de la figura de la mujer. El próximo proyecto de Isabel Herguera es su primer largometraje, *Sultana's dream*, que ya hemos mencionado entre los proyectos de largometraje de próximo estreno. Aparte de estos cortometrajes, Herguera se encarga de las secuencias de animación del cortometraje *Hubert Le Blonen azken hegaldia* (2014), de Koldo Almandoz y del largometraje *Nur eta herensugearen tenplua* de Juanba Berasategi.

Una de las alumnas más destacadas de Begoña Vicario e Isabel Herguera es la mencionada Izibene Oñederra. El primer cortometraje calificado de Oñederra es *Hezurbeltzak, una fosa común* (2007), seleccionado en Kimuak en 2007. Esta obra cuenta con Begoña Vicario en

---

171 Para más información sobre el sub-género de 'diario de viaje animado' ver LORENZO, María. The Landscape in the Memory: Animated Travel Diaries. En: PALLANT, Chris. *Animated Landscapes: History, Form and Function*, London, New York: Bloomsbury, 2015, pp.145-158.

la producción ejecutiva y *layout*. El cortometraje utiliza la técnica de dibujos animados, con un trazo delgado y negro sobre fondo blanco. *Hezurbeltzak* muestra imágenes figurativas, principalmente de cuerpos humanos, que desfilan por la pantalla deformándose. El segundo cortometraje de Oñederra, *Hotzanak for your own safety* (2013), es seleccionado en 2013 en Kimuak. En *Hotzanak for your own safety*, al igual que en *Hezurbeltzak* se enfatiza la soledad, pero en este caso se muestra a la protagonista rodeada de gente en un aeropuerto. Estas sensaciones de aislamiento se subrayan mediante los susurros constantes. La técnica vuelve a ser el dibujo animado, pero lejos de mostrar un solo trazo como en el anterior trabajo, las figuras se delimitan con varias líneas. En ambos cortometrajes se evoca al cuerpo femenino desnudo, el primero como objetivo de violaciones y el segundo bajo el miedo del robo de órganos, por lo que sugiere el recelo y la inseguridad física.

El repaso a la trayectoria de Oñederra y Herguera lo cerramos con el proyecto en común *Kutxa beltza* (2016). Este cortometraje es una versión libre de la novela de Menchu Gutiérrez *El faro por dentro*. *Kutxa beltza* es uno de los doce cortometrajes que forman la iniciativa *Kalebegiak*, producida por Moriarti Produkzioak, con motivo de la Capitalidad de la cultura europea 2016 de Donostia-San Sebastián. Realizado en Italia, los dibujos animados creados para la ocasión siguen la línea de los anteriores trabajos de las dos autoras, entre los que destacan los trazos marcados y figuras realizadas a acuarela. El recurrente tema de la muerte vuelve a estar presente en la obra que tiene como protagonistas a una mujer y su perro.

Para cerrar el apartado de la experimentación, se debe hacer una pequeña mención al cortometraje *Ab Alío* dirigido por Iñigo Royo e Iñigo Fernández. Esta película no la incluimos en la selección, ya que el uso de la animación se limita a la inserción de imágenes en la pantalla formando diferentes concatenaciones. Sin embargo, la segunda parte del cortometraje, con esas secuencias de imágenes que se superponen, hacen merecer la mención en este apartado.

### 3.5.2. La animación de ficción en Kimuak

A continuación, hablemos brevemente de los cuatro trabajos de animación de ficción que encontramos en Kimuak. Todos ellos cumplen la característica esencial de contar con carácter argumental y estar completamente desarrollados con animación.

En 1998, junto a la obra *Pregunta por mí* de Begoña Vicario, se selecciona *Tortolika eta Tronbon* para formar parte del primer catálogo de Kimuak. Este cortometraje dirigido por Joxean Muñoz y Txabi Basterretxea, es considerado por José María Muñoz como «el único corto propiamente infantil»<sup>172</sup> que se selecciona para el catálogo. La técnica usada es la tradicional de dibujos animados, donde predominan los colores vivos. Es más, el estilo es el mismo que el de los largometrajes de animación estrenados en los noventa, sobre todo en las obras en las que participa Berasategi, incluida *Karramarro Uharte*, ya que Lotura Films ejerce como

172 MUÑOZ, José María. Kimuak. Cortometrajes vascos por el mundo. En: *RIEV, Revista internacional de estudios vascos*, n°56, vol.1, 2011, p.322.

estudio de animación, aunque el cortometraje es producido por Ikuskin<sup>173</sup>. Esta empresa realiza, entre otros, el programa infantil *Barre Busa* (2000), con los conocidos payasos Txirri, Mirri eta Txiribiton, que precisamente son los personajes protagonistas de *Tortolika eta Tronbón*. Para este cortometraje, la empresa donostiarra solicita al Gobierno Vasco una ayuda para la producción del cortometraje que le es concedida con una cuantía de 3 millones y medio de pesetas.

En 2011, Gregorio Muro, tras participar en varios largometrajes de animación, presenta *Zeinek gehiago iraun*. La obra es seleccionada para el catálogo Kimuak de ese mismo año como única representante de animación. Muro dirige, escribe el guion y produce la película, que cuenta la trágica historia de una familia que afronta la discapacidad de su hijo, hecho que cambia totalmente sus vidas. Los fondos de la película contrastan con los diseños de los personajes; los fondos naturales, realizados a acuarela, aportan color a la historia y los colores sirven para definir el paso de las estaciones del año. Esta elección se contrapone con los colores elegidos para mostrar los interiores de los edificios, tonos fríos, al igual que los personajes, que además están definidos con muy pocas líneas. En general, *Zeinek gehiago iraun* presenta un cromatismo pastel apagado, acorde con el dramatismo de la historia, y unos dibujos simplificados nada realistas. Este estilo y tono se alejan radicalmente de lo que hasta el momento se ve habitualmente en los largometrajes de animación comerciales vascos, y se distancia notablemente del anterior cortometraje de animación de ficción seleccionado en Kimuak, *Tortolika eta Tronbon*. De hecho, Gregorio Muro apuesta de manera premeditada por la animación para contar una historia adulta, para demostrar que esta técnica no está predestinada a un público infantil.

Años más tarde, en 2014, Gregorio Muro estrena *Tempo Inverso* (Gregorio Muro, Mikel Muro). Aun siendo en dos dimensiones, se intuye el origen 3D de las imágenes. Nuevamente está dirigida al público adulto, con una historia de ciencia ficción que incluye viajes en el tiempo y violencia. En la producción de la animación participa Kote Camacho. Previamente, Gregorio Muro codirige dos cortometrajes de imagen real, *Tras los visillos* (2009) y *Por los camareros* (2011); la primera, codirigida con Raúl López, es seleccionada en la edición de 2008 de Kimuak.

Otro de los exponentes del cortometraje de animación de ficción es la productora vitoriana Silverspace Animation Studios, cuya película *Daisy Cutter, la cortadora de margaritas* es seleccionada para Kimuak en 2010. *Daisy Cutter* está dirigida por los dos socios de la empresa, Enrique García y Rubén Salazar. Es el primer cortometraje narrativo de animación vectorial seleccionado por el programa. La película cuenta la historia de Zaira, una niña de diez años que vive en una situación de guerra. La historia toma como inspiración el conflicto en Iraq. Antes del estreno de *Daisy Cutter*, Silverspace Animation Studios realiza en 2007 *Perpetuum mobile*, cortometraje dirigido por Raquel García-Ajofrín y Enrique García y que

---

173 Ikuskin S.L. se crea en 1989 en Donostia-San Sebastián para producir las obras musicales, audiovisuales y eventos de los conocidos payasos Txirri, Mirri eta Txiribiton, por lo que ejerce de productora audiovisual y estudio de grabación. El productor del cortometraje es Fernando San José, que a su vez es uno de los representantes de la empresa, ligado a la producción musical a través de la discográfica IZ. Ikuskin tiene continuidad a través de Ikuskin Xalo S.L., fundada en el año 2000.

no forma parte del programa Kimuak. Ambos cortometrajes están realizados íntegramente en animación digital vectorial, siguiendo la máxima de la empresa de realizar productos con estándares de calidad equiparables a las grandes superproducciones estadounidenses.

Y es que tal vez por eso, los dos cortometrajes son preseleccionados para los premios Óscar. En el caso de *Perpetuum mobile* en la edición número 81 y *Daisy Cutter* en la edición 84, correspondiente a 2011. Cabe destacar, que justo ese año, en la preselección de los Óscar también entran el cortometraje *Birdboy* de Alberto Vázquez y Pedro Rivero y *Vicenta* (2010) de Sam. Y es que precisamente, si por algo destaca Silverspace Animation Studios es por la repercusión que tienen sus cortometrajes en los festivales internacionales.

Siguiendo la línea de cortometrajes de animación 3D en Kimuak, encontramos el cortometraje de Ander Mendia, *Beerbug*, seleccionado en 2013. Esta comedia es narrada sin diálogos y presenta a Joe, un trabajador de gasolinera que, mientras se toma un respiro para beberse una cerveza, acaba enfrentándose a un pequeño alienígena. La localización de la historia puede situarse en los Estados Unidos de América. Mendia trabaja durante años en Baleuko como responsable modelador y animador y participa en muchos de los largometrajes de la compañía. Tras pasar como modelador *freelance* por Somuga Produktora y la empresa de videojuegos Delirium Studios, decide fundar su propia productora, Katue. *Beerbug* es su primer cortometraje cinematográfico, pero trabaja otros formatos para televisión, videojuegos y promociones. En comparación con el estilo habitual de los largometrajes de Baleuko, en *Beerbug* Mendia apuesta por un diseño realista 3D de fondos y personajes.

En definitiva, aunque *Daisy Cutter* y *Beerbug* son dos cortometrajes producidos con animación vectorial, presentan estilos muy diferentes. Mientras que *Daisy Cutter* y en general la obra de Silverspace Animation Studios apuesta por un estilo visual similar al de las grandes producciones estadounidenses, *Beerbug* lo hace por una imagen y proporciones hiperrealistas, que chocan con el diseño del alienígena protagonista. Al mismo tiempo, el tono, protagonistas y ambiente de ambas películas son muy diferentes; en la primera el peso dramático de la situación de guerra mostrada recae sobre la niña protagonista y en el segundo, un adulto sufre las bromas de un extraterrestre.

Para acabar con los cortometrajes de ficción hay que mencionar *Cirugía* de Alberto González, seleccionada en 2006. Dejamos este cortometraje para el final, ya que la propuesta del director lucense aparece a caballo entre lo experimental y la ficción. Con una duración de poco más de dos minutos, a través del rotoscopiado de imágenes reales, las figuras son mostradas con simples trazos negros sobre fondo blanco y unos pocos colores. Presenta una conversación entre un hombre y una mujer que se acaban de conocer. La pregunta sobre el oficio que desempeña el hombre, lleva a abrir ventanas surrealistas, para dejar un final abierto.

### 3.5.3. Otros ejemplos de uso de animación

Tras mencionar los cortometrajes de ficción de Kimuak, hay que cerrar este apartado referenciando otros casos en los que la animación está presente pero no es la técnica

principal utilizada. Estos cortometrajes están realizados principalmente con imagen real, pero presentan el uso de la animación con diferentes objetivos. Son un total de ocho cortometrajes los seleccionados en Kimuak entre 2006 y 2015 que cumplen estas características.

En la selección de Kimuak de 2006, destacan tres cortometrajes que mezclan imagen real y animación: *For(r)est in the des(s)ert* de Luiso Berdejo, *Máquina* de Gabe Ibáñez y *Midori* de Koldo Almandoz. En el caso de *For(r)est in the des(s)ert*, el cortometraje comienza con una secuencia de animación que ilustra el pensamiento del personaje principal, Andy, quien imagina cómo podría ser una abducción extraterrestre. De este modo, nos presentan a un hombre dibujado con simples trazos blancos sobre fondo negro, casi sin detalles. La nave espacial es apenas el único elemento que muestra algo de color.

En el caso de *Máquina*, Gabe Ibáñez hace uso de la animación para ilustrar una dura escena de escasos siete segundos. Una mujer es atacada por un hombre totalmente vestido de negro mientras está en el baño. El hombre abre el vientre de la mujer con un cuchillo y le implanta una trituradora. A diferencia del resto del cortometraje, estos siete segundos son en animación y en blanco y negro. Además, se mantiene la música de fondo, mientras se escucha el grito distorsionado de la mujer. La animación es bidimensional y el estilo recuerda al que utilizaban en la década de los treinta los estudios Fleischer. Esta elección estética, más ligada a la comedia, se contrapone con la crudeza de las imágenes.

Koldo Almandoz es uno de los directores que más veces es seleccionado por el programa Kimuak. Aunque sus obras habitualmente son de imagen real, hay dos cortometrajes que destacan por la presencia que tiene la animación en los mismos. La primera propuesta de Koldo Almandoz que incluye animación es *Midori*. Este cortometraje cuenta la historia de un entomólogo que de viaje a Japón conoce a una estudiante de instituto que le causa gran impresión. La historia juega con el carácter documental de las imágenes grabadas en Japón mediante vídeo doméstico y con el recuerdo distorsionado que tiene el narrador sobre lo que pasó después, que es mostrado precisamente a través de la animación. Todo ello sirve para mostrar la obsesión y el abuso que supuestamente sufre la estudiante y que provoca la encarcelación del hombre. La secuencia de animación hace uso de colores blancos, negros y difuminados en gris, junto con tonos claros de verde. La simpleza de los trazos y el cromatismo usado evoca a las publicaciones manga japonesas.

Koldo Almandoz vuelve a ser seleccionado en 2014 con otro cortometraje en el que la animación tiene un lugar relevante, *Hubert Le Blonen azken hegaldia*. Como su nombre indica, cuenta la historia del aviador francés Hubert Le Blon, que pierde la vida en 1910 en la playa de Ondarreta en Donostia-San Sebastián. La historia se reproduce usando imágenes reales de archivo de principios del Siglo XX, fotografías y animación. Es más, la animación la realiza Isabel Herguera y es montada por Eduardo Elosegí. El estilo de Herguera se identifica con facilidad, ya que los colores y las texturas son las que habitualmente usa en sus trabajos. La animación muestra suaves tonos que evocan a la pintura pastel y la acuarela, pero sin trazos que delimiten las formas. La secuencia de animación no se usa para recrear imágenes

históricas que sustituyen un posible metraje real, de manera hiperrealista, como luego sí se hace en *La gran carrera*. Desde el dibujo animado, se hace una reconstrucción del último vuelo de Hubert Le Blon, que incluye además planos subjetivos.

En la edición de 2010, Kimuak selecciona otro trabajo que contiene secuencias de animación, *Ondar ahoak*, cortometraje dirigido por Angel Aldarrondo y producido por él mismo con Kosmikar Studio. Este trabajo se vale de la animación para, en su mayor parte, dar movimiento a los elementos que forman las fotografías. Incluye también una narración a modo de documental, que, con objetivos informativos, describe las cualidades del atún. Destaca el aspecto del film, emulando la proyección de cinematógrafo antiguo.

A partir de la selección de Kimuak de 2010 aparece un nuevo autor que hace uso de la animación en sus cortometrajes de imagen real, el guipuzcoano Kote Camacho. Como ya señalamos, este artista es estudiante de Begoña Vicario. El primer cortometraje de Camacho seleccionado en Kimuak es *La gran carrera*. El autor utiliza la animación para recrear el ambiente de principios de Siglo XX en el hipódromo de Lasarte, para lo que combina imágenes de archivo de la época, junto con imágenes grabadas para la ocasión y la recreación íntegra de la carrera de caballos en animación 3D.

El segundo cortometraje de Kote Camacho seleccionado en Kimuak es *Don Miguel* (2014). En este caso, la animación es creada a través de filtros en blanco y negro sobre imágenes de acción real. La historia, que es un relato de suspense, presenta a varios hombres negociando un contrato. Camacho dirige varios cortometrajes más de imagen real, como *Elkartea* (2013) o *El milagro de Atxuri* (2015). Esta última película también se vale de efectos especiales digitales.

La última película de la que hablaremos en este apartado dedicado a Kimuak corresponde a un autor ya mencionado, Aitor Oñederra. Este director originario de Deba, al igual que Kote Camacho, también es alumno de Begoña Vicario. Como ya se señala en este capítulo, Oñederra es el organizador del festival de animación *Animadeba*. El cortometraje de este autor seleccionado, *I said i woul never talk about politics* (2015), es la única película de animación seleccionada por Kimuak en la edición de 2016. Oñederra opta por una animación figurativa en blanco y negro, en este caso con la ruptura del color rojo. Como el título sugiere, la crítica política es la base del cortometraje, con personajes claramente inspirados en representantes políticos internacionales. Como ya indicamos, Aitor Oñederra participa en los cortometrajes *Beti bezperako koplak* y *Areka*, también seleccionados en Kimuak.

## 3.6. Los premios Goya

<<Katalanek *Despertaferro, el grito del fuego* (Jordi Amorós, 1990) ondoren luzemetraiak egiteari utzi zioten. Eta guk jarraitu genuen luzemetraiak egiten. Eta Goya-k heltzen zirenean, zer zegoen? Euskal Herriko produktuak. Orduan, beti bingo lortzen genuen.>> (Juanba Berasategi)

A lo largo del presente capítulo señalamos las numerosas obras de animación, ya sea largometrajes o cortometrajes, que se producen en la CAV. Además, ocasionalmente, se ve cómo algunas de estas películas resultan premiadas en diversos festivales. En el Estado español, uno de los premios más significativos es sin duda el que otorga la Academia de las artes y las ciencias cinematográficas de España. Es reseñable que aunque los premios se empiezan a entregar en 1987, las categorías premiadas varían: a partir de 1990 (edición IV) se establece el galardón al mejor largometraje de animación, y, en 1995 (edición IX), aparece por primera vez el premio al mejor cortometraje de animación. Durante este tiempo, se observa que hay numerosas obras vascas premiadas entre los mejores representantes de cada año en materia cinematográfica. De hecho, y como se señala en la cita que encabeza este apartado, los largometrajes vascos tienen especial relevancia. Concretamente, a principios de los noventa, la producción de películas de larga duración es constante —en parte por la protección institucional—, a diferencia de lo que ocurre en el resto del Estado español.

Cabe señalar, que rara vez un largometraje de animación se presenta candidato solo a la categoría de 'mejor largometraje de animación'. Lo habitual es presentar el film a varias categorías, relativas a la dirección, producción, guion o música. En el caso de las películas vascas de larga duración, aunque su presencia es habitual en estos premios, nunca se obtiene ningún otro galardón que no sea el de la categoría exclusiva de animación, ya sea largometraje o cortometraje<sup>174</sup>.

---

174 Uno de los largometrajes de animación que más éxitos cosecha en una gala de los Goya es *Las aventuras de Tadeo Jones* (2012, Enrique Gato), que en la edición número XXVII consigue cinco nominaciones y tres estatuillas. Por mencionar algún ejemplo vasco con varias candidaturas, en la edición XXXVI, *Nur eta herensugearen tenplua* es candidata en las categorías de Mejor película, Mejor película de animación, Mejor director, Mejor dirección de fotografía, Mejor montaje, Mejor guion adaptado y Mejor sonido. En la edición anterior, *Psiconautas. Los niños olvidados* es candidata, además de esas siete categorías mencionadas, también al premio a Mejor música original, Mejor dirección de producción y Mejores efectos especiales.

### 3.6.1. Goya al mejor largometraje de animación

Tabla 23: Largometrajes vascos de animación en los Goya.<sup>175</sup>

EDICIÓN	AÑO	TÍTULO	DIRECCIÓN	RESULTADO
<b>IX</b>	1995	<i>El regreso del viento del norte</i>	Maite Ruiz de Austri	Ganadora
<b>XII</b>	1998	<i>Megasonikoak</i>	Javier González José Martínez	Ganadora
<b>XIII</b>	1999	<i>¡Qué vecinos tan animales!</i>	Maite Ruiz de Austri	Ganadora
		<i>Ahmed, Alhambra-ko printzea</i>	Juanba Berasategi	Nominada
<b>XIV</b>	2000	<i>Goomer</i>	Gregorio Muro	Ganadora
<b>XV</b>	2001	<i>Karramarro Uhartea</i>	Joxean Muñoz Txabi Basterretxea	Ganadora
		<i>Marco Antonio, Hong Kong-eko bahiketa</i>	Carlos Varela	Nominada
		<i>Ametsen lapurra</i>	Ángel Alonso	Nominada
<b>XVI</b>	2002	<i>La leyenda del unicornio</i>	Maite Ruiz de Austri	Nominada
<b>XVII</b>	2003	<i>Olentzero, Gabonetako ipuina</i>	Juanjo Elordi	Nominada
		<i>El rey de la granja</i>	Gregorio Muro Carlos Zabala	Nominada
<b>XIV</b>	2004	<i>Alhambra-ko giltza</i>	Juanba Berasategi	Nominada
		<i>Glup</i>	Aitor Arregi Iñigo Berasategi	Nominada
<b>XV</b>	2005	<i>Unibertsolariak, munduaren ertzaren bila</i>	Juanjo Elordi	Nominada
<b>XIX</b>	2005	<i>Supertramps</i>	Jose Mari Goenaga Iñigo Berasategi	Nominada
<b>XXII</b>	2008	<i>Betizu eta urrezko zintzarria</i>	Egoitz Rodríguez	Nominada
<b>XXIV</b>	2010	<i>Barriola, San Adriango Azeria</i>	Juanba Berasategi	Candidata
		<i>Munduaren bira, doan!</i>	Asisko Urmeneta Juanjo Elordi	Candidata
		<i>Animal Channel</i>	Maite Ruiz de Austri	Nominada
<b>XXV</b>	2011	<i>Mystikal, Eldynen bidaia</i>	Ángel Alonso	Candidata
		<i>El tesoro del rey Midas</i>	Maite Ruiz de Austri	Nominada

<sup>175</sup> Los datos disponibles en la web del certamen, <http://www.premiosgoya.com>, ofrecen, dependiendo del año, información sobre candidatas, nominadas o finalistas y vencedoras. En función de la información disponible, se reproducen los datos en este apartado. Por ejemplo, en la web oficial no consta información sobre el largometraje *La crisis carnívora*, por lo que no la incluimos en la tabla, aunque según la página web de la película, al menos es candidata a mejor largometraje y mejor canción.

<b>XXVI</b>	2012	<i>Olentzero eta iratxoen jauntxoa</i>	Gorka Vázquez	Candidata
		<i>Aita, zombia naiz</i>	Ricardo Ramón Joan Espinach	Nominada
<b>XXVII</b>	2013	<i>Blackie &amp; Kanuto</i>	Francis Nielsen	Candidata
		<i>Herensugeak. Haritzaren bihotza</i>	Ángel Izquierdo Ricardo Ramón	Nominada
		<i>The wish fish</i>	Gorka Vázquez Iván Oneka	Nominada
<b>XXVIII</b>	2014	<i>Lucius Dumb-en berezibiko bidaia</i>	Maite Ruiz de Austri	Nominada
		<i>Hiroku y los defensores de Gaia</i>	Manuel González Saúl Barreto	Nominada
<b>XXIX</b>	2015	<i>Dixie eta matxinada zombia</i>	Beñat Beitia Ricardo Ramón	Nominada
<b>XXX</b>	2016	<i>Pos eso</i>	Sam	Candidata
		<i>Yoko eta lagunak</i>	Juanjo Elordi Rishat Gilmetdinov	Nominada
<b>XXXI</b>	2017	<i>Psiconautas. Los niños olvidados</i>	Alberto Vázquez Pedro Rivero	Ganadora
		<i>Teresa eta Galtzagorri</i>	Agurtzane Intxaurraga	Nominada
<b>XXXII</b>	2018	<i>Nur eta herensugearen tenplua</i>	Juanba Berasategi	Nominada

Fuente: Elaboración propia, a partir de los datos obtenidos de <http://www.premiosgoya.com/>.

El primer largometraje premiado en la categoría de 'mejor largometraje de animación' es *Los cuatro músicos de Bremen* (1988) de Cruz Delgado, en la IV edición de los premios. La categoría pasa cinco años desierta hasta que en 1995 (edición IX) vuelve a tener un ganador. Ese mérito es precisamente para la vitoriana Maite Ruiz de Austri, que consigue con *El regreso del viento del norte* su primer Goya. A partir de ese momento, la animación vasca tiene presencia en casi todas las ediciones celebradas<sup>176</sup>.

Después de *El regreso de el viento del norte*, el premio recalca en cinco ocasiones más en una película vasca. La siguiente es *Megasonikoak*, que lo consigue en la edición XII, tras dos años en el que el premio queda desierto. Además, *Megasonikoak* es el primer largometraje realizado con animación tridimensional en conseguir el premio. En la siguiente edición, la XIII, Maite Ruiz de Austri consigue su segundo Goya con *¡Qué vecinos tan animales!*. En la edición XIV, *Goomer* se lleva el galardón. Un año después, en la edición XV de los Goya, *Karramarro Uharte* gana el premio. Finalmente, el último Goya a mejor largometraje conseguido por una producción vasca es *Psiconautas. Los niños olvidados*, en la edición XXXI. Dejando a un lado el último galardón, correspondiente a la edición celebrada en 2017, los cinco restantes se sitúan en los primeros años en los que se premia la categoría. Como se cita al inicio del apartado, la producción de largometrajes de animación vascos se concentra principalmente

<sup>176</sup> Los años en los que no hay representantes vascos son 2006, 2007 y 2009.

en la década de los noventa, lo que provoca la obtención de varios premios consecutivos. De hecho, *El regreso del viento del norte*, *Megasonikoak* y *Goomer* consiguen el galardón sin competencia de otras películas. Tanto Linares como Berasategi señalan que a partir de los noventa la situación cambia y, en consecuencia, la presencia de trabajos vascos en los Goya disminuye<sup>177</sup>.

Además de esos seis premios, hay otros 21 largometrajes que han sido nominados a los Goya, es decir, que son considerados como posibles vencedores. La última edición con mayor representación vasca es 2017, con dos de los tres candidatos vascos. Cabe destacar que la única mujer en ganar alguna vez el premio a 'Mejor Largometraje de animación' es Maite Ruiz de Austri, que lo consigue como mencionamos, en dos ocasiones.

### 3.6.2. Goya al mejor cortometraje de animación

Tabla 24: Cortometrajes vascos de animación en los Goya.

EDICIÓN	AÑO	TÍTULO	DIRECCIÓN	PUESTO
<b>XI</b>	1997	<i>Pregunta por mi</i>	Begoña Vicario	Ganadora
<b>XX</b>	2006	<i>La gallina ciega</i>	Isabel Herguera	Nominada
<b>XXII</b>	2008	<i>Perpetuum mobile</i>	Raquel García-Ajofrín y Enrique García Rodríguez	Nominada
<b>XXV</b>	2011	<i>Daisy Cutter (La cortadora de margaritas)</i>	Rubén Salazar Martín, Enrique García Rodríguez	Candidata
		<i>Gartxot</i>	Juanjo Elordi, Asisko Urmeneta	Candidata
<b>XXVI</b>	2012	<i>Birdboy</i>	Pedro Rivero, Alberto Vázquez	Ganadora
		<i>Zeinek gehiago irauin</i>	Gregorio Muro	Nominada
<b>XXVIII</b>	2014	<i>Beerbug</i>	Ander Mendia	Candidata
<b>XXIX</b>	2015	<i>Sangre de unicornio</i>	Alberto Vázquez	Nominada
<b>XXXI</b>	2017	<i>Amore d'Inverno</i>	Isabel Herguera	Candidata
		<i>I said I would never speak about politick</i>	Aitor Oñederra	Candidata
		<i>Decorado</i>	Alberto Vázquez	Ganadora
<b>XXXII</b>	2018	<i>Beti bezperako koplak</i>	Ageda koplaldea	Candidata

Fuente: Elaboración propia, a partir de los datos obtenidos de <http://www.premiosgoya.com/>.

Al analizar la presencia que tienen las películas de animación vascas en los Goya, observamos que no es tan constante en el caso de los cortometrajes, como en el de los largometrajes.

177 LINARES, Op.Cit.

Esta categoría existe a partir de la IX edición de los premios, que se celebra en 1995. Después de esa primera edición, pasan dos años hasta encontrar un cortometraje vasco entre los galardonados. El premio en la edición de 1997 (XI) recalca en la animadora y profesora de la Universidad del País Vasco Begoña Vicario, con su cortometraje *Pregunta por mí*. Luego, en 1998 y 1999, el premio queda desierto. Años después, en 2012, Alberto Vázquez gana el premio con *Birdboy* (2011), película codirigida junto a Pedro Rivero. Vázquez vuelve a estar nominado en 2015 con *Sangre de unicornio* y en 2017, gana otra vez el premio con *Decorado*, de la productora bilbaína Uniko Estudio Creativo. El trabajo de Alberto Vázquez en el cortometraje tiene continuidad hasta conseguir también en 2017 el premio a mejor largometraje con *Psiconautas. Los niños olvidados*.

Rivero opina que el éxito obtenido con *Birdboy*, y especialmente el premio Goya, es determinante para poder seguir adelante con la idea de realizar el largometraje que años después ve la luz, *Psiconautas. Los niños olvidados*<sup>178</sup>. Aún y todo, el gallego Alberto Vázquez afirma que los Goya no dejan de ser una anécdota si no se aprovecha su éxito:

**<<Los Goya tienen un elemento promocional importante, pero también es breve. Si no consigues rentabilizarlo en cuestión de dos meses pasa al olvido, y más en nuestro terreno.>> (Alberto Vázquez)<sup>179</sup>**

Al igual que Alberto Vázquez, hay otros autores que también tienen representación en los Goya a mejor cortometraje de animación, aunque no ganan el premio. Es el caso de los dos cortometrajes dirigidos por Isabel Herguera, representada en 2006 con *La gallina ciega* y *Amore d' Inverno* en 2017. De la misma manera, la empresa Silverspace Animation Studios, que como mencionamos en relación a Kimuak se caracteriza por la producción de cuidados cortometrajes de animación tridimensional, tiene presencia en los Goya con sus dos principales obras, *Perpetuum mobile* —nominada en 2008— y *Daisy Cutter* —finalista en 2011—.

Cabe destacar, que muchos de los cortometrajes candidatos, nominados o ganadores del Goya también están presentes en el programa Kimuak: concretamente: *Pregunta por mí* de Begoña Vicario, *La gallina ciega*, *Daisy Cutter*, *Zeinek gehiago iraun* de Gregorio Muro, *Beerbug* de Ander Mendia o *I said I would never speak about politics* de Aitor Oñederra.

178 BARTUAL, Op.Cit.

179 ABET, Patricia. Alberto Vázquez: «La animación es el patito feo del cine». En: ABC, 19/02/2017. [En Línea] <[http://www.abc.es/espana/galicia/abci-alberto-vazquez-animacion-patito-cine-201702191212\\_noticia.html](http://www.abc.es/espana/galicia/abci-alberto-vazquez-animacion-patito-cine-201702191212_noticia.html)> [Consulta: 01/08/2018].

## 4 | Juanba Berasategi

<<Film bakoitzean jotzen du Ternua. Negu benetan gogorrak ezagutu ditu. Bizirik da.>> (Joxean Muñoz)<sup>180</sup>

La cita de Joxean Muñoz define a Berasategi como un trabajador que, aunque emprende su profesión con muchas dificultades, no cede en su empeño y continúa trabajando a pesar de los obstáculos. Y así lo hace hasta que en 2017 fallece tras serle diagnosticada una enfermedad que no le permite asistir al estreno de su último largometraje, *Nur eta herensugearen tenplua*.

### 4.1. Los inicios: el aprendizaje de la técnica

Como observamos a lo largo del capítulo anterior, el legado de Juan Bautista Berasategi, conocido como Juanba Berasategi (Pasaia, 1951–2017), lo convierte en uno de los principales referentes del cine de animación vasco. Destaca no solo por ser pionero en el cine de animación, sino también por su carácter autodidacta. Aunque algunas personas lo denominan 'El Walt Disney Vasco', él nunca se identifica con ese nombre. Y es que Berasategi afirma que él no inventa nada, que tiene que aprender de lo que ya existe y si no copiarlo, adaptarlo. Además, en sus inicios, más que con el estilo de Disney, según sus propias palabras, se identifica con las obras de los países de Europa del Este:

<<70ko eta 80ko hamarkadetan, egile berriok ekialdeko herrialdetara begiratzen genuen, haien artean, garai hartako Txekoslovakia. Beste begirada bat eskaintzen ziguten, beste estetika bat eta batez ere telebistan edota inguruko zinemetan ikusi ez genitzakeen istorioak. Aldaketa politikoek magia hori eraman egin dute.>> (Juanba Berasategi)<sup>181</sup>

Otra de las características por las que destaca Berasategi, como ya señalamos previamente, es por su firme decisión de realizar su trabajo íntegramente en euskera. Elección que mantiene incluso cuando presenta proyectos a instituciones de fuera del País Vasco. De hecho, cuando se le pregunta por la elección del euskera como idioma de todo el proceso de realización, no tiene problema en bromear sobre la incapacidad de sus guionistas habituales para expresarse en otra lengua que no sea la vasca:

<<Ikusten baduzu nortzuk diren gidoilariak, Joxean Muñoz eta Koldo Izagirre, hauek erdaraz ez dakite (barreak). Denen bertsio originala euskaraz da. Beti itzulita dago erdarara. Euskaraz da lehenengo bertsioa.>> (Juanba Berasategi)

<sup>180</sup> MUÑOZ, Joxean. Juanba Berasategi. En: GOROSTILANDA; ASOCIACIÓN GOZILA. Op.Cit., 2005, p.45.

<sup>181</sup> ITURBE, Andoni. <<Hartzalea Euskal Herria bakarrik izango duen filmerik ekoiztea ez da inoiz nire asmoa izan>>. En: *Ortzadar*, n° 292, 19/01/2017, p.5.

Berasategi estudia Bellas Artes en París. De vuelta al País Vasco, observa que en Euskadi nadie utiliza la animación para contar historias, ante lo que se pregunta «*Zergatik ez erabili istoriak kontatzeko?*». Es la década de los setenta, Berasategi comienza a trabajar en el mundo del grafismo, realizando portadas de libros, logotipos e ilustraciones para revistas y otros soportes, tareas que sigue desempeñando posteriormente. Destaca el trabajo que realiza en su pueblo, Pasai Donibane, donde se encarga en numerosas ocasiones de los carteles de fiestas y otros eventos. Apuesta por los carteles en blanco y negro, ya que en sus inicios no tiene dinero para el color. Irónicamente, con el paso de los años, encuentra dificultades para trabajar en blanco y negro<sup>182</sup>.

Entre los trabajos de diseño gráfico preferidos de Berasategi se encuentra el logotipo que en la década de los setenta realiza para el pueblo de Urrestilla, de nombre *Urrestilla herri da*. Entre sus obras póstumas están las ilustraciones que dibuja para el pueblo guipuzcoano de Altzo, en las que, mediante carteles escritos por su amigo Koldo Izagirre, narra la historia del conocido gigante de esa localidad.

Ilustración 41: **Logotipo Urrestilla herri bat.**



Fuente: Lotura Films

Pero, Berasategi enseguida se percató de que para poder contar las historias que él quiere, necesita dar movimiento a sus imágenes. En ese momento, atraído por el cine, comienza a estudiar de modo autodidacta la técnica de los dibujos animados junto a un pequeño equipo de colaboradores. Antes, al igual que otros artistas plásticos hacen previamente, experimenta con el medio y realiza varias obras de animación experimental modificando películas de 8 milímetros.

**<<Berasategiri asko gustatzen zitzaion esperimentalismoa, pelikula batzuk eginak zeuzkan Super-8-an, pelikula bera berotuz eta deformatuz, baina pasatzeko moduan utziz, gehiegi deformatu gabe, eta berotasun horrekin zeluloidea deskonposatu bezala egiten zen. Forma kapritxosoak eta kolore biziak hartzen zituen, izugarri politak ziren ikusteko, eta proiektatzen zituenean emozioa sortzen zuen.>> (Koldo Izagirre)<sup>183</sup>**

182 GIPUZKOAKO FORU ALDUNDIA. Juanba Berasategiren hitzak Abbadia saria jasotzerakoan, 2006. [En línea] <[https://www.gipuzkoa.eus/documents/882543/1172149/juanba\\_berasategiren\\_hitzak\\_2006.pdf/45b58597-4383-4548-9f43-cbb19d7a3946/](https://www.gipuzkoa.eus/documents/882543/1172149/juanba_berasategiren_hitzak_2006.pdf/45b58597-4383-4548-9f43-cbb19d7a3946/)> [Consulta: 01/08/2018].

183 Datos obtenidos de la correspondencia con Koldo Izagirre, escritor y guionista, mantenida en diciembre de 2017.

Ya con la intención de dedicarse a la animación comercial, Berasategi, consciente de que no hay animadores en el País Vasco, crea su propio equipo formado por dibujantes de cómics. Algunos de ellos provienen de la revista *Ipurbeltz*, como es el caso de Carlos Varela, Pedro Sestelo, Juan L. Landa o José Ángel Lopetegi. En esos inicios, también cuenta con licenciados en Bellas Artes que se encargan de crear gran parte de los fondos de sus primeros cortometrajes. El objetivo es conseguir una cohesión entre la gente que llega del mundo de las viñetas y el pictórico, algo que logra con el paso de los años.

Al principio, Berasategi y su equipo cuentan con pocas referencias a la hora de afrontar el aprendizaje autodidacta de la técnica de animación. Entre esas fuentes de información, destacan libros y revistas. Berasategi menciona especialmente una publicación francesa, cuyo nombre no recuerda, con la que aprenden, entre otras cosas, las leyes de la física que afectan a los dibujos animados. Entonces pasa a la práctica después de hacerse con una cámara Super-8. Uno de sus primeros pasos es presentar a su grupo de compañeros, entre quienes ya figura el escritor Koldo Izagirre, una mesa llena de volantes y reglas milimetradas —años atrás, en la década de los cuarenta, Arturo Moreno, artífice del primer largometraje de animación español, se presenta de manera similar a su equipo de animadores—. Con las herramientas preparadas, el primer objetivo es entender en qué se basa la técnica de animación. Para ello, Berasategi y su equipo copian el proceso técnico usando la cámara Super-8, de modo que calcan fotograma a fotograma películas de Disney y otros autores. Conscientes de que también necesitan un proyector que les ofrezca la opción de parar la película, buscan a su alrededor un mecánico que les ayude a crear un aparato que les sirva para copiar fotogramas.

Parte del proceso lo desarrollan calcando con lápiz los fotogramas una y otra vez en papel, para luego pasar el dibujo al acetato. Ese trabajo, aparte de costoso en tiempo, provoca un problema de espacio: el equipo produce cantidades ingentes de papel y se quedan sin sitio para guardarlo. Sobre esa época, Berasategi afirma que «*Pobreak ginen. Pobreak gara, baina garai hartan pobreagoak eta gazteagoak ere bai*».

Las pruebas sobre papel se graban y revelan para comprobar que el movimiento es el correcto antes de pasar al acetato (triacetato de celulosa). El truco para aprender a fijar la tinta china al acetato se convierte en uno de los hitos que Berasategi señala como clave en el proceso de aprendizaje. En un principio, utilizan la tinta china para pasar los dibujos realizados sobre papel del rotulador al plástico, pero la tinta no se fija sobre el acetato. Por eso, deciden viajar a Catalunya, para obtener información sobre el proceso. Visitan varios estudios de animación y con la excusa de solicitar un presupuesto para un proyecto, se trasladan a Barcelona llevando con ellos un *storyboard*. El misterio lo resuelven invitando a cenar a uno de los trabajadores del estudio, quien les descubre que la tinta china se fija con azúcar.

Otro de los recursos necesarios para poder hacer dibujos animados es hacerse con una truca con la que poder pasar los acetatos a película. Para ello, viajan a Londres. Pero, al no poder hacer frente al precio de una truca nueva —aproximadamente 10 millones de pesetas de la

época—, adquieren un viejo y ajado prototipo en un almacén. Como no dominan el inglés, piden a una trabajadora del hotel en el que se hospedan que les acompañe. Llegan a un acuerdo para comprar el prototipo; es un aparato 'feo', ya que es todo hierro, pero al menos funciona. Lo transportan desde el puerto de Londres a Bilbao, y de allí, en camión, hasta Irun.

Una vez en el estudio, el equipo de Berasategi junto a Javier Aguirresarobe intentan, poner la truca en marcha, pero comprueban que no funciona correctamente. Descubren el error después de mandar los negativos a revelar, ya que desde el laboratorio les indican que éstos están invertidos. Rápidamente comienzan a investigar dónde reside el problema y concluyen que la ventanilla está construida al revés. Llamam al Reino Unido, pero les comunican que se trata de un error del prototipo, ya que las trucas construidas en serie están bien. El inconveniente lo solucionan gracias a que Aguirresarobe contacta con un amigo manitas que trabaja en la escuela de armería de Eibar. Estas anécdotas de la fijación de la tinta y la obtención de la primera truca se convierten con el paso de los años en las favoritas de Berasategi.

Otro de los retos a los que tienen que enfrentarse es a aprender a revelar las películas, para lo que coge una olla a presión de casa de su madre. Utiliza la olla junto a cucharones, líquido revelador y fijador, lo que le evita tener que mandar las películas a los laboratorios de Madrid, algo caro y poco práctico.

Una vez delimitadas las figuras sobre el acetato hay que darles color. Para esa labor de pintura, en principio, es válida cualquier persona. La única condición es no salirse de los límites del dibujo y respetar el color que se elige. Según explica Berasategi, en ese momento, en algunas partes del Estado español el coloreado lo realizan las monjas en los conventos. El autor valora la posibilidad de que esa labor la realicen los presos de la cárcel de Vitoria-Gasteiz, pero, a pesar de llegar a un acuerdo, finalmente el trabajo lo realiza su propio equipo. Para ello pide ayuda en Lezo, donde unos 30 hombres y mujeres acaban participando en el proyecto, y trabajan ocho horas al día a cambio de un pequeño sueldo. Los recursos no son muchos y las personas que colaboran en esta primera etapa realizan un trabajo, en palabras del cineasta de Pasaia «*de militancia*», sin el que no se hubieran podido sacar adelante esas primeras películas. Para trabajar de forma unificada el color, producen grandes cantidades de la misma muestra.

Con el tiempo, la fotocopidora se convierte en un importante recurso, pero inicialmente también tienen problemas para buscar una máquina que se adapte a sus necesidades. Para copiar los acetatos no les sirve una fotocopidora que imprime en caliente, por lo que tienen que buscar una que copie en frío. Tras contactar con un distribuidor en Donostia-San Sebastián, el proceso de calcado se simplifica y además tienen la oportunidad de fotocopiar en cuatro colores diferentes: ocre, negro, azul y rojo, dependiendo del tóner. Cada color se utiliza para una parte diferente del dibujo, por ejemplo, el ocre para la piel de los personajes.

## 4.2. Las primeras películas: de los cortometrajes a *Kalabaza Tripontzia*

Tabla 25: Filmografía de Berasategi entre 1977 y 1992.

AÑO	TÍTULO	DIRECCIÓN	FORMATO
1977	<i>Ekialdeko izarra</i>	Juanba Berasategi	Cortometraje
1979	<i>Fernando Amezketarra</i>	Juanba Berasategi	Cortometraje
1980	<i>Ikuska 6, Euskara galdutako Nafarroa</i>	Juanba Berasategi	Cortometraje
1983	<i>Kukubiltxo</i>	Juanba Berasategi	Cortometraje
1985	<i>Kalabaza tripontzia</i>	Juanba Berasategi	Largometraje
1986-87	<i>Flannery eta bere astakiloak</i>	Luis Goya	Serie de televisión
1992	<i>Balearenak / Ipar haizearen erronka</i>	Juanba Berasategi	Largometraje

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de Lotura Films.

Después de comprender las bases de la técnica de los dibujos animados, llegan los primeros resultados. Los borradores iniciales traen consigo la creación de tres cortometrajes que son parte de ese proceso de descubrimiento: *Ekialdeko izarra* (1977), *Fernando Amezketarra* (1979) y *Kukubiltxo* (1983). El objetivo es lograr un trabajo cada vez más refinado y profesional. Por ello, Berasategi crea la productora Jaizkibel Kultur Zerbitzuak, con la que lleva a cabo esas primeras obras. Jaizkibel Kultur Zerbitzuak es un conglomerado que incluye una productora audiovisual, un servicio editorial y una agencia de publicidad. Detrás de esta iniciativa están varias personas ligadas a la cultura, de intereses e ideologías políticas muy diversas, como son Koldo Izagirre, Joxean Muñoz, Luis Goya y Ramon Etxezarreta.

Tras fundar Jaizkibel Kultur Zerbitzuak, y ya con los primeros proyectos en marcha, Berasategi llega a una importante conclusión: si quiere realizar animación, además de creador tiene que ser también el productor de sus propias obras, ya que no resulta tarea fácil buscar financiación para hacer animación. Por ello, durante toda su carrera dedica parte de su tiempo a buscar apoyos en instituciones públicas y privadas para poder llevar a cabo su trabajo. Esa realidad, a la postre, le llevará a ser una persona relevante en la lucha de los derechos de los productores audiovisuales vascos.

<<Nik askotan esaten dut. Nik ez ditut egiten nahi dudak pelikulak. Nik finantziarioki posible diren pelikulak egiten ditut. Eta hurrengo galdera da: zer egitea gustatuko zitzaizun eta ez duzuna egin? Ez zait bururatzen orain. Nahiko zorte izan dut.>> (Juanba Berasategi)

Decidido a contar historias mediante la técnica de animación, Berasategi parte de la idea de que las primeras obras de animación de cada pueblo trasladan a la pantalla historias propias del lugar. Siguiendo esa premisa, se propone que sus primeras películas ilustren la tradición vasca y que al mismo tiempo transmitan ideas universales. Además, determina que el idioma de producción sea el euskera, una elección que considera natural, aunque también se puede vincular a su militancia a favor de la preservación de dicha lengua.

«La pelea entre universal y lo local, creo que está más en discurso que en el terreno real, objetivo. (...) No hay obra universal sin que sea local. Es imposible. Lo universal no existe. No existe una película que no meta en la coctelera un poquito de americano, un poquito de francés. Yo creo que lo universal no existe sin lo local. Lo que pasa es que hay historias, pero es a nivel de discurso... y hay cosas tan locales, tan cerradas, tan pequeñas, tan de poca gente, que igual son excesivamente locales y no tienen elementos suficientes como para que un espectador ajeno a esa realidad pueda entender las claves necesarias para seguir el desarrollo de la historia. Yo creo que las historias tienen que ser locales, y de lo local se hace lo universal.» (Juanba Berasategi)<sup>184</sup>

El primer cortometraje de Berasategi, como hemos mencionado, es *Ekialdeko Izarra*, lo que supone un primer paso en la profesionalización de la animación comercial en la CAV. De hecho, es considerada la primera obra de ficción de animación producida en Euskadi. *Ekialdeko Izarra* se estrena en el Festival de San Sebastián y cuenta con Koldo Izagirre como guionista.

Concretamente, este primer cortometraje es una adaptación del cuento *Jentilen amaiera*, recogido de la tradición oral vasca y ampliamente estudiado por Juan Inazio Hartsuaga<sup>185</sup>. La versión de Berasategi no es una adaptación totalmente fiel, ya que el relato original incluye muy pocas frases, por lo que los autores incorporan más elementos a la narración para completar el metraje. Los seres mitológicos del cuento original, los jentiles, se convierten en un grupo variopinto de hombres que encuentran en el camino a un anciano —un heraldo— que les anuncia el fin del mundo. Ese heraldo, al igual que en el cuento, acaba falleciendo. Ante eso, ese grupo de hombres y el pueblo que les acoge, buscan la manera de hacer frente al apocalipsis.

La animación que usa Berasategi para este cortometraje tiene una cadencia menor a 24 fotogramas por segundo, concretamente es de 18. Esto hace que la animación sea menos

---

184 ROLDÁN LARRETA, Carlos. Entrevista a Juanba Berasategi, 08/09/1992.

185 Es interesante recalcar el hecho de que el cortometraje se titule *Ekialdeko Izarra* o en castellano *La estrella de oriente*, ya que como recoge Hartsuaga, algunas de las historias originales presentan como señal una nube y otras una estrella. Según el antropólogo, la estrella de los relatos vascos es análoga de la estrella que en la tradición cristiana con motivo del nacimiento de Jesucristo guía a desde Oriente a los Reyes Magos hasta Belén. HARTSUAGA, Juan Inazio. *Euskal mitologia konparatua; Jentilen akabera*. Donostia-San Sebastián: Kriseilu, 1986, p.50 y 51.

fluida y más primitiva. Incluso reaprovechan ciclos de fotogramas para ahorrar tiempo de producción<sup>186</sup>. En *Ekialdeko izarra* destacan los colores vivos que recuerdan al estilo de George Dunning en *Yellow Submarine* (1968) y que trasladan en cierta medida la historia a un mundo de fantasía.

Su segundo cortometraje, *Fernando Amezketarra* (1979), está ligado a la figura de Eugenio Arieta, óptico de Errenteria. Por aquel entonces, tras haberse casado, Berasategi trabaja en una empresa de seguros. Arieta muestra interés por su labor artística y se convierte en el productor del cortometraje, y según los créditos iniciales, también ejerce de cámara. Esta colaboración a modo de mecenazgo es el paso definitivo para que el director sepa que va a dedicarse profesionalmente a la animación.

*Fernando Amezketarra* narra una de las historias recogidas por el escritor Gregorio Mujika en 1925 y que tienen al conocido personaje vasco como protagonista. Concretamente, Berasategi adapta la historia titulada *Erretoreraren Zerria*, en la que el vecino de Amezketa engaña al párroco del pueblo para quedarse con el cerdo que acaba de sacrificar. Es una de las primeras ocasiones en las que Berasategi representa al estamento eclesiástico en su filmografía, lo que luego, como veremos, se convierte en una constante. La adaptación del argumento y los diálogos corren a cargo de Koldo Izagirre —siendo ésta su segunda colaboración con Berasategi— y Ramon Etxezarreta. Joxe Alberdi figura como dibujante, quien posteriormente dirige su propio cortometraje de animación, *Pitxu, alfer haundi* (1987). También cuenta con la ayuda de Luis Goya, con quien colabora en sus siguientes trabajos. Este cortometraje de diez minutos se presenta en formato de 35 milímetros y utiliza la técnica de dibujos animados tradicional. A pesar de que todavía la animación es algo limitada y muchos de los planos se realizan con movimientos de cámara sobre dibujos estáticos, el cortometraje gana el Primer Premio de Cine Vasco en el XXI Festival Internacional de Cine Documental y Cortometraje de Bilbao, ZINEBI, en 1981.

*Fernando Amezketarra* sirve para completar la formación del equipo de Berasategi. De hecho, algunos de los movimientos de los personajes de este cortometraje —Berasategi señala la secuencia de un hombre cortando un tronco con un hacha— los aprovecha más adelante para su primer largometraje, *Kalabaza Tripontzia*. También incluirá en esa película su tercer cortometraje, *Kukubiltxo*, en el que Koldo Izagirre ejerce de guionista por tercera vez consecutiva. La película cuenta la historia de Kukubiltxo, un niño diminuto que acaba desvelando el misterio de un robo. Nuevamente se trata de una adaptación de un cuento recogido de la tradición oral<sup>187</sup>. Este cortometraje no se califica para su estreno de manera individual, aunque sí que participa en el XXV Festival Internacional de Cine Documental y Cortometraje de Bilbao en 1983, donde gana el Gran Premio del Cine Vasco.

186 En 2009 Juanba Berasategi admite que con el paso de los años deja de utilizar la repetición de los ciclos, especialmente cuando se usan para alargar el metraje. En contraposición, el cineasta apuesta por la elipsis como recurso. ANIMAHOLIC. Entrevista a Juanba Berasategi, 30/03/2009. [En línea] <<https://animaholic.wordpress.com/2009/03/30/entrevista-a-juanba-berasategi/>> [Consulta: 01/08/2018].

187 Sobre el cortometraje *Kukubiltxo* se concreta más en el análisis de *Kalabaza Tripontzia*.

*Kalabaza Tripontzia* no solo es el primer largometraje de Berasategi, sino que es a su vez el primer largometraje de animación comercial producido en la CAV. Esta película está compuesta de siete cortometrajes y es el resultado de cinco años de trabajo de un equipo de más 60 personas<sup>188</sup>. Para poder completar la película, Berasategi trabaja con una estrategia concreta a la hora de solicitar ayudas: en vez de hacerlo para un largometraje, plantea las peticiones cortometraje a cortometraje. De este modo, el director muestra el trabajo de corta duración ya realizado a las instituciones en el momento de pedir la siguiente subvención. Cuando tiene varios cortometrajes terminados, y sumado el metraje de todos ellos se alcanzan los 60 minutos necesarios para completar un largometraje, es cuando solicita las ayudas para realizar la película de larga duración. Cabe destacar que esta manera de proceder tiene su reflejo a nivel gráfico, ya que es notable la evolución técnica y pictórica de un cortometraje a otro.

La técnica utilizada para la realización del largometraje, al igual que en *Ekialdeko izarra*, *Fernando Amezketarra* y *Kukubiltxo*, es la del dibujo animado tradicional sobre acetato. Además, utiliza el multiplano para realizar *travellings*, lo que conlleva un rodaje de varias semanas. Como se puede ver en los créditos de inicio, la película cuenta ayuda del Ministerio de Cultura, de la Diputación Foral de Gipuzkoa, y la colaboración de Euskal Telebista<sup>189</sup>. En definitiva, *Kalabaza Tripontzia* sirve para demostrar a las instituciones y al resto de agentes dedicados a la producción audiovisual que es posible hacer animación comercial en Euskadi.

Antes del estreno de *Kalabaza Tripontzia*, Berasategi participa en el proyecto *Ikuska*, coordinado por Antxon Ezeiza. Se trata de una serie de cortometrajes producidos en un momento en que está candente el debate sobre el concepto 'Cine Vasco'<sup>190</sup>. Este conjunto de cortometrajes los lleva a cabo con su productora Bertan Filmeak y en total produce 20. En número de piezas aumenta a 21 si tenemos en cuenta el trabajo dirigido por el propio Ezeiza. Cada película trata un tema diferente, ya sea de índole social o cultural, y hay que destacar que todos ellos se realizan en euskera.

Cuando está preparando *Ikuska*, Ezeiza contacta con Berasategi, quien decide rápidamente sumarse a la iniciativa. Finalmente, Berasategi dirige el sexto cortometraje, *Euskara galdutako Nafarroa* (1980). Es su primera experiencia en cine de referente real y se encarga tanto de la dirección como del guion.

**<<Yo creo que sí tenía, de alguna manera, lógicamente ese experimento inicial. Ese ponerse las pilas. Dentro de los objetivos había varios. Evidentemente la definición de qué era el cine vasco. Y el euskera estaba**

188 En ocasiones Berasategi menciona la cifra de 100 trabajadores.

189 Como indicamos en el apartado dedicado a las ayudas a la cinematografía del Gobierno Vasco, *Kalabaza tripontzia* recibe una ayuda del ejecutivo autonómico, a pesar de que no figure en los títulos de crédito.

190 El debate sobre el concepto 'Cine Vasco' lo hemos mencionado brevemente en el cuarto apartado del tercer capítulo, en referencia al uso del euskera en el largometraje de animación producido en la CAV. En el caso de Antxon Ezeiza, el director hace su aportación al debate mediante la serie *Ikuska*.

presente todo el rato. Pero también descubrir las tripas del cine, de la técnica. Yo por ejemplo aprendí mucho. Podía desplazarme a Madrid, que era prácticamente imposible, ver un laboratorio, estar al lado de un montador, estar al lado de una moviola... esto me trajo mucha riqueza.»>  
(Juanba Berasategi)<sup>191</sup>

De vuelta a la animación, después de *Kalabaza Tripontzia*, Berasategi trabaja en un proyecto que no lleva su sello, pero sí la participación de su estudio: la serie *Flannery eta bere astakiloak* (1986–87). Luis Goya es el director de este trabajo, que mezcla secuencias de imagen real y de animación y que es la primera serie de animación producida en Euskadi. El equipo de Berasategi se encarga de dar vida a las secuencias de animación. Cabe señalar que los dibujos son posteriormente publicados en los cuentos infantiles de la editorial Elkar basados en la serie. Este trabajo es el último en el que Berasategi trabaja con la productora Jaizkibel Kultur Zerbitzuak, ya que el conglomerado se divide a partir de ese momento y cada cual forma su propia empresa<sup>192</sup>, de modo que, en 1992, Berasategi funda Lotura Films en Donostia–San Sebastián. Más tarde, en 2001, funda Marra 21, con sede en Pasaia, para realizar servicios de estudio de animación.

Pero, antes de comenzar a producir con Lotura Films, a principios de los noventa, Berasategi crea la empresa Eskuz en Donostia–San Sebastián y comienza a trabajar en el largometraje *Balearenak*. En esta ocasión, cuenta con Gregorio Muro como guionista, ya que está interesado en llevar a la pantalla una adaptación del cómic *Justin Hiriart* del propio Muro. El objetivo es adaptar al público infantil las historias de Justin Hiriart, un capitán de barco al mando de un buque ballenero que parte desde Pasaia a América. Como ya hemos señalado a lo largo de la investigación, la película *Balearenak* trae consigo una polémica relativa a su autoría que acaba en los tribunales<sup>193</sup>.

A principios de los noventa, Berastegi trabaja el proyecto *Kristalezko begia*, un largometraje que tiene previsto alejarse de los planteamientos de *Kalabaza tripontzia* y *Balearenak*, ya que es una obra de humor negro dirigida a un público adolescente. En este caso, se trata de la adaptación de la novela del escritor gallego Alfonso Daniel Rodríguez Castelao, *Un ollo de vidro. Memorias dun esquelete*, publicada en 1922. Los derechos de la obra los compran a la fundación que gestiona el legado del autor gallego. Koldo Izagirre traduce el texto al euskera y prepara el guion para que Berasategi adapte la obra a la animación. Era una apuesta mu-

191 BELOKI, Maialen (moderadora). Ikuska. Mesa redonda con los realizadores de la serie. Donostia–San Sebastián, 01/12/2016.

192 Luis Goya funda la productora Trenbideko Filmeak, con la que produce entre otras *Offeko maitasuna* (1992), primer y único largometrajes escrito y dirigido por Koldo Izagirre. El propio Izagirre se dedica como escritor a la prosa y la poesía, sin olvidar su trabajo como guionista. Joxean Muñoz se especializa como guionista y participa en la mayoría de los trabajos de Lotura Films, además de ejercer entre 2006 y 2010 de director general del Proyecto Tabakalera. Finalmente, Ramon Etxezarreta, además de seguir ejerciendo de escritor y traductor pasa a formar parte del PSE y llega a ser concejal del Ayuntamiento de Donostia–San Sebastián.

193 Esta polémica estudia con más detalle en el capítulo referente al análisis de la película *Balearenak/Ipar haizearen erroka*.

cho más experimental y, en palabras de Izagirre<sup>194</sup>, un reto interesante desde el punto de vista plástico por la propia historia en sí: nos ponemos en la piel de un esqueleto que ve gracias a su ojo de cristal, la acción se desarrolla en un cementerio, exclusivamente de noche, y en ella predominan el negro y el blanco. La película recibe una ayuda económica del Gobierno Vasco, pero no se llega a realizar<sup>195</sup>.

---

194 Datos obtenidos de la correspondencia con Koldo Izagirre, escritor y guionista, mantenida en diciembre de 2017.

195 DE MIGUEL, REBOLLEDO, MARÍN, Op. Cit., p.38.

### 4.3. El paso a la digitalización: las series de televisión y los largometrajes sobre Andalucía

Tabla 26: **Filmografía de Berasategi entre 1994 y 2005.**

AÑO	TÍTULO	DIRECCIÓN	FORMATO
1994–1995, 1996	<i>Fernando Amezketarra</i>	Eduardo Elozegi, Zuriñe Sistiaga, Jose Angel Lopetegi	Serie de televisión
1997–99	<i>Lazkao Txiki</i>	Juanba Berasategi	Serie de televisión
1999–2000	<i>Txirrita</i>	Juanba Berasategi	Serie de televisión
1998	<i>Ahmed, Alhambra printzea</i>	Juanba Berasategi	Largometraje
2003	<i>Alhambra giltza</i>	Juanba Berasategi	Largometraje
2000	<i>Karramarro Uharte</i>	Joxean Muñoz, Txabi Basterretxea	Largometraje
2005	<i>Pailazokeriak</i>	Imanol Zinkunegi	Largometraje

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de Lotura Films.

Tres de los primeros proyectos que Berasategi desarrolla en su nueva empresa, Lotura Films, son series de televisión: *Fernando Amezketarra* (1994–95 y 1996), *Lazkao Txiki* (1997–99) y *Txirrita* (1999–2000).

La primera, *Fernando Amezketarra*, consta de dos temporadas compuestas cada una por 13 capítulos de 15 minutos de duración. Berasategi lleva a cabo las labores de producción, en coproducción con Euskal Telebista y Euskal Media (Gobierno Vasco), pero no la dirige. Años antes, Berasategi acude a Euskal Telebista con su cortometraje *Fernando Amezketarra* con la propuesta de desarrollar una serie de animación a partir de este personaje, pero es rechazada ya que la televisión vasca no lo considera un producto universal que pueda venderse en el resto del mundo —ETB mira a Catalunya y al éxito de series como *Los fruitis* (Antoni D'Ocon, 1990–1992) —. Finalmente consigue llevar a cabo esta serie, siguiendo siempre la esencia del cortometraje, pero con un nuevo diseño.

Acabada *Fernando Amezketarra* y tras el éxito de las historias de Amezketa, llegan dos series de televisión más que siguen la misma línea: *Lazkao Txiki* y *Txirrita*. En este caso, Berasategi no solo las produce, sino que también las dirige.

*Lazkao Txiki* consta de 104 capítulos y *Txirrita* de 52, todos ellos de siete minutos de duración. La producción se lleva a cabo íntegramente en euskera, y los *bertsos* de los personajes

protagonistas son una de las bases de las narraciones. Los protagonistas de ambas series, Lazkao Txiki y Txirrita, son dos *bertsolaris* guipuzcoanos que existieron en la realidad. Txirrita, Jose Manuel Lujambio (1860-1936), es conocido por su ingenio y la versión impresa de sus *bertsos*; Lazkao Txiki, José Miguel Iztueta (1926-1993), toma nombre de su pueblo natal y, como se muestra en la serie, vive en su infancia la Guerra Civil española. Las historias recogidas en las series corresponden ocasionalmente a adaptaciones de situaciones que, supuesta o realmente, sucedieron a sus protagonistas. Esto, además de acercar la figura de cada *bertsolari* a la audiencia de Euskal Telebista, también sirve para mostrar la realidad social que vive cada uno de ellos. Tal vez por ese motivo, la reproducción de algunas situaciones de la vida de Lazkao Txiki supone una llamada de atención del Parlamento Vasco a Euskal Telebista. El político Pablo Mosquera, del Grupo Parlamentario Foralista Alavés y representante de Unidad Alavesa, solicita en el Parlamento de Vitoria-Gasteiz explicaciones sobre los contenidos de la serie *Lazkao Txiki*, para lo que se hace uso de la comisión de control parlamentario de EITB. En aquel entonces la serie se emite los domingos en ETB1 a las 21.30 horas.

**<<A mí me gustaría que nos explicara un poco mejor si a lo largo de la serie de la que disfrutamos los domingos, en alguno de los momentos de esa vida o de esa obra se han vertido algún tipo – digamos– de programas humorísticos que puedan de alguna manera considerarse como provocativos, es decir, con los símbolos de la nación española: el ejército, etcétera>>. (Pablo Mosquera)<sup>196</sup>**

En respuesta a estas acusaciones, Iñaki Zarraoa, Director General de Euskal Irrati Telebista, compadece en el Parlamento de Vitoria-Gasteiz. Al acabar su intervención, plantea dos preguntas retóricas sobre el poder que puede ejercer Euskal Telebista en los contenidos emitidos, así como del valor de la obra, que no deja de ser una adaptación histórica.

**<<Lehenengo, hau fikzio–produkto bat da, bere garaian produktora batek eskainitako proiektu baten inguruan. Eta nik berriro diot, askotan aipatu dut zer egin behar dut nik: zentsuratu?**

**Bigarrena. Ez da bakarrik fikziozko produkto bat, biografia bat da. Biografia baten barruan moztu daitezke bere pasadizoak, esanguratsuak baldin badira eta garai bateko ispiluak baldin badira?>> (Iñaki Zarraoa)<sup>197</sup>**

Esta anécdota pasa a convertirse en una de las más recurrentes de Berasategi, ya que sirve para subrayar el poder que puede tener una obra de animación en la sociedad<sup>198</sup>.

196 PARLAMENTO VASCO. Comisión de control parlamentario de EITB. Vitoria-Gasteiz, 26/05/1998, p.2.

197 Ídem, p.6.

198 La situación casi vuelve a repetirse cuando en 2010 Unión del Pueblo y Democracia (UPyD), solicita información documentada sobre la serie de dibujos animados *Lazkao Txiki*, concretamente, solicita una copia íntegra del

Siguiendo esta línea, valora la posibilidad de hacer otras dos series. La primera se basa en el también *bertsolari* Bilintx; la segunda, narra la vida del *trikitilari* —intérprete de acordeón diatónico vasco— Jazinto Rivas, conocido como Elgeta, y está ambientada en el Eibar de la Segunda República. De hecho, cuando Berasategi propone a Euskal Telebista el producto, aunque admiten que es interesante y descarado, le indican que no hay dinero para producir la serie, por lo que le sugieren que opte por el formato del largometraje. De este modo, en 2014, Lotura Films solicita la ayuda para la producción de largometrajes del Gobierno Vasco con un proyecto de título *Elgeta*, aunque no recibe la subvención. El propio Berasategi admite que la realización de un largometraje es un trabajo más costoso y le obliga a pasar por un largo proceso de solicitud de ayudas. Según el cineasta, la televisión debe ser el cliente natural de su empresa. La realidad es que, efectivamente, Euskal Telebista ofrece contenidos infantiles —muchos de animación— en euskera, pero son en su mayoría de origen extranjero. Eso, según Berasategi, conlleva que los valores, formas de vida y ambientes mostrados en las series de televisión que se consumen en euskera muestren orígenes culturales lejanos a Euskal Herria.

Cuando Lotura Films comienza a trabajar en las mencionadas series de televisión, el proceso técnico de creación de la animación cambia considerablemente respecto a sus trabajos previos. Aunque sus siguientes películas todavía presentan formato de 35 milímetros, poco a poco la realización pasa a ser digital. Se comienza con el escaneo de los dibujos realizados a mano, para luego realizar el coloreado digitalmente. Con el tiempo, todo el proceso se digitaliza. Los dibujos se pasan a realizar directamente en el ordenador con la tableta digitalizadora. Por último, se realiza el montaje digital de la película, para obtener un archivo de video final. Todo ello conlleva una reducción del tiempo de realización y del equipo humano necesario, en comparación con la técnica de dibujos animados tradicional sobre acetato.

<<Artisauzko prozesu totala izan zen *Kalabaza Tripontzia*, 100 pertsonako lantaldea. Bigarren prozesuan 50. Orain 25. Laurden batean geratu da ekoizpen taldea, hori ere putakeri bat da alde batetik. Baina prozesu mekanikoetan kendu da. Oraindik ere sormenezko prozesuetan behar ditugu animatzaileak. Orain talde osoa praktikoki animatzaileek osatzen dute.>> (Juanba Berasategi)

Después de *Balearenak*, el siguiente largometraje dirigido por Berasategi es *Ahmed, Alhambrako printzea*. Esta película es una interpretación libre de *Tales of the Alhambra* del escritor estadounidense Washington Irving. Para este film, Berasategi cuenta por primera vez con la colaboración Canal Sur, que repite en dos de sus siguientes largometrajes: *Alhambrako sekretua* y *Tormesko itsumutila*. De hecho, como se cita en el capítulo anterior, concretamente en el apartado dedicado a las coproducciones, Berasategi tiene muy claro que debe buscar la participación de otras empresas e instituciones. La clave en su opinión reside en encontrar aliados de características similares a las suyas.

---

capítulo titulado *Beleak inguruan*. UPYD. Solicitud de información documentada sobre la serie de dibujos animados Lazkao Txiki. Vitoria-Gasteiz, 11/01/2010.

*Ahmed, Alhambra*ko printzea, se presenta como un proyecto que muestra un universo que aboga por la diversidad cultural y religiosa, en la que termina triunfando el amor entre una pareja de distinto origen. En palabras del propio Berasategi, la película es «*un producto sano*». Cabe destacar, que la adaptación que hacen Berasategi e Izagirre del cuento de Irving, trae la sustitución del reino de Toledo por el de Navarra.

De cara a su cuarto largometraje, *Alhambra*ko Giltza, Berasategi apuesta de nuevo por la adaptación de la obra de Irving. En esta ocasión, es el propio Washington Irving el protagonista de la historia. El escritor viaja a Sevilla y Granada, protagonizando una historia en la que se hace alusión a una de las leyendas recogidas en *Tales of the Alhambra* sobre una de las puertas del castillo granadino.

Respecto a la técnica utilizada, *Ahmed* y *Alhambra*ko giltza, al igual que las tres series de televisión antes mencionadas, presentan un proceso mixto entre los dibujos animados tradicionales y digitales. En ambos casos, se comienza a incluir elementos creados mediante técnica de animación digital vectorial. Berasategi es precavido respecto a la creación de animación 3D y tiene presente la dificultad que entraña. Es consciente de que su trabajo va a compararse con el de las grandes producciones de Hollywood, por lo que opta siempre por utilizar una técnica que pueda dominar. Por ello, apuesta por mantenerse fiel a la estética 2D de dibujos animados, incluyendo excepcionalmente elementos 3D en algunas películas, como en *Pailazokeriak*.

<<Estetika 3D hori egiteko, edo oso ondo egiten duzu edo bestela lardaskeria bat da. Oso ondo egin behar da ondo geratzeko. Bestela oso plastikozkoa, irreal, geratzen da. Eta beno, niri gustatzen zaizkit gehiago 2D elementuak. Ez da kapritxo. Eta *Pailazokeriak*, beno, txikientzako da. Eta dekoratuak oso errazak... ondo ikusi nuen (3D-a erabiltzea) eta horregatik egin genuen.>> (Juanba Berasategi)

En esta etapa, entre finales de los noventa y principios de los 2000, Lotura Films trabaja en dos largometrajes que no dirige Berasategi. El primero es *Karramarro Uharte*, de Irusoin, y el segundo *Pailazokeriak*, producido por la propia Lotura Films, pero bajo la dirección de Imanol Zinkunegi. Aunque *Karramarro Uharte*, dirigida por Joxean Muñoz y Txabi Basterretxea es una iniciativa de la empresa Irusoin, Berasategi y su equipo trabajan activamente en ella:

<<Ni gestioan egon nintzen hasieratik. Eta Joxean Muñoz gidoilaria, nirekin lan egiten zuen momentu horretan. Nik jartzen dut dena, ia dena. Ez soilik estruktura tekniko, baizik eta hasieratik, gidoia hasi baino lehen ere nengoen ni. Joxean laguna zen, bera gidoilari. Gestio guztiak beste ekoiztetzerako izan ziren, baina ez soilik elementu teknikoak, ere gidoiaren tratamendua...>> (Juanba Berasategi)

*Pailazokeriak* tiene como protagonistas a los conocidos payasos televisivos *Txirri, Mirri eta Txiribiton*. A diferencia de *Karramarro Uhartea*, esta película no corresponde a un proyecto que solicita los servicios de Lotura Films. Es el propio Berasategi quien plantea la posibilidad de realizarla. En ese momento, el programa de televisión que realizan *Txirri, Mirri eta Txiribiton* tiene un notable éxito y ve oportuno plantear un largometraje con ellos como protagonistas. De hecho, éste le sirve para volver a acercarse a nivel temático a Euskal Herria. En palabras del propio Berasategi, es volver a mirar hacia dentro, después de haberse alejado con *Alhambra giltza*. Conoce a Jose Ignacio Ansoarena, actor que interpreta a Mirri, de un trabajo anterior, concretamente del cortometraje *Tortolika eta tronbon* (1998), para el cual la empresa Ikuskin contrata a Lotura Films como estudio de animación. Imanol Zinkunegi es el director de animación del cortometraje, y según asegura, aunque Berasategi no aparece en los créditos finales, trabaja en el montaje de las imágenes y en la coordinación del proyecto<sup>199</sup>. De cara al largometraje, el propio Zinkunegi ejerce las labores de dirección, mientras que Berasategi es el guionista, productor ejecutivo y montador. Por su lado, los actores de *Txirri, Mirri eta Txiribiton* acceden a ceder sus derechos de imagen sin pedir nada a cambio.

Cabe señalar también, que en esta época, Berasategi baraja varios proyectos bastante alejados de su línea habitual que finalmente no desarrolla<sup>200</sup>. Por un lado está *La manzana*, una propuesta de animación dirigida al público adulto donde se presenta una comunidad al estilo *13 Rue del Percebe* de Francisco Ibáñez, en la que tiene previsto introducir personajes que representan diferentes tipos sociales como el ecologista, el 'facha' o el hombre que se mueve entre el club de alterne y la tasca. Totalmente diferente es el proyecto *Europako txirrindulari itzulua*, en el que una persona discapacitada realiza un viaje por Europa acompañada de su madre, siguiendo una carrera ciclista en una furgoneta de publicidad.

<sup>199</sup> Datos obtenidos de la correspondencia con Imanol Zinkunegi, director de animación, mantenida en septiembre de 2017.

<sup>200</sup> MITXELENA, Olatz. Juanba Berasategi: «euskara da gure jatorrizko bertsioa». En: *Branka*. Pasaia: Arnasa Kultur Elkarte, Abraska Kultur Elkarte, 2000, octubre, n°10, pp.16-19.

## 4.4. Los últimos largometrajes

Tabla 27: Filmografía de Berasategi entre 2008 y 2017.

AÑO	TÍTULO	DIRECCIÓN	FORMATO
2008	<i>Barriola, San Adriango Azeria</i>	Juanba Berasategi	Largometraje
2012	<i>Tormesko itsumutila</i>	Juanba Berasategi	Tv-movie
2017	<i>Nur eta herensugearen tenplua</i>	Juanba Berasategi	Largometraje

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de Lotura Films.

El quinto largometraje dirigido por Berasategi es *Barriola, San Adriango Azeria*. El director vuelve a los orígenes marcados en *Kalabaza Tripontzia* y, de mano de Koldo Izagirre, realiza una nueva película basada en historias vascas recogidas de la tradición oral<sup>201</sup>. En este caso, los protagonistas son los bandoleros y carboneros de la zona del monte Aizkorri, con el joven Barriola a la cabeza. Concretamente, la acción se sitúa entre Gipuzkoa y Araba/Álava, con el paso de San Adrián, como el título de la película indica, como escenario principal. Se muestra la lucha entre clases y se muestra cómo burgueses, mineros y carboneros buscan cada uno su propio beneficio.

Para el siguiente largometraje, apuesta por primera y única vez por producir una *tv-movie* en lugar de un largometraje para su estreno en salas. Para ello, adapta la obra anónima *La vida de Lazarillo de Tormes y de sus fortunas y adversidades*, basándose en la traducción que hace en 1929 el escritor Nikolas Ormaetxea, más conocido como Orixe. Lo hace tras percatarse de que no existe ninguna versión de animación de este clásico de la literatura española.

El último largometraje que dirige Berasategi es *Nur eta herensugearen tenplua*. El cineasta de Pasaia adapta una de las novelas de la saga literaria *Nur* de Toti Martínez de Lezea, que tiene a la nieta de la escritora como protagonista. El guion finalmente es firmado por Eneko Olasagasti y la propia Martínez de Lezea. Tras dos años de trabajo, la historia toma forma con algunos cambios respecto a la novela. Entre las diferencias más notables está el número de personajes, ya que se amplía y suma antagonistas a la trama, y más historias secundarias para completar el argumento y metraje. La acción presenta a Nur, una niña vasca del pueblo vizcaíno de Larrabetzu, que se muda con su padre y madre a China. Con sus compañeros de la escuela visita un parque de atracciones, que sirve de pretexto para mostrar distintos elementos de la cultura china. Lamentablemente, Berasategi fallece antes del estreno, por lo que la película es presentada de manera póstuma en junio de 2017. La película forma parte de la muestra de cine vasco del Festival de San Sebastián en 2017, donde se proyecta fuera de concurso.

<sup>201</sup> A partir del argumento de la película, Igela publica en 2009 una novela corta que es ilustrada con fotogramas del film.

Los últimos tres largometrajes de Berasategi mantienen la estética en dos dimensiones, pero en cada cual existen diferencias en cuanto a los recursos digitales utilizados. En *Barriola* sobresale el uso de dibujos animados tanto en personajes como fondos. La animación es bastante completa y se ve apoyada de recursos digitales para los efectos especiales, como por ejemplo, la nieve cayendo sobre la montaña. En *Tormesko itsumutila* no hay tanto efectos especiales y la animación es más limitada, con un estilo más *cartoon* y formas más exageradas. De hecho, la animación se asemeja más a la técnica *cut-out* que a los dibujos animados. *Nur eta herensugearen tenplua* por su parte, retoma el estilo de *Ahmed*, *Alhambrako Printzea*, *Alhambrako Giltza* y *Pailazokeriak*, ya que incorpora objetos y fondos en tres dimensiones —entre los que destacan los dragones—, junto a personajes realizados en dibujos animados. La animación vuelve a ser bastante limitada y similar al *cut-out*.

Después de *Nur eta herensugearen tenplua*, el siguiente gran proyecto en el que participan Lotura Films y Berasategi es el largometraje —y previsiblemente serie de animación— que adapta el proyecto multimedia *Lur eta Amets*, *Euskal Herriaren historia*. La narración presenta a los mellizos Lur y Amets, que junto a su abuela Andere y el gato Baltasar, se trasladan a diferentes épocas históricas de Euskal Herria. En 2017 los autores solicitan al Gobierno Vasco una ayuda para la producción de largometrajes, por la que consiguen 300.000 euros, que se convierte en la mayor partida destinada a un largometraje de animación de la que tenemos constancia.

La propuesta original surge como iniciativa de Ikastolen Elkartea, la editorial Elkar y Katxiporreta, ya que estiman que hace falta una publicación que acerque la historia de Euskal Herria a los niños. Como resultado, en 2015 se publica un libro y varios cuentos. El trabajo gráfico recae en Lotura Films y lo coordina el propio Berasategi. En el equipo de ilustradores destaca uno de los habituales colaboradores de sus largometrajes, Jose Angel Lopetegui.

**<<Planteatu zidatenean proiektua, segituan ikusi nuen proiektu erraldoi eta zabala zala. Eta ordun, hain handia, ilustratzaile bakarren eskuan ez zela posible. Eta segituan konturatu ginen lan taldea osatu behar genuela.>> (Juanba Berasategi)<sup>202</sup>**

Junto al libro base del proyecto y los cuentos publicados se desarrolla una página web donde se intenta fomentar la participación de los lectores. Además, Lotura Films realiza un pequeño video promocional del proyecto y que al mismo tiempo sirve como tráiler de la serie de televisión y largometraje en el que trabajan. El guion corre a cargo de Eneko Olasagasti, con el que ya trabaja previamente en *Nur eta herensugearen tenplua*. Tanto Ikastolen Elkartea, Elkar como Katxiporreta ven en el audiovisual una manera de conseguir una mayor difusión del proyecto y del mensaje entre la audiencia infantil-juvenil. El largometraje, cuyo estreno se prevé para 2020, es dirigido por Imanol Zinkunegi y Joseba Ponce<sup>203</sup>.

202 KATXIPORRETA TB. *Lur eta Amets*, *Euskal Herriaren historia*, 01/12/2015. [En línea] < <https://www.youtube.com/watch?v=-i1EyLEGfQ/> > [Consulta: 01/08/2018].

203 Con motivo de la producción del largometraje *Lur eta Amets*, se estima que Lotura Films participe en el *Euskarazko*

## 4.5. Más allá del cine y la televisión

Tabla 28: Otras obras de Berasategi.

AÑO	TÍTULO	DIRECCIÓN	TIPOLOGÍA
1992	<i>Sorkunde</i>	Juanba Berasategi	Microespacios
1992	<i>Sport Man</i>	Juanba Berasategi	Microespacios
1986	<i>Bizkaia un país para la inversión</i>	INDETERMINADO <sup>204</sup>	Documental
1986	<i>Hautsi zure marka</i>	Koldo Izagirre	Documental
1987	<i>Conóceles</i>	INDETERMINADO	Documental
1997	<i>Lápiz</i>	INDETERMINADO	Vídeo corporativo
1998	<i>Caracol</i>	INDETERMINADO	Spot publicitario
1998	<i>Guay y los ladrones de señales</i>	Juanba Berasategi	Vídeo corporativo
2000	<i>Bla, bla &amp; Company</i>	INDETERMINADO	Spot publicitario
2005	<i>Otra condición</i>	Juanba Berasategi	Vídeo corporativo
2007	<i>Real Politik</i>	Juanba Berasategi	Videoclip
2009	<i>Simplemente</i>	Juanba Berasategi	Documental
2013	<i>Gladys del Estal</i>	Juanba Berasategi	Cortometraje
2013	<i>Gu, jatorri anitz, herri bat</i>	Juanba Berasategi	Documental

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos proporcionados por Lotura Films.

Además de los largometrajes de ficción comercial, objeto de estudio de la presente investigación, Berasategi participa en otro tipo de obras audiovisuales, la mayoría de animación y algunas pocas de referente real. En 1992 dirige *Sorkunde*, una serie de 16 micro-espacios para el Instituto Vasco de la Mujer, Emakunde. Estas cápsulas de dibujos animados de 45 segundos de duración cuentan con los diseños del dibujante Forges. Estos spots son los primeros que produce Berasategi tras fundar Lotura Films. Ese mismo año también realiza *Sport Man*, varios micro-espacios televisivos sobre diferentes deportes olímpicos. Son 25

*ikus-entzunezkoen laborategia* de la Diputación Foral de Gipuzkoa. El objetivo es sumar jóvenes dibujantes a la industria de animación, ya que según se indica, los colaboradores de Lotura Films superan los 40 años de edad. Finalmente, Lotura Films no lleva a cabo esta colaboración ni los talleres que se esperaba tutorizara Juanba Berasategi, quien junto a Eneko Olasagasti es entrevistado por este programa para realizar el diagnóstico de la situación de la industria audiovisual en Gipuzkoa. ORAIN GIPUZKOA. 2de0. Euskarazko ikus-entzunezkoen Laborategia, 2017. [En línea] < [http://www.gipuzkoa.eus/documents/2074513/2731861/2de0\\_ikusentzunezko+Laborategia.pdf/b2254d44-2a30-a39d-3aea-2b39ffa0487a/](http://www.gipuzkoa.eus/documents/2074513/2731861/2de0_ikusentzunezko+Laborategia.pdf/b2254d44-2a30-a39d-3aea-2b39ffa0487a/) > [Consulta: 01/08/2018], p.75, 76, 100 y 101.

204 Desde Lotura Films nos indican que las obras en las que Juanba Berasategi no figura como director, son principalmente piezas de publicidad o promocionales en las que ejerce, al menos, de coordinador o responsable.

capítulos de 15 segundos de duración. Ejemplos de productos similares se suceden en los siguientes años, en los que encontramos los vídeos corporativos que dirige para Mapfre y la asociación Ortzadar: *Guay y los ladrones de señales* (1998) y *Otra condición* (2005). Entre otros spots publicitarios que produce Lotura Films encontramos *Caracol* (1998), *Bla, bla & company* (2000) y *Lápiz* (1997).

Lotura Films también realiza otro tipo de obras de animación multimedia. En 2010 y 2011 trabaja con la editorial Elkar en la colección *Gipuzkoako historia* y *Gipuzkoako pertsonaiak*. Ambas colecciones incluyen varios CDs interactivos y libros ilustrados. Por la misma línea sigue la colección *Lur eta Amets. Euskal Herriko historia*, mencionada anteriormente.

Otro ejemplo de animación, pero lejos de lo realizado hasta el momento, es *Real Politik* (2007). Berasategi crea el videoclip de la canción de Joseba Tapia, que cuenta con la letra de Koldo Izagirre. Además del video musical, también se ocupa de la imagen gráfica del disco al que pertenece la canción, al igual que hace con otros álbumes del mismo músico.

**<<Horrelako joko esperimental bat. Ni ez nintzen gustura geratu. Animazioa desberdina da. Dena marrak, pertsonak... Irudi indartsua da, baina ez nintzen gustura geratu. Edukitik, "Real Politik" en letratik, uste dut urrun geratu zela.>> (Juanba Berasategi)**

En una línea similar está el pequeño cortometraje de animación de cuatro minutos de duración que realiza el año 2013 para el evento que se organiza por el 20 aniversario de la muerte del periodista y dibujante Joxemi Zumalabe. En esta obra titulada *Gladys del Estal*, Berasategi da movimiento a los dibujos de Zumalabe.

En lo que respecta al documental, Lotura Films realiza varios trabajos desde 1986. Ese mismo año, como encargo de la Diputación Foral de Gipuzkoa produce *Hautsi zure marka*, y para la Diputación Foral de Bizkaia, *Bizkaia un país para la inversión*. En 1987, para la Asociación de Padres de Deficientes Mentales de Álava (APDEMA), produce *Conóceles*. En 2009, junto a la productora Puxtarri, estrena el documental *Simplemente*, dirigido por John Andueza. Este documental sigue los pasos de varios miembros del grupo de danza Despertar de los Sentidos, chavales unidos por su afición por el baile y el síndrome de Down. La película muestra la preparación de un nuevo espectáculo realizado por este grupo. Otro documental que dirige es *Gu, jatorri anitz, herri bat* (2013), donde nuevamente subraya la diversidad que hay tanto en Gipuzkoa como en Euskal Herria y en ocasiones utiliza la animación como recurso sobre el que apoyar su discurso.

**<<Aniztasunaren ezagutza eta aitortza da elkar bizitzarako edo bide bakarra, edo bide inportanteena. Planteatu dut bide irekia eta debaterako. Kamerak jatorri desberdinetako herritarren irudi eta ahotsak jaso ditu gizarte interakzioan oinarrituta.>> (Juanba Berasategi)<sup>205</sup>**

205 GIPUZKOAKO FORU ALDUNDIA. «Gu, jatorri anitz, herri bat» dokumentalaren aurkezpena, 02/10/2013. [En

Como se observa, Berasategi trabaja el cine de referente real en forma de documental, pero no de ficción. Eso no quiere decir que nunca se plantee hacer una película de acción real, ya que incluso llega a rechazar un proyecto:

«Aspaldi planteatu zidaten pelikula bat egitea, eta nik banuen gogoa. Kontua da bertigoa ematen didala aktoreak zuzentzeak. Uste dut hori dela inportanteena, ofizioa ikasi egiten delako. Pentsatu nuen aktore ikastaro bat egitea, ulertzeko, batez ere. (...) Hori ikasi nahi nuen, baina azkenean ez nuen ezer egin. Hutsune hori daukat... Eskaini zidaten unean pena sentitu nuen ezetz esateagatik, baina oraindik badaukat denbora [barrez].»  
(Juanba Berasategi)<sup>206</sup>

Además de todos esos trabajos, colabora en muchas ocasiones con otros animadores que buscan formarse o poder disponer de la infraestructura de Lotura Films para realizar sus obras. Entre las herramientas a las que la empresa de Berasategi da acceso están la truca, la moviola o, simplemente, sus consejos. Es el caso de Begoña Vicario, que desde *Geroztik ere* (1994) y en sucesivos cortometrajes, a través de Eduardo Elozegi tiene acceso a la truca de Lotura Films para grabar en 35 milímetros. Asimismo, animadores ahora reconocidos como Ibizene Oñederra o Kote Camacho también pasan por su taller en uno u otro momento.

---

[línea] <<https://www.gipuzkoa.eus/eu/web/multimedia/-/-gu-jatorri-anitz-herri-bat-dokumentalaren-aurkezpena>> [Consulta: 01/08/2018].

206 SUSAETA, Igor. «Hemen saltzaile txarrak gara». En: *Berria*, 24/09/2014. [En línea] <[https://www.berria.eus/paperekoa/1665/028/001/2013-09-24/juanba\\_berasategi\\_zinemagilea\\_hemen\\_saltzaile\\_txarrak\\_gara.htm](https://www.berria.eus/paperekoa/1665/028/001/2013-09-24/juanba_berasategi_zinemagilea_hemen_saltzaile_txarrak_gara.htm)> [Consulta: 01/08/2018].

## 4.6. El trabajo institucional: IBAIA

En ocasiones Berasategi muestra en sus entrevistas una sensación de abatimiento, de constante crisis y de necesidad de lucha. Esto le lleva a esforzarse por cimentar las bases de la industria audiovisual vasca. Así, no destaca solamente por su trabajo audiovisual, sino también por la lucha a favor del audiovisual; defiende ante las instituciones públicas tanto las características propias de la animación, como también los intereses de todo el sector<sup>207</sup>. Por ello, está presente en muchas agrupaciones y representaciones de las empresas productoras vascas.

Es miembro fundador de varias asociaciones como la entidad de gestión de derechos intelectuales EGEDA (1990) y es miembro de su consejo de administración. También funda la AEPA, Asociación Española de Productores de Animación (1997). Es miembro de la junta directiva de FAPAE, Federación de Asociaciones de Productores Audiovisuales de España, de la que Lotura Films es socia.

Berasategi es también uno de los miembros fundadores de la delegación de Euskadi de la Asociación Internacional del Film de Animación (ASIFA). Como hemos señalado en el apartado dedicado a Animabasauri, en la primera edición de la Muestra Anima, Jordi Artigas, presidente de ASIFA Catalunya, plantea a varios cineastas vascos la creación de su propia delegación. ASIFA Euskadi se presenta oficialmente en 1994, y cuenta con Eduardo Elozegui como presidente, Begoña Vicario como vicepresidenta y Juanba Berasategi como miembro, que con el paso de los años se convierte en Presidente. Los objetivos de ASIFA Euskadi son mejorar el prestigio de la animación dentro del sector audiovisual, que las obras vascas tengan mayor representación en festivales, fortalecer la animación en euskera y ser un punto de encuentro para profesionales.

Esta asociación, que tiene un corto recorrido, está más enfocada al aspecto cultural y técnico y no al económico o comercial. ASIFA Euskadi llega en un momento en el que los miembros de la misma están en ebullición creativa; organizan un festival al que invitan al presidente de ASIFA internacional y firman algunos acuerdos. El primer convenio de colaboración lo firman en el mismo momento de su fundación en 1994, concretamente con Asociación Independiente de Productores Vascos (AIPV). En 1998 reciben una ayuda económica del Gobierno Vasco para llevar a cabo tres acciones distintas<sup>208</sup>: en primer lugar, el circuito itinerante y mensual a

<sup>207</sup> Berasategi no es el único que trabaja en Euskadi para defender el sector de la animación. En 1997 Gregorio Muro a través de su empresa Animedia junto a Myriam Ballesteros, inicialmente con MB Producciones y luego con Imira Entertainment, participan en la formación de la Asociación Española de Productores Independientes de Animación (APIA). Actualmente en la lista de empresas que forman la asociación hay que sumar a Baleuko e Irusoin. La APIA se juntó con la Associació Catalana de Productors d'Animació (ANIMATS) y en 2007 crearon DIBOOS, la Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación. Además de Imira Entertainment y Baleuko, también forma parte de DIBOOS Dibulitoon Studio. En 2018 se forma MIA, Mujeres en la Industria de la animación, de la que Myriam Ballesteros es promotora.

<sup>208</sup> COMUNIDAD AUTÓNOMA VASCA. Resolución de 16 de noviembre de 1998, del Director de Servicios del Departamento de Cultura, por la que se hacen públicas tanto el importe finalmente destinado, así como la composición de la Comisión de Valoración y la relación de subvenciones concedidas durante el año 1998 al amparo de la Orden de 22 de abril de 1998, de la Consejera de Cultura. *Boletín Oficial del País Vasco*, nº229, 1 de

través de la CAV y la Comunidad Foral de Navarra titulado *La noche mágica de la animación*, el cual incluye cuatro proyecciones, para lo que disponen de 2 millones de pesetas. En segundo lugar, consigue una inversión de un millón de pesetas, para publicar el libro *El cine de animación en el País Vasco*, que entendemos se trata de *Breve historia del cine de animación experimental vasco* de Begoña Vicario y/o del libro *Euskal animazio-zineari buruzko ikuspegi bat. Esperimentazioa jeneroa denez* firmado por Begoña Vicario y Emilio de la Rosa<sup>209</sup>. En tercer y último lugar, ASIFA Euskadi consigue medio millón de pesetas para publicar la revista trimestral *Muittu: Irudi bizidunen aldizkaria*, como boletín especializado de ASIFA Euskadi, que publica al menos ocho números entre los años 1997 y 2002.

Como se señala en el capítulo anterior, en cierto momento los comités de valoración de las subvenciones del Gobierno Vasco cuentan con un representante de la asociación. Sin embargo, la falta de infraestructura aboca a ASIFA Euskadi a su desaparición al no poder continuar cumpliendo sus objetivos.

Una de las asociaciones en las que se mantiene activo desde su fundación es IBAIA, Asociación de Productores Audiovisuales Independientes del País Vasco. Berasategi impulsa en 1997 esta asociación con el objetivo de unir a las empresas y combatir la fragmentación que existe entre las asociaciones. El objetivo básico es luchar por objetivos comunes, «*Nik batu egin nituen elkarte guztiak. Bakea*». Berasategi es presidente de la asociación y en el momento de su fallecimiento ostenta el cargo de vicepresidente. IBAIA está actualmente formada por varias empresas productoras que participan en algún momento en la producción de animación: Abra Prod, Baint Zinema, Baleuko, Irusoin, Lotura Films, Marra 21, REC Grabaketa Estudioa y Somuga Produktora.

En su labor en IBAIA destaca su firme actitud sobre las relaciones con Euskal Telebista y los convenios que se firman en los diferentes años. Como explica el propio Berasategi, negocia los términos de la participación de ETB en los largometrajes producidos por las productoras independientes y busca siempre la fórmula más positiva. Destaca, por ejemplo, el hecho de que la televisión pública pasa a ser compradora de los derechos de emisión y explotación para favorecer la situación de las productoras de cara a obtener las subvenciones del Ministerio de Cultura. Aun y todo, siempre se muestra crítico con la labor de Euskal Telebista, especialmente en lo referente al porcentaje de emisiones que debe corresponder a la producción independiente:

**<<Tormesko itsumutila ez dute botako Euskal Telebistatik. Ez dute emango. (...). Zergatik? Alde batetik, ez dakite nola programatu. Arraioa. Ez dakite nola programatu. Eta beste aldetik, bere sistema ekonomiko, finantziario, amortizaziozkoa, absurdo bat da.>> (Juanba Berasategi)**

---

diciembre de 1998, p.22223.

209VICARIO, Begoña. *Breve historia del cine de animación experimental vasco*. Madrid: Semana de cine experimental, Bilbao: ASIFA Euskadi, 1998 y DE LA ROSA; VICARIO, Op.Cit.

En 2006, Berasategi participa en el III Festival Internacional de Cine del Sahara, Fisahara, donde proyecta la película *Pailazokeriak*. Viaja a uno de los campos de refugiados saharauis de El Aiun junto con los actores que interpretan a *Txirri*, *Mirri eta Txiribiton* y otra docena de personas. El objetivo es completar un intercambio cultural, en este caso, a través del cine.

## 4.7. El reconocimiento: los premios

<<Ez naiz sari-zalea –aitortu digu–, lotsa ematen dit, baina lagunengandik dator eta pozgarria da sektoreko jendea nitaz gogoratzea eta nire ibilbidea aitortzea.>> (Juanba Berasategi)<sup>210</sup>

En el capítulo previo se señalan los premios Goya que las diferentes obras de animación vascas reciben a lo largo de los años. Sin embargo, hay algunos cineastas cuya labor es recocida en numerosas ocasiones a título personal. Es el caso de Juanba Berasategi, cuyos premios son un fiel reflejo de la importancia que tiene a lo largo de su carrera como creador, así como su labor en defensa del euskera y de los derechos de los cineastas.

Los premios le comienzan a llegar ya desde los inicios de su carrera. El hecho de que su primer trabajo de animación sea estrenado en el Festival de Cine Internacional de Donostia, ya es un hito, así como obtener la Mención de Honor años después en la edición XXXIII del festival por *Kalabaza tripontzia*. El primer largometraje de Berasategi también obtiene la calificación de 'Especial Calidad' del Ministerio de Cultura, además de 'Especial interés para la infancia'.

Durante esos primeros años, también obtiene el reconocimiento del Festival Internacional de Cine Documental y Cortometraje de Bilbao, ZINEBI, con *Fernando Amezketarra*, en la edición de XXI, y más tarde con *Kukubiltxo*, en la edición XXV. En ambas ocasiones gana el Gran Premio de Cine Vasco; en la última, por unanimidad.

Los siguientes largometrajes de Berasategi son premiados y seleccionados en diferentes certámenes. Por mencionar algunos, *Ipar haizearen erronka* se estrena en el Donostia Zinemaldia (edición XXIX). Este largometraje tiene bastante recorrido en festivales y es premiado con la medalla de oro en el Festival de Cine y Vídeo de Houston (1993). También logra el primer premio en la Semana del Cine Español de Salamanca y obtiene el premio Carabela de Plata en la XXIII edición de la Semana Internacional del Cine Naval y del Mar. *Ahmed, Alhambra*ko Printzea gana en el V. Festival Keoskemét Animation de Hungría un reconocimiento a la composición musical.

Los largometrajes que dirige años más tarde no ganan el Goya, pero sí que están presentes en varias ediciones. Son finalistas al premio Goya *Ahmed, Príncipe de la Alhambra* (edición XIII, de 1999) y *El embrujo del sur* (edición XVIII, de 2004). *Barriola, San Adriango Azeria* es candidata en la edición XXIV (2010) y *Nur eta herensugearen tenplua* es nominada en la edición XXXII (2018). Sin embargo, aunque no está dirigida por Berasategi, *Karramarro Uharte*a alcanza el máximo galardón de la Academia española en los Goya en 2001 (edición XV).

---

210 GARCÍA IDIAKEZ, Mikel. Kukubiltxo eta Galtzagorriren aitari merezitako saria. En: *Argia*, 18/09/2013. [En línea] <<http://www.argia.eus/argia-astekaria/2383/juanba-berasategi/>> [Consulta: 01/08/2018].

A los premios conseguidos por sus piezas audiovisuales hay que sumar otros reconocimientos que obtiene a lo largo de su carrera a título personal. Uno de los primeros es el premio Kilometroak (1997) de la Federación de Ikastolas de Gipuzkoa. Le sigue el otorgado por la revista Argia a la productora Lotura Films en 1998, en la sección de televisión. En la primera edición del festival Animabasauri, en 2005, su figura está presente y le dedican la primera retrospectiva del festival, que incluye la proyección de tres de sus largometrajes: *Kalabaza Tripontzia*, *Ahmed*, *Alhambra Printzea* y *Alhambra Giltza*. Parte de su trabajo se muestra en la exposición *Muittu, Euskal Herriko animazioaren erakusketa 1980-2004*, dedicada al cine de animación vasco. También es uno de los ponentes en la primera mesa redonda organizada dentro del festival Animabasauri, *Animazioa Euskadin munduari begira*. Además, sus trabajos no faltan en las siguientes ediciones del festival vizcaíno. Dos de los largometrajes en los que participa, *Karramarro Uharte* y *Pailazokeriak*, forman parte de la sección 'Animación en las aulas' de las ediciones de 2006 y 2007. Esa misma sección incluye en 2009 *Barriola*, *San Adriango Azeria*, que, además, protagoniza una de las dos exposiciones de ese año. En la muestra se incluyen diez paneles que representan el proceso creativo del film con ejemplos del guion, *storyboard*, planos y *layouts*.

Uno de los más destacados galardones que recibe Berasategi es el premio Abbadia, que desde 1996 entrega la Diputación Foral de Gipuzkoa. En 2006, se reconoce su trabajo por la normalización del euskera. Defiende que las subvenciones públicas vascas deben de ser exclusivamente para aquellas obras producidas en euskera, pero que, para ser políticamente correctos, también deben poder acceder las producidas en castellano.

**<<Nire, politikan, nire buruan, ez litzateke gazteleraz izan beharko. Hemen soilik subentzionatzen da euskalduna. Badago beste leiho bat, gazteleraz. Baina politikoki zuzenak izateko, badakigulako oposizioa badugula, politika sartzen da hemen. Eman behar dugu baimena ere bai gaztelaniaz egiteko. Ados. Bakea.>> (Juanba Berasategi)**

En 2008, Berasategi recibe el premio Topaleku de la Asociación Espai Catalunya por su labor en la difusión del cine catalán y la creación de lazos culturales entre territorios. En 2015 recibe el premio de honor en la quinta edición del concurso de cómic Rekalde Ortazar, que, con motivo del reconocimiento, realiza una exposición dedicada a la figura del director, que incluye ilustraciones, carteles y fotogramas de sus obras.

Siguiendo la línea del premio Abbadia, el Festival de San Sebastián, junto con las asociaciones EPE e IBAIA, le conceden el premio Zinemira en 2015. Este galardón se entrega a la carrera completa de una persona destacada, y, como de costumbre, Berasategi aprovecha la ocasión para dar las gracias recordando la precariedad que vive en ese momento el sector audiovisual, aguzado siempre, e incluso más en esa ocasión, por la crisis económica:

<<Sorpresaz jasotzen dituzu gisa horretako aitopenak. Azken finean, balantze bat egiten duzu, eta galdetzen diozu zeure buruari ea hainbeste denbora pasatu den. Sari edo aitopen hauek adinarekin etortzen dira. Zorabio moduko bat ere sentitzen duzu, atzera begiratzea deprimigarria ere izan daitekeelako askotan.>> (Juanba Berasategi)<sup>211</sup>

Después de su fallecimiento son numerosas las asociaciones e instituciones que homenajean a Berasategi, ya sea por medio de premios o programando sus películas. El 2 de mayo de 2017 Filmoteca vasca, junto con el Donostia Zinemaldia, preparan un homenaje que incluye la proyección de *Kalabaza tripontzia* en Tabakalera. En septiembre la Asociación EZAE, Euskadiko Zine Aretoen Elkarte, entrega el tercer premio EZAE a Berasategi por su aportación a la industria de cine vasca. El galardón lo recoge su hija Miren Berasategi y lo dedica a todos los que trabajan con él. Coincidiendo con el Festival de San Sebastián, la Orquesta Sinfónica de Euskadi interpreta las partituras que Joserra Senperena escribe para *Nur eta herensugearen tenplua*, concierto que sirve como homenaje al cineasta.

A mediados de octubre de 2017, en el evento anual de cine vasco de Lekeitio, Zinebilera, Euskal Zine Bilera, durante la gala de inauguración de su XL edición, reconocen la labor que realiza Berasategi. Como homenaje, programan los largometrajes *Barriola*, *San Adriango azeria* y *Pailazokeriak*. A finales de octubre Euskal Telebista emite en su primera cadena la película *Kalabaza tripontzia*. En Tolosalde, el grupo Galtzaundi Euskara Taldea dedica su décima edición del concurso Galtzakomik a Berasategi, y particularmente a la película *Kalabaza tripontzia*. Concretamente, las condiciones para participar en el concurso exigen las obras presentadas tengan relación implícita o explícita con el citado largometraje.

---

211 SUSAE, Op.Cit.



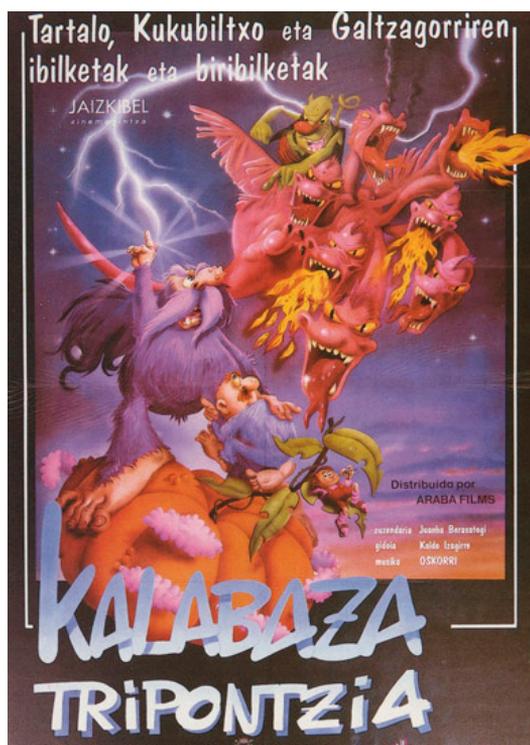


# Análisis de los largometrajes dirigidos por Berasategi



## 5 | **Kalabaza tripontzia** *La calabaza mágica*

Ilustración 42: Cartel *Kalabaza tripontzia*.<sup>1</sup>



### 5.1. Ficha técnica e introducción

#### Datos principales

**Título original:** Kalabaza tripontzia

**Otros títulos:** La calabaza mágica

**Dirección:** Juanba Berasategi

**Año:** 1985

**Calificación:** apta para todos los públicos

**Nacionalidad:** española

#### Producción y doblaje

**Producción:** Jaizkibel Kultur Zerbitzuak

**Empresa de doblaje:** Eresoinka, EXA S.A

**Intérpretes:** Teófilo Martínez, José Martínez, Ángel Sacristán, Francisco Arenzana, Eduardo Moreno, etc<sup>2</sup>.

#### Ficha técnica

**Producción:** Luis Goya

**Dirección de producción:** Luis Goya

**Guionista:** Koldo Izagirre

**Dirección de fotografía:** Ion Etxebeste

**Música:** Oskorri

**Montaje:** Alberto Magan

**Dirección de Animación:** Ion Etxebeste

**Animadores:** Jose Angel Lopetegi, Pedro Sestelo, Angel G. Espinosa, Carlos Varela, Juan L. Landa, Juan R. Arretxe

#### Formato y duración

**Formato:** 35 milímetros, Eastmancolor

**Duración:** 90 minutos

- 1 Los carteles utilizados corresponden a las imágenes de mejor resolución encontradas durante la investigación. En ocasiones, el cartel más apropiado resulta estar en castellano, a pesar de tener la versión original de la película en euskera.
- 2 Los datos los obtenemos de la página web [www.eldoblaje.com](http://www.eldoblaje.com), ya que no encontramos referencia a los actores de doblaje ni en los créditos de inicio o cierre de la película, ni en la bibliografía. ELDOBLAJE.COM. La calabaza mágica. [En línea] <<http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelícula.asp?id=35316>> [Accedido: 01/08/2018]. A pesar de que no aparece en dicha lista, nos consta que el actor Cándido Uranga trabaja como actor de doblaje en la película.

<<Lehenengo, ideia dator. Zergatik ipuinak, legendak, mitologia? Zergatik hori? Munduan zehar, herri guztietan, lehenengo pelikulak izan ziren nolabait beraien mitologia edo legendetatik hartutako istorioak, ahoz transmititutakoak. Zergatik? Nondik hasi? Bertigo hori izan zen lehenengo pelikula. Hori oso lotuta dago kulturarekin, hizkuntzarekin, paisaiarekin, zure inguru kulturalarekin.>> (Juanba Berasategi)

*Kalabaza tripontzia* es un hito en la historia del cine del País Vasco, ya que es el primer largometraje de animación comercial producido en la CAV y el primero dirigido por Juanba Berasategi. Esta película es el resultado del trabajo de un grupo de profesionales que durante años se forman para dedicarse a la animación. Entre ellos encontramos algunas personas que acompañarán a Berasategi en sus siguientes trabajos, como es el caso del productor Luis Goya, el guionista Koldo Izagirre<sup>3</sup> o el animador José Ángel Lopetegi.

*Kalabaza tripontzia* no es una película al uso. Se trata de un largometraje formado por la suma de siete cortometrajes. Este planteamiento permite a Berasategi conocer y experimentar con diferentes técnicas de estilo y animación. Además, le sirve también para medir la viabilidad del proyecto y tener una primera respuesta del público —hay que recordar que previamente a *Kalabaza tripontzia* estrena *Kukubiltxo* (1983), uno de los siete cortometrajes que conforman la película, y gana el Gran Premio del Cine Vasco en el Festival Internacional de Cine Documental y Cortometraje de Bilbao, ZINEBI—. Juanba Berasategi opta por pedir ayudas económicas individuales para cada uno de los cortometrajes, hasta completar el metraje necesario para crear el largometraje. *Kalabaza tripontzia* cuenta con ayuda de Euskal Telebista, el Ministerio de Cultura y la Diputación Foral de Gipuzkoa<sup>4</sup> y es el único largometraje que produce con la empresa Jaizkibel Kultur Zerbitzuak.

La técnica utilizada para la producción de esta película son los dibujos animados en su forma tradicional, es decir, sobre láminas de acetato, técnica popularizada por Disney. Berasategi decanta por esa estética 2D, estilo que mantiene hasta su última película. Todo ello, a pesar de la paulatina incorporación de la tecnología digital y los elementos 3D en los procesos de producción. Cabe señalar, que en *Kalabaza tripontzia* no utiliza *full animation*, ya que la cadencia de fotogramas por segundo es menor de 24 con el objetivo de ahorrar costes. De hecho, como señalamos en el capítulo anterior, al hablar de sus primeras obras Berasategi alude a una cadencia de 18 fotogramas por segundo y la reutilización de ciclos. Con el tiempo, el cineasta rechaza la reutilización de fotogramas, aun siendo consciente de las ventajas que ello supone.

3 Luis Goya participa previamente en los cortometrajes *Fernando Amezketarra* (1979) y *Kukubiltxo*, y posteriormente, dirige la serie *Flannery eta bere astakiloak*, en la que Jaizkibel ejerce como estudio de animación. Koldo Izagirre escribe los guiones de los cortometrajes previos de Berasategi, y después de *Kalabaza tripontzia*, firma dos largometrajes más: *Ahmed, Alhambra*ko printzea (1998) y *Barriola, San Adriango azeria* (2008).

4 Según indican De Miguel, Rebolledo y Marín, la película también recibe una ayuda del Gobierno Vasco. DE MIGUEL, Casilda; REBOLLEDO, José Ángel; MARÍN, Flora. *Ilusión y realidad. La aventura del cine vasco en los años 80*. Donostia-San Sebastián. Filmoteca Vasca / Euskal Filmatagia, 1999, p.277.

El aspecto visual de cada cortometraje de *Kalabaza tripontzia* varía y es reflejo de cómo el equipo de Berasategi experimenta con los diseños (jugando con las proporciones de los personajes) y técnicas (en una de las ocasiones observamos el uso del rotoscopio). Mientras que el estilo *cartoon* presenta personajes fantásticos, la historia realizada mediante rotoscopio se aleja de la fantasía.

Al igual que el cortometraje *Kukubiltxo*, *Kalabaza tripontzia* se estrena en el Festival Internacional de Cine de Donostia en 1985 y consigue una Mención de Honor. La crítica alaba la película y el Ministerio de Cultura la califica como de 'Especial Calidad', 'Especial Interés Cinematográfico' y 'Especial para la Infancia'. También es premiada en la Semana de Cine Español de Lima y participa en las semanas de cine de Toronto, Moscú y Tbilisi.

En *Kalabaza tripontzia* Berasategi, junto con el guionista Koldo Izagirre, muestra ya algunas características que se convierten en una constante en su filmografía. Esta primera película, como las siguientes, es una adaptación literaria. Concretamente, en este largometraje se adaptan varios relatos recogidos de la literatura oral vasca y aparecen personajes de la mitología vasca, así como lugares y estructuras institucionales directamente relacionadas con el País Vasco. De hecho, aunque el film nos habla del Planeta Kalabaza Tripontzia, el mencionado origen del relato, la iconografía presente en el mismo y el hecho de que aparezca la ciudad de Eibar nos llevan indudablemente a pensar que dicho planeta es una representación de Euskal Herria.

La película es una crítica al cambio social que se produce en Euskal Herria después de la industrialización y hace especial hincapié en la dicotomía entre naturaleza y civilización, mundo rural (tradicón) y urbe (modernidad). *Kalabaza tripontzia* es un canto a la Euskal Herria tradicional, representada a través de los personajes mitológicos, espacios con alta carga simbólica como el *baserri* y costumbres como la pesca o el pastoreo. En contraposición se presenta la ciudad de Eibar, que aparece caricaturizada y lleva al extremo el desarrollo urbanístico. Asimismo, la película reflexiona sobre los estamentos políticos, religiosos —Berasategi realiza una crítica explícita a la Iglesia— y mediáticos —se caricaturiza a Euskal Telebista—, todo ello en relación con su impacto sobre la naturaleza. Precisamente, ese conflicto entre naturaleza y civilización es el motor de la película, pero lejos de posicionar a los personajes de manera maniquea, apuesta por un discurso ambiguo en el que el bien y el mal van intercambiando sus papeles.

Cabe destacar, que la película está producida íntegramente en euskera, muestra del compromiso de Berasategi en favor de la producción en dicha lengua. Durante el metraje, escuchamos diferentes *euskalkis* o variedades dialectales. Otro elemento que viene a reforzar la identidad vasca de esta película es sin duda su banda sonora, compuesta por Oskorri, reconocida banda de folk vasco, que participa en el proyecto sin solicitar remuneración económica alguna.

Debemos subrayar también, el hecho de que el largometraje esté formado por siete segmentos, número que tiene una fuerte presencia en el largometraje. Este guarismo puede relacionarse con las reivindicaciones conocidas como *zazpiak bat*, que aluden a la unión de las siete provincias vascas como una sola nación. Todos los elementos mencionados hasta ahora hacen ver que *Kalabaza tripontzia* coincide con la idea defendida por Roldán Larreta

en relación con el cine de los ochenta de que «es prácticamente imposible encontrar en estos momentos una película hecha en Euskadi que no refleje en sus contenidos, en mayor o menor medida, ecos de la ideología nacionalista vasca»<sup>5</sup>. La película de Berasategi no es una excepción, ya que, como decimos, es un film de denuncia, con un profundo mensaje ecologista y reivindicativo de la esencia de lo vasco. Todo ello con la mitología como base y adaptado a un lenguaje *cartoon* dirigido a un público infantil.

Antes de pasar al análisis más exhaustivo de la película, hay que mencionar que Berasategi se plantea en más de una ocasión producir una secuela o *remake* de *Kalabaza tripontzia*, aunque nunca llega a hacerlo. En 2006, con el nombre *Kalabaza berriro*, Lotura Films solicita una ayuda al Gobierno Vasco para el desarrollo de proyectos audiovisuales que es archivada. En 2013, cuando Berasategi recibe el premio Zinemira, vuelve a mencionar este tema durante una entrevista:

**<<Nik uste dut merezi duela. Pelikulak merezi du beste bertsio ez modernoa, baizik eta iraultza teknologiarekin beste itxura ematea. Nik uste dut ajatua geratu dela. Hortaz jarraitzea ez dago gaizki. Eta seguruenik egingo dut.>> (Juanba Berasategi)<sup>6</sup>**

5 ROLDÁN LARRETA, Carlos. Pedro Olea en el Cine en el Euskadi: una aventura con final amargo. En: *Ikusgaiak*, n°6, 2003, p.66.

6 EITB. Juanba Berasategi: Sektoreari eta lankideei eskerrak emateko eguna da, 26/09/2013. [En línea] <<https://www.youtube.com/watch?v=OxkqPdmGrrM/>> [Consulta: 01/08/2018].

## 5.2. Sinopsis argumental

Un anciano que gira alrededor del Planeta Kalabaza Tripontzia cual satélite narra la historia y evolución de este mundo a través de siete historias:

1. Al inicio de los tiempos, las ovejas aprenden a hablar para acallar a la hierba, que les insiste en que vayan a otro prado para encontrar mejor alimento.
2. Más tarde, el planeta pasa a estar habitado por los tartalos<sup>7</sup>, una raza de seres humanoideos con un solo ojo. Los tartalos son advertidos de la llegada del ser humano, y es precisamente un hombre el que los engaña y los acaba guiando a su desaparición.
3. En la costa, tres hermanos pescadores advierten la presencia de una mujer, y dudan si es una lamia<sup>8</sup> o un ser humano.
4. Más lejos, en un pueblo en las montañas, un niño travieso y diminuto, Kukubiltxo, salva a su comunidad de la amenaza de unos ladrones.
5. Perdido en las montañas, los habitantes de un gallinero lidian con un zorro. El gallo, mediante su astucia, consigue engañar al zorro y dejarlo en evidencia.
6. El demonio Galtzagorri<sup>9</sup> intenta llevar a Patxi desde Eibar al infierno, pero no lo consigue ni con un dragón de siete cabezas.
7. Finalmente, el narrador cuenta su propia historia y relata cómo después de intentar copiar erróneamente el hechizo de sus hermanas brujas, acaba convertido en satélite del Planeta Kalabaza Tripontzia.

7 «Torto. Este es el nombre del genio maligno de un solo ojo, antropófago, que también es conocido con el nombre de Tartalo.» BARANDIARAN, José Miguel de. *Diccionario de mitología vasca*. Donostia-San Sebastián: Txertoa, 1984, p.193. Tartalo o Torto habitualmente se describe como un ser que vive en soledad, apartado de la civilización en cuevas o montañas, pero que en ocasiones, al igual que en este cortometraje, se habla de él como parte de un colectivo.

8 «Lamin. (...) es éste un genio de figura humana, si bien tiene los pies como patas de gallina, de pato, de cabra, o de otra forma, según versiones de diferentes localidades. (...) La mayor parte de las leyendas que tratan de estos genios, los presentan como de sexo femenino (...).» Ídem, p.109 y 110.

9 Según Barandiaran, Galtzagorri aparece en la tradición vasca en forma de 'Etsai' (diablo, enemigo) y 'Mamur' (el de los calzones rojos, pequeños genios domésticos que ayudan a los humanos). Se entiende que el Galtzagorri de Berasategi corresponde a la primera definición. Además, en ambos casos, Barandiaran señala que este personaje adquiere diferentes nombres; en la película, en la versión en euskera el personaje se llama *Galtzagorri* y en castellano *Prakagorri*. Ídem, p.64, 65, 125 y 126.

## 5.3. Elementos narrativos y formales

Como hemos mencionado, *Kalabaza tripontzia* es un largometraje compuesto por siete cortometrajes que tienen un narrador como nexo. Por ello, aunque sí podemos describir algunos elementos comunes, como el ambiente, los recursos humorísticos y fantásticos o los significados de la película, no es posible definir de manera unificada los personajes y la estructura del viaje del héroe, ya que cada historia es independiente y no hay continuidad entre ellas.

### 5.3.1. Ambiente

Aunque la ficción nos sitúa en el Planeta Kalabaza Tripontzia<sup>10</sup>, la representación del paisaje, los edificios, la ciudad de Eibar y los elementos de la mitología vasca presentes en la película nos llevan a concluir que en realidad se trata de una representación metafórica de Euskal Herria.

El sexto cortometraje es el único que se puede situar en una localización real: la ciudad guipuzcoana de Eibar. El resto están localizados en entornos naturales y rurales indeterminados: prados, bosques, playas, acantilados, montañas y pueblos sin nombre. Precisamente, es en los dos cortometrajes ambientados en un pueblo donde encontramos algunas pistas que nos ayudan a situar la narración: el cuarto cortometraje se presenta con una descripción<sup>11</sup> y el séptimo muestra la celebración de un *akelarre* en una cueva de roca cárstica, que puede estar inspirada en la gruta navarra de Zugarramurdi, conocida como la 'Cueva de las Brujas'. En cualquier caso, los entornos rurales y naturales se asemejan sin duda a los de Euskal Herria.

Como hemos mencionado anteriormente, la película comienza narrando la historia y origen de la Kalabaza Tripontzia, así como la evolución de las especies que lo habitan. A través de ese *flashback*, hasta que el último cortometraje nos sitúa en el presente —lo que supone una estructura circular, empezando y acabando con el anciano en el espacio orbitando sobre la Kalabaza Tripontzia—, se cuentan siete historias localizadas en siete lugares diferentes. De este modo, el periodo temporal en el que inicia la acción es una edad antigua sin determinar que coincide con la aparición de los animales en el planeta. Luego, pasamos a un periodo en que los personajes mágicos conviven con los seres humanos, mientras que la última historia está protagonizada únicamente por seres humanos.

Dado que la historia comienza con la génesis, podemos pensar que la duración total de la acción abarca varios miles de años. La sexta es la única historia en que podemos determinar, tanto el momento histórico en el que se desarrolla la acción, como la duración de la misma. Concretamente, transcurre en un periodo de aproximadamente 13–15 años, que coinciden con la vida del perro de Patxi, que al inicio es un cachorro y al final se muestra en su vejez. La evolución temporal se hace a través de la elipsis e incluso aparece ocasionalmente un calendario. Este cortometraje además, lo situamos en el siglo XX, aproximadamente a mediados de la década de los ochenta, fecha de producción de la película. Reconocemos instituciones, anuncios y medios de comunicación (Euskal Telebista) propios de aquella época.

10 En la versión en castellano el planeta recibe el nombre de 'Calabaza Mágica'.

11 «(...) herri haundi batean bizi zen. Bazuen eliza, bazuen udaletxea. Eta bazituen zazpi etxe haundi bide ondoan zutik. Eskola ere bazuen herriak (...)».

Ilustración 43: Localizaciones de *Kalabaza tripontzia*: entornos marítimos, rurales y montaños.

### 5.3.2. Personajes

<<Bertako pertsonaien artean aukeratzekotan, kabroiena: Galtzagorri. Kabroia eta lehendabiziko esperimantu urbanoa, gainera.>> (Juanba Berasategi)<sup>12</sup>

La película se caracteriza por su ambigüedad y por su estructura caótica. De este modo, no es de extrañar que los héroes de cada cortometraje respondan a la figura del 'héroe embaucador' o *trickster*, personaje que definimos en el capítulo correspondiente a la metodología. Recordemos que la principal función de este tipo de héroes es agitar el *statu quo* y habitualmente traen consigo una ambigüedad moral que se aleja del binarismo entre el bien y el mal.

El caso más claro de *trickster* es el de Kukubiltxo, un niño que a pesar de sus travesuras consigue salvar al pueblo. De la misma manera, en el sexto cortometraje, aunque Patxi representa los valores habituales del héroe —inteligencia, recursos, fuerza...—, su objetivo no es salvar a la sociedad, ya que su fin es egoísta —recuperar la normalidad en su vida—. Y es que en la mayoría de los casos el objetivo de los protagonistas es conseguir su propio beneficio. Las excepciones corresponden a aquellos personajes que representan una comunidad, como es el caso de los tartalos o el gallinero.

En términos generales, los cortometrajes presentan un protagonista y antagonista, y se da la circunstancia de que se puede estudiar la estructura del viaje del héroe desde el punto de vista de ambos, como en el sexto cortometraje. Además, habitualmente las historias carecen de la figura del mentor y de aliados.

### 5.3.3. El viaje del héroe, estructura narrativa

El hecho de que la película esté formada por siete cortometrajes supone que cada una de las historias presente una estructura del héroe simplificada. Aunque, cuanto mayor duración y número de personajes tiene el cortometraje, más completo es el viaje del héroe. Esto sucede especialmente en el cuarto y sexto cortometraje, protagonizados por Kukubiltxo y Galtzagorri respectivamente.

<sup>12</sup> MITXELENA, Olatz. Juanba Berasategi: «euskara da gure jatorrizko bertsioa». En: *Branka*. Pasaia: Arnasa Kultur Elkarte, Abraska Kultur Elkarte, 2000, octubre, n°10, p.19.

En el caso del sexto cortometraje, hay etapas del viaje del héroe que son fáciles de reconocer. El mundo ordinario es el infierno en el que vive Galtzagorri y el extraordinario es la ciudad de Eibar. Existen varios elementos que representan los umbrales que el héroe cruza durante su viaje, como el peaje de la autopista, la puerta de garaje del infierno o el pasillo a través de un *baserri* en la montaña que comunica ambos mundos. Casualmente, la etapa denominada 'la bajada a los infiernos' supone un descenso real al propio infierno que habita Galtzagorri. También hay que destacar que algunas fases se representan de manera metafórica, como la pérdida mentor, que ante la ausencia de un personaje que cumpla este rol, se lleva a pantalla mostrando al demonio de color negro en vez de su característico verde. En este caso también se observa la etapa del falso héroe descrita por Vladimir Propp<sup>13</sup>, ya que Galtzagorri se atribuye un logro que no es suyo —lo que subraya por otro lado el rol del personaje de Patxi como héroe de la historia—.

### 5.3.4. Transformaciones

Que los personajes principales no sean héroes al uso, si no *tricksters*, conlleva a que sus transformaciones tampoco se correspondan a las que habitualmente se esperan de un héroe. Los *tricksters* no representan el bien o el mal, son personajes mucho más ambiguos, que están caracterizados por ambos valores. En ocasiones, observamos que algunos personajes utilizan el disfraz para aparentar lo que no son, lo que subraya esa ambigüedad respecto a los valores que representan.

### 5.3.5. Elementos fantásticos

Estamos ante una película llena de fantasía, en la que aparecen personajes que poseen capacidades mágicas, como animales que hablan, brujas, cíclopes, demonios, dragones u hombres que orbitan en el espacio. Estos elementos se concretan más en el apartado relativo a los significados y elementos vascos.

### 5.3.6. Elementos humorísticos

Junto a la fantasía, en *Kalabaza tripontzia* está también muy presente el humor. Las situaciones cómicas destacan sobre todo en los cortometrajes de estética *cartoon*, concretamente en el segundo, cuarto y sexto. Los tartalos en contraposición con los humanos, son mostrados como personajes torpes, que se sobresaltan y se golpean constantemente. Estos seres mitológicos son los protagonistas de varios gags, la mayoría de humor *slap-stick*.

Al igual que los tartalos, Galtzagorri es una constante fuente de humor debido a sus acciones en pos de la destrucción y la desobediencia social. Ejemplo de ello es el momento en el que da la mano en el peaje de la autopista cuando le reclaman el pago. Galtzagorri, como *trickster*, acaba

13 PROPP, Vladimir. *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos, 2006, p.71. El falso héroe también aparece en el cortometraje *Kukubiltxo*, cuando el pueblo atribuye la recuperación de los bienes robados a la criada del cura en vez de al protagonista.

su historia recibiendo un gran golpe en su huida. Precisamente, este sexto cortometraje destaca por su humor negro e ironía. Cabe señalar el gag visual que muestra a Galtzagorri con el dragón de siete cabezas y la respuesta de Patxi, al sacar una escopeta de siete cañones para hacer frente al monstruo. En ese momento Patxi le responde diciendo «*hau bai zazpiki ederra*». El propio carácter travieso de Kukubiltxo también produce una serie de gags que hacen avanzar la trama.

Ilustración 44: **El humor y los tartalos.**

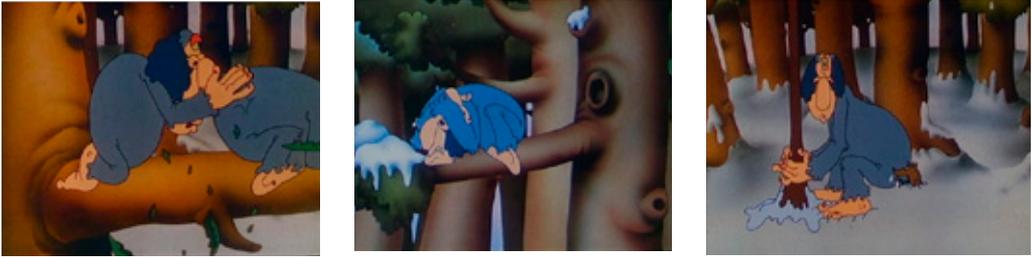
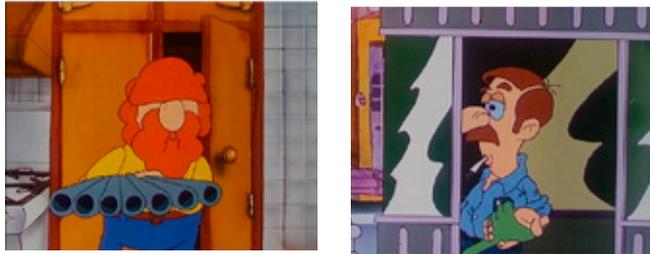


Ilustración 45: **Recursos humorísticos: la escopeta de siete cañones y Galtzagorri en el peaje.**



### 5.3.7. Diseño de personajes

«Marrazkiaren estiloak antz handiagoa du Disney etxearen klasizismoarekin, urte horietan hain boladan zegoen japoniar marrazki bizidunarekin baino. Hainbat ipuin independente dira filman. (...) Ez da, bada, narrazio-batasunik, ez eta estilo homogeneorik; aitzitik, alde grafiko nabarmenak dira ipuinen artean. Planteamendu-ugaritasun horrekin, estilo bakarraren aldeko apustuaren arriskua saihestu nahi zuen Berasategik. Ohartu zen *Kalabaza tripontzia* film aitzindaria zela, eta hainbat proba egin nahi zituen, estilo zehatz bat aukeratu aurretik.»<sup>14</sup>

Los fondos y personajes se presentan con estilos diferentes. Los trazos de los fondos no son exactos y no están delimitados por una línea y predominan los colores con degradados que sugieren una iluminación cuidada. Sin embargo, los personajes destacan por el trazo definido y el uso de colores planos. Se identifican dos estilos de dibujo: por un lado está el *cartoon* clásico, más simplista, cercano a la caricatura, y por otro, un dibujo de proporciones más realistas.

<sup>14</sup> ROLDÁN LARRETA, Carlos. Kalabaza tripontzia. En: EUSKOMEDIA FUNDAZIOA. *Auñamendi Eusko Entziklopedia*. [En línea] <<http://www.euskomedia.org/aunamendi/150028>> [Consulta: 01/08/2018].

El estilo *cartoon* aparece en seis de los siete cortometrajes —todos a excepción del tercero— y dentro de éstos también se observan variaciones. En cada uno de estos cortometrajes se presentan personajes irreales (seres fantásticos) o con capacidades fuera de lo común (animales que hablan). La caricaturización sugiere que son personajes que no existen en la realidad y rompen con la física de nuestro mundo.

El tercer cortometraje mantiene proporciones realistas en fondos y construcción de personajes. Esto puede significar, según cómo se interprete, que es la narración más cercana a la realidad y que no existen elementos fantásticos en la misma; lo que parece una lamia, es realmente una mujer<sup>15</sup>. Este cortometraje es además el único realizado mediante la técnica del rotoscopio.

<<Denetik saiatu behar genuen momentu horretan. Eta errotoskopia modan zegoen. Pelikula bat egon zen, *The Lord of the Rings*<sup>16</sup> eta beste batzuk. Goazen saiatzera esan genuen. Dena esperimentu bat zen.>>  
(Juanba Berasategi)

Finalmente, hay que destacar el cortometraje *Kukubiltxo*, ya que los fondos, naturaleza y edificaciones son de corte realista, pero no así los personajes. Se observa una gran diferencia de proporciones entre los humanos de tamaño normal (más realistas) y *Kukubiltxo*, diseñado con proporciones reducidas casi a dos cabezas de altura. Esa diferenciación constituye la naturaleza fantástica del personaje.

### 5.3.8. Otros elementos formales

En lo que se refiere a los movimientos de cámara, los *travellings* son constantes en el film, tanto para mover los fondos como combinados con los movimientos de los personajes. Se presentan todo tipo de planos: picados y contrapicados e incluso un plano nadir; desde el plano detalle hasta un gran plano general. Se observa el uso de la técnica multiplano mediante la cual se consigue movimiento y profundidad en el fondo y los personajes, lo que hace posible los *travellings* y *zooms* desde planos generales a otros detalles.

Ilustración 46: **Encuadres y angulación en *Kalabaza tripontzia*.**



<sup>15</sup> Esta ambigüedad se estudia con más detenimiento en el apartado 5.1.4 relativo a los significados.

<sup>16</sup> Juanba Berasategi hace referencia a la película de 1978 *J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings*, dirigida por Ralph Bakshi.

Existen numerosos ejemplos de interpelaciones. El narrador es omnisciente y cuenta la historia del Planeta Kalabaza Tripontzia en primera persona. Por su parte, Galtzagorri se convierte en narrador de su cortometraje e interpela al público haciéndolo participe de sus objetivos y próximas fechorías. El ser humano del segundo cortometraje, además de interpelar a cámara, también interactúa con el medio técnico sobre el que se construye el film; simula arrancar la película de la pantalla y acentúa la autorreferencialidad de la misma. Para acabar, Kukubiltxo, tras ser reconocido como héroe, guiña un ojo al espectador en su último plano.

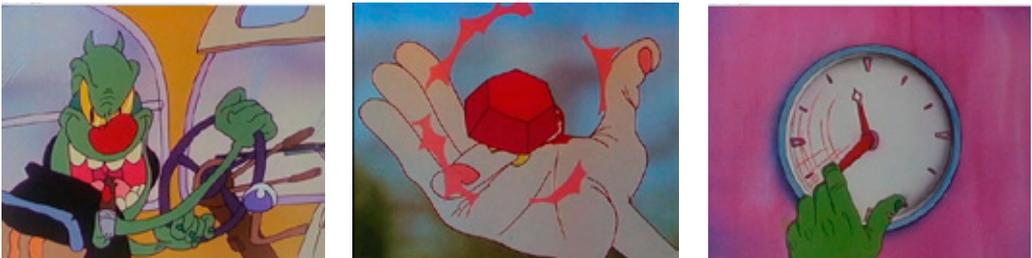
Los planos subjetivos no son muy habituales, aunque encontramos varios ejemplos. Uno de los más llamativos es el *travelling avant* desde el punto de vista de Galtzagorri, cuando llega al peaje de la autopista. En ocasiones, hay elementos que parecen moverse hacia el espectador, que recuerdan los planos creados para las películas en 3-D; concretamente, al inicio del film se muestran piedras flotando en el espacio que se dirigen hacia la pantalla y más tarde, gallinas huyendo del zorro.

Ilustración 47: **Autorreferencialidad y planos subjetivos en Kalabaza tripontzia.**



A lo anteriormente dicho, hay que sumar los recursos visuales de los cortometrajes de estética *cartoon*. Así, se observa el uso de las líneas cinéticas para expresar el movimiento de algunos objetos o personajes, así como varias metáforas visuales. También hay otros elementos gráficos con distintos significados. Es el caso de la tormenta que ilumina toda la imagen dejándola en blanco o el brillo del anillo. Otro recurso técnico con cierto grado de comicidad es que ante un gran golpe o estruendo, la imagen tiembla intermitentemente en la pantalla como si de un pequeño terremoto se tratara.

Ilustración 48: **Interpelaciones y metáforas visuales en Kalabaza tripontzia.**



## 5.4. Significados

El análisis de la película da como resultado tres oposiciones que a su vez están relacionadas entre sí: por un lado, tenemos la oposición clásica entre el bien y el mal, por otro lado, la verdad frente al engaño, y junto a estas dos, los dos motivos que ilustran estos conflictos, la civilización frente a la naturaleza. Pero, la asociación de esas oposiciones a los distintos motivos presentes en la película no siempre es la misma, es decir, la naturaleza y la civilización no se identifican siempre una con el mal y la otra con el bien, sino que van intercambiándose los roles a lo largo de la película.

En lo que respecta a la oposición que enfrenta a la civilización y la naturaleza, debemos señalar que en ocasiones las características propias de los humanos, como el lenguaje, son asumidas por los seres mitológicos y por los animales. Asimismo, el bien y el mal aparecen representados por la civilización o la naturaleza dependiendo del cortometraje. Eso está directamente relacionado con el discurso sobre la verdad y el engaño, que sirve para subrayar esa ambigüedad; no todo es lo que parece, y eso se ilustra a través de personajes con identidades falsas, disfraces o la ruptura de los prejuicios.

La evolución e intercambio de estos valores es lo que guía el desarrollo temático del film; por un lado la humanidad simboliza el bien cuando representa el orden social, la comunicación y la paz, pero también simboliza el mal cuando supone la destrucción y el control sobre la naturaleza. Por el contrario, la naturaleza aparece como amenaza del orden social representando el mal, o el equilibrio espiritual cuando representa el bien.

La relación entre el bien y el mal y su reflejo en la civilización o en la naturaleza sigue una lógica en la concatenación de cortometrajes que conforman la película. En el primer cortometraje, la hierba al hablar adquiere una cualidad humana (representa por lo tanto la civilización) e intenta engañar a la oveja (la naturaleza), que a su vez también habla para hacer frente a la amenaza que encuentra ante sí. En el segundo cortometraje es el hombre quien intenta engañar a la naturaleza (los tartalos) cuando se disfraza reiteradamente, para al final tomar el aspecto de uno de ellos. En ambos casos la naturaleza es el bien y la sociedad —su representación— el mal, ya que intenta dominar a la primera.

Al final del segundo cortometraje hay un cambio de significado, ya que el humano (la civilización) consigue dominar a los tartalos (la naturaleza). A partir de ahí, la sociedad se presenta como el bien, ya que adquiere elementos de la naturaleza. Desde ese momento, cuando la naturaleza aparece reflejada como el mal, toma características del ser humano para poder sentirse parte de la sociedad. La supuesta lamia (naturaleza) cobra aspecto humano mediante la palabra para poder vivir en sociedad. Kukubiltxo aparece ligado a la naturaleza al tiempo que hace hablar a plantas y animales durante sus travesuras —que a su vez supone adoptar una identidad que no le corresponde—, es decir, Kukubiltxo hace el mal y se esfuerza por romper el orden social<sup>17</sup>. El zorro (la naturaleza) amenaza el gallinero (la civilización), pero

<sup>17</sup> Hay que destacar que este cortometraje se produce previamente al largometraje. A partir de ahí, se realizan uno

el gallo mediante su inteligencia protege a los suyos; el alimento es más listo que el depredador, por lo que se interpreta que la sociedad domina la naturaleza. Aunque el demonio Galtzagorri (la naturaleza) es una amenaza para la sociedad, ésta ya es propiamente una amenaza para sí misma en la medida que acaba totalmente con la naturaleza. Los humanos muestran instintos básicos ligados al sexo, a las armas, al consumismo y, por supuesto, a la destrucción de la naturaleza. Llegados a este punto, la sociedad termina de desligarse del bien.

En el último cortometraje, las brujas son el elemento natural, mientras que el hombre (la civilización) intenta descifrar los misterios de las mismas. Las brujas son más poderosas que el hombre y lo doblegan cuando lo convierten en satélite. El hombre, en representación de la sociedad, encarna al mal, en el sentido que quiere dominar la naturaleza.

Así, la película presenta una estructura cíclica en la que no solo se comienza y acaba en el mismo punto (con el satélite orbitando), sino que se parte de un mundo puro y natural y, tras la perversión del ser humano, la naturaleza reclama lo que es suyo. Por lo que el mensaje final posee un cierto carácter ecologista:

**Aunque el ser humano se imponga sobre la naturaleza, ésta siempre es más fuerte que el ser humano y busca la forma de recuperar el equilibrio.**

La ambigüedad del mensaje y la permeabilidad del bien y el mal respecto a los conceptos de civilización y naturaleza se ven con claridad en el sexto cortometraje<sup>18</sup>. El demonio Galtzagorri, de color verde, se presenta como un ser de la naturaleza. Su maldad parte del egoísmo y amenaza a la sociedad. De esta manera, *a priori*, Galtzagorri representa la naturaleza y el mal, mientras que la civilización es el bien. La sociedad se muestra como un conjunto equilibrado, donde cada estamento cumple su función: existen estructuras políticas, industriales, redes de transporte, medios de comunicación, etc.

Aunque Galtzagorri vive en un infierno con forma de taller, la ciudad de Eibar también se muestra como un infierno particular: ciudad y monte están cruzados por largas carreteras, puentes y túneles. Se ven rascacielos, edificios apilados sin espacio entre ellos, fábricas, mucho tráfico y contaminación<sup>19</sup>. Se deja ver que la ciudad destruye la naturaleza. A eso hay que sumar los grandes carteles de publicidad en los que se anuncia tabaco, coches, mujeres y armas, representativos de la lujuria y deseos básicos del ser humano. La sociedad se identifica con el bien, pero los valores imperantes hacen cuestionar si realmente no representa al mal. Es más, el propio héroe que salva Eibar es considerado por Galtzagorri como un ser

---

a uno el resto de los cortometrajes, hasta tomar forma de largometraje. Por ello, entendemos que el sentido final de la película se establece de la concatenación de historias y crea el desarrollo que estamos describiendo, que favorece una interpretación global.

18 Como ya hemos señalado, esta ambigüedad también es patente en el análisis de la estructura narrativa y personajes, ya que se puede analizar tomando a ambos personajes principales como héroe y oponente.

19 La presentación de la ciudad de Eibar da pie a una crítica social de la que se habla en el próximo apartado relativo a los elementos vascos presentes en el film.

malvado, también debemos tener en cuenta que el objetivo del demonio es llevarse consigo a Patxi, dando a entender que el mal desea el mal. Finalmente, la sociedad se impone sobre la naturaleza a través de Patxi, pero lo hace gracias a las armas y la fuerza bruta, es decir, de la misma manera violenta en la que Galtzagorri quiere cumplir sus deseos. La permeabilidad del bien y el mal, así como la conexión entre civilización y naturaleza, también se muestra a través del pasadizo que une a la ciudad y el infierno. Además, el infierno tiene aspecto de fábrica industrial y Galtzagorri lleva pornografía desde la ciudad a su hogar. Patxi, por su parte, tiene un perro que simboliza el dominio sobre la naturaleza.

En cualquier caso, decir que la sociedad vence a la naturaleza es ser demasiado determinantes. El ser humano parece que vence al demonio, pero como señalamos previamente, la sociedad termina con la naturaleza. Esto se subraya cuando, durante su huida, Galtzagorri choca contra un cartel de publicidad en el que se muestra un monte. La sociedad, después de erradicar la naturaleza, acaba teniendo que dibujarla, lo que sugiere que la naturaleza es parte necesaria en el mundo humano y por eso la representa aunque sea de manera artificial. Esto subraya el mensaje ecologista de la película.

**<<Ez da kasualitatea Eibarreko istorio hori hor jartzea eta hain basatia izatea hondamendi urbanistiko hori.>> (Juanba Berasategi).**

Debemos acabar este apartado haciendo referencia a la presencia del número siete, un número de gran poder simbólico, que aparece en varias ocasiones en el film<sup>20</sup>. En el cortometraje dedicado a la lamia, uno de los hombres indica que este ser mitológico puede volverse cristiana si escucha misa cantada por siete hermanos curas. El dragón presente en el sexto cortometraje toma el nombre de *Zazpiki* (*el de siete* en euskera), tiene siete cabezas y es abatido por una escopeta de siete cañones. Además, el propio largometraje está formado por siete segmentos individuales.

Respecto a esto, el autor indica que el hecho de que sean siete cortometrajes responde a las condiciones de producción para sumar la duración correspondiente a un largometraje y no a una decisión premeditada. Sin embargo, los significados que tiene el número siete, que simboliza el todo, y al ligarlo con los elementos vascos que se describen en el siguiente apartado, nos hace relacionar esta casualidad con el movimiento *zazpiak bat* que reivindica la unión política de las siete provincias vascas en Euskal Herria como una totalidad en sí misma. Esta suposición encaja con la temática habitual que trata Berasategi, en cuyas películas es constante la presencia de los elementos vascos.

20 Según J.C. Cooper, «El número del universo o el macrocosmos. Lo completo; la totalidad. Junto con el número tres de los cielos y del alma y el número cuatro de la tierra y el cuerpo, el siete es el primer número que contiene al mismo tiempo lo espiritual y lo temporal. Es la perfección; seguridad; descanso; plenitud; reintegración; síntesis y virginidad, así como el número de la Gran Madre.» COOPER, J.C. *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Gustavo Gili, 2000, p.128.

## 5.5. Elementos vascos

Como hemos mencionado, las historias que forman *Kalabaza tripontzia* son adaptaciones de relatos recogidos de la tradición oral vasca. Pero el origen de los relatos no es el único ingrediente vasco de los films, sino que hay que sumar otros tres elementos más que toman especial relevancia en la narración: el *baserri* como figura simbólica, la religión cristiana y la crítica social derivada de todos los anteriores. Además, debemos hacer una reflexión sobre el uso del euskera en la película.

### 5.5.1. Tradición oral: fábulas, cuentos y leyendas del país vasco

Al empezar a hablar de elementos vascos, debemos señalar el hecho de que el planeta donde se ambienta la película se llame 'Kalabaza Tripontzia' —en la versión en castellano 'Calabaza mágica'—. La elección parece venir de la expresión que en euskera se utiliza para dar final a los cuentos. Precisamente, el anciano satélite cierra la película con una de las muchas variantes de esa expresión: «*Ēta ala bazan, sar dadila kalabazan, eta ez bazan, atera dadila herriko plazan*»<sup>21</sup>. De este modo, la voz 'Kalabaza Tripontzia', traducida como 'Calabaza Tragona', parece aludir a que todos los cuentos tienen cabida dentro de la misma, sean de ficción o representaciones de la realidad. En otras palabras, la calabaza parece ser la metáfora idónea para juntar en un mismo lugar muchos relatos diferentes, como hace Berasategi, al unir siete cortometrajes para formar un mismo film.

Los cortometrajes que se presentan en la película tienen como base relatos recogidos por los antropólogos José Miguel de Barandiaran y Resurrección María Azkue. Juanba Berasategi y Koldo Izagirre no ocultan la procedencia de sus historias, sin embargo, observamos que muchas de ellas son versiones. De este modo, pasan a incluir elementos que no están en los relatos originales, para poder así completar la narración y adaptarla al formato cinematográfico<sup>22</sup>.

El primer cortometraje adapta la historia recogida por José Miguel de Barandiaran de título *Ardije ta bedarrak*<sup>23</sup>. Es una historia de génesis en la que se muestra cómo los animales adquieren la capacidad humana del habla.

El origen del segundo cortometraje se fundamenta en tres personajes o historias diferentes de la tradición oral vasca: el cíclope Tartalo, el humano Amalau, y la desaparición de los seres llamados jentiles<sup>24</sup>. Las diferentes historias que tienen a estos personajes como protagonis-

21 De hecho, en la versión en castellano del film, en vez de utilizar la fórmula «*Y colorín colorado, este cuento se ha acabado*» o similar, se traduce literalmente la expresión en euskera.

22 Esta acción la realiza también en su cortometraje previo *Ekialdeko izarra* (1977) y en los sucesivos trabajos que son adaptaciones de obras literarias, incluyendo su obra póstuma, *Nur eta herensugearen tenplua* (2017).

23 BARANDIARAN, José Miguel de. *Obras completas*. Bilbao: La gran enciclopedia vasca, Tomo II, 1973, p.264.

24 Como hemos señalado en el capítulo anterior, este relato lo adaptan Berasategi e Izagirre en su primer cortometraje, *Ekialdeko izarra*. Aunque observamos que efectivamente, de cara a los guiones de sus obras se combinan

tas se combinan y dan como resultado una narración en la que un ser humano se convierte en la amenaza de la tribu formada por los cíclopes de nombre tartalos. El desenlace, a diferencia de la historia original, supone que el ser humano, después de matar al líder de los cíclopes, se haga pasar por el líder de la tribu. De este modo, el ser humano se convierte en enemigo. Todo esto nos lleva directamente a la narración apocalíptica titulada *La Llegada de Kixmi* o la *Desaparición de los gentiles*<sup>25</sup>. A diferencia del relato original, el heraldo no fallece en la versión de *Kalabaza tripontzia*.

El tercer cortometraje corresponde a la leyenda recogida por Barandiaran en la que un grupo de hombres llevan obligada a una lamia a su caserío<sup>26</sup>. La lamia es definida como fea y al hablar desaparece —dependiendo de la versión desaparece de manera diferente, por ejemplo, convertida en humo—. En el cortometraje de Berasategi, por el contrario, la lamia aparece caracterizada como una mujer rubia y la desaparición final del cuento original es obviada. La elección de Berasategi hace cuestionar si la mujer es o no una lamia como indica el narrador. El director asegura que existe intencionalidad a la hora de mostrar esa ambigüedad, subrayada por el estilo realista de las imágenes realizadas utilizando la técnica del rotoscopio. De este modo, hay dos posibles interpretaciones: que la lamia se convierte en humana al aprender a hablar o que la mujer nunca ha sido realmente una lamia.

El cuarto cortometraje muestra la historia de Kukubiltxo. En la tradición oral, este personaje recibe diferentes nombres como *Baratxuri*, *Barbantxo* o *Ukabiltxo*<sup>27</sup>. Aunque la esencia del personaje y travesuras son las mismas, en los relatos originales ocasionalmente se da la circunstancia de que el personaje es una niña. Este cortometraje, suma varias anécdotas de

---

varias historias de la tradición oral, los cuentos y creencias originales ya presentan ciertos cruces. Uno de estos intercambios de personajes lo encontramos cuando Barandiaran afirma que los muros del castillo *Jentilbaratza* de Ataun fueron construidos por Tartalo. BARANDIARAN. *Diccionario de mitología vasca*, Op.Cit., p.193. Por otro lado, aunque habitualmente se diferencia a Tartalo y los jentiles, Xabier Azurmendi Agirre señala que en Zegama el nombre de jentil y Tartaro es usado de manera indiferente para hacer mención a «gizon trakets, begi bakar eta maltzur bati», pero que cuando aparecen uno al lado del otro son claramente diferenciados. AZURMENDI AGIRRE, Xabier. *Atzoko Zegama*. Donostia-San Sebastián: Eusko Ikaskuntza, Lankidetzan, 1997, p.35. Esto a su vez se ve reflejado en el oponente u oponentes de Tartalo, que es habitualmente un humano que recibe diferentes nombres como Amalau —o Hamalau— o Antimuño. BARANDIARAN, José Miguel de. *Mitología del Pueblo Vasco*. Lasarte-Oria: Ostoa, 1997, p.69, 290 y 292.

25 La historia original da pie a numerosas interpretaciones. Una de ellas es que 'Kixmi' ('mono' en el lenguaje de los jentiles según Barandiaran), representa al ser humano y con él el final de la era de los seres que habitaban hasta ese momento nuestro planeta. También se habla de Kixmi como representación de Jesucristo y en consecuencia, la llegada del cristianismo al País Vasco y la desaparición de los paganos. Ligado a esa última interpretación aparece el origen de Olentzero —personaje mencionado en el tercer capítulo de la presente tesis doctoral—, que en ocasiones es representado como el último de los jentiles, que sobrevive a la extinción y que es encargado de dar parte del nacimiento de Cristo. BARANDIARAN. *Diccionario de mitología vasca*, Op.Cit., p. 103 y 104 y BARANDIARAN IRIZAR, Luis. *Breve antología de fábulas, cuentos y leyendas del País Vasco*. Donostia-San Sebastián: Txertoa, p. 129 y 130.

26 BARANDIARAN. *Mitología del Pueblo Vasco*, Op.Cit., p.96.

27 Barandiarán recuerda que el nombre de Kukubiltxo en castellano es *Pulgarcito*. BARANDIARAN. *Obras completas*, Op.Cit., pp.314–323. Webster también recoge una variante mucho más corta de esta historia en la que solo se menciona la anécdota de la vaca. Lo más interesante que aporta Webster es que titula la historia *Tom Thumber*, es decir, le otorga el nombre que el personaje tiene en el folclore inglés. WEBSTER, Wendworth. *Euskal bilduma I*. Donostia-San Sebastián: Eusko Jaurilaritza, 1993, p.85.

diferentes relatos con ligeros cambios, como el hecho de que Kukubiltxo robe nueces en vez de tocino o que nunca llegue a ser tragado por la vaca.

El quinto cortometraje es una adaptación de una de las varias fábulas que tienen al zorro como protagonista. En el relato más similar que encontramos, titulado *Aseridxa ta ollara*, el gallo engaña al zorro para poder librarse de él ante la presencia de unas mujeres<sup>28</sup>.

No debemos dejar de lado que este relato sirve de inspiración para dos películas de imagen real. La primera es el medimetraje *La leyenda de un hombre malo* (1994), dirigida por Myriam Ballesteros y que cuenta con Karra Elejalde como actor protagonista. La segunda es el largometraje de imagen real *Errementari* de Paul Urkijo, estrenado en 2018. En este caso, la historia se ambienta tras la segunda guerra carlista, en Araba/Álava, y se hace uso de una variedad lingüística del euskera desaparecida en la provincia. Urkijo remite a las ilustraciones de Jesús Lucas en la publicación de la editorial Erein *Patxi Errementaria* de 1980, que tiene como autores a Sagrario Yarnoz y Joxantonio Ormazabal. Cabe destacar que Kandido Uranga, el actor de doblaje del personaje Galtzagorri, es el actor que interpreta a Patxi Errementaria en el largometraje de Paul Urkijo.

Respecto al séptimo y último cortometraje, su argumento es muy similar a las versiones recogidas de la tradición oral. La diferencia fundamental es que Berasategi presenta al protagonista como hermano de las dos *sorginak* o brujas, mientras que en la tradición se encuentran versiones en las que es el criado, el padre, o simplemente un hombre<sup>29</sup>. Hay otros pequeños detalles que varían, como el lugar en la que las brujas deben aplicarse el ungüento o las consecuencias de pronunciar el conjuro. En el *akelarre* de Berasategi participan tanto brujos como brujas.

En lo que respecta a la iconografía del *akelarre*, existen dos largometrajes de imagen real previos y uno posterior que representan la reunión de las *sorginak*: *Ama Lur* (1968, Nestor Basterretxea, Fernando Larruquert), *Akelarre* (1984, Pedro Olea) y *Las brujas de Zugarramurdi* (2013, Álex de la Iglesia). En el caso de *Ama Lur*, una voz en off de mujer narra lo que parecen embrujos mientras se muestran de manera individual objetos ligados al *akelarre*, una procesión de los *joaldunak* del carnaval vasco y un macho cabrío. En el trabajo de Pedro Olea, la reunión de brujas se reproduce de manera similar a *Kalabaza tripontzia*. Por su parte, Álex de la Iglesia reproduce una reunión exclusivamente femenina de brujas y se recupera la figura de los *joaldunak* de *Ama Lur*. Tampoco hay que dejar de lado el proyecto de largometraje de título *Akelarre* del argentino Pablo Agüero, cuya preproducción comienza en 2018; en este film se retoma la persecución a brujas en el País Vasco durante el siglo XVII. Aunque Berasategi no habla explícitamente de la cueva de Zugarramurdi, Pedro Olea graba sus imágenes en el Valle del Baztan, y De la Iglesia rueda directamente en la cueva de Zugarramurdi.

28 BARANDIARAN. *Obras completas*, Op.Cit., p.255. Un relato similar, *La tragedia del zorro*, es adaptado años más tarde en el largometraje *Barriola, San Adriango azeria*, el cual también cuenta con Koldo Izagirre como guionista. En el análisis relativo a esa película hablamos con más profundidad de la figura del zorro en la tradición oral vasca.

29 Azkue y Barandiaran recogen varias versiones de este relato: AZKUE, Resurrección María de. *Euskalerrriaren Yakintza*. Madrid, Bilbao: Espasa-Calpe, Euskaltzaindia, Tomo II, 1989, p.332 y 333; BARANDIARAN. *Mitología del pueblo vasco*, Op.Cit., p.145 y 148.

Ilustración 49: El akelarre en el cine: *Kalabaza tripontzia*, *Akelarre* y *Las brujas de Zugarramurdi*.

Los cambios en las personalidades de los personajes respecto a los originales de los relatos de la tradición oral y la adaptación enfatizan los mensajes y significados que transmite Berasategi. El cineasta confirma esta conclusión y admite que los cambios se hacen a propósito para darles a los cuentos originales un nuevo significado.

También se debe hacer un pequeño análisis sobre la representación de la mujer en la película. Por ejemplo, Martí-Olivella al analizar a Pedro Olea recoge que en *Akelarre* no solo se muestra la lucha entre la libertad del individuo, sino también un debate sobre género, identificando a la iglesia como masculina y a lo pagano como femenino<sup>30</sup>. En lo que respecta a la película de Berasategi, los dos únicos personajes femeninos que adquieren relevancia están ligados a la mitología: la lamia como personaje individual y las *sorginak* como colectivo. Los personajes femeninos son minoritarios, pero están relacionados con la naturaleza, la mitología vasca y el culto pagano. Así, la figura femenina aparece relegada a un segundo plano y se aleja de la lectura de la mitología vasca que se realiza en los últimos años, donde los entes femeninos cobran especial relevancia y se establece una lectura matriarcal de los mitos<sup>31</sup>. Por lo tanto, concluimos que *Kalabaza tripontzia* está construida por una mirada masculina, tanto del director como del guionista, que dejan de lado el debate sobre género, tal vez por usar fuentes etnológicas de autores masculinos.

### 5.5.2. El baserri como figura simbólica

En casi todos los cortometrajes que forman la película aparece un *baserri* o caserío vasco, incluido aquel ambientado en la ciudad de Eibar. Dichos *baserri*s representan la tradición frente a la ciudad de Eibar que ilustra la modernidad, que, con su desarrollo urbanístico extremo, amenaza la supervivencia de los *baserri*s.

Muchos folcloristas analizan la simbología del *baserri* ligado a las costumbres y roles de sus habitantes. Alberto Santana incide en la necesidad de separar el significado puramente arquitectónico del que tiene como institución económica familiar<sup>32</sup>, a lo que hay que sumar sus características simbólicas. En ese sentido, el supuesto origen mítico del *baserri* aparece uni-

30 MARTÍ-OLIVELLA, Jaume. *Basque cinema, an introduction*. Reno: Center for Basque Studies, University of Nevada, 2003, pp.9-11.

31 Destacamos la aportación que hace Ixabel Millet sobre la interpretación feminista de la mitología vasca en el curso *Euskal mitologia*. Kultura ondarea. MILLET, Ixabel. *Euskal mitologia*. Kultura ondarea. UEU, 2015.

32 SANTANA, Alberto. *Baserria*. Donostia-San Sebastián: Gipuzkoako Foru Aldundia, 1993, p.7 y 9.

do a la naturaleza y a la colaboración familiar. El largometraje muestra caseríos en mitad de la naturaleza, pero, en el caso del sexto cortometraje, aparece rodeado de un entorno urbano que, por ejemplo, impone postes de electricidad. Precisamente dicho *baserri*, cercano a la ciudad de Eibar, es el nexa con el infierno, lo que subraya ese carácter místico también ligado a la naturaleza.

Dentro de estas viviendas se observan también motivos decorativos que, aunque pueden ser localizados en otras partes del mundo, se convierten en un elemento característico de la ornamentación vasca. Concretamente nos referimos a las figuras geométricas circulares que aparecen en los muebles de madera en la casa del cura del cuarto cortometraje<sup>33</sup>. Estos muebles corresponden a hogares de cierto nivel social, por lo que contrastan con el mobiliario más austero de la tercera y séptima historia. En estos cortometrajes destacan las vasijas de cerámica con esmalte de color rojizo, típicas de la tradición cerámica vasca; piezas sencillas y sobrias propias de una casa humilde.

Ilustración 50: Muebles y cerámica en *Kalabaza tripontzia*.



### 5.5.3. La religión cristiana

<<Ni beti apaizekin kezkatuta nago. Nire pelikula guztietan azaltzen dira apaizak, eta beti, azioak egiteko. Hori da nire aportazio berezia.>> (Juanba Berasategi)<sup>34</sup>

A lo largo de este capítulo mencionamos que en ocasiones las historias originales o adaptaciones de Berasategi incluyen la presencia de la religión cristiana o de sus estamentos. La presencia de la religión en la película, ambientada en Euskal Herria, indica que, según la percepción de Berasategi, en pleno siglo XX ésta sigue teniendo un papel relevante en la sociedad. Berasategi se muestra crítico respecto al cristianismo y de hecho, en su cortometraje previo, *Fernando Amezketarra*, ya introduce la figura del párroco como un ser egoísta y mentiroso. En *Kalabaza tripontzia* los representantes de la religión —que simbolizan la civilización—, se contraponen a aquellos de origen mitológico o que representan la naturaleza, como es la

33 Similares figuras de ornamentación aparecen en la silla y la mesa que presiden el *akelarre* en *Las brujas de Zugarramurdi* de Alex de la Iglesia.

34 MITXELENA, Op.Cit.

lamia o Kukubiltxo<sup>35</sup>. Incluso se llega a aludir a los poderes de la fe para hacer frente a estos personajes fantásticos, o se los señala como causantes de las desgracias de los mismos<sup>36</sup>.

La crítica de Berasategi, además de mostrarse a través de la oposición frente a lo pagano, se hace mostrando a los curas como personas con poder en el pueblo y dueños de grandes riquezas. Cabe señalar también la utilización de edificaciones o elementos religiosos —la campana de San Roque— para situar las localizaciones de las películas.

#### 5.5.4. Crítica social

<<Galtzagorri Eibarren jartzea ez zen edonolako kontua, Bilborekin batera Euskal Herriko hondamendi urbanistikorik handiena zen Eibar, trena kale erdi-erditik igarotzen zen! Eta hantze paratu genuen Galtzagorri, fabrika artean.>> (Juanba Berasategi)<sup>37</sup>

El sexto cortometraje incluye numerosos elementos que son una crítica social a la realidad de la época. Concretamente, Berasategi alude al trabajo de las instituciones políticas, medios de comunicación y destrucción de la naturaleza. Eibar aparece caricaturizada de manera grotesca, pero presenta suficientes elementos como para ser identificada, como el edificio del Ayuntamiento y su escudo de armas. Esto justifica la afirmación de que, aunque la acción acontece en el Planeta Kalabaza Tripontzia, en realidad éste no es más que una representación de Euskal Herria.

Ilustración 51: **Eibar: Ayuntamiento y pleno municipal.**



35 En ese sentido, un ejemplo histórico real del conflicto entre fantasía y religión lo encontramos en los procesos que se llevan a cabo en Euskal Herria contra la brujería. Tal vez uno de los más famosos es aquel llamado proceso de Logroño, que acusa a personas del entorno de Zugarramurdi en Nafarroa de practicar brujería. Por ello es importante la diferenciación que hace José Dueso sobre la *sorgin-mujer* y la *sorgin-mito*. La primera hace referencia a una mujer real, acusada de separarse de la moral cristiana, y la segunda, al *genio* del folclore vasco con el mismo estatus de los jentiles, lamias, etc. DUESO, José. *Brujería en el País Vasco*. Bilbao: Orain, 1996, p.24 y 25.

36 En el tercer cortometraje, cuando los hermanos valoran qué hacer con la lamia, indican que mediante la fe se puede convertir en cristiana. En la versión del audio en castellano se indica que mediante ese proceso la lamia se convierte en humana y no en cristiana. José Miguel de Barandiaran recoge diferentes versiones que llevan a las lamias a su ocaso. BARANDIARAN. *Diccionario de mitología vasca*, Op.Cit., p.116 y 117.

37 GARCÍA IDIAKEZ, Mikel. *Zeluloidezko begiradak. Euskal Herriko 13 zuzendarirekin elkarrizketa*. Donostia-San Sebastián: Elkar, 2011, p.107.

Las instituciones políticas aparecen representadas por el alcalde de Eibar y el pleno del ayuntamiento. El alcalde tiene poco interés en realizar su trabajo, muestra actitudes cobardes y suelta varias frases mordaces que aluden a la falta de integración y conflicto con otros estamentos como el religioso, instituciones políticas u otras localidades<sup>38</sup>. Por otro lado, la situación de represión se muestra a través de los dos hombres que permanecen en sus sillas cuando todo el mundo abandona la sala. Éstos, con gabardina y gafas de sol, son dos policías que siguen el acto de incógnito<sup>39</sup>. Mientras que en *Kukubiltxo* el poder lo ostenta el párroco, en este cortometraje el poder está en manos de las instituciones públicas, igualmente criticadas.

La destrucción urbanística es otro de los motivos presentes en el cortometraje. Eibar es un laberinto invadido por carreteras —se hace mención explícita a la autopista—, vías del tren, postes de electricidad y contaminación, que Galtzagorri simplemente empeora. La ciudad parece que deja de ser un lugar para los humanos y se convierte en un espacio asfixiante. Tanto en el Eibar real como en el del film, destaca la industria y más concretamente la manufacturación de armas<sup>40</sup>. De este modo, la ciudad guipuzcoana se presenta como un infierno urbano, en paralelo con el infierno real donde vive Galtzagorri, que también destaca por su maquinaria industrial. Como se señala previamente, ambos infiernos están unidos a través de un pasadizo.

Ilustración 52: **Eibar: desastre ecológico y alrededores de la ciudad.**



La presencia de medios de comunicación y la publicidad es constante en el cortometraje. Por un lado, están los carteles con imágenes de armas, cigarrillos, mujeres en bikini en poses su-

38 El alcalde alude a la iglesia para justificar los destrozos causados por Galtzagorri. Por otro lado, para eludir responsabilidad, indica a sus asesores que la Diputación pagará el premio por matar al dragón. Además, deja en evidencia distinciones entre Eibar y el municipio vecino de Ermua: pregunta a Galtzagorri si éste es de Ermua, ya que afirma que no es de Eibar. En este caso, los habitantes de Ermua se muestran como 'los otros', las personas ajenas al pueblo, tal vez equiparándolos con el mal que representa el demonio.

39 ROLDÁN LARRETA. Kalabaza Tripontzia, Op.Cit.

40 Tradicionalmente, Eibar destaca por la producción industrial de diferentes productos, especialmente electrodomésticos, pero también por la industria armamentística. De hecho, la ciudad es conocida durante siglos por concentrar numerosas empresas dedicadas a la fabricación de armas. Por ello Eibar toma el sobrenombre de 'ciudad armera' o 'villa armera'. Precisamente, en el cortometraje, Patxi trabaja en una fábrica de armas y tras la revuelta en el pueblo, todos los hombres y mujeres parecen ser capaces de portar un arma. No es casualidad que Berasategi opte por situar la acción en una fábrica de armas, produciendo productos construidos *per se* para la destrucción.

gerentes —también pornografía—, coches, etc. La presencia y labor de los medios de comunicación, incluyendo Euskal Telebista, es explícita y deja claro que son un elemento importante de la sociedad actual. Concretamente Berasategi muestra el telediario 'Gaur egun' y al presentador Luis Alberto Arambarri 'Amatiño', uno de los primeros referentes periodísticos de la televisión en euskera. Este es un elemento narrativo posmoderno más del largometraje de Berasategi. Los otros ejemplos posmodernos presentes en la película son las elecciones formales metarreferenciales previamente señaladas.

Ilustración 53: **Eibar: publicidad y medios de comunicación.**



### 5.5.5. El uso del euskera y la música

*Kalabaza tripontzia* es un largometraje creado y producido íntegramente en euskera. Berasategi e Izagirre usan diferentes variedades del euskera en cada cortometraje con el fin de dar autenticidad y naturalidad a las historias contadas. Por ejemplo, en la sexta historia, la gente de Eibar habla la variedad lingüística —*euskalki*— de la ciudad, lo que se convierte en un rasgo de identidad que sirve para definir al 'otro' o al 'diferente'.

De hecho, como señala Mikel García Idiakez y luego comprobamos en los siguientes largometrajes, *Kalabaza tripontzia* es la primera obra en que usa las variaciones lingüísticas con objetivos narrativos: «*Kalabaza tripontzian Eibarko jendea herriko hizkeran mintzatzeak, adibidez, bide eman zion Berasategiri hurrengo lanetan ere euskalkiak lantzeko*»<sup>41</sup>. Es más, en esta reflexión sobre el lenguaje, García Idiakez recuerda algo que ya señalamos previamente en el apartado de los significados: la importancia que adquiere la capacidad comunicativa en la película, donde el habla se convierte en el detonante de la acción en diversos cortometrajes.

Finalmente debemos mencionar la banda sonora musical de la película, que está realizada por el conocido grupo de folk Oskorri. La música tradicional vasca impregna la banda sonora de toda la película, a excepción del cortometraje ambientado en Eibar. En el sexto cortometraje cambia el patrón musical e incluye un tema de *rock & roll*, que representa la modernidad, en oposición a la tradición del folk, ligado a la cultura vasca. Este cambio acompaña a Galtzagorri en coche desde el infierno a Eibar, mientras destruye todo a su paso, lo que sirve para subrayar el uso de la música como recurso expresivo y diferencial, y en este caso asociar el *rock & roll* al mal.

41 GARCÍA IDIAKEZ, Op.Cit., p.104.

## 6 | **Balearenak/Ipar haizearen erronka** *Balleneros/La leyenda del viento del norte*

Ilustración 54: Cartel **Balearenak/Ipar haizearen erronka**.



### **6.1. Ficha técnica e introducción**

#### **Datos principales**

**Título original:** Ipar haizearen erronka

**Otros títulos:** La leyenda del viento del norte

**Dirección:** Juanba Berasategi

**Año:** 1992

**Calificación:** apta para todos los públicos

**Nacionalidad:** española

#### **Producción y doblaje**

**Producción:** EPISA (Euskal Pictures International)

**Empresa de doblaje:** Edertrack

**Intérpretes:** Félix Arkarazo, Luz Emparanza, Kepa Cueto, Eguzki, Sebe Atencia, Asun Iturriagoitia, Tere Jaio, Tere Eguskita, Xabier Pombo, Aitor Larrañaga, Patxi Ugalde, Xeberri, Mikel Aldasoro, etc. Damián Ve<sup>42</sup>

#### **Ficha técnica**

**Producción:** Iñigo Silva

**Dirección de producción:** Chema Remacha

**Guionista:** Gregorio Muro, Joxean Muñoz

**Dirección de fotografía:** Eduardo Elosegi

**Música:** Alejandro Massó

**Montaje:** Pepe Salcedo

**Dirección de Animación:** Carlos Varela

**Animadores:** Carlos Varela, Imanol Zinkunegi, Pedro Ramos, Oskar Urretabizkaia, Miguel Palomero, Juan Carlos Nazabal, Imanol Balenciaga, Francisco Javier Ojuel, Alberto Campos, Jesús Peña, Gonzalo Aranzabal, Segei Shramkowsky, Ana Barikoetxea, Jon Mikel Udakiola, Ricardo Ramón, Antonio Jimenez, Javier Galdós

#### **Formato y duración**

**Formato:** 35 milímetros, Eastmancolor

**Duración:** 70 minutos

42 La versión en idioma castellano tiene diferentes dobladores, entre los que se incluye el conocido actor José Carabias.

*Ipar haizearen erronka*, estrenado en 1992, es el segundo largometraje de animación vasco y el segundo dirigido por Juanba Berasategi. Pero, como hemos mencionado a lo largo de la tesis en más de una ocasión, es también un proyecto envuelto en una polémica ya desde su origen<sup>43</sup>.

Después de *Kalabaza tripontzia* (1985), Berasategi muestra interés por adaptar al cine el cómic *Justin Hiriart* de Gregorio Muro. Propone al propio Muro escribir el guion y éste acepta la oferta. El proyecto inicialmente tiene el nombre de *La bahía de las ballenas* y luego pasa a llamarse *Bailearenak* (*Balleneros*). Finalmente, el guion lo firman conjuntamente Gregorio Muro y Joxean Muñoz. El proyecto *Bailearenak*, con Juanba Berasategi a la cabeza, empieza a desarrollarse en Donostia y finaliza en 1991<sup>44</sup>. La empresa encargada de realizar la película es la donostiarra Eskuz, que para entonces cuenta con la presencia de Imanol Zinkunegi, Ángel Alonso, Ricardo Ramón, Óscar Urretavizcaya y Carlos Varela, el cual escribe las secuencias y diseña los personajes con Juanba Berasategi<sup>45</sup>. Algunos de estos animadores participan en Donostia-San Sebastián en el taller para desempleados impartido por Ion Etxebeste. El objetivo de dicho taller es formar animadores, al mismo tiempo que se crean las imágenes de *Bailearenak*. En un momento en el que los trabajos del tándem formado por Iñigo Silva y Maite Ruiz de Austri gozan de gran proyección, Juanba Berasategi firma un acuerdo con la productora de éstos, EPISA, situada en Vitoria-Gasteiz. Por ello, el equipo de Berasategi se desplaza a la capital alavesa y funda la empresa Eskuz Animation. El contrato con EPISA tiene como objetivo continuar el proyecto que tiene como base *Bailearenak* y crear una serie de televisión, por lo que se cede el material original para su transformación. También participan como coproductores Euskal Telebista y el Gobierno Vasco a través de Euskal Media<sup>46</sup>.

43 Aconsejados por diversos académicos, en las entrevistas realizadas a Juanba Berasategi obviamos preguntar directamente sobre la polémica, pero el director nos proporciona indirectamente información sobre el origen del proyecto y su trasfondo cultural. La escritura de la propia tesis doctoral y el análisis de la película en cuestión nos llevan finalmente a incorporar un relato de lo sucedido. Valoramos que, aun siendo un episodio oscuro de la cinematografía vasca, debemos intentar al menos narrar los pormenores de éste para hacernos una idea del conflicto que involucró también a Euskal Telebista y al Gobierno Vasco. El relato que describimos a continuación lo basamos en los textos publicados por diversos autores, entre los que destaca Carlos Roldán Larreta —incluida la entrevista que realiza a Juanba Berasategi y que comparte con nosotros—, la sentencia relativa al conflicto por los derechos de autor y la información que adquirimos a través de diferentes entrevistas realizadas a personas que participan en el proceso de producción de las películas y de la serie de televisión. Concretamente, durante la investigación hablamos con Gregorio Muro (guionista de *Bailearenak* y creador del argumento de toda la saga), Carlos Varela (director de animación), Javier Galdós y Aitor Herrero (animadores) y Maite Ruiz de Austri (directora). Muro narra el origen de la historia, Galdós proporciona el punto de vista de un trabajador ajeno a las labores de la directiva, Carlos Varela describe el trabajo en el estudio desde el inicio del proyecto y Maite Ruiz de Austri explica la negociación con Juanba Berasategi.

44 El año 1991 es la fecha indicada por José María Candel como final del proceso de realización de *Bailearenak*. CANDEL, José M<sup>o</sup>. *Historia del dibujo animado español*. Murcia: Filmoteca Regional de Murcia, 1993, p.136. Según el Ministerio de Cultura, *Bailearenak* es fechada en 1992 como año de producción y sin estreno conocido. Por su parte, *Ipar haizearen erronka* tiene como año de producción 1992 y fecha de estreno el 8 de mayo de 1993.

45 Datos obtenidos de la entrevista con Carlos Varela, director, en Reno el 24/04/2018.

46 La película surge en un momento de transición institucional en lo que respecta a las ayudas económicas del Gobierno Vasco. Según De Miguel, Rebolledo y Marín, *Bailearenak* cuenta con una ayuda económica del ejecutivo vasco. DE MIGUEL, REBOLLEDO, MARÍN, Op. Cit., p.38. Por su parte, el desarrollo de *Ipar haizearen erronka* coincide con la puesta en marcha de Euskal Media por el Gobierno Vasco y se convierte en una de las primeras

A partir de ese momento, EPISA y Eskuz Animation comienzan a trabajar en Vitoria-Gasteiz. Juanba Berasategi acepta el cambio de título del nuevo proyecto a favor de *Ipar haizearen erronka/La leyenda del viento del norte*. Maite Ruiz de Austri asume el trabajo de la serie de televisión mientras que Carlos Varela dirige el estudio de animación, donde forma a muchos profesionales recién llegados a la industria. Al igual que sucede en Donostia-San Sebastián, algunos de estos nuevos animadores se forman en Vitoria-Gasteiz en un taller para desempleados<sup>47</sup>. Mientras tanto, Juanba Berasategi decide abandonar el proyecto y volver a Donostia-San Sebastián después de obtener los resultados de una auditoría interna en lo referente al metraje aportado inicialmente por Eskuz. Los trabajadores que originalmente se desplazan con él continúan trabajando en Vitoria-Gasteiz. Es entonces cuando Berasategi se ve obligado a responder a las instituciones públicas que le reclaman la película a cambio de las subvenciones que recibe previamente. En consecuencia, Berasategi negocia con Iñigo Silva incorporar parte del metraje nuevo creado en Vitoria-Gasteiz a la película *Baiaarenak* y evitar problemas con las subvenciones. Una vez que Berasategi termina el montaje de esa película, EPISA, junto con el resto de coproductores —Gobierno Vasco y Euskal Telebista—, se muestran descontentos con el film. Ruiz de Austri, junto a Carlos Varela, asumen la dirección de *Ipar haizearen erronka*. Ante esa situación de tensión, varios trabajadores cercanos a Juanba Berasategi deciden abandonar Vitoria-Gasteiz y volver a Donostia-San Sebastián. Carlos Varela, respondiendo al compromiso que adquiere con los trabajadores que se mantienen en plantilla, continúa al frente del estudio de animación a pesar de los grandes apuros financieros de la empresa<sup>48</sup>. De este modo, terminan una nueva versión de la película después de realizar cambios en el montaje, sumar nuevas secuencias —algunas de ellas creadas específicamente para la serie de televisión— e incorporar un nuevo doblaje y música. Después de invitar a Juanba Berasategi al visionado de la nueva versión, éste rechaza firmar el film y se muestra en desacuerdo con el trabajo realizado en Vitoria-Gasteiz. Ante esa negativa, los productores estrenan *Ipar Haizearen Erronka* en 1993 y atendiendo a sus créditos, la película está dirigida por Maite Ruiz de Austri y Carlos Varela<sup>49</sup>. Posteriormente llegan la secuela de la película, *El regreso del viento del norte* (1993), que en euskera recibe el título de *Ipar haizearen itzulera*, y la serie de televisión *La leyenda del viento del norte* (1992).

---

películas en las que participa esta empresa pública. Según los datos suministrados por Patxi Azpillaga y como señalamos en el tercer capítulo, EPISA recibe desde Euskal Media algo más de 55 millones de pesetas para producir *Ipar haizearen erronka*, *El regreso del viento del norte* y la serie de televisión *La leyenda del viento del norte*.

47 Aitor Herrero es uno de estos trabajadores que se forma como animador de mano de EPISA y Eskuz Animation. Herrero nos indica que muchos de los trabajadores que en ese momento son parte de la plantilla de animadores provienen del mencionado curso o taller para desempleados en el que aprenden la técnica. Indica que junto a él también están presentes en el taller Juan Aceña, vocalista del grupo musical Soziedad Alkoholika, y Roberto Landa, 'Mundina', ilustrador del periódico Egin. Ninguno de estos dos últimos animadores figura en los títulos de crédito finales de la película y no hemos podido comprobar que efectivamente participaran en el taller de formación. Tampoco hay que dejar de lado que en la producción final de *Ipar haizearen erronka* participa Nacho Allende, conocido en la industria pornográfica como 'Torbe', cuyo nombre aparece en los créditos. Datos obtenidos de la entrevista con Aitor Herrero, animador, en Vitoria-Gasteiz el 09/12/2017.

48 Datos obtenidos de la entrevista con Maite Ruiz de Austri, directora y guionista, en Vitoria-Gasteiz el 01/03/2014.

49 Hay que destacar que en la Filmoteca Vasca se registran dos películas diferentes en un periodo muy corto de tiempo: *Baiaarenak*, firmada por Juanba Berasategi e *Ipar haizearen erronka*, firmada por Maite Ruiz de Austri y Carlos Varela.

Tiempo después del estreno de la primera película surge la polémica, ya que Berasategi estima que su participación no está reconocida en *Ipar haizearen erronka* y que se trata de la misma película que *Bailearenak*. Por esa razón, decide demandar a EPISA, Euskal Media y ETB para reivindicar su autoría. Los demandados defienden que las películas son diferentes la una de la otra debido a las modificaciones que se realizan sobre el metraje original. Sin embargo, al analizar las dos obras, la Audiencia Provincial de Araba/Álava determina que «no supone una verdadera aportación original sino que reproduce en la mayor parte de su metraje la obra primitiva cuya autoría corresponde al demandante»<sup>50</sup>. De modo que los cambios parecen ser mínimos respecto a la imagen e historia, aunque hay variaciones en el montaje, la banda sonora (música y doblaje) —admitidas por Maite Ruiz de Austri— y los títulos de crédito. Finalmente, el juez resuelve a favor de Berasategi y solicita varios cambios en la película, entre ellos, mencionar a Juanba Berasategi como director<sup>51</sup>. Entre las consecuencias que provoca el conflicto por los derechos de autor, Roldán Larreta señala la dificultad a la hora de rentabilizar el film:

<<(…) ya que gracias a estos sucesos La leyenda del Viento del Norte languidece en los despachos de los juzgados lejos de las salas de estreno, lugar, al fin y al cabo, fundamental para rentabilizar un producto.>><sup>52</sup>

Ilustración 55: Diferentes títulos iniciales de *Bailearenak/Ipar haizearen erronka*.



Sea como fuere, la realidad es el estreno y distribución del largometraje titulado *Ipar haizearen erronka*, cuya historia deja entrever la delicada situación empresarial y administrativa que vive en ese momento la producción audiovisual en la CAV.

A pesar de esta situación, la película se convierte en un nuevo referente histórico, ya que al igual que *Kalabaza tripontzia* sirve como punto de encuentro de artistas que luego continúan

50 AUDIENCIA PROVINCIAL DE ÁLAVA. Sentencia de Primera Instancia nº 638-98 del 30 de noviembre de 1998, Vitoria-Gasteiz, 1998, p.8.

51 Esto justifica que hayamos tenido acceso a varias copias de la película con diferentes títulos de crédito. En algunas de esas versiones se menciona el origen de la película en *Bailearenak* («*Bailearenak filmarean irudietan oinarritukoa*»), a Juanba Berasategi como director, o ninguna de las dos anteriores referencias. Incluso en una edición distribuida del DVD (concretamente por la empresa Llamentol en 2009) se presentan dos metrajes diferentes dependiendo del audio elegido. Para profundizar en el conflicto sobre los derechos de autor se recomienda la lectura de los textos jurídicos relativos a la sentencia y sus recursos. Años después al preguntar a Maite Ruiz de Austri sobre el conflicto, muestra su predisposición a que la película fuera firmada por Juanba Berasategi, Carlos Varela y ella misma como directores.

52 ROLDÁN LARRETA, Carlos. *El cine del País Vasco: de Ama Lur (1968) a Airbag (1997)*. Ikusgaiak. Cuadernos de Cinematografía (3). Donostia-San Sebastián: Eusko Ikaskuntza, 1999, p.147.

trabajando en el cine de animación vasco cada uno por su lado. Imanol Zinkunegi pasa a ser pupilo de Berasategi, Gregorio Muro participa por primera vez en un proyecto de animación y Joxean Muñoz realiza parte de su recorrido como guionista ligado a la empresa Irusoin. Por su parte, Carlos Varela funda Merlin Animación, al igual que los animadores Javi Galdós y Jesús Peña, que crean su propia empresa en Vitoria-Gasteiz, Aker Animation. Ricardo Ramón y Ángel Alonso forman Dibulitoon y Maite Ruiz de Austri e Iñigo Silva comienzan su carrera en el largometraje de animación.

*Bailearenak/Ipar haizearen erronka* supone la continuidad del interés de Berasategi por crear animación comercial en Euskadi. Esta película es un paso más en la búsqueda de un estilo propio. Al igual que *Kalabaza tripontzia* se trata también de una adaptación, inspirada en esta ocasión en un hecho histórico: las misiones de los marineros vascos en América del Norte para la pesca de ballenas. Además, el film sirve para introducir nuevos elementos que estarán presentes a lo largo de toda su filmografía; al discurso sobre la preservación de la naturaleza y la crítica a la corrupción empresarial, se suma la aparición por primera vez de un personaje femenino que se aleja del estereotipo pasivo tradicional y se muestra también el tema de la convivencia entre distintas culturas. Significativa es también su apuesta por una única historia, que como observamos, se basa en la estructura del viaje del héroe —hay que recordar que el anterior largometraje está formado por la suma de varios cortometrajes—. Todo esto lo hace apoyándose en convenciones típicas de la animación, como es el uso de animales antropomorfos y la fantasía, algo curioso si tenemos en cuenta que la aventura parte del retrato de una realidad histórica.

Respecto a la técnica, Berasategi vuelve a apostar por los dibujos animados sobre acetato en 35 milímetros, formato habitual de las producciones comerciales de la época. El diseño de los personajes y fondos tiene un corte clásico, siguiendo la línea establecida por Disney —fondos naturalistas y personajes de colores planos—, que ya se muestran en *Kalabaza tripontzia*.

A pesar de la polémica que le acompaña, *Bailearenak/Ipar haizearen erronka* es una película que posee unos estándares altos de calidad<sup>53</sup>, lo que, junto con el parecido estilístico de Disney, hace que sea una película atractiva para el espectador (llega a reunir a 48.815 espectadores, más del triple que *Kalabaza Tripontzia* según los datos del Ministerio de Cultura). La importancia de la misma también se subraya en el hecho de que se estrena en el Zinemaldia de Donostia en 1991. Todo ello permite que *Bailearenak/Ipar haizearen erronka* junto con *Kalabaza tripontzia*, se conviertan en parte del imaginario del espectador en lo que a animación vasca se refiere.

53 La película participa en varios festivales donde consigue diferentes premios: la medalla de oro en el Festival de Cine y Vídeo de Houston (1993), primer premio en la Semana del Cine Español de Salamanca (1993) y el premio Carabela de Plata en la XXIII Edición de la Semana Internacional del Cine Naval y del Mar (1994).

## 6.2. Sinopsis argumental

El barco Donibane zarpa desde el puerto de Pasai Donibane destino a Terranova con el fin cazar ballenas. A la tripulación del capitán Galar se suman Ane y Peiot, dos hermanos mellizos que acompañan al cocinero Martín. Por su parte, el malvado brujo Athanasius se une a la expedición con el objetivo de robar uno de los bienes más preciados de la tribu Mic-Mac: la vasija que guarda el Viento del Norte.

Una vez en Terranova, Ane y Peiot se juntan con Watuna, el hijo del jefe de los Mic-Mac. Los tres, junto a la gaviota Simón, hacen frente a Athanasius, al pirata de nombre Capitán Makailu y al gato de éste, Xarpa. Los tres jóvenes recuperan el Viento del Norte y los Mic-Mac celebran el éxito junto a la tripulación del Donibane.

## 6.3. Elementos narrativos y formales

### 6.3.1. Ambiente

La historia se desarrolla en tres escenarios diferentes: comienza en el pueblo guipuzcoano de Pasaia, concretamente en el barrio de Pasai Donibane<sup>54</sup>, continúa en la travesía en alta mar a bordo del navío Donibane y finalmente se sitúa en Terranova. Los personajes indican los nombres de los lugares y en ocasiones aparecen mapas como recurso visual para señalar la ruta del viaje.

El pueblo de Pasaia es fácilmente reconocible por su parecido con la realidad (recordemos que es el lugar de nacimiento y residencia de Juanba Berasategi). La zona del puerto es reproducida con exactitud y destacan las casas de piedra, diversos detalles como escudos de armas o balcones, así como la torre de la iglesia. En el pueblo se muestran dos interiores muy distintos: la vivienda del Capitán Makailu, una casa en el puerto con numerosos objetos marítimos y la lujosa casa de los empresarios que financian a Athanasius, con techos altos, cuadros elegantes, velas en las paredes, sillas, baúles ornamentados y suelos de madera. En Terranova, la acción se desarrolla en varios lugares como son el bosque, el poblado de los Mic-Mac (ubicado entre el bosque y un precipicio), grutas en la costa, con cascadas y pasadizos de hielo, y la bahía de las ballenas. Los indígenas americanos viven en tipis. Al lado del abismo, con vistas al mar, está el tótem que ostenta la vasija que guarda el Viento del Norte. Desde una de las grutas se accede a la bahía de las ballenas, un oasis en el que los mamíferos viven protegidos del ser humano. El aspecto de Pasaia es opuesto a Terranova. El pueblo vasco cuenta con estructuras de piedra y recursos mecánicos como las poleas y grandes embarcaciones. Frente a eso, Terranova es presentado de una manera primitiva; el poblado está en plena naturaleza y no hay edificios.

Azkarate *et al* señalan que los balleneros vascos comienzan a frecuentar la Gran Bahía de Terranova a partir del año 1530<sup>55</sup>, por lo que la trama se sitúa entre ese momento y las primeras décadas del siglo XVII. A pesar de que no se especifica el tiempo que pasa desde el inicio hasta el final del film, hay detalles como el paso de las estaciones que dejan entrever el ocurrir del tiempo. La narración comienza en invierno, con Terranova bajo nieve, y la expedición sale de Pasai Donibane al inicio de la primavera, con clima lluvioso, por lo que se entiende que el viaje hasta Terranova lleva varias semanas<sup>56</sup>. Sí que se puede determinar la duración de la acción desde que el barco atraca en Terranova hasta el final del film, ya que todo sucede en una misma noche. La acción es lineal, presenta elipsis relativas al paso del tiempo, pero no *flashbacks*. Además, se recurre al montaje paralelo y se muestran acciones que suceden al

54 El nombre oficial de la población es Pasaia. Uno de los distritos de la localidad es Pasai Donibane (Pasajes de San Juan), localización donde se inicia la película.

55 AZKARATE, Agustín; HERNÁNDEZ, José Antonio; NÚÑEZ, Julio. *Balleneros vascos del siglo XVI (Chateau Bay, Labrador, Canadá)*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritz, 1992, p.85.

56 Llegado un punto del viaje, se especifica que Ane se ha estado alimentando exclusivamente de las manzanas a las que tiene acceso en la bodega.

mismo tiempo en diferentes lugares<sup>57</sup>.

## 6.3.2. Personajes

### 6.3.2.1. El héroe y su objeto de deseo

Ane, Peiot y Watuna son los héroes de la historia<sup>58</sup>. Los tres recorren el viaje iniciático del héroe, pero es únicamente Ane la que lo completa en todas sus etapas. Todos cuentan con animales como ayudantes: la Gaviota Simón, la vaca Gorriti y las dos ballenas. El objeto de deseo de los tres protagonistas es la recuperación de la vasija del Viento del Norte.

Más allá de ese objeto de deseo, cada personaje tiene un objetivo personal: Peiot y Watuna quieren ser reconocidos como hombres y no como niños. Ane, por su parte, condicionada por las reglas sociales que prohíben a las mujeres unirse a las expediciones marítimas, reivindica la igualdad de trato hacia ella. En ese sentido, Ane y Peiot son personajes complementarios; Ane muestra los valores y competencias que la sociedad espera de su hermano Peiot. Ella es valiente, decidida y hacerse a la mar no le da ningún miedo; en cambio Peiot, a pesar de que los adultos le forman para ser marinero, tiene miedo al mar y se marea constantemente.

### 6.3.2.2. Los mentores

Martín es el mentor de Ane y Peiot; es la persona que cuida de ellos desde que se quedan huérfanos. Es él quien cuenta a Ane el secreto de la ceremonia con los Mic-Mac y quien indica a Peiot las tareas que debe cumplir para convertirse en marinero y hombre. El Capitán Galar y el jefe de la tribu de los Mic-Mac ejercen un rol similar. Ellos hacen respetar las convenciones sociales e indican a los jóvenes lo que pueden o no pueden hacer, así como las acciones que deben completar en su proceso de maduración.

### 6.3.2.3. El oponente

El villano u oponente principal de la película es Athanasius. El hechicero desea conseguir el Viento del Norte para poder encontrar la bahía de las ballenas y lucrarse con ellas. Eso atenta contra el contrato de subsistencia que firman los vascos y los Mic-Mac. Athanasius cuenta con el apoyo de los inversores de Pasaia, que le financian el viaje y le encuentran aliados para su misión, concretamente el Capitán pirata Makailu y su gato Xarpa.

También hay que señalar el oponente social, personificado en el Capitán Galar y Martín. Estos ejercen oposición social hacia Ane, ya que le niegan el mismo trato que a su hermano. También se oponen a Peiot, al que castigan por no haber adquirido las competencias propias de un hombre al llegar a Terranova.

57 Ejemplo de ello es cuando Ane se hace pasar por su hermano, mostrando de manera paralela dónde está realmente Peiot. El montaje paralelo también sirve para contraponer los intentos de caza de los balleneros frente a la ternura de la madre ballena respecto a su cría.

58 De hecho, al final de la historia, el pueblo Mic-Mac y la tripulación del Donibane llaman «*héroes*» a Peiot y Watuna.

### 6.3.3. El viaje del héroe

#### 6.3.3.1. Primer acto

**Mundo ordinario:** Ane y Peiot son dos huérfanos que viven en Pasai Donibane. Su pueblo es su mundo ordinario, donde se dedican a realizar travesuras sin mayor preocupación.

**La llamada a la aventura:** El Donibane está listo para salir rumbo a Terranova y está preparando su tripulación. Ane no puede subirse al barco por ser mujer, por lo que se le niega responder a la llamada a la aventura. Peiot acepta la llamada a la aventura sabiendo que no está preparado para la expedición marítima. Al mismo tiempo, en Terranova, Watuna quiere convertirse en un cazador para poder estar presente en la ceremonia con los marineros vascos.

#### 6.3.3.2. Segundo acto

**El mundo extraordinario (primer umbral):** Ane como polizón y Peiot como marinero suben al barco (primer umbral) y abandonan Pasai Donibane.

**El aprendizaje del candidato:** Peiot emprende su aprendizaje como cazador de ballenas: friega, atiende la cubierta y cumple con las órdenes de la tripulación. Ane procura no ser descubierta en el barco. Watuna intenta cazar un oso.

**La aparición del mentor:** Martín ejerce de mentor de Peiot y Ane —disfrazada de su hermano— durante el viaje. Watuna responde ante su padre.

**Primeras heridas:** Peiot no completa su formación como marinero y Watuna no consigue cazar nada. Ane consigue alimentarse, seguir pasando desapercibida en el barco y se entera de los planes de Athanasius.

**Visita al oráculo:** En la bodega del barco, Peiot coincide con Ane, que está escondida. Ésta le cuenta lo que Athanasius tiene planeado, pero Peiot confundido piensa que es la vaca Gorriti la que habla y se asusta. Athanasius se entera de que alguien conoce sus planes.

**La bajada a los infiernos (segundo umbral):** Athanasius encuentra a Ane en la bodega, la lanza al mar y acaba en una cueva. Watuna va a parar a esa misma cueva<sup>59</sup>. A Peiot se le niega la presencia en la ceremonia con los Mic-Mac y Athanasius secuestra el barco. Los tres jóvenes fracasan en su misión.

#### 6.3.3.3. Tercer acto

**Salida del infierno:** Ane y Watuna consiguen salir de la cueva gracias a la ayuda de la ballena hembra y su cría. Ambos rescatan a Peiot y se dirigen al barco secuestrado.

59 Precisamente este punto de la narración es llamado por Vogler 'Caverna más profunda', que puede coincidir o no con la existencia de una cueva o un espacio que lo represente en la narración. En el caso de Campbell, existe una fase llamada 'vientre de la ballena' que se sitúa tras pasar el primer umbral. El concepto coincide temáticamente con el argumento de la película, aunque Watuna y Ane no son tragados por ninguna ballena ni monstruo, pero sí acaban en un paraje en el que dependen y son ayudados por las ballenas. VOGLER, Christopher. *El viaje del escritor*. Barcelona: Ma non troppo, 2002, p.176 y CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura de México, 1959, p.56-58.

**La desaparición del mentor:** Martín, junto al resto de la tripulación y los Mic-Macs se quedan dormidos debido al embrujo de Athanasius. Ane, Watuna y Peiot siguen la pista del navío Donibane. Se introducen en una gruta marina y al intentar alcanzar el barco Ane cae por una catarata.

**Prueba suprema y resurrección (tercer umbral):** El tercer umbral es la entrada en la bahía de las ballenas. Peiot y Watuna hacen frente al Capitán Makailu con la ayuda de sus aliados animales. Ane es salvada por la cría de ballena y reaparece. Los tres jóvenes vencen a Athanasius y recuperan la vasija del Viento del Norte.

**El regreso al mundo ordinario (cuarto umbral):** Los tres jóvenes vuelven a tierra: Watuna vuelve con su familia y los mellizos con la tripulación del barco. Los dos chicos son reconocidos como los salvadores del Viento del Norte mientras Ane está escondida<sup>60</sup>. Watuna y Peiot reconocen la labor de Ane, que sale del interior de un tipi (cuarto umbral), por lo que pasa del espacio privado al público. Inicialmente los adultos se extrañan y enfadan, pensando que se trata de una broma, pero la joven consigue la aceptación del Capitán Galar.

### 6.3.4. Transformaciones

Ane, Peiot y Watuna son los tres personajes que sufren transformaciones. Peiot y Watuna deben conseguir las competencias necesarias para dejar de ser niños y convertirse en hombres. El proceso de transformación de Ane es distinto: para romper con el rol que la sociedad le otorga por su condición de mujer y convertirse en marinero no solo se transforma al adquirir las competencias necesarias para ello, sino que también sufre una transformación física, ya que se disfraza de hombre en dos ocasiones. Finalmente, Ane demuestra su valor y es reconocida como una igual.

El villano Athanasius también sufre una transformación en la medida que se hace pasar por lo que no es. Se presenta como curandero para unirse a la expedición, cuando en realidad es un hechicero. Finalmente da a conocer en público su naturaleza malvada.

### 6.3.5. Elementos fantásticos

El film cuenta con tres elementos fantásticos principales: la vasija del Viento del Norte —que es además la premisa de la película—, la magia de Athanasius y la capacidad de raciocinio de los animales. La alta presencia de fantasía en este film es relevante, ya que se introduce en una narración que parece ser una recreación de ficción de una constatada realidad histórica vasca, concretamente la pesca de ballenas, sobre la cual profundizamos en los siguientes apartados.

---

60 Hasta el momento en el que Ane es reconocida como salvadora, en cierto modo, Watuna y Peiot pueden considerarse 'falsos héroes'.

El propio título del film hace referencia al misterio sobre el que gira la película; una leyenda que se remonta al acuerdo entre balleneros vascos y los Mic-Mac, por el que se comprometen a cazar una única ballena al año. Este acuerdo conlleva un elemento mágico escondido en una vasija; la leyenda el Viento del Norte simboliza la oscuridad y destrucción sobre la humanidad y el planeta. Ese halo de destrucción es atrapado en el recipiente que sirve como brújula para guiar y proteger la bahía de las ballenas, el lugar donde habitan estos animales en libertad.

El personaje Athanasius muestra en varias ocasiones poderes mágicos. Por un lado, es capaz de dormir a animales y humanos mediante polvos mágicos. Por otro lado, cuenta con pequeñas esferas brillantes que usa como guía en el mar.

Ilustración 56: **Animales de cualidades antropomorfas en *Balearenak/Ipar haizearen erronka*.**



Los animales del film no presentan formas antropomorfas ni hablan, pero muestran expresiones y capacidades humanas: ayudan a los protagonistas, en ocasiones, adelantándose a sus necesidades, les proveen de recursos para salir adelante, gesticulan y entienden a los humanos. En total son cinco los animales que tienen estas capacidades: la Gaviota Simón —que porta un sombrero en la cabeza—, el gato Xarpa, la vaca Gorriti, la ballena hembra adulta y la ballena cría. La gaviota y el gato, aliados de los héroes y oponentes, protagonizan un enfrentamiento a lo largo del film.

### 6.3.6. Elementos humorísticos

Aunque se trata de una película con un trasfondo dramático y oscuro —de hecho, la mitad de la trama sucede de noche— son constantes los recursos humorísticos. El humor se caracteriza por ser *slap-stick* e incluye golpes continuos y rápidos sin consecuencias físicas. Esos golpes en ocasiones vienen acompañados de metáforas visuales como líneas cinéticas o estrellas. La adquisición de competencias de Watuna y Peiot para convertirse en hombres es una constante fuente de humor, ya que no se corresponden a los estereotipos masculinos que se espera de ellos<sup>61</sup>. En contraposición, los fracasos de Ane tienen tratamiento trágico —por ejemplo, la premisa humorística del disfraz de hombre adulto acaba de manera desafortunada—.

<sup>61</sup> Peiot se marea en alta mar y Watuna tiene miedo a los animales. Destaca cómo el joven Mic-Mac intenta capturar a un oseznio usando palabras amables para referirse a él: «Zatoz tripontzi hori, gozozalea zara, eh!».

Ilustración 57: Recursos gráficos en *Balearenak/Ipar haizearen erronka*.



Sin embargo, cuando Ane está con Peiot protagonizan varias situaciones cómicas, sobre todo sembrando el caos en Pasai Donibane: se burlan de la gente del pueblo, insultan al cura y a las vendedoras de sardinas. Otro personaje cómico es el Capitán Makailu, que se aleja del esperable estereotipo de pirata malvado. De este personaje podemos destacar concretamente, la relación de amor-odio con su gato, que incluye gritos, insultos y golpes *slap-stick*. Por su parte, Athanasius se ríe constantemente de Makailu confundiendo su nombre. Al igual que pasa con el gato Xarpa, el resto de animales también son una fuente constante de humor de golpe y porrazo.

Ilustración 58: Recursos humorísticos en *Balearenak/Ipar haizearen erronka*.



### 6.3.7. Diseño de personajes

<<(…) realiza sus productos dentro de la más clásica línea (en sus orígenes de Disney) y dibujos y color son total y exclusivamente hechos a mano en su estudio, el cual cuenta con una escuela de formación permanente donde se instruye en la técnica de animación a potenciales dibujantes y coloristas>><sup>62</sup>

Los escenarios naturales, edificios y embarcaciones del film tienen un estilo naturalista y realista; predominan los fondos con degradados y pastel y con poco o ningún trazo. Ese estilo difiere del de los personajes, que son definidos con colores más planos y bien delimitados de los fondos. Este estilo, como recuerda Candel en la anterior cita, se asemeja al de las obras clásicas de Disney.

62 CANDEL, Op.Cit., p.137.

Respecto a los personajes, los héroes y antagonistas son dibujados con diferentes iconografías. Los adultos que representan el poder, el Capitán Galar y el jefe de los Mic-Mac, se diseñan como hombres grandes y fuertes. El color de las vestimentas varía entre héroes y oponentes; los primeros muestran gran variedad de colores, la mayoría vivos —destacan el azul, el verde y el rojo—; los ropajes de los segundos son más oscuros y predominan los granares, morados y negros. El diseño de los mellizos es casi idéntico a excepción del pelo y su indumentaria. Watuna y el resto de los Mic-Mac muestran la piel más oscura como distinción étnica. El joven Mic-Mac viste igual que su padre y da a entender que en el futuro va a heredar su rol en la tribu. Por su parte, Martín muestra un diseño estereotípico de su oficio; es cocinero y fondón, cualidad que reseñan las mujeres Mic-Mac.

Si el diseño, color e indumentaria del capitán Galar y el jefe Mic-Mac les otorga autoridad, el aspecto de los oponentes se define precisamente para enfatizar su maldad. Esto se ve en el personaje de Athanasius, alto, delgado, con pelo negro, ojeras y piel muy blanca en comparación con el resto. En ocasiones no se le ve la cara o se hace hincapié en su sombra. Además, sus escenas son casi exclusivamente de noche o en espacios cerrados con poca luz. Sobre esto, Pilar Yébenes indica que «(...) las apariciones de Athanasius suelen mostrarse normalmente en escorzo y en posición de cámara picada, lo cual da sensación de poderío y magnificencia»<sup>63</sup>. El capitán Makailu es redondo y tiene una pata de palo. Su condición de pirata se subraya en su navío, que cuenta con un demonio en la proa, y la bandera pirata muestra una calavera de idéntica barba. Su gato es su versión animal: torpe y corpulento. El diseño de los inversores que contratan a Athanasius también destaca su naturaleza malvada. Athanasius y Makailu cumplen con la convención animada establecida a los oponentes: un líder alto y delgado y su compinche pequeño y corpulento como contrapunto humorístico. Esta dicotomía también se ve en los burgueses que financian a Athanasius.

Ilustración 59: **Iconografía de los villanos.**



### 6.3.8. Otros elementos formales

El repaso a los elementos formales lo iniciamos señalando usos concretos del montaje. En reiteradas ocasiones se utilizan fundidos para representar el paso del tiempo y el cambio de espacio. Cabe señalar el uso de mapas para hacer referencia a la travesía del Donibane, así como la voz en *off* de los pensamientos del Capitán Galar —enfatizando la omnisciencia del

63 YÉBENES, Pilar. *Cine de animación en España*. Barcelona: Ariel, 2002, p.99.

espectador— mientras escribe en el diario del barco. Esto sirve para introducir situaciones que acto seguido aparecen en la imagen.

El film es rico en *travellings* —incluido uno que pasa de horizontal a vertical—, debido a los constantes viajes y movimientos del barco. Es reseñable la presencia de la gaviota Simón, cuyo vuelo se muestra en pantalla para subrayar la inmensidad de los parajes en los que sucede la acción. Estos movimientos son sugeridos a través del movimiento de cámara<sup>64</sup> y no tanto por la animación de elementos, ya que los fondos suelen ser estáticos, con apenas uno o dos elementos animados. Esto último se observa en los tres planos que completan la marcha del barco Donibane del puerto vasco, entre los que destaca el último plano general de la bahía de Pasai Donibane, donde destacan el agua y el humo de las chimeneas mediante la animación.

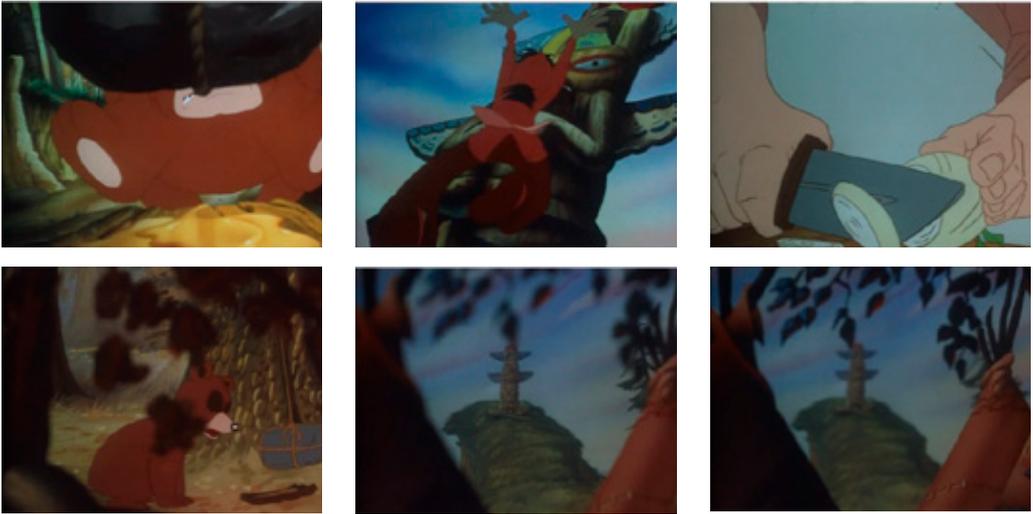
Ilustración 60: **La salida del barco Donibane.**



La composición del plano es muy variada. Encontramos ejemplos en los que una toma, que muestra un espacio natural, se construye con elementos vegetales desenfocados tapando el foco de interés, o imágenes tomadas desde dentro de objetos del film simulando un plano subjetivo. Asimismo, se utilizan gran variedad de encuadres, desde el detalle hasta el gran plano general, así como la angulación, por ejemplo, para enfatizar la altura de los elementos de la imagen. Incluso se recurre al enfoque–desenfoque, que resalta la profundidad de campo, para destacar diferentes elementos del fondo.

64 De manera similar se trabaja sobre imágenes que son en sí estáticas, como los cuadros y los mapas, a los que se les otorga movimiento a través de la técnica de fotokinesis. Esos movimientos de acercamiento y alejamiento a modo de *zoom* no solo se realizan sobre imágenes estáticas, sino también sobre imágenes o personajes en movimiento.

Ilustración 61: Elecciones formales: escala de campos, angulación y enfoque.



## 6.4. Significados

### 6.4.1. Ecologismo

<<(…) Orduan gudari Mic-Mac batek eta baleen arrantzale batek amets berdina izan zuten. Milaka balea babesten zen toki bat ikusi zuten. <<Goazen hara>>! esan zuten, gure umetxoak hotzak hil orduko. (...) Toki hartaraino joan ziren, balea bat harrapatu eta haren olioaz sua piztu zuten. Ekintzari esker Ipar Haizeak hainbeste indar galdu zuen, gizonek ontzi baten gorde zuten haren boterea. (...) Orduan gudariak eta baleen arrantzaleek erabaki zuten inork ere ez zuela sartu behar badia handian. (...) Bizitzeko behar duguna soil-soilik harrapatuko dugula agintzeko.>> (*La leyenda del Viento del Norte* narrada por Martín)

En la película el Viento del Norte se presenta como un personaje fantástico con entidad propia; según la leyenda que narra Martín, el Viento del Norte es una amenaza para la civilización, por lo que se exige que todo el mundo colabore para frenarlo. Es la propia naturaleza la que sugiere el sacrificio de un animal para salvar a los humanos, por lo que representa el equilibrio natural de dos fuerzas, una positiva de protección y de vida, y otra negativa de destrucción y de muerte. La leyenda representa el acuerdo ecologista entre vascos y Mic-Mac para tomar del mar únicamente lo que es necesario, concretamente, una ballena al año para hacer suficiente aceite para el invierno. Esta historia parece no tener evidencia histórica<sup>65</sup>, pero las creencias de los Mic-Mac y vascos sí que evocan al viento del norte o viento frío, que provocaba entre otras cosas que los balleneros no salieran a faenar en invierno.

Esa idea del equilibrio de la naturaleza sí tiene base en las creencias espirituales que los Mic-Mac tienen en la realidad. Aunque los mitos de los Mic-Mac hablan de la hermandad de todos los seres vivos, eso no significa que los humanos no puedan tomar recursos de la naturaleza siempre que mantengan la armonía<sup>66</sup>. La base del acuerdo entre los dos pueblos, junto con las palabras de Ane al final del film, que se muestra descontenta con que se tenga que matar una ballena anualmente, dejan un claro mensaje de fondo ecologista<sup>67</sup>.

65 Durante nuestra investigación no encontramos ningún documento que hable de dicho acuerdo o similar, ni de ninguna leyenda Mic-Mac que lo represente. Al preguntar a Gregorio Muro al respecto, tampoco es capaz de concretar nada al respecto.

66 En este sentido, la caza de animales se entiende como un sacrificio que hace el propio animal para mantener el equilibrio natural hacia los humanos. Este tipo de actos también son comunes en los rituales en los que se da las gracias y muestras de respeto a los animales o plantas que se van a consumir o cazar, tal y como hace Watuna.

67 Maite Ruiz de Austri indica que el mensaje ecologista no formaba parte del metraje original de la película *Balearenak* que presenta Juanba Berasategi a EPISA. Según la directora, este punto de vista se suma a la película una vez que Juanba Berasategi abandona el proyecto, como consecuencia de sumar metraje dirigido a la serie de televisión. Datos obtenidos de la entrevista con Maite Ruiz de Austri, directora y guionista, en Vitoria-Gasteiz el 01/03/2014.

Al igual que en *Kalabaza tripontzia*, el conflicto entre la naturaleza y la civilización también está presente en *Baiaerenak/lpar haizearen erronka*. Aunque vascos y Mic-Mac colaboran sin problema, el planteamiento social de ambos es muy diferente: unos provienen de un pueblo establecido, con cierto desarrollo tecnológico y arquitectónico; los otros son nómadas y están muy unidos a la naturaleza. A pesar de ello, los vascos, especialmente a través de la figura del Capitán Galar, parecen comulgar con la idea de tomar de la naturaleza solo lo que es necesario. La amenaza de la naturaleza viene de mano de Athanasius, cuyo éxito puede suponer el inicio del capitalismo, la sobreexplotación de recursos naturales con objetivo lucrativo y como consecuencia final, la destrucción de la naturaleza.

De este modo, la película aboga en favor de nuevos modelos de consumo y realiza una clara crítica al consumismo; continuación, en menor medida, de los significados expresados en *Kalabaza tripontzia*. Todo ello sin dejar de lado el mensaje ontológico, que aparece a su vez relacionado con las leyendas, la mitología creada para la ocasión, así como a la magia y la fantasía, estas últimas nuevamente ligadas a la naturaleza y concretamente al pueblo americano.

## 6.4.2. Feminismo

Junto al trasfondo ecologista del film, también destaca el rol que tiene la única protagonista, Ane. La joven representa junto a Peiot y Watuna el mismo actante del héroe, pero la evolución narrativa de la misma, como señalamos en el punto anterior, es diferente. El hecho de que a partir de que se le niegue la llamada a la aventura Ane reivindique la igualdad de posibilidades que se le otorgan a su hermano, le da a la película un trasfondo feminista.

Para empezar, destaca la diferencia en el número de personajes femeninos, muy inferior al de los masculinos<sup>68</sup>. Además, Ane es la única con nombre propio (a excepción de la vaca Gorriti). Los personajes femeninos están bien definidos físicamente: las mujeres, tanto las vascas como las Mic-Mac, muestran grandes pechos y caderas; la ballena presenta largas pestañas y las ubres de la vaca Gorriti son visibles. Las mujeres aparecen ligadas a la crianza y las tareas del hogar, especialmente las Mic-Mac<sup>69</sup>. Por ello, las vendedoras de sardinas de Pasai Donibane se contraponen a las americanas y se convierten en una excepción, ya que ejercen su trabajo en la esfera pública. En la época de la caza de ballenas, los hombres de los pueblos costeros vascos abandonan su hogar, por lo que las mujeres, solas durante gran parte del

68 Los personajes humanos y animales femeninos son: Ane, las dos sardineras de Pasai Donibane, las mujeres de la tribu de los Mic-Mac (dos de ellas tienen un breve diálogo), la vaca Gorriti, la ballena y la osa, estas últimas caracterizadas por acompañar a sus crías. Los personajes humanos y animales masculinos son: Peiot y Watuna, Athanasius, el jefe Mic-Mac, Capitán Galar, Martín, Capitán Makailu, los marineros del Donibane —algunos de ellos con nombre propio, como Xanti—, los burgueses que financian a Athanasius, el gato Xarpa, la gaviota Simón y posiblemente la cría de ballena. Algunos personajes son corales y mixtos, concretamente los habitantes de Pasaia y la tribu Mic-Mac o el grupo de ballenas de la bahía.

69 La ballena, la osa y las mujeres Mic-Mac aparecen cuidando de sus crías y bebés. Estas últimas se muestran hablando de recetas de cocina, preocupadas por su vestimenta durante la ceremonia y limpiando la ropa. Sobre las mujeres Mic-Mac de los siglos XVII y XVIII se dice que «A woman without a child was not a woman». WALLIS, Wilson D.; SAWTELL Ruth. *The Micmac Indians of Eastern Canada*. Minnesota: University of Minnesota, 1955, p. 251.

año, se ven obligadas a asumir responsabilidades en el espacio público e incluso asumen tareas que requieren gran esfuerzo físico<sup>70</sup>. A pesar de eso, las mujeres no tienen los mismos derechos legales que los hombres, lo que causa en ocasiones problemas en lo referente a negocios y patrimonio. Aun cuando las sardineras parecen reivindicar un cambio de estatus del sexo femenino, en la película se muestran como egoístas y con mal genio, lo que provoca los insultos de Ane que se refiere a ellas como 'morsas'. También hay un personaje masculino ligado a la esfera privada: Martín. Además de ejercer de cocinero en el Donibane, asume la responsabilidad de criar a Peiot y Ane desde que se quedan huérfanos. Es definido como una persona emocional, con intereses culinarios, pero abiertamente heterosexual<sup>71</sup>. En ese contexto, Ane quiere dar un paso adelante y no limitarse ni a la esfera privada ni a las tareas de las mujeres de la esfera pública. Quiere ser un marinero más y Peiot es consciente desde el principio del potencial de Ane para ello: «*Ane bai izango litzateke ontzi-mutil ona*».

Tanto para Ane como para Peiot y Watuna, su futuro está relacionado con los rituales de maduración. Mientras que Peiot y Watuna se enfrentan a sus rituales por obligación, a Ane se le niega esa opción. De hecho, las iniciaciones femeninas, cuando existen, están ligadas a la fecundidad (especialmente a la menstruación) y al matrimonio. La pasividad y la sumisión, «*(...) no es aquí un medio para alcanzar posteriormente un status superior, sino un fin en sí mismo, algo absoluto (...)*»<sup>72</sup>. Es por eso que el viaje del héroe está habitualmente ligado a figuras masculinas y no a femeninas. Pero, contrariamente a lo que se puede esperar, entre los tres jóvenes, Ane es la única que muestra desde el inicio las competencias de un héroe y, además, como mencionamos, es la única que completa todas las etapas del viaje del héroe.

En el caso de los rituales masculinos, se espera que los niños se conviertan en adultos y se alejen del entorno de la madre. Esa clase de ritos iniciáticos es constante en todas las culturas y se recoge en la estructura narrativa del viaje del héroe. De hecho, el ritual supone convertirse en 'héroe' y reivindicarse como individuo en la sociedad. La clase de hombre que debe ser Peiot se describe en los prejuicios de los Mic-Mac hacia los vascos, que los imaginan como efectivos cazadores de ballenas con pelo en la cara. Respecto a la iniciación de los Mic-Mac, los testimonios históricos recogen que el propio nacimiento de un bebé varón ya constituye un gran evento y una sucesión de rituales, como regalar un arco con flechas o la caza de la primera presa. En la película, Watuna no puede cazar sin rendir respeto antes a los espíritus. Además, parece que es él quien quiere participar en la ceremonia con los vascos y que no es una imposición.

Entre tanto, el disfraz es uno de los recursos de Ane para iniciarse como hombre. No es la primera vez que este tipo de acciones son vistas en la ficción o en la historia. En el caso del

70 Jose Antonio Aspiazu señala que las mujeres remaban chalupas para traer a puerto los grandes navíos. ASPIAZU, José Antonio. *La empresa vasca de Terranova. Entre el mito y la realidad*. Donostia-San Sebastián: Ttartalo, 2008, p.145 y 146.

71 Sobre las vendedoras de sardinas, Martín afirma: «*Jainko maitea, bi itsas neska eder dei adi dituzue kantu liluragarritz (...) dama xarmangarriak*».

72 HORNILLA, Txema. *Los héroes de la mitología vasca. Antropología y psicoanálisis*. Bilbao: Txertoa, 1991, p.112.

País Vasco, se cuenta con el caso de la donostiarra Catalina de Erauso, conocida como La Monja Alférez, quien precisamente viaja también a América desde el País Vasco en una época cercana a la que se ambienta la película de animación. Se da la circunstancia de que entre el estreno de *Kalabaza tripontzia* e *Ipar haizearen erronka*, en 1987 se presenta la película vasca *La monja alférez* dirigida por Javier Aguirre. Esto, sumado a que en el cómic *Justin Hiriart* también aparece una mujer adulta que se hace pasar por hombre<sup>73</sup>, pueden ser condicionantes para que los guionistas optaran por este recurso para Ane. Tanto Catalina de Erauso como Ane muestran valores y actitudes que tradicionalmente se vinculan a los hombres. Así, Ane es una niña valiente y sin miedo, creativa, activa y dispuesta a convertir una travesura en una gran batalla.

El rechazo que recibe Ane para unirse al Donibane viene además infundado por la superstición de que las mujeres traen mala suerte en alta mar y que tienen poderes mágicos; Martín afirma que «*Ekaitzak sortuko lirateke, mastaka hautsi, ohialak urratu, animaliak berbaz ikasiko lukete, mundua hankaz gora jarriko litzateke. Emakumeek sorgindu egiten dituzte untziak*»<sup>74</sup>. Al igual que en *Kalabaza tripontzia*, vuelve a surgir la figura de la *sorgina* como mujer con poderes mágicos. Hay que destacar que en la tradición vasca, cuando se trata de magia, no se hace referencia exclusivamente a las mujeres *sorginas*, ya que los 'profesionales de la magia' pueden ser hombres y ejercer de magos, adivinos, brujos, hechiceros y curanderos<sup>75</sup>. Y como vemos, en la película es precisamente un hombre, Athanasius, el que maneja exclusivamente la magia, lo que se contradice con los prejuicios de Martín a las mujeres como fuente mágica y de desgracia. Athanasius sube al Donibane como curandero con la excusa de querer buscar plantas curativas en América. Destaca que no todos los personajes son testigos de su magia; solo los jóvenes protagonistas, los animales, y los inversores saben de su poder. Es más, Ane, la única mujer protagonista, es la encargada de frenar esa magia negra.

### 6.4.3. El bien contra el mal

Todo lo mencionado anteriormente nos lleva en primer lugar a plantear la oposición entre ser y parecer, y luego, como conclusión, al conflicto entre el bien y el mal, incluyendo en él el discurso ecológico y feminista.

El contraste entre el ser y el parecer se plantea en el film a través de las palabras de Athanasius, las cuales inspiran a Ane bajo la premisa de «*Itxurak engainagarriak dira*». Tanto el antagonista como Ane se hacen pasar por lo que no son para poder subir al Donibane. En

73 En el cómic, la joven se embarca en Pasai Donibane huyendo de la acusación de brujería que hace sobre ella la familia del joven con el que rechaza casarse. Como veremos a continuación, la mujer, la magia y la brujería aparecen relacionadas en la película.

74 En numerosas ocasiones las brujas se relacionan con el mar en la tradición vasca. Se les atribuye como cuenta Martín en la película, la capacidad de crear tormentas y oleajes. Algunas de las historias recogidas de la tradición oral tienen su origen o protagonistas en el puerto de Pasai Donibane y otras incluso señalan la relación entre los balleneros vascos y las brujas. Ver DUESO, Op.Cit., pp.82-84.

75 Ídem, pp.9-14.

el caso de Watuna y Peiot, quieren ser y parecer adultos, pero su iniciación no da los frutos que esperan. Además, Peiot no parece un cazador de ballenas, ya que de éstos se espera unas cualidades físicas concretas, como que tengan barba. En este caso la oposición entre ser–parecer se muestra paralelamente a la oposición niño–hombre. Al final de la película, todos los personajes son desenmascarados: Athanasius es el malvado, Ane es reconocida como una más y Peiot y Watuna son considerados hombres.

Al mismo tiempo surge el conflicto entre el bien y el mal, que viene a representar los diferentes parámetros expuestos en la película: el bien es representado por lo femenino, la naturaleza y la infancia; el mal es representado por lo masculino, la civilización y la edad adulta. Todo ello se ilustra a través del conflicto entre los jóvenes —ayudados por sus aliados animales— y Athanasius, que es el único personaje que porta un arma de fuego, con la connotación negativa como amenaza —también tecnológica— que eso supone. El final de la película, con Peiot y Watuna convertidos en hombres y el reconocimiento de Ane como una igual, plantea la cuestión de si éstos, llegados a la edad adulta, serán capaces de seguir representando el bien.

## 6.5. Elementos vascos

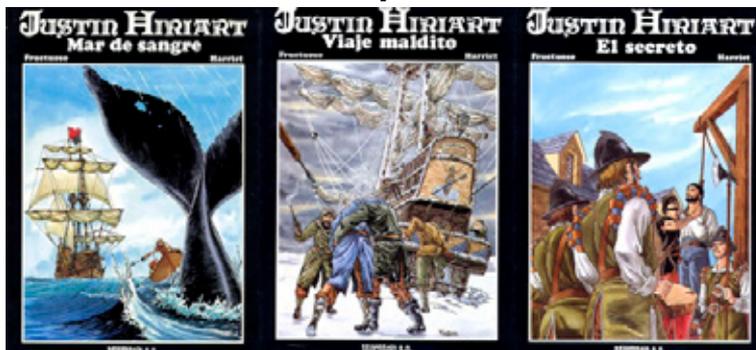
<<Elementu poetikoa ere badago. Goazen buelta bat ematera horri esan nuen. Eta poetikoaz gain, ontologikoa ere bada. Baleak erakutsi bai, baina nola? Mitologia pixka bat badago... Eta aurrera bota genuen horrekin, baina hemen beste intentzio bat ikusten da; ateratzea, kanpora, harremanak hartzea beste herriekin.>> (Juanba Berasategi)

### 6.5.1. La adaptacion del cómic

Como se señala, el presente film se basa en el cómic *Justin Hiriart*<sup>76</sup> del guionista Gregorio Muro y del dibujante Francisco Fructuoso. Muro explica que, mientras trabaja en su cómic, Juanba Berasategi muestra interés en adaptarlo al cine de animación. Pero, Muro tiene que adaptar los contenidos para el público infantil, ya que el cómic original tiene a un hombre adulto como protagonista y presenta situaciones violentas. Aun así, son varios los puntos en común que hay entre el cómic y la película, por lo que conviene, en éste y en los próximos subapartados, hacer un repaso de los elementos que se adaptan y las realidades históricas que representan tanto a nivel narrativo como iconográfico.

Las bases sobre las que trabaja Muro se mantienen en el largometraje: contar una historia de aventuras que incluye como motivo original algo relacionado con la historia del País Vasco y el interés por contar historias sobre personas o grupos sociales marginados<sup>77</sup>. Sobre ese tipo de personajes, Muro destaca las mujeres como colectivo, y como vemos, la película incide en las desigualdades sociales entre sexos. En relación a esta realidad social podemos observar que, a pesar de que el cómic tiene a un hombre como protagonista, hay varias situaciones protagonizadas por mujeres que también se dan en la película, como la de presentar una mujer como valerosa o que ésta se haga pasar por un joven marinero.

Ilustración 62: Portadas de los tres primeros números de *Justin Hiriart*.



76 Los tres primeros números los publica la editorial Ttartalo en la segunda mitad de los ochenta, mientras que en Francia se editan los cinco números. Años más tarde, en 2015, los cinco números son reeditados en España por Harriet Ediciones y Erein en castellano y euskera.

77 Este elemento sirve como base de sus siguientes obras: la historia del pelotari *Simon Besaluze* en Filipinas, las brujas de Baiona en *La Marca de la Bruja* o la búsqueda del Dorado del joven vasco Marcos de Asteasu en *Sudor de sol*.

En ambos casos la historia está ambientada alrededor del siglo XVII<sup>78</sup> y el puerto de salida del navio es Pasai Donibane. En el cómic, al igual que en el film, figura un maestro de nombre Martín y un marinero llamado Xanti. En la novela gráfica Justin Hiriart se desplaza a diversos emplazamientos, tanto vascos como extranjeros; uno de ellos es Terranova, donde interactúa con los Mic-Mac, al igual que en la película. En el cómic también existe un acuerdo de comercio, aunque también son mencionados los franceses y los ingleses. Los prejuicios de vascos hacia Mic-Mac y viceversa, sobre todo respecto a su aspecto físico, también están presentes en las dos obras. Jose Antonio Aspiazu recoge en su texto que en la época de la caza de ballenas las descripciones que se realizan sobre los indígenas americanos pueden ser manipuladas y exageradas<sup>79</sup>. Los estereotipos que recogen Ane y Watuna en la película coinciden con algunos recogidos de la realidad, según apuntan Wallis y Sawtell<sup>80</sup>.

En ambas ficciones está presente la idea de la conciencia ecológica. En la novela gráfica, Justin Hiriart entiende que no está en paz con los espíritus y concluye que está tomando del mar más de lo que necesita. Eso le hace pensar en que no debe cazar más de lo justo para subsistir. Por ello, el capitán decide cambiar su forma de vivir y elige quedarse con los Mic-Mac. Al final de la película, Ane también plantea un cambio en los modelos de consumo, pero no recibe una respuesta definitiva de boca del Capitán Galar.

## 6.5.2. La caza de ballenas y los micmac

<<Euskaldunak eta indigenak. Kanadako indigenak. Eta legenda eta istorioa asko zeuden eta gure arrantza industria elementu inportante bat izan da. Harremanak indigenekin onak ziren, edo hori kontatzen dute. Eta esaten duzu, beno, bi kultura zeharo desberdinak dira eta hor abentura bat dago.>> (Juanba Berasategi)

El cómic de Justin Hiriart tiene su base en el género de aventuras históricas. Es por ello que los autores asumen una gran responsabilidad a la hora de realizar la contextualización histórica, hecho que se repite también en *Baiaenak/Ipar Haizearen Erronka*. Analizando la bibliografía especializada, encontramos similitudes entre la realidad y la ficción de la película. La caza de ballenas es la base sobre la que se construyen ambos relatos y es una actividad que históricamente está mitificada desde sus inicios<sup>81</sup>. Como apunta Ciriquiain Gaztarro, las teorías sin confirmar llegan hasta el extremo de valorar que los balleneros vascos llegaron a Terranova antes de que Cristóbal Colón descubriera América<sup>82</sup>.

78 En la película no se especifica la época, pero en el cómic se especifica el siglo XVII.

79 ASPIAZU, Op.Cit., p.106 y 107.

80 WALLIS; SAWTELL, Op.Cit., p.21.

81 Los relatos recogidos se basan principalmente en el testimonio oral; las largas estancias de los marineros en alta mar, junto con la ausencia de noticias, hacen que las experiencias sean construidas de manera que hoy en día cueste diferenciar entre el mito y la realidad.

82 CIRIQUIAIN GAZTARRO, Mariano. *Los vascos en la pesca de la ballena*. Donostia-San Sebastián: Txertoa, 2010, p.161.

Históricamente, uno de los principales puertos en los que se desarrolla la industria ballenera es Pasai Donibane, lugar donde se inician ambas historias. La localización del lugar, así como su industria de astilleros, lo convierten en el puerto de salida hacia las rutas de Terranova, Canadá y Groenlandia<sup>83</sup>. En esa época existe la figura del inversor, la persona adinerada que organiza las partidas de pescadores y que también se ve reflejada en la película. Uno de los barcos que sale de los astilleros de Pasai Donibane tiene de nombre San Juan y naufraga en 1565 en la bahía Red Bay en Terranova<sup>84</sup>. En Canadá, los vascos faenan en diferentes zonas y una de ellas es efectivamente Terranova<sup>85</sup>, donde no solo cazan ballenas, sino que también recogen bacalao y pieles. En la película, los personajes visitan la bahía de las ballenas, la cual coincide también con el nombre de uno de los puertos americanos a los que acuden los vascos, *Baye de ballenes* o *Baleetaco Baya*.

Respecto a los Mic-Mac o Mi'kmaq, se puede especificar que son uno de los primeros pobladores de la costa oeste de América del Norte. Es un pueblo nómada que pasa la primavera y verano en la costa y al llegar otoño vuelve al interior. Consta que los cazadores de ballenas vascos no entablan solamente relaciones con los Mic-Mac, sino también con otros poblados de la zona. En ambas ficciones el idioma no es problema para que los dos pueblos se puedan comunicar<sup>86</sup>. Para ello se valen de un idioma *pidgin*, tanto en Canadá como en otros lugares en los que faenan los vascos, como Islandia. También se evidencia el tipo de relación que tienen vascos y Mic-Mac, basada en el trueque, un elemento presente también en el largometraje.

Sobre la iconografía, es difícil de establecer la verosimilitud de las imágenes animadas en relación con la realidad de los Mic-Mac y de los balleneros vascos. Gregorio Muro explica que en el momento de crear el cómic, sus referencias las toma en archivos y bibliotecas, donde trabaja sobre todo con grabados, libros de ilustraciones y maquetas de barcos de distintas épocas. Incluso llega a mencionar datos proporcionados por alguno de los submarinistas que trabajan en Canadá

83 La caza de ballenas no es una práctica reservada al País Vasco y se realiza en toda la costa cantábrica, desde Galicia hasta Francia. Pasai Donibane no es el único puerto vasco del que zarpan botes balleneros durante los siglos XIV y XV.

84 El nombre del barco coincide con el de la película, por lo que es una nueva pista para fechar el año en el que está ambientada. Sin embargo, el barco original y el de la película tienen destinos diferentes.

85 En la película, tanto en la versión en euskera como en castellano, la tierra americana recibe el nombre de Terranova, aunque en euskera se conoce como Ternua. Algunas zonas en las que faenan los balleneros toman topónimos vascos como 'Nueva Bizkaia', y también se recoge el uso del apellido 'Basque'. Algunos de esos topónimos se pierden con el paso del tiempo, pero los historiadores advierten de la confusión que puede suponer la similitud fonética. De hecho, aunque existan evidencias de ese contacto entre vascos y Mic-Mac, éstos no debieron los primeros en establecer contacto con este pueblo americano.

86 La única especificación sobre el idioma se da en el cómic; en su versión en castellano, los Mic-Mac saludan a los vascos respondiéndoles con una frase en euskera «*Apaizac obeto*». Esta anécdota es recogida en el siglo XVII por Lope de Isasti: «(...) y en region tan remota como Terranova han aprendido los savages montañeses (...) con la comunicación que tienen con los marineros bascongados, que van cada año por el pescado bacalao, que entre otras cosas preguntándoles en bascuence: nola zaude, como estás: responden graciosamente: *Apaizac obeto*, los clérigos mejor: sin saber ellos, que cosa es clérigo, sino por haberlo oído. Hablan y tratan con los nuestros, y ayudan a beneficiar el pescado en la ribera a trueque de algun pan bizcocho y sidra que allá no tienen ellos.» ISASTI, Lope de. *Compendio historial de la provincia de Gipuzkoa*. Donostia-San Sebastián: Ignacio Ramón Baroja, 1850, p.164.

en la recuperación del barco San Juan. Tanto para los navíos, como para la vestimenta, se basa también en imágenes y diseños de barcos y registros reales, reinterpretándolos, pero intentando que sean verosímiles, aunque en ocasiones los considera «*pura fantasía*»<sup>87</sup>. Muro indica que no participa en el proceso de creación de las imágenes de la película, por lo que posiblemente cuenten con diferentes fuentes iconográficas. Sin embargo, concluimos que tanto en el cómic original como en el largometraje es importante el esfuerzo por asemejarse visualmente a la realidad. La recreación de los entornos de los Mic-Mac, como podemos comprobar, coincide con los testimonios recogidos en los diferentes recursos visuales a los que tenemos acceso<sup>88</sup>. De esta manera, destacan los ropajes de los Mic-Mac, así como los tradicionales tipis y sus útiles y enseres. Podemos mencionar concretamente las canoas, que reproducen con fidelidad el aspecto real de las mismas, especialmente su característica curvatura en los extremos.

Ilustración 63: **Localizaciones: parajes naturales frente a urbanos.**



«Bai, euskaldunak, munduan ibili dira ere bai. Eta bidaiariak izan dira. Eta bidai horretan aberatsak egin gara, ekonomikoki edo kulturalki. Eta dibertsitate hori, dibertsitate kontzeptua hortik dator, ze gu kanpoan ibili gara. (Juanba Berasategi)

El hecho de que Berasategi opte por adaptar las relaciones entre el pueblo americano y el vasco enfatiza la identidad vasca de una manera positiva. Para ello, en primer lugar sitúa al pueblo Mic-Mac como el 'otro' desconocido con el que sin embargo es capaz de crear lazos y acuerdos por el interés común. Se hace un alegato a la diversidad, elección que luego vuelve a repetir en las sucesivas películas, con personajes de diferentes clases sociales, culturas y religiones. El pueblo vasco, a través de sus costumbres, cultura e idioma, reivindican su identidad ante los Mic-Mac, con los que tienen una relación basada en el respeto e intercambio. Por otro lado, al presentar la empresa de la caza de ballenas, Berasategi hace ver que el pueblo vasco no se limita al territorio peninsular, sino que también es capaz de buscar fortuna fuera del mismo. Este aperturismo al mundo coincide con esa reivindicación de la diversidad, la multiculturalidad, pero sin perder la esencia que les define como 'vascos'.

87 Datos obtenidos de la entrevista con Gregorio Muro, director y guionista, realizada en Vitoria-Gasteiz el 15/08/2015.

88 Debemos destacar como fuente las fundaciones e instituciones de preservación de la cultura indígena canadiense, así como la publicación *Apaizac Obeto*. MAIA, Jon. *Apaizac obeto*. Donostia-San Sebastián: Elkar, 2006.

### 6.5.3. El legado de ‘La leyenda del viento del norte’

El carácter mítico de los balleneros vascos es de interés creativo desde hace años y después de *Ipar haizearen erronka*, existen diferentes proyectos, tanto culturales como de ficción, que reproducen esta realidad histórica<sup>89</sup>.

Para empezar, hay que recordar que el proyecto de *Ipar haizearen erronka* no se limita a un largometraje de animación. Después de finalizar la película, el equipo encabezado por Maite Ruiz de Austri realiza el largometraje *El regreso del viento del norte* (1993), que respeta los personajes y ambientación de la trama. Esta secuela, dirigida y escrita por la propia Ruiz de Austri<sup>90</sup>, se realiza en 35 milímetros. La película supone además el primer premio Goya a mejor largometraje de animación para la realizadora vitoriana y para el cine vasco en general. EPISA también realiza una serie de televisión basada en las películas que tiene el mismo nombre que la película original, *La leyenda del viento del norte*, mediante un acuerdo con ETB y Euskal Media<sup>91</sup>. La serie de televisión es una reconstrucción y división del metraje de ambos largometrajes e incluye nuevas secuencias creadas para la ocasión<sup>92</sup>. La serie, cuyo piloto se estrena en Cannes, gana la medalla de plata en el Festival Internacional de Televisión de Nueva York en 1992.

En relación con el hundimiento y descubrimiento de la nave San Juan, en 1997 se funda en Paizaia la sociedad Albaola Elkartea, dedicada a la reconstrucción de naves históricas. Tras varios proyectos previos, en el año 2000 abren el centro de investigación y construcción de barcos tradicionales. Cuatro años después, entran en el proyecto de la institución *Parcs Canada* para reconstruir una de las chalupas que acompañan la nave San Juan recogida del fondo de Red Bay. Es el primer paso del proyecto que actualmente les ocupa, la reconstrucción completa del San Juan. Esta iniciativa se acompaña del documental *Apaizac obeto* (2011, Jon Maia), que muestra la expedición homónima que lleva al equipo dirigido por Jon Maia a reconstruir la chalupa y viajar con ella por las bahías que visitan hace siglos los marineros vascos.

Después del documental *Apaizac obeto* se realizan tres documentales más que tienen como protagonistas a los balleneros vascos. Los documentales *Baskavigin. La matanza de los balleneros vascos* (2016, Aitor Aspe)<sup>93</sup> y *Euskal balezaleen triskantza* (2016, Beñat Iturriz, Eñaut Tolosa) remiten al asesinato de 32 marineros vascos en Islandia en el siglo XVII. El

89 Incluso se observa una iniciativa turística que consta de un crucero por el recorrido que realizan los balleneros vascos en Terranova y Labrador. 5A INCENTIVE PLANNERS. Tras la huella de los balleneros vascos en Terranova y Labrador, 2017. [En línea] <<http://www.ballenerosvascos.info/>> [Consulta: 01/08/2018].

90 *El regreso del viento del norte* y la serie de televisión posterior tienen guion de Maite Ruiz de Austri. En este caso, Gregorio Muro figura como autor del argumento sobre el que se basa la historia.

91 Esta serie de 13 capítulos se menciona en el tercer capítulo de la presente tesis doctoral, en el apartado relativo a las series de televisión.

92 Por ejemplo, en el primer capítulo se muestran los preparativos de la expedición que originalmente lleva a Ane y Peiot a Terranova y al mismo tiempo introduce elementos que se ven en la secuela.

93 Este documental cuenta con Katixa de Silva como productora ejecutiva, hija de la directora Maite Ruiz de Austri y del productor Iñigo Silva. De hecho, Iñigo Silva participa como productor en *Baskavigin. La matanza de los balleneros vascos*, a través de Extra Pictures, empresa que funda tras su regreso a Vitoria-Gasteiz.

evento cobra relevancia cuando en 2015 se celebra el 400 aniversario del evento que sucedió en 1615, por el que se deroga la ley que propicia esa matanza. Ambos documentales utilizan la animación como recurso: en la primera obra, la animación tiene un objetivo informativo y se utiliza para crear gráficos y mapas, mientras que en la segunda obra la animación se utiliza para reproducir lo sucedido en Islandia —en *Baskavígin...* la reproducción se hace con actores—. En el caso de *Euskal balezaileen triskantza*, el diseño de la animación lo hace el guipuzcoano David Larrañaga y la animación basada en esos dibujos la realizan la guipuzcoana Maialen Arana y la catalana Júlia Francino en Estudi Bicoté (Barcelona).

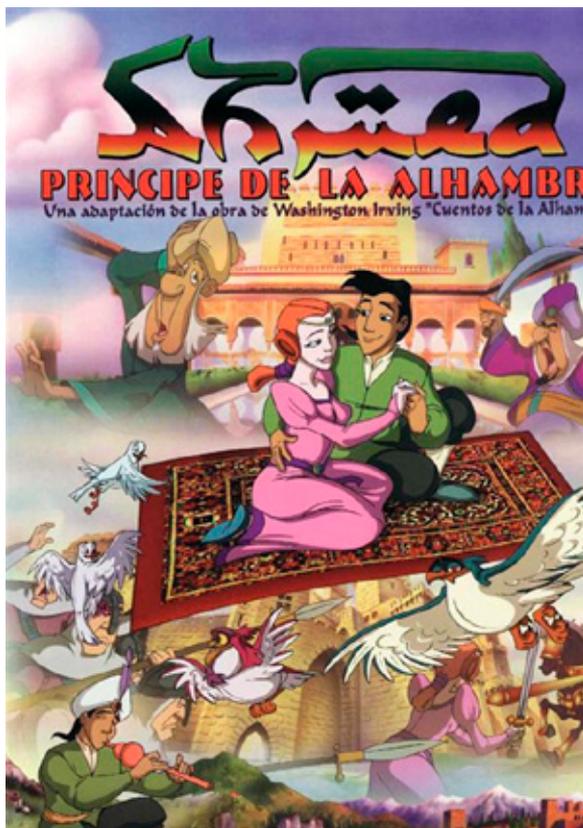
Sobre las relaciones entre vascos y americanos, en 2017 se estrena la película *Elkarrekin. Together* dirigida por Migueltxo Molina, Pablo Iraburu e Igor Otxoa. Este documental ahonda en la convivencia de los balleneros vascos con los indígenas en una isla, ahora deshabitada, de la costa este de los Estados Unidos de América en el siglo XVI. La motivación para crear la película son las excavaciones arqueológicas que dirige Xabier Agote.

Por otro lado, debemos señalar, una obra de teatro dirigida al público infantil. En 2014 la compañía de entretenimiento infantil Katxiporreta estrena la obra 'Txo, Mikmak txikia' protagonizada por los payasos Pirritx, Porrotx eta Marimototx, en la que el protagonista es Txo, un niño Mic-Mac que llega desde Terranova al País Vasco. En esta función cobra especial protagonismo el barco San Juan.

Finalmente, queda puntualizar que también existen varias novelas que tienen como argumento o trasfondo la caza de ballenas; es el caso de *Kearen fiordoa* de Iñaki Petxarroman (publicado por Elkar en 2015) o *Lo que tengo que contarte* de Julia Montejo (publicado por Lumen en 2015). En estos dos casos la acción se sitúa en Islandia.

# 7 | **Ahmed, Alhambrako printzea** *Ahmed, príncipe de La Alhambra*

Ilustración 64: Cartel **Ahmed, Alhambrako printzea**.



## 7.1. Ficha técnica e introducción

### Datos principales

**Título original:** Ahmed, Alhambrako printzea

**Otros títulos:** Ahmed, el príncipe de la Alhambra

**Dirección:** Juanba Berasategi

**Año:** 1998

**Calificación:** apta para todos los públicos

**Nacionalidad:** española

### Producción y doblaje

**Producción:** Lotura Films

**Empresa de doblaje:** Irusoin S.A.

**Intérpretes:** Mañu Elizondo, J.M. Goikoetxea, Mikel Mendizabal, Eduardo Gorriño, Iñigo Fuignau, Txema Regalado, Begoña Huegun, etc.

### Ficha técnica

**Producción:** Gurutze Peñalba (Productora ejecutiva)

**Guionista:** Pío Artola (Koldo Izagirre)

**Dirección de fotografía:** Eduardo Eloseggi

**Música:** José Antonio Quintano

**Montaje:** Juanba Berasategi

**Dirección de Animación:** Juan Carlos Nazabal, Imanol Zinkunegi

**Animadores:** Toni Alcaine, Angel Alvarez, Iñaki Amurrio, Marko Armspach, Asier Azkarreta, Imanol Balenciaba, Gerardo Basabe, Iñigo Berasategi, Ana Berikoetxea, Monica Buesa, M<sup>a</sup> Sol Caballero, Kiko Caro, Juan Luis Diaz, Jose Luis Diaz, Jose Luis Etxeberria, Ivan Ramon Felipe, Iñaki Garmendia, Tony Gimenez, Ivan Luis Landa, Joseba Lizarralde, Jose Angel Lopetegui, Mariano Lopez, Enrique Morente, Carlos Navcler, Juan Carlos Nazabal, Fco. Javier Ojvel, Izaskun Olano, Ana Rosa Ortiz-Quintana, Jose Antonio Ortiz-Quintana, Ricardo Ramon, Angel M<sup>a</sup> Ramirez, Manuel Sanchez, Yon Mikel Udakiola, Imanol Zinkunegi.

### Formato y duración

**Formato:** 35 milímetros, Eastmancolor

**Duración:** 70 minutos

*Ahmed, Alhambra printzea* (1998) es el tercer largometraje dirigido por Juanba Berasategi, tras *Kalabaza tripontzia* (1985) y *Balearenak/Ipar haizearen erronka* (1992). Entretanto, Berasategi participa en varios micro-espacios para televisión, un documental de acción real y produce para televisión la serie de animación *Fernando Amezketarra* (1994-96). Éste es el primer largometraje que produce con su nueva empresa, Lotura Films, fundada en 1992.

En esta película Berasategi cuenta con un grupo de trabajo que con el tiempo se consolida a su alrededor: Gurutze Peñalba ejerce las labores de producción<sup>94</sup> y Eduardo Elosegí e Imanol Zinkunegi dirigen la fotografía y la animación respectivamente. Entre los animadores figuran además otros nombres que le acompañan desde anteriores trabajos como son Jose Angel Lopetegi, Juan Carlos Nazabal o Ricardo Ramón, que para entonces ya ha fundado *Dibulitoon Studio*. El compositor musical es José Antonio Quintana, que recibe el premio a mejor música en el festival de cine Keokemét Animation de Hungría.

En lo que respecta a la producción y a la financiación, se trata de una coproducción con Euskal Media (Gobierno Vasco), que aporta 22,5 millones de pesetas. La película cuenta también con la ayuda del Ministerio de Cultura, así como de otras instituciones como Euskal Telebista, el Departamento de Cultura del Gobierno Vasco, las diputaciones forales de Gipuzkoa y Araba/Álava y varios municipios vascos. Además, es la primera vez que Juanba Berasategi colabora con la televisión pública andaluza Canal Sur Televisión.

Este estreno coincide con un momento en el que el largometraje vasco de animación cobra especial relevancia, ya que se producen numerosas películas, lo que se refleja en su presencia y éxito en los premios Goya. Concretamente, *Ahmed, Alhambra printzea* es nominada a mejor película de animación en 1999. Cabe señalar que un año después del estreno de este largometraje, Irusoin gana el Goya con *Karramarro Uharte*, que cuenta con la participación de Lotura Films como estudio de animación y con Juanba Berasategi como montador.

Con *Ahmed, Alhambra printzea* no solo se consolida el grupo de trabajo de Juanba Berasategi, sino que se confirman ciertas inclinaciones en la forma y fondo de sus películas que ya están presentes en *Kalabaza tripontzia* y *Balearenak/Ipar haizearen erronka*: la adaptación literaria como base de sus guiones, la presencia de temas recurrentes como la multiculturalidad y la técnica de los dibujos animados a pesar de introducir recursos digitales.

En esta película se adapta por primera vez un relato que no es de origen vasco: *Tales of the Alhambra* de Washington Irving. Berasategi junto con Koldo Izagirre, bajo el seudónimo de Pío Artola, adapta el texto de manera «libre», con la esperanza de que al tratarse de un autor de renombre internacional, ello aporte garantías a la hora de promocionar el film. Hay que destacar que Berasategi utiliza por primera vez un recurso, que como hemos mencionado en el

---

94 Gurutze Peñalba ejerce de productora ejecutiva en la película y repite en los dos siguientes largometrajes dirigidos por Juanba Berasategi (*Alhambra Giltza* y *Barriola, San Adriango Azeria*). También ejerce la misma labor en los dos largometrajes en los que participa Lotura Films pero que no cuentan con Berasategi como director, *Karramarro Uharte* (2000, Joxean Muñoz, Txabi Basterretxea) de Irusoin y *Pailazokeriak* (2005, Imanol Zinkunegi).

marco teórico, es bastante habitual en el cine de animación: introducir un libro al inicio y final a la película –en este caso, solamente en el desenlace–. Esto le da una lectura metarreferencial, ya que como señalamos, la película está basada en un texto literario.

Es interesante que en la adaptación cambien la localización original de Toledo por Nafarroa, ya que de esta manera introducen un elemento vasco en la historia. No solo eso, sino que para representar el Reino de Navarra escogen Olite, una localización fácil de identificar y con un pasado histórico relevante. En este caso, la presencia del Reino de Navarra sirve para igualar lo navarro y lo vasco como uno solo, lo que por un lado reafirma Nafarroa como parte de Euskal Herria y al mismo tiempo alude a una institución política que en su momento estaba formada por un espacio geográfico que también incluye a las tres provincias de la CAV.

En este marco espacio-temporal, uno de los temas principales de la película es la ausencia de libertad. El director da a entender que aunque los vascos y el resto de pueblos, árabes en este caso, presentan diferencias –culturales, religiosas, idiomáticas, musicales, arquitectónicas...–, la ausencia de libertad es una circunstancia común a todos ellos. Además, vuelven a aparecer temas presentes en su anterior película (*Balearenak/Ipar haizearen erronka*): la convivencia entre distintas culturas y la desigualdad de género –en este caso representada en el personaje de la princesa Zuria–.

Respecto a la técnica, debemos señalar que Berasategi se adapta a los tiempos e introduce elementos 3D en su película, tanto en fondos como en objetos. Además, aprovecha recursos digitales para agilizar el proceso de realización de los dibujos animados, por ejemplo, mediante el coloreado de las imágenes. A pesar del uso de dichos recursos, el montaje final se realiza en 35mm.

Curiosamente, seis años antes de *Ahmed*, Disney estrena una película en la que los protagonistas también son de origen árabe: *Aladdin* (1992, Ron Clements, John Musker). Juanba Berasategi asegura que es consciente de esta casualidad.

La línea marcada en *Ahmed, Alhambrako Printzea*, como vemos en su respectivo análisis, se repite en el siguiente largometraje dirigido por Berasategi, *Alhambrako giltza*, tanto a nivel de producción, como ambientación, temática y técnica, por lo que ocasionalmente se habla de ella como secuela.

## 7.2. Sinopsis argumental

Ahmed, príncipe de la Alhambra, llega al mundo bajo una predicción: sufrirá por amor. Ante eso, su padre, el rey Yusuf, decide que su hijo no va a conocer ni a las mujeres ni el amor. Para ello, lo encierra en el palacio del Generalife. El maestro Bonabben sigue las órdenes del rey e instruye a Ahmed únicamente en ciencias e idiomas.

Con la llegada de la primavera, Ahmed recibe la visita de varios pájaros que le hablan sobre el amor. Ahmed decide seguir las indicaciones de una paloma y marcha al norte. Por el camino libera a un búho filósofo que le acompaña hasta llegar al Reino cristiano de Navarra, donde el rey Antso está a punto de celebrar un torneo para elegir al pretendiente de su hija Zuria<sup>95</sup>. Ahmed es derrotado en el torneo, pero lo vuelve a intentar vestido con la armadura mágica del 'Peregrino del Amor'. Ahmed falla y además hiere a la princesa. Después de curar a Zuria, Ahmed es enjaulado tras ser reconocido como el caballero que hiere a la princesa. Pero, Bonabben lo salva llevándolo en su alfombra voladora.

El rey Yusuf pone camino a Nafarroa para salvar a su hijo. Finalmente, el amor entre Zuria y Ahmed evita la guerra entre los dos reinos y ambos viven en paz unidos por el amor entre los dos jóvenes.

---

95 En la versión en castellano, el rey y la princesa reciben el nombre de 'Sancho' y 'Blanca', que son las traducciones del nombre en euskera.

## 7.3. Elementos narrativos y formales

### 7.3.1. Ambiente

La historia está situada en la península ibérica, concretamente en el entorno de la Alhambra de Granada y en las cercanías del pueblo de Olite en Nafarroa. De Granada se identifican el Generalife —una zona del palacio de la Alhambra separada del resto del conjunto—, donde vive Ahmed, y el propio Palacio de la Alhambra en el que reside el rey Yusuf. Destaca también la cerámica nazarí que decora las paredes interiores de la Alhambra. En Nafarroa, la acción se desarrolla en un pueblo medieval cuyo nombre no se menciona<sup>96</sup>. Se visita el interior y exterior del castillo, así como la plaza del mercado del pueblo. Los exteriores de la urbe están rodeados por pastos y montañas y también aparece otra localización, una cueva.

El año en el que se desarrolla la acción varía en la versión en castellano y en euskera. Mientras que en la primera el año es 1230, en la versión en euskera es 1307. En cualquier caso, se puede concretar que la acción está ambientada en la Edad Media, durante la existencia de los reinos de Granada y de Navarra<sup>97</sup>.

La película se inicia con un prólogo, acompañado de los títulos de crédito, que presentan la premisa y al protagonista de la película. A partir de ahí la acción es lineal a excepción de dos *flashbacks*. Además, en dos ocasiones, a través de la gema de la corona de Zuria se muestran imágenes que entendemos son recuerdos de la princesa, ya que se ve a ella misma reflejada. También se exponen escenas que se desarrollan en paralelo, anteponiendo las reacciones de los personajes sobre el futuro encuentro que tendrán.

Ilustración 65: **Iconografía de la Alhambra.**



### 7.3.2. Personajes

#### 7.3.2.1. El héroe y su objeto de deseo

Ahmed es el protagonista y héroe de esta historia. Su familia espera que tenga una gran responsabilidad social en el futuro, para lo que recibe una educación especial y se le priva de su

<sup>96</sup> Como veremos en el apartado de elementos vascos, el castillo se identifica con el del pueblo de Olite, dato que confirma el propio Berasategi.

<sup>97</sup> En el apartado relativo a los elementos vascos del film ahondamos más sobre la realidad histórica que se representa en la película. Cabe destacar que el Reino de Granada no existe en el año 1230.

libertad. Ahmed siente que le falta algo para estar completo, lo que le lleva a desarrollar un viaje iniciático que lo termina convirtiendo en héroe. Para ello, debe adquirir las competencias que no le aportan sus estudios: debe comprender lo que es el amor y luchar por lo que quiere. Una vez que aprende lo que es el amor, el objeto de deseo de Ahmed no es otro que encontrar a una mujer con la que emparejarse, deseo que finalmente se materializa en la princesa Zuria.

Paralelamente, Zuria también desarrolla su propio viaje —también iniciático— de la heroína. De hecho, los planteamientos son bastante similares: ambos están encarcelados y otros deciden por ellos hasta que van ganando poco a poco su libertad individual.

### 7.3.2.2. Los mentores

En la película aparecen dos mentores. En primer lugar, el anciano Bonabben se presenta como maestro de Ahmed y acompaña al príncipe desde su nacimiento. Sigue las órdenes del rey Yúsuf, a pesar de mostrarse en contra de ellas. Pero, cuando Ahmed decide partir en busca del amor, Bonabben no le ayuda a conseguir su objetivo, por lo que pasa a ser un falso mentor. Más tarde, el anciano ejerce de aliado y ayuda a Ahmed a escapar y seguir luchando para lograr su meta.

En segundo lugar, tenemos al principal mentor de Ahmed, el 'búho filósofo', que es el único que habla al joven sobre el amor. El búho es consciente de las carencias de Ahmed y por ello le instruye sobre cómo conseguir sus objetivos. En lo que respecta a la simbología de este personaje, Cooper afirma que «*en ocasiones las aves viajan junto al héroe en su búsqueda (...), dando al héroe consejos en un idioma que sólo éste conoce*»<sup>98</sup>.

### 7.3.2.3. El oponente

Son varios los personajes que actúan en contra de los objetivos de Ahmed. En Granada su principal oponente es su propio padre, el rey Yúsuf, quien le priva de conocer el amor. Como ayudante de Yúsuf encontramos inicialmente a Bonabben y luego, al halcón —que ocasionalmente se posiciona como ayudante de Ahmed—. En Nafarroa, los oponentes de Ahmed son los otros caballeros pretendientes de Zuria, el rey de Navarra y, después de hacerle daño, la propia princesa.

## 7.3.3. El viaje del héroe, estructura narrativa

### 7.3.3.1. Primer acto

**Mundo ordinario:** El mundo ordinario de Ahmed es el palacio del Generalife, del que no puede salir. Igualmente, Zuria está encerrada en su castillo.

**La llamada a la aventura:** Con la llegada de la primavera los pájaros hablan a Ahmed sobre un concepto que desconoce: el amor. Una paloma le habla de una princesa que vive en el norte y

98 Esto acentúa el elemento fantástico del film, del que profundizaremos más adelante, ya que Ahmed es el único personaje que tiene la capacidad de hablar con los pájaros. COOPER, Op.Cit., p. 29.

de su propia pareja. Ahmed lee el poema de Zuria y le escribe una respuesta que firma como 'El Peregrino del Amor', pero una flecha hiere a la paloma que debe entregar el mensaje. Ahmed decide partir al norte para encontrar a la pareja de la paloma y traerla de vuelta.

### 7.3.3.2. Segundo acto

**El mundo extraordinario (primer umbral):** Ahmed abandona el palacio del Generalife a través de una ventana (primer umbral)<sup>99</sup> y en Granada observa por primera vez a una mujer.

**La aparición del mentor:** El rey manda enjaular a todas las aves. Una vez que Ahmed llega a Granada, libera de su jaula al búho que se convierte en su mentor.

**El aprendizaje del candidato:** Ahmed llega a Nafarroa, donde los pájaros también están enjaulados. En un altercado en el mercado, Ahmed se enamora de Zuria, la cual se encuentra en su mundo extraordinario (las afueras del castillo). La princesa paga al mercader con su corona. El búho indica a Ahmed que para conquistar a Zuria debe luchar y ganar el torneo.

**Primeras heridas:** Ahmed es derrotado en el torneo y abandona el pueblo.

**Visita al oráculo:** El búho ejerce de oráculo y encamina a Ahmed a la montaña en busca de un recurso para conseguir su objetivo.

**La bajada a los infiernos (segundo umbral):** Juntos caen en una cueva (segundo umbral). Esa cueva tiene aspecto de infierno, está sucia y no tiene luz. Ahí encuentran la estatua del Caballero Mágico y Ahmed decide usarla para hacer frente a los otros pretendientes de Zuria.

El infierno se alarga en el regreso al castillo, donde Ahmed hiere a la princesa. Ahmed disfrazado cura a la princesa y le devuelve su corona, pero es atrapado y enjaulado. Zuria se siente traicionada.

**La desaparición del mentor:** El búho desaparece cuando Ahmed es apresado. Es entonces cuando aparece el falso mentor, Bonabben, que libera a Ahmed.

### 7.3.3.3. Tercer acto

**Salida del infierno:** Ahmed y Bonabben parten rumbo a Granada. Cuando parece que abandona su misión, el héroe decide que tiene que volver a Nafarroa para luchar una última vez. El ejército granadino se dirige a Nafarroa.

**Prueba principal y renacer (tercer umbral):** Ahmed vence al Caballero Encantado, que es el búho portando la armadura. El joven evita la guerra entre el Reino de Navarra y Granada. Zuria se da cuenta de que Ahmed no es el Caballero Encantado (muerte simbólica) y ambos se juntan después de que Ahmed cruce la muralla del castillo (tercer umbral).

<sup>99</sup> Hay tres motivos que marcan el paso del mundo ordinario al extraordinario. En primer lugar, la ventana que Ahmed atraviesa para salir de su confinamiento. En segundo lugar, el puente que separa el palacio y el pueblo de Granada. Finalmente, el cruce de caminos al que llega Ahmed para poner rumbo al norte. En ese sentido, el mundo extraordinario puede ser todo lo que queda fuera del palacio de Ahmed, o también, el Reino de Navarra, donde la cultura, costumbres, religión e idioma son diferentes.

**El regreso al mundo ordinario (cuarto umbral):** Los dos reyes aceptan el amor entre Ahmed y Zuria y la lucha cesa. Lo sucedido se recoge por escrito y mediante imágenes en un libro (cuarto umbral).

### 7.3.4. Transformaciones

El héroe y heroína consiguen sus objetivos: se reivindican como seres humanos independientes y capaces de tomar sus propias decisiones. La transformación se completa cuando son reconocidos como tales.

A lo largo de la película hay varios motivos que se repiten y que sirven para enfatizar el cambio. El primero de ellos es la aparición de un libro, primero sin páginas y luego con páginas, que narra la historia que sucede durante la película. También se repite la presencia de la luna y los propios ciclos lunares; de hecho, una luna llena realizada en animación 3D da inicio y final a la película. La falta de libertad de Ahmed se muestra a través de dos conceptos: el palacio del Generalife, que ejerce como jaula, y la propia jaula en la que es encerrado. Además, en esos dos momentos de depresión y falta de libertad, Ahmed toca su flauta.

Ilustración 66: **Motivos de libertad I: la flauta y Ahmed.**



La relación entre los dos enamorados también se vale de un motivo que se repite: el momento en el que Ahmed besa la mano de Zuria. Destaca que, entre esos dos instantes, la relación entre los dos protagonistas está rota. El Caballero Mágico también se muestra en dos momentos clave de la transformación de Ahmed: antes y después de adquirir las capacidades propias del héroe. La transformación del príncipe también se subraya a través del motivo de la partida de ajedrez: inicialmente está rodeado de torres —privado de libertad— y luego junto a Zuria.

El vino es un motivo que aparece en varias ocasiones durante la película y sobre el que ahondamos más en el apartado de los significados. Inicialmente, el rey Yúsuf lo considera prohibido, pero luego lo reparte entre su pueblo. Al final de la película, ambos reyes comparten una copa.

Hay que destacar en este apartado el personaje del halcón, ya que es el que más transformaciones sufre. Su rol varía en varios momentos de la película y pasa de estar en contra de los objetivos de Ahmed a ayudarlo.

### 7.3.5. Elementos fantásticos

El film presenta dos elementos fantásticos: los animales y la magia. Por un lado, están los animales, que no son totalmente antropomorfos pero tienen capacidades humanas, ya que son capaces de hablar y usar el lenguaje no verbal. Como hemos señalado previamente, Ahmed es el único personaje capaz de hablar con las aves. El rey Yúsuf y Zuria también pueden comunicarse con algunas aves, pero solo mediante la interpretación de sus gestos. De hecho, Zuria hace una mención explícita a no poder comunicarse verbalmente con la paloma que le acompaña.

Por otro lado, encontramos dos elementos mágicos ligados al Reino de Granada: la alfombra voladora y la armadura del Caballero Encantado. Ambos rompen con las leyes de la física que rigen el mundo real que conocemos.

### 7.3.6. Elementos humorísticos

La mayoría de las situaciones humorísticas que aparecen en el film se presentan a través del personaje del halcón. El ave intenta reiteradamente acabar con los planes de Ahmed, pero una y otra vez ve frustradas sus intenciones. Encontramos ejemplos de humor *slap-stick*, e incluso acaba embriagado por el alcohol. Los gestos faciales y de sus extremidades —alas en este caso— también tienen objetivos humorísticos. Asimismo, el búho es ocasionalmente objeto de risa, especialmente cuando pierde el control sobre la armadura del Caballero Encantado. Se puede destacar también el momento en el que el búho se queda a oscuras y tan solo brillan sus ojos.

Ilustración 67: Elementos humorísticos en *Ahmed, Alhambrako printzea*.



### 7.3.7. Diseño de personajes

La película, al igual que *Balearenak/Ipar haizearen erronka* y previamente *Kalabaza tripon-tzia*, muestra un uso del color similar a la tradición de los dibujos animados: los fondos presentan sombras y texturas, mientras que los personajes son coloreados de manera plana. En esta ocasión, el uso de la animación 3D, sobre todo en los fondos, sirve para acentuar la profundidad. Es la primera vez que Juanba Berasategi incorpora elementos creados por ordenador —además del coloreado digital— en uno de sus largometrajes.

Ilustración 68: Fondos 3D para recrear la Alhambra.



En ocasiones los colores planos de los personajes muestran sombras que sirven para acentuar su volumen. Este recurso de iluminación se usa en varias ocasiones para resaltar las curvas de los personajes femeninos; se realza su figura con trajes entallados, pechos voluminosos y cinturas estrechas. Al final del film se muestran dos ilustraciones que también presentan ese sombreado.

Ilustración 69: Iluminación para acentuar volumen.



El diseño de personaje del caballero pretendiente de Zuria se contrapone con Ahmed, tanto en el aspecto físico como en sus cualidades psicológicas. El caballero se presenta hercúleo, sin escrúpulos, dispuesto a manipular su entorno, atribuirse logros que no son suyos —como la recuperación de la corona de Zuria— y usar la violencia para conseguir sus objetivos. Ahmed tiene un aspecto físico menos atlético y destaca por sus capacidades intelectuales. El diseño del rey Antso es parecido al del caballero musculoso, mientras que el rey Yusuf es pequeño y obeso. Los dos reyes se corresponden con la convención de dúo personajes que contrastan entre sí. Los animales, siguiendo la convención, son ayudantes del héroe.

Ilustración 70: Los personajes navarros destacan por su musculatura.



### 7.3.8. Otros elementos formales

El film presenta panorámicas y *travellings* con animación tanto de los fondos como de los personajes. Hay que destacar la escena en la que llega la primavera, cuando con una animación limitada se expresa el cambio de estación, subrayado por la banda sonora en la que predomina el cantar de los pájaros. La técnica utilizada en esta escena recuerda en cierta manera a la salida del barco de Donibane en *Balearenak/Ipar haizearen errorrika*. También se aprecia el encadenado de imágenes, especialmente para sugerir un *flashback*.

Aunque no tenga que ver directamente con los movimientos de cámara, hay que destacar cómo se utiliza el seguimiento del vuelo de los pájaros para marcar la distancia que existe entre el palacio del Generalife y del palacio de la Alhambra.

El autor utiliza diferentes planos y angulaciones para expresar diferentes sensaciones. Destaca el uso del contrapicado para acentuar la altura de las torres en las que están encerrados Ahmed y Zuria. Aparte, en varios momentos se utiliza el plano subjetivo, sobre todo, para expresar los sentimientos de los personajes: el pretendiente de Zuria la busca entre las calles y en las dos ocasiones que el Caballero Encantado entra en acción vemos a través de su yelmo.

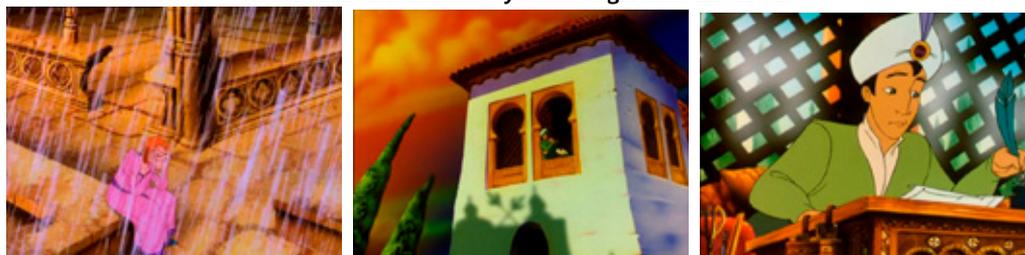
Ilustración 71: Recursos formales: planos subjetivos y encadenados.



El recurso de la cámara lenta se emplea para congelar momentos de acción y situaciones en las que los personajes sienten tensión o amor. También hay que destacar el uso de varios recursos de iluminación con objetivos narrativos —aparte de los mencionados para acentuar la figura femenina—. Las sombras se muestran como amenazas y signos de control, como cuando los soldados se reflejan sobre la torre del Generalife. En los espacios cerrados la iluminación tiene un papel importante, ya que la ausencia de luz enfatiza la falta de libertad de los protagonistas.

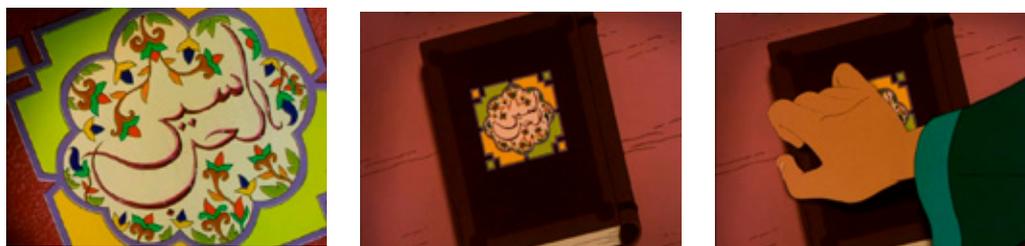
Los cambios de iluminación también se utilizan para mostrar los sentimientos de los protagonistas. Al inicio del film en Granada, el cambio del día a la noche expresa la depresión de Ahmed que, a su vez, está ilustrada por su flauta; frente a eso, la llegada del día y de la primavera trae un cambio de estado en el personaje y supone la llamada a la aventura. La lluvia también es símbolo de la tristeza de Zuria.

Ilustración 72: Iluminación y climatología como metáfora.



También hay que destacar la utilización de una convención propia de los largometrajes de animación: el libro como motivo de legitimidad, en este caso, al final de la historia. A través del maestro Bonnaben, en los últimos instantes de la trama, se vuelve a mostrar uno de los libros que Ahmed revisa en su biblioteca. Originalmente este libro, cuyo título es «*Maitasunaren erramesa*»/«*Peregrino del amor*», aparece sin páginas. No obstante, al término de la película, el libro se llena mágicamente de hojas en las que se narra la historia de Ahmed y Zuria. Llegados a este punto hay que recordar que este film se basa en un libro real, *Tales of the Alhambra*; sin embargo, el libro que aparece en la narración no lo identificamos con el que da origen a la historia. En todo caso, podemos interpretar que se trata de uno de los capítulos de *Tales of the Alhambra*, concretamente 'Legend of the Prince Ahmed al Kamel, or the Pilgrim of Love', que es el que se adapta en el film. El valor que da a la historia la convención del libro, así como su origen, subraya con más fuerza la legitimidad de la misma.

Ilustración 73: Convenciones del largometraje de animación.



Finalmente, hay que hacer una pequeña mención a la música. Las composiciones de José Antonio Quintano sirven para ambientar los reinos de Navarra y Granada con estilos musicales diferentes. En el caso de Nafarroa, las partituras remiten a melodías 'épicas' con especial presencia de instrumentos de cuerda. En cambio, cuando la acción se desarrolla en Granada destacan partituras que relacionamos con la zarzuela, donde la flauta se acompaña de castañuelas o campanillas. La llegada de la primavera y la liberación de las aves también están acompañadas de un motivo musical que se repite. Al final de la película, durante los créditos, se escucha la única canción con letra, que evoca el principal mensaje de la película: la libertad. Es más, la letra de la canción es similar al poema que Ahmed y Zuria intercambian y que se recita en dos ocasiones.

<<Haizeak astintzen ditu  
zeru zabaleko izarrak  
izar artean zuk duzu  
hegaldi aske ederra  
Haizeak astintzen ditu  
zure bi ego zabalak  
denon artean zuk duzu  
gure maitasun apala  
Entzun guztion ahotsa  
izan zaitez arren beti  
gure gertuko bihotza  
gure txori hegalaria  
Haizeak astintzen ditu  
Zeru zabaleko izarra>>

## 7.4. Significados

<<Topiko asko daude. Bi etnia desberdin, bi erlijio desberdin. Romeo eta Julieta geroztik topikoa da.>> (Juanba Berasategi)

El argumento de la película tiene como *leitmotiv* la búsqueda del amor, pero por encima de ese objetivo está la libertad individual de los protagonistas. A su vez, la libertad aparece escenificada a partir de tres oposiciones paralelas: la naturaleza frente a la civilización —ilustrada también sobre la oposición entre sentimientos y ciencia—, la libertad de la mujer como ruptura con la tradición y la convivencia y tolerancia entre diferentes. Precisamente, esa última oposición evoca al mensaje principal de la película: la multiculturalidad.

### 7.4.1. Naturaleza vs. Civilización

A lo largo del film hay dos motivos que simbolizan la libertad y la ausencia de ésta, que a su vez se identifican con el conflicto entre naturaleza y la civilización: las aves (y la alfombra voladora) y las jaulas.

La naturaleza se equipara a la libertad del individuo a través del motivo de los animales y más concretamente de las aves. Los pájaros, gracias a su capacidad de volar, llegan a cualquier sitio, incluidos aquellos lugares en los que no existe la libertad, como las torres en las que se encuentran encerrados Ahmed y Zuria. No es casualidad que las aves representen la llamada a la aventura de Ahmed, y más precisamente, que una paloma enamorada sea finalmente la que lo empuja a buscar su libertad. Y es que, aunque las aves no suelen ser símbolo del amor, las palomas son una excepción. Según Cooper, las palomas de manera individual simbolizan el cambio hacia una nueva situación o un nuevo mundo y concretamente, la paloma blanca se relaciona con el alma que se purifica y se salva. Además, cuando se presentan dos palomas blancas simbolizan el amor<sup>100</sup>.

Por su parte, la simbología del búho varía entre el conocimiento y la muerte. En el caso del film, queda claro desde el primer momento que el búho está ligado al conocimiento, ya que guía a Ahmed en su camino. Sin embargo, cuando el búho se convierte en el Caballero Encantado se le puede relacionar con la muerte, puesto que acaba causando alboroto y destrucción. Es interesante remarcar que tanto la paloma como los búhos blancos aparecen ligados a la Diosa griega Atenea (a pesar de que el búho del film no es blanco)<sup>101</sup>.

Hay que destacar además que el uso del búho en el cine de animación es una constante en la obra de la factoría Disney. Encontramos varios ejemplos en los que parece ejercer de una figura social sabia o mentora, tal es el caso Friend Owl en *Bambi* o (1942, David Hand) o de Archimedes en *The Sword in the Stone* (1963, Wolfgang Reitherman).

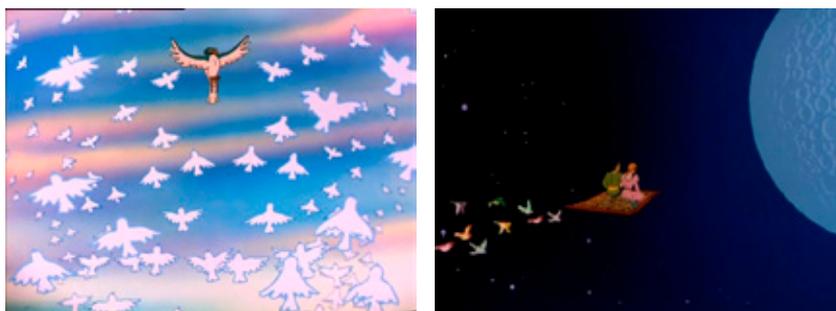
100 COOPER, Op.Cit., p.136 y 137.

101 Ídem, p.34.

La tercera especie animal que tiene un papel relevante en la película es el halcón. Cuando finalmente realiza su transformación, se funde con el resto de aves. La simbología del halcón se iguala al cielo, pero también al poder y a la realeza, por lo que es lógico que se muestre como sirviente del rey. En la cultura celta se le relaciona con lo contrario a la lujuria sexual. Estos dos significados se relacionan con el comportamiento inicial que tiene el halcón. Sin embargo, hay otro simbolismo que lo relaciona con la libertad, la esclavitud moral y la esperanza espiritual<sup>102</sup>.

Aunque no se trata de una ave, la alfombra mágica también puede volar y representa un elemento fantástico que simboliza la libertad. En consecuencia, su magia se relaciona con la naturaleza.

Ilustración 74: **Motivos de libertad II: las aves.**



El control de la civilización sobre la libertad, es decir, sobre la naturaleza, se representa a través de las jaulas. Tanto en Granada como en Navarra, se retienen los pájaros en jaulas. Incluso el propio Ahmed es enjaulado. Tampoco hay que olvidar que Ahmed y Zuria están en cautividad en sus respectivas torres de castillos. En ese sentido, la biblioteca de Ahmed y el camino que hace el joven hasta palacio para ver a su padre sugieren un entramado laberíntico del que parece difícil salir. Como señalamos previamente, la música, a través de la flauta de Ahmed, aparece en los momentos de confinamiento y depresión del protagonista. Por ello la música es otro símbolo de libertad y una vía de escape para la soledad.

Finalmente, la libertad se iguala a los impulsos naturales de los seres humanos y a los sentimientos. Mientras, la ciencia como imposición sobre Ahmed, supone una nueva jaula metafórica. Los conocimientos racionales sobre ciencias e idiomas no le sirven al héroe para conseguir sus objetivos, y se tiene que valer de su ingenio e intuición, así como de la fuerza bruta.

Ilustración 75: **Motivos de libertad III: las torres como jaula.**



102 Ídem, p.89.

## 7.4.2. Feminismo como ruptura con la tradición

La libertad está ligada al cambio y a la ruptura con lo establecido. Los reyes de Granada y Navarra establecen leyes que determinan el futuro de sus vástagos. La principal diferencia entre Ahmed y Zuria reside en que a la Navarra al menos se le permite salir del castillo al pueblo.

La tradición tiene gran presencia en el Reino de Navarra y el propio rey Antso se muestra contrario a la autodeterminación de la mujer. Esto lo hace a través de dos comentarios en los que se hace responsable de su hija y atribuye a la juventud de la princesa sus deseos de romper con la tradición. Y es que efectivamente, la juventud de los personajes también se puede considerar como un factor determinante en su ansia de libertad.

En lo que respecta a la ausencia de libertad de la princesa, el elemento que lo manifiesta claramente es el torneo en el que se decide quién será su pretendiente, el cual queda abolido al final de la película, suscitando incluso un comentario jocoso entre los dos monarcas.

Zuria expresa el deseo de terminar con su cautiverio desde el comienzo de la película. Además, ese mensaje feminista viene acompañado de un sentimiento antimaterialista, ya que la princesa deja claro que no quiere las posesiones materiales que le pueden ofrecer su padre o sus pretendientes a cambio de su amor. Respecto a la materialidad, la corona de Zuria cobra especial relevancia, ya que no duda en entregarla para salvar a Ahmed<sup>103</sup>.

Tampoco hay que dejar de lado el hecho de que Zuria es explícitamente la primera y única princesa que aparece en la filmografía de Berasategi<sup>104</sup>. Como señalamos en el segundo capítulo, la figura de la princesa es una convención del cine de animación establecida por Disney en sus largometrajes que prevalece en las obras de otros autores y productoras. Sin embargo, hay que destacar que Zuria presenta características posmodernas que se adelantan a la aparición de la primera gran referente de esta convención, Fiona de *Shrek* (Andrew Adamson, Vicky Jensen), recordemos, película estrenada en 2001. Zuria, como las princesas tradicionales de Disney, se caracteriza por ser dependiente de su padre y por la ausencia de su madre. Pero, el deseo de libertad y rechazo a lo establecido hace que se sitúe más cerca de ejemplos posmodernos como la mencionada Fiona o Merida de *Brave* (2012, Mark Andrews, Brenda Chapman)<sup>105</sup>. Berasategi enfatiza el carácter fuerte de Zuria, que está capacitada para blandir una espada —lo hace en dos ocasiones— y no tiene miedo a la hora de abandonar sola el castillo, subirse a un caballo e ignorar a sus pretendientes.

103 En la siguiente escena, cuando Zuria vuelve a caballo a castillo, se observa un fallo de récord: la corona vuelve a estar en su sitio. Seguramente es una consecuencia de aprovechar los ciclos de animación. La corona va y viene durante la trama y finalmente Zuria se deshace de ella en el epílogo de la película.

104 En el siguiente largometraje, *Alhambra giltza*, la protagonista femenina es la heredera del que siglos atrás es rey de la Alhambra, por lo que no ejerce como princesa en ningún momento.

105 Al realizar esta afirmación dejamos de lado a las protagonistas femeninas de los largometrajes dirigidos por Hayao Miyazaki. En la obra del cineasta japonés, la Princesa Mononoke de *Mononoke hime* (1997) puede ser considerado uno de los pocos exponentes de 'princesa', que, sin embargo, aparece ligado a la naturaleza salvaje y fuera de la convención de lo que podemos considerar la convención tradicional de 'princesa medieval' a la que hacemos referencia.

Incluso se le puede considerar la primera princesa de animación que se muestra vomitando en escena. Además, la confianza en sí misma se refleja en su firme andar y sugerentes movimientos de cadera con los que abandona el castillo. En definitiva, es una princesa que, a pesar de aparecer vestida de rosa, un color tradicionalmente atribuido a lo femenino, se aleja de la línea establecida hasta el momento, e incluso se adelanta a las versiones pos-modernas que surgen en los años posteriores.

Al mismo tiempo que Zuria representa un modelo de mujer que deja de lado la pasividad, sus elecciones a la hora de elegir pretendientes traen consigo una nueva definición de la masculinidad. Zuria rechaza a los caballeros que reproducen los estereotipos masculinos basados principalmente en el uso de la fuerza bruta, representados a través de figuras musculosas. Todo lo contrario, elige a Ahmed, un hombre que no destaca por su fuerza, sino por sus conocimientos científicos, sensibilidad hacia la poesía e ingenio. El éxito de ese nuevo estereotipo trae el fracaso del tradicional, con los caballeros abandonando Nafarroa cabizbajos.

Esta nueva propuesta de valores y roles de género introduce la oposición entre ser y parecer, ya que ninguno de los dos protagonistas responde a lo que se espera de ellos. Esto también se subraya a través del motivo del disfraz, ya que la armadura, que primero viste Ahmed y luego el búho, da a entender que poseen una fuerza que en realidad no tienen. Tampoco hay que olvidar que Ahmed se disfraza en dos ocasiones, ya que su identidad y competencias no le sirven para conseguir sus objetivos.

Ilustración 76: **Construcción del personaje femenino: Zuria.**



### 7.4.3. Convivencia y tolerancia

El mensaje que quiere transmitir Berasategi al público infantil es la imagen de un mundo donde es posible la convivencia de diferentes culturas que, aunque *a priori* parecen diferentes, comparten mucho más de lo que les separa. Los reinos de Navarra y Granada aparentemente no se parecen: tienen distinta religión —cristiana y musulmana—, distintas culturas, estilos arquitectónicos, etnias, y como veremos más adelante, idiomas —o mejor dicho, variantes del euskera—. Como señalamos previamente, a eso hay que sumar la música, que es también un elemento que acentúa estas diferencias. A simple vista, parece no existir conflicto entre los dos reinos; no hay relación entre ambos y da la sensación de que viven en paz cada uno por su lado. A pesar de todas esas diferencias, ambos comparten unos valores tradicionales que privan a sus herederos de libertad. A eso hay que sumar que dentro del Reino de Navarra

existe un elemento musulmán: la estatua del Caballero Encantado. Por lo tanto, aunque ambos reinos son diferentes en la superficie, los valores de base son compartidos.

El conflicto surge cuando Ahmed es cautivo en Nafarroa y su padre quiere recuperar al heredero. Pero, esta intención no parece estar motivada por las diferencias culturales entre los dos reinos. A pesar de ello, sí que existen varias situaciones y comentarios en la película que pueden ser considerados como racistas; el obispo desconfía de la capacidad de Bonabben de curar a la princesa y cuando Ahmed se presenta como Príncipe de la Alhambra en el torneo recibe los siguientes comentarios: «*erriberako muslim bat da*» y «*zatoz, Mustafa, ausar zaitez ene aurka*». Siguiendo esa línea de insultos, granadinos y navarros se llaman los unos y otros «*muslim*» y «*nazareno*» durante el enfrentamiento final. En ese sentido, la principal razón por la que Ahmed es rechazado es por no saber competir en el torneo y no por su origen.

Sin embargo, sí que hay un único motivo en el film que simboliza el conflicto cultural que existe entre musulmanes y cristianos: las bebidas alcohólicas. El rey Yusuf y Bonabben mantienen una conversación sobre la prohibición expuesta por la religión que profesan sobre el alcohol, definiendo los límites del consumo. Yusuf ve el vino como algo positivo y de hecho, habla de los efectos embriagadores del mismo como un medio para poder volar como los pájaros —no olvidemos, asociados a la libertad—, lo que adelanta la transformación del personaje al aceptar la elección de Ahmed. También, el rey granadino entrega vino como recompensa cuando solicita que se enjaulen las aves del reino, y al final de la película, le vemos compartiendo una copa con el rey Antso, lo que convierte a la bebida en un punto en común de las dos culturas y metáfora de la convivencia.

## 7.5. Elementos vascos

### 7.5.1. Tales of the alhambra

<<Washington Irving zergatik? Nik uste, *Tales of the Alhambra* oso ederra dela. Eta juxtu, dibertsitatean jotzen duen ikuspuntua dauka.>> (Juanba Berasategi)

*Ahmed, Alhambrako Printzea* es una adaptación libre de algunas de las historias que forman parte de *Tales of the Alhambra* del escritor estadounidense Washington Irving<sup>106</sup>. Este libro, publicado en 1832 y formado por 31 capítulos de historias, algunas de ellas autoconclusivas, está inspirado por el viaje a Granada que realiza Irving y en él se plasman historias de ficción y experiencias del propio autor. La película analizada corresponde al capítulo '*Legend of the Prince Ahmed al Kamel, or the Pilgrim of Love*', aunque también muestra sucesos parecidos a los narrados en '*Legend of Three Beautiful Princesses*'<sup>107</sup>.

Berasategi respeta la base de la historia de Irving e introduce varios pequeños cambios para simplificar la narración. En la novela Bonabben es el que enseña a Ahmed a hablar con los pájaros; Ahmed se relaciona con varias aves más; el viaje del príncipe incluye paradas en Sevilla y Córdoba; a la expedición se le suma un papagayo además del búho; Ahmed no es rechazado por la princesa y huye con ella en la alfombra voladora que le regala su padre a cambio de curarla y finalmente, es el rey cristiano el que acude a buscar a su hija a Granada. También hay que destacar que Berasategi obvia algunos elementos fantásticos que aparecen en el cuento original, como la quiromancia y la mención a varios magos.

Dejando estos detalles de lado, la principal diferencia reside en el origen de la princesa: en el cuento de Irving, la princesa Aldegunda es la única hija del rey de Toledo, —rey cuyo nombre no se menciona—. Berasategi decide cambiar su origen, e introduce el Reino de Navarra.

Respecto al Reino de Granada, Berasategi adapta todos los elementos iconográficos propios del mismo, entre los que destacan las reproducciones en animación vectorial del castillo de la Alhambra —incluyendo el patio de los leones—<sup>108</sup> y el Generalife. Tanto el diseño de los personajes como el de las estructuras arquitectónicas sirven para diferenciar ambos reinos.

El autor vasco expresa que *Ahmed, Alhambrako printzea* es su primera adaptación, afirmación que ponemos en duda ya que *Kalabaza Tripontzia* también está basada en otros relatos, en ese caso, cuentos tradicionales vascos y *Balearenak/Ipar haizearen erronka* tiene como origen del argumento el cómic *Justin Hiriart*.

106 IRVING, Washington. *Tales of the Alhambra*. Granada: Editorial Padre Suarez, 1965.

107 Tres princesas de la Alhambra, huérfanas de madre, son encerradas en un palacio hasta llegar a la edad casadera. Las jóvenes son recluidas a consecuencia de las predicciones de los astrólogos y luego se enamoran de tres caballeros cristianos.

108 Las reproducciones de la Alhambra se muestran nuevamente en el siguiente largometraje de Juanba Berasategi, *Alhambrako Giltza*.

Sobre la adaptación, Berasategi no obvia la similitud que presenta su película con el largometraje *Aladdin* de Disney, estrenado seis años antes. El origen de los protagonistas y la ambientación de *Ahmed, Alhambrako printzea* coincide en cierta medida con la película estadounidense, aunque en ese caso se trate de la adaptación de uno de los relatos de *Las mil y una noches*. Por otro lado, el título del film de Berasategi es el mismo que el del largometraje de animación más antiguo conservado, *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926, Lotte Reiniger), con el que no guarda similitud argumental.

En España no existe ninguna película de animación con estreno cinematográfico que adapte *Tales of the Alhambra*. Sin embargo, sí que hay un largometraje de imagen real, *Cuentos de la Alhambra* (1950, Florian Rey), que adapta libremente uno de los cuentos recogidos por Washington Irving, específicamente, 'The legend of the Governor and the notary'. Cabe señalar, que Florián Rey introduce en la narración al personaje de Washington Irving.

## 7.5.2. El Reino de Navarra

<<Nafarroari kantu bat ere bada. Euskal Herria, bai. Noski. *Balearenak* Gipuzkoa–Kanada zen; Pasaia. Ni Pasaiakoa naiz. Beti Nafarroa geratu da. Beno hirugarren pelikula da hau, goazen ukitzera Nafarroa. Eta Erreinua bazan Nafarroa, logika zeukan beste erregea, moro edo musulmanekin sartzea.>> (Juanba Berasategi)

Como indicamos, Berasategi introduce un elemento vasco principal en su adaptación: el Reino de Navarra. Esta situación nos lleva a plantearnos en qué medida es una reproducción histórica fiel a la realidad. De este modo, son tres los elementos determinantes para situar históricamente la trama: el propio Reino de Navarra y su representación a través de la bandera, el castillo de Olite y los personajes principales, el rey Antso y la princesa Zuria.

El Reino de Navarra tiene su origen en el Reino de Pamplona, fundado en el siglo IX. Previamente, los romanos y los vascones conviven en el territorio y adoptan la religión cristiana. Tras la conquista de los visigodos, desde el sur llegan los musulmanes y bereberes, lo que supone una reestructuración de los territorios del entorno. Es el rey Sancho el Sabio (1150–1194) quien instaura el nombre del Reino de Navarra en detrimento de Pamplona.

Respecto a los distintivos del Reino de Navarra, destacan el águila y el escudo de armas con las cadenas. En la película, una gran bandera presenta las cadenas bajo una corona, mientras que el águila forma parte de la ornamentación del trono del rey Antso. Se dice que el rey Sancho VII 'El Fuerte' es quien decide sustituir el águila del escudo de armas del Reino por las cadenas tras la batalla de las Navas de Tolosa<sup>109</sup>. Precisamente, en la versión en euskera del film, el rey Sancho aparece apodado como «*azkarra*»<sup>110</sup>, que es el sobrenombre que recibe

109 Sin embargo, Luis Javier Fortún opina que el origen de la bandera no está claro. Ver FORTÚN, Luis Javier. *Sancho VII el Fuerte*. Pamplona-Iruña: Mintzoa, 2003, pp. 178–181.

110 En euskera, el nombre de su padre y predecesor en el trono, Sancho VI 'El Sabio' se traduce como Antso VII 'ja-

Sancho VII 'El Fuerte' en euskera. Sin embargo, en el doblaje en castellano, en esa misma escena al nombre del rey no le sigue ningún alias.

Esta discordancia en el doblaje, sumada a la realidad histórica que representa Sancho VI 'El Sabio', padre de Sancho VII 'El Fuerte', y junto al origen histórico del personaje de Zuria, nos hace cuestionarnos si se trata de la imagen de uno de los dos reyes, o si en la película se realiza una mezcla de ambos. Sancho 'El Sabio' pasa a la historia por sus decisiones institucionales, probablemente para prevenir la guerra, y destaca por solucionar problemas de convivencia de las poblaciones judías en algunos poblados<sup>111</sup>. Por su parte, en la historia del Reino de Navarra trascienden dos reinas de nombre Blanca, madre e hija. De entre esas dos monarcas, encontramos una pequeña similitud entre el personaje de Berasategi y Blanca II de Navarra, hija de Blanca I de Navarra. Tras la muerte de su hermano y con la herencia del trono en disputa, el padre de Blanca II, Juan II, le tiene prisionera en el castillo de Olite e intenta obligarle a casarse con el fin de alejarla de Nafarroa. Por ello, la cautividad de la princesa en Olite es una realidad histórica representada en la película.

Ilustración 77: **Castillo de Olite y Reino de Navarra.**



Justamente la fortaleza en el que habita el objeto de deseo de Ahmed lo identificamos con el mencionado castillo de Olite, tanto porque lo indica el propio Berasategi, como por su parecido con la realidad. El castillo de Olite es uno de los emplazamientos medievales del entorno pirenaico más importantes que encontramos hoy en día y que Ignacio Jesús Urricelqui define como «uno de los principales emblemas arquitectónicos del Antiguo Reino de Navarra»<sup>112</sup>. Este castillo forma parte de un complejo mayor que corresponde al Palacio Real donde viven varios reyes del Reino de Navarra, y después de su construcción, Olite se convierte en la capital del reino.

Para justificar la presencia del Reino de Navarra en la película debemos señalar varias razones. En primer lugar, el hecho de que Juanba Berasategi quiera seguir la línea de los anteriores

---

kintsua'. En la película no se menciona el número que representa cada rey.

111 ESARTE MUNIAIN, Pedro. *Vasconia en el siglo XII. De Reino de Pamplona a Reino de Navarra. Motivos que obligaron al cambio*. Pamplona-Iruña: Pamiela, 2004, p.88 y 89.

112 ITURRALDE Y SUIT, Juan; LAGARDE Y CARRIQUIRI, Aniceto; URRICELQUI PACHO, Ignacio Jesús. *Palacio Real de Olite, 1869. Los textos, dibujos y planos de Juan Iturralde y Suit y Aniceto Lagarde que evitaron su demolición*. Pamplona-Iruña: Gobierno de Navarra, 2006, p. 71.

films de situar la narración en tierras vascas que, sumada a la obligada ambientación en la Edad Media, conlleva que el Reino de Navarra esté presente por motivos históricos. Esto a su vez sirve para incidir en su discurso sobre la convivencia y la multiculturalidad en la sociedad vasca, en este caso, a través de la convivencia entre dos reinos dispares.

Pero, lo más significativo de esta elección es que 'lo vasco' queda igualado y representado como un todo por el Reino de Navarra —y llegados a este punto es conveniente señalar que ocasionalmente el euskera ha sido llamado *linguae navarrorum*—. Esta afirmación no es novedosa, ya que a lo largo de los años diferentes autores e instituciones sociales han defendido la importancia del Reino de Navarra a la hora de formar no solo la nacionalidad vasca, si no también la existencia de Euskal Herria<sup>113</sup>.

### 7.5.3. Relaciones entre cristianos y musulmanes

<<Kuriosoa da, Espainiatik egiten diguten akusazioa da beti sektarioak garela. Zilbarrera begiraten badugu, gure kultura, gure hizkuntza... ez da horrela. Beharbada apur bat burugorrrak gara eta pixka bat egoskorrrak. Baina izpiritu hori, kanporatzea, dibertsitate erlijioso, politikoa eta, arraioa, nik uste dut adibide bat garela. Eta nik oso garbi daukat haurren pelikuletan hori erakustea garrantzitsua dela, elkar bizitza hori. Faxismoa bestetatik etorri da, ez gugatik.>> (Juanba Berasategi)

Con esas palabras expresa Berasategi que en Euskal Herria hay sitio para todo el mundo, sea del origen que sea. Ese espíritu multicultural lo plasma previamente en *Balearenak / Ipar haizearen erronka*, donde enfatiza las relaciones del pueblo vasco con otras culturas allende los mares. En este caso, la diversidad se muestra en la propia tierra vasca.

Como señalamos en el punto anterior, la presencia de musulmanes en la península ibérica coincide con el momento en el que se funda el Reino de Pamplona —que luego toma el nombre de Reino de Navarra—. Como sucede en gran parte de la península, en la sociedad feudal conviven judíos y musulmanes, aunque en el Reino de Navarra los judíos superan a los musulmanes. La presencia de éstos últimos en la zona de los Pirineos está testimoniada, y consecuencia de ella es la reestructuración urbanística de los pueblos, con las aljamas y morerías, o las construcciones de castillos en los siglos IX y X entre la frontera cristiana y musulmana

113 No vamos a detenernos en este punto y nos vamos a limitar a citar a Txillardegui cuando habla de la construcción de Euskal Herria al decir que «*De facto, tanto por su extensión territorial como por poder, e incluso más por su respeto a nuestras "Leyes Viejas" (desde el punto de vista del autogobierno, como modernamente se dice), el Reino de Navarra y el Estado vasco-navarro hay que tomarlos por eslabones en la cadena de la construcción nacional. Y esto es lo que da significado a la ardorosa adhesión de los vascos, ninguna otra cosa más.*» ÁLVAREZ ENPARANTZA, José Luis, Txillardegui. *Euskal Herria en el horizonte*. Tuter: Txalaparta, 1997, p.100. A continuación, señalamos dos obras que sirven de referencia: CAMPIÓN, Arturo. *Nabarra en su vida histórica*. Tuter: Txalaparta, 2012 y EGAÑA, Iñaki. *Euskal Herriaren historia laburra*. Donostia-San Sebastián: Txertoa, 2013. Tampoco hay que dejar de lado el trabajo que realiza la Fundación Nabarralde al respecto.

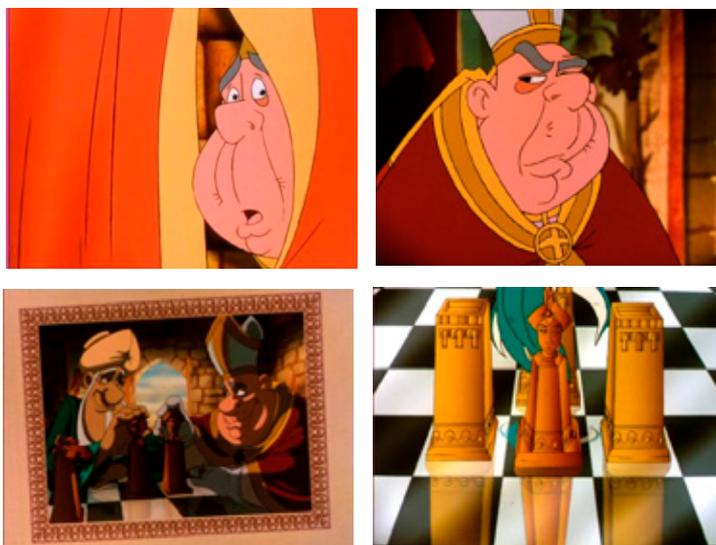
en las tierras que forman el actual País Vasco. Respecto al contexto de la película, la presencia de musulmanes en Navarra y específicamente en Olite está certificada. En el film, el propio Ahmed se identifica como un musulmán de Tuter, tratando pasar de incógnito.

El Reino nazarí de Granada existe desde el siglo XIII hasta la conquista del mismo en 1492. Durante este tiempo gobiernan 5 reyes llamados Yusuf, aunque ninguno coincide en el tiempo con los años que se mencionan en la película. El Reino de Navarra es anterior al de Granada y perdura más que éste, por lo que ambos son contemporáneos. Sin embargo, los dos Sanchos de Navarra mencionados son anteriores al Reino de Granada. Las Reinas Blanca I y II de Navarra, al ser posteriores, sí que son contemporáneas a la existencia del Reino de Granada. De este modo, la película queda situada temporalmente antes de que los Reyes Católicos tomaran Granada y la conquista del Reino de Navarra, por lo que la narración se desarrolla en un momento previo a este evento del siglo XV.

Por otro lado, en el film hay dos personajes que se pueden considerar como representantes de la fe cristiana y musulmana respectivamente: un obispo y el maestro Bonabben. En el caso del obispo, se trata de una persona con responsabilidades en la corte, ya que está siempre al lado del rey Antso. A pesar de que este personaje parece tener importancia política, siguiendo la línea de crítica eclesiástica que Berasategi mantiene en sus películas, se presenta como holgazán, irresponsable y en contra de la convivencia con musulmanes. Al final del film, la unión entre las dos religiones se ilustra a través de la partida de ajedrez que juegan Baonabben y el obispo.

En la película aparecen también lo que identificamos como peregrinos del Camino de Santiago, el cual es impulsado por el rey navarro Sancho III desde principios del siglo XI. Asimismo, encontramos un crucero a las afueras del pueblo navarro en el que sucede la acción.

Ilustración 78: **Religión: relaciones entre cristianos y musulmanes.**



## 7.5.4. El euskera

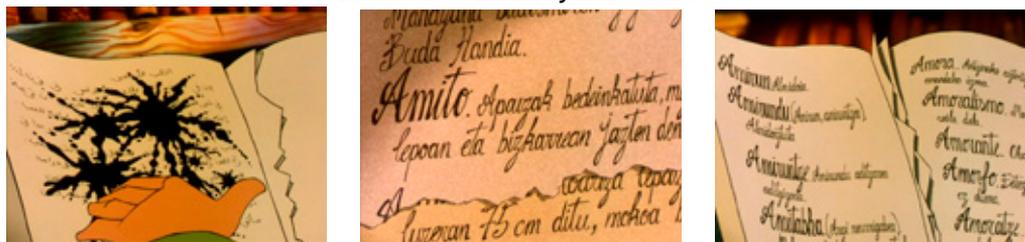
La versión original del film está rodada en euskera y los títulos de crédito iniciales y finales se presentan en este idioma. El uso del euskera es muy heterogéneo y presenta al menos tres variantes dialécticas. Ahmed, los personajes granadinos y el narrador que presenta el torneo hablan en *euskera batua*. El búho que acompaña a Ahmed habla en la variante vizcaína (*bizkaiera*). Por su parte, los personajes de Navarra, como la princesa Zuria, el rey de Navarra o los habitantes del pueblo, hablan en navarro (*nafrarrera*) con giros del euskera del País Vasco Francés.

Además, el maestro Bonaben también hace mención a otros idiomas: «*Arabiera oso aberatsa da Ahmed. (...) Latinez agian, legegileen hizkuntzan? Hebraileraz, jakintsuen hizkuntzan? Sanskritoz, enbaxadoreen hizkuntzaz? Gaztelaniaz, zaldunen hizkuntzan?*». De este modo, el idioma también se muestra en la película como una característica de la multiculturalidad y simboliza la riqueza cultural del mundo en el que viven y las influencias de otros pueblos.

Viendo la pluralidad de idiomas presentes en la película, choca que dos pueblos de diferentes culturas e idiomas no tengan ningún problema para entenderse entre sí. Además, en ningún momento se hace explícito que Ahmed sepa hablar o entender euskera, aunque aparezca leyendo tanto árabe, como euskera. Es por ello que entendemos que cada variante del euskera representa un idioma diferente dentro de la diégesis del film y que, al mismo tiempo, se utiliza como unión para el entendimiento.

Los idiomas también aparecen representados en su versión escrita; Ahmed, abre dos libros en su búsqueda del significado del amor, uno en árabe —identificado por la escritura— y otro en euskera, donde se pueden leer varias frases y palabras, por lo que entendemos que se trata de una versión actual, y no medieval, del idioma. Las primeras palabras escritas en euskera sobre papel están localizadas en las Glosas Emilianenses del Monasterio de San Millán de la Cogolla en La Rioja y datan del siglo XI, por lo que son previas al momento representado en la película.

Ilustración 79: **Euskera y árabe escrito.**



## 7.5.5. Otras referencias

en la escena en la que los curanderos hacen cola con motivo de la llamada del rey Antso para sanar a su hija encontramos una hilera de diferentes personajes cuya procedencia podemos identificar. Además del mencionado peregrino del Camino de Santiago, encontramos personajes vikingos, de rasgos asiáticos, mongoles, indígenas americanos y frailes. Destaca una

mujer con un tocado en la cabeza con forma corniforme. Los tocados son un elemento propio de la vestimenta tradicional de las mujeres vascas. Julio Caro Baroja hace un estudio de la variedad de tocados existentes en el País Vasco, y documenta las opiniones y textos que asemejan el tocado que nos presenta la película con una forma fálica<sup>114</sup>. El aspecto de la mujer nos recuerda a la imagen que se le da al personaje de Mari Domingi, ligado a la Navidad en el País Vasco. En este caso, aparece vestida de verde y con un bolso lleno de hojas a la cintura, sugiriendo que es una herborista vasca.

Ilustración 80: **Diversidad cultural.**



Estos tocados están representados en la cinematografía vasca a través de la película *Ama Lur* de Nestor Basterretxea y Fernando Larruquert, la cual también referenciamos en el análisis de *Kalabaza tripontzia*. Concretamente se muestran cuando se habla de la fundación del Ducado de Vasconia en la Alta Edad Media, por lo que aparecen vinculados a la época en la que se desarrolla la película de Berasategi. Es más, es importante subrayar que en *Ama Lur*, cuando se exhibe la diversidad de los tocados, se habla precisamente de la variedad de pueblos que han pasado por el territorio vasco.

Ilustración 81: **Tocados en Ama Lur.**



Cerca de la herborista aparece un hombre anciano alto y delgado, de gran nariz, que viste una túnica larga con una hoz a la cintura. El aspecto de este personaje nos remite a Panoramix, el druida creado por René Goscinny y Albert Uderzo en el cómic *Astérix*. Introducir un personaje conocido de otra obra lo consideramos un símbolo posmodernista más del trabajo de Berasategi.

114 CARO BAROJA, Julio. El tocado antiguo en las mujeres vascas. En: CARO BAROJA, Julio. *Nosotros los vascos*. Bilbao: Lur, vol.1, 1995, pp.29-44.

En esa lista de personajes reconocibles aparece un hombre de raza negra portando un cofre y vestido con trajes de lujo que recuerda a uno de los tres reyes que en la tradición cristiana viajan hasta Belén para adorar al mesías bíblico.

Para cerrar el capítulo, debemos hacer referencia a otros films de la cinematografía vasca que se desarrollan en la Edad Media. Son varias las películas que se trasladan a momentos posteriores del siglo XVI, pero no son tantas las que están ambientadas antes de la caída del Reino de Granada<sup>115</sup>.

La única película que cumple estas características es *La conquista de Albania* (1983, Alfonso Ungría), que se sitúa también en el Reino de Navarra, concretamente en el siglo XIV. En este caso se adapta una realidad histórica que los autores intentan llevar al celuloide con fidelidad, pero sin obviar que incluyen elementos de ficción. La acción presenta al rey Carlos II, abuelo de Blanca I de Navarra, que envía a su hermano Luis de Navarra a combatir y recuperar Albania, territorio que se le asigna por matrimonio. La identidad del pueblo navarro se define en el film en relación a los conflictos bélicos que tiene con otros reinos, especialmente el francés. La reconstrucción del Reino de Navarra se realiza a través de la puesta en escena en los espacios de Loarre, las Errege Bardeak y Tuterá entre otros. El euskera tiene presencia a través de las canciones que suenan en la película, a pesar de tener la versión original en castellano. *La conquista de Albania* es además una de las primeras películas subvencionadas por el Gobierno Vasco.

Como vemos en el siguiente capítulo, Juanba Berasategi aprovecha para su próxima película, *Alhambrako giltza*, la ambientación e incluso elementos tales como fondos y objetos de *Ahmed, Alhambrako printzea*.

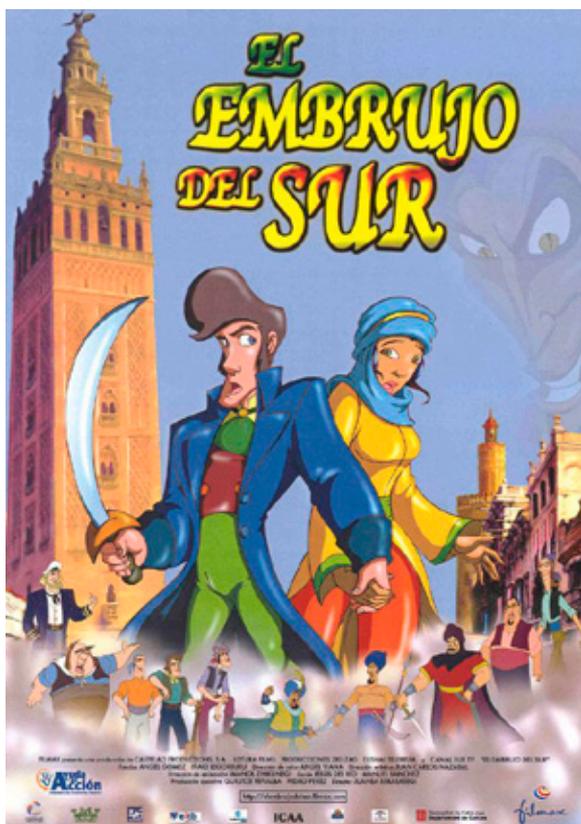
---

115 Destacan tres películas estrenadas en la década de los ochenta: *Akelarre* (1984, Pedro Olea) y *La monja alférez* (1987, Javier Aguirre), ambas ambientadas en el siglo XVI y *Fuego Eterno* (1985, José Ángel Rebolledo) ambientada en el siglo XVII. Esta última adapta un texto literario similar a *Ahmed Alhambrako printzea*, ya que se basa en una canción cuyo origen es una leyenda vasca del siglo XVII.

# 8 | Alhambrako giltza

## El embrujo del sur

Ilustración 82: Cartel *Alhambrako giltza*.



## 8.1. Ficha técnica e introducción

### Datos principales

**Título original:** Alhambrako giltza

**Otros títulos:** El embrujo del sur

**Dirección:** Juanba Berasategi

**Año:** 2003

**Calificación:** apta para todos los públicos

**Nacionalidad:** española

### Producción y doblaje

**Producción:** Lotura Films, Producciones Zigzag, Castelao Productions

**Empresa de doblaje:** Olea y Picón, S.L.116

**Intérpretes:** Fernando Picón, Gracia Carvajal, Jesús Prieto, Javier Merchante, Alberto Hidalgo, Mariano Fraile, Emilia Domínguez

### Ficha técnica

**Producción:** Juanba Berasategi, Carlos Fernández, Manuel Sánchez

**Dirección de producción:** Gurutze Peñalba

**Guionista:** Jesús del Río, Manuel Sánchez

**Dirección de fotografía:** Eduardo Elosegí

**Música:** Antonio Meliveo

**Montaje:** Juanba Berasategi

**Director de Animación:** Imanol Zinkunegi

**Animadores:** Rodolfo Alonso, Raúl Arroyo, Imanol Balenciaga, Oscar Berlanga, Gorka Brouard, Pedro Camello, Óscar Carambano, Raúl Carvajal, Miguel Ángel Crevillent, Inmaculada García, Carlos Gómez del Toro, Sara González, Guillermo González, Ton Granell, Ramón Guerra, Josué Gutiérrez, Juan Ledesma, Juan Carlos Nazabal, Izaskun Olano, Inmaculada Otero, Fco. Antonio Peinado, Carles Prenafeta, Sergio Román, Miguel Ángel Romero, Jaime Senra, Javier Vaquero, Imanol Zinkunegi

### Formato y duración

**Formato:** 35 milímetros, Eastmancolor

**Duración:** 89 minutos

116 Según nos indica Miren Berasategi, el estudio de grabación Olea y Picón se encarga del doblaje en castellano con los intérpretes indicados en esta ficha técnica. No hemos tenido acceso al nombre de la empresa e intérpretes de la versión en euskera.

*Alhambra giltza* es el cuarto largometraje dirigido por Juanba Berasategi y el segundo producido con la empresa Lotura Films. Este trabajo se estrena entre dos películas en las que participa Berasategi pero de las que no es director: *Karramarro Uhartera* (Joxean Muñoz, Txabi Basterretxea), producida por Irusoin, estrenada en el año 2000 y ganadora de un Premio Goya, y *Pailazokeriak* (2005, Imanol Zinkunegi), primer y único largometraje producido hasta la fecha por Lotura Films que no está dirigido por Berasategi.

Para la producción, el director cuenta ya con un grupo consolidado de colaboradores, ya que son los mismos que le acompañan en las películas anteriores y posteriores a ésta. La principal diferencia la encontramos en los guionistas, ya que por primera vez no colabora con escritores vascos, sino andaluces: Jesús del Río y Manuel Sánchez, este último, también productor de la película. Aun así, Berasategi asegura que la escritura del guion se realiza en euskera, así como su versión original.

**<<Perspektiba finantzariotik, Washington Irving ezaguna da, euskararekin zerikusirik dauka, (...), beste gobernu bat dago Andaluzian. Madrilen ere ez dute gaizki ikusiko Washington Irving, tipo inportantea da. Eta ere badaude elementu finantzarioak eta nondik jo dirua lortzeko. Harremanak ditut oraindik Andaluzian.>> (Juanba Berasategi)**

Berasategi adapta una vez más *Tales of the Alhambra* con el objetivo de volver a contar con un autor y texto de origen que ayuden en la financiación y promoción de la película. Si en *Ahmed, Alhambra printzea* (1998, Juanba Berasategi) cuenta con la participación de Canal Sur, en *Alhambra giltza* al canal público andaluz se suma la Junta de Andalucía. También recibe una ayuda a la producción de largometrajes del Gobierno Vasco<sup>117</sup>. Esta película es la primera coproducción de Lotura Films<sup>118</sup>, pero a pesar de la participación de empresas de fuera de Euskadi, la mayor parte del trabajo se realiza en Gipuzkoa. El film cuenta con un equipo de alrededor de 90 personas y el proceso de producción dura aproximadamente 18 meses<sup>119</sup>.

Esta segunda adaptación de *Tales of the Alhambra* tiene al propio Irving como protagonista y se mantiene uno de los mensajes predominantes del film anterior: la reivindicación de una sociedad en la que conviven personas de diferentes orígenes, en esta ocasión, ilustrada a través de la ciudad de Sevilla. Bajo esa premisa se sitúa el discurso entre el bien y el mal, este

117 Según los datos que disponemos, el largometraje tiene un presupuesto de 1,2 millones de euros; la ayuda del Gobierno Vasco corresponde a 162.273 euros (27 millones de pesetas) y Canal Sur Televisión aporta 336.567 euros. BELAUSTEGUIGOTIA, Santiago. Un filme de dibujos animados recrea las aventuras de Washington Irving. En: *El País*, 4/06/2003. [En línea] <[https://elpais.com/diario/2003/07/04/andalucia/1057270953\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2003/07/04/andalucia/1057270953_850215.html)> [Accedido: 01/08/2018].

118 La película se coproduce con la empresa de Producciones Zigzag (Andalucía) y Castelao Productions (Cataluña). Castelao Productions es parte del grupo de empresas que forman Filmox Entertainment. En ese mismo grupo está también SOGEDASA, la cual participa en dos largometrajes vascos: produce *Goomer* y distribuye *Marco Antonio, rescate en Hong Kong*, ambos dirigidos por Carlos Varela.

119 SUSTATU. «Alhambra giltza»: magiaz beteriko euskarazko filma ikusgai, 07/07/2003. [En línea] <<https://sustatu.eus/1057319082/>> [Accedido: 01/08/2018].

último encarnado en un hombre con deseos totalitarios y que se vale de la magia y la tecnología para conseguir sus objetivos.

Para apoyar este discurso utiliza algunos de los motivos que ya aparecen en sus películas anteriores: la presencia de la religión, una actitud antimaterialista, la tecnología como sinónimo del mal —y el infierno industrial en particular— y especialmente, la presencia de un estereotipo propio de personaje femenino. Y es que una vez más Berasategi opta por presentar a una mujer fuerte y decidida como compañera de un héroe obligado a adquirir el valor necesario para completar su misión.

Respecto al diseño de los personajes, apuesta por unas proporciones realistas y cabe destacar que en esta ocasión no encontramos animales antropomorfos. Esta decisión otorga más veracidad al argumento de la película, ya que no hay que olvidar que el protagonista es un personaje real. Esto junto a la importancia de la magia y el final de la trama, hace que el director cuestione si la fantasía de la aventura es cierta o simplemente un sueño del protagonista. En su último largometraje, *Nur eta herensugearen tenplua* (2017), Berasategi siembra esta misma duda al final de la historia.

Iconográficamente volvemos a encontrar similitudes con la película de Disney *Aladdin*, estrenada en 1992, ya que el personaje de Alí es muy similar a Jafar.

En lo que refiere a la técnica, Berasategi mantiene los personajes de dibujos animados sobre acetato y coloreado digital. Además, da un paso adelante en el uso de la técnica de animación vectorial en tres dimensiones e incorpora más elementos 3D. La animación digital se usa como en el film anterior para crear espacios virtuales donde situar las diferentes capas de animación, movimientos de cámara y animación de objetos. En general, la apuesta de la integración 3D no es perfecta, aunque existen interesantes usos de la cámara vectorial. Hay que destacar asimismo que se reaprovechan algunos de los escenarios de la película anterior, como es el palacio de la Alhambra.

Cabe señalar que Lotura Films apuesta de nuevo por el 3D en su siguiente largometraje, *Pailazokeriak*, pero, en *Barriola, San Adriango azeria* (2008), dirigido posteriormente por Juanba Berasategi, desaparecen los elementos en tres dimensiones. Como recogemos en el cuarto capítulo, Berasategi es de la opinión de que la animación 3D hay que realizarla con sumo cuidado y dentro de las capacidades y recursos disponibles, ya que se corre el riesgo de ser comparado con las grandes superproducciones de Hollywood.

Las similitudes entre *Ahmed*, *Alhambrako printzea* y *Alhambrako giltza* se completan con la presencia de un objeto común en las mismas: la armadura del Caballero Encantado. Este recurso metarreferencial puede llevarnos a plantear que *Alhambrako giltza* es una secuela de la anterior. Sin embargo, consideramos que es una secuela 'espiritual', ya que no hay indicios de una continuidad narrativa, más allá de las coincidencias señaladas.

## 8.2. Sinopsis argumental

Washington Irving se prepara para viajar desde New York a Sevilla. En Andalucía, un hombre llamado Alí anuncia que necesita cumplir una profecía y acabar con el último descendiente del rey Boabdil para poder ser el nuevo dueño de la Alhambra. Irving llega a Sevilla y en el puerto se cruza con Carmen.

Mientras Irving es recibido por el embajador ruso Dalgorki, la joven Carmen huye de Kafir, un subordinado de Alí. La tía adoptiva de Carmen, Sara, explica a la joven que la marca de su mano indica que ella es la heredera del rey Boabdil de Granada. Irving, junto a Dalgorki y su acompañante Sancho, deciden ayudar a la joven. A lo largo del camino Irving se cruza con un mendigo que le da consejos. Por su parte, Alí esclaviza a Dalgorki y Sancho mientras mantiene prisionera a Carmen. Irving acude entonces en busca de los tres amigos. Alí da por muertos a Irving y Carmen, ya que los ve saltar por un acantilado, pero descubre que la pareja sigue viva. Dalgorki y Sancho huyen de su encierro. En la Alhambra, Irving y Carmen no sucumben a las amenazas de Alí; tras aparentar un suicidio, cumplen la profecía, abren la Puerta de la Justicia y la cruzan juntos.

Tras acabar con Alí, Irving y Carmen observan su condena: en una dimensión paralela Sara y Boabdil castigan a Alí a ser parte de la Alhambra. Dalgorki explica avergonzado que él era el mendigo que ayuda a Irving. El escritor y Carmen se despiden con un beso, momento en que Irving despierta de su sueño en el barco camino a Sevilla. Nuevamente en el puerto, Irving se encuentra con Carmen, cuya mano no tiene ninguna marca. El escritor recuerda la aventura, pero ni Carmen ni Dalgorki parecen ser conscientes de ella. Sin embargo, la tía Sara observa a Irving y da a entender que todo ha sido real.

## 8.3. Elementos narrativos y formales

### 8.3.1. Ambiente

El largometraje sigue el viaje de Washington Irving en el que se visitan diferentes localizaciones que son fáciles de identificar debido a su parecido iconográfico con la realidad. La historia comienza en New York, concretamente en la casa de Irving y en el puerto, donde en varias ocasiones se observa la construcción de la Estatua de la Libertad. En Andalucía el viaje comienza en Sevilla, donde se distinguen el puerto, varias calles y patios interiores<sup>120</sup>, la catedral de Sevilla, la Giralda, la Torre del Oro y el Real Alcázar. Los personajes pasan por Córdoba y llegan a la Alhambra, en Granada.

La película muestra diversas acciones que suceden más o menos al mismo tiempo en diferentes lugares, para seguir principalmente a cuatro personajes cuando éstos están separados.

En ningún momento se concreta la fecha en la que sucede la acción, pero entendemos que la trama sucede en el año 1829, momento en el que Washington Irving realiza su recorrido entre Sevilla y Granada. La acción se desarrolla en el transcurso de varios días, intuimos semanas, por el tiempo que toma realizar dicho viaje a caballo. Además, existen varios *flashbacks*, algunos de ellos de episodios acaecidos varios siglos antes —concretamente en 1492, año de la conquista de Granada—. Asimismo, una vez cumplida la profecía y a modo de epílogo, se muestra una secuencia que parece desarrollarse en otro momento indeterminado del pasado o presente, posiblemente en una dimensión paralela.

### 8.3.2. Personajes

#### 8.3.2.1. El héroe y su objeto de deseo

Tanto Washington Irving como Carmen realizan su propio viaje del héroe de manera paralela y ambos deben conseguir las competencias necesarias para cumplir sus objetivos, por lo que estamos nuevamente ante un viaje iniciático. Si bien el viaje de Irving se muestra al completo, en el caso de Carmen no aparece la visita al oráculo. La motivación inicial de Irving coincide con un periplo real para acudir a la boda de su amigo Dalgorki. A ello hay que sumar su curiosidad sobre Andalucía, especialmente sobre la Alhambra, por lo que el objeto de deseo del escritor es inicialmente conocer los secretos que esconde esa tierra. Más tarde, su objetivo es salvar a sus dos amigos y a Carmen. Como héroe no le falta valor y honor, pero sí fuerza.

Por su parte, el objetivo de Carmen es tener una vida tranquila y sin peligros. La llamada de la aventura supone romper su cotidianidad y por ello inicialmente la rechaza. Sin embargo, entiende que debe asumir su responsabilidad y hacer cumplir la profecía que se le encomienda, para lo que debe aprender a amar. Para cumplir su misión, tiene que huir de sus enemigos y

<sup>120</sup> Se visita una plaza dentro de Sevilla donde hay varios naranjos y una fuente, pero no se concreta el nombre del lugar. Por su parecido iconográfico situamos la plaza en el barrio de Santa Cruz de Sevilla.

cruzar la Puerta de la Justicia de la Alhambra junto a un hombre de diferente origen al suyo. En este caso, Irving es un auxiliar de Carmen.

### 8.3.2.2. El mentor

El mentor de Irving es su amigo Dalgorki, tanto en su aspecto habitual como bajo el disfraz de mendigo. Es el guía de Irving durante su estancia en Andalucía y se convierte en su consejero. El ruso tiene a su lado ocasionalmente a Sancho, que ejerce también de guía o acompañante durante el viaje. Dalgorki es un mentor que aparece y desaparece a lo largo la película.

La tía Sara es la mentora de Carmen, la persona que adopta a Carmen cuando es una niña y la encargada de confesarle que es la heredera de una profecía. En cuanto le revela su origen y su destino, Sara desaparece y le deja un regalo a Carmen: el traje que viste para sobrevivir en su misión.

### 8.3.2.3. El oponente

Alí es el astrólogo del rey Boabdil, el último rey de Granada. Es quien propicia que los cristianos conquisten la Alhambra. Para ser dueño de la Alhambra debe acabar con Carmen, que representa la profecía que le impide conseguir sus objetivos. A su lado están su aliado Kafir y sus dos compinches.

## 8.3.3. El viaje del héroe, estructura narrativa

### 8.3.3.1. Primer acto

**Mundo ordinario:** Washington Irving vive en New York. Carmen vive en Sevilla.

**La llamada a la aventura:** Irving pone rumbo a Sevilla en barco, donde el capitán le anuncia «*biboteak esaten dit abenturaz beteriko bidaia izango duzula*»<sup>121</sup>. Carmen es perseguida en el puerto de Sevilla.

### 8.3.3.2. Segundo acto

**El mundo extraordinario (primer umbral):** Irving llega a Sevilla y baja del barco (primer umbral). Carmen sale de la catedral de Sevilla (primer umbral) consciente del peligro que corre.

**La aparición del mentor:** Irving se encuentra con Dalgorki en el puerto. Sara explica a Carmen su misión y desaparece (desaparición del mentor en el caso del viaje de la heroína).

**El aprendizaje del candidato:** Irving y Carmen, cada uno por su cuenta, ponen rumbo a Granada.

**Primeras heridas:** Irving y Carmen se enfrentan a los secuaces de Alí en el desierto. Carmen es atrapada.

**La desaparición del mentor:** Dalgorki y Sancho son secuestrados por Alí.

<sup>121</sup> Esta frase la repite Dalgorki al final de la película, cuando Irving llega a Sevilla.

**Visita al oráculo:** Irving llega a una granja en medio del desierto, donde un anciano le informa de movimientos cerca de una cueva.

**La bajada a los infiernos (segundo umbral):** Irving llega a la cueva y entra a través de una fuente con forma de cabeza de toro (segundo umbral). Tras ello, llega a la guarida de Alí, que se encuentra dentro de una fábrica industrial<sup>122</sup>. Carmen sigue secuestrada.

### 8.3.3.3. Tercer acto

**Salida del infierno:** Irving salva a Carmen y huyen hacia el desierto.

**Prueba principal y renacer (tercer umbral):** Hasta en dos ocasiones Irving y Carmen son dados por muertos: primero al caer por un precipicio y luego, cuando parecen suicidarse en la Alhambra. Consiguen engañar a Alí y abren la Puerta de la Justicia de la Alhambra.

**El regreso al mundo ordinario (cuarto umbral):** Irving despierta del sueño. Está en el barco y vuelve a desembarcar en Sevilla (cuarto umbral). El escritor es el único que recuerda lo que ha pasado.

## 8.3.4. Transformaciones

La principal transformación a la que se ven sometidos los dos personajes protagonistas corresponde a la obtención del valor y cualidades necesarias para asumir su deber de héroes. Irving deja de lado sus posesiones materiales y Carmen su escepticismo. Los dos héroes se disfrazan en una ocasión para conseguir sus objetivos. El uso de disfraces no es totalmente determinante respecto a las transformaciones de los personajes, pero es un motivo que retomamos en el apartado relativo a los significados de la película.

## 8.3.5. Elementos fantásticos

La premisa de la historia es la profecía sobre la llave y la mano en la Puerta de la Justicia de la Alhambra, que a su vez es el principal elemento fantástico de la misma. Esta profecía afecta a dos personajes: Sara, una hechicera de origen judío, y Alí, el astrólogo que roba la llave de la Puerta de la Justicia mediante magia y consigue la inmortalidad. Ambos tienen más de 300 años de vida y protagonizan un epílogo en una dimensión paralela en el que Boabdil castiga al astrólogo y lo convierte en uno de los leones de la fuente de la Alhambra.

Por otra parte, la magia con connotación negativa aparece ligada a un personaje masculino —Alí— y la magia positiva a dos mujeres: Sara y Carmen. Lo mismo sucede en *Kalabaza tri-pontzia* (1985, Juanba Berasategi) y *Balearenak/Ipar haizearen erronka* (1992, Juanba Berasategi), donde los personajes femeninos están asociados a la naturaleza y la fantasía.

<sup>122</sup> De hecho, Irving hace referencia a la entrada de la fuente con forma de toro como «*Hauxe izango da sarrera, infernuko sarrera*».

Aparte, hay que destacar que al igual que en *Ahmed, Alhambra printzea*, la magia aparece unida a la tierra andaluza y sus habitantes —en contraposición a los personajes estadounidenses y rusos— y particularmente a la cultura musulmana —aunque también en parte a la judía, de mano de Sara—. Más específicamente, el propio palacio de la Alhambra tiene carácter mágico, concretamente, la Puerta de la Justicia, la fuente de los leones y los jazmines del patio de casa de Sara. El origen de estas flores se sitúa precisamente en la Alhambra y propician con su magia la visión de sucesos del pasado en forma de *flashbacks*.

Hay que hacer una acotación en cuanto al final de la película, cuando se descubre que todo ha sido un sueño de Irving. Eso implica que la magia no existe realmente y responde a la primera interpretación que hace Todorov sobre la fantasía. Sin embargo, la presencia del personaje de Sara observando a un confuso Irving da a entender que todo lo sucedido efectivamente es real y confirma que la magia existe.

Como hemos comentado anteriormente, a diferencia de los anteriores largometrajes no hay animales antropomorfos. Lo más parecido es el burro Lucio, con carácter propio y capaz de entender lo que le rodea, pero que no puede comunicarse con los humanos.

### 8.3.6. Elementos humorísticos

La torpeza de los personajes y sus aprietos suponen los principales momentos cómicos de la película. A falta de mascotas que puedan suponer este alivio cómico, los personajes en los que recae el punto humorístico son los aliados de Alí (Kafir y sus secuaces), los partidarios de Irving (especialmente Sancho) y el propio Irving.

Por mencionar algunos ejemplos, destacamos la bajada de la Giralda que realiza Kafir cuando cae la campana tras él —escena que recuerda al inicio de *Raiders of the lost Ark* (1981, Steven Spielberg)—. Por su parte, Dalgorki e Irving hacen frente a varios toros salvajes, al principio de manera torpe. El ruso además incide en su deseo de tener ocasión de torear desde que llegó a España, lo que presenta la tauromaquia como un estereotipo español dentro de la diégesis de la película.

El personaje de Sancho es el de mayor carga cómica. Su introducción, como supuesto heredero de Sancho Panza —escudero de Don Quijote, personaje con el que está obsesionado— ya es motivo de sorna. Protagoniza varias escenas de golpe y porrazo y en ocasiones se lamenta de su situación. Junto con Dalgorki o su burro Lucio—también con carga humorística y al que se le llama burlonamente Rocinante— forman en ocasiones una pareja cómica.

El personaje de Irving, por su parte, se muestra reiteradamente en situaciones cómicas debido a su falta de capacidad para hacer frente a situaciones de acción —lo que evidencia la ausencia de las supuestas características del héroe—. Su torpeza y miedo durante la aventura, como vemos más adelante, definen su masculinidad. En un momento dado Irving se lamenta de su falta de capacidad para afrontar algunos retos —«*ederra egin dut berriz ere*»—.

Ilustración 83: Humor de golpe y porrazo.



### 8.3.7. Diseño de personajes

La base técnica de la película es la misma que en *Ahmed Alhambrako printzea*. Predominan los dibujos animados en los personajes —realizados a mano, escaneados y coloreados digitalmente— pero en esta ocasión hay muchos más elementos 3D, tanto en los fondos como en los objetos. Además, se utilizan más recursos digitales para la composición y movimientos de cámara, lo que supone una gran diferencia respecto a los largometrajes anteriores, donde los fondos tienden a mantenerse estáticos. Otro efecto acentuado por la animación digital es la iluminación; las sombras, como las del árbol de jazmín, dan más volumen a todos los elementos, sugiriendo la multiplicidad de capas utilizadas. Precisamente, en esta película se observan muy bien las diferentes capas, que se distinguen nítidamente en la secuencia de la persecución a caballo por el desierto. La creación de espacios vectoriales también da pie a que, cambiando la iluminación, se puedan reaprovechar las creaciones digitales para usarlas tanto de día como de noche. El agua y la lluvia también se animan digitalmente.

La animación 3D se utiliza para reproducir con un alto grado de iconicidad edificios que se identifican fácilmente, especialmente la catedral de Sevilla. La forja en la que Alí esclaviza a sus enemigos también está realizada en 3D, lo que le proporciona sensación de profundidad a la mazmorra.

Ilustración 84: Planos generales y animación 3D.



Dejando a un lado algunos planos generales, donde los elementos 3D se vuelven muy obvios, en el resto de casos la animación 2D está bastante bien integrada en el entorno virtual. Ejemplo de ese buen uso se aprecia cuando el viento mece el pelo y la falda de Carmen mientras se protege en el campanario de la Giralda. Por el contrario, una excepción en la que la integración no es perfecta es en la huida de Kafir de la campana.

El diseño de los personajes sigue la línea marcada en los dos largometrajes anteriores en los que Berasategi opta por un estilo realista para las proporciones humanas cercano al clasi-

cismo de Disney. Sin embargo, en esta película se dejan de lado los recursos *cartoon* y las metáforas visualizadas.

Hombres y mujeres son diseñados de manera similar a los de *Ahmed, Alhambako printzea*. Esto se ve especialmente en la imagen de la protagonista, de quien se acentúa su gran escote además de mostrar sus curvas. Incluso cuando viste totalmente tapada y con pantalones anchos, por medio del sombreado, se enfatiza su figura durante unos instantes.

Ilustración 85: **Diferentes diseños del torso de Carmen.**



El personaje de Irving muestra una figura estereotípicamente más masculina en comparación con el protagonista de *Ahmed, Alhambako printzea*. Destaca el vestuario con el que aparece en toda la película, similar al que exhibe en los retratos que le realizan en vida al escritor estadounidense. El diseño de Dalgoruki recuerda al del rey Antso de Navarra, alto y musculoso. El rey de Granada, Boabdil, es muy similar al monarca granadino de la película anterior. Además, el bebé del prólogo de la película es idéntico al que representa a Ahmed niño.

Sobre el personaje de Sancho, la obsesión de ser descendiente del escudero de Don Quijote lleva a que su diseño sea similar a la iconografía con la que tradicionalmente se muestra al personaje literario, regordete y bonachón. En el caso de la animación, en España existe el referente de la serie *Don Quijote de la Mancha* (1979, Cruz Delgado) y en los Estados Unidos, la serie *The adventures of Don Coyote and Sancho Panda* (1990-1991, Robert Alvarez, Don Lusk et al), además de otras muchas representaciones animadas y de imagen real<sup>123</sup>.

Respecto al diseño iconográfico, los más llamativos son los antagonistas. Kafir, el principal hostigador de Carmen, es un hombre alto y musculoso con una mirada de pupilas verticales que le dan un aspecto amenazador. Por otro lado, Alí recuerda tanto en forma como en color al personaje Jafar de la película *Aladdin* de Disney, así como a Athanasius de *Balearenak/Ipar haizearen erronka*. En ambos casos se opta por un cromatismo en que destacan el color morado y rojo, así como la altura del personaje y su cara alargada. En relación con *Aladdin* de Disney, el diseño del Sultán también es similar al de los dos reyes de Granada, Yusuf y Boabdil.

123 Juanba Berasategi es consciente de las numerosas adaptaciones de animación que se realizan de *El Quijote*. En el apartado relativo a los elementos vascos de la película volvemos a retomar la obra de Cervantes.

Ilustración 86: Diseño de los personajes Alí y Jafar.



### 8.3.8. Otros elementos formales

De manera similar a la anterior película, *Alhambra giltza* comienza con unos títulos de crédito que, sin ser un prólogo, adelantan a través de imágenes la profecía sobre la que se basa el film. Esto propicia una reflexión de Washington Irving nada más aparecer en escena, donde indica que le inquieta la representación de la llave y la mano en el palacio andaluz.

Se hace uso de una gran variedad de angulaciones, por ejemplo, para crear sensación de vértigo en un precipicio mediante un picado. Respecto a los movimientos de cámara, como adelantamos en el apartado anterior, destaca por primera vez en la filmografía de Berasategi el uso de la cámara virtual dentro del espacio vectorial. Es reseñable el plano que enseña la fuente con forma de cabeza de toro, cuya espectacularidad enfatiza el propio Irving con sus palabras.

Por otro lado, como ya hemos dicho, se reutilizan escenarios creados para *Ahmed, Alhambra giltza*, principalmente la Alhambra y la biblioteca. También se observa la repetición de personajes corales dentro de la película, especialmente en dos escenas: la primera, cuando los musulmanes abandonan Granada, se duplican varios personajes en la misma hilera de personas, y, la segunda, en el puerto de Sevilla se repiten los extras, algunos de ellos totalmente estáticos<sup>124</sup>.

Ilustración 87: Repetición de extras.



Por segunda vez en un largometraje de Berasategi la música cobra especial relevancia. Si en *Ahmed, Alhambra giltza* la música sirve para diferenciar los dos reinos existentes y subrayar la tristeza del protagonista, en esta ocasión sirve para incidir, cuando procede, en el halo fantástico que ambienta la escena. Además, se introduce música dentro de la diégesis cuan-

<sup>124</sup> Este recurso es bastante habitual en animación y se repite en los sucesivos largometrajes de Juanba Berasategi.

do se muestra a tres hombres tocando palmas y un cajón. Se hace uso de esta música para situar al personaje de Carmen y la música queda atrás a medida que se aleja. Incluso, cuando la música se haya fuera de la diégesis, se muestran las palmas, tal vez para enfatizar la tensión en el ambiente sin otra justificación aparente. En general, el estilo musical remite a Andalucía y especialmente al misticismo que se relaciona con los personajes de origen musulmán. A diferencia del largometraje anterior no hay ninguna canción con letra.

Aunque en *Ahmed, Alhambako printzea* los códigos gráficos tienen cierta relevancia ya que aparecen varios libros con escritos en euskera y árabe, en *Alhambako giltza* hay un texto dentro de la diégesis que parece interpelar directamente al público y situar al personaje principal: el cartel de la casa donde reside Washington Irving. También se muestran dos intertítulos para subrayar el cambio de localización de Irving, primero en New York y luego en Sevilla. El viaje también se sugiere mediante el globo terráqueo del despacho de Irving, en el que el personaje señala con el dedo el recorrido que debe hacer de un continente a otro.

Ilustración 88: **Indicios gráficos: subtítulos y textos.**



## 8.4. Significados

### 8.4.1. Conflicto clásico: Bien vs. Mal

La película presenta la oposición básica que enfrenta al bien contra el mal con un antagonista bien definido. Además, como ya hemos señalado, este film tiene un alto componente fantástico mostrado a través de la magia, utilizada tanto por una mujer —para el bien—, como por hombres, —para el mal—. Este planteamiento es el mismo que encontramos en *Balearenak/Ipar haizearen erronka*, donde un personaje masculino ejerce la magia oscura para conseguir sus objetivos. Además, la oposición entre el bien y el mal se apoya por un lado en la dicotomía del ser frente al parecer y por otro lado de un discurso antimaterialista.

Como hemos subrayado, identificamos con el mal al antagonista de la película, Alí y a sus aliados. Al uso de la magia con objetivos egoístas hay que sumarle la presencia de una fábrica industrial en forma de forja<sup>125</sup>. Y es que mientras que el mal aparece ligado con el desarrollo industrial, a los espacios cerrados y a la noche —se puede destacar la laberíntica huida de Carmen en la Giralda—, el bien es representado por lo rural, los espacios abiertos y la luz del día. De hecho, la forja se contrapone con la Andalucía rural que se muestra previamente, y específicamente con la granja de escasos recursos económicos donde Irving hace noche cuando visita al oráculo.

Al igual que en los largometrajes previos, el conflicto entre ser y parecer se ve representado en varios personajes que se disfrazan. Carmen cambia su vestimenta para pasar desapercibida ante sus enemigos, al igual que hace Irving más adelante cuando se hace pasar por Alí. Por su parte, Dalgoruki se disfraza de mendigo para ejercer ocasionalmente de mentor de Irving, alegando que es parte de la puesta en escena necesaria para cumplir sus objetivos. Se entiende que con esta elección quiere dar más dramatismo al viaje de Irving e intenta forzar el rol de mentor. El disfraz no es muy efectivo, ya que las acciones que desarrolla el personaje —privar a Irving de algunos bienes materiales— hace que el espectador rápidamente se anticipe a la sorpresa del disfraz<sup>126</sup>. El último personaje que no es lo que aparenta es Sara, caracterizada como una débil anciana y que en realidad posee una fuerza mágica que ayuda a resolver conflictos. Por su parte, aunque Alí se hace pasar por un importante consejero del rey, acaba traicionando al monarca para hacerse con el poder.

<sup>125</sup> La presencia, anacrónica o no de esta fábrica, así como su relación con el género *steampunk* lo desarrollamos en el apartado dedicado a los significados vascos.

<sup>126</sup> Al final de la película, cuando Irving despierta de su sueño, interpela a un mendigo creyendo erróneamente que es Dalgoruki.

Ilustración 89: El disfraz como recurso.



Respecto al mensaje antimaterialista, a lo largo de la película Washington Irving pierde tres objetos: reloj, bolsa de dinero y revólver. Su presencia y ausencia son una constante en el film. El reloj simboliza que el ser humano no debe ser esclavo del tiempo, el ingenio y el valor son mejores recursos para vencer que las armas de fuego<sup>127</sup> y el dinero no da la felicidad. Además, al final de la película Irving rechaza el dinero que Alí le ofrece a cambio de conseguir sus objetivos. Por todo esto, cuando tras despertar del sueño Irving llega a Sevilla, lo primero que hace es desprenderse de estos tres objetos, al igual que hace la princesa Zuria con su corona en los títulos de crédito de *Ahmed, Alhambrako giltza*.

Los conceptos del bien y del mal, así como la oposición entre ser y parecer y el discurso antimaterialista, sirven para reforzar el viaje del héroe y más concretamente la adquisición de las competencias necesarias para completar su misión. Washington Irving es un héroe convencional solo cuando deja de lado los bienes materiales y cuando es capaz de entender el mundo más allá de las apariencias. Como se puede comprobar, este planteamiento es similar al de *Ahmed, Alhambrako printzea*.

## 8.4.2. Diversidad y convivencia

<<Maitasuna, ere dago (...). Baina testuinguru horretan, juduak daude, badaude kristauak eta musulmanak. Dena posible da. Espainol madarikatuak etorri eta guztioi bota arte posible da.>> (Juanba Berasategi)

La historia de amor que subyace en la película no es más que una excusa para transmitir el verdadero mensaje del film: la posibilidad de un mundo donde conviven distintas culturas. Dejando a un lado los objetivos de Alí, Sevilla se presenta como una ciudad en la que judíos, musulmanes y cristianos conviven en armonía; «*Laister konturatuko zara, hemen ez dela inor atzerritar sentitzen*» afirma el capitán del barco a Irving cuando llegan a Sevilla. Ante esta diversidad, no es casualidad que la profecía que da pie a la película se cumpla cuando se juntan dos personas de diferente origen y religión.

<sup>127</sup> Cabe destacar que este es el tercer largometraje en el que las armas de fuego están presentes, pero, en contraposición con *Kalabaza Tripontzia* y *Balearenak/Ipar haizearen erronka*, en este caso el arma la porta un personaje que representa el bien.

Ilustración 90: Representaciones de la religión cristiana y musulmana.



La religión cristiana se muestra en la película a través de la catedral de Sevilla —no hay que olvidar que originalmente es una mezquita— y de un cura con el que tropiezan varios personajes. En esta ocasión y a diferencia de en sus anteriores películas, Berasategi no se burla del representante de la iglesia cristiana. Asimismo, el judaísmo se aprecia en el detalle de la puerta de la casa de Sara, donde vemos la estrella de David. La religión musulmana por su parte está representada en el rezo del rey Boabdil.

Sin embargo, el telón de fondo de la película se sitúa en el momento en que los Reyes Católicos conquistan el Reino de Granada, situación que provoca la profecía de la película. Berasategi muestra esta escena con una versión simplificada del escudo de los Reyes Católicos de fondo, por lo que el rey cristiano se puede identificar como Fernando II de Aragón, que aparece escoltado por soldados con cruces en su vestimenta. La reproducción de este evento se realiza en numerosas ocasiones en soporte audiovisual: una versión dulcificada se presenta en la serie de animación francesa *Il était une fois... l'Homme* (1978, Albert Barillé) y una de las últimas reproducciones en imagen real es *La Reina de España* (2016, Fernando Trueba), donde se muestra el rodaje de una película española de los años cincuenta que escenifica la toma de Granada.

Ilustración 91: Representación de los Reyes Católicos y la ciudad de Iruña.



El doblaje también se utiliza para subrayar la diversidad: en la versión en castellano de la película, en el epílogo, el personaje de Carmen reaparece, pero sufre un cambio relevante en el lenguaje que utiliza. A lo largo del film, Carmen habla sin ninguna característica específica que la diferencie del resto de personajes. Sin embargo, al final, la joven habla con un marcado acento andaluz que contrasta con Irving, quien no tiene acento alguno. Incluso se puede llegar a pensar que este cambio significa que efectivamente, toda la historia anterior no es más que un sueño de Irving, ya que el escritor inicialmente desconoce el país, por lo que no puede imaginar la convivencia de distintas variedades lingüísticas. De este modo, una vez más, Be-

rasategi usa el lenguaje para diferenciar el origen de los personajes. Por otro lado, debemos señalar también que el euskera solo aparece en el mapamundi de Irving, en el que se utiliza el topónimo Iruña en lugar de Pamplona<sup>128</sup>.

Como señala Dalgoruki, la vida en Andalucía es muy diferente a la de Estados Unidos y Rusia, por lo que se distingue esa tierra de diversidad frente a otros lugares que no lo son. La oposición incluso se hace por medio de la climatología y los colores: en América llueve y predominan los grises, mientras que en Sevilla hay sol, mucha luz y colores. Por otro lado, la nieve sobre la Alhambra simboliza la caída del reino musulmán.

### 8.4.3. Feminismo y una nueva masculinidad

Al igual que sucede en *Ahmed, Alhambrako printzea*, Berasategi presenta dos protagonistas que se alejan de los estereotipos de mujer-pasiva y héroe-activo. Carmen es una joven huérfana andaluza que se gana la vida vendiendo flores en el puerto y el amor no es su prioridad, por lo que asume con resignación que para cumplir la profecía debe encontrar pareja<sup>129</sup>. Este personaje sigue la estela de sus dos antecesoras, Ane y la princesa Zuria; es fuerte, independiente y valiente.

A pesar de su fuerte carácter, Carmen se presenta estereotípicamente femenina —destaca, como ya hemos señalado, su diseño— y al igual que la princesa Zuria en el anterior largometraje, la joven andaluza protagoniza un plano en el que contonea sus caderas y se utiliza la iluminación para acentuar sus curvas. Además, responde con sorna a los piropos de tres hombres, a quienes inicialmente rechaza —«*Zergatik ez naiz iturria, asetzeko zure ezpainen egarria*»—, pero finalmente responde con una sonrisa. También reacciona violentamente cuando al final de la película Irving le coge de la muñeca sin su permiso. Además, Carmen se asocia a un tipo de flor concreto: el jazmín. Según Cooper, el jazmín representa la feminidad, la dulzura, la gracia y la atracción, e incluso, según la tradición cristiana, a la virgen María —por lo que también la asociamos a la virginidad—<sup>130</sup>. Todas estas características son subrayadas en el personaje de Carmen a pesar de la independencia y el valor que presenta. Incluso se puede intuir cierta actitud virginal cuando afirma que no ha conocido el amor en su vida.

128 Sobre este mapa debemos de señalar un detalle que a primera vista puede pasar desapercibido: en el borde del mapa aparecen escritos los nombres de muchas de las personas que participan en la creación de la película en un patrón que se repite. Entre los nombres que llegamos a diferenciar están Javi, Guillermo, Rodolf(o), Juanba, Izaskun, Imanol, Mayi, Jaime, Zuriñe, Mikel, Gurutze y Edu. Sin duda un pequeño auto-homenaje a los creadores.

129 Conviene puntualizar que aun siendo la heredera del Reino de Granada, no la consideramos princesa ya que no asume en ningún momento esa responsabilidad. Por ello, y como señalamos en el análisis previo, la única princesa de la filmografía de Berasategi es la princesa Zuria de *Ahmed, Alhambrako printzea*.

130 COOPER, Op.Cit., p.97.

Ilustración 92: Construcción del personaje femenino: Carmen.



Por otro lado, hay que destacar que, como sucede en las anteriores películas, el resto de mujeres aparecen en roles estereotipados: Sara asume el papel de madre o cuidadora de Carmen —aunque también ejerce de hechicera—, la criada del Alcázar Real atiende la cocina y las mujeres musulmanas abandonan Granada con sus hijos en brazos.

Frente a Carmen, el personaje de Washington Irving, al igual que Ahmed, se presenta como un hombre de letras —Carmen le llama «*letrazale*» en reiteradas ocasiones—, más cercano a la actitud de un turista que a la de un héroe capaz de prever la aventura que le espera. Como señalamos previamente, Irving se muestra torpe y miedoso en algunas ocasiones. Todo esto se contradice con las características de Carmen, con quien además comparte la misma estatura.

Relacionado con lo anterior, es conveniente señalar que existe un motivo cuyo significado evoca tanto al viaje del héroe de Irving como a su desarrollo como tal: la fuente con forma de cabeza de toro. El destino al que se dirige se contraponen con el significado que tradicionalmente reciben las fuentes; Cooper indica que las fuentes y los manantiales se relacionan con la vida y la inmortalidad, mientras que aquí parece llevar a un espacio de destrucción<sup>131</sup>. Sin embargo, si entendemos este umbral como un paso a la redención y a la purificación, la elección de este motivo se sitúa estructuralmente en un punto significativo de la narración<sup>132</sup>. Esto además se acentúa a través de la forma de cabeza del toro, ya que su significado es de sacrificio y muerte. El animal en sí, además de aparecer representando una forma de guardián, también incide en una masculinidad estereotipada y en la fuerza, capacidades que Irving debe adquirir.

131 Ídem, p.83,84, 175 y 176.

132 Washington Irving llega hasta la fuente después de caer por un conjunto de laberintos dentro de una cueva. Una circunstancia similar se da en *Balearenak/Ipar haizearen erronka*, cuando los niños protagonistas caen a través de un laberinto de hielo en su canoa hasta llegar a una cueva en la profundidad del océano.

## 8.5. Elementos vascos

A diferencia de los tres largometrajes analizados hasta el momento, *Alhambrako giltza* no hace referencia a ningún personaje o elemento socio-cultural relacionado con Euskal Herria. Sin embargo, encontramos varios motivos y temas que muestran una continuidad dentro de la filmografía de Berasategi. El más obvio es la importancia temática que da a la diversidad y el respeto a diferentes identidades, culturas y sociedades en un mundo plural. Por lo que ese mensaje a favor de la convivencia puede extrapolarse a la situación que se vive en Euskal Herria, donde la necesidad de definición de la identidad propia marca las diferentes sensibilidades políticas.

Además de esta circunstancia, conviene repasar las características de la adaptación que se realiza del original de Irving, *Tales of the Alhambra*. Esa premisa sirve también para establecer una relación con el resto de largometrajes dirigidos por Berasategi.

### 8.5.1. *Tales of the Alhambra*

Al igual que en *Ahmed, Alhambrako printzea*, la base de la película es *Tales of the Alhambra* del escritor estadounidense Washington Irving. En este caso, en vez de adaptar un solo relato, leyenda o capítulo, se opta por presentar al propio escritor como protagonista<sup>133</sup>. Apostar por su figura, al igual que en el anterior largometraje, sitúa el film, según Berasategi, en un contexto universal que lo legitima<sup>134</sup>. Supone entonces la apertura total de las creaciones del director a un entorno global, ya que se aleja del todo de Euskal Herria a favor de un personaje extranjero que visita una tierra que, desde una perspectiva cultural, puede considerarse lo opuesto a lo vasco por presentar muchos motivos que estereotipan lo español, como es la tauromaquia o la música flamenca. Esto vuelve a enfatizar la apuesta por la convivencia que plantea Berasategi en sus dos anteriores largometrajes, *Balearenak/Ipar haizearen erronka* y *Ahmed, Alhambrako printzea*, en el primero entre vascos y nativos americanos y en el segundo entre navarros y andaluces.

#### 8.5.1.1. El viaje de Washington Irving

La película se sitúa en el prólogo *Tales of the Alhambra*, donde Washington Irving señala los objetivos de su viaje y anuncia el nombre de sus acompañantes, entre los que destaca el representante de la embajada rusa en Madrid, Dalgoruki. La publicación es fundamentalmente un diario de viajes, aunque incluye referencias a diversas leyendas, como la adaptada en *Ahmed, Alhambrako printzea*. Berasategi lleva a la pantalla varias de las anécdotas del viaje, como la presencia de un mendigo en su camino o conocer a Carmen, una niña de aproxima-

133 Como señalamos en el anterior capítulo, el director Florian Rey también introduce el personaje de Washington Irving en la adaptación de *Tales of the Alhambra* que realiza en 1950, *Cuentos de la Alhambra*.

134 Cabe destacar que en la película no existe la convención del libro que se abre o se cierra al inicio o final de la misma, como sí sucede en *Ahmed, Alhambrako printzea*. Esto da cierto grado de realismo al film, acentuado por la representación iconográfica realista de los espacios en los que se ambienta la película y el hecho del que el protagonista esté basado en un personaje real.

damente 16 años que fascina al escritor. Una de las principales diferencias entre la publicación y la película es el inicio de la aventura: la versión de animación, en vez de iniciar la aventura ya en la península ibérica se sitúa en New York.

Irving recoge principalmente las historias y leyendas sucedidas en la Alhambra, muchas relacionadas con la magia. Aunque no se hace una referencia clara al origen y finalidad de la llave y la mano de la Puerta de la Justicia, Irving sí que reproduce varias hipótesis sobre la misma. Según los relatos, estos símbolos responden a un hechizo que realiza el fundador de la Alhambra para que el palacio soporte cualquier contingencia, razón por la cual el edificio perdura durante siglos. La magia perdurará hasta el momento en el que la llave y la mano se juntan, instante en el que previsiblemente se destruirá la fortaleza y dejará al descubierto los tesoros de la misma.

Además, Irving hace numerosas menciones al último rey de Granada, Boabdil, y sobre todo a las posibles razones que le llevan a rendir Granada. El escritor habla de la puerta por la que el rey sale del palacio, situada en la Torre de los Siete Suelos y ligada a la magia. Se indica que Boabdil solicita a los Reyes Católicos que sellen la puerta y que no se vuelva a utilizar. Esta puerta no es la Puerta de la Justicia, pero parece que la combinación de ambas sirve para crear la profecía sobre la que se basa la película<sup>135</sup>. De este modo, cuando en el film la sombra de la mano de Carmen se apoya sobre el arco de la puerta, cerrada desde que Boabdil abandona la Alhambra, ésta se abre nuevamente.

Cabe destacar que Alí, el oponente de Irving en la película, menciona una publicación del estadounidense, *Moorish chronicles. Legends of the conquest of Spain*. La aparición de esta publicación en la obra de Berasategi es anacrónica, ya que Irving publica este libro en 1835, varios años después de esta visita a Andalucía y de la publicación de *Tales of the Alhambra*. Esta circunstancia da a entender que en la diégesis de la película, Irving todavía no ha escrito *Tales of the Alhambra*. De hecho, el personaje deja caer durante su viaje en barco que esta aventura tal vez le inspire para un nuevo libro: «*Sevillan oinak jarri bezain laster, Alhambra exotikora abiatuko naiz. Beste liburu bat iradokiko dit*»<sup>136</sup>. El hecho de que Alí sea conocedor de *Moorish chronicles. Legends of the conquest of Spain* puede significar bien una anacronía o bien que es capaz de predecir el futuro.

### 8.5.1.2. Referencias quijotescas

Washington Irving en el momento de su visita a Andalucía ya advierte de la importancia que tiene la obra de Miguel de Cervantes en la cultura española. Incide en que muchos españoles piensan que lejos de ser una obra de ficción, Alonso Quijano efectivamente existió en el pasado. En el libro, Irving y su acompañante deciden llamar 'Sancho' a su guía, mientras que en

135 En el capítulo titulado '*Legend of the Two Discreet Statues*' de *Tales of the Alhambra* se hace referencia a que los espíritus Boabdil y sus guerreros atraviesan la Puerta de la Justicia.

136 Para más información sobre los viajes de Irving en Andalucía, así como para establecer una cronología, se recomienda la lectura de GARNICA, Antonio; LOSADA, María; NAVARRO, Eloy (eds.). *De Colón a la Alhambra: Washington Irving en España*. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía, 2015.

la película el nombre no se sugiere, sino que el personaje se presenta así. En la realidad, Irving opta por este nombre ya que su guía realiza un trabajo similar al del personaje de la obra de Cervantes y, además, al igual que éste tiene buen humor y conoce muchos refranes. Destaca curiosamente que Sancho, en la historia descrita por Irving, es un mozo de unos veinte años de origen vizcaíno. Aunque esto pudiera ser un nexa con Euskal Herria, no se hace referencia a esta circunstancia en la película de Berasategi.

Cabe señalar que después del estreno de Alhambra Giltza, la figura de Don Quijote vuelve a aparecer en el cine de animación vasco, ya que Carlos Varela dedica parte de su tiempo a desarrollar un proyecto sobre este personaje entre los años 2005 y 2008, que finalmente no lleva a cabo.

### 8.5.1.3. Un paseo por Andalucía

A lo largo de la película se visitan diferentes puntos entre Sevilla y Granada que se identifican con facilidad y que representan los diferentes paisajes de Andalucía. En Sevilla destacan la catedral y la Giralda, donde el personaje de Carmen protagoniza una secuencia que recuerda al momento en el que Esmeralda pide asilo en la catedral de Notre Dame en la película de Disney *The hunchback of Notre Dame* (1996, Kirk Wise, Gary Trousdale), adaptación de la novela de Victor Hugo<sup>137</sup>. También destaca el Real Alcázar de Sevilla y su Puerta del León, un espacio universal que recientemente se suma al rodaje de la serie *Game of thrones* (2011-, David Benioff, D.B. Weiss).

El paso por Córdoba de los personajes deja un plano en el que se identifica sin problema el puente romano de la ciudad. Precisamente, Sevilla y Córdoba son dos ciudades que Berasategi deja fuera de la adaptación del relato original de *Ahmed, Alhambra printzea*. Se observan también otros parajes como el pasto de los toros, el desierto y una laguna habitada por flamencos, que creemos puede ser la Laguna de la Fuente de la Piedra en Málaga. En un momento de la persecución, Irving y Carmen saltan de una montaña en la que leyenda dice que murieron dos enamorados, leyenda y lugar que existe en la realidad, concretamente en Antequera, Málaga<sup>138</sup>. Finalmente, la acción transcurre en Granada, donde se visitan paisajes que ya conocemos de la anterior película, como es el palacio de la Alhambra, y más concretamente, el Patio de los Leones. A éste hay que sumar la Puerta de la Justicia por su relevancia en la trama.

A los paisajes andaluces hay que añadir el emplazamiento donde comienza la película, New York. Además, en la oficina de Irving hay dos cuadros en los que aparecen unas ruinas grie-

137 Precisamente, en la entrevista que le realizamos en 2013 Juanba Berasategi expone que está trabajando en un proyecto relacionado con Victor Hugo. El director considera al escritor francés un autor romántico más de la misma línea que Washington Irving. Este proyecto no se lleva a cabo.

138 Para conocer la leyenda ver DE ROJAS Y ROJAS, Trinidad. *La Peña de los enamorados: leyenda tradicional del siglo XV*. Granada: Francisco Ventura y Sabatel, 1862. Como muestra su correspondencia, Washington Irving es conocedor de esta leyenda. NAVARRO, Eloy. Washington Irving y el hispanismo norteamericano. En: GARNICA; LOSADA; NAVARRO, Op.Cit., p.143.

gas, que pueden ser el templo de Apolo en Cara, Turquía, y las pirámides de las afueras de El Cairo. Estos cuadros subrayan el carácter viajero del escritor y la diversidad del mundo en el que habita.

#### 8.5.1.4. La tecnología presente en el film ¿un aproximamiento al steampunk?

Existe un elemento en la película que cuesta situar dentro de la época histórica en la que se ambienta por el contraste que supone con el entorno: la forja presente en la fortaleza de Alí, dentro de una cueva en un desierto camino de Granada. La presencia de esta fábrica nos hace cuestionarnos el momento en el que se sitúa la historia respecto al desarrollo industrial. A mediados de la década de 1810 surge la locomotora a vapor y la revolución industrial sucede a finales del siglo XVIII, es decir, antes del momento en el que se desarrolla la película. En el caso de la llegada de la industrialización a Andalucía, la industria siderúrgica se desarrolla de manera pionera en 1826 alrededor de Málaga. Esta fecha coincide aproximadamente con el año en el que se ambienta la película, 1829. De modo que la presencia de la factoría de Alí no es tan anacrónica como puede parecer *a priori*, a excepción de su sistema de megafonía, voz femenina incluida. Y es que, dejando a un lado el barco en el que Irving se traslada a Sevilla y su arma de fuego, no hay más representaciones tecnológicas. Es más, Irving posee un grabado de la Alhambra y no una fotografía, cuya invención está datada en 1839.

Ilustración 93: Representaciones tecnológicas.



No hay que olvidar tampoco que el largometraje muestra un evento totalmente anacrónico como es la construcción de la Estatua de la Libertad de New York. Es varias décadas después del paso de Washington Irving por Andalucía cuando se trasladan desde Francia a los Estados Unidos de América las diferentes piezas que van a conformar la Estatua de la Libertad. Respecto a la presencia de este símbolo planteamos dos posibles interpretaciones. La primera, que la estatua sea simplemente un motivo con el que identificar con claridad la ciudad en la que se sitúa el protagonista en ese momento. La segunda interpretación la ligamos a la anterior película de Berasategi, donde el tema principal es la libertad y en consecuencia, valoramos que la Estatua de la Libertad es un motivo que adelanta la diversidad y la convivencia que puede desarrollarse en el país americano como resultado del viaje de Irving.

Ilustración 94: La Estatua de la Libertad.



En cuanto a la mazmorra, ésta nos remite a *Kalabaza tripontzia*, donde se muestra un infierno convertido en fábrica y el propio pueblo de Eibar como exponente del desastre urbanístico. Destaca que en ambas películas la presencia de la industria coincide en la estructura narrativa del viaje del héroe con el descenso a los infiernos. De hecho, ya señalamos que Irving denomina el lugar como 'infierno'<sup>139</sup>. No hay que olvidar que esta fábrica, monstruosamente representada y que esclaviza a seres humanos, pertenece al antagonista de la película, quien quiere acabar con la convivencia existente en Andalucía. De este modo, en los dos largometrajes la industria y el desarrollo tecnológico se relaciona con la destrucción del equilibrio, en el caso de *Kalabaza tripontzia* con el equilibrio natural, y en *Alhambrako giltza* con el de la convivencia entre diferentes culturas.

A pesar de que la tecnología presente en la fábrica de Ali puede estar históricamente contextualizada, es necesario hacer una referencia al género literario y cinematográfico denominado *steampunk*. El *steampunk* se puede considerar un género dentro de la fantasía (y por definición también dentro de la ciencia-ficción) en el que se muestra un desarrollo industrial adelantado a la época en la que se ambienta la trama. Es fundamentalmente tecnología anacrónica que funciona a vapor, con creaciones y máquinas fantásticas. Además, las historias *steampunk* están en muchas ocasiones situadas o ligadas a la Inglaterra victoriana del siglo XIX. La animación no es ajena a este género y años antes del estreno de *Alhambrako giltza* se presenta en Japón el largometraje del Studio Ghibli *Tenkū no Shiro Rapyuta* (1996, Hayao Miyazaki), considerada una de las primeras obras *steampunk* realizadas mediante animación.

Aunque la presencia de esta tecnología en la época en la que se desarrolla la película aparentemente no es anacrónica, creemos que el contraste que supone su presencia con el resto de los espacios y personajes de la película sirve para establecer relaciones directas con el estilo *steampunk*, ya que se subrayan, como hemos señalado previamente, las diferencias entre lo rural y lo industrial, identificados respectivamente con el bien y el mal.

## 8.5.2. Una secuela «*espiritual*» de *Ahmed, Alhambrako printzea*

Teniendo en cuenta lo expuesto hasta el momento queda claro que existe una relación directa entre *Alhambrako giltza* y *Ahmed, Alhambrako printzea*. Se menciona concretamente

<sup>139</sup> Casualmente o no, en el siguiente largometraje, *Barriola, San Adriango azeria*, el motivo de la fundición vuelve a aparecer. Creemos que en este caso la tecnología para trabajar metales sí que aparece en su contexto histórico, a diferencia de en *Alhambrako giltza*, donde, como advertimos, nos suscita dudas.

el origen del relato, la técnica de animación, la reutilización de algunos fondos, el aspecto y personalidad de los protagonistas y las bases temáticas de la película.

Sobre ese último punto, queremos subrayar la importancia que tiene la defensa de la diversidad y la convivencia. Y es que el cineasta aboga una vez más por la idea de que todo el mundo tiene cabida en la sociedad, a pesar de las diferencias, ya sea en Andalucía o en Euskal Herria. Las diferencias entre los pueblos son superficiales, y eso lo plasma de nuevo a través de una historia de amor que une a dos personajes de diferentes orígenes. Además, en ambos films la magia aparece unida a los personajes de origen musulmán.

La continuación temática de estas películas se subraya por otro elemento que nos sugiere que se trata de una secuela: las metarreferencias. Al principio del film, en la oficina de Irving, se observa la armadura del Caballero Encantado que el príncipe Ahmed porta en el largometraje anterior. Esto además de ser un elemento posmoderno metarreferencial a la cinematografía del autor da a entender que las acciones de ambas películas suceden en el mismo universo<sup>140</sup>.

Que ambas películas estén situadas en el mismo universo justifica además la existencia de la magia en la línea temporal de Irving, ya que como se comprueba en *Ahmed, Alhambra printzea*, la magia existe. Por ello, Irving confunde la realidad con un sueño. El hecho de que la fantasía efectivamente exista dentro de la diégesis apoya la teoría de Andalucía como tierra mágica, al igual que en películas anteriores pasa con Euskal Herria.

La presencia de la armadura en la película convierte *Alhambra giltza* en una secuela de *Ahmed, Alhambra printzea*, o al menos indica que sucede en el mismo universo. Sin embargo, consideramos que se trata de una secuela 'espiritual' más que una secuela directa, ya que creemos que no hay razones suficientes para afirmarlo, más allá del planteamiento temático.

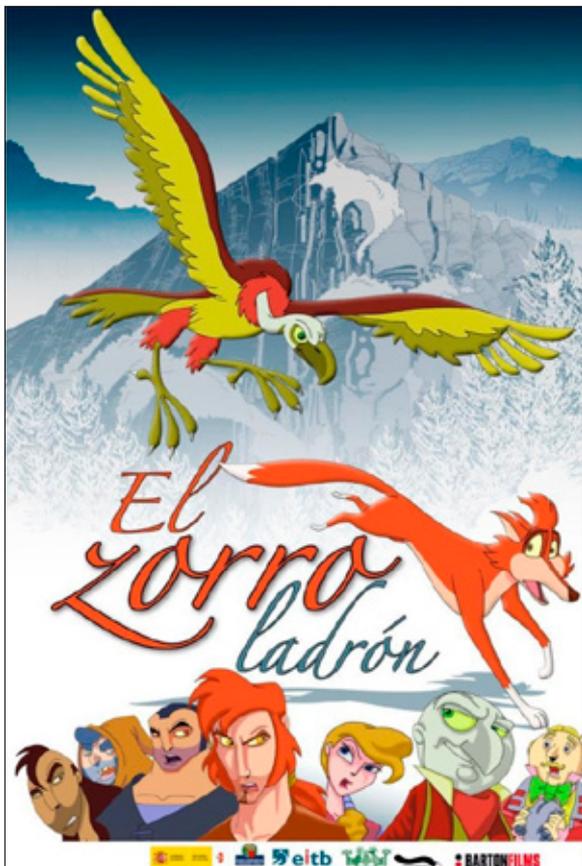
---

140 Conviene recordar que no es la primera vez que Berasategi introduce un elemento posmoderno en sus películas. En *Kalabaza tripontzia* introduce un conocido periodista de la época y como vemos más adelante, en *Nur eta herensugearen tenplua* se vuelve a hacer una doble metarreferencia.



# 9 | **Barriola, San Adriango azeria** *Barriola, el zorro ladrón*

Ilustración 95: Cartel *Barriola, San Adriango azeria*.



## 9.1. Ficha técnica e introducción

### Datos principales

**Título original:** *Barriola, San Adriango azeria*

**Otros títulos:** *El zorro ladrón*

**Dirección:** Juanba Berasategi

**Año:** 2008

**Calificación:** apta para todos los públicos

**Nacionalidad:** española

### Producción y doblaje

**Producción:** Lotura Films

**Empresa de doblaje:** Mixer

**Intérpretes:** Felipe Barandiaran, Iker Bengoetxea, Iñaki Beraetxe, Dolores Díaz de Mendibil, Manu Elizondo, Iñigo Elosegí, Mikel Fernandez, Jose Manuel Goikoetxea, Begoña Huegun, Jesus Izeta, Kiko Jauregi, Loinaz Jauregi, Jose Ramon Larrea, Mikel Mendizabal, Josu Mitxelena, Iñigo Puignau, Kandido Uranga, Jose Martin Zabala, Ramon Zalakain

### Ficha técnica

**Producción:** Juanba Berasategi

**Dirección de producción:** Gurutze Peñalba

**Guionista:** Koldo Izagirre

**Dirección de fotografía:** Eduardo Elosegí

**Música:** Joserra Senperena

**Montaje:** Juanba Berasategi

**Director de Animación:** Imanol Zinkunegi

**Animadores:** Gorka Brouard, Guillermo Gonzalez, Juan Carlos Nazabal, Francisco Javier Ojuel, Patxi Pelaez, Alejandro San Vicente Amor, Joao Silva, Sara Sousa, Imanol Zinkunegi

### Formato y duración

**Formato:** 35 milímetros, Eastmancolor, Panorámico

**Duración:** 70 minutos

<<Pelikula hori ez da haurrentzako. Eta estiloa ere desberdina da. Kritikak ere hori esan zuten, <<Juanbaren lehenengo anime pelikula>>. Eta doinu hori badauka, anime japoniarra. Baina nik ez dut ikusten hainbeste. Badauka zer edozer, baina ez dakit. Kointzidentzia hori egon zen, bi komentario egin zituzten. Eta txalotzen zuten, <<Joe Juanba, zelako anime, modernizatu zara>>, baina ez da hori.>> (Juanba Berasategi)

*Barriola, San Adriango Azeria* es el quinto largometraje dirigido por Berasategi y supone, en cierta medida, un regreso a sus orígenes, ya que muestra muchos paralelismos con su ópera prima, *Kalabaza tripontzia* (1985), especialmente en lo que respecta al escrito adaptado — textos vascos de la tradición oral, adaptados al cine mediante guion de Koldo Izagirre<sup>141</sup>— y la crítica social que refleja el sentir del director sobre la realidad que vive en el momento de la producción.

Pasan un total de cinco años desde que Berasategi estrena su anterior película, *Alhambraکو giltza* (2003), pero durante ese tiempo no se aleja de la animación, ya que Lotura Films produce *Pailazokeriak*, película dirigida por uno de sus colaboradores habituales, Imanol Zinkunegi. En ambos largometrajes Berasategi repite equipo y suma a Joserra Senperena como compositor musical, quien participa también en su último largometraje, *Nur eta herensugearen tenplua* (2017). *Barriola, San Adriango Azeria* cuenta con la participación de la empresa Marra 21 —del propio Berasategi, que ejerce principalmente como estudio de animación—, Euskal Telebista y Canal Sur. Respecto a la financiación, cuenta con ayuda del Gobierno Vasco<sup>142</sup> y del Ministerio de Cultura. La película es candidata al Goya a mejor largometraje de animación en el año 2010.

A nivel técnico, supone el paso definitivo hacia la digitalización, ya que Berasategi deja a un lado el trabajo sobre acetato y papel y realiza los dibujos directamente en el ordenador mediante una tableta digitalizadora. Siguiendo su estilo habitual, los personajes presentan una animación plana (2D) y a diferencia de sus dos largometrajes anteriores, no hace uso de la animación tridimensional, pero sí de recursos digitales. El diseño de los personajes se simplifica, pero las localizaciones tienen un alto parecido con la realidad, por lo que se identifican fácilmente con el lugar que representan. Además, por primera vez muestran en pantalla o mencionan los territorios históricos de Bizkaia y Araba/Álava.

En contraposición a sus tres largometrajes anteriores, estamos ante una película que no es maniquea. El bien y el mal se muestran con permeabilidad mientras se asocian y desasocian con la naturaleza y la civilización. Esta ambigüedad se ve reflejada en la estructura narrativa, ya que además de no completarse el viaje del héroe, las funciones de los personajes no son

141 Izagirre, después de escribir el guion de la película, publica una novela corta con la editorial Igela (2009). La maquetación del libro la hace Juanba Berasategi e incluye imágenes extraídas de la película. La novela presenta en verso las canciones de la película.

142 Recibe 120.000 euros del Gobierno Vasco de la convocatoria del año 2006 para la producción de largometrajes.

exclusivas —un mismo personaje asume varias funciones—. En lo que a temática se refiere, *Barriola, San Adriango azeria* remite directamente a *Kalabaza tripontzia*. Sin embargo, a diferencia de ésta, muestra dos mundos que son paralelos y jerárquicos.

Berasategi a través de la película realiza una crítica social que se corresponde con una lectura pesimista de la sociedad vasca de la época. Debemos situarnos en el momento previo al inicio de la crisis económica, cuando empiezan a gestarse los primeros casos de corrupción política y empresarial en la CAV. Berasategi se siente prisionero de esa situación, en la que se ve perjudicado como creador audiovisual. Reflejo de ello es esta película, donde se muestra una sociedad vasca corrupta, con empresarios y políticos aliados para conseguir su propio beneficio en detrimento del pueblo.

Al igual que en sus largometrajes anteriores, *Barriola, San Adriango azeria* también presenta un universo lleno de elementos propios de la cultura vasca. Se muestran oficios que son parte de nuestra historia, fundamentales para entender la forma de vida de nuestros antepasados, como son los carboneros y las ferrerías. Precisamente, en la época en la que se produce la película, la empresa siderometalúrgica está camino de su desaparición, como consecuencia del declive de la industria vasca. Para mostrar estos oficios tradicionales, Berasategi utiliza imágenes construidas sobre películas clásicas de la cinematografía vasca como son, una vez más, *Ama Lur* de Néstor Basterretxea y Fernando Larruquert, y *Tasio* (1984, Montxo Armendariz). A pesar de las menciones casi explícitas a estos largometrajes y el realismo de las imágenes, Berasategi no deja de lado la fantasía, también presente en la película. Finalmente, debemos señalar que en este largometraje, como en los anteriores, volvemos a encontrar un personaje femenino fuerte y con iniciativa, que como sus predecesoras, realiza su propio viaje de la heroína. Sin embargo, en esta ocasión no hay un final feliz, sino uno agrídulce, más acorde con esa lectura pesimista de la situación. El camino, tanto de la heroína como del héroe, aparece apoyado en varios elementos formales entre los que destaca el uso de la música, que acerca por primera vez un largometraje de Berasategi al género del musical de animación.

## 9.2. Sinopsis argumental

Barriola es un joven carbonero del monte Aizkorri muy particular: tiene la capacidad de transformarse en zorro y vivir entre los animales. Pero, el equilibrio en el que vive se ve amenazado cuando se deja de extraer mineral de las minas ya que no se necesita carbón en las forjas. Al mismo tiempo, el metal comienza a importarse de otras minas y se hace a través de una nueva carretera que evita los impuestos del paso de San Adrián. Ante esa situación, Barriola decide hacerse bandolero.

En una de sus incursiones, el carbonero conoce a Graziana. La joven y su padre tienen que pagar la renta al Señor Zurbano, que es también el dueño de las minas. Ante semejante injusticia, Barriola decide robar al Señor Zurbano. Todo ello provoca que el alcalde del pueblo de Segura, junto con el Señor Zurbano, le ofrezcan trabajar para ellos. Barriola acepta el trato.

Graziana, enamorada de Barriola, se hace pasar por hombre para acercarse a él. Sin embargo, todos los demás carboneros hacen escarnio de ella. Barriola, tras decidir ser fiel al Señor Zurbano en el mundo humano y al buitre en el mundo animal, asalta las mercancías en la nueva carretera. Tanto Barriola como Graziana entienden que sus destinos no están unidos.

## 9.3. Elementos narrativos y formales

### 9.3.1. Ambiente

La acción se desarrolla en el País Vasco, concretamente entre Gipuzkoa y Araba/Álava. Los pueblos que aparecen en el film son Zegama, Segura y Bitori<sup>143</sup> (Vitoria–Gasteiz); también se mencionan las minas de Somorrostro y el pueblo de Tolosa. De Segura se puede identificar claramente la fachada del palacio de Arrue (de principios del siglo XVI), y en Bitori, una plaza que creemos puede ser la Plaza del Machete. También se mencionan nombres de montes, ríos y otros emplazamientos; la trama principal se desarrolla en la zona del monte Aizkorri, cerca del río Urola, y más concretamente, en los alrededores del paso de San Adrián. También destaca una de las forjas de la zona, que pertenece a un personaje llamado Martín Manterola. El factor geográfico es parte del conflicto; se está construyendo una nueva carretera para unir Gipuzkoa y Araba/Álava para transportar metal desde Bizkaia. Además, la localización sirve para acentuar las desigualdades sociales y diferentes estamentos que hay en la sociedad. Mientras que los carboneros viven de forma precaria en el monte y las granjas dependen de los arrendadores, en los pueblos vive la gente con más recursos. Una canción sirve para situarnos:

«Aizkorri behera Urola,  
Urolak sei burdinola  
Burdinolako, burdinak noizbait  
Lotuko du Barriola»

El viaje interior que vive Barriola tiene su representación en el ambiente del film. En su forma de zorro o de humano, recorre los montes de un lugar a otro. El movimiento incesante muestra la inquietud del personaje, que todavía no sabe definir bien qué es. También cobra importancia el cambio estacional: la historia comienza en invierno, la primavera llega al conocer a Graziana y con el desenlace vuelve el invierno. Esta circunstancia, ligada al hecho de que Barriola comienza y acaba la película en soledad, crea una estructura narrativa circular. El manto de nieve cubre todo y es imposible diferenciar lo humano de lo animal, al igual que pasa con el protagonista. Señalar, asimismo, la repetición de espacios —incluso secuencias muy parecidas— que coinciden con diferentes momentos del viaje del héroe, especialmente aquellas en las que se muestra el funcionamiento de la ferrería.

La acción se sitúa entre el siglo XVII y XVIII, fecha que determinamos a partir de los textos que ubican el bandolerismo y la crisis del metal en Gipuzkoa<sup>144</sup>. La trama de la película es lineal y en varias ocasiones se hace referencia a sucesos mostrados previamente. Además, Barriola vive o narra varios *flashbacks* en los que se muestran secuencias de su vida como zorro.

<sup>143</sup> En la versión en euskera del largometraje se hace referencia a la ciudad llamada 'Bitori'. En la novela, dicha ciudad recibe el nombre de 'Bitori' o 'Bitoria' y Gasteiz.

<sup>144</sup> Esta información se desarrolla en el apartado relativo a los motivos vascos de la película.

Ilustración 96: Localizaciones: entrada a Segura y el Palacio de Arrue.



## 9.3.2. Personajes

### 9.3.2.1. El héroe y su objeto de deseo

Barriola es un joven que, en su forma humana, ejerce de carbonero –y bandolero–, y en su forma animal es un zorro. Las acciones de este personaje, bajo sus dos identidades, buscan siempre su propio beneficio. Esto lo aleja del héroe tradicional, que habitualmente busca el beneficio de la sociedad. Asimismo, esta ambigüedad afecta a la definición de su objeto de deseo, mentores, oponentes y aliados, ya que en ocasiones un mismo personaje cumple más de una función. El objetivo y deseo de Barriola es vivir con libertad tanto la vida animal, como la humana. Graziana, personaje a quien el protagonista llama «oilanda»<sup>145</sup> (precisamente Barriola en su forma de zorro quiere comer una gallina al inicio del film), puede llevar a Barriola a decantarse por el mundo de los humanos y posicionarse a favor del bien. Barriola intenta complacerla, pero no lo consigue, por lo que acaba la película como un ser permeable que, tras aprender las reglas del juego en ambos mundos, consigue al fin vivir en una falsa libertad.

Graziana desarrolla también su viaje de la heroína en forma de camino iniciático. Graziana inicia su viaje como una chica ingenua que vive en casa con su padre. Su llamada a la aventura coincide con la aparición de Barriola. El joven se convierte en su objeto de deseo y mentor, para guiarla en el paso de niña a mujer. Completa su transformación cuando éste la rechaza, por lo que no consigue su objeto de deseo.

### 9.3.2.2. Los mentores

Barriola tiene dos mentores, uno en el mundo de los humanos y otro en el de los animales. Graziana es la mentora del Barriola humano y la encargada de ordenar sus sentimientos, concretamente el amor. Cuando desaparece la mentora, Barriola descarta unirse totalmente al mundo humano y acepta su mitad animal. En el mundo animal, el buitre le enseña las leyes de la naturaleza. Al inicio del film, el buitre le engaña para mostrarle que es él quien realmente controla al resto desde el cielo. Aparece sobrevolando la acción en numerosas ocasiones y también al final del film. En el caso de Graziana, Barriola ejerce de mentor.

<sup>145</sup> No tenemos acceso a la versión en castellano del film, pero sí a un tráiler doblado al castellano, en el que el término usado es «pollita».

### 9.3.2.3. El oponente

El buitre, además de ser el mentor de Barriola, también es su oponente. Así es al menos hasta que el joven entiende que el buitre —y el Señor Zurbano en su forma humana— son quienes mandan en el monte y en la sociedad. Por ello, accede a trabajar para ellos y pasa a ser un aliado de ellos. De manera similar, el lobo aparece como su oponente en la naturaleza. El carbonero que representa al lobo también intenta imponerse a Barriola, pero finalmente se convierte en aliado. Graziana tiene como oponentes al propio Barriola, a quien no consigue convencer, y a los carboneros que no la toman en serio.

## 9.3.3. El viaje del héroe

### 9.3.3.1. Primer acto

**Mundo ordinario:** Barriola vive con los carboneros. En su vida de zorro, interioriza que vive bajo el mandato del buitre, pero parece que no descarta la posibilidad de acabar con él.

**La llamada de la aventura:** En la ferrería, informan a Barriola de que los mineros están en huelga y que no necesitan carbón. También le hacen saber que se está construyendo una carretera nueva.

### 9.3.3.2. Segundo acto

**El mundo extraordinario (primer umbral):** Al salir de la ferrería, en el puente (primer umbral), a Barriola le confirman la nueva situación, por lo que entiende que tiene que dedicarse a saquear caminos.

**El aprendizaje del candidato:** Barriola comienza a saquear caminos y roba a un sastre. Se presenta en San Adrián con una identidad falsa, la de un hombre pudiente y elegante.

**La aparición del mentor:** Barriola conoce a Graziana, que le hace cuestionarse sus acciones y valorar a quién debe servir. Es por ello que decide robar al Señor Zurbano y devolver su dinero a la chica.

**Primeras heridas:** Barriola se da cuenta de que no tiene poder sobre los otros carboneros.

**Visita al oráculo:** Barriola vuelve a la ferrería (segundo umbral) donde el dueño, Manterola, le indica que el alcalde de Segura tiene interés en contactar con él.

**La bajada a los infiernos (segundo umbral)<sup>146</sup>:** Barriola se reúne para negociar con el alcalde de Segura. Accede a asaltar la carretera nueva, consciente de que está favoreciendo al Señor Zurbano. Graziana reaparece vestida de hombre, pidiendo trabajo como aprendiz de carbonero. Barriola se da cuenta de la estratagema de la chica y le compra un vestido.

<sup>146</sup> Consideramos que el segundo umbral es la ferrería, lugar que representa la visita al oráculo y donde se le indica a Barriola que le esperan en Segura (el infierno según la estructura narrativa). Debemos considerar los elementos relacionados con el agua como umbrales, como el río al lado de la ferrería, que se debe cruzar tanto para entrar como para salir de la edificación, la nieve o el invierno y las lágrimas de Graziana.

### 9.3.3.3. Tercer acto

**Salida del infierno:** Barriola humilla a Graziana, en un intento de hacerle ver que su lugar no está entre los carboneros. La joven se da cuenta de que los sentimientos de Barriola no son sinceros.

**La desaparición del mentor:** Graziana deja a los carboneros. Barriola lo acepta con resignación.

**Prueba final y renacer (tercer umbral):** Barriola y los demás carboneros se preparan para asaltar en la nueva carretera (tercer umbral) un carro que transporta hierro. Los carboneros llevan máscaras: el líder con forma de lobo, los otros dos de perro y los dos carboneros nuevos, sacos. Barriola no lleva máscara, presenta su cuerpo humano con la cabeza de zorro.

**El regreso al mundo ordinario (cuarto umbral):** llega el invierno (cuarto umbral). Barriola y Graziana afrontan su soledad y su lugar en el mundo. Las imágenes se suceden en un epílogo marcado por la canción de fondo, cantada por Graziana:

<<Loretan, zuri elorri,	Pagoaren beso motza	Txondorrak dirade ketan
Zuritan eder Aizkorri	Aizkoraren kolpe hotsak	Hegaztiak maitaketan
Ene bihotza galduak ditu	Ikazkin jauna mingarri duzu	Lapurrak maite duena beti
Banan-banan zazpi orri	Lapurtu ene bihotza	Bizi behar du neketan>>

**El viaje de la heroína:** el mundo ordinario de Graziana es su casa, donde vive con su padre. La joven sale al mundo extraordinario a hacer un recado acompañada de su padre. La llamada a la aventura llega al conocer en la posada de San Adrián a Barriola —disfrazado— quien a su vez es su mentor. El aprendizaje de la candidata comienza cuando tras enamorarse del joven, empieza a ver que no es una persona accesible. En su visita al oráculo, Graziana regresa a la posada para preguntar por Barriola y, en contra de lo que esperaba, se entera de que es un carbonero. La bajada a los infiernos supone acercarse hasta Barriola en el monte y, después de que le obligue a mentir, se percata de que el chico no es lo que parece. Graziana se hace pasar por hombre para realizar su prueba final. Después de ser humillada, renace y deja atrás su estado de niña y se convierte en una mujer. Su regreso al mundo ordinario supone afrontar la vida adulta, sin que el amor sea ya una prioridad para ella.

### 9.3.4. Transformaciones

Barriola y Graziana, los dos héroes de la historia, sufren transformaciones a nivel narrativo que se subrayan a través de canciones y metáforas. Como se señala más adelante en el apartado de significados, el disfraz es un motivo que influye en las transformaciones y la temática de la película.

Barriola es un ser extraordinario que transforma su apariencia física intercambiándola entre la de humano y la de animal. Esto afecta a su transformación interior, ya que desde el inicio se debate entre los dos mundos, y para completarla debe aprender las reglas de ambos. La

lucha interior hace que Barriola acabe con una forma física mitad humana, mitad animal. Su transformación final, con cuerpo humano y cabeza de zorro, supone que acabe atrapado entre los dos mundos, en una dicotomía que ni representa el mal ni el bien, por lo que su viaje del héroe no se completa de la manera tradicional, ya que no adquiere las competencias necesarias para ello<sup>147</sup>.

La transformación de Graziana provoca que pase de ser una chica joven y enamoradiza a una mujer consciente de que no puede conseguir sus objetivos de manera impulsiva. Su viaje iniciático le lleva a alejarse de su padre y comprobar que se está adentrando en un mundo dominado por hombres. El desenlace se adelanta dos veces en la película; por un lado, el narrador canta cómo va a sufrir desamor –como se puede ver en la estrofa al final del presente párrafo– y por otro, uno de los carboneros habla de cómo el zorro no va a tener en esta ocasión a la pollita: «*oraindik ere ikusi behar diagu oilanda azeriaren hagineta*». Como señalamos, la película acaba con una canción a modo de epílogo cantada por Graziana donde se culmina su transformación.

<<Adarrez adar zozoa  
Lazoan larri otsoa  
Grazianak laister ikasiko du  
Bihotza zein den zoroa>>

### 9.3.5. Elementos fantásticos

Como hemos mencionado, Barriola tiene la capacidad de convertirse en zorro. En ningún momento se menciona que tenga poderes mágicos, ni tampoco se muestra explícitamente la transformación. Sin embargo, el desarrollo de la historia y la utilización de varios fundidos dejan claro que ambos son el mismo ser. Al final de la película Barriola aparece con sus dos mitades: cuerpo de humano y cabeza de zorro.

Además, aunque los animales de la película –zorro, buitre y lobo– tienen la capacidad de hablar, pensar y gesticular, no presentan un diseño antropomórfico. La única excepción la encontramos al principio de la película, cuando el buitre transforma su ala en una mano para tomar un copo de nieve. De todos estos animales, sólo el zorro y el lobo se pueden comunicar con los humanos, quienes no se sorprenden ante esta circunstancia. Barriola en su forma humana no es capaz de comunicarse con los animales, pero parece que los animales sí le reconocen como el zorro. Como se señala a lo largo del análisis, los animales mencionados tienen sus alter-ego en el mundo humano, pero no consta que se transformen como Barriola. En el

<sup>147</sup> Como veremos en el apartado de significados y elementos vascos, *Barriola, San Adriango azeria* muestra numerosos paralelismos con la ópera prima de Juanba Berasategi. Una de las similitudes es el final agrídulce de ambas películas, ya que en *Barriola* el héroe no cumple su misión y en *Kalabaza Tripontzia* el héroe del último cortometraje y narrador de la historia es castigado. En el caso de la película que nos corresponde, el hecho de que el protagonista no complete su viaje del héroe se refleja en los títulos de crédito de cierre, ya que en vez de proyectarse de manera descendente lo hacen de manera ascendente.

apartado dedicado al diseño de personajes y a los significados indicamos que las similitudes entre humanos y animales se subrayan mediante la iconografía y a su vez representan valores muy concretos.

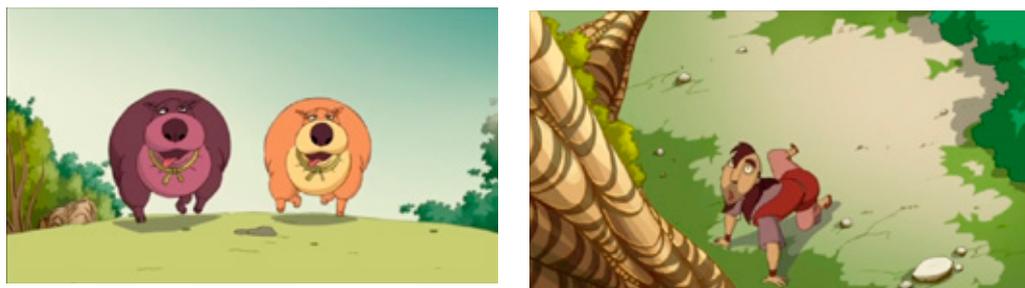
Ilustración 97: **Transformaciones: humanos y animales.**



### 9.3.6. Elementos humorísticos

La carga humorística del film recae en los dos perros y el lobo, animales que representan a los tres carboneros con los que trabaja Barriola. Los canes tienen la función de auxiliares de los carboneros y Barriola los humilla hasta en dos ocasiones, lo que provoca el enfado de sus dueños. Sin embargo, los golpes que reciben los perros no se enfocan desde el *slap-stick* y la violencia no queda justificada por el humor. El lobo aparece como objeto de burla del zorro, ya que, a diferencia de éste, no conoce las reglas del mundo natural. Por parte de los humanos, el carbonero mudo, que se comunica a base de lenguaje corporal, realiza diversos gestos que resultan humorísticos, como imitar a un perro orinando.

Ilustración 98: **Recursos humorísticos.**



### 9.3.7. Diseño de personajes

A diferencia del anterior largometraje de Berasategi, *Alhambrako giltza*, en el que el diseño de los personajes es más realista, en esta ocasión se muestran personajes más simplificados, con un ligero grado de caricaturización y se mantiene el uso de los colores planos. En los fondos se observa un cambio sustancial, ya que en vez de degradados se utilizan también colores planos que se combinan para dar volumen. Mikel Intsausti habla del estilo del dibujo de la película y lo describe como «*muy alejado de los masificados modelos norteamericanos,*

más cercano en su sencillez de líneas y universo imaginativo a la estética de Europa del Este o al anime japonés»<sup>148</sup>. Sin embargo, aunque tanto en personajes como en fondos el diseño efectivamente se aleja del realismo de Disney, tampoco se observan características propias del anime.

Lo más destacado en lo relativo al diseño es el paralelismo iconográfico entre los animales y los personajes humanos, ya que las parejas de alter-egos son fácilmente reconocibles. Los seres humanos representados por animales son Barriola, el carbonero jefe, los dos carboneros y el Señor Zurbano, que son respectivamente el zorro, el lobo, los perros y el buitre<sup>149</sup>. Tanto humanos como animales presentan el mismo patrón cromático y algunas características faciales. Los casos más claros son el del zorro/Barriola, ambos de color naranja con ojos y flequillos idénticos, y el del buitre/Señor Zurbano, de piel blanca, calvicie, y nariz aguileña.

Este mismo uso de la transformación y las similitudes iconográficas se observan en *The sword in the stone* (1963, Wolfgang Reitherman) de Disney. En este caso, Merlín el encantador, como mentor del joven Arturo, lo convierte en diferentes animales para aleccionarle. Los peces, ardillas y pájaros en los que se transforman mantienen el color que caracteriza a cada personaje y algunas características físicas, como las gafas de Merlín.

Sobre el aspecto de los personajes, Barriola y el carbonero jefe son dibujados con espalda ancha y cintura estrecha. Estas mismas condiciones físicas las imita Graziana cuando se disfraza de hombre, para lo que opta por un abrigo de espalda ancha y unas botas que le quedan grandes. Se observan diferentes tipos de constituciones en los personajes masculinos, desde más voluminosos a delgados. Las mujeres se dividen entre aquellas de pechos acentuados y cintura estrecha —al igual que el maniquí del sastre de Zegama— y otras más gruesas —como la mujer de la posada de San Adrián—. Estas últimas recuerdan a las vistas en *Balearenak/Ipar haizearen erronka* (1992, Juanba Berasategi) o a la cocinera del Alcázar Real en *Alhambraiko giltza*. En cualquier caso, en esta película las mujeres aparecen ligadas al hogar —principalmente a la cocina— o al consumo —como compradoras de las telas y trajes—.

### 9.3.8. Otros elementos formales

La animación se realiza con el software Toon Boom<sup>150</sup>. De hecho, como hemos comentado anteriormente, en esta película Berasategi apuesta por primera vez por una producción íntegramente digital, creando los dibujos en dos dimensiones directamente en el ordenador a

148 INTSAUSTI, M. Carboneros y bandoleros «Barriola, San Adriango Azeria». En: *Gara*, 06/02/2009. [En línea] <<http://gara.naiz.eus/paperezkoa/20090206/120294/es/Barriola-San-Adriango-azeria/>> [Consulta: 01/08/2018].

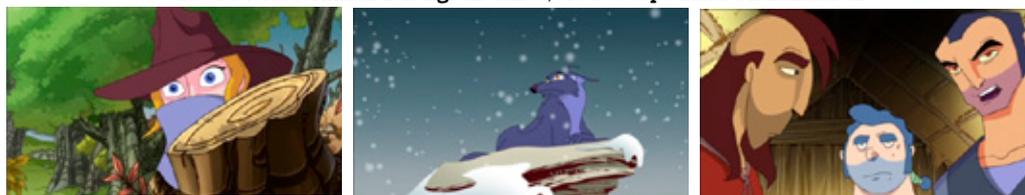
149 Previamente señalamos que al personaje de Graziana se le hace referencia como 'gallina' pero no tiene *alter ego* en la naturaleza, a pesar de que, como señalamos en el apartado de simbología animal, aparecen varias gallinas en la película.

150 Debemos recordar que Lotura Films no es la única productora que utiliza este programa informático; Somuga Produktora se vale del mismo software para crear sus largometrajes con técnica *cut-out* digital: *Munduaren bira, doan* (2009, Asisko Urmeneeta, Juanjo Elordi) y *Gartxot, konkista aitzineko konkista* (2011, Juanjo Elordi, Asisko Urmeneta).

través de una tableta digitalizadora. Aunque en *Alhambrako giltza* ya se observa claramente el uso superpuesto de capas de animación, en esta película, aunque el procedimiento es similar, pasan más desapercibidas. Sin embargo, hay un plano en el que se delimitan las capas claramente, concretamente en el que se realiza el seguimiento Graziana en un travelling horizontal, donde los elementos más cercanos a cámara están determinados por un trazo más grueso. Los recursos digitales son nuevamente utilizados por Berasategi para realizar movimientos de cámara y zooms, pero no hay ningún ejemplo de giro pronunciado como el descrito en *Alhambrako giltza*.

A diferencia de los dos anteriores largometrajes de Berasategi, no hay elementos en tres dimensiones vectoriales. No obstante, sí que se intuye el uso de un espacio tridimensional en el citado montaje de las capas y también a la hora de crear efectos especiales, entre los que destaca la nieve, que se desliza por la pantalla. De la misma manera, se observa un uso de la iluminación digital sobre los dibujos 2D, especialmente en los interiores.

Ilustración 99: **Animación digital: trazos, efectos especiales e iluminación.**



Otra elección formal que llama la atención son el plano subjetivo del zorro intentando huir de su desgracia y el uso de los fundidos entre dos imágenes, que sirve además para mostrar la dicotomía entre Barriola y el zorro.

Se observa también la repetición de algunos fondos para diferentes usos. Por ejemplo, las zonas urbanas de Vitoria-Gasteiz que los personajes visitan, sirven también para situar la ciudad en el camino.

Ilustración 100: **Repetición de fondos en Vitoria-Gasteiz.**



Pero, como se señala a lo largo del análisis, uno de los elementos más significativos de este film son la música y las canciones, que cobran especial relevancia en comparación con las an-

teriores películas dirigidas por Juanba Berasategi<sup>151</sup>. Hay un total de diez, todas cantadas por un narrador, a excepción de la última, que la interpreta Graziana. Aparecen en su mayoría acompañando el movimiento de los personajes en momentos de transición. Sirven para ambientar las acciones, explicar lo que está pasando e incluso adelantar lo que va a suceder. De este modo, todas las canciones están fuera de la diégesis menos la última. Ésta es la más compleja, ya que Graziana la canta para sí misma en sus pensamientos, por lo que es sonido diegético interior, es decir, *over*. Además, durante la canción, Graziana aparece en ocasiones en pantalla y en otros casos no, por lo que, dependiendo del momento, es *onscreen* u *offscreen*.

Al mismo tiempo, identificamos varios motivos musicales asociados a diferentes personajes. Aunque la canción de Graziana aparece al final de la película, a lo largo de la misma la melodía suena al menos en dos ocasiones: al huir de casa rumbo a San Adrián y cuando Barriola acude a Zegama en busca de un regalo para la joven. El sastre de Zegama también tiene un motivo musical, ya que su presencia se asocia a una melodía que incluye el uso de un organillo.

---

151 De entre todos los largometrajes dirigidos por Juanba Berasategi, solamente *Ahmed, Alhambrako printzea* (1998) —y en menor medida *Alhambrako giltza*— hace un uso relevante de la música, concretamente como recurso para la ambientación. *Ahmed, Alhambrako printzea* es además el único en el que hay una canción con letra.

## 9.4. Significados

### 9.4.1. La ambigüedad como *leitmotiv*

<<Oso gaizto-gaiztoa ez bada, edo oso ona ez bada, tartean, nahasmen bat sortzen da. Gizon eta emakumeak hala gara. Zer da azeria, edo gizona?>>  
(Juanba Berasategi)

El largometraje presenta varias oposiciones entre las que destaca la de la naturaleza frente a la sociedad y la lucha del bien ante el mal. En ambos casos se concluye que la línea divisoria entre los conceptos opuestos es ambigua y se aleja del maniqueísmo que encontramos en *Balearenak/Ipar Haizearen erronka*, *Ahmed*, *Alhambra*ko Printzea y *Alhambra*ko Giltza. Esta permeabilidad acerca *Barriola, San Adriango azeria* a los planteamientos temáticos que Berasategi e Izagirre hacen en *Kalabaza Tripontzia*.

La naturaleza aparece ligada a las historias protagonizadas por los animales. Como vemos, éstos son los alter-egos de los protagonistas humanos y en ocasiones se comunican con ellos. El mundo animal y el mundo humano tienen su nexo en *Barriola*, el único personaje que explícitamente participa activamente en ambos mundos.

Mientras que en *Kalabaza tripontzia* el bien y el mal se identifican intermitentemente con la naturaleza y la civilización, en *Barriola* se hace hincapié en los paralelismos que existen entre ambos mundos. Así se concluye que no hay tanta diferencia entre uno y otro; en ambos existen unas reglas y la libertad del individuo está limitada. Recordemos que el tema de la libertad ya aparece en *Ahmed, Alhambra*ko printzea.

En el mundo animal descrito en *Barriola, San Adriango azeria*, existen unas leyes que regulan quién manda o quién es el dueño de la naturaleza. Esto evoca, aunque no se hace abiertamente, a la 'cadena alimenticia', mencionada en otro conocido largometraje protagonizado por animales como es *The Lion King* (1994, Rob Minkoff, Roger Allers). Al mismo tiempo, nos lleva a un mensaje ecologista que subraya la necesidad de equilibrio entre todos los seres que forman parte de la naturaleza; los que no acatan las reglas de esa armonía acaban fuera del juego, como le sucede al lobo.

Por su lado, en el mundo de los humanos *Barriola* aparentemente tiene más libertad, por ejemplo, para decidir ejercer de carbonero en vez de minero —para no tener que responder a un señor— o incluso cambia de oficio al decidir ser asaltador de caminos. Sin embargo, comprueba que en el mundo humano también existen reglas y jerarquías, en este caso claramente definidas por los diferentes estamentos sociales. Si en el mundo animal existe un mensaje ecologista o al menos se subraya el equilibrio natural, en el humano los estamentos sociales traen consigo una etapa previa al capitalismo y muestran un sistema corrupto del que parece no haber escapatoria. La gente con poder —o mejor dicho capital— no tiene inconveniente en actuar en contra del desarrollo social (construcción de nuevas vías de comunicación y trans-

porte) con tal de seguir obteniendo beneficio. Aunque los trabajadores —mineros— van a la huelga, la política del miedo, a través de la contratación de salteadores de caminos, que además cuenta con el beneplácito de los políticos, hace que el empresario conserve sus privilegios. Es decir, el movimiento social no sirve de nada y existe un inmovilismo social respecto a los estamentos; cada cual tiene su lugar en la sociedad y éste no puede cambiar por voluntad propia. Por tanto, el mensaje final es que tanto en el mundo animal como en el de los humanos hay jerarquías que respetar para que el sistema funcione. Si estás fuera del sistema, mueres, por lo que la única opción es aceptarlo.

**<<Ba al du norbaitek kapitalista bati lapurtzeko eskubiderik? Gosez hiltzen ari banaiz bai, jakina. Horrek ogibide bihurtzen du? Posible da?>> (Juanba Berasategi)**

El viaje del héroe conlleva el proceso de comprensión de estas jerarquías. En un primer momento, Barriola parece querer superar la barrera expuesta por el capitalismo, se posiciona del lado del 'bien' y roba al rico, al señor Zurbano, para devolver el dinero a Graziana y a su padre, los pobres. Sin embargo, y visto que por ese medio no va a poder conseguir poder, acaba trabajando para el rico, por lo que pasa a representar el 'mal'. Sobre la construcción del personaje, Berasategi explica que el objetivo no es mostrar de manera positiva al ladrón, como una versión vasca de Robin Hood, sino presentar un personaje de axiología variable.

En el mundo animal el zorro interioriza la jerarquía rápidamente, ya que no hay ningún personaje que le haga dudar de la situación. En el mundo humano, Graziana es la que intenta llevar a Barriola al camino del bien y convencerle de que no debe ayudar activamente a las personas que ejercen el poder.

Además de la chica, existe otro humano que muestra una especial sensibilidad con la gente de alrededor: el carbonero mudo. Aunque sobre él recae gran parte de la carga humorística de la película, resulta ser uno de los más empáticos, ya que es el único que intenta ayudar a Graziana cuando es humillada. Esta circunstancia relaciona al personaje directamente con la película *Kalabaza tripontzia*, ya que la capacidad de habla —o ausencia de la misma— de los personajes tiene gran importancia para marcar la permeabilidad entre el bien y el mal como característica propia de los seres humanos.

Asimismo, en esta película, Berasategi vuelve a mostrar el motivo del disfraz, que sirve para subrayar el conflicto entre lo que es y lo que parece ser, influyendo en las transformaciones de los dos héroes. En el caso de Barriola y los carboneros, usan el disfraz y las máscaras para hacer el 'mal', mientras que Graziana se disfraza para hacer el 'bien'. Debemos recordar que el disfraz es un recurso habitual de las películas de Berasategi, especialmente utilizado por las mujeres.

De lo expuesto hasta el momento se puede concluir que el bien que atrae a Barriola está representado por lo femenino y el personaje de Graziana. Frente a ello, la corrupción social

y el mal se identifica con lo masculino. Esta circunstancia se da también en *Balearenak/Ipar haizearen erronka* y en *Alhambrako giltza*. Pero, a diferencia de esas dos películas y *Kalabaza tripontzia*, en esta ocasión la mujer no aparece ligada a la magia.

Aun con el trasfondo fantástico de fondo, el mensaje que Juanba Berasategi manda a través de su película es una imagen pesimista de la realidad social de Euskal Herria, de la que hablamos a continuación en el apartado relativo a los elementos vascos.

## 9.4.2. Simbología animal

<<Eta putrea da kapitalismoa edo jauntxoa. Eta azeria da mendiko jakintsua. Zaila da, askoz errazagoa da topikora joatea, bandolero ona, Robin Hood. Hau ez da. Hau kontrakoa. Zaila da hori islatzea.>> (Juanba Berasategi)

En esta narración hay tres animales principales: el buitre, el lobo y el zorro. La simbología habitualmente ligada a estos tres animales es la misma que Berasategi les atribuye en la película. Según Cooper, el buitre presenta una simbología doble y contraria; por un lado, está ligado a la maternidad y a la protección, pero también a la muerte, la destrucción y la glotonería<sup>152</sup>. Revilla también se hace eco de esta simbología doble, separa por un lado la muerte y por otro la regeneración y purificación, por lo que aparece ligado a un punto de vista ecológico relacionado con el ciclo vital de la naturaleza, una circunstancia que ya señalamos en el apartado anterior<sup>153</sup>.

Por otro lado, en el largometraje el lobo aparece ligado a la tierra. Su oponente, el buitre, es un animal del cielo, por lo que se crea un conflicto con respecto al espacio en el que se mueven. El lobo, al igual que el buitre, también tiene una doble simbología positiva y negativa, pero en la película predomina la relacionada con el mal, lo salvaje y también aparece como un personaje vigilante<sup>154</sup>.

Respecto al zorro, los atributos a los que se le liga tradicionalmente son los de un animal listo, malvado, falso e hipócrita. Tanto en su acepción en euskera, *azeri*, como en castellano, es sinónimo de astuto y taimado. De hecho, durante el film, en varias ocasiones otros humanos llaman 'zorro' a Barriola en su forma humana. Como explica Cooper, en la tradición china al zorro se le atribuyen 'poderes de transformación', y 'poderes para el bien y el mal' en la japonesa<sup>155</sup>, lo que coincide con la manera en la que Barriola es mostrado en la película.

Sobre el hecho de que los personajes humanos tengan sus alter-ego animales, y dejando a

152 COOPER, Op. Cit., p.34.

153 REVILLA, Federico. *Diccionario de Iconografía y simbología*. Madrid: Cátedra, 1995, p.73.

154 COOPER, Op. Cit.p.108.

155 Ídem, p.194.

un lado el caso tan claro de la transformación de Barriola, destacan dos escenas en las que las relaciones persona/animal cobran especial relevancia. La primera la encontramos al inicio de la película, cuando el perro pastor ladra al carbonero que representa al lobo, como si supiera que efectivamente es el lobo, en lugar de un ser humano. Por otro lado, al llegar a Vitoria-Gasteiz, la casa en la que Graziana y su padre proceden al pago tiene un escudo de armas con un buitre como figura central, a la vez que se puede ver al buitre posado en el tejado, indicando la presencia del señor Zurbano. Esa imagen sirve para completar una nueva interpretación sobre el animal: el buitre es un ser todopoderoso que desde el cielo domina al resto de los animales —y humanos—, casi como si tuviera poderes divinos. De este modo, aunque en la película no aparezca ni se mencione abiertamente la religión cristiana, este personaje representa metafóricamente el poder sobrenatural y, con ello, la imposibilidad de cambiar la escala social.

Ilustración 101: **El buitre al acecho en Vitoria-Gasteiz.**



A lo largo del análisis señalamos cómo el personaje de Graziana, aunque no tiene un alter-ego animal, recibe el nombre de «oilanda». Este animal se menciona y muestra en pantalla varias veces: la primera, al inicio del film, cuando el zorro muestra su interés por comer gallinas; más tarde observamos que en San Adrián están desplumando unas gallinas —adelantando el final trágico de Graziana— y, finalmente, se dice explícitamente que la gallina viene a la boca del zorro y que a éste se le escapa. De este modo, se establece una relación de superioridad del zorro sobre la gallina —de Barriola sobre Graziana—, lo que favorece la identificación de la joven como objeto de deseo y más concretamente como un objeto de interés al uso y no romántico, es decir, una 'mujer objeto'. La elección de Graziana como gallina queda subrayada por una de las simbologías del animal recogida por Cooper, que indica que «el cacareo de una gallina representa el dominio femenino o una mujer osada»<sup>156</sup>, afirmación que nos lleva a la última canción de la película, cantada precisamente por Graziana.

Sin embargo, aunque Graziana en un inicio se presenta como personaje bastante estereotipado, ya que es simplemente el objeto de deseo de Barriola, el hecho de que se muestre con capacidad de tomar decisiones para conseguir sus objetivos —marcharse sola de casa y hacerse pasar por hombre principalmente—, le sitúan en la línea de mujeres fuertes presen-

<sup>156</sup> Ídem, p.84.

tes en las películas de Berasategi. Subrayar asimismo que es huérfana de madre. Además, en este largometraje, a diferencia de en los tres anteriores, los dos miembros de la pareja protagonista acaban cada uno su respectivo viaje del héroe alejados el uno del otro. Esto recuerda a *Pocahontas* (1995, Mike Gabriel, Eric Goldberg), uno de los pocos largometrajes de Disney donde la pareja protagonista no acaba junta.

## 9.5. Elementos vascos

### 9.5.1. La realidad social

«Segura leku aberatsa zen garai hartan. Segurara joaten zara eta egundoko etxe ederrak daude. Eta ez dago industriarik hemen. Ez dago ezer hemen, mendia soilik. Hortik pasatzen zen bidea, Frantziatik Espainiara. Eta hor bandolerismoa garatu zen eta asko.» (Juanba Berasategi)

A partir de la adaptación de los textos recogidos de la tradición oral por Xabier Azurmendi Agirre en *Atzoko Zegama*<sup>157</sup>, la película muestra una interesante fotografía de la Euskal Herria de los siglos XVI y XVII, donde destacan las relaciones entre carboneros, ferrerías, salteadores de caminos y políticos. Esta postal sirve a su vez para ilustrar la actualidad del momento en el que se produce la película. A partir de ese planteamiento se establece una lectura pesimista del presente, cuya crítica social se apoya en varios iconos clásicos de la cinematografía vasca que dan legitimidad al discurso.

El momento en el que Berasategi decide contar esta historia (estrenada en 2008) no es casual, como tampoco lo es que, después de dos películas dedicadas a la obra de Washington Irving, vuelva a situar su historia en Euskal Herria. La película se produce y estrena en una época en la que la sociedad vasca se ve sacudida por diferentes escenarios sociales y económicos que en los siguientes años sacarán a la luz los primeros casos de corrupción en la CAV, en la línea de lo que sucede en el Estado español; es un período que precede a inminentes cambios políticos y en el que, no podemos olvidar, nos encontramos en plena crisis económica<sup>158</sup>. Eso se ve reflejado en la realidad social, corrupta e inmovilista, que se presenta en la película; los empresarios y los políticos parecen indivisibles dentro del sistema<sup>159</sup> y la lucha de los derechos de los trabajadores no trae consigo cambios sociales.

En ese sentido, la crisis de la industria y su repercusión en la sociedad es otro de los puntos importantes de la película. La CAV se ha caracterizado entre otras cosas por tener una fuerte industria naval, siderúrgica, y anteriormente de minería —representada en la película—, que a lo largo del siglo XX sufre diferentes crisis. Precisamente, durante los años setenta y coinci-

157 AZURMENDI AGIRRE, Op.Cit.

158 El inicio de la crisis económica se sitúa entre los años 2007–2008. En 2009 comienza la investigación por el Caso de Miguel, el primer proceso importante de corrupción en Euskadi. Las elecciones de 2009 traen el gobierno de coalición PSOE–PP que lleva a Patxi López a la Lehendakaritza. En 2012 las tres principales cajas de ahorros se fusionan para crear Kutxabank, con la amenaza de privatización de la misma.

159 El hombre con más poder de la película es el Señor Gonzalo Zurbano, que es dueño de las minas de la zona y cuenta con el beneplácito del alcalde de Segura. Precisamente, un hombre con el mismo apellido que el personaje, Esteban Zurbano, es un conocido político de Segura del siglo XIX. Ver SEGURAKO UDALA. Zurbano Monzon, Esteban Maria Ramon Jose. [En línea] <[http://www.segura.eus/udala/herriko\\_pertsonaiak/20130520/Zurbano\\_Monzon\\_Esteban\\_Maria\\_Ramon\\_Jose](http://www.segura.eus/udala/herriko_pertsonaiak/20130520/Zurbano_Monzon_Esteban_Maria_Ramon_Jose)> [Consulta: 01/08/2018].

diendo con los primeros pasos de Berasategi en la animación, acontece una crisis económica de carácter mundial que afecta a todo el Estado español —situación acentuada por la falta de competitividad con respecto a otros países europeos—. Entre las consecuencias más importantes están una desestructuración de la industria, falta de nuevas actividades productivas —tampoco debemos de obviar la apuesta por el sector de servicios— y la pérdida de empleo<sup>160</sup>. Gracias a la posterior reconversión de las décadas finales del siglo XX parte de los vestigios de la industria pesada vasca sobreviven a la grave crisis. Sin embargo, el declive económico iniciado en 2008 —coincidiendo con el estreno de la película que nos atañe—, vuelve a comprometer gravemente el futuro de estas empresas. Un ejemplo actual es el posible cierre de la fábrica Construcciones Navales del Norte (La Naval) de Sestao, una empresa que pervive de ese legado industrial. De este modo, encontramos un paralelismo más con *Kalabaza tripontzia*, en la cual las fábricas son una parte importante del paisaje de Eibar —sin ahondar en una posible crisis, pero poniendo en tela de juicio su existencia frente a la Euskal Herria rural—, al igual que en *Barriola, San Adriango azeria*, donde las ferrerías y la minería no solo se identifican con lo humano frente a lo animal, sino que son símbolo de un delicado equilibrio social.

En la película también aparece una pareja de hombres uniformados, que por el aspecto parecen ser miqueletes de Gipuzkoa<sup>161</sup>; estos personajes no se inmutan ante las actuaciones de los bandoleros, lo que sugiere que también forman parte del sistema corrupto —recordemos que en *Kalabaza tripontzia* se muestran policías de incógnito en un pleno municipal—.

Ilustración 102: **Representaciones históricas: miqueletes y poder político.**



160 Goio Etxebarria Kerexeta explica en su tesis doctoral los motivos y consecuencias de dicha crisis y habla de los problemas que acarrea la misma, muy en la línea de la crítica social expuesta por Juanba Berasategi en sus películas: «*Ciertas características propias del proceso de acumulación en el País Vasco, como son la concentración industrial y poblacional, el fuerte deterioro medioambiental y urbanístico, los bajos niveles de equipamiento de infraestructuras productivas y sociales, etc., van a empeorar más las posibles condiciones de reconstrucción futura del tejido industrial*». ETXEBARRÍA KEREXETA, Goio. *La desestructuración del espacio económico vasco. La crisis actual de la industria vasca y su inserción en el marco europeo*. Leioa: Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. Argitalpen zerbitzua = Servicio editorial, 1993, p. 464.

161 Es conocido que a mediados del siglo XIX se establece un cuartel cerca del túnel de San Adrián para recaudar impuestos. Las referencias históricas a los miqueletes sitúan su formación a finales del Siglo XVIII o inicios del XIX, lo que sumado al establecimiento del cuartel a mediados del siglo XIX hace intuir que su presencia en esta película puede ser anacrónica.

También es considerable la significación que tiene en la trama el conflicto sobre la recogida de impuestos en el camino de San Adrián y la construcción de una nueva carretera. Y es que no hay que obviar la importancia que en la época de producción y estreno de la película tienen las políticas sobre infraestructuras de transporte en Euskadi, entre la que destaca la construcción de un tramo de la AP1 en Gipuzkoa —que luego supone el caso Bidegi—, la solicitud de exención de peajes en las autopistas vascas tras su amortización y, por supuesto, el debate social en torno al tren de alta velocidad (TAV). Respecto a este último, además de contar con el rechazo de partidos políticos, sindicatos y asociaciones ecologistas, también es objeto de acciones violentas reivindicadas por la organización terrorista ETA. En el largometraje, los políticos y los empresarios ven cómo las reivindicaciones de los trabajadores afectan directamente a las infraestructuras de transporte y a la recogida de impuestos, ante lo que no dudan en realizar acciones violentas para mantener el *statu quo*.

Alejado de la trama de la película, pero no del contexto de producción, está el escenario del sector audiovisual, en el que debemos señalar dos hechos significativos: los proyectos de creación de espacios para la producción audiovisual que no se llevan a cabo<sup>162</sup> y la paulatina privatización de algunos contenidos de Euskal Telebista, seguido de numerosos despidos en la plantilla. Berasategi no es ajeno a todas estas circunstancias y es una persona activa en la defensa de los derechos de las productoras audiovisuales independientes del País Vasco, sobre todo a partir de la creación de la asociación IBAIA. Es más, la época coincide con la negociación de dos acuerdos con ETB, concretamente los de 2005 y 2008.

Teniendo en cuenta que desde sus inicios la cinematografía de Juanba Berasategi no elude la crítica social, y vista la situación que vive Euskadi, no es de extrañar que en este largometraje exponga una visión pesimista del momento. Como explica el propio autor, en *Kalabaza tripontzia* se vale del coraje que le da la juventud para realizar una crítica mordaz, pero tras tres largometrajes donde las reflexiones giran en torno a temas más universales como la ecología, la libertad individual y la multiculturalidad, en *Barriola, San Adriango azeria* vuelve a mostrar con crudeza su manera de sentir respecto a la realidad social. Creemos que esta reacción se debe a que hasta el momento es resiliente; en los años previos se adapta ante una situación de injusticias normalizadas —tal y como hace el protagonista del largometraje—, pero no hace oídos sordos a lo que le rodea. Berasategi se siente utilizado en un mundo hipócrita —precisamente la hipocresía social es el tema de su siguiente largometraje—, y es entonces cuando nuevamente, a través de una película muy crítica, muestra su opinión al respecto. El director lleva a la pantalla la corrupción que observa en su día a día, tanto en la clase política como empresarios y policía, así como un conflicto que gira abiertamente sobre las nuevas vías de transporte.

<sup>162</sup> El proyecto Zinealdea se presenta en Oiartzun en el año 2000, con las expectativas de que en 2009 esté terminado. En Bilbao, se presenta Irudi Park, un parque tecnológico dedicado al sector audiovisual. En el año 2004 también se plantea el proyecto DonostiMedia para crear un espacio para las empresas multimedia en Donostia-San Sebastián. Ninguno de estos proyectos se lleva a cabo.

Todo esto conlleva a que por primera vez el héroe no complete su viaje. Barriola, al que identificamos con Berasategi, acaba a merced de los políticos y los empresarios como medio para su supervivencia. No se imponen ni el bien ni la libertad y no queda más que aceptar la situación con resignación<sup>163</sup>.

Esta lectura de la realidad se ve ilustrada —y legitimada— por el uso de dos motivos industriales que sirven de representación de la cultura y tradición vasca, los *ikazkinak* y las *burdinolak* —carboneros y ferrerías vascas—, que a su vez se convierten en referencia cinematográfica gracias a los largometrajes *Ama Lur* y *Tasio*.

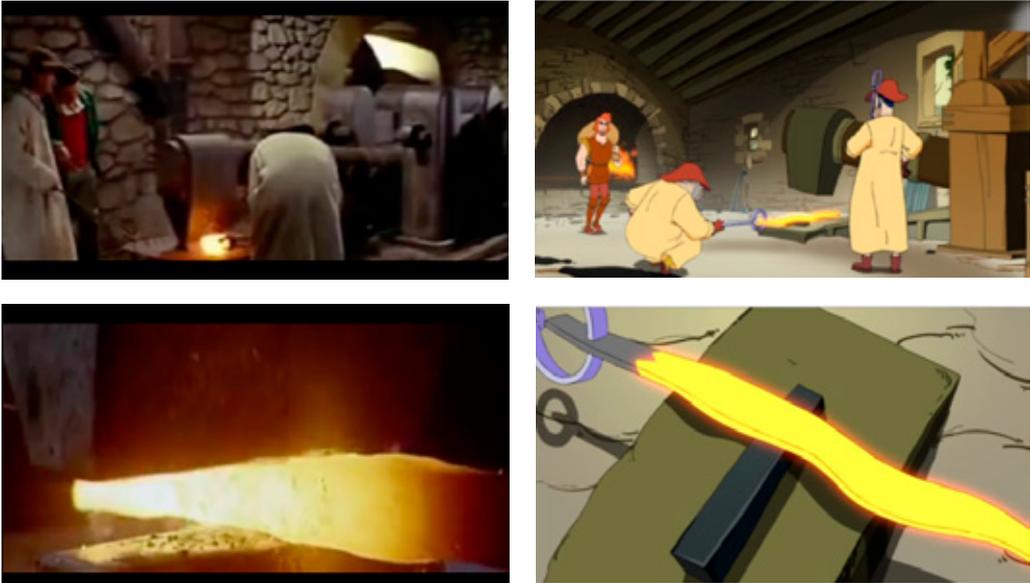
La presencia de las *burdinolak* en pantalla nos lleva indudablemente a *Ama Lur*, una película con grandes connotaciones políticas y referente en la cinematografía vasca, que ya mencionamos en los análisis de *Kalabaza tripontzia* y *Ahmed, Alhambrako printzea*. Pero, en este caso, Berasategi parece hacer una mención explícita a esta película casi plano por plano, con encuadres e idéntica iconografía del funcionamiento de una ferrería hidráulica, tanto en su exterior como en su interior. La recreación iconográfica realista de las ferrerías nos habla del esfuerzo del autor por contextualizar históricamente la película y sirve para identificar tanto el espacio geográfico como la época en que acontece la acción<sup>164</sup>. A través de su documental etnográfico, Basterretxea y Larruquert intentan mostrar una fotografía de las singularidades de Euskal Herria como reacción a la censura de la dictadura, lo que supone la idealización de su película y, según José María Unsain, «no sería descabellado atribuir a *Ama Lur* un porcentaje de causa en el desarrollo de la conciencia nacional vasca»<sup>165</sup>.

163 Respecto a esta interpretación, sugerimos la lectura de dos entrevistas realizadas a Juanba Berasategi en las que se observa el contraste en la actitud del cineasta. La primera, publicada en el *El País* en 2006, es previa al estreno de *Barriola, San Adriango Azeria* y bastante pesimista. La segunda, publicada en *Berria* en 2013, muestra una actitud crítica pero más positiva. En la última, aunque se le alude a una trayectoria «deprimente», explica varios pasos adelante dados por las instituciones para proteger el audiovisual y más concretamente el cine de animación. MARÍN, M. «El cine en Euskadi está bajo mínimos; vamos a pedales». En: *El País*, 16/11/2006. [En línea] <[https://elpais.com/diario/2006/11/16/paisvasco/1163709618\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2006/11/16/paisvasco/1163709618_850215.html)> [Consulta: 01/08/2018] y SUSAETA, Igor. «Hemen saltzaille txarrak gara». En: *Berria*, 24/09/2014. [En línea] <[https://www.berria.eus/paperekoa/1665/028/001/2013-09-24/juanba\\_berasategi\\_zinemagilea\\_hemen\\_saltzaille\\_txarrak\\_gara.htm](https://www.berria.eus/paperekoa/1665/028/001/2013-09-24/juanba_berasategi_zinemagilea_hemen_saltzaille_txarrak_gara.htm)> [Consulta: 01/08/2018].

164 La aparición de las ferrerías se fecha entre la Edad Media y la Edad Moderna, lo que nos ayuda a datar la época en la que está ambientada la película. A partir del Siglo XVII, momento aproximado en el que se sitúa el film, el número de ferrerías baja hasta casi desaparecer. La aparición de los altos hornos y de otras industrias a las orillas de ríos como el Urola trae la paulatina desaparición de estos oficios. En *Ama Lur* también se referencian otros entornos relacionados con la industria del metal y las ferrerías: se muestran las minas de Gallarta —cerca de Somorrostro, mencionadas en *Barriola*— y el proceso de transporte del metal —en ese caso mediante tren, en vez de transporte impulsado por animales—.

165 UNSAIN, José María. *Hacia un cine vasco*. Donostia-San Sebastián: Filmoteca Vasca / Euskal Filmategia, 1985, p.23.

Ilustración 103: Representación de la burdinola en Ama Lur y Barriola, San Adriango azeria.



Respecto a la película *Tasio*<sup>166</sup>, la iconografía del film nos remite directamente a la construcción de la *txondorra* o carbonera. Éste no es un elemento de especial relevancia en la película, aunque la vida de los carboneros sí que es uno de los ejes de la misma: los *ikazkinak* son una de las piezas del proceso industrial que hacen funcionar la sociedad y que influyen en el resto de los participantes: mineros, forjas, transporte, y, por supuesto, políticos. Eso nos lleva nuevamente a la figura de Barriola, que, al igual que el protagonista de *Tasio*, se ve sujeto a un conflicto interno sobre la libertad del individuo, enmarcado en un espacio de tránsito y de conflicto entre la naturaleza a la que pertenecen los carboneros —y los animales— y lo urbano<sup>167</sup>.

**<<Bandoleroa zen agintzen zuena. Zuk ordaintzen bazenuen bidea segurua zen. Ez bazenuen ordaintzen ez zen segurua. Baina autoritatea, erregaren baimena zeukana bidea zaintzeko, bandoleroa zen.>> (Juanba Berasategi)**

Los personajes protagonistas, además de carboneros, también son bandidos que actúan en los alrededores del túnel de San Adrián. Hay evidencias documentadas de asaltadores de caminos en las cercanías de San Adrián en las que se citan como ejemplo robos al correo. El investigador David Zapirain Garrika explica que los salteadores de caminos son en ocasiones

<sup>166</sup> *Tasio* de Montxo Armendariz, se basa en la vida de Anastasio Ochoa, natural de Zuñiga, que vive entre 1916 y 1989. Esta obra se estrena en 1984, cuando Juanba Berasategi está en proceso de producción y estreno de su primer largometraje, *Kalabaza Tripontzia*.

<sup>167</sup> Jaume Martí-Olivella señala que *Tasio*, al igual que *Vacas* (1992) de Julio Médem, muestran un conflicto interior de los personajes protagonistas, enmarcado en un entorno rural vasco. MARTÍ-OLIVELLA, Op.Cit., p.52 y 53. También debemos poner sobre el papel la interpretación de Ann Davies, que opina que el paisaje, en algunos ejemplos como *Ama Lur* o *Vacas*, sirve como símbolo de la propia identidad vasca. DAVIES, Ann. *Spanish spaces: landscape, space and place in contemporary Spanish culture*. Liverpool: Liverpool University Press, 2012, p.62.

carboneros que sufren la crisis del metal en Gipuzkoa y que responden a una realidad socioeconómica muy compleja. Esto lo refleja Berasategi en su película, por lo que estamos una vez más subrayando el mensaje del cineasta a través de realidades históricas:

<<De este modo, una gran parte de esa sociedad tradicional puede convertirse en ladrón o salteador ocasional según la época del año, coincidiendo con los parones estacionales de las actividades agrícolas o de las ferrerías, o también por tratarse de épocas de crisis en las que el trabajo escasea para aquellos artesanos (carpintero, canteros, zapateros, vendedores ambulantes, transportistas, etc.) que no poseen medios de producción propios ni encuentran trabajo en los caseríos familiares ni otros negocios.>><sup>168</sup>

Precisamente uno de los emplazamientos más importantes de la historia, y que además da título al film, es el mencionado paso de San Adrián<sup>169</sup>. Esta cueva es un paso natural a través de las montañas que une Gipuzkoa y Araba/Álava, es decir, es una zona de nexo entre territorios que no están totalmente definidos. Por ello, es un símbolo de la ambigüedad del personaje de Barriola y su conflicto entre el bien y el mal, así como de la unión y al mismo tiempo ruptura entre la naturaleza y la civilización. Tampoco hay que olvidar que San Adrián y la sierra de Aizkorri son lugares de tradición mitológica, ya que se considera que una de las cuevas del lugar es la morada de la genio Mari, lo que subraya las características mágicas de la naturaleza de la zona.

Ligado a este entorno natural están los cambios climáticos y estacionales que apoyan, como se señala anteriormente, la estructura narrativa de la película. La nieve es un símbolo del cambio de ciclo, y, de hecho, Basterretxea y Larruquert también la muestran en *Ama Lur*. En la película de animación la nieve simboliza el final del héroe que no cumple sus objetivos. En el caso de *Ama Lur* la nieve representa la muerte, cuando muestra una procesión fúnebre en un paraje nevado y da a entender que el ser humano pertenece tanto a la naturaleza como a la civilización.

La nieve cobra especial relevancia en los títulos de crédito finales. Como señalamos previamente, a diferencia del resto de largometrajes, en *Barriola, San Adriango azeria* los créditos finales se proyectan de manera ascendente. Al mismo tiempo, en pantalla, observamos como

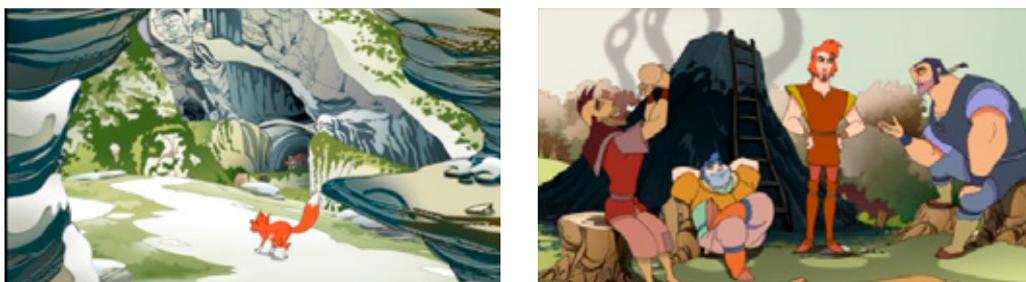
168 ZAPIRAIN KARRIKA, David. *Bandoleros vascos*. Donostia-San Sebastián: Tarttalo, 2006, p.10.

169 El paso es usado como arteria de transporte comercial entre Gipuzkoa y Araba/Álava, y efectivamente existen, como en la película, varias edificaciones tanto dentro del túnel como en los alrededores; entre otros, una posada, una ermita y un castillo. Es interesante recalcar que hay referencias históricas a los intereses, como los del pueblo de Segura, de potenciar otros caminos paralelos para realizar la misma ruta, como también se observa en el film. Para más información histórica sobre el túnel de San Adrián se recomienda la lectura de GARCÍA, Elisa. *San Adrián, camino de peregrinos hacia Compostela*. Vitoria-Gasteiz: Museo de Arqueología Vitoria Gasteiz, 1986 y PORTILLO, Micaela Josefa. *Una ruta europea por Álava a Compostela. Del paso de San Adrián al Ebro*. Vitoria-Gasteiz: Diputación Foral de Álava, 1991.

la nieve cae sobre el paisaje. El movimiento ascendente y descendente sirve para subrayar la dualidad del personaje de Barriola, el poder del buitre y del señor Zurbano en la sociedad, la estructura narrativa circular y los sentimientos del propio director del film.

Por otro lado, el simbolismo sobre el nexo y las fronteras sin limitar se acentúa por el uso del idioma, que sugiere que San Adrián es una zona de movimiento de diferentes culturas. La versión original de la película, escrita en euskera, presenta algunos ejemplos del uso del castellano y del inglés. El lobo, al pedir ayuda, también lo hace en castellano —«socorro»— y Graziana, al intentar calmar a los perros, les ordena «sit». Esta circunstancia, aunque no es la base temática del relato, subraya la convivencia entre diferentes, al igual que en los tres anteriores largometrajes dirigidos por Berasategi.

Ilustración 104: **El paso de San Adrián y la txondorra.**



Debemos acabar este apartado haciendo nuevamente mención al número siete, un dígito que, como recordamos, tiene especial relevancia en *Kalabaza tripontzia*. En este caso, *Barriola, San Adriango azeria* se cierra con la canción cantada por Graziana, en la que hace referencia a que su corazón pierde siete hojas una a una («ene bihotza galduak ditu, banan-banan zazpi orri»), entendemos como metáfora del otoño y del sucesivo invierno. El viaje inacabado del héroe y la crítica social que realiza Berasategi nos llevan a creer que en este caso la canción hace referencia a que el autor pierde la esperanza de una sociedad justa en una Euskal Herria completa, es decir, en las siete provincias que la forman.

### 9.5.2. Tradición oral y fantasía

Debemos comenzar indicando que en este largometraje hay una pequeña pista que nos ayuda a deducir que la película está basada en cuentos recogidos de la tradición oral: dos animales reciben los nombres propios característicos que tienen en dichos relatos, como son 'luki' o 'lukito' para el zorro y 'otsoko' para el lobo<sup>170</sup>.

A partir de ahí, comprobamos que la película adapta dos relatos —o conjunto de relatos— recogidos de la literatura oral vasca. En primer lugar, como indicamos previamente, *Barriola, San Adriango azeria* hace referencia directa a las historias que suceden alrededor del paso de

<sup>170</sup> Se desconoce si estos términos se usan en la versión doblada en castellano de la película.

San Adrián recogidas por Xabier Azurmendi Agirre en *Atzoko Zegama*. El autor presenta un total de siete relatos sobre un carbonero y ladrón de caminos llamado Barriola, pero sin lugar para la fantasía, a diferencia de la versión de animación. Sin embargo, hay elementos que se repiten en las narraciones recogidas por Azurmendi Agirre y la historia de Berasategi, como que Barriola cuente con un grupo de carboneros o que devuelva el dinero de los impuestos a una madre y su hija —padre en la versión de animación—. Respecto al uso de las armas de fuego, aunque el Barriola de *Atzoko Zegama* parece usarlas continuamente, en la película solo lo hace cuando acepta trabajar para el señor Zurbano. Esa circunstancia hace que, como en otros largometrajes de Berasategi, las armas de fuego se asocien nuevamente con el mal.

También hay que subrayar que en la adaptación de Juanba Berasategi su personaje se debate entre el bien y el mal. Por el contrario, el Barriola de Azurmendi Agirre, a pesar de tener también ese proceder ambiguo, parece que finalmente prevalece en él la esencia de 'Robin Hood'. En cualquier caso, ambos personajes repiten una frase: «*Bidean inor ikusten baduzu esan iezaiozu hemen ez duzula inor ikusi*».

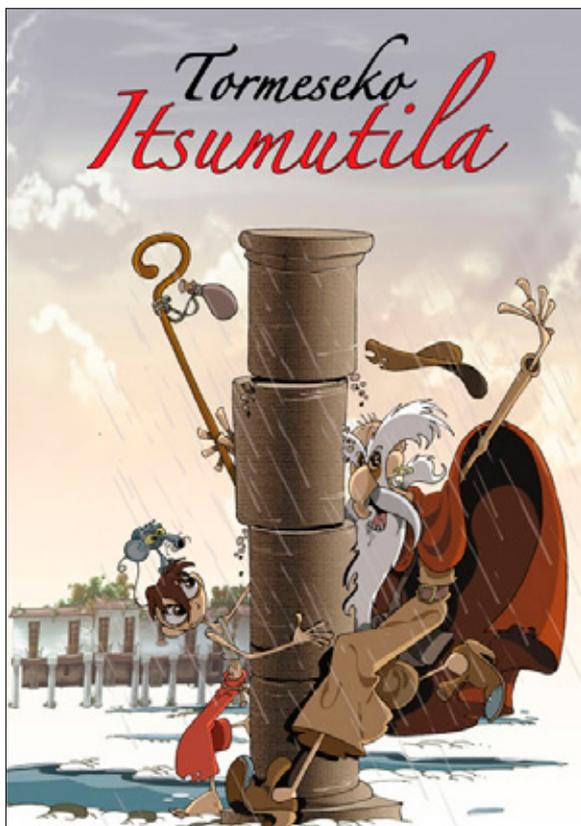
Respecto al segundo texto que adapta Berasategi, volvemos una vez más a las fábulas recogidas de la tradición oral. Precisamente, esa es la base sobre la que Berasategi e Izagirre construyen *Kalabaza tripontzia*, y, casualidad, en la ópera prima del cineasta también se adapta un cuento protagonizado por un zorro. En este caso se adapta la historia llamada *La tragedia del zorro*, en la que el animal es engañado por un buitre; después de invitar al raposo a agarrarse a su cola, el buitre le hace hablar para que éste caiga y muera. En sus dos largometrajes Berasategi e Izagirre convierten los relatos en una lección para el animal<sup>171</sup>.

El hecho de que Berasategi adapte una fábula protagonizada por un animal sirve para dar una justificación naturalista a su mensaje de crítica social. Por ello, creemos que *Barriola, San Adriango azeria* es, junto con su primer largometraje, uno de los referentes a tener en cuenta para identificar los rasgos más característicos de la obra del autor.

171 Curiosamente en los dos cuentos originales recogidos por Barandiaran —*Aseridxa ta ollara* y *La tragedia del zorro*— el zorro sale perdiendo cuando hace uso del habla. Aunque la comunicación es un tema habitual de las películas de Berasategi, en el caso de *Barriola, San Adriango azeria*, no se adapta esa parte de los cuentos. BARANDIARIAN. *Mitología del Pueblo Vasco*, Op.Cit., p.248, 249 y 255. Xabier Azurmendi Agirre en *Atzoko Zegama* recoge una historia similar a la de Barandiaran, en la que el buitre, en vez de engañar al zorro al hacerle hablar, al tenerlo a su espalda decide lanzarlo al vacío. En esta versión la capacidad comunicativa no tiene relevancia. AZURMENDI AGIRRE. Op.Cit., p.91.

# 10 | **Tormesko itsumutila**

Ilustración 105: Cartel *Tormesko itsumutila*.



## 10.1. Ficha técnica e introducción

### Datos principales

**Título original:** *Tormesko itsumutila*

**Otros títulos:** *Lazarillo de Tormes*

**Dirección:** Juanba Berasategi

**Año:** 2012

**Calificación:** apta para todos los públicos y especialmente recomendada para la infancia

**Nacionalidad:** española

### Producción y doblaje

**Producción:** Lotura Films, Arte Sonora Estudios

**Empresa de doblaje:** Arte Sonora Estudios, Mixer

**Intérpretes:** Pilar Valdés, Alberto Hidalgo, Javier Merchante, Jesús Prieto, Nonia de la Gala, Antonia Martínez, Arantza Moñux, Mikel Mendizabal, Josu Mitxelena, Loinaz Jáuregui, Jose Martin Zabala, Jose Manuel Goikoetxea, Klara Badiola, Iñigo Puignau, Dolores Díaz, Kandido Uranga, Nekane Sarobe, Mikel Fernandez, Jose Francisco Jáuregui, Jose Ramon Larrea, Ane Aseginolaza

### Ficha técnica

**Producción:** Juanba Berasategi, Sara Santaella

**Dirección de producción:** Miren Berasategi

**Guionista:** Joxean Muñoz, Mitxel Murua

**Dirección de fotografía:** Eduardo Elozegi

**Música:** Antonio Meliveo

**Montaje:** Juanba Berasategi

**Director de Animación:** Imanol Zinkunegi

**Animadores:** Imanol Zinkunegi, Javier Ojuel, Marcos Busatori, Francisco Antonio Delgado, Josu Mitxelena, BANAKA, S.L.

### Formato y duración

**Formato:** digital

**Duración:** 68 minutos

*Tormesko itsumutila* es el sexto largometraje dirigido por Juanba Berasategi. Por primera vez, el cineasta plantea su proyecto como *tv-movie* y no para su estreno comercial en salas, lo que le posibilita continuar haciendo animación, pero con menor presupuesto. Para la película cuenta con sus colaboradores habituales, pero incorpora por primera vez a su hija Miren Berasategi como productora ejecutiva. Además, recupera a Antonio Meliveo como compositor musical, después de trabajar con él en *Alhambako giltza* (2003, Juanba Berasategi), y como guionista a Joxean Muñoz, quien años antes escribe el guion de *Balearenak/Ipar haizearen erronka* (1992, Juanba Berasategi).

Este largometraje es la segunda coproducción en la que participa Lotura Films después de *Alhambako Giltza*<sup>172</sup>. Como en esa ocasión, trabaja con una empresa andaluza, el estudio de grabación Arte Sonora Estudios de Sevilla<sup>173</sup>. Cuenta con la ayuda de la Junta de Andalucía —la cual también participa en *Alhambako giltza*— y del Gobierno Vasco<sup>174</sup>. Las televisiones públicas Canal Sur y Euskal Telebista figuran como coproductoras.

Una vez más, estamos ante una adaptación literaria, concretamente, de la novela de autor anónimo titulada *La vida de Lazarillo de Tormes y de sus fortunas y adversidades*. Al igual que sucede en otras dos de sus películas, no es una novela vasca, aunque en esta ocasión cuenta con una traducción al euskera realizada por Orixe en el siglo XX. Precisamente, este texto sirve como base para el guion de la película.

El cineasta adapta los mensajes anticlericales y la crítica social de la novela, que casualmente, son dos de los temas recurrentes de su filmografía. En este caso, se hace hincapié en la hipocresía de la sociedad, reflejada en el conflicto entre ser y parecer, para lo que incorpora por primera vez el motivo del espejo, en lugar del disfraz. Berasategi a través de la figura del pícaro, justifica en cierta medida obrar mal para conseguir nuestros objetivos.

Asimismo, mientras que en su largometraje previo, *Barriola, San Adriango azeria* (2008, Juanba Berasategi), refleja su visión pesimista de la realidad en la estructura narrativa, creación de personajes y mensajes, en *Tormesko itsumutila* vuelve a un planteamiento clásico presentando el viaje del héroe en su totalidad. Cabe destacar que, en este caso, María, el personaje femenino protagonista de la película, no desarrolla su viaje de la heroína en paralelo al del héroe. Sin embargo, sí que es un personaje determinante en la resolución de la historia, ya que favorece el renacer del héroe. El personaje de María respeta el estereotipo habitual creado por el cineasta, pero, como novedad, Berasategi incluye en su agenda nuevos temas: re-

172 Lo afirmamos tomando como referencia los datos proporcionados por el Ministerio de Cultura en su base de datos de películas calificadas. A pesar de que *Tormesko itsumutila* es una *tv-movie*, aparece en la base datos del Ministerio, donde se indica que tuvo un estreno en salas cinematográficas con 21 espectadores.

173 La empresa sevillana Arte Sonora se encarga de la sonorización de *Alhambako giltza*. En *Tormesko itsumutila*, según nos indica la propia Arte Sonora Estudios, participa como coproductora al 50% y se encarga de la edición y mezcla de sonido, estudio de doblaje y también de parte de la animación.

174 Recibe ayudas del Ministerio de Cultura (190.244 euros a razón de ayudas para la producción de películas para televisión sobre proyecto) y del Gobierno Vasco (220.000 euros del a razón de ayudas para la producción de *tv-movies*).

flexiona sobre la maternidad y el sexo. Esta realidad indica un paso adelante hacia la igualdad en la representación de hombres y mujeres en sus películas, un proceso que, como veremos más adelante en el epílogo, tiene su culminación en *Nur eta herensguearen tenplua* (2017, Juanba Berasategi).

A nivel técnico, *Tormesko itsumutila* supone la continuación del estilo del anterior largometraje, *Barriola, San Adriango azeria*. La utilización de la animación 2D totalmente digital se combina con efectos especiales digitales —la iluminación, la lluvia— y con el uso del entorno vectorial para crear diferentes capas que dan profundidad a la imagen. Cabe señalar que en este caso la animación es más limitada —tan solo cuenta con siete animadores según Berasategi— y más cercana al *cut-out* que a los dibujos animados tradicionales, ya que las extremidades de los personajes humanos se mueven por zonas. A pesar de que la historia representa una época real y que los fondos son realistas, el estilo es caricaturizado, además, recupera las metáforas visuales y los animales antropomorfos. Esa elección de estilo visual se contrapone con la seriedad de los mensajes de la película.

En definitiva, estamos ante un largometraje que tiene el sello de Berasategi, pero que presenta una simplificación tanto a nivel técnico como de diseño, a favor de un formato *a priori* menos exigente, como es la *tv-movie*.

## 10.2. Sinopsis argumental

María, una joven muchacha, camina de noche por las calles de Toledo y entra a la casa donde sirve al arcipreste de San Salvador. De debajo de su falda sale un niño, Lázaro, que le comienza a contar su historia. Lázaro de Tormes es un pequeño ladrón de Salamanca que, tras intentar robar a un ciego, acaba ejerciendo de guía para éste. El invidente hace entender al joven que debe ser avisado para sobrevivir. Lázaro para alimentarse, intenta engañar en repetidas ocasiones a su amo, pero fracasa una y otra vez. En Escalona, Lázaro consigue finalmente despistar al ciego y deja de acompañarle. Entonces entra a servir a un clérigo con el que vuelve a pasar hambre. El niño se hace con una copia de la llave del baúl donde está la comida y empieza a robar. Tras ser descubierto, el clérigo le echa.

Lázaro llega a Toledo, donde un pregonero —que en paralelo realiza el mismo camino que el niño—, le reconoce como ladrón. El joven huye y es salvado por María. El pregonero consigue entrar en la casa del arcipreste, pero Lázaro se salva después de caer del campanario. Tras quedar inconsciente, los besos de María lo despiertan. Lázaro se convierte en pregonero de San Salvador y forma pareja con María.

## 10.3. Elementos narrativos y formales

### 10.3.1. Ambiente

El nombre del protagonista, Lázaro de Tormes, relaciona al mismo con el Río Tormes que cruza Salamanca. De este modo, su viaje comienza en dicha ciudad, pasa por Escalona y Maqueda y acaba en Toledo. También se menciona Valladolid y durante el viaje se visitan diferentes lugares indeterminados. Algunos de estos escenarios se reproducen iconográficamente con fidelidad a la realidad, por lo que son fácilmente identificables.

Ilustración 106: Salamanca y Escalona.



La historia, al igual que la novela original, está ambientada en el Renacimiento, concretamente en las primeras décadas del siglo XVI. Los espacios, vestimentas e incluso el lenguaje, se reproducen para ambientar la película lo más fielmente posible. La narración comienza en el presente de la acción y toma forma de *flashback* cuando Lázaro comienza a contar cómo llega hasta ese momento<sup>175</sup>.

### 10.3.2. Personajes

#### 10.3.2.1. El héroe y su objeto de deseo

Lázaro de Tormes es el protagonista, un antihéroe representado por un niño de origen marginal que no entra en los estándares del héroe<sup>176</sup>. Lo único que sabe hacer es robar para sobrevivir. Precisamente, sobrevivir es su objeto de deseo, pero como comprende en su viaje iniciático, no puede ganarse la vida robando.

Un pequeño ratón acompaña a Lázaro desde el principio de la película. Ambos comparten el mismo objetivo: sobrevivir y alimentarse. Aunque habitualmente ejerce de aliado y acom-

<sup>175</sup> Esta elección coincide con la estructura epistolar de la novela original. El primer largometraje de Juanba Berasategi, *Kalabaza tripontzia* (1985), se construye de manera similar, con un narrador que explica a modo de *flashback* cómo llega hasta su presente.

<sup>176</sup> Los mellizos Ane y Peiot de *Balearenak/Ipar haizearen erronka* tienen un perfil similar al de Lázaro: son dos huérfanos de origen marginal que realizan un viaje iniciático.

pañante, también es motivo de enredos. El roedor realiza una versión simplificada del viaje del héroe y en la recta final de la película vive su propia muerte simbólica y renacimiento. El paralelismo entre la vida de Lázaro y la del ratón se enfatiza a través de las palabras del ciego, que incide en que el muchacho vive como un sucio ratón.

### 10.3.2.2. El mentor

El primer amo de Lázaro, el ciego, es su mentor. Según indica el niño, le da la vida, como su madre, ya que le enseña cómo es la realidad que le toca vivir.

### 10.3.2.3. El oponente

Las penurias que el ciego hace vivir a Lázaro le sitúan, además de como mentor, también como oponente. La separación del mentor, en este caso, supone vencerlo como oponente. El segundo amo de Lázaro, el clérigo, también es un oponente en la medida que obstaculiza su supervivencia. Finalmente, el pregonero pelirrojo, con el que Lázaro se cruza a lo largo de toda la película, es el último antagonista al que Lázaro hace frente. Por su parte, el pregonero también es el oponente del ratón que acompaña a Lázaro, ya que es además cazador de ratones. El pregonero tiene al gato Moisés como aliado, tanto para descubrir a Lázaro como para cazar el ratón.

## 10.3.3. El viaje del héroe

### 10.3.3.1. Primer acto

**Mundo ordinario:** Lázaro es un joven de Salamanca que se gana la vida robando.

**La llamada de la aventura y la aparición del mentor:** La madre de Lázaro decide que su hijo marche para ejercer de guía de un hombre ciego.

### 10.3.3.2. Segundo acto

**El mundo extraordinario (primer umbral):** Lázaro y el ciego salen de Salamanca por uno de los puentes (primer umbral).

**El aprendizaje del candidato:** Lázaro comienza su viaje con el ciego, quien le advierte que junto a él va a aprender sobre la vida.

**Primeras heridas:** El ciego y Lázaro intentan constantemente engañarse el uno al otro. Lázaro es descubierto, castigado y obligado a pasar hambre.

**La desaparición del mentor:** Lázaro consigue engañar al ciego. En consecuencia, termina su aprendizaje y deja de servirle.

**Visita al oráculo:** A las afueras de Maqueda, un olor a comida atrae a Lázaro.

**La bajada a los infiernos (segundo umbral):** El olor lleva a Lázaro hasta la ventana (segundo umbral) de la casa del clérigo al que empieza a servir. Éste a pesar de tener mucha comida,

hace pasar hambre a Lázaro, que se ve obligado a robar. Huye del clérigo después de ser descubierto.

### 10.3.3.3. Tercer acto

**Salida del infierno:** Lázaro llega a Toledo.

**Prueba final y renacer (tercer umbral):** Lázaro habla con el pregonero y se ofrece como aprendiz. El pregonero lo identifica como ladrón y Lázaro encuentra refugio con María. Tras ser descubierto por el pregonero, Lázaro escapa por una ventana (tercer umbral) y es perseguido hasta lo alto del campanario<sup>177</sup>. Cae a través del tejado (cuarto umbral) y pierde el conocimiento. Los besos de María le devuelven la consciencia.

**El regreso al mundo ordinario (cuarto umbral):** Lázaro es nombrado pregonero de la parroquia de San Salvador y mediante su trabajo obtiene el reconocimiento de los habitantes de Toledo.

### 10.3.4. Transformaciones

A través de su viaje iniciático, el héroe de la historia consigue las competencias necesarias para dejar de ser un niño ingenuo y convertirse en un adulto responsable y honrado. Pasa de vivir bajo la protección de su madre a tener un oficio y una pareja.

### 10.3.5. Elementos fantásticos

La película adapta una novela de corte realista, sin ningún elemento fantástico. Sin embargo, los creadores del film incluyen varios personajes animales, que sin ser antropomorfos ni tener la capacidad del habla, sí que son capaces de entender, gesticular y reaccionar a lo que los humanos dicen o hacen. Entre ellos, el personaje más destacado es el ratón que acompaña a Lázaro, que reacciona, por ejemplo, al hambre, al dolor y al miedo. El gato Moisés también muestra estas cualidades. Finalmente y en menor medida en comparación con el resto de animales, el burro que acompaña al pregonero es capaz de reaccionar a lo que sucede a su alrededor.

Dejando los animales a un lado, el ciego regala al pregonero una bolsa llena de supuestos polvos mágicos. Por lo que parece, no tienen cualidades fantásticas, sino que es algún tipo de droga que afecta a los reflejos de la persona que los respira. También el ciego alude a la magia de la escultura del toro de Salamanca para engañar a un ingenuo Lázaro.

### 10.3.6. Elementos humorísticos

La película muestra las penurias de Lázaro como una tragicomedia en las que el joven constantemente se lleva golpes. Sin embargo, es el personaje del pregonero el que se caracteriza

<sup>177</sup> En *Alhambra*ko giltza la persecución de Carmen le lleva a subir a un campanario, tal y como hace el protagonista de *Tormesko itsumutilla*.

por el humor de golpe y porrazo y su constante humillación, especialmente cuando intenta cumplir su labor de exterminar ratones. Junto a él, la carga humorística recae sobre todo en el ratón protagonista y en el gato Moisés. El propio diseño del felino, demasiado obeso como para cazar ratones, favorece esta situación. Esta pelea gato/ratón recuerda a la protagonizada por las mascotas de protagonistas y antagonistas en *Balearenak/Ipar haizearen erronka*.

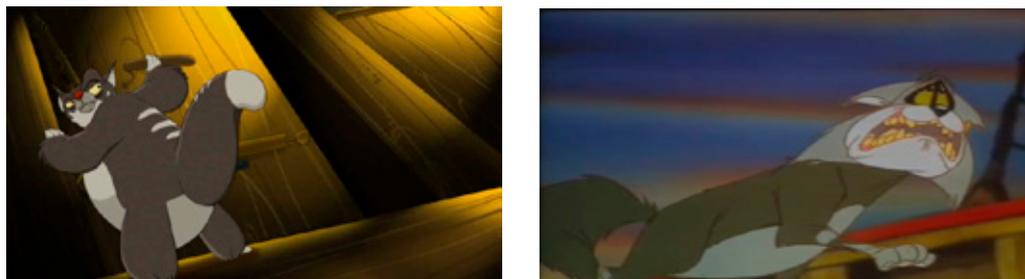
Ilustración 107: **Diferentes motivos humorísticos en *Tormesko itsumutila*.**



### 10.3.7. Diseño de personajes

Berasategi apuesta por un diseño de personajes aún más simplificado, estilizado y de proporciones menos realistas que en su anterior largometraje, *Barriola, San Adriango azeria*. Los personajes se dividen entre aquellos altos y delgados —Lázaro, el ciego, el pregonero, María y el arcipreste— y los voluminosos —la madre de Lázaro y el clérigo—. Destacan las estrechas cinturas de las mujeres, las delgadas extremidades de los personajes y sus largos cuellos. En este punto debemos señalar el parecido del diseño, cromatismo incluido, de los gatos Moisés y Xarpa de *Balearenak/Ipar haizearen erronka*, así como su papel en la narración —aliados del antagonista y con carga humorística—.

Ilustración 108: **Los gatos Moisés y Xarpa.**



La técnica de animación, aunque continúa siendo 2D, se aleja de la estética habitual de Berasategi y se acerca más al *cut-out* que caracteriza a la empresa vasca Somuga<sup>178</sup>. Por ello, los personajes lejos de presentar un movimiento fluido y realista, parece que mueven sus extremidades individualmente. Al mismo tiempo, al igual que en *Barriola, San Adriango azeria*, se opta por unos fondos que asemejan mucho a las ciudades que representan.

<sup>178</sup> De hecho, en este largometraje Lotura Films vuelve a utilizar el software Toon Boom, el mismo que en *Barriola, San Adriango azeria*.

Respecto al color, predominan los colores planos en los personajes, que son además delimitados con una línea negra que varía de grosor según la posición de los mismos dentro del encuadre. La profundidad de la imagen se busca mediante las sombras y los fondos. Sin embargo, como sucede en *Barriola, San Adriango azeria*, los fondos naturales dejan de lado un estilo pictórico realista; aunque se utilizan degradados, en muchas ocasiones muestran cambios bruscos de color que restan volumen a los espacios.

No debemos cerrar este apartado sin mencionar el uso de las metáforas visuales. En los dos largometrajes anteriores, a pesar de presentar elementos fantásticos, se opta por un diseño de proporciones realistas alejado del *cartoon* y de las metáforas visuales. En el caso de *Tormesko itsumutila*, el autor retoma las metáforas visuales que están presentes en *Kalabaza tripontzia* y *Balearenak/Ipar haizearen erronka*. Ejemplo de ello son aquellas metáforas que sirven para destacar la embriaguez de Lázaro, el olor del pastel y de la comida que atraen al muchacho y el corazón palpitante del ratoncito que sugiere el enamoramiento de Lázaro y María.

Ilustración 109: **Metáforas visuales en *Tormesko itsumutila*.**



### 10.3.8. Otros elementos formales

Al igual que en *Barriola, San Adriango azeria*, estamos ante una película realizada íntegramente mediante animación digital, que una vez más deja de lado los elementos 3D. Pero, como es habitual, se utiliza el recurso del espacio virtual para crear profundidad, así como de la cámara virtual para generar diferentes movimientos dentro del plano.

Respecto a la profundidad de la imagen, ésta se construye en base a la superposición de capas de dibujos planos. Los *zooms in* y *out* sobre los grandes planos generales de las ciudades dejan entrever perfectamente esas capas, que según se alejan o se acercan, permiten ver detalles de la anterior capa, al tiempo que algunas pasan a estar desenfocadas. De la misma manera, al crear entornos urbanos, destaca cómo se distorsionan los dibujos para crear diferentes angulaciones como el contrapicado. Ejemplo de ello es el contrapicado en el que María observa la altura de su casa. Este tipo de plano se usa también para subrayar de manera humorística las carencias físicas de un personaje, concretamente, del gato Moisés cuando duda si puede subir las escaleras.

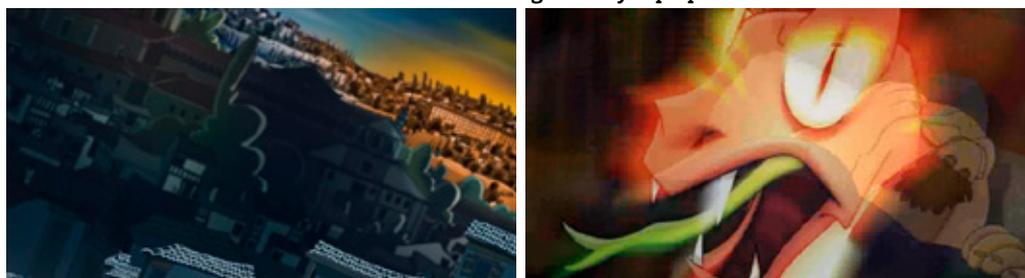
### Animación por capas.



En este largometraje los movimientos de cámara son más pronunciados que en los anteriores. Se realizan constantemente *zooms* sobre o desde los personajes, para dar dinamismo a la imagen o enfatizar el cambio de iluminación al amanecer y atardecer. En ocasiones, estos movimientos tienen objetivo dramático, como el acercamiento que se hace hasta un plano detalle de la mirada del ciego. También sirven para mostrar incertidumbre, como cuando tres *zooms* consecutivos se convierten en un plano subjetivo en la huida de María. Además, en ocasiones los *zooms* son acompañados de ángulos que se corrigen según la cámara realiza su recorrido hacia atrás.

Mediante efectos especiales se opta por crear una lluvia digital, que además coincide con un momento clave de la estructura narrativa: el abandono del mentor.

Ilustración 110: Usos de la angulación y superposición.



Por otra parte, se observa la superposición de dos imágenes en un mismo plano que sugiere que un personaje está soñando. La imagen soñada, además, se presenta con mayor brillo que el resto de la película. Las superposiciones están relacionadas con los fundidos encadenados, que son utilizados como signo de puntuación entre diferentes secuencias. Al mismo tiempo, el creador se sirve del movimiento de un objeto para realizar una transición entre dos lugares y personajes distintos: el ciego lanza una manzana que va a parar en la distancia a los pies de Lázaro, uniendo a dos personajes que en ese momento todavía no se conocen.

En *Tormesko itsumutila* el uso de la música pasa más desapercibido que en los largometrajes anteriores. Lo más destacado de la banda sonora es el uso de los ruidos para ambientar la acción o identificarlos con personajes concretos: la melodía de trompeta la asociamos con el

pregonero y el clérigo toca el órgano, concretamente una pieza del Concierto de Brandemburgo de Johann Sebastian Bach<sup>179</sup>.

Debemos terminar este apartado haciendo referencia a la convención del libro como elemento de legitimidad del relato. En el presente film no aparece dicha convención; sin embargo, el título de la película se muestra al inicio de la misma con un ruido que simula un lápiz escribiendo sobre papel, al tiempo que las letras que forman *Tormesko itsumutila* aparecen en la pantalla con una caligrafía que se asemeja a la escritura a mano. Consideramos que introducir el título de esta singular manera, cumple la misma finalidad que la convención del libro al inicio o final de la película.

---

179 Esta pieza de música clásica la adapta al órgano el compositor musical de la película, Antonio Meliveo. Sus composiciones son interpretadas por The Blue Line Orchestra y el coro del Colegio Internacional Europa de la ciudad de Sevilla.

## 10.4. Significados

### 10.4.1. Sobrevivir haciendo el mal

La premisa sobre la que se establece el relato de Lazarillo es la hipocresía social. Es decir, es lícito hacer el mal para sobrevivir. Esto se encuadra en la oposición entre el bien y el mal, y al mismo tiempo, en la de ser y parecer. Los dos principales motivos sobre los que se construyen estos discursos son, por un lado, el género literario de la picaresca y la figura del pícaro y, por otro, el engaño de los sentidos y más concretamente, la presencia del reflejo en el espejo.

Como hemos señalado anteriormente, los valores del héroe de esta película no son los habituales: hace el mal, pero no para ayudar a la sociedad —como Robin Hood—, sino para buscar su propio beneficio. Esta elección nos recuerda a *Barriola, San Adriango azeria*, ya que los paralelismos temáticos entre ambas películas sirven para medir la actitud y sentimiento de Berasategi respecto a la realidad social del momento.

Los personajes de Lázaro y Barriola se construyen con una axiología variable y están obligados a vivir en una sociedad hipócrita; en el caso que nos ocupa, la sociedad renacentista del siglo XVI. La diferencia reside en la estructura del viaje del héroe, ya que mientras Barriola no supera la prueba, Lázaro sí consigue reinsertarse en la sociedad<sup>180</sup>. Esto, llevado al contexto de producción, significa que Berasategi supera, en cierta medida, el pesimismo que siente durante la producción de su anterior película. Por ello cuatro años después, se ve en condiciones de volver a contar una historia completa, con 'final feliz'. Aunque llegado ese momento la sociedad vasca está ya en plena crisis económica, Berasategi parece mostrar más sintonía con las instituciones, lo que le da cierta esperanza. Concretamente, menciona de manera positiva la llegada de Maite Iturbe al puesto de Directora General de Euskal Telebista, con quien trabaja durante años como Directora de Producción.

Volviendo a los significados de la película, la diferencia principal respecto a *Barriola, San Adriango azeria* es que recupera uno de sus temas habituales, la crítica a la religión, a través de personajes muy ligados a la misma y bajo la reflexión sobre la hipocresía. Estos personajes —los dos primeros amos de Lázaro—, aunque representan figuras públicas que supuestamente deben ser respetadas, se excusan en la religión e incluso utilizan expresiones en latín para hacer el mal y salir beneficiados. Asimismo, cabe destacar que los personajes actúan de manera distinta de día y de noche (oposición entre ser y parecer).

En contraposición a estos personajes hipócritas, encontramos dos cuyo objetivo es hacer el bien: elregonero pelirrojo —quien se dedica a denunciar fechorías y a cazar ratones— y el gato Moisés. Irónicamente, y como consecuencia de los valores atribuidos al pícaro, que elregonero y el gato hagan el bien perjudica al protagonista. La honradez con la que actúan

180 Un motivo más que sirve para subrayar este cambio está en los títulos de crédito finales. Los primeros cuatro largometrajes analizados muestran los créditos de manera descendente, con la excepción de *Balearenak/Ipar haizearen erronka*, donde previamente se proyectan algunos nombres sobre imágenes estáticas. Sin embargo, como hemos señalado previamente, en *Barriola, San Adriango azeria* esta norma desaparece y los créditos son ascendentes. En *Tormesko itsumutila* vuelven a su forma normativa, lo que sirve para subrayar que efectivamente, su largometraje previo supone un punto de inflexión en su filmografía.

supone la paradoja de que haciendo el bien no se consigue el éxito, exactamente el mismo mensaje que Berasategi expone en *Barriola, San Adriango azeria*. Llevado a la interpretación de la realidad del director, Berasategi nos intenta decir que no hay que ser totalmente honestos para conseguir los objetivos, y que, apelando a una expresión usada en sus películas, 'hay que ser zorros' para conseguir lo que se desea<sup>181</sup>.

Aunque Berasategi utiliza habitualmente el disfraz para ilustrar el debate entre el ser y parecer, en esta ocasión opta por introducir el motivo del espejo. En este largometraje no hay disfraces al uso, pero, como señalamos, la fe cristiana se utiliza como excusa para esconder los pecados de los amos del protagonista. Lo más similar al disfraz que encontramos es la falda de María, que sirve de escondite para Lázaro en un momento de huida. Lázaro también intenta engañar y hacerse pasar por lo que no es, concretamente por cazador de ratones. Como decimos, en lugar del motivo del disfraz, en esta película Berasategi juega por un lado con la importancia de los sentidos —especialmente a través del ciego, cuyas cejas y barba nos impiden verle la cara— y por otro con el motivo del espejo y del reflejo<sup>182</sup>. Al menos en tres ocasiones vemos cómo diferentes elementos se ven reflejados en los ojos de otro personaje o en objetos brillantes. Esto nos lleva nuevamente a la figura del pregonero, que vive ajeno a estas realidades cubiertas de engaños y que cree que las personas con las que trata merecen respeto por los cargos que desempeñan. Este personaje se ve reflejado a sí mismo en su espada, símbolo de su ingenuidad ante la hipocresía con la que lidia a diario.

Ilustración 111: **Diferentes reflejos en *Tormesko itsumutilla*.**



A su vez, la figura del ciego es relevante, ya que entra en juego el concepto de la invisibilidad. La ceguera del anciano no es problema para desenvolverse con soltura en su día a día y de ahí la importancia del resto de sentidos. Lo que parece un anciano desvalido es un hombre con gran conocimiento sobre la vida y que además, da a entender a Lázaro que debe intentar pasar desapercibido o ser invisible para sobrevivir. Es más, el ciego advierte de esta manera a Lázaro sobre cómo debe comportarse: «*Inozoa! jakizak itsuaren mutilak deabrua baino puntu bat bizkorragoa izan behar duela*». Más tarde, Lázaro reza a San Juan para que deje ciego a su segundo amo y evitar ser castigado por el clérigo.

181 En los guiones de ambas películas se utiliza la expresión «ser un zorro»; en *Barriola San Adriango azeria* se llama zorro al protagonista y en *Tormesko itsumutilla* al ciego.

182 Para profundizar en la metáfora del espejo se recomienda la lectura de José María Aguilar. AGUILAR MORENO, José María. *El cine y la metáfora*. Sevilla: Renacimiento, 2007.

## 10.4.2. Una nueva perspectiva sobre la mujer

A diferencia de los cuatro largometrajes anteriores dirigidos por Berasategi, en esta ocasión no hay un personaje femenino que realiza su viaje de la heroína paralelamente al héroe. Existe el personaje de María, pero tiene un rol menos importante que el de sus antecesoras. Sin embargo, creemos que en cierta manera mantiene el patrón de conducta de éstas. María es una mujer joven que trabaja para un hombre, no tiene miedo de salir sola de noche, tiene capacidad de tomar decisiones, ayuda a un desconocido, engaña y hace frente a situaciones complicadas. Esta descripción del personaje femenino hace que María se muestre como una versión femenina del pícaro representado por Lázaro. Para apoyar esta teoría, al final de la película, el pregonero indica que se castigará igualmente a niños y niñas vagabundos que alteren el orden.

Conviene señalar que los personajes femeninos protagonistas del género literario de la picaresca presentan diferencias respecto a los masculinos, ya que no se corresponden a los parámetros de conducta que presentan ni a los ambientes en los que se mueven<sup>183</sup>. Sus objetivos de supervivencia aparecen ligados a la búsqueda de un marido que les proporcione un nivel de vida alto, por lo que habitualmente no son niñas, sino mujeres conscientes de su sexualidad. Aunque se alejan de la descripción normativa del pícaro, las pícaras siguen representando la oposición entre ser y parecer. En el caso de la protagonista de la película, aunque comparte características del pícaro masculino, en un momento concreto muestra una de las características propias de las pícaras: María deja a Lázaro entrar bajo su falda y lo invita a su dormitorio donde ella se queda en enaguas. El hecho de que finalmente María y Lázaro se conviertan en pareja tal vez sea consecuencia de las tradicionales características de la pícaro femenina.

El rol de María en la narración es relevante en el renacer del héroe, ya que su beso lo devuelve a la vida. No se corresponde con el tradicional final de los cuentos de hadas, en los que el personaje masculino es el que libera al femenino de la muerte simbólica, como sucede en *Blancanieves* o *La bella durmiente*<sup>184</sup>. Una vez más hay que contraponer el final feliz de *Tormesko itsumutila* con *Barriola*, *San Adriango azeria*, ya que en ambos el personaje femenino tiene el poder de reconducir al lado del bien al héroe protagonista. María al emparejarse con Lázaro le da la oportunidad de ser un hombre dentro de la ley; por su parte Graziana no consigue su objetivo y Barriola se mantiene como un personaje ambiguo y dependiente de la corrupción del poder. De esto se deduce que, siguiendo las interpretaciones previas, el pesimismo de Berasategi en *Barriola*, *San Adriango azeria*, da a entender que ni siquiera la mujer, habitualmente representante de la naturaleza y el bien, es capaz de salvar la sociedad. En contra, en *Tormesko itsumutila*, la mujer es un símbolo de esperanza.

183 Para un acercamiento a las características de las pícaras femeninas se toma como referencia y se recomienda la lectura del siguiente texto: DELFÍN VAL, José. *La picaresca femenina. Putarazanas, bujarrones y cornicantores*. Valladolid: Ámbito, 2008.

184 El renacer es uno de los siete argumentos básicos expuestos por Christopher Booker. El autor presenta esta convención en la que habitualmente es un héroe el que redime a la heroína sumida en una muerte en vida o hechizo del sueño, ocasionalmente mediante un beso. Concreta que existe la versión opuesta, en la que la heroína libera al héroe del hechizo mediante el poder de su amor, como es el caso de *La Bella y la Bestia* y *Tormesko itsumutila*. BOOKER, Christopher. *The Seven basic plots. Why we tell stories*. London, New York: Continuum, 2004, pp.193- 196.

Pero, la aportación más importante que hace Berasategi sobre la visibilidad de la mujer en esta película no es el personaje de María, sino la de los demás personajes femeninos. Esto supone que Berasategi incorpore a su discurso nuevos temas a favor de la igualdad dentro de su crítica social, específicamente sobre la maternidad y el sexo.

Debemos partir de la premisa de que por primera vez un héroe —o heroína— protagonista no es huérfano de madre. La madre de Lázaro hace de la maternidad un acto público y se muestra amamantando a su bebé y hablando con normalidad de sus relaciones sexuales. En contraposición con esta actitud, el ciego, personaje que representa la hipocresía social, no duda en juzgar y humillar públicamente a una mujer embarazada por ser portadora del pecado<sup>185</sup>. Berasategi explica a través de las imágenes que la maternidad y las relaciones sexuales —especialmente las de la mujer— son parte del debate público en el que la voz masculina se impone con un juicio de valor. Esto, viniendo de un autor masculino, podría considerarse paradójico, si no fuera por la incidencia de la crítica social en sus películas, y la relevancia y forma que adquieren sus personajes femeninos<sup>186</sup>.

Por ello, creemos que Berasategi en esta película da un importante paso adelante a favor de la igualdad, ya que intenta desacreditar las opiniones impuestas desde el punto de vista masculino —y clerical— en lo que a la libertad de la mujer se refiere. Para reafirmar esta apuesta de Berasategi nos remitimos a la entrevista que le realizamos en 2014, donde a propósito del proyecto de serie que tiene al *trikitilari* Elgeta como protagonista, explica que además de sus temas recurrentes como la crítica social o el anticlericalismo, también esperaba sumar una reflexión sobre el papel de la mujer en la sociedad<sup>187</sup>.

Ilustración 112: **La madre de Lázaro y la mujer embarazada.**



185 En ese sentido, y como expone José Delfin, no hay que obviar que en la novela se sugiere que los principales personajes femeninos, incluida la madre de Lázaro y su esposa, ejercen la prostitución. DELFIN VAL, Op.Cit., pp.127–129. Esta consideración, sumada a la definición que se hace de la pícaro, presenta a las mujeres constantemente abocadas al pecado, tanto en la novela como en el género literario, y en la presente película. De hecho, como explica Antonio Rey Hazas, uno de los relatos más conocidos de la picaresca femenina, *La hija de Celestina*, es una historia moralizante y conservadora donde la protagonista se muestra evocada al placer propio y se la juzga de libertina, por lo que finalmente acaba muerta. REY HAZAS, Antonio. *Picaresca femenina*. Barcelona: Plaza & Janes, 1986, p.50, 59 y 60.

186 Irónicamente, la película muestra como motivo de humillación que un hombre —el pregonero— acabe vestido de mujer. Esto en cierta manera desacredita el mensaje feminista del film, pero consideramos que éste se impone a la situación mencionada.

187 Juanba Berasategi pone en boca del representante de Euskal Telebista las cualidades que tiene el proyecto sobre Elgeta: «*Begira Juanba, hau oso produktu ona da, eta gainera badauka puntu politikoki desegokia behar dena. Eta oso jantzia dago, trikia daukagulako, eta politikoki desegokia da, trikiaren kontra dago ere, 'infernua-ren hauspoa' da. Botere faktikoak, eliza, emakumeak... ukitu hori dauka*».

## 10.5. Elementos vascos

Como sucede en *Alhambrako giltza*, nos encontramos ante una historia que no guarda relación directa con Euskal Herria. La elección de *Tormesko itsumutila* viene marcada por ser una obra importante de la literatura española, lo que sirve para la promoción de la película y, al mismo tiempo, representar los valores habituales de las películas de Berasategi.

### 10.5.1. *El lazarillo de Tormes: la picaresca y Berasategi*

«Ez da euskalduna, ez da hemengoa, baina nik uste dut obra literario ederra dela Lazarillo.» (Juanba Berasategi)

*Tormesko itsumutila* adapta la novela publicada en 1554 de autor anónimo *La vida de Lazarillo de Tormes y de sus fortunas y adversidades*. Con esta elección, Berasategi reivindica una vez más la adaptación libre de una obra literaria como marca de estilo. En este caso, y como hace con sus dos adaptaciones de *Tales of the Alhambra* de Washington Irving, apuesta por llevar a la animación una pieza literaria muy conocida, no en vano es considerada una de las tres obras literarias más importantes del Siglo de Oro español. Esto otorga nuevamente a su largometraje un reconocimiento universal. La legitimidad del texto escrito se subraya mediante la forma en la que muestra el título al inicio del film, imitando la escritura manual<sup>188</sup>.

Como explica el propio director, conocer el contexto de la novela, y más concretamente, buscar referencias iconográficas, supone un reto que resuelve tras varios viajes por Castilla y León y Castilla-La Mancha. Todo comienza cuando una librería de Salamanca le sugiere una referencia bibliográfica. Seguidamente conoce al autor de dicho ejemplar, que resulta ser un hombre estadounidense que dedica su jubilación a recopilar información, referencias y objetos de la época en la que se desarrolla la historia de Lazarillo de Tormes. Según Berasategi, el patrimonio histórico y cultural que supone la novela no está cuidado por los gobiernos de los territorios que recorre el personaje. Es por ello que bromea con que tenga que venir 'un vasco' a recoger ese patrimonio cultural y, en este caso, convertirlo en un largometraje de animación.

«Hasi nintzen ikertzen eta zinean ez zen bat ez egina. Bai, Fernando Fernán Gómez-en azken pelikula, gero txuri beltzean badago beste bat, baina irudi errealetan.» (Juanba Berasategi)

Por otro lado, Berasategi cuenta con dos versiones cinematográficas previas que adaptan la novela. Los dos largometrajes son de imagen real y no existe ninguna versión previa de animación. Una de las razones de la ausencia de una versión animada es que la obra original no está dirigida al público infantil. Es más, es una publicación que forma parte de varios índices de

<sup>188</sup> Este detalle ha sido descrito en el apartado relativo a otros elementos formales del presente capítulo.

libros prohibidos y perseguida por la Inquisición. Berasategi es consciente de la contradicción que supone que una novela así sea hoy día de obligada lectura en los colegios. Hay que destacar que otras novelas de referencia de la literatura española, como *Don Quijote de la Mancha* o el *Cantar de mio Cid* tienen sus versiones de animación<sup>189</sup>.

Las dos versiones cinematográficas de imagen real de la novela no están calificadas para todos los públicos. La primera adaptación es *El lazarillo de Tormes* (César F. Ardavin), realizada en blanco y negro en 1959. Este largometraje tiene calificación para mayores de catorce años o menores acompañados. La segunda y más reciente es *Lázaro de Tormes* (2000, José Luis García y Fernando Fernán Gómez), no recomendada para menores de siete años.

Ilustración 113: **Planos similares en *El lazarillo de Tormes* y *Tormesko itsumutilla*.**



Las dos versiones de imagen real del *Lazarillo de Tormes* sirven como base iconográfica de la película de Berasategi, ya que, al fin y al cabo, la historia narrada es la misma, con bastante fidelidad a la novela. La película de 1959 revisa la vida de Lazarillo desde su perspectiva de niño, mientras que en la versión del año 2000 un Lazarillo adulto narra en forma de *flash-back* su vida desde la infancia. Debemos destacar que en el film de 1959 se usa la animación *stop-motion* como recurso para mostrar los cambios en la despensa del clérigo al que sirve Lázaro: en un mismo plano desaparecen uno a uno todos los objetos que hay en pantalla.

Ilustración 114: **Tres diferentes versiones de una misma escena: la separación de Lázaro y el ciego.**



189 En el análisis correspondiente al largometraje *Alhambraiko giltza* referenciamos algunas obras de animación que se basan en *Don Quijote de la Mancha* de Miguel de Cervantes. En el caso del *Cantar de mio Cid*, existe la serie de televisión *Ruy, el pequeño Cid* (1980, Fumio Korokawa) de la empresa catalana BRB y el largometraje *El Cid, la Leyenda* (2003, José Pozo). Precisamente el director de *El Cid, la Leyenda* estrena más tarde otra versión de animación del *Quijote* con título *Donkey Xote* (2007), donde reinventa la historia del conocido Hidalgo.

<<Ha habido muchas versiones de otras obras, como El Quijote y cada nueva versión ha ofrecido su perspectiva diferente. Sin embargo, considero que la primera versión de una obra literaria debe ser rigurosa y fiel al original. Este criterio ya lo he aplicado antes, cuando hice la versión de los Cuentos de la Alhambra.>> (Juanba Berasategi)<sup>190</sup>

Cuando Berasategi se propone adaptar el *Lazarillo*, lo hace con el objetivo de ser fiel al original, pero desde el deseo de dirigirse a un público infantil. Para ello, realiza cambios estructurales respecto a la novela. Uno de los más significativos es que deja de lado la estructura epistolar biográfica a favor de un relato en primera persona, pero desde la perspectiva infantil del personaje y no como adulto, a diferencia de la novela y de la versión de imagen real de José Luis García y Fernando Fernán Gómez. Esto justifica también que Berasategi opte por adaptar solamente dos de los tratados de la infancia de Lázaro. Una de las aportaciones más significativas de Berasategi a la historia es la incorporación de un personaje femenino de la edad del protagonista —María— con el objetivo de mantener el estereotipo femenino de personaje fuerte.

Aunque el texto original es paródico e irónico, éste es igualmente duro y trágico. Por ello, como señalamos en el análisis, Berasategi opta por ilustrar las penurias de Lázaro con un diseño caricaturizado y con elementos y personajes humorísticos, todo ello sin obviar la violencia sobre el niño protagonista. El final de la película también es diferente, ya que, frente al final agridulce de la novela en el que Lázaro adulto asume el deshonor de estar casado con una mujer adúltera, en la película Lázaro niño tiene un final feliz, con un empleo anhelado y un noviazgo inesperado.

Respecto a los temas que trata la novela, son tres los ejes de la crítica social: el honor, la religión y la sociedad. El hecho de que sea una novela crítica con la realidad social que describe encaja perfectamente dentro del estilo mostrado desde su primer largometraje *Kalabaza tripontzia*<sup>191</sup>. De cara a la adaptación de *Tormesko itsumutila*, dado que solamente toma de base dos tratados, el tema del deshonor se limita al orgullo propio del protagonista a través del conflicto entre el bien y el mal y el ser y parecer, que toma además como motivo el hambre que sufre el personaje. Las referencias a la religión y la crítica eclesialística ya las hemos mencionado previamente.

Llegados a este punto, debemos señalar la singularidad que supone adaptar a la animación una obra que pretende dar una imagen realista de su época, en la que incluso se hacen refe-

190 ANIMAHOLIC. Entrevista a Juanba Berasategi, 30/03/2009. [En Línea] <<https://animaholic.wordpress.com/2009/03/30/entrevista-a-juanba-berasategi/>> [Consulta: 01/08/2018].

191 No hay que obviar como Alberto del Monte y Víctor García de la Concha señalan que el *Lazarillo* no critica la estructura social *per se*, sino la corrupción que hay en ella. Destacan además que la crítica anticlerical se realiza a los estamentos más bajos del clero y no a la religión y sus estructuras de poder. Esto significa que, aunque se realiza una crítica, al mismo tiempo se respetan las estructuras institucionales, tanto sociales como religiosas. DEL MONTE, Víctor. *Itinerario de la novela picaresca española*. Barcelona: Lumen, 1971, p.188. y GARCÍA DE LA CONCHA, Víctor. *Nueva lectura del Lazarillo: el deleite de la perspectiva*. Madrid: Castalia, 1981, p.181.

rencias históricas<sup>192</sup>. Eso está directamente relacionado con el hecho de que se adapte una novela epistolar, en la que el protagonista cuenta exclusivamente lo que ve a través de sus ojos. En el largometraje, aunque el protagonista es el narrador, se introducen situaciones en las que Lázaro no está presente.

Finalmente, debemos señalar un elemento determinante y probablemente el único que relaciona *La vida de Lazarillo de Tormes y de sus fortunas y adversidades* con Euskal Herria y la cultura vasca a través del euskera. Y es que precisamente esta novela la traduce por primera vez al euskera Nikolas Ormaetxea, 'Orixe', en el año 1929.

«Hau Orixek itzuli zuen lehenengo liburua izan zen. Laguntza asko izan zen, hemen jokoak, zuka, hika, berorri... asko dago. Eta logikoa erabiltzea euskararen ezaugarri horiek, tratua.» (Juanba Berasategi)

Como señala Berasategi, el uso del euskera en la traducción de *Orixe* es muy rico e incluye diferentes formas del idioma con objetivos alocutivos, los cuales introduce en su largometraje. Respecto a estos usos lingüísticos, Lázaro y María mantienen una conversación en la que inciden sobre estas formas de respeto: «Aizak, txorakeria gutxi nirekin. Berorika apaizekin» y «orain arte ika hitz egin didazu eta orain zuka hasi zara». No es la primera vez que Berasategi recurre a diferentes recursos del idioma para enfatizar su mensaje, ya que como señalamos previamente, en anteriores largometrajes, como *Kalabaza tripontzia* y *Ahmed, Alhambra printzea*, utiliza los *euskalkis* para subrayar el diferente origen de los personajes. Es por esto que el lenguaje se posiciona una vez más como recurso narrativo, en este caso para acentuar las diferencias de trato que existen en la época que retrata la película.

## 10.5.2. La apuesta por la *tv-movie*

«Eta hasi ginen hizketan eta beno, egingo dugu, baina telebistarako, ez zinerako. Ez dakit ze bide posible dauka, baina ez dugu lortuko hainbeste diru zinerako.» (Juanba Berasategi)

La película *Tormesko itsumutila* es, como hemos mencionado, la primera y única *tv-movie* de Berasategi. Si atendemos a la evolución de las ayudas para la producción cinematográfica del Gobierno Vasco (tercer capítulo), observamos que aquellas dirigidas específicamente a *tv-movies* no son constantes. De hecho, para este proyecto Berasategi solicita en el año 2009 una ayuda a la producción de largometrajes que le es denegada. Al año siguiente, en 2010, Lotura Films obtiene la ayuda específica para *tv-movies*. Ese mismo año, EITB compra los derechos de emisión de *Tormesko itsumutila* y entra a participar como coproductora del

<sup>192</sup> Al mencionado parecido iconográfico de los espacios en los que sucede la acción hay que sumar la referencia que hace Lázaro sobre la guerra ante los moros en la que su padre pierde la vida. En la novela se especifica que es en la batalla de los Gelves en Túnez, lo que ayuda a situar la narración en un periodo de tiempo muy concreto.

proyecto. De este modo, Berasategi se decanta por el formato *tv-movie*, en lugar del largometraje realizado para estrenarse en salas.

Es la primera y única vez que Berasategi elige esta opción y hay que señalar que es una *rara avis* dentro de la industria cinematográfica, ya que se trata de la primera *tv-movie* de animación creada en Euskadi a voluntad propia de un creador. Otra excepción es la *tv-movie Ignatius de Loyola*. Sin embargo, este proyecto, según explica el propio director y guionista Gregorio Muro, responde a un encargo hecho a Irusoin. Además, la animación de *Ignatius de Loyola* se realiza fuera de Euskadi.

Aunque Berasategi apuesta por un producto específico para televisión, como defensor de la industria, se sigue mostrando crítico con la actitud de Euskal Telebista. Señala que una *tv-movie* está concebida para ser emitida por televisión en el mismo momento en el que se termina. Sin embargo, *Tormesko itsumutila* no se emite en ETB, por lo que reflexiona sobre los problemas que supone para la televisión pública programar estratégicamente en su parrilla un largometraje de animación. Todo esto se contradice con el hecho de que Euskal Telebista esté obligada por ley a invertir en cine de animación, ya que según Berasategi, en esos años ETB no es capaz ni tan siquiera de emitir las películas de animación de cuyos derechos es propietaria.

«Pelikulak zertarako egiten ditugu? Pelikulak ikusteko egiten ditugu. Eta telebistaren eskuetan *Tormesko itsumutilak* urte bete darama jadanik eta ez dute pasa. Hemen beste toki batzuetan ikustea posible da. Eta produktu hori ez da zine aretoetarako, baizik eta telebistarako. Baina legez, nola konpromisoak ditugu, erosten dute, dirua jartzen dute eta hor geratuko da. Hori sistemaren maltzurkeria bat da. Nola konpontzen da hau? Ez daukat ideiarik ere. Eta *Kalabaza Tripontzia* zenbat aldiz pasa dute?» (Juanba Berasategi)

Producir un largometraje para cine requiere mayores recursos económicos que uno para televisión. Pero paradójicamente, Berasategi asegura que ETB muestra preferencia por los largometrajes cinematográficos y ante la propuesta de producir una serie para televisión, le proponen hacer una película y, si funciona bien, realizar *a posteriori* la serie a partir de la misma<sup>193</sup>. De este modo y tras conseguir el interés de Canal Sur para el proyecto de *Tormesko itsumutila*, opta por el formato de *tv-movie*. El resultado es una película que, aun teniendo menor presupuesto que sus anteriores trabajos dirigidos a salas —trabaja aproximadamen-

193 Sobre la posibilidad de realizar un largometraje previo a la serie, Berasategi apunta el proyecto *Elgeta*, mencionado previamente en el presente análisis. Estas declaraciones, sumadas a la opinión del director sobre los problemas de ETB a la hora de programar largometrajes de animación, pueden hacernos pensar que la televisión vasca prefiere en su parrilla series de animación. Sin embargo, el estudio de las solicitudes de ayudas al Gobierno Vasco indica que hay al menos dos proyectos que inicialmente se plantean como series de televisión y que acaban siendo largometrajes, como son *Karramarro Uhartea* y *Bambulo*, lo que confirma la apuesta de ETB por el largometraje.

te con un millón de euros de presupuesto—, tiene calidad suficiente para ser proyectada en pantalla grande:

<<Yo creo que tiene un nivel superior a lo que diríamos a una película para televisión. (...) Es una película modesta, pequeña, pero podría pasar perfectamente por el cine. En ese vértigo que te decía, la pantalla grande asusta un poquito más que la pequeña. Ha quedado un poquito grande para la pantalla pequeña, pero yo creo que aguanta.>> (Juanba Berasategi)<sup>194</sup>

---

194 LINARES, Felix. El dibujante Juanba Berasategi se pasa por Islandia. En: *Radio Euskadi*, 18/02/2014. [En línea] <<http://www.eitb.eus/es/audios/detalle/2005318/iflandia--iflandia-habla-dibujante-juanba-berasategi/>> [Consulta: 01/08/2018].



# 11 | Epílogo: Nur eta herensugearen tenplua

Ilustración 115: Cartel *Nur eta herensugearen tenplua*.



## Ficha técnica e introducción

### Datos principales

**Título original:** Nur eta herensugearen tenplua

**Otros títulos:** Nur y el templo del dragón

**Dirección:** Juanba Berasategi

**Año:** 2017

**Calificación:** apta para todos los públicos y especialmente recomendada para la infancia

**Nacionalidad:** española

### Producción y doblaje

**Producción:** Lotura Films

**Empresa de doblaje:** Mixer

**Intérpretes:** Aintzane Gamiz, Aintzane Krujeiras, Iñaki Beraetxe, Iñigo Elosegi, Jaione Insausti, Jexus Izeta, Jon Samaniego, Joseba Sacristan, Josu Díaz, Josu Mitxelena, Julen Agirrezabala, Kiko Jauregi, Klara Badiola, Mañu Elizondo, María Gomez, Maribel Legarreta, Martin Zabala, Mikel Fernandez, Mikel Garmedia, Miren Aranburu, Monika Erdozia, Pello Artetxe, Ramon Zalakain, Txema Regalado, Xabier Alkiza

### Ficha técnica

**Producción:** Juanba Berasategi (Producción ejecutiva)

**Dirección de producción:** Miren Berasategi (Encargada de producción)

**Guionista:** Eneko Olasagasti, Toti Martínez de Lezea

**Dirección de fotografía:** Eduardo Elosegui

**Música:** Joserra Senperena

**Montaje:** Juanba Berasategi, Dibulitoo Studio

**Director de Animación:** Imanol Zinkunegi

**Animadores:** Imanol Zinkunegi, Aitor Etxebeste, Joseba Ponce, Javier Ojuel, Jose Angel Lopetegi, Marra 21, 12 Pingüinos, Isabel Herguera, Gianmarco Serra, Angel Peris

### Formato y duración

**Formato:** digital

**Duración:** 64 minutos

*Nur eta herensugearen tenplua* es el séptimo y último largometraje dirigido por Juanba Berasategi. Esta película se estrena de manera póstuma a principios de junio de 2017 y como se explica en la introducción de esta investigación, originalmente no forma parte del objeto de estudio. Sin embargo, tras su estreno no podemos obviarla y optamos por incluir un breve epilogo que, sin llegar a ser un análisis exhaustivo como en los largometrajes anteriores, trata de recoger las características más relevantes del último trabajo de Berasategi, con el fin de contextualizar la película dentro de su filmografía.

Para este largometraje, Berasategi cuenta una vez más con sus colaboradores habituales, así como con su hija Miren Berasategi como encargada de la producción por segunda vez y Joserra Senperena en calidad de compositor de la banda sonora. La película forma parte de la sección Zinemira del Zinemaldi de Donostia en 2017, pero lo hace fuera de concurso. Cabe destacar, que durante esa edición del Zinemaldi, la Orquesta Sinfónica de Euskadi interpreta parte de las composiciones musicales de Senperena en un concierto que sirve de homenaje a Berasategi. La película está nominada a los Goya de 2018 como mejor largometraje de animación.

Una vez más, estamos ante una adaptación literaria, concretamente el argumento se construye sobre la novela infantil *Nur eta herensugearen tenplua*, escrita por la conocida escritora vasca Toti Martínez de Lezea. Este cuento publicado por Erein forma parte de una saga que empieza a editarse en 2009 y que actualmente cuenta con trece números. La autora comienza a escribir los cuentos cuando su nieta Nur se muda a China. De este modo, Martínez de Lezea convierte a su nieta en la protagonista de las historias como medio para seguir en contacto con ella. De hecho, en las ilustraciones de los libros, realizadas por Juan Luis Landa, el aspecto de los protagonistas se asemeja al que tienen Nur y sus amigos en la realidad. Conocedor del éxito de la saga literaria, Berasategi ve en la adaptación de esta novela un proyecto con garantías de éxito ante el público infantil, ya que prevé que los lectores se conviertan en espectadores. A la hora de decidir qué novela adaptar, Berasategi duda entre la primera y tercera historia de la saga, *Nur eta irlandar gnomoa* y *Nur eta heresenguaren tenplua*. Finalmente opta por la última, ya que cree que la aventura tiene más potencial para convertirse en largometraje de animación. El guion de la película lo escribe Eneko Olasagasti con la colaboración de la propia Toti Martínez de Lezea<sup>195</sup>. Resumimos brevemente el argumento de la película:

**Nur, es una joven vasca que vive con su padre y su madre en China. Con motivo del cumpleaños de su amigo Guo Guo, Nur acude a un parque de atracciones en Pekín que está a punto de ser cerrado para construir un hotel. Pero, Guo Guo desaparece, por lo que los niños emprenden su búsqueda. Nur y su amiga Jun Yu entran en un templo donde diferentes dragones les plantean pruebas de ingenio. Mientras tanto, tres niños intentan boicotear la diversión a Nur y sus amigos. Al mismo tiempo, las**

---

<sup>195</sup> Recordemos, que como mencionamos en el tercer capítulo, la escritora alavesa y Juanba Berasategi trabajan a finales de los ochenta en el programa de televisión *Flannery eta bere astakiloak*. Sin embargo, no coinciden en la producción, ya que Martínez de Lezea participa en las secuencias de imagen real con los títeres de Goiztiri, mientras que Berasategi se dedica a la realización de las secuencias de animación.

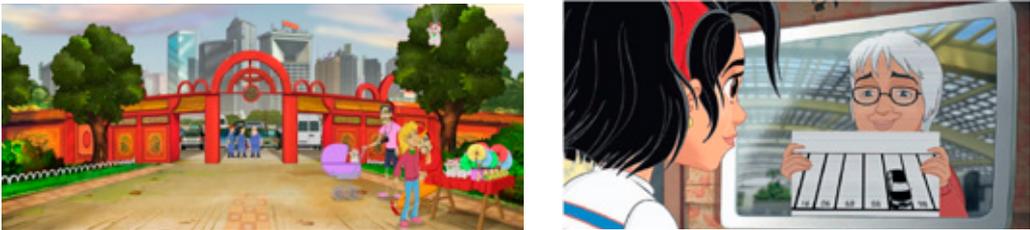
madres y padres de los protagonistas son constantemente perseguidos por los responsables del parque. Finalmente, Nur y el resto de sus compañeros salen del templo y vuelven con sus respectivas familias.

A partir de esta premisa, como veremos a continuación, la película muestra una continuidad respecto a los trabajos precedentes de Berasategi, tanto respecto al fondo, donde las temáticas tratadas nos llevan nuevamente a la crítica social y a la reivindicación de la diversidad; como en la forma, ya que vuelve a apostar por una animación totalmente digital pero menos caricaturizada que en el anterior largometraje.

Debemos subrayar que, por primera vez en una película dirigida por Berasategi, nos encontramos con una protagonista femenina. Como es de esperar, Nur presenta, esta vez como protagonista, el perfil habitual de las mujeres —hasta entonces en roles secundarios— de la filmografía del director. Nur es una niña valiente y nada cohibida que se vale de su ingenio para completar los enigmas que se le presentan. La joven representa los valores que se suponen a la heroína, ya que tiene buen corazón y ayuda tanto a sus amigos como a sus enemigos.

Como señalamos, el personaje principal está basado en la nieta de Toti Martínez de Lezea, la cual aparece junto a ella tanto al principio como al final de la película. El parque de atracciones donde se localiza la historia también existe en la realidad y Nur acude a ese lugar con motivo de varios cumpleaños en más de una ocasión. Hay varios detalles más que nos ayudan a situar la historia en el presente y que suponen características propias del posmodernismo. Al inicio de la película, se hace una metarreferencia al propio libro que inspira el film, cuando la abuela de Nur le hace partícipe de la intención de escribirlo. Además, hay un guiño a la filmografía de Juanba Berasategi, ya que en el dormitorio de Nur podemos ver el cartel de la película *Kalabaza Tripontzia* (1985). Por otro lado, en diversas ocasiones aparece el propio Berasategi como un extra más. Concretamente, vemos al cineasta atendiendo un carrito de bebé, lo que puede subrayar, como describimos a continuación, su preocupación por la educación de los menores.

Ilustración 116: Juanba Berasategi y Toti Martínez de Lezea en pantalla.



Berasategi opta por un viaje de la heroína en forma de aventura infantil y nuevamente trata tres de sus temas recurrentes: la crítica al capitalismo a través de la oposición entre civilización y naturaleza, el conflicto entre ser y parecer y la diversidad cultural. Asimismo, introduce un nuevo tema en su agenda: el uso y presencia de las nuevas tecnologías en las vidas de los menores.

El tema del capitalismo se muestra a través de la descripción del ambiente: la película nos sitúa en Pekín, una de las ciudades con más habitantes del planeta, donde la familia vasca de Nur se ve atrapada en la vorágine de rascacielos, carreteras y publicidad que nos recuerdan al Eibar de *Kalabaza tripontzia*. Pero en esa gran ciudad existe un oasis al que acude Nur a divertirse, un parque de atracciones que destaca por la presencia de edificios de arquitectura tradicional china y entornos naturales. Ese espacio idílico se ve amenazado por la especulación, ya que quieren construir un hotel en su lugar.

Así, por un lado se muestra la ciudad como el mundo de los adultos, y por otro, el parque de atracciones como espacio infantil sobre el que pende la amenaza de su destrucción. Además, el parque de atracciones es el lugar donde habita el elemento fantástico de la película: los dragones que custodian el laberinto y de los que, al parecer, solo tiene conocimiento un misterioso anciano que a su vez representa la tradición. El parque de atracciones es por lo tanto un lugar de fantasía, tradición y naturaleza que corresponde a un ambiente infantil lejos de la vorágine del capitalismo de los adultos. Esto supone un alegato por el derecho de los niños a tener su espacio<sup>196</sup>, además de reivindicar indirectamente también la conservación del medio ambiente. Entre tanto, los adultos que pasan su tiempo en el parque son el recurso cómico de la película, lo que subraya que no hay lugar para ellos en ese mundo de naturaleza y fantasía.

Al mismo tiempo, la especulación —el mal— se asocia con lo masculino, ya que quien desea acabar con el parque es un hombre que cuenta con varios aliados. Lo femenino a su vez se asocia con el bien, con la fantasía y la naturaleza y por supuesto, con Nur.

El nexo de unión entre el mundo infantil y el de los adultos son las nuevas tecnologías: los niños disfrutan del parque por su cuenta, pero están en contacto con sus familias a través de los teléfonos móviles. Cuando los aparatos dejan de funcionar —tal vez por la influencia fantástica del lugar—, se interrumpe la relación entre ambos mundos, por lo que los menores dependen únicamente de sí mismos. Por ello, la presencia de nuevas tecnologías en la película introduce en el debate social propuesto por Berasategi el uso que hacen los niños de las mismas. Concretamente, observamos la utilización de la videoconferencia y el chat —se menciona explícitamente la aplicación Whatsapp—, desde un punto de vista constructivo y responsable.

Llegados a este punto, debemos hacer un inciso en la representación de la familia que hace Berasategi en la película. Por primera vez, el director muestra familias nucleares formadas por un padre, una madre y sus hijos e hijas. Este es un dato a remarcar, ya que hasta su anterior film Berasategi no muestra ninguna madre en escena, puesto que habitualmente sus personajes son huérfanos de madre. Además, subraya que padres y madres son responsables del tiempo de ocio de sus hijos, cuyo cuidado corresponde a ambos, sin discriminación de género.

---

196 Es interesante remarcar en este punto que Berasategi durante la entrevista que realizamos en 2014 se muestra especialmente preocupado por los contenidos televisivos dirigidos a la audiencia infantil que se emiten en Euskal Telebista.

Como sucede en varios de los anteriores largometrajes del director, *Nur eta herensugearen tenplua* aboga por la convivencia entre personas de diferentes culturas, de manera que una vez más realiza un canto en pro de la diversidad. En *Nur eta herensugearen tenplua* se muestra una sociedad multicultural en la que niños y familias de diferentes orígenes conviven en un mismo lugar. Se presentan con normalidad la relación de amistad entre niños, compañeros de clase, de origen chino, africano e indonesio entre otros, algo que como indica la propia Toti Martínez de Lezea, responde a la realidad que vive su nieta Nur en China<sup>197</sup>. Al igual que en *Balearenak/Ipar haizearen erronka* (1992, Juanba Berasategi), los vascos conviven fuera de Euskal Herria en total armonía. La presencia de ese ambiente multicultural es probablemente otra razón que hace que Berasategi opte por esta novela y no otra.

Llegados a este punto debemos dirigir la atención a las composiciones musicales que Joserra Senperena realiza para la película. Aunque el argumento parece solicitar una música acorde al país en el que se desarrolla la trama y a la multiculturalidad que se muestra en la misma, Berasategi descarta esa opción. Como señala el propio Senperena, es solamente en un momento concreto de la película, coincidiendo además con un cambio de la técnica de animación, cuando se decide introducir música tradicional china:

**<<Juanbari galdetu nion ea musika txinatarra sartu behar nuen eta ezetz esan zidan. Egia da, zenbait pasartetan musika txinatarren zenbait zertzelada dituela. Pelikularen erdian Isabel Hergueraren laburmetrai bat dago, zeinak Txinako kondaira tradizional bat kontatzen duen. Horrentzat bai musika txinatarra konposatu nuen.>><sup>198</sup>**

Aunque en anteriores largometrajes está muy presente el conflicto entre el bien y el mal, en este caso esta dicotomía tiene un papel secundario. Sí que es cierto que se puede hacer una lectura desde esta perspectiva, con Nur y sus amigos en el lado del bien y los adultos que especulan con el terreno, junto a los tres niños que les persiguen, como representantes del mal. Sin embargo, ninguno de ellos supone una verdadera amenaza para los protagonistas.

Si bien el debate entre el bien y el mal no tiene especial relevancia, sí que se subraya, al igual que en otras películas, el conflicto entre ser y parecer. Esta oposición se ilustra sobre todo mediante las pruebas de ingenio a las que tienen que hacer frente los niños. Este recurso se utiliza además como parte de la promoción de la película, ya que los creadores quieren incidir en las capacidades de mirar más allá de lo obvio. El conflicto entre lo que es y lo que parece ser también sirve para analizar la fantasía que rige la aventura de *Nur eta herensugearen tenplua*: ¿realmente están interactuando con dragones o son elementos mecánicos propios

197 Datos obtenidos de la correspondencia con la escritora Toti Martínez de Lezea, mantenida en septiembre de 2017.

198 FERNÁNDEZ, Harri. «Berasategi ezagutu nuen lehen momentutik bere konplize sentiarazi ninduen». En: *DEIA*, 27/09/2017. [En línea] <<http://www.deia.com/2017/09/27/ocio-y-cultura/cultura/berasategi-ezagutu-nuen-lehen-momentutik-bere-konplize-sentiarazi-ninduen/>> [Consulta: 01/08/2018].

de un parque de atracciones? El autor no se posiciona claramente y deja al espectador con la incógnita de si lo vivido por los personajes es o no real, tal y como hace previamente en *Al-hambrako giltza*. Aunque habitualmente a la oposición entre ser y parecer se asocia el motivo del disfraz, en esta ocasión no aparece como tal<sup>199</sup>.

Llegados a este punto, es interesante señalar que existen al menos dos películas que tienen similar planteamiento argumental —niña que se separa de sus padres y entra en un mundo de fantasía— y temático —división del mundo adulto e infantil con la fantasía como motivo—. La primera película que queremos destacar es *Sen to Chihiro no kamikakushi* (2001, Hayao Miyazaki), en la que el viaje iniciático de Chihiro se ambienta también en un país asiático y donde un dragón cobra protagonismo. El segundo ejemplo, aunque no es un largometraje de animación, es *Labyrinth* de Jim Henson (1986). En este caso la protagonista es Sarah, una adolescente que afronta su viaje a través de un laberinto como metáfora de la asunción de sus responsabilidades como adulta y su incipiente sexualidad, frente a la provocación de David Bowie como Jareth, rey de los goblins. En ambos casos los autores también dejan abierta la posibilidad de que los periplos de Chihiro y Sarah sean reales o producto de su imaginación.

Respecto a los elementos vascos que aparecen en la película, de entrada debemos señalar la relevancia que tiene elegir una novela infantil vasca, que la protagonista sea una niña vasca viviendo en el extranjero y el uso del euskera como lengua vehicular entre los niños de diferentes nacionalidades. En este caso, no se opta por un uso de *euskalkis* ni la presencia de acentos para señalar los orígenes de los personajes.

Sin embargo, en la adaptación de la novela al cine se pierde un elemento netamente vasco como son las menciones explícitas a la mitología de Euskal Herria. Y es que Toti Martínez de Lezea en su libro busca expresamente describir la mitología china, la cual compara en numerosas ocasiones con la mitología vasca. Esto recuerda en cierta manera a *Ahmed, Alhambrako printzea*, donde en una historia ajena al pueblo vasco se introducen referencias a Nafarroa. Pero, al contrario, en *Nur eta herensugearen tenplua* se pierden esas referencias vascas y se enfatiza la universalidad de la historia.

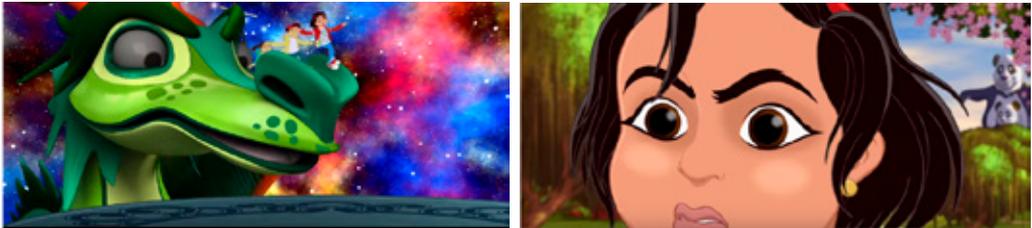
Queremos señalar también que en esta película aparece por tercera vez en la filmografía de Berasategi el motivo del zorro<sup>200</sup>. Éste sirve para ilustrar uno de los enigmas que debe resolver Nur, protagonizado por un zorro, una gallina y un gusano y que tiene continuidad en los créditos finales. Y es que, como es habitual, en este film se muestran los créditos acompañados de imágenes, en este caso, los tres animales mencionados, como si fueran dibujados por uno de los niños.

199 Sin embargo, el disfraz sí que aparece cuando Toti Martínez de Lezea y su marido sorprenden a su nieta, a la que siguen durante la película, vestidos de osos panda. Esto, más que como motivo del debate entre ser y parecer, creemos que es un guiño o anécdota sin mayor relevancia en los significados de la película.

200 El simbolismo del zorro se analiza en el análisis del largometraje *Barriola, San Adriango azeria*. El acertijo de la película es ampliamente conocido, pero en la tradición oral vasca el relato más similar que encontramos es el cuento *Las verdades del zorro*, protagonizado por un zorro que intenta engañar a un barquero para cruzar un río. BARANDIARAN. *Obras completas*, Op. Cit., p.246.

Ilustración 117: **El motivo del zorro: un constante en la filmografía de Berasategi.**

En lo que a técnica se refiere, *Nur eta herensugearen tenplua* es el tercer largometraje íntegramente digital dirigido por Berasategi. Una vez más se opta por una animación en dos dimensiones, pero que, a diferencia de en los dos largometrajes anteriores, vuelve a incluir elementos 3D tanto en fondos como en personajes. Esta circunstancia se observa en *Ahmed*, *Alhambra printzea* y *Alhambra giltza*, y en comparación, en este caso la integración de estos elementos con la animación 2D está más lograda.

Ilustración 118: **Contraste entre animación 3D y 2D.**

Mediante el 3D se realizan principalmente los dragones que guían a Nur y las máquinas del parque de atracciones, lo que conlleva un uso diferencial de la técnica sobre el ámbito narrativo, ya que los asociamos con la fantasía. Cabe destacar que los personajes de dibujos animados tienen el trazo del color correspondiente al elemento delimitado, en vez de una línea negra como es habitual<sup>201</sup>. Además, desde *Alhambra giltza*, la tecnología digital deja entrever a la perfección las diferentes capas que se animan, que además quedan subrayadas por los distintos estilos de animación y coloreado: por un lado, los personajes en dos dimensiones con colores planos, por otro lado, los fondos naturales hiperrealistas y finalmente los elementos y personajes 3D.

El entorno vectorial se utiliza una vez más para crear movimientos de cámara. Destaca al inicio de la película el *travelling* que nos lleva desde el plano general de la ciudad de Pekín hasta el dormitorio de Nur a través de su ventana. Asimismo, Berasategi opta por realizar transiciones entre secuencias mediante objetos, como hace en *Tormesko itsumutila*.

Respecto a la animación de los personajes, al igual que en *Tormesko itsumutila*, se observa

<sup>201</sup> Juanba Berasategi describe en sus inicios el uso de una fotocopiadora a color capaz de delimitar los trazos de los dibujos en tres colores diferentes. Sin embargo, siempre opta hasta *Nur eta herensugearen tenplua* por el trazo de color negro.

el uso de una animación limitada similar al *cut-out*, que sin embargo recupera cierto realismo en los movimientos gracias al diseño menos caricaturizado. Y es que precisamente el equipo de Lotura Films apuesta por recrear el estilo de los dibujos de las novelas, de Juan Luis Landá, que a su vez se basa en fotografías mandadas por Toti Martínez de Lezea para dibujar personajes que iconográficamente son similares a los originales. Esta peculiaridad hace que podamos identificar, como hemos indicado previamente, a Berasategi y Martínez de Lezea como personajes de la película sin necesidad de que sean mencionados.

Finalmente hay que señalar la secuencia que realiza Isabel Herguera para la película. Mediante una animación que simula los grabados tradicionales chinos se introduce en la narración un cuento del folclore del país asiático. Esta elección de diseño, así como el uso de una música diferenciada, como señala Senperena, hace que la secuencia cobre especial relevancia. Es la primera vez que Berasategi opta por un recurso tan diferenciado en una de sus películas y sirve también para enfatizar las relaciones entre animadores que existen en el País Vasco<sup>202</sup>.

Ilustración 119: **Elementos naturales hiperrealistas.**



En definitiva, *Nur eta herensugearen tenplua* es una película que sigue desde el punto de vista de la técnica, narrativa y temática las tendencias marcadas por Berasategi en sus anteriores trabajos. Se trata de otra adaptación literaria en la que introduce sus habituales discursos de crítica social. Lo hace mediante una animación completamente digital y en la que, después de dos largometrajes, vuelve a introducir elementos en tres dimensiones. Todo ello a través de una historia protagonizada por una niña vasca que se enmarca en su propio viaje de la heroína lejos de Euskal Herria.

<sup>202</sup>La relevancia de Isabel Herguera es mencionada en el tercer capítulo.









## 12 | Conclusiones y futuras líneas de investigación

Una vez realizado el recorrido histórico por el cine de animación comercial producido en la CAV y tras fijar nuestra atención en la obra de Juanba Berasategi, más concretamente, en el análisis de los largometrajes en los que ejerce de director, llega el momento de recapitular y dar paso a las conclusiones, que responden a los objetivos planteados al inicio de la investigación.

Además, debemos destacar que, aunque no se plantea en el punto de partida, la investigación nos lleva a formular dos conclusiones desde una perspectiva de género. Precisamente, estas conclusiones hacen referencia, por un lado, a una división respecto a la aproximación hacia la animación que hacen los autores según su género y por otro lado, a la presencia del feminismo en la obra de Berasategi. Esto supone una evidencia más de que estamos ante un objeto de estudio poco analizado, circunstancia que ya señalamos en el estado de la cuestión y que otorga especial relevancia a este trabajo, ya que sin duda uno de los principales objetivos de la presente investigación no es otro que el de conocer (y dar a conocer) el cine de animación comercial de la CAV y llenar así, en la medida de lo posible, el vacío bibliográfico existente.

Pero el trabajo de investigación, lejos de concluir aquí, abre nuevas puertas y da paso a preguntas que trazan futuras líneas de investigación. Estas propuestas se exponen brevemente tras las conclusiones, con la esperanza de que sean del interés de próximos estudios, tanto propios como ajenos.

### **1. La animación comercial en la Comunidad Autónoma Vasca nace en los años setenta gracias al empeño de Juanba Berasategi, figura pionera e imprescindible a la que debemos la consolidación y profesionalización que vive el cine de animación en la actualidad.**

En comparación con otros países e incluso con el resto del Estado español, la animación comercial en la CAV tiene un nacimiento tardío. El cine de animación surge entre finales del siglo XIX y principios del XX, prácticamente a la vez que el propio cinematógrafo. La animación comercial no llega a Euskadi hasta décadas más tarde, con pocas excepciones como la figura de Mauro Azcona, quien ya en los años treinta realiza su primer y único trabajo de animación, el cortometraje *El amor de Juan Simón* (1933).

Mientras que en el Estado español el primer largometraje de animación comercial es *Garbanito de la Mancha* (Arturo Moreno), fechado en 1945, el primero de origen vasco data de 1985 y no es otro que *Kalabaza tripontzia*, de Juanba Berasategi. Este autor es también el creador del primer cortometraje comercial de animación, producido tan solo unos años antes, a finales de la década de los setenta, *Ekialdeko izarra* (1977).

Hay que señalar que, antes de que la animación comercial se desarrolle en Euskadi, varios artistas plásticos ya la utilizan en sus obras experimentales. Entre estos trabajos destaca el largometraje *Ere erera baleibu icik subua aruaren* (1971) de Juan Antonio Sistiaga, la única película de larga duración de la historia del cine pintada directamente sobre el celuloide.

Pero, como comentamos previamente, no es otro sino Berasategi quien logra demostrar que es posible hacer cine de animación comercial en la CAV. Su empeño por conocer los entresijos de la técnica de los dibujos animados le lleva a realizar varios viajes para formarse y conocer los aspectos más técnicos. Incluso llega a traer del extranjero su primera truca, que en adelante muchos creadores utilizan para sus trabajos de animación. Y es que además de formarse él, Berasategi forma a todo un equipo de profesionales que a día de hoy siguen trabajando en la animación, como es el caso de Imanol Zinkunegi, Ángel Alonso, Ricardo Ramón, Óscar Urretavizcaya y Carlos Varela.

A él le debemos también la aparición de las primeras productoras dedicadas a la animación comercial en la CAV. Berasategi llega a crear dos productoras y un estudio de animación: Jai-zkibel Kultur Zerbitzuak, Lotura Films y Marra 21, sin olvidar el breve recorrido de Eskuz, otra de sus empresas. Además, el elenco de profesionales con los que trabaja a lo largo de su carrera, a su vez, ponen en marcha otras empresas dedicadas a la producción de animación, ejemplo de ello son Dibulitoon Studio o Merlín Animación.

Por lo tanto, podemos afirmar que Berasategi cumple su sueño y pone de manifiesto que hacer animación comercial en Euskadi —y en euskera— es posible. Tanto es así, que en la actualidad el número de producciones vascas aumenta año tras año y son muchas las películas que gozan de reconocimiento en certámenes y festivales.

## **2. Actualmente existe una producción de animación comercial consolidada, con una evolución ascendente en cuanto al número de películas estrenadas.**

Desde que Berasategi presenta en 1985 *Kalabaza tripontzia* hasta 2017, se estrenan un total de 46 largometrajes de animación comercial en la CAV. La gran mayoría de ellos están destinados a un público infantil, aunque en los últimos años aparecen destacadas excepciones, películas de animación dirigidas a adultos como *La crisis carnívora* (2008, Pedro Rivero), *Pos eso* (2014, Sam) y *Psiconautas. Los niños olvidados* (2017, Alberto Vázquez, Pedro Rivero).

Existen varios puntos de inflexión en lo que a producción de largometrajes se refiere. En la década de los noventa se observa un aumento en el número de estrenos. Esto se debe a que en ese momento se crean varias productoras, como Dibulitoon Studio y Baleuko, que hasta el día de hoy producen animación. Además, las películas comienzan a obtener reconocimiento tanto a nivel nacional como internacional, prueba de ello es que entre los años 1995 y 2001 el cine vasco gana cinco premios Goya en la categoría de mejor largometraje de animación, concretamente, son galardonados los largometrajes *El regreso del viento del norte* (1995, Maite Ruiz de Austri), *Megasonikoak* (1998, Javier González, José Martínez), *¡Qué vecinos tan*

*animales!* (1999, Maite Ruiz de Austri), *Goomer* (2000, Gregorio Muro) y *Karramarro Uharte* (2001, Joxean Muñoz, Txabi Basterretxea).

El paulatino estreno de obras de las empresas que inician su camino a partir de la década de los noventa conlleva que en los próximos años la producción se consolide y se duplique el número de largometrajes estrenados —diez entre 1991 y 2000 y 19 en la década de 2001 a 2010—. Incluso, a pesar de la crisis económica que afecta al Estado español desde los años 2007–2008, el número de largometrajes de animación aumenta. Entre todas las empresas productoras de películas de animación destaca Baleuko, con doce largometrajes estrenados hasta la fecha.

Cabe señalar también la aparición de coproducciones dentro del panorama vasco de animación a partir del año 2003, cuando Dibulitoon Studio e Irusoin presentan su primera película juntos, *Glup* (Aitor Arregi, Iñigo Berasategi). Las coproducciones no dejan de ser otro síntoma de la buena salud del cine de animación vasco. Coincidiendo con la crisis económica, a partir de 2007 las coproducciones —entre productoras, estudios de grabación y compañías de telecomunicaciones— se consolidan, creemos, por dos razones: la primera, la tendencia natural a asumir menos riesgos para llevar a cabo un mismo proyecto y buscar una mayor distribución —sobre todo en el caso de las coproducciones internacionales—; y la segunda, el hecho de que las empresas o creadores cuentan con varias películas en su haber y bagaje suficiente como para que compañías de fuera de Euskadi confíen en ellas.

Sin embargo, aunque las coproducciones internacionales dan pie a que la distribución pueda ser mayor en comparación con producciones exclusivamente nacionales, la realidad es que, al menos a nivel europeo, la mayoría de los largometrajes analizados solamente son estrenados en el Estado español. Concretamente, según la base de datos LUMIERE, el 93,47% de los estrenos de los largometrajes de animación vascos se llevan a cabo solo en el Estado español, es decir, únicamente tres películas se estrenan en más de un país europeo<sup>1</sup>. Por lo tanto, que un largometraje sea coproducido —incluso con participación extranjera— no supone una mayor distribución del mismo, como se podría esperar.

Por otro lado, la estabilidad de recursos económicos —en gran parte debido a las ayudas públicas, como concluimos más adelante— y la constancia en la producción, también propician que las empresas se especialicen en una técnica concreta y trabajen en el perfeccionamiento de la misma. De este modo, observamos dos tendencias en el aspecto visual de las películas diferenciadas por la técnica utilizada por cada empresa o cineasta: el 2D prevalece en las

1 La base de datos LUMIERE del European Audiovisual Observatory proporciona los datos de los estrenos en los países de la Unión Europea a partir del año 1996. Las tres películas que cuentan con estrenos más allá de las fronteras del Estado español son *Ahmed, Alhambra printzea* (1998, Juanba Berasategi) —estrenada en el Estado español, Bélgica y Francia—, *Blackie & Kanuto* (2012, Francis Nielsen) —estrenada en el Estado español, Francia, Rusia y Turquía— y *Psiconautas. Los niños olvidados* —estrenada en el Estado español y Francia—. Cabe destacar que la primera es una película producida por una única empresa vasca, la segunda es una coproducción con Francia e Italia y la tercera es una coproducción entre empresas vascas y del Estado español. No disponemos de los datos de estreno de los largometrajes fuera de la Unión Europea, por lo que no podemos determinar su alcance más allá de sus fronteras.

películas firmadas por Juanba Berasategi, Maite Ruiz de Austri, y Pedro Rivero, mientras que Dibulitooon Studio, Baleuko y Abra Prod apuestan por el 3D vectorial.

### **3. El largometraje prevalece en la animación comercial, mientras que el cortometraje aparece ligado a la experimentación.**

El largometraje se consolida a partir del año 2000 como principal formato dentro de la animación comercial vasca. Esto sucede en respuesta a dos circunstancias: por un lado, el aumento de la producción de largometrajes en la década de los noventa conlleva que las ayudas económicas dispuestas por el Gobierno Vasco lo favorezcan, por lo que pasa de ni tan siquiera estar contemplado en dichas ayudas a tener una partida presupuestaria propia. Por otro lado, el largometraje es el contenido preferido por Euskal Telebista.

No es hasta el año 1997 cuando las subvenciones del Gobierno Vasco al cine comienzan a incluir el término 'animación' en sus convocatorias, aunque en una primera instancia esas obras compiten en igualdad de condiciones con las películas de imagen real. Ya en el año 2003, el ejecutivo de Vitoria-Gasteiz convoca una partida destinada al largometraje de animación, dentro de la categoría de ayudas a la producción cinematográfica, bajo el nombre 'Ayudas a la producción de largometrajes cinematográficos de animación'.

Asimismo, desde el año 2008, se reserva una parte del dinero destinado a las ayudas a la cinematografía para las películas en versión original en euskera, con el objetivo de incentivar la producción en dicha lengua. De este modo, no es de extrañar que 34 de los 46 largometrajes producidos entre 1985 y 2017 cuenten con versión original en euskera y que la mayoría de ellos hayan recibido ayudas por parte del Gobierno Vasco<sup>2</sup>.

Además, como señalamos, es manifiesta la predilección de Euskal Telebista por el largometraje. La televisión pública en raras ocasiones opta por producir series de animación más allá de los programas contenedores de programación infantil, e incluso, ante las propuestas de series de animación, reitera su preferencia por el largometraje.

De este modo, queda patente la dependencia de las productoras de animación con respecto al Gobierno Vasco y Euskal Telebista. Esta constatación coincide con el panorama expuesto por Ramón Zallo en 2003<sup>3</sup> —específicamente respecto a la dependencia sobre la televisión vasca—, y demuestra que no se producen cambios reseñables en los años posteriores a su análisis.

El cortometraje por su parte no parece resultar atractivo para la animación comercial, salvo contadas excepciones. Los cineastas vascos que producen cortometrajes de animación lo hacen principalmente desde un enfoque más experimental. En ese sentido, hay que señalar

2 En total, el 82% de las películas con versión original en euskera reciben ayudas para la producción de largometrajes del Gobierno Vasco. Juanba Berasategi remite además a otro tipo de ayudas del Ministerio de Cultura para estrenos y amortización de las obras cuando éstas tienen la versión original en idiomas diferentes al castellano.

3 ZALLO, Ramón. *El audiovisual en Euskadi. Plan Vasco de Cultura*. Vitoria-Gasteiz: Gobierno Vasco, 2003, p.23.

que la producción vasca de cortometrajes de animación experimental es muy significativa, tanto en número como en calidad, reconocimiento y distribución. Parte de la responsabilidad la tiene el programa Kimuak del Gobierno Vasco, en cuyos catálogos se incluyen destacados cortometrajes de animación experimental y comercial, —el 15,86% de las obras recogidas entre 1998 y 2018—, que son galardonados en festivales nacionales e internacionales en más de una ocasión, como es el caso de *Pregunta por mí* (1998, Begoña Vicario), *Zeinek gehiago iraun* (2010, Gregorio Muro) y *Daisy Cutter* (2010, Enrique García, Rubén Salazar).

**4. La animación comercial vasca se caracteriza por ser un ámbito del sector audiovisual masculinizado. Las mujeres realizan animación desde los márgenes, ya sea dedicándose al cine experimental, a la formación, o de manera excepcional dentro del cine comercial. Paradójicamente, el trabajo de estas cineastas es reconocido y reiteradamente premiado.**

Desde un punto de vista de género, observamos que la animación comercial está copada por los hombres, mientras que en la animación experimental predominan las mujeres. Entre estas últimas, destacan los nombres propios de Begoña Vicario e Isabel Herguera, tanto por su faceta artística como por su labor como docentes. Además, hay que señalar que desde sus aulas y talleres salen nuevos referentes del cine de animación experimental, hombres y mujeres como Izibene Oñederra, Aitor Oñederra o Kote Camacho, entre otros. Las obras de Vicario, Herguera y su alumnado son ampliamente reconocidas y premiadas.

El cine de animación comercial, en cambio, se caracteriza por tener mayoritariamente hombres al frente de las empresas y de las producciones, aunque encontramos dos excepciones muy destacables: Maite Ruiz de Austri en el largometraje y Myriam Ballesteros en las series de televisión. Si hay algo que destaca de la labor de estas dos creadoras, son los problemas que tienen para llevar a cabo sus proyectos. Ballesteros señala obstáculos a la hora de desarrollar las series que desea —especialmente si tienen protagonistas femeninas—, y en el caso de Ruiz de Austri, que, tras un conflicto de derechos de autor, toma la decisión de trasladarse fuera de Euskadi, expone que tiene problemas para acceder a subvenciones por el hecho de realizar cine de animación, y finalmente, decide dejarlo de lado y dedicarse al cine de referente real<sup>4</sup>.

La obra de estas dos creadoras es notoria, al igual que la de Vicario y Herguera. Maite Ruiz de Austri es hasta 2016 la única directora de largometrajes de animación del Estado español y la única ganadora —por partida doble— del Goya en la categoría de mejor largometraje de animación con *El regreso del viento del norte* en 1995 y *¡Qué vecinos tan animales!* en 1999,

4 No hay que dejar de lado el hecho de que en 2016 Dibulitoo Studio da la oportunidad a Aintzane Intxaurraga de dirigir la película basada en las novelas infantiles de las que es autora. Esto creemos que es un síntoma positivo de cara a la participación de la mujer en el sector. Asimismo, no debemos olvidar el trabajo de varias mujeres en el ámbito de la producción de animación comercial, como es el caso de Gurutze Peñalba o Miren Berasategi, y la creación de la asociación MIA, Mujeres en la Industria de la animación, con Myriam Ballesteros al frente.

primero con la productora EPISA y luego con Extra Producciones Audiovisuales. Por su lado, las series creadas por Ballesteros cuentan con un recorrido internacional notable, como es el caso de *Lola & Virginia* (2006) y *Lucky Fred* (2011).

En definitiva, el ámbito comercial, donde se manejan grandes presupuestos para desarrollar películas, es un espacio en el que los referentes son principalmente masculinos. Por eso, aunque la obra de Ruiz de Austri y Ballesteros es significativa, tanto en número como en calidad, no dejan de ser excepciones dentro de un espacio del sector audiovisual dominado por los hombres. Mientras que, en los márgenes, en el cine experimental, es decir, cuando realizan sus creaciones fuera de la industria, las creadoras pueden plasmar sus visiones con más libertad y lo hacen, además, obteniendo reconocimiento por ello, como es el caso del Goya de Begoña Vicario por el cortometraje *Pregunta por mí* (1998) y la nominación al mismo premio de Isabel Herguera con *La gallina ciega* (2005).

## **5. Los largometrajes de Juanba Berasategi presentan elementos recurrentes a nivel formal, narrativo y temático, que aportan un estilo propio a su obra.**

Aunque con el paso de los años los largometrajes dirigidos por Juanba Berasategi evolucionan, especialmente con la incorporación de la realización digital, todos ellos comparten unas características comunes, entre las que destacan: el uso de la técnica de dibujos animados, el que todas sus películas sean adaptaciones literarias y que todas ellas cuenten con una temática recurrente.

A la hora de definir las películas de Berasategi, debemos señalar, para empezar, que son productos de ficción dirigidos a un público infantil, tal y como es habitual en el largometraje de animación comercial. Además, debido al compromiso del director con la lengua vasca, la versión original de todas las películas es en euskera. Por otro lado, todos sus trabajos cuentan con la ayuda de Euskal Telebista y el Gobierno Vasco.

A nivel técnico, cabe destacar, que todos los largometrajes están realizados con técnica de dibujos animados. Lo hace, originalmente trabajando los fotogramas sobre acetato y finalmente, mediante técnicas digitales. Aunque experimenta con los elementos 3D, siempre los incorpora en películas de animación 2D. Podemos destacar además, que la combinación entre 3D y 2D sirve para enfatizar rasgos narrativos y temáticos, como puede ser que las imágenes 3D representen la fantasía. Los recursos tridimensionales también se utilizan para crear espacios vectoriales, lo que afecta directamente al modo de la creación de la animación y sus capas, así como a los movimientos de cámara. A su vez, se observa que el estilo de los dibujos animados no es constante y distinguimos etapas de acentuada caricaturización y otras de proporciones más realistas.

Del análisis de las películas de Berasategi concluimos que todas ellas son adaptaciones de obras literarias. Se adaptan historias recogidas de la tradición oral vasca —*Kalabaza tripon-*

*tzia* (1985) y *Barriola, San Adriango azeria* (2008)—, relatos extraídos de la literatura vasca, concretamente del cómic y de la novela infantil —*Balearenak/Ipar haizearen erronka* (1992) y *Nur eta herensugearen tenplua* (2017)— y obras literarias universales —*Ahmed, Alhambrako printzea* (1998), *Alhambrako giltza* (2003) y *Tormesko itsumutila* (2012)—.

Berasategi elige adaptar esas obras literarias, ya que estima que son idóneas para alzar la voz a favor de unos valores sociales ideales tanto para Euskal Herria como para el resto de sociedades. Ciertamente, algunas de sus historias versan sobre una oposición básica entre el bien y el mal, pero el análisis nos lleva a concluir que sobre esa dicotomía se impone el conflicto entre ser y parecer, bajo un discurso a favor de la libertad individual y de armonía entre diferentes. En la próxima conclusión ahondamos en este aspecto de las películas de Berasategi.

A nivel estructural, los largometrajes analizados respetan el viaje del héroe, habitualmente con protagonista masculino. En ese sentido, también observamos un paulatino aumento de la importancia de los personajes femeninos y la creación de un estereotipo propio, del que hablaremos más adelante.

También hay que destacar, que al igual que adapta el lenguaje formal a sus objetivos temáticos, la estructura también sufre variaciones en función del mensaje que quiere comunicar. Ejemplo de ello es el uso de los créditos de cierre, que varían de forma y fondo de una película a otra.

Cabe destacar, que Berasategi rehúye de una de las principales convenciones del largometraje de animación: el género cinematográfico del musical. No obstante, sí que da pie a la experimentación con la música, sobre todo en *Barriola, San Adriango azeria*. También encontramos algunos elementos posmodernistas que sirven para relacionar películas las unas con las otras, hacer referencias al propio fenómeno cinematográfico o introducir personajes que existen en la realidad.

Creemos que para poder desarrollar estas características constantes en su obra es indispensable el equipo de colaboradores que le acompañan a lo largo de los años. Destacan en ese grupo Koldo Izagirre, Imanol Zinkunegi, Jose Angel Lopetegi, Gurutze Peñalba y, en los últimos años, Miren Berasategi. Estimamos que mediante el trabajo que estas personas van a desarrollar en el futuro, se va a dar continuidad al legado de Berasategi, empezando por el proyecto de largometraje que ya tienen entre manos, *Lur eta Amets*.

Todo lo subrayado hasta ahora sobre Berasategi, sumado a su faceta de pionero y el hecho de que sea uno de los más conocidos animadores vascos —por no decir uno de los únicos—, hace que en ocasiones reciba el sobrenombre de 'Walt Disney vasco'. Sin embargo, más allá de la coincidencia estilística, especialmente en los primeros cuatro largometrajes, en los que incluso encontramos paralelismos iconográficos, son dos las razones por las que creemos que es importante dejar de lado esta comparación: la primera, las diferencias patentes a nivel empresarial y económico, y la segunda, las opuestas elecciones temáticas que caracterizan a cada compañía.

## **6. Las películas de Juanba Berasategi muestran su visión personal de Euskal Herria y el mundo, a través de la crítica social y política, usando para ello la animación y sus convenciones.**

A través de sus películas, Juanba Berasategi describe una Euskal Herria utópica, de unas características sociales y culturales muy concretas, que la diferencian del resto de comunidades. A su vez, el director sitúa Euskal Herria en un contexto global, y apuesta por la convivencia con otros pueblos a través de los valores específicos de diversidad, igualdad, justicia y ecología. Estas realidades las defiende habitualmente mostrando a modo de crítica lo contrario; se ilustran sociedades —vascas o no— en las que impera la desigualdad, la injusticia, la falta de moralidad y la corrupción, al mismo tiempo que se señalan como sus causantes a las instituciones políticas, económicas y religiosas.

Esta visión del mundo se muestra, inicialmente, llevando a la pantalla sus preocupaciones sobre la realidad de Euskal Herria. Se hace constantemente referencia a una problemática vasca, propia de la época en la que se produce la película. Así, encontramos protagonistas que ejerciendo su libertad personal, se enfrentan al poder establecido, formado por políticos, representantes de diferentes religiones y empresarios, todos ligados a la tradición —donde incluimos el machismo— y al inmovilismo. Estos estamentos cumplen el rol de oponente del héroe; son corruptos e hipócritas, lo contrario al ideal que se espera de una institución pública democrática. Estos villanos los vemos ilustrados en los ejemplos de los empresarios y políticos de *Barriola*, *San Adriango azeria* y de la hipocresía moral del conocido ciego de *Tormesko itsumutila*.

El discurso a favor de la convivencia lo vemos ejemplificado, entre otros, a través de los personajes de origen vasco que se relacionan con otros pueblos. En *Balearenak / Ipar haizearen erroñka*, los balleneros vascos interactúan con indígenas americanos; en *Ahmed, Alhambraکو printzea*, una princesa navarra y un príncipe granadino se enamoran; y en *Nur eta herensugearen tenplua*, una familia vasca convive en China con otras familias de diferentes países. En *Alhambraکو giltza*, uno de los largometrajes en los que no hay representación vasca, Sevilla toma forma de ciudad multicultural donde viven cristianos —incluidos visitantes extranjeros—, judíos y musulmanes.

A su vez, el idioma y la comunicación también sirven como vía de unión entre comunidades. Se reflexiona sobre el uso del lenguaje, y más concretamente sobre el euskera. Tampoco hay que dejar de lado la presencia de los *euskalkis* o variedades lingüísticas del euskera, así como los acentos del castellano, que son utilizados para enfatizar la diversidad en una misma comunidad o entre diferentes comunidades.

La ecología, o mejor dicho, la reflexión sobre la destrucción de la naturaleza, es principalmente consecuencia de la corrupción de las instituciones públicas. La imagen de Eibar como desastre urbanístico en *Kalabaza tripontzia* es el motivo más icónico que ilustra la necesidad de proteger la naturaleza. A esto hay que sumar la reflexión sobre los medios de transporte —indudablemente relacionada con la destrucción del entorno natural—, como se observa en *Barriola*, *San Adriango azeria*, donde los caminos y carreteras y su gestión adquieren relevancia

en el argumento de la película, hecho que relacionamos con la gestión de las autopistas y la construcción del TAV en Euskadi.

Por último, debemos señalar la mitología y la tradición histórica y cultural como otra de las peculiaridades por las que se caracteriza Euskal Herria. Berasategi lleva a la pantalla espacios, oficios y símbolos institucionales que sirven para ilustrar 'lo vasco' y que dan a entender que Euskal Herria tiene un trasfondo místico, en el que la naturaleza y lo sobrenatural conviven con la realidad humana.

El hecho de que Euskal Herria o los personajes de origen vasco sean una constante en la mayoría de sus largometrajes da a la obra de Berasategi un marcado acento vasco. Sin embargo, no debemos dejar de lado las representaciones que hace de otras civilizaciones, ya que también se intenta definir éstas —el pueblo americano, andaluz, castellano y chino más concretamente— con características propias. En todos esos casos, en mayor o menor medida, se apela al su legado histórico, cultural, religioso e idiomático, así como al trasfondo mítico o mágico de las mismas —un motivo constante tal vez por la inherente relación de la fantasía con la animación—. Esto hace que más allá de la relevancia que tiene Euskal Herria en su obra, formule un mensaje universal en el que se apela a la diversidad cultural y étnica de todas estas comunidades. En otras palabras, Euskal Herria forma parte de un mayor conjunto social, en el que todos los pueblos pueden mantener sus propias peculiaridades al mismo tiempo que conviven pacíficamente.

Este mensaje se construye, como ya hemos dicho, mostrando la convivencia de personas de diferentes orígenes en sociedades multiculturales, y se acentúa, mediante la libertad individual, las reflexiones sobre el comportamiento de los estamentos del poder y la protección de la naturaleza<sup>5</sup>. Como se aprecia, todos ellos valores ligados a reivindicaciones políticas de izquierdas.

**<<Yo creo que hay que seguir defendiendo e impulsando la excepcionalidad cultural, máxime cuando estamos ante un mundo marcado por la globalización. (Juanba Berasategi)>><sup>6</sup>**

En definitiva, los largometrajes de Berasategi no dejan de lado la crítica política, religiosa, social y económica, a pesar de ser historias destinadas a un público infantil. De este modo, aprovecha algunas convenciones de la animación, como son la fantasía, las metáforas y exageraciones, para ilustrar mensajes complejos.

5 Estos mensajes y valores no solo están presentes en sus largometrajes de animación, ya que también se observan en las series de televisión y documentales. Además, este espíritu lo refleja Berasategi en su labor como defensor de los derechos de las empresas productoras audiovisuales independientes.

6 EUSKO JAURLARITZA. «Hay que seguir defendido la excepcionalidad cultural». En: *Euskal etxeak*. 2004, n°64, p.10.

## **7. La presencia y la representación de la mujer en los largometrajes de Juanba Berasategi evoluciona desde un papel a la sombra del héroe, hasta ser la protagonista de su propio viaje. Para ello, construye un estereotipo concreto de personaje femenino activo, que se empodera película tras película.**

En los largometrajes dirigidos por Juanba Berasategi se observa una clara evolución de los personajes femeninos, cuya presencia pasa de ser testimonial en su primera película, *Kalabaza tripontzia*, a tener un papel protagonista en su último trabajo, *Nur eta herensugearen tenplua*. De este modo, existe una evolución en positivo en el tratamiento de los personajes femeninos, consecuencia de la conciencia social del director, que como señalamos en el punto anterior, es una constante en su filmografía. Este desarrollo se enfatiza más en sus últimos largometrajes, en los que se incorporan nuevos temas ligados a la igualdad de género a su agenda habitual: la figura de la madre aparece después de ser la gran ausente en sus primeros largometrajes, se introducen ejemplos de conciliación familiar y se habla explícitamente de sexo, del embarazo y de la lactancia.

Teniendo en cuenta que los guionistas de sus películas son siempre hombres —a excepción de su último largometraje, en el que la coguionista es Toti Martínez de Lezea, autora de la novela que adapta—, podemos pensar que la inclusión del feminismo en sus obras se corresponde con la importancia que adquiere paulatinamente este movimiento social en Euskal Herria en los últimos años. No es intrascendente que las primeras organizaciones feministas relacionadas con la izquierda abertzale coincidan en el tiempo con las primeras obras de animación de Berasategi, por lo que se entiende que según el movimiento adquiere más importancia social, la igualdad de la mujer se ve más representada en sus películas<sup>7</sup>.

A partir de los análisis realizados, podemos definir el siguiente estereotipo de personaje femenino: una mujer de carácter fuerte e iniciativa propia que reivindica un trato de igualdad. Este personaje no es habitualmente el principal, aparece ligado al protagonista masculino y realiza en paralelo al héroe su propio viaje de la heroína. Este viaje suele presentar menos etapas que el de su compañero masculino.

Por otro lado, hay que destacar que en las películas de Berasategi lo femenino, o los propios personajes femeninos, aparecen ligados a la naturaleza y, en ocasiones, a la magia en general o más concretamente a la magia blanca utilizada para hacer el bien<sup>8</sup>. Frente a esto, la civili-

7 Años setenta: se crea la organización Euskal Emazteak Bere Askatasunaren Aldeko, EBAA (1974); se celebran las primeras jornadas feministas de Euskadi (1977) y se organizan diferentes asambleas provinciales. Años ochenta: se funda la Asociación Aizan! (1980) y más tarde toma su relevo Egizan (1988); el Gobierno Vasco crea el Instituto Vasco de la mujer, Emakunde (1988). Años noventa: se comienza a celebrar en Irun y Hondarribi los alardes mixtos (1996), que hoy en día todavía son fuente de polémica. Años 2000: se funda Bilgune Feminista (2002), heredero de Egizan.

8 Esto se representa claramente en *Kalabaza tripontzia*, donde además, la mujer aparece ligada al supuesto origen mítico de Euskal Herria y más específicamente a personajes de la mitología vasca, que representan a su vez la naturaleza.

zación, el desarrollo —y paradójicamente al mismo tiempo las tradiciones y costumbres<sup>9</sup>—, la tecnología, la destrucción del medio ambiente, la corrupción y la hipocresía aparecen representados por personajes masculinos. Además, en los casos en los que el personaje masculino posee capacidades fantásticas o mágicas, las emplea para causar el mal.

En ese sentido, concluimos que, según Berasategi, el rol de la mujer en la sociedad es indispensable para construir una Euskal Herria y un mundo cuya base es la integración y la convivencia entre diferentes.

A pesar de esta evolución positiva, debemos advertir que en relación con la cantidad de personajes femeninos y la interacción que tienen entre ellos, los largometrajes de Berasategi difícilmente superan el test de Bechdel. Sin embargo, el estereotipo de personaje definido rompe en parte con el principio de Smurfette<sup>10</sup>, ya que, aunque habitualmente solo hay un personaje femenino en cada película, la forma en la que aparece definido se aleja de las convenciones tradicionales. Estas circunstancias, como señalamos, desaparecen en el último largometraje estrenado.

9 En la filmografía de Berasategi, la 'tradición social' se atribuye habitualmente a sociedades patriarcales en las que la libertad de la mujer está limitada. Ejemplo de ello es Ane, a la que se le prohíbe viajar a América en *Balearenak/Ipar haizearen erronka*, o la obligación de la princesa Zuria de casarse con el ganador del torneo organizado por su padre en *Ahmed, Alhambra*ko printzea.

10 El 'principio de Pitufina' o '*Smurfette Principle*' es definido por Katha Pollitt en un artículo que publica el 7 de abril de 1991 en *The New York Times* y lo describe como la presencia en una ficción de un único personaje femenino estereotipado, alrededor de protagonistas masculinos. POLLIT, Katha. Hers; The Smurfette Principle. En: *The New York Times*, 7/04/1991. [En línea] <<https://www.nytimes.com/1991/04/07/magazine/hers-the-smurfette-principle.html>> [Consulta: 01/08/2018].

## **Futuras líneas de investigación**

Como señalamos ya en la introducción, esta investigación tiene como objetivo llenar un vacío bibliográfico que sirva como referencia básica o como punto de partida de próximas investigaciones. El hecho de que la animación comercial vasca no haya sido previamente estudiada en profundidad, da lugar a que los enfoques futuros puedan ser muy diferentes al planteado aquí o una prolongación del mismo, con una metodología similar aplicada a otros autores y/o productoras. A continuación, señalamos brevemente las líneas de investigación que se abren tras esta tesis:

### **Problemas terminológicos: cine de animación frente a cine de imagen real**

Aunque en el marco teórico de la tesis doctoral tomamos la iniciativa de explicar con claridad las diferencias entre el cine de animación y el cine de referente real, no hay duda de que estamos ante un problema terminológico que se debe afrontar con urgencia más profundamente. Para ilustrar esta realidad, basta con intentar definir la 'toma' o la 'secuencia' en animación, ya que, condicionados por la técnica, no podemos afrontar los conceptos de la misma manera que en el cine de imagen real.

Por eso, se propone revisar una vez más la base audiovisual de la animación, el conjunto de técnicas, y las fórmulas y teorías usadas por los diferentes investigadores y animadores. Todo ello con el objetivo de establecer unos criterios unificados que ayuden a concretar términos de cara a evitar ambigüedades y equivocaciones en los textos académicos y de divulgación, y así extender más en detalle el trabajo realizado en el segundo capítulo de la presente tesis doctoral.

### **Aproximación al cine de animación vasco desde la perspectiva de los estudios de género**

Como señalamos en una de las conclusiones de la presente investigación, el cine de animación en el País Vasco es un terreno dominado por hombres. Sin embargo, encontramos cinco mujeres que son muy relevantes en la animación vasca: Begoña Vicario, Isabel Herguera e Izibene Oñederra en la animación experimental —y las dos primeras también en el ámbito de la docencia—; Maite Ruiz de Austri, en el campo del largometraje comercial de ficción, y Myriam Ballesteros en los contenidos televisivos. Por ello, una de las nuevas líneas a investigar es el trabajo de estas cinco cineastas.

Asimismo, resulta interesante profundizar en la representación de los personajes femeninos en las películas de animación vascas. Especialmente, en aquellas destinadas a un público infantil, ya que sirven habitualmente como herramientas de educación y transmisión de valores.

### **La audiencia del cine de animación vasco**

Como se observa a lo largo de la investigación, la animación comercial vasca se caracteriza por estar dirigida a una audiencia infantil. A pesar de ello, se identifican casos de largometrajes dirigidos al público adulto, donde destaca Pedro Rivero. Se propone el estudio de las características formales y temáticas de estos largometrajes, que a su vez se pueden contraponer a las convenciones habituales del cine infantil.

Asimismo, y partiendo de la base de que hay películas, como las de Juanba Berasategi, que presentan complejos mensajes y reflexiones en productos infantiles, planteamos un estudio de la percepción del público —tanto infantil como adulto— de dichos trabajos de animación.

### **Cortometrajes de animación vascos**

La descripción de la producción del cine de animación en la CAV pone de manifiesto la relevante presencia del cortometraje, especialmente, dentro del programa Kimuak.

Por lo tanto, y de la misma manera en la que hemos enfocado esta tesis doctoral a la descripción y análisis de los largometrajes producidos en la CAV, se propone un enfoque similar aplicado al cortometraje, que venga a complementar el trabajo realizado hasta ahora por Fernández de Arroyabe, Zubiaur y Lazkano sobre Kimuak.

### **La animación en el contexto del cine vasco**

Como venimos señalando a lo largo de la tesis, la bibliografía respecto al cine de animación vasco es escasa, no así sobre cine de referente real. En ese sentido, autores como Stone y Rodríguez exponen la existencia de tres generaciones de cine vasco, tesis que sirve para estructurar el congreso celebrado en Donostia-San Sebastián en 2014, cuyo título es precisamente *Cine vasco: tres generaciones de cineastas*. Partiendo de esa lectura de la cinematografía vasca, creemos que existe la necesidad de situar la animación —y la obra de Juanba Berasategi— en dicho contexto, y comprobar si podemos identificar o no, como en el caso del cine de imagen real, esas tres generaciones o etapas.

### **Festivales de cine de animación**

A lo largo de la presente investigación, hemos mencionado el trabajo de los festivales cinematográficos dedicados exclusivamente al cine de animación. El conjunto de los mismos es un objeto de estudio interesante, por lo que planteamos estudiar la relevancia que tienen en el sector audiovisual, así como la manera en la que ayudan a la promoción y la difusión de las obras participantes.

### **Estudios de caso**

Al igual que se realiza en esta tesis doctoral un estudio de caso de los largometrajes dirigidos por Juanba Berasategi, existen otras figuras relevantes, tanto autores como empresas, a cuyas figuras merece aproximarse. Por mencionar algunos: en el ámbito comercial Maite Ruiz de Austri, Pedro Rivero, Gregorio Muro, Juanjo Elordi, Dibulitoon Studio o Baleuko, y en el ámbito experimental, Isabel Herguera o Begoña Vicario.

Los estudios de caso también se pueden enfocar desde otras perspectivas, como el género cinematográfico, las adaptaciones, las sagas o la evolución de las técnicas, ya sea en el conjunto del universo de la animación vasca o en autores o empresas concretas.

### **Juanba Berasategi más allá del largometraje de animación**

El trabajo de Juanba Berasategi, como mencionamos en la presente investigación, va más allá de la producción de largometrajes comerciales. Queda así espacio para un estudio de su labor como diseñador gráfico, de sus otras obras animadas —cortometrajes y series de televisión fundamentalmente— así como de sus documentales de referente real.



# 13 | Bibliografía

## 13.1. Monografías

**AGUILAR MORENO, José María (2007).** *El cine y la metáfora*. Sevilla: Renacimiento.

**ALDARONDO, Ricardo (2008).** *Películas clave del cine de aventuras*. Barcelona: Robinbook.

**ÁLVAREZ ENPARANTZA, José Luis, 'Txillardegi' (1997).** *Euskal Herria en el horizonte*. Tuterá: Txalaparta.

**APALATEGI, Joxe Martin (1987).** *Introducción a la historia oral a través de los kontzaharrak (cuentos viejos) de la comunidad gipuzkoana de Ataun*. Barcelona: Anthropos.

**ASPIAZU, José Antonio (2008).** *La empresa vasca de Terranova. Entre el mito y la realidad*. Donostia-San Sebastián: Ttarttalo.

**AUMONT, Jaques; MARIE, Michel (2009).** *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.

**AZKARATE, Agustín; HERNÁNDEZ, José Antonio; NÚÑEZ, Julio (1992).** *Balleneros vascos del siglo XVI (Chateau Bay, Labrador, Canadá)*. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritza.

**AZKUE, Resurrección María de (1989).** *Euskalerrriaren Yakintza*. Madrid, Bilbao: Espasa-Calpe, Euskaltzaindia, Tomo II.

**AZURMENDI AGIRRE, Xabier (1997).** *Atzoko Zegama*. Donostia-San Sebastián: Eusko Ikaskuntza, Lankidetzan.

**BAKEDANO, José J. (1987).** *Norman McLaren. Obra completa 1932-1965*. Bilbao: Museo de Bellas Artes de Bilbao.

**BARANDIARAN, José Miguel de (1984).** *Diccionario de mitología vasca*. Donostia-San Sebastián: Txertoa.

\_\_\_\_ (1973). *Obras completas*. Bilbao: La gran enciclopedia vasca, Tomo II.

\_\_\_\_ (1997). *Mitología del Pueblo Vasco*. Lasarte-Oria: Ostoa.

**BARANDIARAN IRIZAR, Luis (1983).** *Breve antología de fábulas, cuentos y leyendas del País Vasco*. Donostia-San Sebastián: Txertoa.

**BARBIERI, Daniele (1993).** *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós.

**BENDAZZI, Giannalberto (2003).** *Cartoons: 110 años de cine de animación.* Madrid: Ocho y medio.

\_\_\_\_ (2015). *Animation: A World History.* Boca Raton: CRC Press, vol. 1-3.

**BESEN, Ellen; HALLET, Bryce (2008).** *Animation unleashed.* Studio City: Michael Wiese Productions.

**BOOKER, Christopher (2004).** *The Seven basic plots. Why we tell stories.* London, New York: Continuum.

**BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin (1995).** *El arte cinematográfico.* Barcelona: Paidós.

**CAMPBELL, Joseph (1959).** *El héroe de las mil caras.* México: Fondo de Cultura de México.

**CAMPIÓN, Arturo (2012).** *Nabarra en su vida histórica.* Tuter: Txalaparta.

**CANDEL, José M<sup>a</sup> (1993).** *Historia del dibujo animado español.* Murcia: Filmoteca Regional de Murcia.

**CASSETTI, Francesco; DI CHIO, Federico (2010).** *Cómo analizar un film.* Barcelona: Paidós.

**CAVALLARO, Dani (2015).** *Hayao Miyazaki's world picture.* Jefferson: McFarland & Company.

**CERAM, C.W. (1965).** *Arqueología del cine.* Barcelona: Destino.

**CHION, Michel (1990).** *Audio-Vision.* New York Chichester: Columbia University Press.

**CIRIQUIAIN GAZTARRO, Mariano (2010).** *Los vascos en la pesca de la ballena.* Donostia-San Sebastián: Txertoa.

**COOPER, J.C. (2000).** *Diccionario de símbolos.* Barcelona: Gustavo Gili.

**CUETO, Roberto (Ed.) (2013).** *Animatopia: los nuevos caminos del cine de animación.* Donostia-San Sebastián: Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián [etc.].

**DAVIES, Ann (2012).** *Spanish spaces: landscape, space and place in contemporary Spanish culture.* Liverpool: Liverpool University Press.

**DE ROJAS Y ROJAS, Trinidad (1862).** *La peña de los enamorados: leyenda tradicional del siglo XV.* Granada: Francisco Ventura y Sabatel.

**DE LA ROSA, Emilio; VICARIO, Begoña (1999).** *Euskal animazio-zineari buruzko ikuspegi bat. Esperimentazioa jeneroa denez.* Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritz, ASIFA Euskadi.

**DE MIGUEL, Casilda; REBOLLEDO, José Ángel; MARÍN, Flora (1999).** *Ilusión y realidad. La aventura del cine vasco en los años 80.* Donostia-San Sebastián. Filmoteca Vasca / Euskal Filmategia.

**DEL MONTE, Víctor (1971).** *Itinerario de la novela picaresca española.* Barcelona: Lumen.

**DEL VALLE, Teresa (1996).** *Las mujeres en Euskal Herria. Ayer y hoy.* Bilbao: Orain.

**DELFIN VAL, José (2008).** *La picaresca femenina. Putarazanas, bujarrones y cornicantores.* Valladolid: Ámbito.

**DIEZ PUERTAS, Emeterio (2006).** *Narrativa fílmica. Escribir la pantalla, pensar la imagen.* Madrid: Fundamentos.

**DUEÑAS, Emilio Xabier (Ed.) (2006).** *Olentzeroren tradizioa Lesaka eta Euskal Herriko Egu-berrietan = La tradición de Olentzero en la Navidad de Lesaka y Euskal Herria.* Donostia-San Sebastián: Eusko Ikaskuntza.

**DUESO, José (1996).** *Brujería en el País Vasco.* Bilbao: Orain.

**DURAN, Jaume (2008).** *Toy Story: John Lasseter (1995).* Valencia: Nau Llibres; Barcelona: Octaedro.

**EGAÑA, Iñaki (2013).** *Euskal Herriaren historia laburra.* Donostia-San Sebastián: Txertoa.

**ESARTE MUNIAIN, Pedro (2004).** *Vasconia en el siglo XII. De Reino de Pamplona a Reino de Navarra. Motivos que obligaron al cambio.* Pamplona-Iruña: Pamiela.

**FÁBREGAS, Pere A. (2003).** *La globalización en el siglo XIX: Málaga y el gas.* Sevilla: Universidad de Sevilla; Ateneo de Sevilla.

**FERNÁNDEZ, Joxean (2012).** *Euskal zinema = Cine vasco = Basque Cinema.* Donostia-San Sebastián: Etxepare Euskal Institutua.

**FERNÁNDEZ DE ARROYABE, Ainhoa; ZUBIAUR, Nekane E.; LAZKANO, Iñaki (2014).** *Cortometrajes de Kimuak. Semillas del cine vasco.* Salamanca: Comunicación Social.

**FILMOTECA VASCA (1990).** *Euskal Zinema 1981-1989 = Cine Vasco = Basque cinema.* Donostia-San Sebastián: Filmoteca vasca / Euskal Filmategia.

**FONTE, Jorge; MATAIX, Olga (2000).** *Walt Disney: El universo animado de los largometrajes (1937-1967).* Madrid: T & B.

**FORTÚN, Luis Javier (2003).** *Sancho VII el Fuerte.* Pamplona-Iruña: Mintzoa.

- FURNISS, Maureen (2014).** *Art in motion. Animation Aesthetics*. Eastleigh: John Libbey.
- GARCÍA, Elisa (1986).** *San Adrián, camino de peregrinos hacia Compostela*. Vitoria–Gasteiz: Museo de Arqueología Vitoria–Gasteiz.
- GARCÍA IDIAKEZ, Mikel (2011).** *Zeluloidezko begiradak. Euskal Herriko 13 zuzendarirekin elkarrizketa*. Donostia–San Sebastián: Elkar.
- GARCÍA DE LA CONCHA, Víctor (1981).** *Nueva lectura del Lazarillo: el deleite de la perspectiva*. Madrid: Castalia.
- GARNICA, Antonio; LOSADA, María; NAVARRO, Eloy (Eds.) (2015).** *De Colón a la Alhambra: Washington Irving en España*. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía.
- GIL, Antonio J. (2012).** + *Narrativa (s): Intermediaciones Novela, Cine, Cómic y Videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- GIROUX, Henry A. (2001).** *El ratoncito feroz*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- \_\_\_\_ (2003). *Cine y entretenimiento. Elementos para una crítica política del film*. Barcelona: Paídos.
- GUBERN, Román (1974).** *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Península.
- HALAS, John; MANVELL, Roger (1980).** *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona: Omega.
- HARTSUAGA, Juan Inazio (1976).** *Jentilen akabera*. Donostia–San Sebastián: Kriseilu.
- \_\_\_\_ (1986). *Euskal mitología konparatua; Jentilen akabera*. Donostia–San Sebastián: Kriseilu.
- HERGUERA, Isabel; VICARIO, Begoña (2004).** *Mamá quiero ser artista: entrevistas a mujeres del cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio.
- HORNILLA, Txema (1991).** *Los héroes de la mitología vasca. Antropología y psicoanálisis*. Bilbao: Txertoa.
- IRVING, Washington (1965).** *Tales of the Alhambra*. Granada: Editorial Padre Suarez.
- ISASTI, Lope de (1850).** *Compendio historial de la provincia de Gipuzkoa*. Donostia–San Sebastián: Ignacio Ramón Baroja.
- ITURRALDE Y SUIT, Juan; LAGARDE Y CARRIQUIRI, Aniceto; URRICELQUI PACHO, Ignacio Jesús (2006).** *Palacio Real de Olite, 1869. Los textos, dibujos y planos de Juan Iturralde y Suit y Aniceto Lagarde que evitaron su demolición*. Pamplona–Iruña: Gobierno de Navarra.

**LAMARRE, Thomas (2009).** *The anime machine. A media theory of animation.* Minnesota: University of Minnesota Press.

**LÓPEZ ECHEVARRIETA, Alberto (1988).** *Vascos en el cine.* Bilbao: Mensajero.

**MAIA, Jon (2006).** *Apaizac obeto.* Donostia-San Sebastián: Elkar.

**MARTÍ-OLIVELLA, Jaume (2003).** *Basque cinema, an introduction.* Reno: Center for Basque Studies, University of Nevada.

**MARTÍNEZ BARNUEVO, María Luisa (2008).** *El largometraje de animación español: Análisis y Evaluación.* Madrid: Fundación Autor.

**MCWILLIAMS, Donald (Ed.) (1991).** *Norman McLaren on the Creative Process.* Quebec: National Film Board of Canada.

**MENDIBURU, Bernard (2009).** *3D Movie Making Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen.* Burlington: Focal Press.

**MONTERO, Laura (2012).** *El mundo invisible de Hayao Miyazaki.* Palma de Mallorca: Dolmen, 2012.

**MUNDY, Jennifer (Ed.) (2015).** *Man Ray: writings on art.* Los Angeles: The Getty Research Institute.

**NEAL, Steve (2000).** *Genre and Hollywood.* London: Routledge.

**PORTILLO, Micaela Josefa (1991).** *Una ruta europea por Álava a Compostela. Del paso de San Adrián al Ebro.* Vitoria-Gasteiz: Diputación Foral de Álava.

**PROPP, Vladimir (2006).** *Morfología del cuento.* Madrid: Fundamentos.

**PUERTA, Xabi (2003).** *El sol apagado: ceremonia y sacrificio de Guillermo Tell.* Murcia: Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.

**REVILLA, Federico (1995).** *Diccionario de Iconografía y simbología.* Madrid: Cátedra.

**REY HAZAS, Antonio (1986).** *Picaresca femenina.* Barcelona: Plaza & Janes.

**RODRÍGUEZ DE LEÓN, Rolando José (2009).** *Los inicios del cine de animación en Japón.* España: Mnk Books/ Adama.

**ROLDÁN LARRETA, Carlos (1999).** *El cine del País Vasco: de AmaLur (1968) a Airbag (1997).* Ikusgaiak. Cuadernos de Cinematografía (3). Donostia-San Sebastián: Eusko Ikaskuntza.

**RUIZ OLABUÉNAGA, José Ignacio (2012).** *Metodología de la investigación cualitativa*. Bilbao: Universidad de Deusto.

**SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio (2002).** *Guion de aventura y forja del héroe*. Barcelona: Ariel.

\_\_\_\_\_ (2009). *Fantasia de aventuras*. Barcelona: Ariel.

**SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis (2002).** *Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza Editorial.

**SANTANA, Alberto (1993).** *Baserría*. Donostia-San Sebastián: Gipuzkoako Foru Aldundia.

**SHAW, Tony (2006).** *British cinema in the cold war. The State, Propaganda and Consensus*. London: IB Tauris.

**SOLOMON, Stanley J. (1976).** *Beyond formula: american film genres*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.

**STONE, Rob; RODRÍGUEZ, María Pilar (2015).** *Cine Vasco. Una historia política y cultural*. Salamanca: Comunicación Social.

**SWANN JONES, Steven (2005).** *The fairy tale. The magic mirror of imagination*. London, New York: Routledge.

**TIETJENS, Ed (1979).** *Así se hacen películas de dibujos*. Barcelona: Parramón.

**TODOROV, Tzvetan (1981).** *Introducción a la literatura fantástica*. México DF: Premia.

**UNSAIN, José María (1985).** *Hacia un cine vasco*. Donostia-San Sebastián: Filmoteca Vasca / Euskal Filmategia.

**VICARIO, Begoña (1998).** *Breve historia del cine de animación experimental vasco*. Madrid: Semana de cine experimental, Bilbao: ASIFA Euskadi.

**VICARIO, Begoña; MATEOS, Jesús María (2007).** *Sistiaga, el trazo vibrante*. Madrid: Anima-drid.

**VVAA (2016).** *100 años de animación española, arte y tecnología*. España: Sygnatia.

**WALLIS, Wilson D.; SAWTELL Ruth (1955).** *The Micmac Indians of Eastern Canada*. Minnesota: University of Minnesota.

**WARD, Annalee R. (2002).** *Mouse morality. The rhetoric of Disney animated film*. Austin: University of Texas Press.

**VOGLER, Christopher (2002).** *El viaje del escritor*. Barcelona: Ma non troppo.

**WEBSTER, Wendworth (1993).** *Euskal bilduma I*. Donostia–San Sebastián: Eusko Jaurlaritzza.

**WELLS, Paul (1998).** *Understanding animation*. London–New York: Routledge.

\_\_\_\_ (2002). *Animation. Genre and authorship*. London & New York: Wallflower.

\_\_\_\_ (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón.

\_\_\_\_ (2009). *The animated bestiary. Animals, cartoons, and culture*. New Brunswick, New Jersey, London: Rutgers University Press.

**WELLS, Paul; HARDSTAFF, Johnny (2008).** *Re-imagining animation: the changing face of the moving image*. Switzerland: AVA.

**YÉBENES, Pilar (2002).** *Cine de animación en España*. Barcelona: Ariel.

**ZALLO, Ramón (2003).** *El audiovisual en Euskadi. Plan Vasco de Cultura*. Vitoria–Gasteiz: Gobierno Vasco.

**ZAPIRAIN KARRIKA, David (2006).** *Bandoleros vascos*. Donostia–San Sebastián: Ttarttalo.

**ZUNZUNEGUI, Santos (1985).** *El cine en el País Vasco*. Bilbao: Diputación de Bizkaia.

\_\_\_\_ (1995). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra, Universidad del País Vasco.

## 13.2. Capítulos de monografías

**AZPILLAGA, Patxi (2015).** Euskal zinema, industria gisa. Begiratu bat euskal zinemagintza-ren ibilbideari ekonomiaren ikuspuntutik. En: FERNÁNDEZ, Joxean. *Euskal zinema: zinemagileen hiru belaunaldi. Cine vasco: tres generaciones de cineastas*. Donostia-San Sebastián: Euskadiko Filmategia, pp.249-259.

**BAZIN, André (1985).** On the politique des auteurs. En: HILLER, Jim. (ed). *Cahiers Du Cinéma. The 1950s: Neo-realism, Hollywood, New Wave*. Cambridge: Harvard University Press, pp.248-259.

**CARO BAROJA, Julio (1995).** El tocado antiguo en las mujeres vascas. En: CARO BAROJA, Julio *Nosotros los vascos*. Bilbao: Lur, vol.1, pp.29-44.

**COPÓN, Miguel (2010).** El amargo olor del fin. En: VVAA. *Estéticas de la animación*. Madrid: Maia, pp.183-208.

**COSTA, Jordi (2013).** Lo real, lo irreal y lo animado. El cine de animación ante del desafío del realismo En: CUETO, Roberto (ed). *Animatopia: los nuevos caminos del cine de animación*. Donostia-San Sebastián: Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián [etc.], pp.147-161.

**DE LA ROSA, Emilio (2003).** Cine de animación en España. En: BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y medio, pp. 469-508.

**FELIPE, Fernando de (2013).** ¿Qué hay de nuevo, viejo? Recetario a la carrera de la animación contemporánea. En: CUETO, Roberto (ed). *Animatopia: los nuevos caminos del cine de animación*. Donostia-San Sebastián: Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián [etc.], p.11-21.

**GOLDMARK, Daniel (2014).** Drawing a new narrative for cartoon music. En: NEUMEYER, David. *The Oxford handbook of film music studies*. New York: Oxford Press, p.229-244.

**LINDVALL, Terry; MELTON, Matthew (2009).** Towards a postmodern animated discourse: Bakhtin, intertextuality and the cartoon carnival, En: FURNISS, Maureen (Ed.). *Animation: Art and Industry*. Barnet: John Libbey Publishing, pp.63-78.

**MCLAREN, Norman (1976).** Animated sound on film. En: RUSSET, Robert; STARR, Cecile. *Experimental animation. Origins of a new art*. New York: Da Capo, pp.166-169.

**MUÑOZ, Txema (Moderador) (2015).** Mahai ingurua: hirugarren belaunaldia, Kimuak. En: FERNÁNDEZ, Joxean. *Euskal zinema: zinemagileen hiru belaunaldi. Cine vasco: tres generaciones de cineastas*. Donostia-San Sebastián: Euskadiko Filmategia, pp.237-247.

**NAVARRO, Eloy (2015).** Washington Irving y el hispanismo norteamericano. GARNICA, Antonio; LOSADA, María; NAVARRO, Eloy (eds.). *De Colón a la Alhambra: Washington Irving en España*. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía, pp.131-146.

**PANOFSKY, Erwin (1975).** Style and medium in the motion pictures. En: TALBOT, Daniel. *Film: an anthology*. Berkeley: University of California Press, pp.15-32.

**TASKER, Ivonne (1998).** Aproximamiento al nuevo Hollywood. En: CURRAN, James; MORLEY, David; WALKERDINE, Valerie. *Estudios culturales y comunicación*. Barcelona: Paidós, pp.321-346.

**WELLS, Paul (2013).** Un cine anómalo. El largometraje animado del nuevo milenio. En: CUETO, Roberto (ed). *Animatopia: los nuevos caminos del cine de animación*. Donostia-San Sebastián: Festival Internacional de Cine de Donostia-San Sebastián [etc.], pp.23-47.

**LORENZO, María (2015).** The landscape in the memory: animated travel diaries. En: PALLANT, Chris (ed.). *Animated landscapes: history, form and function*. London, New York: Bloomsbury, pp.145-158.

### 13.3. Artículos y comunicaciones en congresos

**ARANA, Edorta, et al.** ETB-1 ispiluan: programazioa eta edukia. En: *Zer*, nº7, vol.4, 1999. [En línea] <<http://www.ehu.eus/ojs/index.php/Zer/article/view/17409/15186/>> [Consulta: 01/08/2018]

**AYUSO, Mikel; SOLUPE, Haritz; RODRÍGUEZ, Carmen et al.** Las instituciones culturales para la creación e innovación en el País Vasco. En: *Ekonomiaz*, nº79, 3. cuatrimestre, 2011, pp. 236–269.

**BENSHOFF, Harry M.** Heigh-Ho, Heigh-Ho, is Disney high or low? From Silly Cartoons to postmodern politics. En: *Animation Journal*, vol. 1, Fall 1992, pp. 62–85.

**CON A DE ANIMACIÓN.** Valencia: Sendemá, Editorial Universidad Politécnica de Valencia, 2011–.

**EUSKONEWS & MEDIA.** Donostia–San Sebastián: Eusko Ikaskuntza, nº135, 14 y 21/09/2001. [En línea] <<http://www.euskonews.eus/0135zkb/portada.html>> [Consulta: 01/08/2018].

**CANO GÁMEZ, Ángel Pablo.** Metalenguaje y otredad: posmodernismo en Shrek. En: *Revista Latina de Comunicación Social*. La Laguna: Universidad de La Laguna, nº 56, 2003. [En línea] <<http://www.revistalatinacs.org/20035633cano.htm>> [Consulta: 01/08/2018].

**CASADO, Miguel Ángel.** Nuevas estrategias para el desarrollo del sector audiovisual en las comunidades autónomas. En: *Ámbitos*, nº 14, 2005, pp. 109–134.

**JUNGUITU, Maitane.** Short introduction to the presence of Basque Culture in Juanba Bera-sategi's animation. En: DOBSON, Nichola (Presidencia), *The Animator, 26th Annual Conference*, Society for Animation Studies, Congreso celebrado en Toronto, Canadá, 2014.

\_\_\_\_\_. El rol de Euskal Telebista en la producción de largometrajes de animación. En: DE LAS MUÑECAS, Rocío; JUNGUITU, Maitane; MANÍAS, Miren (Eds.), *Radiotelevisión autonómica local, y comunitaria. La comunicación de proximidad amenazada*. Bilbao: Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. Argitalpen zerbitzua = Servicio editorial, 2015, pp. 34–53.

\_\_\_\_\_. The Basque Animated Zombies Approaching the Outside World. En: DOBSON, Nichola (Presidencia), *Beyond the frame, 27th Annual Conference*, Society for Animation Studies, Congreso celebrado en Canterbury, Reino Unido, 2015.

\_\_\_\_\_. El camino de la coproducción en el largometraje de animación vasco. En: *Con A de animación*, nº 6, 2016, pp. 190–205.

\_\_\_\_\_. From 'Justin Hiriart' to 'Ipar haizearen erronka'. Animating the Basque Whale Hunters. En: DOBSON, Nichola (Presidencia), *And yet it moves, 29th Annual Conference*, Society for Animation Studies, Congreso celebrado en Padova, Italia, 2017.

\_\_\_\_ Basque language in the creative and production process of Basque Animation. En: AGIRRE, Katixa (Secretaria), *Small cinemas conference. Diversity in Glocal Cinemas: language, culture, identity*, Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad, Congreso celebrado en Bilbao, Euskadi, 2017.

**MILLET, Ixabel.** Euskal mitologia. Kultura ondarea. UEU, 2015.

**MONTOYA, Alba.** Entre Broadway y el videoclip: los números musicales de las películas animadas de los estudios Walt Disney. En: ARCE, Julio (Director), *VIII Simposio: La creación musical en la banda sonora*, Congreso celebrado en Madrid, España, 2014.

**MUÑOZ, José María.** Kimuak. Cortometrajes vascos por el mundo. En: *RIEV, Revista internacional de estudios vascos*, nº 56, vol. 1, 2011, pp. 309-351.

**ROLDÁN LARRETA, Carlos.** Pedro Olea en el Cine en el Euskadi: una aventura con final amargo. En: *Ikusgaiak*, nº6, 2003, pp. 61-75.

**ROS, Nora.** El film Shrek: una posibilidad desde la educación artística para trabajar en la formación docente la lectura de la identidad y los valores. En: *Revista Iberoamericana de Educación*, vol. 44, nº6, 2007. [En línea] <<https://rieoei.org/RIE/article/view/2195/>> [Consulta: 01/08/2018].

**SÁNCHEZ, Tomás.** De los Grimm a Disney. Un estudio narratológico de la adaptación de Blancanieves. En: *Con A de Animación*, nº 4, 2014, pp. 110-125.

**VALVASSORI, Mita.** El personaje trickster o «burlador» en el cuento tradicional y en el cine de dibujos animados. En: *Culturas populares. Revista electrónica*, nº 1, 2006. [En línea] <<http://www.culturaspopulares.org/textos%20I-1/articulos/Valvassori.pdf>> [Consulta: 01/08/2018].

**VICARIO, Begoña.** Zinema esperimental eta artegintza Euskal Herrian. En: *Jakin*, nº144, septiembre-octubre, 2014, pp. 73-85.

\_\_\_\_ JUNGUITU, Maitane. El lugar de la animación en el cine vasco de las últimas décadas. En: FERNÁNDEZ, Joxean (2015). *Euskal zinema: zinemagileen hiru belaunaldi. Cine vasco: tres generaciones de cineastas*. Donostia-San Sebastián: Euskadiko Filmategia, pp. 167-174.

\_\_\_\_ Euskal Herriko animazio zinema. En: LAUZIRIKA, Arantza; RODRÍGUEZ, Natxo (Eds.) (2017). *Berrogei urte zinea eta euskara bultzatzen*. Bilbao: Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. Argitalpen zerbitzua = Servicio editorial, pp. 79-102.

**ZANOLETTY.** El cine de Maite Ruiz de Austri. En: *La animación escrita*, nº2, Almería: Moviola Cómics, 2015, pp. 4-15.

## 13.4. Bases de datos

**ICAA. MINISTERIO DE CULTURA DEL GOBIERNO DE ESPAÑA.** Buscador de películas calificadas, 2018. [En línea] <<http://infoicaa.meecd.es/CatalogoICAA/Buscador/BuscadorPelículas/>> [Consulta: 01/08/2018].

**FILMOTECA VASCA.** Lista completa de películas, 2018. [En línea] <[http://www.filmotecavasca.com/es/listado\\_películas/](http://www.filmotecavasca.com/es/listado_películas/)> [Consulta: 01/08/2018].

\_\_\_\_ Lista completa de personajes, 2018. [En línea] <[http://www.filmotecavasca.com/es/listado\\_personajes/](http://www.filmotecavasca.com/es/listado_personajes/)> [Consulta: 01/08/2018].

**EUROPEAN AUDIOVISUAL OBSERVATORY.** Lumiere. Database on admissions of films released in Europe, 2018. [En línea] <<http://lumiere.obs.coe.int/web/search/>> [Consulta: 01/08/2018].

**EUSKO JAURLARITZA.** Boletín Oficial del País Vasco, 2018. [En línea] <[www.euskadi.eus/bopv/](http://www.euskadi.eus/bopv/)> [Consulta: 01/08/2018].

\_\_\_\_ Lur Entziklopedia tematikoa, 2018. [En línea] <[http://www.euskara.euskadi.eus/r59-lursubhe/es/contenidos/informacion/lursubhe3/es\\_lursubhe/lursubhe.html](http://www.euskara.euskadi.eus/r59-lursubhe/es/contenidos/informacion/lursubhe3/es_lursubhe/lursubhe.html)> [Consulta: 01/08/2018].

**GOBIERNO DE ESPAÑA.** Boletín Oficial del Estado, 2018. [En línea] <<https://www.boe.es/>> [Consulta: 01/08/2018].

## 13.5. Recursos online

**5A INCENTIVE PLANNERS.** Tras la huella de los balleneros vascos en Terranova y Labrador, 2017. [En línea] <<http://www.ballenerosvascos.info/>> [Consulta: 01/08/2018].

**ABRAKAM ESTUDIO.** La crisis carnívora, 2008. [En línea] <<http://www.crisiscarnivora.com/>> [consulta: 01/08/2018].

**ACADEMIA DE LAS ARTES Y LAS CIENCIAS CINEMATOGRÁFICAS DE ESPAÑA.** Premios Goya, 2018. [En línea] <https://www.premiosgoya.com/> [Consulta: 01/08/2018].

**ANIMAHOLIC.** 2005–2012. [En línea] <<http://animaholic.blogspot.com.es/>> [Consulta 01/08/2018].

\_\_\_\_ Entrevista a Juanba Berasategi, 30/03/2009. [En Línea] <<https://animaholic.wordpress.com/2009/03/30/entrevista-a-juanba-berasategi/>> [Consulta: 01/08/2018].

**ASIFA.** ASIFA Statutes. [En Línea] <<http://www.asifa.net/statutes/>> [Consulta: 01/08/2018].

**BELOKI, Maialen (Moderadora).** Ikuska. Mesa redonda con los realizadores de la serie. En: Donostia–San Sebastián, 01/12/2016. [En línea] <<https://www.naiz.eus/es/mediateca/video/ikuska-mesa-redonda-con-los-realizadores-de-la-serie/>> [Consulta: 01/08/2018].

**EITB.** Juanba Berasategi: Sektoreari eta lankideei eskerrak emateko eguna da, 26/09/2013. [En línea] <<https://www.youtube.com/watch?v=OxkqPdmGrrM/>> [Consulta: 01/08/2018].

**ELDOBLAJE.COM.** La calabaza mágica. [En línea] <<http://www.eldoblaje.com/datos/FichaPelicula.asp?id=35316>> [Accedido: 01/08/2018].

**EUSKOMEDIA FUNDAZIOA.** *Auñamendi Eusko Entziklopedia*, 2018. [En línea] <<http://aunamendi.eusko-ikaskuntza.eus/eu/>> [Consulta: 01/08/2018].

**FILMOTECA VASCA.** Ramón Saldías. [En línea] <<http://www.filmotecavasca.com/es/ramon-saldias/>> [Consulta: 01/08/2018].

**GIPUZKOAKO FORU ALDUNDIA.** Juanba Berasategiren hitzak Abbadia saria jasotzerakoan, 2006. [En línea] <[https://www.gipuzkoa.eus/documents/882543/1172149/juanba\\_berasategiren\\_hitzak\\_2006.pdf/45b58597-4383-4548-9f43-cbb19d7a3946/](https://www.gipuzkoa.eus/documents/882543/1172149/juanba_berasategiren_hitzak_2006.pdf/45b58597-4383-4548-9f43-cbb19d7a3946/)> [Consulta: 01/08/2018].

\_\_\_\_ «Gu, jatorri anitz, herri bat» dokumentalaren aurkezpena, 02/10/2013. [En línea] <<https://www.gipuzkoa.eus/eu/web/multimedia/-/-gu-jatorri-anitz-herri-bat-dokumentalaren-aurkezpena>> [Consulta: 01/08/2018].

**GIPUZKOA KULTURA.** Entrevista Isabel Herguera. Diputación Foral de Gipuzkoa, 15/10/2010. [En línea] <<https://www.youtube.com/watch?v=ILvikTzTVm0/>> [Consulta: 01/08/2018].

**HERGUERA, Isabel.** Campaña crowfounding Sultana's Dream, 2013. [En línea] <<http://goteo.org/project/sultana-s-dream/>> [Consulta: 01/08/2018].

**ICAA.** Calificación de obras para explotación cinematográfica (películas y avances cinematográficos). [En línea] <<http://www.culturaydeporte.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/cine/informacion-servicios/in/procedimientos-administrativos/explotacion-cinematografica.html>> [Consulta: 01/08/2018].

**IMDB.** El libro de la selva. Trivia. [En línea] <<http://www.imdb.com/title/tt0061852/trivia>> [Consulta: 01/08/2018].

**IRRIEN LAGUNAK.** 2018. [En línea] <<http://www.irrienlagunak.eus/>> [Consulta: 01/08/2018]

**KANALDUDE.** Pitxu alfer handi Oztibarreko ikastolan, 01/04/2018. [En línea] <<https://kanaldude.eus/bideoak/3112-hurbiletik-pitxu-alfer-handi>> [Consulta: 01/08/2018].

**KATXIPORRETA TB.** Lur eta Amets, Euskal Herriaren historia, 01/12/2015. [En línea] <<https://www.youtube.com/watch?v=v-i1EyLEGfQ/>> [Consulta: 01/08/2018].

**LA ANIMACIÓN ESCRITA (2018).** [En línea] <<http://laanimacionescrita.blogspot.com.es/>> [Consulta: 01/08/2018].

**NEGRONI, Jon.** The Pixar Theory, 11/07/2013. [En línea] <<https://jonnegroni.com/2013/07/11/the-pixar-theory/>> [Consulta: 01/08/2018].

**OASIS EUROPKIKARA.** Making of Hiroku: Defensores de Gaia, 17/06/2013. [En línea] <<https://www.youtube.com/watch?v=KpBASWjtNno/>> [Consulta: 01/08/2018].

**ROLDÁN LARRETA, Carlos.** Kalabaza tripontzia. En: EUSKOMEDIA FUNDAZIOA. *Auñamendi Eusko Entziklopedia*. [En línea] <<http://www.euskomedia.org/aunamendi/150028>> [Consulta: 01/08/2018].

**SEGURAKO UDALA.** Zurbano Monzon, Esteban Maria Ramon Jose. [En línea] <[http://www.segura.eus/udala/herriko\\_pertsonaiak/20130520/Zurbano\\_Monzon\\_Esteban\\_Maria\\_Ramon\\_Jose](http://www.segura.eus/udala/herriko_pertsonaiak/20130520/Zurbano_Monzon_Esteban_Maria_Ramon_Jose)> [Consulta: 01/08/2018].

**SONY PICTURES ENTERTAINMENT.** The pirates! Band of misfits (3D) – Behind the scenes video blog #3 – Opens 4/27, 6/12/2012. [En línea] <[https://www.youtube.com/watch?v=PPYqDqJ5\\_aY](https://www.youtube.com/watch?v=PPYqDqJ5_aY)> [Consulta: 01/08/2018].

## 13.6. Publicaciones periódicas

**ABET, Patricia.** Alberto Vázquez: «La animación es el patito feo del cine». En: *ABC*, 19/02/2017. [En línea] <[http://www.abc.es/espana/galicia/abci-alberto-vazquez-animacion-patito-cine-201702191212\\_noticia.html](http://www.abc.es/espana/galicia/abci-alberto-vazquez-animacion-patito-cine-201702191212_noticia.html)> [Consulta: 01/08/2018].

**ARGIA.** Abiadura handiko tren, 2018. [En línea] <<https://www.argia.eus/abiadura-handiko-trena>> [Consulta: 01/08/2018].

**ARZELUS, Uxue; GOÑI, Maialen.** Agurtzane Intxaurraga: «Ez da gauza bera aktoreak eta marrazkiak zuzentzea», 30/01/2017. [En línea] <<http://zinea.eus/2017/01/30/agurtzane-intxaurraga>> [Consulta: 01/08/2018].

**ASTIZ, Iñigo.** «Ez dut sinisten logika narratiboan». En: *Berria*, 13/05/2018. [En línea] <[https://www.berria.eus/paperekoa/1795/032/001/2018-05-13/ez\\_dut\\_sinisten\\_logika\\_narratiboan.htm](https://www.berria.eus/paperekoa/1795/032/001/2018-05-13/ez_dut_sinisten_logika_narratiboan.htm)> [Consulta: 01/08/2018].

**AV451.** 'Unicorn Wars', un paso más allá en la carrera de Alberto Vázquez, 5/03/2018. [En línea] <<https://www.audiovisual451.com/espana-en-cartoon-movie-2018-unicorn-wars-un-paso-mas-alla-en-la-carrera-de-alberto-vazquez>> [Consulta: 01/08/2018].

**AZURMENDI, Nerea.** «Pensar que el euskera limita es producto de un complejo». En: *El Diario Vasco*, 01/12/2006. [En línea] <[http://www.diariovasco.com/prensa/20061201/cultura/ectaco-travel-speechguard\\_20061201.html](http://www.diariovasco.com/prensa/20061201/cultura/ectaco-travel-speechguard_20061201.html)> [Consulta: 01/08/2018].

**BARTUAL, Daniel.** Entrevista a Pedro Rivero. *100 grados fanzine*, 20/03/2016. [En línea], <<http://www.100grados.es/entrevista-a-pedro-rivero>> [Consulta: 01/08/2018].

**BELAUSTEGUIGOITIA, Santiago.** Un filme de dibujos animados recrea las aventuras de Washington Irving. En: *El País*, 4/06/2003. [En línea] <[https://elpais.com/diario/2003/07/04/andalucia/1057270953\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2003/07/04/andalucia/1057270953_850215.html)> [Accedido: 01/08/2018].

**CAMERAMAN.** Blackie & Kanuto, la última animación de estudios Baleuko. *Cameraman*, 05/02/2013. [En línea] <<http://www.cameraman.es/noticias/blackie-kanuto-la-ultima-animacion-de-estudios-baleuko>> [Consulta: 01/08/2018].

**DIARIO NOTICIAS DE ÁLAVA.** «Es mejor no seguir haciéndome mala sangre y dejar el cine de animación». En: *Diario noticias de Álava*, 01/11/2016. [En línea] <<http://www.noticiasdealava.com/2016/11/01/ocio-y-cultura/cultura/es-mejor-no-seguir-haciendome-mala-sangre-y-dejar-el-cine-de-animacion?random=480551/>> [Consulta: 01/08/2018].

**EITB.** ETB destinará seis millones de euros a proyectos de cine en 2012. En: *EITB*, 27/09/2012. [En línea] <<http://www.eitb.com/es/cultura/cine/detalle/959549/etb-destinara-seis-millones-euros-proyectos-cine-2012>> [Consulta: 01/08/2018].

**ELIZONDO, Eduarne.** 'Baru', amets baten istorioa. En: *Nafarkaria (Egunkaria)*, 6 de septiembre de 1996, p.4.

**EUROPA PRESS.** Presentados los proyectos vascos de animación que irán a Cannes, En: *El Diario Vasco*, 27/03/2009. [En línea] <<http://canales.diariovasco.com/ocio/meca/animacion-proyectos-vascos-cannes-200903270951.php>> [Consulta: 01/08/2018].

**EUSKO JAURLARITZA.** «Hay que seguir defendido la excepcionalidad cultural». En: *Euskal etxeak*, nº 64, 2004, p. 10.

**FERNÁNDEZ, Harri.** «Berasategi ezagutu nuen lehen momentutik bere konplize sentirazi ninduen». En: *DEIA*, 27/09/2017. [En línea] <<http://www.deia.com/2017/09/27/ocio-y-cultura/cultura/berasategi-ezagutu-nuen-lehen-momentutik-bere-konplize-sentirazi-ninduen/>> [Consulta: 01/08/2018].

**FLAÑO, Teresa.** Dixie vuelve al Velódromo. En: *El Diario Vasco*, 16/09/2014. [En línea] <<http://www.diariovasco.com/culturas/zinemaldia/201409/16/dixie-vuelve-velodromo-20140916000829-v.html>> [Consulta: 01/08/2018].

**GONDRA, Ainhoa.** Pausoka lanza dos nuevas series internacionales de animación. En: *Bilbao, periódico municipal*, nº 158, marzo 2002, p. 39.

**HERRIA.** Marrazki bizidun baten inguruan Ikasleei zuzendu animazioa. En: *Herria*, nº1903, 14/05/1987, p. 3.

**INTSAUSTI, M.** Carboneros y bandoleros «Barriola, San Adriango Azeria». En: *Gara*, 06/02/2009. [En línea] <<http://gara.naiz.eus/paperezkoa/20090206/120294/es/Barriola-San-Adriango-azeria/>> [Consulta:01/08/2018].

**IRAETA, Ainara.** 'Nik ez ditut nire gogoko istorioak kontatzen, saldu daitezkeenak baizik'. En: *Euskonews & media*. Donostia-San Sebastián: Eusko Ikaskuntza, nº 135, 14 y 21/09/2001. [En línea] <<http://www.euskonews.com/0135zbk/frelkar.htm>> [Consulta: 01/08/2018].

**ITURBE, Andoni.** «Hartzailea Euskal Herria bakarrik izango duen filmerik ekoiztea ez da inoiz nire asmoa izan». En: *Ortzadar*, nº 292, 19/01/2013, p. 5.

**GARCÍA IDIAKEZ, Mikel.** Kukubiltxo eta Galtzagorriren aitari merezitako saria. En: *Argia*, 18/09/2013. [En línea] <<http://www.argia.eus/argia-astekaria/2383/juanba-berasategi/>> [Consulta: 01/08/2018].

**LINARES, Felix.** El dibujante Juanba Berasategi se pasa por Iflandia. En: *Radio Euskadi*, 18/02/2014. [En línea] <<http://www.eitb.eus/es/audios/detalle/2005318/iflandia--iflandia-habla-dibujante-juanba-berasategi/>> [Consulta: 01/08/2018].

**MARÍN, Maribel.** Dos grandes proyectos en Vizcaya y Guipúzcoa compiten por atraer la producción audiovisual. En: *El País*, 26/02/2006. [En línea] <[https://elpais.com/diario/2006/02/26/paisvasco/1140986407\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2006/02/26/paisvasco/1140986407_850215.html)> [Consulta: 01/08/2018].

\_\_\_\_ «El cine en Euskadi está bajo mínimos; vamos a pedales». En: *El País*, 16/11/2006. [En línea] <[https://elpais.com/diario/2006/11/16/paisvasco/1163709618\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2006/11/16/paisvasco/1163709618_850215.html)> [Consulta: 01/08/2018].

**MITXELENA, Olatz.** Juanba Berasategi: «euskara da gure jatorrizko bertsioa». En: *Branka*. Pasaia: Arnasa Kultur Elkartea, Abraska Kultur Elkartea, nº 10, octubre, 2000, pp. 16-19.

**NOTICIAS DE GIPUZKOA.** La animación vasca dice que los apoyos están «a años luz» de otros territorios. En: *Noticias de Gipuzkoa*, 26/03/2007, p.45.

**ORMAZABAL, Mikel.** Zinealdea, un proyecto de ficción. En: *El País*, 11/05/2013. [En línea] <[https://elpais.com/ccaa/2013/05/11/paisvasco/1368288726\\_065832.html](https://elpais.com/ccaa/2013/05/11/paisvasco/1368288726_065832.html)> [Consulta: 01/08/2018].

**PACHECO, Anna.** La única directora de animación en España lo deja porque no aguanta más. En: *Vice*, 26/10/2016. [En línea] <<https://broadly.vice.com/es/article/directora-animacion-espana-cine/>> [Consulta: 01/08/2018].

**PÉREZ, Leire.** Animabasauri baja el telón. En: *El Correo*, 07/04/2017. [En línea] <<http://www.elcorreo.com/vizcaya/v/20130407/vizcaya/animabasauri-baja-telon-20130407.html>> [Consulta: 01/08/2018].

**POLLIT, Katha.** Hers; The Smurfette Principle. En: *The New York Times*, 7/04/1991. [En línea] <<http://www.nytimes.com/1991/04/07/magazine/hers-the-smurfette-principle.html?pagewanted=all&src=pm>> [Consulta: 01/08/2018].

**PRENSA RTVE.** RTVE selecciona 8 nuevos proyectos en la convocatoria de animación 2017, 12/09/2017. [En línea] <<http://www.rtve.es/rtve/20170912/rtve-selecciona-8-nuevos-proyectos-convocatoria-animacion-2017/1613144.shtml/>> [Consulta: 01/08/2018].

**RTVE (2018).** [En línea] <<http://www.rtve.es/>> [Consulta: 01/08/2018].

**SUSAETA, Igor.** «Hemen saltzaile txarrak gara». En: *Berria*, 24/09/2014. [En línea] <[https://www.berria.eus/paperekoa/1665/028/001/2013-09-24/juanba\\_berasategi\\_zinemagilea\\_hemen\\_saltzaile\\_txarrak\\_gara.htm](https://www.berria.eus/paperekoa/1665/028/001/2013-09-24/juanba_berasategi_zinemagilea_hemen_saltzaile_txarrak_gara.htm)> [Consulta: 01/08/2018].

**SUSTATU.** «Alhambraiko giltza»: magiaz beteriko euskarazko filma ikusgai. 07/07/2003. [En línea] <<https://sustatu.eus/1057319082/>> [Accedido: 01/08/2018].

**ZE BERRI.** Barú: un sueño que veremos muy pronto. En: *Ze Berri*, nº3, noviembre 1996, p.12.

## 13.7. Tesis doctorales

**DURAN, Jaume (2009).** *Narrativa audiovisual i cinema d'animació pero ordinador. Els llargometratges de Pixar Animation Studios (1995-2006)*. Directora: Teresa Duran. Tesis doctoral inédita, Universitat de Barcelona. Departamento de Ciencias didácticas y de la educación visual y plástica. Barcelona.

**ETXEBARRÍA KEREXETA, Goio (1993).** *La desestructuración del espacio económico vasco. La crisis actual de la industria vasca y su inserción en el marco europeo*. Leioa: Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. Argitalpen zerbitzua = Servicio editorial.

**LÓPEZ, Alejandro (2014).** *Análisis musivisual: una aproximación al estudio de la música cinematográfica*. Director: Simón Marchán. Tesis doctoral inédita, Universidad Nacional de Educación a Distancia (U.N.E.D). Departamento de filosofía moral y política.

**LORENZO HERNÁNDEZ, María (2005).** *El doble sentido de la imagen en la animación*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

**MANÍAS, Miren (2015).** *Euskarazko zinemaren produkzioa eta finantziakzioa (2005-2012): hamaika fikziozko film-luzeren azterketa ekonomikoa*. Director: Ramón Zallo. Tesis doctoral inédita, Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Leioa.

**MONTOYA, Alba (2017).** *Les pel·lícules musicals d'animació dels estudis Walt Disney: anàlisi de l'aparició i evolució dels elements recurrents a les cançons (1937-2010)*. Director: Josep Lluís i Falcó. Tesis Doctoral inédita, Universitat de Barcelona. Departamento de Historia del Arte. Barcelona.

**PÉREZ GUERRERO, Ana María (2011).** *Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar (1995-2010)*. Director: Antonio Sánchez-Escalonilla. Tesis doctoral inédita, Universidad Rey Juan Carlos. Departamento de Ciencias de la Comunicación I. Madrid.

**RODRÍGUEZ, Sara (2002).** *Vida y obra del pintor y cineasta José Antonio Sistiaga Mosso*. Director: Luis Badosa. Tesis doctoral inédita, Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. Departamento de Pintura.

**VIVAR, Hipólito (1988).** *La imagen animada, análisis de la forma y el contenido del dibujo animado*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

**VICARIO, Begoña (2016).** *De Tarzán a Jane: el cine de animación experimental en el País Vasco*. Directora: Arantza Lauzirika. Tesis doctoral inédita, Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. Departamento de Arte y Tecnología. Leioa.

## 13.8. Entrevistas y correspondencia

**Aitor Herrero**, animador, entrevista realizada vía telefónica en Vitoria-Gasteiz el 09/12/2017 y correspondencia mantenida en junio de 2018.

**Alberto Gerrikabeitia**, productor, correspondencia mantenida en septiembre y octubre de 2016 y mayo de 2017.

**Arantza Lauzirika**, animadora y docente, correspondencia mantenida en marzo de 2017.

**Begoña Vicario**, directora y docente, entrevista realizada en Leioa el 11/10/2012.

**Carlos Varela**, director, entrevista realizada vía telefónica en Reno el 24/04/2018 y correspondencia mantenida en septiembre de 2016 y mayo y junio de 2018.

**Enrique García**, animador, entrevista realizada en Barakaldo el 25/07/2017 y correspondencia mantenida en septiembre de 2016.

**Gorka Vázquez**, director, correspondencia mantenida en octubre de 2016.

**Gregorio Muro**, director y guionista, realizada vía videoconferencia en Vitoria-Gasteiz el 15/08/2015 y correspondencia mantenida en marzo y septiembre de 2016 y julio de 2017.

**Ignacio Meneu**, animador, correspondencia mantenida en marzo de 2017.

**Imanol Zinkunegi**, director de animación, correspondencia mantenida en septiembre de 2017.

**Iñaki Amurrio**, animador, correspondencia mantenida en abril de 2017.

**Iñigo Silva**, productor, correspondencia mantenida en febrero de 2014, septiembre de 2016 y octubre y diciembre de 2017.

**Javi Galdós**, animador, entrevista realizada vía telefónica en Vitoria-Gasteiz el 24/04/2018 y correspondencia mantenida en febrero y julio de 2017.

**Javier Martínez**, director, correspondencia mantenida en septiembre de 2016.

**Jone Landaluze**, productora, correspondencia mantenida en octubre de 2016.

**Jose Angel Lopetegi**, director de fotografía, correspondencia mantenida en noviembre de 2017.

**Juanba Berasategi**, director, entrevista realizada en Donostia-San Sebastián el 17/01/2013, entrevista realizada en Deba el 26/12/2014.

**Koldo Izagirre**, escritor y guionista, correspondencia mantenida en mayo y diciembre de 2017 y noviembre de 2018.

**Maite Ruiz de Austri**, directora y guionista, entrevista realizada en Vitoria-Gasteiz el 01/03/2014.

**Miren Berasategi**, productora, correspondencia mantenida en septiembre de 2016, septiembre de 2017 y enero de 2018.

**Myriam Ballesteros**, directora y productora, entrevista realizada en Vitoria-Gasteiz el 20/08/2014 y correspondencia mantenida en junio de 2017, agosto y septiembre de 2018.

**Oskar Urretabizkaia**, animador, correspondencia mantenida en junio de 2018.

**Ramón Saldías**, director, entrevista realizada vía telefónica en Vitoria-Gasteiz el 06/09/2016 y correspondencia mantenida en septiembre de 2016.

**Ricardo Ramón**, director, correspondencia mantenida en septiembre de 2016 y junio 2017.

**Rubén Salazar**, director, correspondencia mantenida en abril de 2017.

**Toti Martínez de Lezea**, escritora, correspondencia mantenida en septiembre de 2017.

**Yurre Ugarte**, guionista, correspondencia mantenida en mayo de 2017.

**ROLDÁN LARRETA, Carlos**. Entrevista a Juanba Berasategi, 08/09/1992.

## 13.9. Dosieres, publicaciones institucionales y legislación

**AUDIENCIA PROVINCIAL DE ÁLAVA.** Sentencia de Primera Instancia nº 638-98 del 30 de noviembre de 1998, Vitoria-Gasteiz, 1998.

**AYUNTAMIENTO DE BASAURI.** Anima Basauri: animazio nazioarteko erakustaldia = Muestra internacional de animación. 1993, 1994, 1995.

**AZPILLAGA, Patxi.** Proyectos coproducidos por Euskal Media S.A. (1991-1996), 2014.

**COMUNIDAD AUTÓNOMA VASCA.** Decreto 157/1982 de 19 de julio sobre la constitución de la Sociedad Anónima Pública «Euskal Telebista – Televisión Vasca S.A.». *Boletín Oficial del País Vasco*, nº102, 16 de agosto de 1982, pp.2016-2022.

**COMUNIDAD AUTÓNOMA VASCA.** Resolución de 16 de noviembre de 1998, del Director de Servicios del Departamento de Cultura, por la que se hacen públicas tanto el importe finalmente destinado, así como la composición de la Comisión de Valoración y la relación de subvenciones concedidas durante el año 1998 al amparo de la Orden de 22 de abril de 1998, de la Consejera de Cultura. *Boletín Oficial del País Vasco*, nº229, 1 de diciembre de 1998, pp.22221-22238.

**COMUNIDAD AUTÓNOMA VASCA.** Orden de 30 de julio de 2003, de la Consejera de Cultura, por la que se convoca la concesión de ayudas a la creación, desarrollo y producción audiovisual. *Boletín Oficial del País Vasco*, nº158, 14 de agosto de 2003, pp.15724-15752.

**COMUNIDAD AUTÓNOMA VASCA.** Decreto 338/2003, de 29 de diciembre de 2003, por el que se regula el régimen de financiación para el fomento de la producción audiovisual en la Comunidad Autónoma de Euskadi. *Boletín Oficial del País Vasco*, nº255, 31 de diciembre de 2003, pp.25617-25632.

**COMUNIDAD AUTÓNOMA VASCA.** Decreto 215/2007, de 27 de noviembre, sobre las obligaciones de las operadoras televisivas de emisión e inversión para la financiación anticipada de largometrajes y cortometrajes cinematográficos y películas para la televisión. *Boletín Oficial del País Vasco*, nº240, 14 de diciembre de 2007, pp.29692-29721.

**COMUNIDAD AUTÓNOMA VASCA.** Orden de 25 de mayo de 2011, de la Consejera de Cultura, por la que se convoca la concesión de ayudas a la creación, desarrollo y producción audiovisual. *Boletín Oficial del País Vasco*, nº110, 10 de junio de 2011.

**COMUNIDAD AUTÓNOMA VASCA.** Orden de 11 de julio de 2012, de la Consejera de Cultura, por la que se efectúa la convocatoria para el ejercicio 2012, del régimen de financiación para el fomento de la producción audiovisual en la Comunidad Autónoma de Euskadi, dentro del marco establecido por el Decreto 107/2007, de 26 de junio. *Boletín Oficial del País Vasco*, nº154, 8 de agosto de 2012.

**CONSEJO DE LA UNIÓN EUROPEA.** Directiva 89/552/CEE del Consejo, de 3 de octubre de 1989, relativa a la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros sobre el ejercicio de actividades de radiodifusión televisiva. *Diario oficial de la Unión Europea*, n° L 298, 17/10/1989, pp.0023–0030.

**ESPAÑA.** Ley 55/2007, de 28 de diciembre, del Cine. BOE, n° 312, 29 de diciembre de 2007.

**DIBOOS, Federación de Productoras de Animación de España (2012).** *Libro blanco del sector de la animación en España 2012*. Barcelona: Diboos.

**EUROPEAN AUDIOVISUAL OBSERVATORY (2015).** *Focus on animation*. Strasbourg: European Commission.

**EUSKAL TELEBISTA; IBAIA y EPE/APV.** Acuerdo entre Euskal Telebista, IBAIA y EPE/APV para el apoyo de la producción audiovisual independiente vasca. Donostia–San Sebastián, 2005.

**GOROSTILANDA; ASOCIACIÓN GOZILA.** *Catálogos Animabasauri*. Basauri, 2005–2012.

**GOROSTILANDA; ASOCIACIÓN GOZILA.** *Programas Animabasauri*. Basauri, 2005–2012.

**JIMÉNEZ, Marta; SIMONE, Patrizia et al (2015).** *Mapping the animation industry in Europe*. Strasbourg: European Audiovisual Observatory.

**MUÑOZ, Joxean (2005).** Juanba Berasategi. En: GOROSTILANDA; ASOCIACIÓN GOZILA. *Dosieres Animabasauri*. Basauri, p. 45.

**ORAIN GIPUZKOA.** 2deo. Euskarazko ikus-entzunezkoen Laborategia, 2017. [En línea] <[http://www.gipuzkoa.eus/documents/2074513/2731861/2deo\\_ikusentzunezko+Laborategia.pdf/b2254d44-2a30-a39d-3aea-2b39ffa0487a/](http://www.gipuzkoa.eus/documents/2074513/2731861/2deo_ikusentzunezko+Laborategia.pdf/b2254d44-2a30-a39d-3aea-2b39ffa0487a/)> [Consulta: 01/08/2018].

**PARLAMENTO VASCO.** Comisión de control parlamentario de EITB. Vitoria–Gasteiz, 26/05/1998.

**SILVA, Iñigo (2010).** Cómico 9° Arte. En: GOROSTILANDA; ASOCIACIÓN GOZILA (2010). *Dosieres Animabasauri*. Basauri, p. 110.

**UPYD.** Solicitud de información documentada sobre la serie de dibujos animados Lazkao Txiki. Vitoria–Gasteiz, 11/01/2010.









## 14.1. Largometrajes de animación comercial producidos en la CAV

PRODUCTORA	AÑO	TÍTULO	DIRECCIÓN	GUIONISTA	DURACIÓN
<b>Jaizkibel Kultur Zerbitzuak</b>	1985	<i>Kalabaza tripontzia</i>	Juanba Berasategi	Koldo Izagirre	90 minutos
<b>EPISA</b>	1992	<i>Ipar haizearen erronka</i>	Juanba Berasategi	Gregorio Muro, Joxean Muñoz	70 minutos
<b>EPISA</b>	1993	<i>Ipar haizearen itzulera</i>	Maite Ruiz de Austri	Maite Ruiz de Austri	72 minutos
<b>Baleuko</b>	1997	<i>Megasonikoak</i>	Javier González de la Fuente, José Martínez Montero	Javier González de la Fuente, José Martínez Montero	81 minutos
<b>Lotura Films</b>	1998	<i>Ahmed, Alhambra<span>ko</span> printzea</i>	Juanba Berasategi	Koldo Izagirre	70 minutos
<b>Extra Producciones audiovisuales</b>	1998	<i>¡Qué vecinos tan animales!</i>	Maite Ruiz de Austri	Maite Ruiz de Austri, Ion Etxebe <span>ste</span>	69 minutos
<b>Dibultoon Studio</b>	1999	<i>Ametsen lapurra</i>	Ángel Alonso	Mitxel Zuasti	70 minutos
<b>SOGEDASA</b>	1999	<i>Goomer</i>	José Luis Feito Carlos Varela	Gregorio Muro Pedro Rivero	75 minutos
<b>Irusoin</b>	2000	<i>Karramarro Uhartea</i>	Joxean Muñoz, Txabi Basterretxea	Joxean Muñoz, Inazio Mujika	68 minutos
<b>Merlín Animación</b>	2000	<i>Marco Antonio, Hong Kong-eko bahiketa</i>	Carlos Varela, Manuel J. García	Miquel Beltran	75 minutos
<b>Extra Producciones audiovisuales</b>	2000	<i>La leyenda del unicornio</i>	Maite Ruiz de Austri	Maite Ruiz de Austri	70 minutos
<b>Bainet Zinema</b>	2002	<i>El rey de la granja</i>	Gregorio Muro, Carlos Zabala	Gregorio Muro	84 minutos

<b>Baleuko</b>	2002	<i>Olentzero, Gabonetako ipuina</i>	Juanjo Elordi	Karmelo Vivanco	67 minutos
<b>Lotura Films</b>	2003	<i>Alhambraکو giltza</i>	Juanba Berasategi	Jesús del Río, Manuel Sánchez	89 minutos
<b>Baleuko</b>	2003	<i>Betizu izar artean</i>	Egoitz Rodríguez	Eduardo Barinaga Edorta Barruetabeña	71 minutos
<b>Dibulitoon Studio Irusoin</b>	2003	<i>Glup</i>	Aitor Arregi Iñigo Berasategi	José Antonio Vitoria	75 minutos
<b>Baleuko</b>	2003	<i>Unibertsolariak, muduaren ertzaren bila</i>	Juanjo Elordi	Unai Iturriaga	88 minutos
<b>Dibulitoon Studio Irusoin Barton Films</b>	2004	<i>Supertramps</i>	José Mari Goenaga Iñigo Berasategi	Joanes Urkixo José Mari Goenaga	82 minutos
<b>Baleuko Barton Films</b>	2005	<i>Olentzero eta subilaren lapurreta</i>	Juanjo Elordi	Unai Iturriaga Juanjo Elordi	82 minutos
<b>Lotura Films</b>	2005	<i>Pailazokeriak</i>	Imanol Zinkunegi	Joxean Muñoz Juanba Berasategi	70 minutos
<b>Baleuko</b>	2006	<i>Betizu eta Xangaduko misterioa</i>	Egoitz Rodríguez	Egoitz Rodríguez, Xabi Zabaleta	64 minutos
<b>Dibulitoon Studio Irusoin</b>	2006	<i>Cristóbal Molón</i>	Aitor Arregi Iñigo Berasategi	Joanes Urkixo	69 minutos
<b>Baleuko</b>	2007	<i>Betizu eta urrezko zintzarria</i>	Egoitz Rodríguez	Egoitz Rodríguez	64 minutos
<b>Extra Producciones Audiovisuales</b>	2008	<i>Animal Channel</i>	Maite Ruiz de Austri	Juan Velarde, Maite Ruiz de Austri	75 minutos
<b>Lotura Films</b>	2008	<i>Barriola, San Adriango azeria</i>	Juanba Berasategi	Koldo Izagirre	70 minutos

<b>Abraham Estudio, Continental Producciones</b>	2008	<i>La crisis carnívora</i>	Pedro Rivero	Egoitz Moreno, Pedro Rivero	78 minutos
<b>Baleuko, Barton Films</b>	2008	<i>Olentzero eta oparien ordua</i>	Gorka Sesma	Segundo Altolagirre	70 minutos
<b>Somuga Produktora</b>	2009	<i>Munduaren bira, doan!</i>	Asisko Urmeneta, Juanjo Elordi	Edorta Barruetabeña, Unai Iturriaga	87 minutos
<b>Extra Producciones Audiovisuales</b>	2010	<i>El tesoro del rey Midas</i>	Maite Ruiz de Austri	Juan Velarde	71 minutos
<b>Dibulitoon Studio</b>	2010	<i>Mystikal, Eldynen bidaia</i>	Ángel Alonso	Joan Álvarez	87 minutos
<b>Digital Dreams Films, Abra Prod</b>	2011	<i>Aita, zontzia naiz</i>	Ricardo Ramón, Joan Espinach	Daniel Torres	80 minutos
<b>Somuga Produktora, REC Grabaketa Estudioa</b>	2011	<i>Gartxot, konkista, aitzineko konkista</i>	Juanjo Elordi, Asisko Urmeneta	Edorta Barruetabeña, Junjo Elordi	90 minutos
<b>Silverspace Animation Studios, Oasis Europkikara</b>	2011	<i>Hiroku y los defensores de Gaia</i>	Manuel González, Saúl Barreto	Manuel González	70 minutos
<b>Baleuko, Talape Producciones Audiovisuales</b>	2011	<i>Olentzero eta iratxoa</i>	Gorka Vázquez	Beatriz Iso, Txetxu Altolagirre	69 minutos
<b>Baleuko, Talape Producciones Audiovisuales, Art'Mell, Lumiq Studios</b>	2012	<i>Blackie &amp; Kanuto</i>	Francis Nielsen	Ángel E. Pariente	83 minutos
<b>Dibulitoon Studio, Milímetros Dibujos Animados</b>	2012	<i>Herensugeak. Haritzaren bihotza</i>	Ángel Izquierdo, Ricardo Ramón	Antonio Zurera	69 minutos
<b>Baleuko, Talape, Producciones Audiovisuales, Image Venture</b>	2012	<i>The Wish Fish</i>	Gorka Vázquez, Iván Oneka	Xegundo Altolagirre	71 minutos

<b>Extra Producciones Audiovisuales</b>	2013	<i>Lucius Dumb-en berebiziko bidaia</i>	Maite Ruiz de Austri	Juan Velarde, Maite Ruiz de Austri	93 minutos
<b>Abra Prod</b>	2014	<i>Dixie eta matxinada zombia</i>	Beñat Beitia, Ricardo Ramón	Daniel Torres	79 minutos
<b>Basque Films Services</b>	2014	<i>Pos eso</i>	Sam	Sam, Rubén Ontiveros	79 minutos
<b>Balueko, Talape Producciones Audiovisuales, Draftoon Animation Studio</b>	2015	<i>Olentzero eta amilaren sekretua</i>	Gorka Vázquez	Xegundo Altolagirre, Gorka Vázquez, Roberto Alfaro	70 minutos
<b>Zircocine, Basque Films Services, Abrakam Estudio, The spanish ratpack</b>	2015	<i>Psiconautas. Los niños olvidados</i>	Alberto Vázquez, Pedro Rivero	Alberto Vázquez, Pedro Rivero	75 minutos
<b>Yokoren kluba, Wizard Film</b>	2015	<i>Yoko eta lagunak</i>	Juanjo Elordi, Rishat Gilmetdinov	Edorta Barruetaña	78 minutos
<b>Somuga Produktora, Bitebilau, Digitz Films</b>	2016	<i>Pixi Post eta opari-emalleak</i>	Gorka Sesma	Edorta Barruetaña	88 minutos
<b>Dibulitoon Studio</b>	2016	<i>Teresa eta Galtzagorri</i>	Agurtzane Intxaurraga	Susana Pinto, Juan Luis Careras	70 minutos
<b>Lotura Films</b>	2017	<i>Nur eta herensugearen tenplua</i>	Juanba Berasategi	Eneko Olasagasti, Toti Martínez de Lezea	65 minutos
<b>Black is Beltza AIE, Talka Records &amp; Films, Setmagic, Elkar</b>	2018 <sup>1</sup>	<i>Black is beltza</i>	Fermin Muguruza	Fermin Muguruza, Harkaitz Cano, Eduard Sola	80 minutos

1 El estudio de los largometrajes se establece hasta el año 2017. Por ello, aunque incluimos *Black is beltza* y *Un día más con vida* en la lista, no se incluyen en los apartados relativos al uso del euskera y coproducciones. Ambas películas se estrenan en octubre de 2018.

<p><b>Kanaki Films, Arena Comunicacion Audiovisual, Platige Films, Wueste Film, Walking the dog, Animation Fabrik</b></p>	<p>2018</p>	<p><i>Another day of life</i></p>	<p>Raul de la Fuente, Damian Nenow</p>	<p>Raul de la Fuente, Amaya Ramirez Garcia, David Weber, Niall Johnson</p>	<p>84 minutos</p>
---	-------------	-----------------------------------	--	--	-------------------

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de la base de datos de películas calificadas del Ministerio de Cultura.

## 14.2. Series de televisión de animación producidas en la Comunidad Autónoma Vasca (CAV)

PRODUCTORA	AÑO	TÍTULO	DIRECCIÓN	GUIONISTA	DURACIÓN
<b>Eresoinka</b>	1986-1987	<i>Flannery eta bere astakiloak</i>	Luis Goya	Bernardo Atxaga	13 capítulos, 10 minutos
<b>EPISA</b>	1988	<i>Cómic, Noveno arte</i>	Alejandro Vallejo	Carmen Domínguez, Alejandro Vallejo	13 capítulos, 28 minutos
<b>EPISA</b>	1991	<i>Grandes maestros del cómic</i>	Maite Ruiz de Austri	Antonio Altarrabia	13 capítulos, 28 minutos
<b>EPISA</b>	1992	<i>La leyenda del viento del norte</i>	Maite Ruiz de Austri	Maite Ruiz de Austri	13 capítulos, 26 minutos
<b>Lotura Films</b>	1994-96	<i>Pernando Amezketarra</i>	Eduardo Elosegi, Zuriñe Sistiaga, Jose Angel Lopetegí	Koldo Izagirre	26 capítulos, 15 minutos
<b>Lotura Films</b>	1997-99	<i>Lazkao Txiki</i>	Juanba Berasategi	Koldo Izagirre	104 capítulos, 7 minutos
<b>Lotura Films</b>	1998-2000	<i>Txirrita</i>	Juanba Berasategi	Koldo Izagirre	52 capítulos, 7 minutos
<b>Pausoka</b>	1999	<i>Maroons</i>	Alberto Gerrikabeitia	(Argumento) Manu Gil, Daniel Quirce	26 capítulos, 26 minutos
<b>MB Producciones</b>	1999	<i>Memé y el Sr. Bobo</i>	Myriam Ballesteros	Txema Ocio	26 capítulos, 30 minutos
<b>Pausoka</b>	2000	<i>Alex &amp; Alexis</i>	Alberto Gerrikabeitia	(Idea original) Jorge Yañez	26 capítulos, 26 minutos
<b>MB Producciones</b>	2002	<i>Memé y su pandilla</i>	Myriam Ballesteros	Txema Ocio	13 capítulos, 5 minutos
<b>Baleuko</b>	2002	<i>Unibertsolariak</i>	Juanjo Elordi, Iban González	Edorta Barruetabeña	26 episodios, 3 minutos
<b>MB Producciones</b>	2003	<i>Los 6 intrépidos</i>	Myriam Ballesteros	Txema Ocio	65 capítulos, 1 minuto
<b>Pausoka</b>	2004	<i>Cloudbrothers</i>	Javier Martínez	Susan Digorry	26 capítulos, 26 minutos
<b>Baleuko</b>	2004	<i>Unibertsolariak</i>	Juanjo Elordi, Iban González	Edorta Barruetabeña	13 episodios, 8 minutos
<b>Imira Entertainment, Millimages</b>	2006	<i>Lola &amp; Virginia</i>	Myriam Ballesteros	Txema Ocio	52 capítulos, 12 minutos

<b>Imira Entertainment, DQ Entertainment</b>	2009	<i>Sandra, la detective de cuentos</i>	Myriam Ballesteros	Txema Ocio	52 capítulos, 12 minutos
<b>Imira Entertainment, Top Draw Animation</b>	2011	<i>Lucky Fred (1ª temporada)</i>	Myriam Ballesteros	Txema Ocio	52 capítulos, 12 minutos
<b>Somuga Produktora</b>	2011	<i>Zenbatak</i>	Juanjo Elordi	Edorta Berruetabeña	20 episodios, 1 minuto
<b>Baleuko, Draftoon Animation Studio,</b>	2014-15	<i>Blackie &amp; Company</i>	Egoitz Rodríguez	Xegundo Altolagirre	26 capítulos, 11 minutos
<b>Imira Entertainment, Top Draw Animation</b>	2015	<i>Lucky Fred (2ª temporada)</i>	Myriam Ballesteros	Txema Ocio	52 capítulos, 12 minutos
<b>Somuga Produktora, Wizart Animation, Dibultoon Studio</b>	2016	<i>Yoko</i>	Juanjo Elordi (Director general)	Andy Yerkes (Director de guion)	52 episodios, 13 minutos
<b>Dibultoon Studio, Marlou Films Productions</b>	2005	<i>Plis plas</i>	Frédéric Clemençon	Frédéric Clemençon	26 episodios, 1 minuto
<b>Dibultoon Studio</b>	2005	<i>Farmtastic</i>	Ricardo Ramón	Juan Luis Carreras	104 capítulos de 45 segundos

Fuente: Elaboración propia.

## 14.3. Representación vasca en Animabasauri

AÑO	SECCIÓN	CONTENIDO
2005	Animación en las aulas	<i>Glup</i> (2003, Aitor Arregi, Iñigo Berasategi), <i>Unibertsolariak, munduaren ertzaren bila</i> (2003, Juanjo Elordi), <i>Betizu izar artean</i> (2003, Egoitz Rodríguez)
	Animación infantil	<i>Megasonikoak</i> (1997, Javier González de la Fuente, José Martínez Montero), <i>Ametsen lapurra</i> (1999, Angel Alonso)
	Concurso de cortometrajes	<i>El juego de Cain</i> (2005, Angel Alonso), <i>A por todas</i> (2004, Emilio de la Rosa, Gabriel Martínez Rodríguez)
	Exposición	<i>Muittu. Euskal Herriko animazioaren erakusketa 1980-2004</i>
	Mesa redonda:	<i>Animazioa Euskadin, munduari begira</i> . Jose Luis Rebordinos (moderador), Juanba Berasategi, Iñaki Gomez, Jose Antonio Arbelaiz, Veronica Sanchez, Karmelo Vivanco, Aitor Gabiña
	Retrospectiva y proyecciones	Juanba Berasategi <i>Kalabaza tripontzia</i> (1985, Juanba Berasategi), <i>Ahmed, Alhambra</i> (1998, Juanba Berasategi), <i>Alhambra giltza</i> (2003, Juanba Berasategi)
2006	Animación en las aulas	<i>Olentzero eta subilaren lapurreta</i> (2005, Juanjo Elordi), <i>Supertramps</i> (2004, José Mari Goenaga, Iñigo Berasategi), <i>Marco Antonio, Hong-Kong-eko bahiketa</i> <i>Karramarro Uhartea</i> (2000, Joxean Muñoz, Txabi Basterretxea)
	Concurso DVD	<i>Benimaru</i> (2005, Joseba Uberuaga)
	Conferencia	Enrique García, Rubén Salazar: «Viaje a la tercera dimensión: cómo se realiza una película en animación»
	Mesa redonda	La animación de cara al mundo a través de las televisiones Ricardo González (K2000), José Antonio Fernández Albendi (RTVE), Bingen Zupiria (ETB), Iñaki Gomez (Gobierno Vasco), y representan del CICA.
	Presentación	Enrique García, Rubén Salazar: «Proyecto animación 3: Aquashow»
	Presentación	<i>Betizurekin hitz eta pitz</i> (Baleuko) <sup>2</sup>

2 «Presentación de la vaca virtual 3D BETIZU tal y como aparece diariamente en el programa del mismo nombre que emite la cadena de televisión ETB1. BETIZU: Casi de carne y hueso (...). GOROSTILANDA; ASOCIACIÓN GOZILA. Catálogo Animabasauri. Basauri, 2006, p.122.

<b>2007</b>	Animación en las aulas	<i>Cristóbal Molón</i> (2006, Aitor Arregi, Iñigo Berasategi)
	Cine infantil	<i>Pailazokeriak</i> (2005, Imanol Zinkunegi), <i>Betizu eta Xangaduko misterioa</i> (2006 Egoitz Rodríguez)
	Exposición	<i>Betizu: izarrak, misterio eta urrezko zintzarria</i> (Baleuko)
	Proyección	<i>Maroons</i> (1999, Alberto Gerrikabeitia) <i>Cristóbal Molón</i> (2006, Aitor Arregi, Iñigo Berasategi) <i>Betizu</i> (Egoitz Rodríguez) <sup>3</sup>
	Proyección 7 cortos vascos	<i>Krake-lur</i> (2006, Alberto Pecharroman), ¡ <i>A Rendirse!</i> (2006, Ernesto Murillo) <sup>4</sup> , <i>La gallina Ciega</i> (2005, Isabel Herguera), <i>Cirugía</i> (2006, Jose Alberto González), <i>Les fleurs du mal</i> (2006, Aurora Solano, José Herrero) <sup>5</sup> , <i>Perpetuum Mobile</i> (2007, Raquel García-Ajofrín, Enrique García), <i>Involución</i> (2005, Angel Alonso)
<b>2008</b>	Animación en las aulas	<i>Betizu eta urrezko zintzarria</i> (2007, Egoitz Rodríguez)
	Concurso cortometrajes	<i>Hezurbeltzak, una fosa común</i> (2007, Izibene Oñederra)
	Concurso DVD	<i>Ardoaren negarra</i> (2007, Imanol Garaizabal), <i>Lorez beterik</i> (2007, Kepa Uribarri) <sup>6</sup>
	Concurso largometrajes	<i>La crisis carnívora</i> (2008, Pedro Rivero)
	Proyección premios Goya	<i>Betizu eta urrezko zintzarria</i> (2007, Egoitz Rodríguez) <i>Perpetuum mobile</i> (2007, Raquel García-Ajofrín, Enrique García)
	Retrospectiva	Kimuak <i>Pregunta por mí</i> (1998, Begoña Vicario), <i>Tortolika eta tronbon</i> (1998, Txabi Basterretxea, Joxean Muñoz), <i>Haragia</i> (1999, Begoña Vicario), <i>Zureganako grina</i> (1996, Begoña Vicario), <i>La gallina ciega</i> (2005, Isabel Herguera), <i>Cirugía</i> (2006, Alberto González), <i>Hezurbeltzak, una fosa común</i> (2007, Izibene Oñederra)
	Taller de animación	Enrique García (Silverspace Animation Studios)

3 No se determina qué largometraje de Betizu es el que se proyecta.

4 El dibujante de cómics de Murchante (Nafarroa) Ernesto Murillo, conocido como Simonides, realiza tres cortometrajes de un minuto de duración titulados *A rendirse* o *¡A rendirse!*. Es el primer aproximamiento a la animación del dibujante. Cuentan con producción de Javier Etxagibel y música de Bingen Mendizabal.

5 Aurora Solano y José Herrero son miembros de la empresa Dibujator (Madrid), de diseño gráfico. Aunque aparecen en la sección de cortometrajes vascos, ninguno de los dos es nacido en la CAV, Nafarroa o Iparralde, pero Solano es licenciada en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco. Realizan varios trabajos de ilustración para varias editoriales vascas.

6 Por el apellido del autor y por tener el título original en euskera, creemos se trata de un cortometraje vasco, sin embargo, no podemos confirmarlo.

<b>2009</b>	Animación en las aulas	<i>Barriola, San Adriango azeria</i> (2008, Juanba Berasategi)
	Concurso cortometrajes	<i>Berbaoc</i> (2008, VVAA)
	Concurso DVD	<i>Círculo de ideas</i> (2007, Marta Pérez)
	Concurso largometrajes	<i>Animal Channel</i> (2009, Maite Ruiz de Austri) <i>Munduaren bira, doan!</i> (2009, Asisko Urmeneta, Juanjo Elordi)
	Exposición	<i>Barriola, San Adriango azeria</i> . Animazioaren sekretuak aurkitu (2008, Juanba Berasategi)
	Proyecciones	<i>Animal Channel</i> (2009, Maite Ruiz de Austri)
	Taller	Irudimenezko gidoi tailerra. Joanes Urkixo
<b>2010</b>	Animación en las aulas	<i>Animal Channel</i> (2009, Maite Ruiz de Austri)
	Concurso cortometrajes	<i>Gartxot</i> (2011, Juanjo Elordi, Asisko Urmeneta)
	Concurso DVD	<i>Pasajes</i> (2009, Julen Agirre Egibar), <i>Revolución</i> (2010, Galder Arriaga)
	Proyección premios Goya	<i>Animal Channel</i> (2009, Maite Ruiz de Austri)
	Series de animación	<i>Sandra, detective de cuentos</i> (2009, Myriam Ballesteros)
	Proyecciones especiales	<i>Comic: noveno arte</i> (1988, Alejandro Vallejo)
	Retrospectiva y proyección de largometrajes	Maite Ruiz de Austri <i>El regreso del viento del norte</i> (1993, Maite Ruiz de Austri), <i>¡Qué vecinos tan animales!</i> (1998, Maite Ruiz de Austri), <i>La leyenda del unicornio</i> (2000, Maite Ruiz de Austri), <i>Animal Channel</i> (2009, Maite Ruiz de Austri)
Taller	<i>¡He tenido una idea!</i> Carlos Varela	
<b>2011</b>	Animación en las aulas	<i>El tesoro del rey Midas</i> (2010, Maite Ruiz de Austri), <i>Mystikal</i> , <i>Eldynen bidaia</i> (2010, Ángel Alonso)
	Concurso cortometrajes	<i>Birdboy</i> (2011, Pedro Rivero, Alberto Vázquez), <i>Daisy Cutter</i> (2010, Enrique García, Rubén Salazar), <i>Ámár</i> (2010, Isabel Herguera), <i>Musu bat</i> (Galder Arriaga)
	Concurso DVD	<i>Corazón encharcado</i> (2010, Aitor Herrero), <i>Puri deitzen diote</i> (2010, Pendejo), <i>Ondar ahoak</i> (2010, Angel Aldarrondo), <i>Mutante</i> (2010, Aritz Moreno)
	Proyección premios Goya	<i>El tesoro del rey Midas</i> (2010, Maite Ruiz de Austri)

<b>2012</b>	Animación en las aulas	<i>Gartxot, konkista, aitzineko konkista</i> (2010, Ángel Alonso)
	Cine infantil	<i>The wish fish</i> (2012, Gorka Vázquez, Iván Oneka)
	Concurso largometrajes	<i>Blackie &amp; Kanuto</i> (2011, Francis Nielsen)
	Cortometraje DVD	<i>Arimaren nahia</i> (2012, Eñaut Uribesalgo), <i>Izena duena</i> (2011, Joseba Ueberuaga) <i>Zeinek gehiago iraun</i> (2011, Gregorio Muro), <i>Akerbeltz, las brujas y el inquisidor</i> (2010, Cesar Urbina)
	Series de animación	<i>Lucky Fred</i> (2011, Myriam Ballesteros)
	Exposición	<i>Aita, zontzia naiz</i> (Zirriborroak, marrazkiak, kartelak...)
	Mesa redonda sobre	Desarrollo y comercialización de largometrajes y series de animación. Joxe Portela, Myriam Ballesteros.
	Proyección premios Goya	<i>Aita, zontzia naiz</i> (2011, Ricardo Ramón, Joan Espinach), <i>Birdboy</i> (2011, Pedro Rivero, Alberto Vázquez), <i>Zeinek gehiago iraun</i> (2012, Gregorio Muro)

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos de bibliografía.

## 14.4. Ayudas a la cinematografía de animación (Gobierno Vasco, 1992-2017)

### 14.4.1. Ayudas a la producción de largometrajes

AÑO	TÍTULO	PRODUCTORA	DIRECCIÓN	CUANTÍA
1997	<i>Karramarro uhartea</i>	Irusoin S.A.	Joxean Muñoz, Txabi Basterretxea	26.500.000 pesetas
	<i>Megasonikoak</i>	Baleuko S.L.	Javier González de la Fuente, José Martínez	16.127.568 pesetas
	<i>Ametzen lapurra</i>	Dibuliton Studio S.L.	Ángel Alonso	SUPLENTE
1998	<i>Ametzen lapurra</i>	Dibuliton Studio S.L.	Ángel Alonso	10.000.000 pesetas
2000	<i>Olentzero, un cuento de Navidad</i>	Baleuko S.L.	Juan Jose Elordi	SUPLENTE (20.000.000 pesetas)
	<i>¡Glup! Detective</i>	Dibulitoon Studio, S.L.	Iñigo Berasategi	ARCHIVADA
2001	<i>El viaje<sup>7</sup></i>	Lotura Films S.L.	Juanba Berasategi	27.000.000 pesetas
	<i>El rey de la granja</i>	Bainet Zinema S.A	Gregorio Muro, Carlos Zabala	25.000.000 pesetas
	<i>La crisis carnívora</i>	Abrakam Estudio S.L.	Pedro Rivero	22.750.000 pesetas
	<i>Elcano, la primera vuelta al mundo</i>	Dibulitoon Studio S.L.	Ángel Alonso	SUPLENTE 22.000.000 pesetas
	<i>Olentzero, un cuento de Navidad</i>	Baleuko S.L.	Juan Jose Elordi	DENEGADA
2002	<i>Glup Detective</i>	Irusoin S.A	Iñigo Berasategi	150.253 euros
	<i>Olentzero: un cuento de Navidad</i>	Baleuko S.L.	Juan Jose Elordi	DENEGADA
	<i>Elcano, la primera vuelta al mundo</i>	Dibulitoon Studio S.L.	Ángel Alonso	DENEGADA
2003	<i>Supertramps</i>	Dibulitoon Studio S.L.	José Mari Goenaga, Iñigo Berasategi	120.000 euros
	<i>Txirri, Mirri eta Txiribiton, S.O.S., Itsasoa arriskuan</i>	Lotura Films S.L.	Imanol Zinkunegi	120.000 euros
	<i>Olentzero eta aztiaren lapurreta</i>	Baleuko S.L.	Juan Jose Elordi	DENEGADA
2004	<i>Olentzero II: Subilaren lapurreta</i>	Baleuko S.L.	Juan Jose Elordi	120.000 euros
	<i>Cristóbal Molón, el descubridor</i>	Irusoin S.L.	Aitor Arregi, Iñigo Berasategi	120.000 euros

7 El proyecto de largometraje *El viaje* se estrena bajo el nombre *Alhambrako giltza / El embrujo del sur*.

<b>2005</b>	<i>Betizu eta Xangaduko Misterioa</i>	Baleuko S.L	Egoitz Rodríguez	120.000 euros
	<i>Elcano, la primera vuelta al mundo</i>	Dibultoon Studio S.L.	Ángel Alonso	120.000 euros
	<i>Bambulo</i>	Lotura Films S.L	Ricardo Ramón	SUPLENTE
	<i>Alonso Quijano</i>	Kaia Produksioak	Carlos Varela	DENEGADO
<b>2006</b>	<i>Barriola, San Adriango Azeria</i>	Lotura Films S.L	Juanba Berasategi	120.000 euros
	<i>Betizu eta urrezko zintzarria</i>	Baleuko S.L.	Egoitz Rodríguez	120.000 euros
	<i>Ogi puxkak</i>	Rec Grabaketa estudioa	INDETERMINADO	DENEGADO
<b>2007</b>	<i>Aita, zombia naiz</i>	Abra Prop S.L.	Ricardo Ramón, Joan Espinach	150.000 euros
	<i>Mystikal, Eldynen bidaiak</i>	Dibultoon Studio S.L	Ángel Alonso	140.000 euros
<b>2008</b>	<i>Olentzero eta oparien ordua</i>	Baleuko S.L.	Gorka Sesma	176.010 euros
	<i>Munduari bira 80 egunetan, dohainik!</i>	Somuga Produktora S.L.	Asisko Urmeneta, Juan Jose Elordi	161.990 euros
	<i>Tormesko itsumutila</i>	Lotura Films S.L.	Juanba Berasategi	SUPLENTE
	<i>Alonso Quijano</i>	Xperimenta Planet S.L.	Carlos Varela	SUPLENTE
<b>2009</b>	<i>Black to the moon</i>	Baleuko S.L.	Francis Nielsen	133.307 euros
	<i>Olentzero eta Jentil Herriko izakiak</i>	Baleuko S.L	INDETERMINADO	169.439 euros
	<i>Gartxot, Itzaltzuko Bardoa</i>	Somuga Produktora S.L.	Asisko Urmeneta, Juan Jose Elordi	138.064 euros
	<i>Hiroku y los defensores de Gaia</i>	Silverspace Animation Studios S.L.	Manuel González, Saúl Barreto	SUPLENTE
	<i>Herensugeak. Haritzaren bihotza</i>	Dibultoon Studio S.L	Ángel Izquierdo, Ricardo Ramón	SUPLENTE
	<i>Azahar</i>	Basque Films Services S.L.	INDETERMINADO	DENEGADA
	<i>El lazarillo de Tormes</i>	Lotura Films S.L	Juanba Berasategi	DENEGADA

<b>2010</b>	<i>Herensugeak. Haritzaren bihotza</i>	Dibulitoon Studio S.L	Ángel Izquierdo, Ricardo Ramón	139.052 euros
	<i>Hiroku y los defensores de Gaia</i>	Silverspace Animation Studios S.L.	Manuel González, Saúl Barreto	148.000 euros
	<i>Lola &amp; Virginia</i>	Irusoin	Myriam Ballesteros	148.000 euros
	<i>Pixi Post</i>	Somuga Produktora S.L.	Gorka Sesma	ARCHIVADA
	<i>El lazarillo de Tormes<sup>8</sup></i>	Lotura Films S.L	Juanba Berasategi	220.000 euros
<b>2011</b>	<i>Aita, zonbia naiz II (matxinada usteldua)</i>	Abra Prod. S.L.	Beñat Beitia, Ricardo Ramón	200.000 euros
	<i>El pez de los deseos</i>	Baleuko S.L.	Gorka Vázquez, Iván Oñeka	200.000 euros
	<i>Poseso</i>	Basque Films Services S.L.	Sam	160.000 euros
	<i>Oskar Lab</i>	Silverspace Animation Studios S.L.	INDETERMINADO	DENEGADA
	<i>Psiconautas</i>	Uniko Estudio Creativo S.L.	Alberto Vázquez, Pedro Rivero	DENEGADA
	<i>Lucius Dumben berebiziko bidaia</i>	Extra Extremadura de Audiovisuales S.A	Maite Ruiz de Austri	DENEGADA
	<i>Pixi Bost</i>	Somuga Produktora S.L.	Gorka Sesma	DENEGADA
<b>2012</b>	<i>Un día más con vida</i>	Kanaki Films S.L.,	Raúl de la Fuente, Damian Nenow	200.000 euros
	<i>Nur eta herensugearen tenplua</i>	Lotura Films S.L.	Juanba Berasategi	SUPLENTE
	<i>Psiconautas</i>	Uniko Estudio Creativo S.L.	Alberto Vázquez, Pedro Rivero	DENEGADA
	<i>Olentzero jolasen basoa</i>	Baleuko S.L.	INDETERMINADO	DENEGADA
	<i>Teresa eta Galtzagorri</i>	Dibulitoon Studio S.L.	Aintzane Intxaurraga	DENEGADA
	<i>Pixi Bost</i>	Somuga Produktora S.L.	Gorka Sesma	DENEGADA

<sup>8</sup> Ayuda concedida en la categoría de tv-movies.

<b>2013</b>	<i>Psiconautas</i>	Uniko Estudio Creativo S.L.	Alberto Vázquez, Pedro Rivero	81.000 euros
	<i>Pixi Bost</i>	Somuga Produktora S.L.	Gorka Sesma	145.000 euros
	<i>Amilaren sekretua</i>	Baleuko S.L.	Gorka Vázquez	SUPLENTE
	<i>Teresa eta Galtzagorri</i>	Dibulitoon Studio	Aintzane Intxaurreaga	DENEGADA
	<i>Nur</i>	Lotura Films S.L.	Juanba Berasategi	DENEGADA
	<i>Lami y el secreto de la diosa</i>	Naniano S.L.	INDETERMINADO	DENEGADA
<b>2014</b>	<i>Teresa eta Galtzagorri</i>	Dibulitoon Studio	Aintzane Intxaurreaga	200.000 euros
	<i>Nur etaherensugearen tenplua</i>	Lotura Films S.L.	Juanba Berasategi	200.000 euros
	<i>Elgeta</i>	Lotura Films S.L.	INDETERMINADO	DENEGADA
<b>2015</b>	<i>Olentzero eta Amilaren sekretua</i>	Baleuko S.L.	Gorka Vázquez	200.000 euros
	<i>Black is beltza</i>	Talka Records S.L.	Fermin Muguruza	200.000 euros
	<i>Mango!</i>	Somuga Produktora S.L.	Juan Jose Elordi, Alvaro Ceppi	SUPLENTE
	<i>Yoko eta lagunak</i>	Yokoren kluba, A.I.E	Juan Jose Elordi	DENEGADA
<b>2016</b>	<i>Elkano, la primera vuelta al mundo</i>	Dibulitoon Studio S.L.	Ángel Alonso	200.000 euros
	<i>Orkestra lurtarra</i>	Jarraituz filmak AIE	INDETERMINADO	DENEGADA
<b>2017</b>	<i>Save the tree</i>	Baleuko S.L.	INDETERMINADO	200.000 euros
	<i>Lur eta amets</i>	L.A. Ekoizpenak AIE	Imanol Zinkunegi Joseba Ponce	300.000 euros
	<i>Pixi Post Vs.- Dibertube</i>	Somuga Produktora S.L.	INDETERMINADO	DENEGADA

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del BOPV.

### 14.4.2. Ayuda a la producción de audiovisuales (Euskal Media)

AÑO	TÍTULO	PRODUCTORA	DIRECTOR	CUANTÍA
1992	<i>Ipar haizearen erronka</i>	EPISA	Maite Ruiz de Austri	27.081.000 pesetas
	<i>Grandes maestros del cómic (TV)</i>	EPISA	Maite Ruiz de Austri	16.523.801 pesetas
1993	<i>Ipar haizearen itzulera</i>	EPISA	Maite Ruiz de Austri	33.880.000 pesetas
	<i>Ipar haizearen erronka (TV)</i>	EPISA	Maite Ruiz de Austri	18.480.000 pesetas
1994	<i>Fernando Amezketarra (TV)</i>	Lotura Films	Eduardo Elosegi, Zuriñe Sistiaga, Angel Lopetegí	8.000.0000 pesetas
1996	<i>Ahmed, Alhambrako printzea</i>	Lotura Films	Juanba Berasategi	22.500.000 pesetas
	<i>Pregunta por mi</i>	Begoña Vicario	Begoña Vicario	700.000 pesetas

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos facilitados por Patxi Azpillaga.

### 14.4.3. Ayudas a la escritura de guiones

AÑO	TÍTULO	PRODUCTORA	DIRECTOR	CUANTÍA
1999	<i>La crisis carnívora</i>	Abakam Estudio S.L.	Pedro Rivero	2.000.000 pesetas
2008	<i>Gartxot</i>	Edorta Baruetabeña	Asisko Urmeneta, Juan Jose Elordi	12.502 euros
	<i>Psiconautas</i>	Pedro José Rivero	Pedro José Rivero	8.818 euros
2010	<i>Un día más con vida</i>	Raúl de la Fuente Calle	Raúl de la Fuente Calle	13.300 euros
	<i>Black is beltza</i>	Fermin Muguruza	Fermin Muguruza	13.300 euros
	<i>Última tierra</i>	INDETERMINADO	Juan Esteban Urkixo	13.300 euros
2011	<i>Olentzero naiz!</i>	Baleuko S.L.	INDETERMINADO	21.000 euros
	<i>Teresa eta Galtzagorri</i>	Dibulitoon Studio S.L.	Aintzane Intxaurreaga	24.000 euros
	<i>Yoko</i>	Somuga Produktora S.L.	Juan Jose Elordi	24.000 euros
2012	<i>El sueño de la sultana</i>	Isabel Herguera	Isabel Herguera	13.700 euros

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del BOPV.

#### 14.4.4. Ayudas al desarrollo de proyectos

AÑO	TÍTULO	PRODUCTORA	DIRECTOR	CUANTÍA
1998	<i>Glup detective</i>	Dibulitoon Studio S.L.	Aitor Arregi, Iñigo Berasategi	2.000.000 pesetas
2000	<i>Elkano la primera vuelta al mundo</i>	Dibulitoon Studio, S.L.	Ángel Alonso	3.000.000 pesetas
	<i>Karramarro uhartea 26x26'</i>	Irusoin, S.A.	Joxean Muñoz, Txabi Basterretxea	3.000.000 pesetas
2001	<i>Fanhunter</i>	Merlín WEBTV S.L.	Carlos Varela	3.000.0000 pesetas
2003	<i>Bambulo</i>	Dibulitoon Studio S.L.	Ricardo Ramón	15.000 euros
2004	<i>Aita, zombia naiz</i>	Abra Prod. S.L.	Ricardo Ramón, Joan Espinach	15.000 euros
	<i>Mystikal, Eldynen bidaia</i>	Dibulitoon Studio S.L.	Ángel Alonso	DENEGADA
2005	<i>Aquashow</i>	Silverspace Animation Studios S.L.	INDETERMINADO	13.000 euros
	<i>Mystikal, Eldynen bidaia</i>	Dibulitoon Studio S.L.	Ángel Alonso	5.000 euros
2006	<i>Farmtastic</i>	Dibulitoon Studio S.L.	Ricardo Ramón	12.000 euros
	<i>Olentzero eta Ortzadarraren Jagolea</i>	Baleuko S.L.	INDETERMINADO	13.500 euros
	<i>Kalabaza Berrero</i>	Lotura Films S.L.	INDETERMINADO	ARCHIVADA
2007	<i>Pixi Post</i>	Somuga Produktora S.L.	Gorka Sesma	12.000 euros
	<i>Ogi Puxkak</i>	Somuga Produktora S.L.	INDETERMINADO	ARCHIVADA
	<i>Iván de Aldénuri, El Bosque de los Thaurrok</i>	Karbo Vantas Entertainment, S.L.	INDETERMINADO	ARCHIVADA
2008	<i>Iván de Aldénuri, El Bosque de los Thaurrok</i>	Karbo Vantas Entertainment, S.L.	INDETERMINADO	ARCHIVADA

<b>2012</b>	<i>Festa</i>	Somuga Produktora	INDETERMINADO	15.000 euros
	<i>Black is beltza</i>	Dibulitoon Studio S.L.	Fermin Muguruza	SUPLENTE
	<i>El sueño de la sultana</i>	Isabel Herguera	Isabel Herguera	DENEGADA
	<i>Smolitoon</i>	Baleuko S.L.	INDETERMINADO	DENEGADA
	<i>Tube &amp; Victor</i>	Imira Entertainment	Myriam Ballesteros	DENEGADA
<b>2014</b>	<i>Mango!</i>	Somuga Productora	Juanjo Elordi, Álvaro Ceppi	15.750 euros
<b>2015</b>	<i>El sueño de la sultana</i>	Isabel Herguera	Isabel Herguera	20.025 euros
	<i>Playbook Amilaren sekretua</i>	Baleuko S.L.	Gorka Vázquez	DENEGADA
<b>2016</b>	<i>Unicorn wars</i>	Uniko Estudio Creativo S.L.	Alberto Vázquez	6.250 euros
	<i>Las aventuras del joven Félix Rodríguez de la Fuente</i>	Dibulitoon Studio S.L.	INDETERMINADO	DENEGADA
<b>2017</b>	<i>Yoko Temporada 2</i>	Dibulitoon Studio S.L.	INDETERMINADO	23.574 euros
	<i>Drift</i>	Abrakam Estudio S.L.	Pedro Rivero	17.200 euros
	<i>Basajaun</i>	Dibulitoon Studio S.L.	INDETERMINADO	DENEGADA

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del BOPV.

## 14.5. Participación de Euskal Telebista en largometrajes de animación (2005-2015)

AÑO	TÍTULO	PRODUCTORA	PARTICIPACIÓN	TOTAL INVERSIÓN ANUAL (EUROS)
2005	<i>Betizu eta xangaduko sekretua</i>	Baleuko	Producción y Derechos de Emisión	513.000
	<i>Pailazokeriak (Txirri, Mirri...)</i>	Lotura Films	Producción y Derechos de Emisión	
2006	<i>Betizu eta urrezko zintzarria</i>	Baleuko	Producción y Derechos de Emisión	529.782
	<i>Cristóbal Molón</i>	Irusoin, Dibulitoon Studio	Producción y Derechos de Emisión	
2007	<i>Animal Channel</i>	Extra Producciones Audiovisuales	Derechos de emisión	565.425
	<i>Olentzero eta oparien ordua</i>	Baleuko	Producción y Derechos de Emisión	
	<i>Crisis Carnívora</i>	Abraham Studio	Producción y Derechos de Emisión	
2008	<i>Munduaren bira doan</i>	Somuga Produktora	Producción y Derechos de Emisión	1.325.421
	<i>Barriola</i>	Lotura Films	Producción y Derechos de Emisión	
	<i>Black to the Moon</i>	Baleuko	Producción y Derechos de Emisión	
	<i>El lince perdido</i>	Canal Sur	Derechos de emisión	
2009	<i>Olentzero eta iratxoak</i>	Baleuko	Producción y Derechos de Emisión	793.880
	<i>Hiroku y los defensores de Gaia</i>	Silverspace Animation Studios	Producción y Derechos de Emisión	
2010	<i>Aita, zombia naiz</i>	Abra Prod	Producción y Derechos de Emisión	1.165.249
	<i>Gartxot</i>	Somuga Produktora	Producción y Derechos de Emisión	
	<i>El tesoro del rey midas</i>	Extra Producciones Audiovisuales	Derechos de emisión	
	<i>Tormesko itsumutila</i>	Lotura Films	Producción y Derechos de Emisión	
2011	<i>Herensugeak. Haritzaren bihotza</i>	Dibulitoon Studio	Producción y Derechos de Emisión	1.064.472
	<i>The wish fish</i>	Baleuko	Producción y Derechos de Emisión	

<b>2012</b>	<i>Dixie eta matxinada zonbia</i>	Abra Prod	Producción y Derechos de Emisión	1.021.110
	<i>Pos eso</i>	Basque Films Services	Producción y Derechos de Emisión	
<b>2013</b>	<i>Pixi Post</i>	Somuga Produktora	Producción y Derechos de Emisión	1.034.705
	<i>Un día más con vida</i>	Kanaki Films	Producción y Derechos de Emisión	
<b>2014</b>	<i>Teresa eta Galtzagorri</i>	Dibulitoon	Derechos de explotación	1.034.705
	<i>Psiconautas</i>	Basque Films Services	Derechos de explotación	
	<i>Amilaren sekretua</i>	Baleuko	Derechos de explotación	
<b>2015</b>	<i>Yoko eta lagunak</i>	Somuga Produktora	Derechos de explotación	941.602
	<i>Nur eta herensugearen tenplua</i>	Lotura Films	Derechos de explotación	

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Euskal Telebista.

## 14.6. Uso del idioma en el largometraje de animación producido en la CAV

### *Kalabaza tripontzia (1985)*

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X			
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X		

### *Balearenak/Ipar haizaren erronka (1992)*

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X			
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X	X	

### *El regreso del viento del norte (1993)*

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo		X		
Guion		X		
Producción		X		
Versión original		X		
Versiones del audio en total	X	X	X	12 lenguas

### *Megasonikoak (1997)*

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X	X		
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X		

### **Ahmed, Alhambrako printzea (1998)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X			
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X	X	Francés y otros tantos

### **¡Qué vecinos tan animales! (1998)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo		X		
Guion		X		
Producción		X		
Versión original		X		
Versiones del audio en total	X	X	X	
Presencia de subtítulos		X	X	

### **Ametsen lapurra (1999)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X	X		
Guion	X			
Producción	X	X		
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X	X	

### **Goomer (1999)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo		X		
Guion		X		
Producción		X		
Versión original		X		
Versiones del audio en total	X	X		Catalán?

**Karramarro Uhartea (2000)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X			
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X	X	

**Marco Antonio, Hong Kong-eko bahiketa (2000)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo		X		
Guion		X		
Producción	X			
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X		

**La leyenda del unicornio (2001)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo		X		
Guion		X		
Producción		X		
Versión original		X		
Versiones del audio en total	X	X	X	

**El rey de la granja (2002)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo		X		
Guion		X		
Producción		X		
Versión original		X		
Versiones del audio en total	X	X		

### ***Olentzero, Gabonetako ipuina (2002)***

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X			
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X			

### ***Alhambraiko giltza (2003)***

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X			
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X	X	

### ***Betizu izar artean (2003)***

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X			
Versión original	X			
Versiones del audio en total				

### ***Glup (2003)***

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X	X		
Guion	X			
Producción	X	X		
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X		

**Unibertsolariak munduaren ertzaren bila (2003)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X			
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X			

**Supertramps (2004)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X	X		
Guion	X			
Producción	X	X		
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X	X	

**Olentzero eta subilaren lapurreta (2005)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X	X		
Versión original	X			
Versiones del audio en total				

**Pailazokeriak (2005)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X			
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X		

**Betizu eta Xangaduko misterioa (2006)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X	X		
Versión original	X			
Versiones del audio en total				

**Cristóbal Molón (2006)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X	X		
Guion	X			
Producción	X	X		
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X		

**Betizu eta urrezko zintzarria (2007)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X	X		
Versión original	X			
Versiones del audio en total				

**Animal Channel (2008)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo		X		
Guion		X		
Producción		X		
Versión original		X		
Versiones del audio en total	X	X	X	

**Barriola, San Adriango azeria (2008)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X			
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X		

**La crisis carnívora (2008)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo		X		
Guion		X		
Producción		X		
Versión original		X		
Versiones del audio en total	X			Gallego

Observaciones: Tanto el guion como la producción se ejecutaron en castellano. El primer doblaje, previo a la animación, se realizó en castellano, y una vez completada la película se dobló al gallego, previamente a su estreno, estrenándose en ambas versiones. La versión en euskera se realizó de cara a la edición en DVD y su exhibición en ETB. La edición en DVD llevaba incorporados subtítulos en inglés.

**Olentzero eta oparien ordua (2008)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X	X		
Versión original	X			
Versiones del audio en total		X		

**Munduaren bira, doan! (2009)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X			
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X	X	

**El tesoro del rey Midas (2010)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo		X		
Guion		X		
Producción		X		
Versión original		X		
Versiones del audio en total	X	X	X	

**Mystikal, Eldynen bidaiia (2010)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X			
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X	X	

**Aita, zontzia naiz (2011)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo		X		
Guion		X	X	
Producción			X	
Versión original	X		X	
Versiones del audio en total	X	X	X	

Observaciones hechas por la persona encuestada: Se realizan unas ventas y suponemos que está doblada a los siguientes idiomas: francés, portugués, chino y ruso.

**Gartxot, konkista, aitzineko konkista (2011)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X			
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X			

Observaciones hechas por la persona encuestada: Está subtítulo en los siguientes idiomas: euskara, castellano, francés, inglés, occitano, aragonés, catalán, gallego, asturiano, bretón, gaélico, italiano, corso, criollo, aimara, georgiano y chino.

**Hiroku y los defensores de Gaia (2011)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo		X		
Guion		X		
Producción		X		
Versión original		X		
Versiones del audio en total	X	X	X	

**Olentzero eta iratxoa (2011)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X	X		
Producción	X	X		
Versión original	X			
Versiones del audio en total		X	X	

**Blackie & Kanuto (2012)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X	X	X	
Guion		X	X	
Producción			X	
Versión original			X	
Versiones del audio en total	X	X		Ruso Francés Italiano

Observaciones hechas por la persona encuestada: Fue un film producido con Francia e Italia.

**Herensugeak. Haritzaren bihotza (2012)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X	X		
Guion		X		
Producción	X	X		
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X	X	

**The Wish Fish (2012)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X	X		
Guión	X	X		
Producción			X	
Versión original	X			
Versiones del audio en total		X	X	

Observaciones hechas por la persona encuestada: Coproducción con India. Por ello, la mayor parte del proceso de producción fue en inglés.

**Lucius Dumb-en berebiziko bidaia (2013)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X	X		
Guión	X	X		
Producción	X	X		
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X	X	

**Dixie eta matxinada zonbia (2014)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo		X		
Guión		X	X	
Producción			X	
Versión original	X		X	
Versiones del audio en total	X	X	X	

Observaciones hechas por la persona encuestada: Se realizan unas ventas y suponemos que está doblada a los siguientes idiomas: francés, portugués, chino y turco.

**Pos eso (2014)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo		X		
Guión		X		
Producción		X		
Versión original		X		
Versiones del audio en total		X		

Observaciones hechas por la persona encuestada: Subtitulado al inglés.

**Olentzero eta Amilaren sekretua (2015)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X	X		
Guion	X	X		
Producción	X	X		
Versión original	X			
Versiones del audio en total		X		

Observaciones hechas por la persona encuestada: Coproducción con Argentina.

**Psiconautas. Los niños olvidados (2015)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			Gallego
Guion	X			
Producción	X			Gallego
Versión original				
Versiones del audio en total				

Observaciones: Co-director gallego. Subtitulada al inglés y al francés.

**Yoko eta lagunak (2015)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X			
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X	X	

**Pixi Post eta opari-emaileak (2016)**

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X			
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X	X	

### ***Teresa eta Galtzagorri (2016)***

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X	X		
Guion	X			
Producción	X	X		
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X	X	

### ***Nur eta herensugearen tenplua (2017)***

	EUSKARA	CASTELLANO	INGLÉS	OTROS (¿CUÁL?)
Proceso creativo	X			
Guion	X			
Producción	X			
Versión original	X			
Versiones del audio en total	X	X	X	

## 14.7. Cortometrajes de animación seleccionados por Kimuak (1998-2017)

AÑO	TÍTULO	DIRECCIÓN
1998	<i>Pregunta por mí</i>	Begoña Vicario
	<i>Tortolika eta tronbon</i>	Txabi Basterretxea, Joxean Muñoz
1999	<i>Haragia</i>	Begoña Vicario
2005	<i>La gallina ciega</i>	Isabel Herguera
2006	<i>Cirugía</i>	Alberto González
	<i>For(r)est in the des(s)ert</i>	Luiso Berdejo
	<i>Máquina</i>	Gabe Ibáñez
	<i>Midori</i>	Koldo Almandoz
2007	<i>Hezurbeltzak, una fosa común</i>	Izibene Oñederra
2008	<i>Berbaoc</i>	Vuk Jevremovic, José Belmonte, Mercedes Sánchez-Agustino, Gustavo Díaz, Irati Fernandez, Izibene Oñederra
2010	<i>Ámár</i>	Isabel Herguera
	<i>Daisy Cutter (La cortadora de margaritas)</i>	Enrique García, Rubén Salazar
	<i>La gran carrera</i>	Kote Camacho
	<i>Ondar ahoak</i>	Angel Aldarrondo
2011	<i>Zeinek gehiago Iraun</i>	Gregorio Muro
2012	<i>Bajo la almohada</i>	Isabel Herguera
	<i>Beerbug</i>	Ander Mendia
2013	<i>Hotzanak, for your own safety</i>	Izibene Oñederra

<b>2014</b>	<i>Don Miguel</i>	Kote Camacho
	<i>Hubert Le Blonen azken hegaldia</i>	Koldo Almandoz
	<i>Sailor's Grave</i>	Vuk Jevremovic, Carlos Santa, Cecilia Traslaviña, Juan Camilo Gonzalez, José Belmonte, Isabel Herguera, Wang Liming, Cheng Kemei, Richard Reeves, Koldo Almandoz.
<b>2015</b>	<i>I said i woul never talk about politics</i>	Aitor Oñederra
<b>2016</b>	<i>Beti bezperako koplak</i>	Ageda kopla taldea
<b>2017</b>	<i>Areka</i>	Atxur animazio taldea

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos de [www.kimuak.com](http://www.kimuak.com).

## 14.8. La animación vasca en los premios Goya (1995-2018)

### 14.8.1. Largometrajes

EDICIÓN	AÑO	TÍTULO	DIRECCIÓN	RESULTADO
<b>IX</b>	1995	<i>Ipar haizearen itzulera</i>	Maite Ruiz de Austri	Ganadora
<b>XII</b>	1998	<i>Megasonikoak</i>	Javier González José Martínez	Ganadora
<b>XIII</b>	1999	<i>¡Qué vecinos tan animales!</i>	Maite Ruiz de Austri	Ganadora
		<i>Ahmed, Alhambra-ko printzea</i>	Juanba Berasategi	Nominada
<b>XIV</b>	2000	<i>Goomer</i>	Gregorio Muro	Ganadora
<b>XV</b>	2001	<i>Karramarro Uhartea</i>	Joxean Muñoz Txabi Basterretxea	Ganadora
		<i>Marco Antonio, Hong Kong-eko bahiketa</i>	Carlos Varela	Nominada
		<i>Ametsen lapurra</i>	Ángel Alonso	Nominada
<b>XVI</b>	2002	<i>La leyenda del unicornio</i>	Maite Ruiz de Austri	Nominada
<b>XVII</b>	2003	<i>Olentzero, Gabonetako ipuina</i>	Juanjo Elordi	Nominada
		<i>El rey de la granja</i>	Gregorio Muro Carlos Zabala	Nominada
<b>XIV</b>	2004	<i>Alhambra-ko giltza</i>	Juanba Berasategi	Nominada
		<i>Glup</i>	Aitor Arregi Iñigo Berasategi	Nominada
<b>XV</b>	2005	<i>Unibertsolariak, munduaren ertzaren bila</i>	Juanjo Elordi	Nominada
<b>XIX</b>	2005	<i>Supertramps</i>	Jose Mari Goenaga Iñigo Berasategi	Nominada
<b>XXII</b>	2008	<i>Betizu eta urrezko zintzarria</i>	Egoitz Rodríguez	Nominada
<b>XXIV</b>	2010	<i>Barriola, San Adriango Azeria</i>	Juanba Berasategi	Candidata
		<i>Munduaren bira, doan!</i>	Asisko Urmeneta Juanjo Elordi	Candidata
		<i>Animal Channel</i>	Maite Ruiz de Austri	Nominada
<b>XXV</b>	2011	<i>Mystikal, Eldynen bidaia</i>	Ángel Alonso	Candidata
		<i>El tesoro del rey Midas</i>	Maite Ruiz de Austri	Nominada

<b>XXVI</b>	2012	<i>Olentzero eta iratxoen jauntxoa</i>	Gorka Vázquez	Candidata
		<i>Aita, zombia naiz</i>	Ricardo Ramón Joan Espinach	Nominada
<b>XXVII</b>	2013	<i>Blackie &amp; Kanuto</i>	Francis Nielsen	Candidata
		<i>Herensugeak. Haritzaren bihotza</i>	Ángel Izquierdo Ricardo Ramón	Nominada
		<i>The wish fish</i>	Gorka Vázquez Iván Oneka	Nominada
<b>XXVIII</b>	2014	<i>Lucius Dumb-en berezibiko bidaia</i>	Maite Ruiz de Austri	Nominada
		<i>Hiroku y los defensores de Gaia</i>	Manuel González Saúl Barreto	Nominada
<b>XXIX</b>	2015	<i>Dixie eta matxinada zombia</i>	Beñat Beitia Ricardo Ramón	Nominada
<b>XXX</b>	2016	<i>Pos eso</i>	Sam	Candidata
		<i>Yoko eta lagunak</i>	Juanjo Elordi Rishat Gilmetdinov	Nominada
<b>XXXI</b>	2017	<i>Psiconautas. Los niños olvidados</i>	Alberto Vázquez Pedro Rivero	Ganadora
		<i>Teresa eta Galtzagorri</i>	Agurtzane Intxaurre	Nominada
<b>XXXII</b>	2018	<i>Nur eta herensugearen tenplua</i>	Juanba Berasategi	Nominada

Fuente: Elaboración propia, a partir de los datos obtenidos de <http://www.premiosgoya.com>.

## 14.8.2. Cortometrajes

EDICIÓN	AÑO	TÍTULO	DIRECCIÓN	RESULTADO
<b>XI</b>	1997	<i>Pregunta por mi</i>	Begoña Vicario	Ganadora
<b>XX</b>	2006	<i>La gallina ciega</i>	Isabel Herguera	Nominada
<b>XXII</b>	2008	<i>Perpetuum mobile</i>	Raquel García-Ajofrin y Enrique García Rodríguez	Nominada
<b>XXV</b>	2011	<i>Daisy Cutter (La cortadora de margaritas)</i>	Rubén Salazar Martín, Enrique García Rodríguez	Candidata
		<i>Gartxot</i>	Juanjo Elordi, Asisko Urmeneta	Candidata
<b>XXVI</b>	2012	<i>Birdboy</i>	Pedro Rivero, Alberto Vázquez	Ganadora
		<i>Zeinek gehiago iraun</i>	Gregorio Muro	Nominada
<b>XXVIII</b>	2014	<i>Beerbug</i>	Ander Mendía	Candidata
<b>XXIX</b>	2015	<i>Sangre de unicornio</i>	Alberto Vázquez	Nominada
<b>XXXI</b>	2017	<i>Amore d'Inverno</i>	Isabel Herguera	Candidata
		<i>I said I would never speak about politics</i>	Aitor Oñederra	Candidata
		<i>Decorado</i>	Alberto Vázquez	Ganadora
<b>XXXII</b>	2018	<i>Beti bezperako koplak</i>	Ageda koplak taldea	Candidata

Fuente: Elaboración propia, a partir de los datos obtenidos de <http://www.premiosgoya.com/>.

## 14.9. Filmografía de Juanba Berasategi y Lotura Films

AÑO	TÍTULO	DIRECCIÓN	FORMATO
1977	<i>Ekialdeko izarra</i>	Juanba Berasategi	Cortometraje
1979	<i>Fernando Amezketarra</i>	Juanba Berasategi	Cortometraje
1980	<i>Ikuska 6, Euskara galdutako Nafarroa</i>	Juanba Berasategi	Cortometraje
1983	<i>Kukubiltxo</i>	Juanba Berasategi	Cortometraje
1985	<i>Kalabaza tripontzia</i>	Juanba Berasategi	Largometraje
1986	<i>Bizkaia un país para la inversión</i>	INDETERMINADO	Documental
	<i>Hautsi zure marka</i>	Koldo Izagirre	Documental
1986-1987	<i>Flannery eta bere astakiloak</i>	Luis Goya	Serie de televisión
1987	<i>Conóceles</i>	INDETERMINADO	Documental
1992	<i>Balearenak / Ipar haizearen erronka</i>	Juanba Berasategi	Largometraje
	<i>Sorkunde</i>	Juanba Berasategi	Microespacios
	<i>Sport Man</i>	Juanba Berasategi	Microespacios
1994-1995, 1996	<i>Fernando Amezketarra</i>	Eduardo Elosegi, Zuriñe Sistiaga, Jose Angel Lopetegi	Serie de televisión
1997	<i>Lápiz</i>	INDETERMINADO	Video corporativo
1997-99	<i>Lazkao Txiki</i>	Juanba Berasategi	Serie de televisión
1998	<i>Ahmed, Alhambraکو printzea</i>	Juanba Berasategi	Largometraje
	<i>Caracol</i>	INDETERMINADO	Spot publicitario
	<i>Guay y los ladrones de señales</i>	Juanba Berasategi	Video corporativo
1999-2000	<i>Txirrita</i>	Juanba Berasategi	Serie de televisión
2000	<i>Bla, bla &amp; Company</i>	INDETERMINADO	Spot publicitario
	<i>Karramarro Uhartea</i>	Joxean Muñoz, Txabi Basterretxea	Largometraje
2003	<i>Alhambraکو giltza</i>	Juanba Berasategi	Largometraje
2005	<i>Otra condición</i>	Juanba Berasategi	Video corporativo
	<i>Pailazokeriak</i>	Imanol Zinkunegi	Largometraje
2007	<i>Real Politik</i>	Juanba Berasategi	Videoclip
2008	<i>Barriola, San Adriango Azeria</i>	Juanba Berasategi	Largometraje

<b>2009</b>	<i>Simplemente</i>	Juanba Berasategi	Documental
<b>2012</b>	<i>Tomermeseko itsumutila</i>	Juanba Berasategi	Tv-movie
<b>2013</b>	<i>Gladys del Estal</i>	Juanba Berasategi	Cortometraje
	<i>Gu, jatorri anitz, herri bat</i>	Juanba Berasategi	Documental
<b>2017</b>	<i>Nur eta herensugearen tenplua</i>	Juanba Berasategi	Largometraje

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos proporcionados por Lotura Films.

## 14.10. Entrevista a Juanba Berasategi (2013)

La siguiente entrevista fue realizada en euskera el 17 de enero de 2013. La entrevista se ha reescrito para presentarla totalmente en euskera, adaptando las frases y expresiones en castellano.

### **Marrazki bizidun tradizionalaz ibili zara beti. Gaur egun nahiz eta ordenagailua erabili, bide hori jarraitzen duzu.**

Ez zegoen beste aukerarik garai horretan. Pentsa, *Kalabaza Tripontzia* estreinatu zen hemen Donostian, Zinemaldian, 1984 edo 1985ean. Pentsa garai hartan pelikula hori hasi ginen bost urte lehenengotik. Prozesuak oso mantsoak ziren eta oso artesanalak Teknologia berdina zen denentzako, bai hemen, bai European, bai Amerikan. Eta zen, papera, arkatzak, eta 'plastiquito' bat, azetatoak. Bi aldiz marraztu behar genuen marrazki bakoitza, lehenengo paperean, horrekin froga bat egin, zineko kamara txiki batekin. Errebelatu material hori. Ikusi mugimendua ongi zegoen edo, zuzendu, eta gero plastikora pasa. 'Triacetato de celulosa' konkretuki. Berrito marraztu, kopiatu marrazkiak azetato horretan tinta txinatarrarekin. Beti kontatzen dut azukrearen anekdota. Guretzat hori teknologia punta zen, azukrearena. Hasi ginenean, tinta txinatarra, ez zegoen bestelakorik, gaur egun garapen bat egon da. Eta gero margotu eskuz beste aldetik azetato bakoitza.

Horrekin esan nahi dut pelikula bat osatzeko lan talde oso handia behar genuela. Pentsa eskuz margotzea marrazki bakoitza. Proiekzioaren frekuentzia 24 fotograma segundoko da, oraindik ere bai. Horrek esan nahi du segundo bakoitzeko, 24, guk tranpak egiten genituen. Gure media 18 marrazki segundoko izan zen, batzuetan errepikatzen dira eta abar. Baina biderkatzen baduzu hori hirurogeirekin minutu bat lortzeko, eta hori hirurogei bider ordu bat lortzeko... eromena da. Hori dena eskuz eta bi aldiz. Prozesu doblea zen. Bi aldiz marraztu, bi aldiz filmatu.

Paper asko. Arazo handi bat zen garai hartan hainbeste paper non gorde. Pobreak ginen. Po-break gara, baina garai hartan pobreagoak eta gazteagoak ere bai. Ez zegoen azpiegitura, lokalak... hainbeste jendea sartzeko, ordun dena garestia, ez zen lokala gaur ikusi duzun bezala, txikia, ordenagailuarekin.

Ordun teknikoki egundoko aldaketak egon dira. Guk bukatu dugu paperarekin. Bai zirriborroak egiteko, apunteak egiteko, baina dena ja ordenagailuan sartzen dugu paleta grafikoan bidez. Ordun aldaketa handia gongo da.

Gogoratzen naiz *Kalabaza Tripontzia* osatzeko egon ginela lanean bost urte. Kalkulatu 60 pertsona inguru. Askotan esaten dute ze garestia da zinea, baina beste industria batean pentsatzen, 60 pertsona, lanean egunero, horren soldatak ja diru asko da.

Hori uste dut interesantea dela, ja ez dela errepikatuko gehiago. *Kalabaza Tripontzia* izan zen nolabait pelikula 'fundazionala'. Garai hartan, ni gogoratzen naiz nola joaten nintzen, gaur bezala, baina ETB justu sortu zen momentu hartan, Jaurlaritza... diru bila, Madrilera Kultur Ministeriora... eta gogoratzen naiz hemen joaten nintzenean ETB edo Jaurlaritzara, «*Baina hau*

*Juanba, Euskal Herrian ez da posible. Ez daukagu azpiegitura eta kapazitate teknikoa hori lortzeko. Hori beste herrietan, Ameriketan, Frantzian... Baina Euskal Herrian ez dugu aukerarik hori egiteko*». Orduan hori bihurtu zen erronka bat.

Hala ere jaso nituen diru laguntzak. «*Saiatu, baina hori ezinezkoa da*». Eta horregatik esaten dut pelikula 'fundazionala' zela *Kalabaza Tripontzia*, hortik aurrera ireki zelako perspektiba bat.

Gero ondo onartua izan zen publiko artean. Alde batetik lehenengo pelikula zela. Eta mirari bat lortu genuen, bat-batean hori mugitzen zen. Ez gaur bezala, baina nahiko dezente. Ordun arrakasta handia izan zuen, gero festibalean ere ohorezko izendapen bat jaso genuen. Eta ponpa horrekin, jendeak, instituzioek batez ere, ulertu zuten, «*beno, hau Euskal Herrian posible da*». Momentu horretan, Espainian, Estatu osoan, pelikula bat 5 urtetik 5 urtero egiten zen, Estatu osoan. Eta gu momentu horretan sartu ginen hor. Pieza bat.

Horregatik, gero lan talde bat sortu genuen. Egia, instituzioen komentarioek edo iritziek arrazoia zuten «*nondik lortu animatzaileak? Behin ere ez da ezer egin*». Bazeuden adibide batzuk baina oso esperimentalak, Balerdi eta *Tarzan* oso esperimentalak, piktorikoak, Sistiaga... abstraktu moduko, perspektiba piktorikotik. Eta guk esaten genuena istorioak kontatzea zen. Gu ere beste mundukoak bezala, gure haurrak edo gure pertsonak zergatik ez dute ikusiko pantailan gure legendak euskaraz.

Askotan esaten dute «*zergatik euskaraz?*» Logikoa da. Euskal Herrian euskaraz eta ez dago diskusiorik. Baina garai hartan bazegoen diskusiorik.

Bazegoen jendea, zinemagileak eta... momentu horretan sortu ziren zinemagile mugimenduak. Pentsa ze garai zen, 75a, Franco hil ondoren... oxigeno hori hartuta, arnasa hartuta, jendea hasi zen mugitzen zine, antzerki eta hainbeste...

Momentu oso propizioa zen momentu horretan. Lan taldea nondik? Marrazkilariak. Garai hartan *Ipurbeltz* haur aldizkaria zegoen. Eta jo nuen bide horretatik. Nola prestatu eta nola esplikatu marrazkilari bati zer den animazio kontzeptua eta nola egin behar zuen hori. Ez genuen beste erreferenterik. Eta ez zegoen eskolarik. Erreferente guztiak enpresetan zuden, eta Espainian gutxi. Eta jo genuen Parisera, Londresera... baina sekretismo asko zegoen momentu horretan zeren ez zegoen aktibitate asko animazioan. Eta egundoko lana zen. Ez da posible esatea «*beno, egingo dut pelikula bat animaziozkoa*». Ba ez, ez duzu egingo ez baduzu lan talde bat prestatua, eta ez baduzu dirurik eta ez baduzu azpiegiturarik.

Hasi ginen kopiatzen, beste pelikulak kopiatzen. Asmatu genuen proiektore bat, Super 8-koa. Garai hartan badago Super 8-ko pelikulak, Disney eta beste pelikulak.

Gu beti ibili gara mekaniko tartean. Esatea, «*behar dut proiektore bat baina frame to frame pasatzeko marrazkiak*». Hori ez dago merkatuan, baina aldemenean, nire inguruan, badago mekaniko bat, «*horri galdetuko diot ia zer asmatzen du*». Eta ordun horrelako tramankulu batzuk asmatu genituen kopiatzeko. Prestatu genuen eta desagertu ziren, oso material politak. Milioika plano kopiatuak, *frame*, fotogramaz fotograma. Hor hasi zen ikerketa prozesua. Goazen ikustera. Hau mugitzen da. Garapena. Baina autodidakta da.

Liburu batzuk zeuden. Frantzia bazegoen aldizkari bat eta erreferente oso hona zen. Hor bazegoen sekzioa bat teknikaz hitz egiten zuena. Animazioak badauka bere lege fisiko propioak. Marrazkiak ez dira mugitzen pertsonak bezala. Badaukate azelerazioa, desazelerazioa..., bere lege fisikoak. Hasi zen prozesua, nola transmititu hori marrazkilariei.

Ordun, *Kalabaza Tripontzia*, askotan bazegoen, planoak, gogoratzen dut, plano bat bazegoela aizkolaria bat. Pertsonaia bat zuhaitz bat mozten. Esperimentu gehienak egin genituen aurretik *Fernando Amezketarrekin*, laburmetraiarekin. Izan zen ikerketa prozesu totala. Erabaki genuen laburmetrai txiki bat egin, prozesu hori prestatu hiru-lau marrazkilaria eta transmisio bide horretatik ia lortzen genuen talde handiagoa luzemetraia egiteko.

Ezinbestekoa izan zen teknika aldetik *Fernando Amezketarra*. *Storyboard* erraza, kontatu binetetan, komiki bezala historia bat. Jendea horretarako bazegoen prestatua.

Hemen zer dugu. Tipo bat, aizkorarekin, zuhaitz bat mozten. Goazen ikustera gure artxibotan zer edozer antzeko dugun edo ez. Tori erreferentzia hau, ez da hau. Baina erritmoa eta lege horiek jarraitu. Eta horrela hasi ginen *Fernando Amezketarra*. *Fernando Amezketarrak* animazio gutxi dauka. Baina gutxi horrek oso garrantzitsua izan zen gerorako.

Eta osatu genuen lan talde nahiko polita. Gehienak *Ipurbeltzetik* etorritakoak eta beste batzuk gero desberdinak. Arte Ederretik, adibidez dekoratuak edo eszenarioak egiteko. Hori piktoria zen, margolariak. Ez zegoen hainbeste arazo horrekin.

Kohesio bat egon behar zuen pertsonaia eta dekoratuetan. Ez zuen balio edozein margolarik. Baizik eta margolari oso dibertsoa, plurala. Zuhaitzak horrela dira, baina ez da hiperrealismoa, nahi dut beste gauza bat. Pertsonaia eta dekoratuak nolabait elkartu edo kohesionatu egin behar dira. Eta beno, lortu genuen.

Eta margotzeko, edozein balio zuen. Azkenean tinta pinturan eta pinturak erregistro bat zeukan. Urdina, baina urdin hau. Fabrikatzen genuen pote handietan pintura hori. Eta margolari bakoitzak, azetatoan kolore bat zeukan. Eta orduan zen ekoizpen katea. Tori azetatoa eta urdina. Urdina, urdina, urdina. Eta mahai luze bat zen. Dena oso kurioso. Eskularruekin. Azetato hori oso sentikorra zen, eta eskuak eta hatz-aztarnak eta ez markatzeko. Bata zuriekin. Farmaziaren antzeko.

Kuriosoa da, lan hori, lehen estatuan, egiten zuten mojak. Zergatik mojak? Pazientziatzko lana zen. Moja komentuan. Azetatoak, oso txukunak, logikoki, eta margotu egiten zuten. Mojak eta beste kasuetan kartzeletan. Gu saiatu ginen, hurrengo pelikulan, Gasteizko kartzelarekin harremana egin genuen. Eta presoek, denbora daukate margotzeko. Eta akordio batera iritsi ginen baina presoak eta mojak gauza desberdinak izan ziren. Ez zuen funtzionatu. Guk egin genuen. Madrilan, Katalunian eta mojek egiten zuten. Guk ez. Gu azkenean ez.

Joan nintzen Lezora. Lezon galdetu nuen «zenbat jende dago prest hemen pelikula bat osatzeko?». Eta jendea, herrian, koadrilak, «beno, baina hori posible da?», betiko galdera. Inoiz ez da egin. Horregatik polita da, erronka bat. Eta apuntatu ziren asko, 30 edo. Ale, aurrera, goazen, zortzi ordu eta soldata txikia. Berdin da. Eta hor ibili ziren lezoarrak, emakume eta gizonak, martxan.

Hori teknika aldetik, lege fisikoak nola ikusi. Papera, azetatoak, dekoratuak parean ere bai. Margoketa pintzelarekin. Eta gero filmaketa.

Animazioko frogak, paperezko frogak egiteko erosi genuen kamara txiki bat 16 milimetrokoa. Ez zen hainbeste problema. Tripode bat eta kito. Eta gero errebelatu material hori. Ez da orain bideoa bezala. Entregatu eta ikusi segituan. Zeluloidea errebelatu egiten zen. Laborategiak badakizu non zeuden. Lehenengo prozesatuan, Madrileren joan horrekin, garestia eta ez zen batere praktikoa. Bidali materiala, errebelatu. Etorri, ikusi, zuzendu.

Eta ikasi genuen errebelatzen materiala. Eta oso erraza da. Etxera joan nintzen, lapurtu nion nire amari presio-eltzea. Oraindik ez da konturatu nola desagertu zen etxetik presio-eltze hori. Horrelako koilara handiak, errebeladorea botatzeko eta fijadorea. (...)

Etxean errebelatzen genuen materiala. Proiektorean ikusi. Egiten genuen bilera bat planoak ia ondo zeuden, hau zuzendu behar da, hau ez dago gaizki, apunteak egin. Eta gero garbira pasa eta hurrengo prozesua. Hori zen teknika. Jende asko eta manuala. Prozesu bihurgunetsua. Hasten zara eta galdetzen duzu «*noiz ikusiko dugu lehenengo minutua?*» Desesperatzeko modukoa da. Prozesu luzeek ere daukate elementu psikologikoa eta kreatibitatean ez da batere ona. Zu hasten zara *Story*-tik gidoia, *Storyboard*-a eta tartean bost urte pasa dira. Eta bost urte horietan, hasten zara pentsatzen «*hori aldatuko dut*». (...) Hobetzeko historia ere bai. Eta ezin duzu bota aurreko materiala. Oso bihurgunetsua da. Hau beste modu batean egingo nuke. Gero langileek ere esperientzia gehiago zeukaten.

Eta *Kalabaza Tripontzian* ikusten da irregulartasun bat. Pelikula hasten da oso kaskar animazio aldetik. Eta ikusten da hauek ikasten ari direla. Daude plano oso onak eta oso txarrak. Horregatik nik uste dut titularrak 'pelikula fundazionala' dela.

Gero nola aldatu egin zen teknika. Hurrengo teknologia izan zen fotokopiagailua. Baina fotokopiagailua ere bai problema bat zeukan. Hasierako fotokopiagailuetan beroarekin, papera bero ateratzen da. Beroaz inprimatzen dute. Eta hor azetatoa sartu eta izorratu, arrabola... eta Madrilen bazegoen enpresa bat, (...) eta azetatoak ez du aguantatzen bero hori... eta esaten dizute «*Atera dira fotokopiagailu berriak hotzarekin egiten dutenak inprimaketak*». Arraioa. Eta segituan joan ginen, dirua bildu eta holako fotokopiagailu bat. Eta gertu genuen, hornitzailea Donostian zegoen.

Eta derrepente, lan hori, kalkatzeko lan hori, prozesu handi bat kendu genuen gainetik. Hala ere, margotu egin behar zen... baina ja fotokopiagailuak bazeukan koloreekin marrak, okre, beltza, urdina eta gorria, uste dut. Lau kolore. Tonerraren arabera, ba kolore desberdinak. Eta ordun ja posible zen marra ez izatea beltza beti. Integratu gehiago, okrea aurpegiatarako etab.

Teknologia aldetik lehenengo asmakizuna azukrea, bigarren asmakizuna fotokopiagailua eta oso inportante grabaketa, 35 milimetrotan grabaketa. Makina horiek ziren, horrelako dorre bat, ez dakit zenbat tona, burdinazkoa. Eta objektibo bat fotogramaz fotograma grabatzeko kamera bat. Kamera mugimenduak, poleak marrazkiak desplazatzeko etab.

Espanian bazegoen hornitzaileak baina ekoizlerik ez. Eta joan ginen Ingalaterrara. Hor bazegoen enpresa indartsu bat Europarako eta mundurako. Londresera joan ginen. Ez genekien

ingelesik. Eta hotelean bazegoen zerbitzari bat galegoa. Eta ingelesez bazekien. Garrantzitsua zen itzultzailea.

Ingelesa bai, baina zineko teknologia zero *patatero*. Baina ez daukagu besterik, eta joan ginen andre honekin enpresara eskatzera. Terminologia teknikoak, ez dira hain konplikatua baina leihatila zena, (...) piboteak eta beste istorioak. Azkenean keinuz eta seinaz jakin genuen oso garestia zela makina hori. Baina nik nire prozesuan zorte izan dut, kasualitateak. Azukrearena, joaten zara, tipo bat hor, gero gonbidatu afaltzera eta sekretu guztiak kontatu egin zidan.

Eta Londresen ere bai, fabrika hartan, ikusi zuen «*bueno baldar hauek, ingelesa ez dakien itzultzaile batekin datoztenak gainera. Izugarri ikaratu direla makina zenbat kostatzen duen jakitean.*» Eta ezin dugu hau erosi. Diru bila, eta planoak egiten, Euskal Herrian ia mekaniko bat ezagutzen dut, ia nola...

Eta irteeran tipo batek deitu eta gazteleraz bazekien apur bat. Kuriosoki, momentu horretan, bere laguna, hor lan egiten zuena, independizatu egin zen makina horiek egiteko bere kontuz.

«*Zozate honengana bisita egiteko.*» Hor zegoen Londreseko poligono industrial batean. Ba goazen ikustera. Eta joan ginen. Eta tipoa hor zegoen, tailerra ez zen hain ponposoa bestea bezala. Burdina, kamerak... Tipoak esan zigun, «*deitu dit nire lagunak, zenbat diru duzue?*» Gutxi. Gutxi zen 5 milioi. Eta garai hartan 5 milioi asko ziren. Eta gure topea hauxe zen. «*Eta diru horrekin ezingo duzue bat berria erosi. Ez da posible. Baina gure prototipoa*», beraiek asmatutako kamera seriean egiteko, prototipoa zen kamera itsusia. Zulatuta toki guztietatik. Despiezatua, eta gero txantiloia ateratzeko seriean egiteko.

Egundoko tramankulu itsusia, baina badabil. Eta ondo dabil. Zeren kamera hau eta makina hau frogatua dago mila aldiz besteak egiteko. Itsusia da baina badabil. Ados. Noski, ekarri hori hona. Ingalaterrako portura eramanez, barkuz ekarri Bilbora eta Bilbotik kamioez Irunera, Irunen genuen tailerra. Eta muntatu. Zetorren despiezatua dena. Lortu genuen, muntatu genuen. Eta kito. Eta probatu eta badabil.

Eta lehenengo frogara egin zen, orain argazki zuzendari garrantzitsua denarekin, Javier Aguirresarobe. Momentu horretan *Diario Vascon* zegoen uste dut spot bat egiten eta nahi zuen errotulu batzuk egin. Kasualitate, kamera hor dago eta badabil, bai, «*ba gaur egingo dugu*». Eta Aguirresarobe oso ondo etorri zitzaidan ikusteko.

Eta laborategitik itzuli zen materiala errebelatua notatxo batekin. «*Negatiboa alderantziz jarri duzue*». Aguirresarobek esan zuen, «*Nik, negatiboa alderantziz jarri?*» Irain bat bezalakoa zen. Argazki zuzendari gaztea zen, garaikoa. Gaztea, oraindik ez zuen hainbeste fama. «*Arraioa, ez da posible, nik ezin dut negatiboa alderantziz jarri*». Zinean, daukazu irudia eta gero soinuko banda. Eta justu alderantziz. Soinu pista beste aldean zegoen. Gau artan, berriro ikus dezagun. «*Goazen Juanba, negatiboa ondo jartzen ari naiz, ezta?*» «*Bai*».

Emulsioa beheara begira. Bidali eta notatxo berbera «*Negatiboa alderantziz jarri duzue*». «*Ja ez da posible. Ez da gure errua, edo laborategia*». Egundoko saltsa muntatu genuen. «*Ez, zuek ari zarete alderantziz jartzen, guk ondo jartzen ari gara*». Ez da posible.

Aguirresarobe eibartarra da. Eta bazeukan beste lagun bat, armategi eskolan, edo, mainatsu bat. Eta gogoratzen dut goizeko hiruretan edo lauretan dei bat etxean eta Javier Aguirresarobe zen. Ezin zuen lo egin eta «*Aizu Juanba, eta leihatila alderantziz eraikita badago? Ni: «arraioa, hau ez da liteke, prototipo kamera da, orduan, gainontzekoak, Ingalaterran egiten ari direnak, denak daude gaizki. Oraintxe joango gara leihatila ondo edo alderantziz dagoen konprobatzera»*. Eta horrela zen. Lehiatila alderantziz eraikia zegoen.

Eta deitu nuen Ingalaterrara. «*Ba ez, seriean eraikitakoak ondo daude. Beharbada prototipoaren akatsa izango»* Eta ordun, nola konponduko genuen hau? Armategi eskolako mainatsua. Posizio aldaketa egin genuen soinu pistan, mikro soldadura bat... buelta, jarri, egin, froga, eta listo. Perfektu. Hori teknologia.

Gero fotokopiagailua eta azkeneko ja lehenengo ordenagailuak. Eta orain ja, eromena da hau. Eta ikusten duzu ja azkeneko pelikula, *Tormesko itsumutila*, oraintxe bukatu dugu, eta zazpi animatzaile. Eta ja ez da behar margotzea marrazki guztiak, baizik eta batekin ja, ordenagailuan badago programa bat kopiaitzeko kolore horiek beste marrazkietan.

### **Teknika tradizioaletik ordenagailura pasatzeko prozesua, imajinatzen dut hasiko zela eskaneoarekin, gero margotzea.**

Orain Izibene egiten ari da. Guk ja ez dugu erabiltzen hori. Baina berak egiten ari duen pelikula oso esperimentalala denez, eta paperetan margotua, hori egiten ari da.

Eskaneatu, informazio hori digitalizatu. Piktoriko, Izibenek egiten ari duena ez da bektorizatu behar. Baina bestela, marrazkiak, marrazkiak, gero margotzeko, gero bektorizatu, pisu gutxiago izateko. Orain ordenagailuak oso potenteak dira, baina garai hartakoak ez ziren hain potenteak eta informazio asko sartzten genuen ordenagailuan. Orduan bektorizatzerakoan pisua jaisten da. Enpresetan eskaneoa zen berriro, ordenagailua sartu ondoren, lan prozesuan tratatzea sortarazten zuena. Jendeak kobratzen zuen eskaneatzen zuen orri bakoitzeko. Eta egiten zuten gauean lan hori. Gero goizean, margotzen zutenak margotzeko marrazkiak. Eta zen tortura bat ere bai. Fotokopiagailu modukoa zen. Fotokopiagailua eskanerran jarrita. Bat eta beste bat, eta milaka eta milaka. Hori, eskanerra kendu dugunean, askatasuna ekarri du. Eta orain paleta grafikoan zuzenean marrazkiak sartzten dira ordenagailuan. Arkatzetik disko gogorrera. Hori ere da inportantea, eskaner istorioa.

### **Eskaneatu, bektorizatu, margotu eta muntaia ere... hortik abiatuta digitalean.**

Ez zen prozesu latza. Baina oraindik ere prozesu horretan, adibidez *Ahmed*, prozesu hori dauka. Paperetan margotua dago, eskaneatu, eta gero ordenagailuan margotu. Baina margotu behar zen irudiz irudi. Pertsonaiaren zonalde itxiak. Baina ja ez zen pintzela, ez zen pintura. Klik batekin kolorea sartzten zen. Ja pantaila bat zen, baina prozesu...

Artisauzko prozesu totala *Kalabaza Tripontzia*. 100 pertsonako lantaldea. Bigarren prozesua 50. Eta orain 25. Laurden batean geratu da ekoizpen taldea, hori ere putakeri bat da alde batetik.

Baina prozesu mekanikoetan kendu da. Oraindik ere sormenezko prozesuetan behar ditugu animatzaileak. Orain talde osoa da praktikoki animatzaileak.

**Orduan Kalabaza tripontzia, eta gero Bailearenak edo Ipar haizearen erronka.**

*Kalabaza tripontzia* eta *Ipar Haizearen Erronka* tradizionalak dira. *Ahmed* mixtoa, dekoratuak oraindik paperetan egiten genituen, margotu eta eskaneatu ordenagailuan. Dekoratuak ere eskaneatu eta sartu ordenagailuan. Eta osaketak eta prozesu guzti horiek, osaketa ere mobiola, 35 milimetro, moztu eta pegatu zeloarekin. Eta gero aurrera, *El embrujo del sur*, *Karramarro Uharte* ere bai *Ahmed* bezala. Txirrita eta serie horiek ere bai. Barriola jadanik ordenagailua tableta grafikoarekin.

**Ahmed –en eta ere Pailazokeriak horretan, badaude fondo batzuk, edo elementu batzuk erabat ordenagailuz sortutakoak direnak.**

Bai. Eta gainera *Pailazokeri*ak dekoratu gehienak hiru dimentsiotan. *El embrujo* badauka plano batzuk ere bai hiru dimentsiotan. Badago sekuentzia bat, ferraren mailuak, horiek eginak hiru dimentsiotan. Beti hor, asmatu zenean edo softwarea atera zenean, beti sartzen dugu, sartu egin genuen elementu batzuk hiru dimentsiotan, adibidez *Pailazokeri*ak dekoratu guztiak dira 3D-an. Ez du ematen, ematen du. Ikusten da. Baina beno, nik estetika, 3D hori egiteko, edo oso ondo egiten duzu edo bestela lardaskeria bat da. Eta nik... oso ondo egin behar da ondo geratzeko. Bestela oso plastikozko, irreal, geratzen da. Eta beno, niri gustatzen zait gehiago elementu 2D. Ez da kapritxo. Eta *Pailazokeri*ak, beno. txikienezko da. Eta dekoratuak oso errazak... ondo ikusi nuen eta beno, horregatik egin genuen.

**Ideien sorrera. Irakurri nuen elkarrizketa batean, esaten zenuen nola istorio guztiak unibertsalak direla. Horretatik abiatzen da nire ikerketa. Orduan, esaterako, Kalabaza sortu zenean, Koldo Izagirre, (Kalabaza, Ahmed eta Barriola), Kalabazako istorioak, aurkitu nituen, antologian Luis Barandarianenak eta batzuk kalkatuak dira. Non aurkitu zenuten inspirazioa horretarako?**

Inork ez zekien luze edo ez. Pentsa, bost urte, lan taldea nola zegoen, eta diru gutxi. Eta oraindik instituzioak, Jaurlaritza eta, diru aldetik eta zine, kultura, azkenean, ez zeuden hain estrukturatuak diru laguntzak. Eta gero erronka hori eta desafio hori. Eta bertigo hori. Nora iritsiko gara, ez geunden ziur.

Planteamendua izan zen, alde batetik ekoizpen aldetik goazen zentzudunak izatera. Lehenengo ideia dator. Zergatik ipuinak, legendak, mitologia... zergatik hori.

Munduan zehar, herri guztietan, lehenengo pelikulak izan ziren nolabait beraien mitologia edo legendetatik hartutako istorioak. Ahoz transmititutako istorioak... zergatik? Nondik hasi? Bertigo hori, izango da lehenengo pelikula. Eta txiki-txiki egin ahal dizute. Gero, horrekin, oso lotuta dago kulturarekin, hizkuntzarekin, paisaiarekin, zure inguru kulturalarekin.

Goazen. Mitologia, Barandiaran eta besteak... goazen selekzio bat egitera. Eta zentzuarekin goazen estruktura aldetik, istorio desberdinak. Laburmetraiak antzekoa. Eta goazen osatzera, elementu generiko, kohesionatzaile horrekin, legendak, baina piezak. Zergatik piezak? Ez dakigu noiz geratuko gara. Posible da. Ordu bat eta erdi da *Kalabaza Tripontzia*.

Pelikula izan behar da beste pelikulak bezala. Neurri berbera. Zinean botatzeko. Formatua. Dena beste pelikulak bezala. Lehenengo da, eta ezin dugu minorizatu ezer ez. Zentzuarekin,

goazen legendak ondo, eta goazen orain hiru, lau, bost, sei legenda osatzeko luzemetraia. Eta elementu estruktural bat, satelitea dagoena, kalabaza inguruan.

Gero, beste eta istorio bakoitzean goazen saiatzera estilo desberdinak. «*Hau geratuko da nonbait. Lehenengo pelikularen esperientzia, zelako kaka zaharra egin dute gainera...*»

Arriskua, ba beno, bat kaskar geratu daiteke, baina bigarrenak beharbada lehenengoaren ondoren adorea emango die. Eta prudentziaren historia. Legendak, euskara, eta goazen osatzera pixkanaka. Eta horregatik bost urte. Eta goazen dirua eskatzera urtez, urtero. Ekoizpen estrategia. Noski, eskatzen badugu gaur, luzemetraia egiteko, emango digute dirua eta ez gara helduko. Goazen estrategikoki planteatzera. Hau laburmetraia da. Tori eta eman dirua. Baina badugu pieza bat. Eta hurrengoan goazen eskatzera beste laburmetraia. Eta gero bukaeran goazen luzemetraia diru laguntza eskatzera. Hori ez dakit zentzuko den esatea edo ez, edo tranpa, beno, estrategia da, ekoizpen estrategia. Eta azkenean lortu genuen.

Bost urte hartan, aldaketa politikoak egon ziren, legislatura desberdinak... Arrisku asko lehenengo pelikula izateko.

Eta gero beste ideia, kreazio edo gidoi aldetik. Goazen legendak ikustera baina beste ikuspuntutik. Gaur egunera ekarri. Tartalo ezik, Tartalo bere unibertsoan dago, baina beste ikuspuntutik ikusia dago. Nabarmena da Eibarren Galtzagorri, garai honetara ekarritakoa edo garai horretakoa. Arma fabrika, hondamendi urbanistikoa... ez dago lokalizatua aitzinean, mendian. Denak gaur egunera honetara ekarritakoak. Eta hori beste ikuspuntu, eta umoretarako ere beste aukerak ematen zituen. Ja ez ziren legenda formalak. «*Gazteak gara eta goazen istorioak kontatzera, bai haurrentzako, bai gure mitologia, baina beno, goazen mugimendu gehiago honi ematera*» puntuarekin.

Nik gogoratzen dut Galtzagorri eta poliziak plenoan, ez dakit zer... Orain dela gutxi bota zuten hemen gaztetxe batean eta joan nintzen ikustera aspalditik. Arraioa ze zikina. Badaude horrelako intentziosko elementuak, eta beteta dago elementu horietaz. Hori, nik uste dut lortu egin genuen. Fresko, gazte. Eta hori zen ideia, Koldo Izagirrek idatzi eta ekarri hona.

Prozesu horretan dena ikasi behar genuen. Eibarrera joatea, ez zen hain erraza argazkiak ateratzea. Udaletxera joan eta han pasa ginen. Oso elkarlanekoa. Jendeak kolaboratu zuen. Militante bihurtu ziren. Eibarrera joan eta kutxa batzuk eman zizkiguten argazkiekin. Guk kapazak izan ginen militantzia hori sortzeko. Militantzia hori gabe ez zen posible izango pelikula hori. Orain hori pentsaezina da gaur egitea.

### **Zergatik zazpi laburmetrai? Batzuetan zazpi zerbakiak sinbologia dauka.**

Betetzeko ordu bat eta erdi. Eta batzuk baziren motzagoak. Badaude hiru enborrekoak eta beste batzuk loturarako txikiagoak. Zazpiki eta. Ez dut erreflexurik izan, baiezkoa erantzun behar nizun.

***Kalabazaren esanahiei buruz. Estetikaz hitz egin duzu. Nire ikerketa eta proiektzioaren ondoren, honakoa atera dut: badaudela bi estetika, cartoon itxurakoa eta proportzio errealistagoekin (Lamia eta Kukubiltxoren dekoratuetan).***

Garai hartan, errealismoa, Lamiaren horretan, bazegoen teknika bat, errotoskopioa. Eta hori filmatu genuen pertsonaia errealekin. Eta errotoskopioa nabaritzen da, mugimendu oso errealistak dira. Hor ikusten da legeak, animazio legeak ez direla berdinak. Zergatik saiatu? Denetik saiatu behar ginen momentu horretan. Eta errotoskopioa modan zegoen. Egon zen pelikula bat *J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings* (Ralph Bakshi, 1978), hori eta beste batzuk, ba goazen saiatzera. Dena esperimentu bat zen.

Eta bestea *cartoon* gehiago. Tartalo eta Kukubiltxo *cartoon* dira, baina forma aldetik, es- truktura aldetik. Baina desberdinak dira. Galtzagorri monigotea da, 'bi buru'. Tartalo, artzai- nak eta beste estrukturak, beti buruei buruz hitz egiten ari gara, pertsonaia errealak zazpi dauzka, galtzagorri bi ditu, eta artzainak hiru edo lau buru. Lamian nabarmena da. Gero sorginak eta, bai, uste dut badatorrela berriro Galtzagorri... Ehiztaria ikusten duzu Galtza- gorrin ere bai hiru burukoa dela, burua, enborra eta hankatxoak. Tartalon beste estruktura galburu itxurakoa.

Saiatu egin genuen. Ezin dugu finkatu estilo bat lehenengo pelikulan. Eta gainera askotan galdetzen didate, «zeintzuk dira, orokorrean eh, euskal zinema zehazten dutenak?»

Bueno, hori ez da nire lana baina beno, euskal zinema ezingo da definitu euskal zinemato- grafia bat existitu arte. Eta hori denbora da, historia. Italiar zinema definitu daiteke. Espainiar zinema, imajinatzen dut ere, zine frantsesa definitu daiteke. Baina ezaugarri batzuk daude zinematografia bat finkatu ondoren atera daitezkenak, Frantziar edo Italian. Euskadin ez da finkatu oraindik zinematografiarik.

Orduan, oraindik goiz da esateko ze distantziak, edo ze diferentziak edo ze... dauden. Eta ma- rrazki bizidunetan, logikoki, ezin dugu. Baina saiatu behar genituen estilo desberdinak. Noski, beti, nolabait, gu hasi ginen, euskal zinea hor hasten da, 75-77 urteetan.

Munduan hori oso garatua zegoen. Guk ikasi dugu zinea egiten zinea ikusten. Eta bakoitzak badauka bere idoloak. Guk ez dugu asmatu ezer. Guk ikusi dugu. Ikasi ikusten. Eta gero apli- katu nolabait, gerturatu horra.

Italiarrak sortu zuten errealismoa zinean. Frantsesek badaukate... momentu horretan zinea sortzen zegoen. Zerbait asmatu zuenak, aurretik ezer berdina ez zuelako ikusi da. Eta guk nolabait prozesu inbertsoa dugu. Guk hasi gara ikusten beste munduko zinea. Zailagoa. Ezin dugu ezer asmatu, praktikoki dena zegoen asmatuta.

### **Orduan esanahiei dagokionez, aukeraketa teknikoa da gehiago.**

Bai

### **Iritsi naiz pentsatzera Lamiaren laburrean, nola Barandiaranen istorioa desberdin bu- katzen da, agian pentsa daiteke esanahien arabera, Lamia ez dela Lamia. Eta irudien errealismoak ere hori adierazi nahi duela.**

Intentzio hori ere dago. Zergatik pieza hori horrela moztan da. Gero, pelikulak, eta beste be- gi-keinuak badaude eta seguruenik inor ez da konturatzen. Begi-keinu estrukturalak. Zu

saiatzen zara transmititzea hori. Zine ikuslea ez da jakintsu bat izan behar. Ez da prozesu teorikoa. Disfrutatu eta kito. Baina ni saiatuko naiz, zirikatatu edo sartu.

**Adibidez Tartaloren istorioan, kontrakoak dira pertsonaiak. Funtsean nik film horretan ikusten dut natura eta gizartearen arteko borroka bat.**

Baita.

**Eta egitura biribil bat dagoela. Hasten dela natura ona bezala, gizarteak naturaren aurka eginez. Eta gero naturak gizartea berriro berea egin nahi duela.**

Bai, kontrakoa. Ez da kasualitatea Eibarreko istorio hori hor jartzea eta hain basatia izatea hondamendi urbanistiko hori.

**Eta Galtzagorri, nahiz eta naturaren deabrua izan, eta gainera kolore berdea, bere infernuak jadanik gizartearen itxura dauka.**

Bai, lantegia ere bai. Eta gainera, langileak, eta hondamendi urbanistiko, enpresa, kontaminazioa... nolabait hor dago, eta lana ere bai. Lan hori zer da? Lana anti ekologikoa da momentu horretan, fitxak eta. Anti natura dago guztia eginda. Publizitatea. Panelak. Eta panel bat oso garrantzitsua da. Panel horrek mendia irudikatzen du. Ematen du hutsik dagoela, ez, mendia margotu egin behar dugu, zeren mendia bukatzen ari da. Bai. Intentzioko gauzak eginak daude.

Baina hori listoentzako da.

**Ahmeden lana. Nondik ateratzen da ideia hori? Adaptazio librea hartzen duzue, baina ekoizpen behar bat da, edo zure asmoa...**

Ez. Hor badago prozesu bat. *Kalabaza Tripontzia* amaitu ondoren hor sortzen da beste problema. Nola jarraitu. Bukatu eta bagenuen talde bat osatua. Eta konparatuz *Kalabaza Tripontzia* garaian hartan egiten zen pelikulekin, maila ez da hain txarra. Gutxienez Estatua eta sistema tradizionalarekin alderatuz.

Momentu horretan konpetitiboak ginen. Administrazioan konturatu ziren posible zela egitea eta konpetitiboak. Ahalegin pixka bat gehiagorekin, lortzeko lehenengo maila. European egiten zen gauzeekin konparatuz. Baina esaten duzu, «*nola mantendu talde hori?*» Lana ez badago jendea badoa eta beste gauza lanak egitera. Nik ezagutzen ditut marrazkilariak gasolineratan daudela lanean eta beste batzuk urtebetetze tartak eta ez dakit zer. Eta nire eskutik pasa da jende asko... Nola mantendu hau? Hau aberastasuna da. Dirurik gabe ez da posible mantendu. Azkenean erlazioa langile-ekoizle bihurtzen da (ekoizpena). Azkar asmatu behar dugu, pentsatu behar dugu beste pelikula.

Eta asmoa momentu horretan... nik beti borrokatu dut eta gustatzen zait dibertsitatea. Esan nahi dut kulturala... gero iritsiko gara *Ahmedera* horregatik. Baina beti Euskal Herritik begira. Beno, egin dugu bat barrura begira eta barrutik, *Kalabaza Tripontzia*. Bai, euskaldunak, munduan ibili dira ere bai. Eta bidaiariak izan dira. Eta bidai horretan aberatsak egin gara, ekonomikoki edo kulturalki. Eta dibertsitate hori, dibertsitate kontzeptua hortik dator, ze gu kanpoan ibili gara.

Euskaldunak beste unibertsoan tartekatzen eta beste kulturekin. Eta hortik dator eta bihurtzen da *Balearenak*.

Eta hori ere orain modan jarri da. San Telmo eta arraioa, 2016, baleak, San Juan, orain egingo da ontzi hori, benetako ontzi bat. *Ipar haizearen erroka*, azaltzen den ontzia San Juana zen. Momentu horretan Kanada ari ziren egiten indusketa arkeologiko batzuk. Datu inportantea da. Momentu horretan hasi, uste dut 1976an hasi zirela ikerlanak baina jarraitu zuten. Denbora pila bat.

Eta nik, «*arraioa, badauzka elementuak*». Euskaldunak eta indigenak, Kanadako indigenak. Eta legendak eta istorioak asko zeuden eta gure arrantza industria izan da elementu inportante bat. Harremanak indigenekin onak ziren, edo hori kontaktzen dute. Eta esaten duzu, beno, bi kultura zeharo desberdinak, abentura bat dago.

Elementu poetikoa ere, goazen buelta bat ematera horri. Eta poetiko, ontologiko, baleak bai, baina nola. Mitologia pixka bat... Eta aurrera bota genuen horrekin, baina hemen ikusten da beste intentzio bat, ateratzea, kanpora, harremanak hartzea beste herriekin.

Pelikula hori adibidez banatu egin zuen Nelvana-k, momentu horretan zen munduko banatzaile garrantzitsuena. Hori izan zen banatzailea. Gu Kanadaraino heldu gara, enpresa hau kanadarra da. Amerikan gaude. Euskaldunak, euskara, beste hizkuntza, bestea Mic-Mac-ena. Badago hiztegi bat, Mic-Mac -en jerga, euskaraz izen bat dauka. Toponimo asko daude.

Orduan hor badago salto kualitatibo bat. Eta gero dator Washington Irving. Baina ikusten da prozesua. Hor Washington Irving-ean oinetakoak sartzekoarekin edo sartuta dago pertsonaia bat, neskarena, Blanca de Navarra. Ez dakit ondo sartua baina beno.

Baina beti kontuan hartu, Wahshington Irving zergatik? Nik uste, *Los cuentos de la Alhambra* oso ederra da. Eta juxtu, jotzen duen ikuspuntua dago dibertsitatean. Momentu horretan juduak, moroak, kristauak. Elkar bizitza. Non dago elementu hori? Kurioso da, sektarioak beti, Espainiatik gure akusazioa da beti sektarioak garela. Zilbarrera begiratzen badugu, gure kultura, gure hizkuntza... ez da horrela. Beharbada apur bat burugogorrrak gara eta pixka bat egoskorrrak. Baina izpiritu hori, kanporatzea, dibertsitate erlijiosoa, politikoa eta, arraioa, nik uste dut adibide bat garela. Eta nik oso garbi daukat haurren pelikuletan eta hori erakustea, elkar bizitza hori. Faxismoa bestetatik etorri da, ez gutatik.

Eta ordun, piezak, hor ere bai, hor badago beste instituzio bat. Autorea, ja gure lehenengo adaptazioa da. Eta amerikarra, Washington Irving, idazle inportantea. Bai da Andaluzia, baina ere da Amerika. Idazle erromantikoa...

*Kalabaza* ahozko literatura zen. *Los Cuentos de la Alhambra* idatzita zegoen ja, posible zen liburu bat erosi eta egokitu eskubide libreekin. Hor elementu oso konplexuak daude, Amerika. Ja hor begiratzen ari gara oso urrutira. Ez da Andaluzia. Washington Irving da. Amerika da. *Cuentos de la Alhambra* dira eta elkar bizitza eta aniztasuna azaltzeko aitzakia hoberena da. Eta beno. Hasi ginen historia horrekin, Koldo Izagirrek ere idatzi zuen.

Hor genuen beste proiektu bat, ikusteko nolakoa den bizitza. Guk planteatu genuen momentu batean Televisión Españolari «*Escritos en Euskadi*» titulu bezala eta beste aukera bezala

«*Escritos en España*» hori Koldo Izagirrek idatzia zeukan. Zertaz zihoan hori? Kanpotik zer ikusten dute bidaiariek. Garai erromantikoan. Ze erretratu egin digute euskaldunei kanpotik etorri direnek, edo espainolei. Istorio herrikoi bat da, edozein herrialde, estatu edo naziorako aplikagarria dena. Baina intentzio bat dago, naizen bezala ez ikustea, kanpokoek niri buruz ikusten dutena kontatzera noa. Eta zegoen hor Victor Hugo, Washington Irving... eta beste bidaiari erromantikoak, ezta? Orain ari dugu Victor Hugo-ren proiektu bat, tiraderan mugitzen. Victor Hugo hemen Euskal Herrian. Noski, gero esango dute, orain *Les Misérable*sekin daude eta Juanbak kopiatu du. Nik aurretik neukan baina... berdina gertatu zen *Aladdin*ekin, *Aladdin* eta zera... eta esaten duzu «*arraioa, ze kasualitate*».

Hori behin, anekdota bezala. Zinemaz aparte, ni momentu horretan marraztu, kartelak, eskulturak... beti ibili naiz Arte Ederren munduan. Eskultura tartean.

Ni portu ondoan bizi naiz. Eta portuan txatarra asko dago. Eta etorri zen barku bat txatarra, baina kotxeak konprimituak, laukiak eginak. Arraioa, eskultura bezalakoak dira. Koloreak eta. Eta lapurtu genuen bat. Gorde. Intentzioa da esposizio bat egitea eta hori eskultura bezala. Noski, eskultura materiaren manipulaziotik etorri daiteke, edo materiaren obserbaziotik. Kontzeptu hori, «*arraioa, hau ederra da*». Eta hortik hilabetera edo, joan ginen Parisera, Arte Garaikide museoa ikustera, Arte Modernoa. Parisera joan, sartu ginen eta «*begira Juanba zure eskultura*».

Ostia, baina nik ez dut ikusi hau. «*Orduan ez zara jenio bat, txo. Aurretik bururatu zaio norbaiti. Arraioa, nik etxe azpian neukan txatarra eta.*»

**Ahmeden gaia esan duzu elkar bizitzea dela. Esanahien analisisan batez ere maitasuna eta askatasuna ikusten dut, eta nola gizarteak horren ukapena dakar.**

Topiko asko daude. Bi etnia desberdin, bi erlijio desberdin. Topikoa da Romeo eta Julieta geroztik. Horrela eta garbi. Nafarra hor dago. Ondo. Olite. Nafarroari kantu bat ere bada. Euskal Herria, bai. Noski. *Balleneros* Gipuzkoa –Canadá zen ia. Pasaia. Ni Pasaiakoa naiz.

Beti Nafarroa geratu da, beno hirugarren pelikula. Goazen ukitzera Nafarroa. Eta Erreinua bazan, eta logika zeukan beste erregeek, moro edo musulmanekin sartzea.

Maitasuna. Hor daude batzuk bikoizketa egiterakoan, badago frase bat, «*dime qué es el amor*». Ba bikoizketa egiterakoan, ganberro guztiek esaten dizute «*aizu Juanba, zoaz papatik hartzera. Dime qué es el amor*». Barregarri uzten bezala. Joko hori da azkenean.

Gehenez, bestean da, *El embrujo*, bai hor badaude beste historia batzuk. Maitasuna, ere dago ez dakit zeren oinordekoa. Baina testuinguru horretan, juduak daude, badaude kristauak eta musulmanak. Dena posible da. Espainol madarikatuak etorri eta guztioi bota arte posible da.

Eta gero, intentzio finantzario ere badago hor? Bai noski, pelikula guztietan. Dirurik gabe ezin da pelikula bat osatzea. Hasi ezta ere ez. Badago ere bai. Baina elementu finantzarioa inportantea da baina ez da inportanteena, ideia.

Beno, hori beste perspektiba finantzariotik, Washington Irving ezaguna da, euskararekin zerrikusirik dauka, (...), beste gobernu bat dago Andaluzian. Madrilen ere ez dute gaizki ikusiko

Washington Irving, tipo inportantea da. Eta ere badaude elementu finantzarioak eta nondik jo dirua lortzeko. Harremanak ditut oraindik Andaluzian.

Nik askotan esaten dut. Nik ez ditut egiten nahi dudan pelikulak. Nik finantzarioki posible diren pelikulak egiten ditut. Eta hurrengo galdera da, «*zer egitea gustatuko zitzazun eta ez duzuna egin?*» Ez zait bururatzen orain. Nahiko zorte izan dut. Esplikatzen ari naiz orain, «*Pelikula bat egin behar da. Eta ez zait axola zein*».

Nik ez naiz inoiz sartu besten pelikuletan. Adibidez *Karramarro Uhartean*, ez da Lotura Films. Da Irusoin. Baina ni gestioan egon nintzen hasieratik. Eta Joxean Muñoz da gidoilaria, nirekin lan egiten zuen momentu horretan. Nik jartzen dut dena, ia dena. Ez soilik estruktura teknikoak, baizik eta hasieratik, gidoia hasi baino lehen ere nengoen ni. Joxean laguna zen, bera gidoilari. Gestio guztiak beste ekoiztetxerako, baina ez soilik elementu teknikoak, ere gidoiaren tratamendua... Hor dago esklabismoa... Desberdina da pelikula hori.

*Pailazokeriak*. Txirri Mirri eta Txirribiton bota dute telebistan ez dakit zenbat urtez. Egin zuten bideo txiki bat, 20 minutuko pelikula, *Tortolika eta Tronbon*. Baina hori enkarguz eta Joxean Muñoz ere zegoen gidoilari.

Eta momentu horretan, berriro pentsatu nuen begiratu behar genuela barrura. Eta barrutik egitea. Betetzen zituzten aretoak, momentua zen. Dekadentzia baina beno. Eta behin, Ansoarena, Mirri, harremana geneukan berarekin laburmetraia egin ondoren. Arratsalde batean, Txistulari egunean, Pasaian, etorri ziren afaltzera. Eta topo egin nuen berarekin. Eta txinparta bat eman zidan, «*Aizu, zergatik ez dugu egingo pelikula bat zure pertsonaiekin?*». «*Ba nahi duzuna, egin. Dirurik ez daukat*». «*Lortuko dut nik*».

Hurrekin, niretzako ere momentu sentikorra zen. Etxean geratzen ziren haurrak. Eta telebistan. Eta zinean funtzionatuko du. Eta hori. Neretzako «*gutxien pentsaturikoa da, ez dut burua hainbeste jan honekin*». Imanol Zinkunegik zuzendu zuen. Hemengo kolaboratzaile permanentea. Hemen egin zen.

### **Barriola. Koldo Izagirrek liburu bat dauka. Zer izan zen lehenengo liburu edo pelikula?**

Lehenengo pelikula eta gero eleberria. Gidoi originala da. Eta liburu adaptazio bat da gidoitik.

### **Natura eta gizartearen arteko gatazka ikusten dut *Barriolan*. Nola pertsonaia ez da gai ez mundu batean ez bestean bizitzeko. Eta hori da neskarekin egoteko galarazten duena. Robin Hood moduko bat da agian?**

Justu kontrakoa. Bidelapurra. Barriola. Topikoak bandolerismoa, Andaluzia eta hainbeste Robin Hood eta hor badago, dena pertsonaia onak dira, heroikoak. Sublimatu edo positibizatu egin da. Piratekin gauza berdina gertatzen ari da aspalditik. Orain piratak elementu positibo gisa agertzen dira. Arraioa, hauek egundoko makilakadak ematen zituzten. Eskuek ez zien dar-dar egiten areioari aurre egiterakoan. Eta asmoa dirua zen. Ekonomia. Dirua. Lapurreta. Garai, momentu, nolabait... azkenean gaurko kapitalismoa geratzen da. Ba al du norbaitek kapitalista bati lapurtzeko eskubiderik? Gosez hiltzen ari banaiz bai, jakina. Horrek ogibide bihurtzen du? Posible da?

Adibidez, bale ehiztariak, hor dauka zerikusirik ere, baleak. Bale ehiztariak piratak eta arrantzaleak izan ziren. Getariatik edo Pasaiatik joaten ziren Kanadara. Baina bidean lortzen bazuten ontzi ingelesa edo frantsesa, Indiasetik etortzen zena, harrapatutako ondasunekin, urrea eta horrelakoekin, hauei eskuak ez zien dar-dar egiten. Hau da, egurra eman eta etxera itzultzen naiz. Errazagoa da. Nire bizitza ez dut jokoan jarriko baleak ehizatzeraz joanez.

Hori lotuta dago pobreziarekin. Robin Hood, txiroen laguntzailea, heroia. Eta hor Andaluzian mito hori, Curro Jimenez... Curro Jimenez kabroia zen besteak bezala.

Baina bere jatorria umila zen, logikoki. Lapur guztiak dira. Eta kapitalismoarekin ere zer edo zer dauka horrekin. Eta orduan desmitifikatu.

Historia luzea da Euskal Herrian, bidelapurrak, beno, bideak. Frantziarako bideak. Araba, Gipuzkoa, Euskal Herria, Pirinioak eta merkantzia trafikora zuzendutako mendi pasabide guztietan zegoen bandolerismoa. Eta hor justu, nahi genuen kontatu, Barriola ez da tipo heroi ona. Barriolak negoziatzen du... Badaude datu historikoak. Seguran eta bide horretan, San Adriango kobazuloan. Hori oso dokumentatua dago. Segura leku aberatsa zen garai hartan. Joaten zara Segurara eta egundoko etxe ederrak daude. Eta ez dago industriarik hemen. Ez dago ezer hemen, mendia. Eta egundoko etxe. Hortik pasatzen zen bidea, Espainiako bidea Frantziatik Espainiara. Eta hor bandolerismoa garatu zen eta asko.

Ordun Barriola negoziatu egiten du. Eta bide hori nolabait hasten da beste bide bat Gasteiztik Gipuzkoara beste leku batetik. Orduan, bide bat hemen jartzen badidate, negozioa bukatzen da. Bukatu zen negozioa Segurarentzat zabaldu zenean Gasteiztik Donostiarako merkantzia bidea.

Elementu gatazkatsua interes ekonomikoa besterik ez. Negoziaketa dago. «Zuk egurra eman hemen bide hau segurua izateko». Beste herrietan gauza berbera, hemen Nafarroa, Nafarroa – Gipuzkoan, Belate mendian, hor ere istorio politak daude bandolerismoaz. Baina denak salduak zeuden. Bandoleroa mendi zaintzailea zen. Bidea segurua edo ez zen segurua.

Bandoleroa zen agintzen zuena. Zuk ordaintzen bazenuen bidea segurua zen. Ez bazenuen ordaintzen ez zen segurua. Baina autoritatea, erregearen baimena zeukana bidea zaintzeko, bandoleroa zen.

Hor istorio oso polita eta dramatikoa dago Belaten, zeren harrapatu zuten, azkenean laurdenkatu zuten, ikaragarria.

Orduan, hori ez dakit ia ondo esplikatzen dudana. Heroia ez den heroia da. Hau da, berak ere lepoa jokatzen du. Ez naiz Curro Jimenez eta 'onak' gara eta hau eperrak jaten bukatzen da.

Frakaso bat da azkenean. Ez da tipo ona. Badu zerikusirik naturarekin. Beste koadrila, koadrilakoak putaseme batzuk dira. Eta honek nolabait ordena jartzen du.

Sinbolikoki azeria. Eta putrea. Eta putrea da kapitalismoa edo jauntxoa. Eta azeria da mendiko jakintsua. Zaila da, askoz errazagoa da topikora joatea, bandolero ona, Robin Hood. Hau ez da. Hau kontrakoa. Zaila da hori.

Oso gaizto-gaizto ez bada, edo oso ona ez bada, tartean, nahasmen bat sortzen da. Gizon eta emakumeak hala gara. Gogoratu egin beharko dut, zeren hor ere badaude batzuk, sinbolikoak. Zer da azeria, edo gizona? Bai baina beno.

### **Eta otsoa?**

Otsoa mendiko erregea da. Jabea da. Azeria txikiago da, azkarragoa. Horregatik dago hori. Zu ikazkina zara, umila, zu otsoa zara, pixka bat ahulagoa... orduan zure jomuga otsoa da, baina putrea ere. Eta putrea jauntxoia da.

### **Klaseen arteko borroka ikusten da. Estamentu zehatzak dira eta estamentu arteko mugikortasuna ez dagoela ezta?**

Bai.

### **Otsoa hiltzen da.**

Bai, ez da ikusten baina hiltzen da.

### **Azeriaren helburua izan daiteke otsoaren lekua hartzea?**

Bai, nolabait. Orain ni enperadorea naiz hemengoa. Eta tratu bat daukat putrearekin. Gu gera. Guk egingo dugu seguru edo ez bideak. Eta ez dago erromantizismo hori, irabazten duena pobreak emango diot, ez. Ni naiz orain burua. Erregea. Eta hori izateko tratu bat egin behar dut bestearekin.

Pelikula hori ez da haurrentzako. Eta estiloa ere desberdina da. Kritikak ere hori esan zuten, «*Juanbaren lehenengo anime pelikula*» eta doinu hori badauka, *anime* japoniarra. Baina nik ez dut ikusten hainbeste. Badauka zer edozer. Baina ez dakit. Kointzidentzia hori, bi komentario egin zuten. Eta txalotzen, «*Joe Juanba, zelako anime, modernizatu zara*», baina ez da hori.

### **Gurutze Peñalba ekoizlearen figurari buruz zer kontatu dezakezu?**

Orain gurekin dago. Ekoizten eta zaintzen produkzioak. Eta orain dago Zinema Euskaraz-en, Jaurilaritza, IBAIAN, eta EPE-APV sozioak gara, elkartu gara. Laguntzeko pelikulei esaterako bikoizketa, promozioa egiteko... orain dela gutxi sortu da, azken urtean. Eta Gurutze orain dela 6 hilabete dago arduradun enpresa horretan. *Asterix*-en azkeneko pelikula euskaratu zen el-karte horren diruarekin.

### **Gidoiak denak euskaraz lantzen dituzue?**

Ikusten baduzu nortzuk diren gidoilariak, Joxean Muñoz eta Koldo Izagirre, hauek erdaraz ez dakite (barreak). Dena bertσιο originala euskaraz da. Beti itzulita dago erdarara. Euskaraz lehenengo bertσιοa.

### **Eta hau tendentzia da eukal animazioan.**

Badago sekretutxo bat. Orain kontatuko dizut. Zergatik euskaraz? Badaude ekoizle asko euskaraz ez dakitenak eta euskaraz egiten dituzte pelikulak eta zuzendariak ere bai. Javier

Rebollok planteatu du pelikula bat euskaraz, eta nik ezagutzen dut Rebollo, ez daki esaten «*ardo* ere ez».

Muga linguistikoko horrekin nola zuzendu aktore euskaldunak? Zaila da. Hizkuntza oso garrantzitsua da zineman eta irudi errealean ere, aktore eta aktoresak. Zuk ezin duzu emanaldia kontrolatu ez badakizu zer ari den kontatzen. Bai, apunte batzuk dituzu eta itzulpena, baina ez da berbera. Hizkuntza elementu kultural garrantzitsuena da. Ez da bakarrik gauza fonetiko bat. Unibertso bat da hizkuntza.

Ordun kontatuko dizut sekretua. Animazioan errazagoa da. Aktoreak egiten dute guk nahi duguna. Oso malguak dira. Eta beti grabatzen dugu lehenengo ahotsa. Jakiteko labialak nola mugitu behar dira... Askotan, egoeraren arabera, nik euskaratik egiten dut neurketa hori. Beste batzuk ingelesetik, hemen Euskal Herrian. Baina ez dago problemarik zere gero bikoizlariak datozte atzetik, ja benetakoak elkartzeko hitzak.

Inportantea da zeren euskaraz fraseak aldrebes egituratzen dira. Eta keinuak ez dira berdinak. «*Vete a la mierda*». Enfasia mierda-n. «*Kakara*». Keinua aurrean edo atzean dago. Horregatik nik beti badaezpada euskaratik egiten dut neurketa. Gero ez da nabaritzen, monigoteak dira.

Baina finantziario aldetik. Bi gauza hor. Eusko Jaurlartiza eta ETBek saritzen dituzte euskarako pelikulak. Baina jende gutxi daki, zinea euskaraz gehien subentzionatzen duena Ministerio de Kultura Madriloa dela. Ez dakit dakizun edo ez. Hor daude bi bide subentzioak lortzeko, bat, lehiaketa publikoa, epaia, baloratu abar. Eta badago beste subentzio automatikoa. Automatiko hori da, bukatutako pelikula eta bildutako diruaren arabera. Orain arte, orain ja, ez da bildutako dirua, baizik eta ikusle kopurua. Baina azken finean isla berdina da, kontsumitzailea, ordaintzen duena eta pelikula ikusten duena.

Ordun, diru laguntza automatiko hori, eta azken bolada honetan gehienok erabiltzen dugu bide hori. Subentzioa da: eskatutako fakturazio minimo batera iristen bazara, X ikusleren berdina dena, Ministerioak automatikoki ekoizlearen inbertsioaren 33% subentzionatzen dizu. Orain non dago gakoa. Gaztelaraz egiten baduzu minimo hori altuagoa da. Euskaraz, katalanez, galegoz edo valentzieraz egiten baduzu minimo hori jaisten da.

Ordun, Madrildik ulertzen dute, kontsumorako biztanle gutxiago gara. Ordun minimo hori, euskarazko pelikula batean 100.000 ikusleko gutxienekoa egin behar badu, espainolez 200.000 egin behar ditu. Pikareska edo tranpa askok egiten dute hori. Holakoa esatea, «*zertarako jokatuko dut? Esango dut jatorrizko bertsoa euskaraz, katalanez edo valentzieraz dela*».

Nik ez dut inoiz behin erabili argumentu hori. Batzuetan bai, Andaluzian adibidez, «*Joder Juanba, eta zergatik jatorrizko bertsoa euskaraz?*» «*Ni proiektu batekin natorrelako, nik proiektua ekartzen dizut, zuk ez duzu ezer egin. Nire proiektua da, eta proiektu hau euskaraz dago eta jatorrizko bertsoa euskaraz dago.*» «*Arraioa, baina hemen administrazioan ez dute ulertuko.*»

Behin ere ez dut arazorik eduki. Azkenean erabiltzen duzu argumentu finantzarioa. «*Jaramon egin nahi didazu? Nik euskaraz ekartzen dizut euskaraz dagoelako. Gaztelaniaz jartzen badugu diru gutxiago lortuko dugu edo ahalegin handiagoa egin beharko dugu berdina lortzeko*». «*Ah*».

Nire pelikula guztiak euskaraz dira, ez justifikazio horregatik. Baizik eta nik ulertzen dut zinea euskaraz izan behar dela. Eta gainera marrazki bizidunetan erreza da egitea bikoizketa edozein hizkuntzetan hungariarrez, errusiarrez...

### **Hasieran Jaizkibel ekoiztetxearekin hasi zinen lanean. Eta gero Lotura 1990an ireki zenuen. Zergatik aldaketa hori?**

Jaizkibel konglomeratu bat zen. Lagunak, nire inguruko lagunak, kasualitatez, ez da kasualitatea, Koldo Izagirre idazlea, bestea ez dakit zer... gazteak, bokazio artistikoa-literario... bildu ginen, eta osatu genuen enpresa bat, Jaizkibel.

Eta enpresa hori ekoiztetxe bat zen, argitaletxe bat eta publizitate agentzia bat. Eta ekoiztetxea Irunen zegoen, argitaletxea Donostian eta publizitate enpresa ere bai Donostian. Hor zeuden Joxean Muñoz, Luis Goya, Koldo Izagirre, Ramón Etxezarreta... jende plurala.

Jende plurala eta ideologikoki ere desberdinak. Gero bizitzak jarri du bakoitzak bere tokian. Ramon Etxezarreta izan zen kultura zinegotzia PSOErekin, Joxean Muñoz Jaurilaritzan dago orain independente bezala. Ni ez naiz politikoa, bai politikoa naiz baina ez bokazio politikoa. Eta gainera aktibitate oso desberdinak, editoriala, publizitatea... ez zuen ematen hainbesterako. Baina egin genuen gauza pila bat. Adibidez Koldo Izagirreren *Diccionario de locuciones*. Ramon Etxezarretaren *Diccionario Erotico*. Horrelako produkzioak egin genituen eta nik pelikulak.

Eta iristen da momentu bat, ezkondu, haurrak eduki... Hau ez da jada gaztaro abentura bat. Eta banatu ginen eta bakoitza bere aktibitateara. Eta orduan Jaizkibel desegin zen eta nik sortu nuen Lotura, gero Luis Goyak bere ekoiztetxea, nik garbi baneukan zein zen nire bidea, animazio bidea, Luis Goyak berriz nahiago zuen irudi errealetara jo, Koldo Izagirrek jarraitzen du idazten, Joxean Muñoz, jarraitzen du bere aktibitatearekin, orain ez, baina hor dauzka erakusketak eta, hori da bere sormenezko elementua, ere idazten du, baina erakusketa komisarioa.

### **Astakiloen Abenturak eta Kalenturak telebista saioan parte hartu zenuen?**

Bai, parte hartu nuen. Horren prozesua, Irusoin produktua da. Hori enkargu bat zen. Martin Ibarbia, telebistan zegoen, kanpo ekoizpen sailean edo. Eta atera zenean ETBtik Irusoinen sartu zen lanean. Eta bera zegoenean barruan, Atxagarekin negoziatu zuen Astakiloen programa infantila. La ostia misto bat, panpinak eta marrazki bizidunak.

Momentu horretan gu bakarrak ginen Euskal Herrian marrazki bizidunak egiten. Beraz, logikoa zen guri deitzea. Eta guk egin genuen astakiloak.

Telesaila izan zen, hamairu kapitulu inguru. Zuzendari lanetan sartu zen Luis Goya uste dut. Hori izan zen juxtu azkeneko produktua eta gero Jaizkibel desagertu zen. Luis Goyak nahi zuen beste proiektu bat egin irudi errealean, Antxon Ezeizarekin. *Ke arteko egunak*, eta Koldo Izagirrek ere parte hartu zuen gidoian. Eta ni marrazki bizidunekin geratuko naiz eta listo.

Gero kapituluak elkartu ziren eta pelikula bat egin zen. Estrategia bat zen. Adibidez *Kalabaza Tripontzian*, laburmetraiak egiten hasi ginen. Logikoa zen. *Astakiloak* ez, elkartu eta dirua lortu ote aprobeztatzeko.

**Irusoinek egin zuen Ignatius de Loyola tv-moviea. Parte hartu zenuen?**

Gogoratzen naiz. Ez genuen parte hartu. Polonian egin zen. San Ignacio de Loiolaren urteurrenean inguruan sortu ziren hainbeste proiektu desberdinak, komikiak... Eta hor planteatu zuten pelikula hau.

Diru gutxi zeukaten. Ez zelako diru subentzio normalak. Horrelakoetan sortzen da, Gernika, edo bonbardaketa edo, sortu zen fundazio bat edo, puntuala. Eta momentu horretan San Ignacio de Loiolarekin horrelako zerbait gertatu zen. Baina diru eskas. Orduan jo zuten Polonia-  
ra merkeago zelako.

**Tormesko itsumutila filmaren jatorria zein da?**

Ni banioan momentu horretan, hiru proiektu desberdinekin neukan eskuetan. Nik *Lazarillo de Tormes* eskolan irakurri nuen. Hartu nuen, etxean baneukan kopia bat eta irakurri nuen.

Eta gustatu zitzaidan, adinarekin perspektibarekin, gustatu zitzaidan asko istoriotxo. Ez da euskalduna, ez da hemengo, baina nik uste dut obra literario ederra dela *Lazarillo*. Hasi nintzen ikertzen eta ez zen bat ez egina zinean. Bai, Fernando Fernán Gómez-en azken pelikula, gero txuri beltzean badago beste bat, baina irudi errealetan.

Kurioso da Espainian, inor... adibidez Kixotearen bertsioak, daude, asko. *Lazarillo* ikusten hasten zara, eta arraioa, literatura, eskoletan derrigorrezko irakurketa, eta oraindik. Eta inork ez egitea hau. Arraroa iruditu zitzaidan. «*Zinera eramatea merezi duen obra literarioa da*». Eta orduan, logikoki, lehenengo bidea zen Castilla La Mancha eta Castilla Leon. Hor badaude telebista oso txikiak, baina beno, eta Gobernuak eta Kultura departamentuak etab. Eta jo nuen, ze aukerak harremanean jartzeko eta ekoizteko hango beste enpresa batekin edo ez.

Sentsibiltate bat ez, bat ere ez.

Eta beste anekdota bat kontatuko dizut. Ni nengoen Salamancan eta joan nintzan ja dokumentazioa bilatzera, liburuak, grabatuak, etab. Jakiteko nola zen Salamanca, Toledo eta bidai hori garai hartan. Gutxienez hurbilketa bat. Eta Salamancan unibertsitate ondoan dagoen liburutegira joan nintzen. Uste dut deitzen dela *biblioteca de la Universidad*, baina ez da unibertsitatekoa. *Libreria, libreria* zen.

Eta hango neskari galdetu nion, «*proiektu hau daukat eta nahi dut, ez dakit, liburuak, garai-ko margoa, grabatuak, marrazkiak, bildumak... eraman dezakedan zerbait.*» Eta esaten dit saltzaileak: «*zertarako da?*» «*Lazarillo-ri buruzko pelikula bat osatzen saiatzen ari naiz*». «*Hara, ze polita*», emakume sentikorra liburudenda batean. Esaten du: «*ez dago ezer*» «*Hara, nola ez dagoela ezer?*» *Lazarillo-ri buruzko zerbait berezitua egon beharko zen.*

Ibilbide bat dago. *La Ruta del Lazarillo de Tormes*, guztira, Salamancako zubiaren irteeran dagoen kartel bat da, «*Ruta del Lazarillo de Tormes*» dioena. Eta listo.

Nik ibilbide hori 20 bider egin dut. Maqueda, Escalonan... gelditu naiz, liburuak *Lazarillo de Tormes* itsuarekin, bestearekin... pasa zen toki guztietatik pasa naiz.

Kartel hori, zubi irteeran dagoena, harrizko zezenaren bestaldean dagoena. Eta Escalona-n, taberna batean, mural bat margotuta dago pareta batean, itsuaren istorioarekin, zutabearekin, eta zutabea... eta besterik ez. Hauek, bere patrimonioa ez dute zaintzen ezta ustiatzen.

Gero itzultzean, berriro Salamancara joan nintzen. Nik utzi nion txartela liburu saltzaileari. «Aizu, zerbait aurkitzen baduzu, bururatzen bazaizu» «Ez, Ez, oraintxe bertan jarriko naiz artxiboetan begiratzera.» «Zer egon daiteke honen inguruan. Ni itzultzean, Toledotik bueltatzen naizenean, berriro ere pasako naiz hemendik».

Joan nintzan, eta bazeukan liburu bat, horrelako liburu handia. Bilduma bat, grabatuak... Edizioaren autorea begiratzen dut, liburu garesti, tapa gogorrekoa... eta ikusten dut gizon hori abizen amerikarra duela. Eta esaten dit: «berarekin kafe bat hartu nahi baduzu, hor, oraintxe hor dago taberna horretan».

«Hara, kafe bat hartzea gustatuko litzaidake». «Dagoen bakarra da».

Erosi nuen liburua eta amerikarrarengana noa eta esaten dut «aizu, zure liburua erosi dut, orain kontatu gauza gehiago. la gauza gehiago dituzun». Gizon xarmangarria. Adina. Azentu amerikanoa baina ondo. «Aizu, nire liburua eta, zer ari zara egiten, hara ze polita, ze interesgarria. Ni hona turista bezala etorri nintzen eta zonaldeaz maitemindu nintzen eta hemen geratu nintzen bizitzen. Eta tira, zuk orain egin duzun bezala, gauzak bilatzen hasi nintzen, kulturizatzeke, non nagoen jakiteko, zein den historia... Eta ikusi nuen ez zegoela ezer. Orduan hasi nintzen etxeetako gauzak biltzen. Garaiko objektuak, koadroak, litografiak, kapritxo moduan hasi nintzen eta hori». Dirua izan behar zuen, erosi behar zuelako. «Ba ez uste gehiegi kostatzen duela, hemengo jendeak ez duelako estimatzen bere memoria, historia, hori berdin zaie».

Momentu bat iristen da orduan, zein gizon hau hasten da gauzak pilatzen bere etxean, trasteak, koadroak, liburuak, gauzak. Eta Salamanca eta Castilla y León –eko artxibategi garrantzitsuena bihurtzen da.

«Ikusten duzunez, nik nire adina izaten hasi naiz. Nik hor daukat, harribitxi bat dela ulertzen dudana eta Diputaziotik pasa naiz. Nik hau daukat. Oparituko dut baldintza batekin. Hau zaintzea, kontserbatzea, mantentzea. Eta uste dut bizitza baten esfortzua dela eta zuek ez duzuela ezer. Popatik hartzera bidali ninduten. Eta utzi ahal izan dudana ondare bakarra liburu hau izan da. Dudan guztia hartu dut, argazkiak egin ditut, argazkilaria kontratatu dut. Ez dakit zer». Bilduma datekin, ez dakit zer kalea mila bederatzehun eta ez dakit zeinetan. Ez dakit noren argazkia. Bere burua maite ez duen herrialde bat da, harrotasunik ez daukana. Hau Frantzia ez da gertatzen. Eta beste toki batean ezta ere. Espainian pasatzen da.

Eta orduan, Castilla La Mancha eta Castilla León. Nik ez dut ezer ulertzen. Euskaldun bat etorri behar harribitxi literario bat dutela esatera, haurrentzako zinemara ez dena eraman, eskoletan irakurtzea gomendatzen ari zaretena.

Eta beste gauzetara batzuetara nioan Andaluziara, beste proiektuekin, eta beno, «hau kaxoirako». Ez badaukat dirua kanpotik, Euskal Herrian ere ez dakit zer esango dute. Hau Orixek itzuli zuen lehenengo liburua izan zen.

Laguntza asko izan zen, hemen jokoak, zuka, hika, berorri... asko dago. Eta logikoa erabiltzea euskararen ezaugarri horiek, tratua.

Gogoratzen dut Sevillan, gin-tonic bat hartzen, telebistako zuzendariarekin, ezagutu nuen beste proiektuekin. «Juanba, ze proiektu daukazu horrelakoa». «Hau daukat eta ez dakit gustuko izango duzun», «Hori nik esango dizut». Tipo kultua zuzendaria, idazlea. Eta beste bat neukan. «Ze iritzi daukazu Lazarillo de Tormes-i buruz?» «Oraintxe bertan egingo dugu». «Arraioa, benetan? Zure laguntza daukat?» Bere laguntza badaukat, Andaluziako Juntak ere lagunduko nau, eta Euskal Herrira etorri Andaluziaren konpromisoarekin bide erdia egina dago. Proiektu finantzarioki posible da. Beno Madrilen sintonia handia izango dute. Ministerioan. Eta hemen, etorriko naiz Jaurlaritzara.

Baina sentsibilitate hori, Andaluziara joan eta tipo hori «bai». Eta hasi ginen hizketan eta beno, egingo dugu, baina telebistarako, ez zinerako. Ez dakit ze bide posible dauka, baina ez dugu lortuko hainbeste diru zinerako.

Eta momentu horretan Ministerio de Kulturak ireki zuen bide bat subentzionatzeko telebistarako produktuak. Urte bakarra izan zen. Gero desagertu zen. Eta hola egin genuen.

Eta tipoak gero, tratua, eskua eman genuen. Eta tipoa geratu zen «Eta zergatik zu Lazarillo de Tormes?». «Niri lan literario ona iruditzen zait». «Eta zu, andaluziarra zarela? Ni Castilla y la Mancha-tik pasatu naiz eta popatik hartzera bidali naute. Zuri zeharka iristen zaizu, niri bezala». «Ondo, ondo, orduan arrazoia duzu». Oraindik, Castilla La Mancha-tik ez daukagu erantzunik ere ez. Eta ja bideoak eginak ditugu, eta bidali dut Hezkuntza Sailera eta. Jarri eza-zue zuen bideoteka publikoetan. Erantzunik ez.

Berriz, Instituto Cervantes, La Real Academia de la Lengua eta... «nahi duzuna..., ez dizugu dirurik emango, baina babesa ematen dizugu». Eta tipoak gero, bukatu ondoren esan zuen: «Goazen Lazarillo ondoren etorriko denaz pentsatzera.» «la ba zer esaten didan honek». «Baina gidoia nik idatziko dut. Platero y yo».

Eta justu, bi astetan, irakurri nuen Andaluziara bidean, *Platero y yo*, eta *Rinconete y Cortadillo*, hiriarekin gehiago erlazionatuta zeuden gauza batzuk, zerbait egin daitekeena hauekin, serie bat.

Baina noski nik hor, oso pelikula zaila. Ez dago estruktura zinerako. Gero Juan Ramón Jimenez, badauka bere xarma, baina hau ezinezkoa da zinemara eramatea. «Beno, nik gidoia idatziko dudanez...». Gaur arte ez du, ezinezkoa da, beno, zaila, oso eldarniozkoa da istorio hori. Eta nik uste dut haurrek ez dute ulertuko ezer, *Plateroz*. Baina hor, gehienez dago, luzatzea, *Platero*ra Juan Ramón Jiménez elementua, gizon liberal bat da, nobel saria, garaiko ezkertiarra gutxi gora behera.

### **Andaluziarekin duzuen harremana ze nolakoa da?**

Hor beti nahitaezkoa da beste ekoiztetxe batekin harremanak hartu. Subentzioak ez dira Loturara etortzen, baizik eta beste ekoiztetxera. Kasu honetan da, nik ez dakit listoa edo, behin ere ez naiz tratuak egin beste animazio enpresekin. Eta hori estrategiko-finantzario-eko-

nomikoa da. Beste horiek dira soinu estudioak, Arte Sonora, estudio de sonido, bikoizketa, dolby.

Animazioa egiten duen enpresa batekin nahasten banaiz, azkenean lana banatu behar da. Eta nik egoismo horrekin, nik lana Euskal Herrira eramango dut. Soinua berdin zait.

## 14.11. Entrevista a Juanba Berasategi (2014)

La siguiente entrevista fue realizada en euskera el 26 de diciembre de 2014. La entrevista se ha reescrito para presentarla totalmente en euskera, adaptando las frases y expresiones en castellano.

**Zure lanetan, baita eta azkenean ere, zeina tv-moviea den, ETB agertu ohi da. Argitu ahal didazu mesedez ze nolako hartu-emanak dagoen ETBekin filmaren ekoizpenari dagokionez? Ia emisio eskubideak erosten dituzten, elkarlana daukaten, erabakietan zeresana duten edo zuzenean dirua uzten duten.**

Azkeneko adibidea jarriko dut, *Tormesko itsumutila*. Hauek hitzarmen bitartez erosi egin behar dute antena eskubideak. Eta gero badago beste formula bat, zegoena, orain aldatu dugu, orain dela gutxi. Eta sartzen dira 'ekoizle asoziatu'. Zer nahi du esan? ez dauka ekoizleen obligazioak, baina adibidez, ni pasatzen banaiz aurrekontuan beraiek, ez da ekoizle koproduttorea, baina esaten dute, «*nik jarraitzen dut nire parte hartzea mantentzen*».

Hori aldatu dugu. Kontzeptu hori, eta aldatu egin dugu, zeren oso zaila da, bat finantziario barruan sartzea.

Adibidez Ministeriok ordaintzen du, eta adibidea beti da 'ekoizlearen inbertsioa'. Zer da hori? 'Ekoizleak pelikulari egiten dion ekarpen gutzia', antenako eskubideak, hori salmenta bat da. Orduan, nik ja aukera dut, pelikula saldu edo beste bidetik dirua lortu. Eta kanpoan geratzen dira subentzio publikoak, eta koproduttoreak edo ekoizpen asoziatua, telebista publiko edo pribatuak.

Aldaketa zergatik egin dugu? Ba Ministerioari, nolabait tranpatxo bat egiteko, eta adostu egin dugu. Zer nahi du esan? ETBk eta nik sinatuko dugu kontratu bat eta esango dugu, «*antenako eskubideak, hainbeste*». «*Ustiatze eskubideen erosketa*», hainbeste diru eta hainbeste portzentaje. Baina ez da ekoizlea. Berak dauka portzentaje bat itzulkin ekonomikotik. Nik saltzen ditut bi gauza. Zure eskubideak zure antenatik emateko eta saltzen ditut ustiatze eskubideak. Eta salmentak dira, ez ekoizleak.

Beraz, dirua nirea da eta nik inbertitu egiten dut nire pelikuletan. Eta hori bai sartzen da ekoizlearen inbertsioaren paketeen.

Eta hori lortu dugu Maite Iturbe dagoelako. Borroka hori izan da aspaldikoa. Maite Iturbe nolabait, beti egon da debatean. Hitzarmenez hitzarmen, oso zorrotza da eta egurra ematen du. Baina orain zuzendaria da eta «*nik ulertzen dut*». Zer gertatzen da horrekin? Ba Madriletik diru gehiago lortuko dugu hemen gastatzeko. Eta ez duenak ikusten hori, inozoa da.

Eta gero zer gertatzen da? Aparte. ETBek betetzen du? Sei demanda ditu IBAIA-k jarritakoa ETBri 6% a ez betetzeagatik. Guztirako 7,6 milioi euro. Eta nik hor esan dut, bakarra ez bada, bakarrenetarikoa dela legea betetzen.

Betetzen du eta tranpatxoak egiten. «*Hau ez dugu emitituko eta hau bai*». Egun batean sortuko da notizia handia (...) baina hori baztertu, eta goazen nobleak izatera. Azpitik gero egurra ematen.

Zer gertatzen da adibidez, *Tormesko itsumutilarekin*. Hitzarmen bitartez, badugu, urtean animaziozko bi pelikula, bi pelikula euskaraz fikzio-irudi errealekoak eta gero besteak. Bost axola, bat, bi edo erdi ekartzen badituzu. Politikan, nire buruan, ez litzateke gazteleraz izan beharko. Hemen soilik subentzionatzen da euskalduna. Badago beste leiho bat, gazteleraz. Baina politikoki zuzenak izateko, badakigulako oposizioa badugula, politika sartzen da hemen. Eman behar dugu baimena ere bai gaztelaniaz egiteko. Ados. Bakea.

*Tormesko itsumutila* ez dute botako Euskal Telebistatik. Ez dute emango. Orain Portelak egin dituen bi pelikula horiek, ez ditu emango ETBek. Zergatik? Alde batetik, ez dakite nola programatu. Arraioa. Ez dakit nola programatu. Eta beste aldetik, bere sistema ekonomiko, finantzario, amortizaziokoa, absurdo bat.

*Prime time* kostea, 500.000 euro, ez dakit. Ez dakit zenbatean dago. Goizean hainbeste diru. Eguerdian hainbeste diru. Bere kalkuluak. Saltzen da produktu hori, amortizatzen dute emanaldi bakoitzeko. «*Nik prime time-ean 300.000 euro kostatu dituen jartzen badut, eta 1.000 amortizatuko baditut, ez dut jarriko*». Ulertzen? Zenbakiekin askotan nahasten naiz. 300.000 euro *prime time* produktu baterako da. Baina audientziak amortizazio erantzunik ez didanez emango, ez dut jartzen. Eta ez jartzea, tiraderan sartzea da eta hor egon.

Ba aldatu sistema. Ez amortizatu hori. Edo hainbat produktuekin, euskal produktuekin, sistema desberdina jarri. Edo zuk lege horren bitartez erosten duzuna, ba jarri beste modu bat, amortizazioa sei bider biderkatu edo nahi duzuna. Baina ez da posible. Pelikulak zertarako egiten ditugu? Pelikulak ikusteko egiten ditugu. Eta zure telebista, *Tormesko itsumutilak* darama urte bete ja eta ez dute pasa. Hemen posible da ikustea bete toki batzuetan. Eta produktu hori ez da zine aretoetarako, baizik eta telebistarako. Baina legez, nola ja, eta konpromisoak ditugu, erosten dut, dirua jarriko dut eta hor geratuko da. Hori da sistemaren maltzurkeria bat. Nola konpontzen da hau? Ez daukat ideiarik ere. Eta *Kalabaza Tripontzia* zenbat aldiz pasa dute?

Momentu batean esaten duzu, goazen jartzera. *Ahmed*, pasa dute behin. Eta telebista guztiek sistema berdina dute. Canal Sur-en pasa dute *Tormesko itsumutila*. Eta esaten duzu, arraioa, zuk erosten baduzu, eta zure lizentzia hasten da, kasu honetan, hurrengo egunean, telebistarako da produktua. Amaitu, bukatu eta tori. Fresko dago produktua. Jarri hurrengo egunean nobedade bezala. Egin promozio txiki bat, auto promozioetan eta. Eta jarri eta erabili nire izena, Euskadiko marrazki bizidunak... nahi duzuna. Erabili, promozionatu pixka bat eta jarri. Ez. Hor dago. Ia nola egiten duzu hori. Sistema maltzurra da.

Portelaren lehenengo pelikula hori, *Aita, zontzia naiz*, horiek gonbidatu zidaten eta ETB ere lehenengo pasera. Eta tipoak ikusi zuen, Blancok, eta atera zen haserre. Ez dauka nire adina, apur bat gazteagoa. «*Hau ezin da jarri ETBn. Zergatik ez duzue egiten Vicky Bikingoa, haurrek ikusi nahi dutena dela?*». Noski, eta gero dago irizpidea. Nik beste pelikuletan, beste batean, ez dakit zein, negoziatzen ari nintzen eta promo batekin joan nintzen. Eta gidoia. Eta literalki: «*Nire emazteari pasako diot ia zer iruditzen zaio*». Arraioa, profesional batekin ari naiz hizketan edo norekin? Orain etxera joango naiz eta orduan bai jarriko dut eta emaztearekin «*zure gustukoa da? Edo ez? Edo bai?*» zer arraioaz ari gara hitz egiten.

Gauza bat da test bat egitea denon artean, eskoletan... *Lazkao Txikirekin* joan nintzen lehenengo kapituluarekin hainbat ikastoletara promo batekin. Lazkao Txikiren lehenengo kapitulua zen Lazkao Txiki haurra. Ez da Gerra Zibileko kapitulua, edo soldaduskan zegoenean.

Haurrei jartzen diezu marrazkia mugitzen eta oso ondo. Ez da baliagarria. Baina profesionalak, eta telebistan daudenak, irizpide bat behar dute. Eta ez esan emaztea eta.

Euskal Telebistak obligazioz erosten duten luzemetraiak. Eta beste pelikulak ere bai. Orain Barinaga sartu da eta ikusi dut Gabonetarako errepassoa, *Tasio...* perfektu, bigarren, laugarren edo hamalagarren pasea. Baina harri bitxiak dira. Baina izugarritzko materiala dute ez dutena bota.

### **Orduan ekoizpenean ez dute eskua sartzen?**

Amortizazio problema da. «*Honek hainbesterako ematen dit*». Eta justifikatzen dituzte beraien kontuak. Hau ez da banketxe bat.

### **Telesailetan lan egin zenuenean, jatorrizko ideiak zureak izan ziren edo enkarguak ?**

(Grabadora amatatzeko eskatzen digu)

### **Hori izan zen *Pernando Amezketarrarekin*. Gero bigarren zatian beste ekoizle bat etorri zen. Lehenengo sasoi hori, zurea izan zen guztia?**

Ni, Euskal Media eta Lotura.

### **Orduan zure proiektua izan zen , aurrera eraman zen.**

Eta besteak ere bai.

### **Momentu horretan Euskal Telebista koproductore bezala ibili zen. Orduan, zeresana izan zuen edukietan? Adibidez kontatu duzun anekdota, Parlamentuan.**

Hori *Lazkao Txikirekin* gertatu zen. *Pernando Amezketarra* oso zuria da. Oso humore herrikoia. Heroi herrikoia. Badauka zentzu soziala, apaiza da nolabait... botere faktikoak. Horregatik da *Pernando Amezketarra* heroia herrikoia.

*Lazkao Txiki*, garbi neukan edukia zein izan behar zen, bere biografiaz bitartez Euskal Herriko historia kontatzea. Industrialia, gerra, fusilamenduak. Zati hori, posible zena kontatzea. Lazkao Txiki hil zen. Eta sortu, geroztik. Eta badaude kapitulu batzuk eta txistek, eta pintadak egiten zizkieten (...) Eta gero disimulu, nolabait hor. Hor biografia nolabait. Horregatik hasten da Lazkao Txiki haurraz.

Garrantzitsua zen momentu horretan Lazkao Txiki nola ikasi zuen euskaraz, bere maistra. Gero errepresioa, errepublika amaitu ondoren maistra eta maisu asko fusilatu zituzten, edo kartzelaratu etab. Hori da gure historiaren zati bat. Eta beste heroien bitartez, Lazkao Txiki. Eta ikusi panorama. Lazkao Txiki mugida asko ikusi zituen.

Industrializazioan ere egon ziren lardaskeriak. Adibidez (...) nola sartzen ziren kamioiak ikatzarekin, pisatu, buelta eman, eta gero sartu kamioi berbera. Eta hor negozioa zegoen, ikatza egiten zuena, kamioilaria eta pisan zegoena. Pikareska hori. Bitxikeria horiek. Nolabait historia.

### **Eta guzti hori EITBren oniritziarekin?**

Bai. Gero sorpresa hartu zuten. Baina pentsa ze aukera politiko ederra. Horrelako arrakastako produktuarekin oposizioa sartzea esanez, Espainiako sinboloen aurka atentatzen duzula, ejertzittoa eta Guardia Zibila. Tribu osoak txalotzen zaitu. Eta joan zen, ETBko zuzendaria Parlamentura azalpenak ematera. Eta oposizioak bi kapitulu horiek proiektatu nahi zituen. Lazkao Txikik soldaduska egin zuen Afrikan. Eta egia da, bera guardian zegoenean, Franco joan zen bisita egitera kuartel horretara. Eta honek ez zion utzi sartzan, ez zekielako santu-zeinuak. «*Niri esan didate hau horrela dela*» Eta Franco atean. Noski, kalabozora eta guztia.

Noski, horrek molestutzen du. Egia da ere bai, Guardia Zibila agertzen da hainbat kapituluetan. Itxura da aitonena, nobleak, bibote zuria. Eta zaindua dago hori. Nik ez nintzan kartzelan kokatu. Guardia Zibilak jendea dira, eta nik ezagutu dut nire herrian eta hainbeste herrietan, Guardia Zibilak partidak jokutzen tabernetan, jende normala. Kuartela eta kito. Itxura aldetik, aitona itxura. Hori ere gaizki dago. Zenbat pelikula dira, *Historias de la puta mili*, zeinetan ejertzittoa larrutzen dute, Guardia Zibila eta bere ama, baina erdaraz.

Zer dauka euskarak? Euskara da, iraultza edo errebindikapenari lotuta dago besteentzako. Eta gainera ez dute ulertzen. Arriskutsua. Sartzen duzu poltsa batean eta eztanda.

### **Zure serie horietatik aparte, uste dut EITBek beste serie batzuk ekoiztu dituzte. Adibidez Lola & Virginia. Uste duzu ETBren apustua luzemetraien gainekoa dela nahiz eta ez jakin programatu...?**

Dirua badago horretarako, legez dagoelako. Adibide bat jarriko dizut, orain dela urtebete, Peio Sarasola zegoenean, gero gaixotu zena. Eraman nion proiektu bat, idatzita. Hau *Lazkao Txikiren* formatu berdina da eta beste heroi bat bilatu dut. Formatu berbera eta prozesu berbera. Nolabait beste perspektiba batetik ikustea.

Pertsonaia hori da Elgeta. Trikitilarien maisua. Bera jaio, txikitatik, haurra umezurztegian, atzerritarra, bere gurasoak, beltzak edo beltzaranak. Eta izan zen fenomeno bat. Sozialista. Eibar. Gero joan zen Elgetara. Eta trikitilari guztiek ikasi zuten berarekin. Trikitixa jarri zuen modan, modernizatu eta melodia berriak sartu. Jaun eta jabe zen. Eibar eta errepublika. Eta baserriz baserri joaten zen haurrei trikia irakasten. Eta truke, bost pezeta, afaria, lo, eta puru kutxa. Eta argazki guztietan dago puru handiarekin.

Baita ere, asteburuetan egiten zuen Donostian, dantza aretoan, fama txarrekoan. Kontraste horiek, baserrietatik jaitsi Donostiara, eta bazeukan melodiak lotua dantzatzeko. Kontraste horiek.

Gero gerran logikoki, Duesotik pasa. Gero Puerto de Santa Maria etab. Eta Agirre lehendakaria ezagutu zuen. Historia kontatzen ari naiz. Ez da garrantzitsua.

Eta Peio Sarasolari aurrean jarri nion. «*Hau arrakasta segurua*». Teknologia berriekin, produktua, tabletak ditugu, orain ez dugu behar arkatza eta.

Eta deitu egin zidan. «*Begira Juanba, hau oso produktu ona da, eta gainera badauka puntu politikoki desegokia behar dena. Eta oso jantzia dago zeren daukagu trikia, eta politikoki desegokia, trikiaren kontra 'infernuaren hauspoa' da. Botere faktikoak, eliza, emakumeak... ukitu hori dauka...*» Eta orduan dio: «*Oso ondo. Ez dugu dirurik*».

Bide horretatik, presupuestoa hartzen du dena *Goenkalek*. Planteatu luzemetraia. Eta diot: «Ez. Goazen tv-movie bat egitera eta aprobetxatu energia hori, marrazkiak egiten eta gero goazen bihurtzera seriea. Eta audientzia badago goazen jarraitzera bide hori». «Ez.» «Ez dago tv-movietarako presupuestoa ezta ere. Luzemetraia egin.» «Ba ez dut egingo». Azkenean da, bai, botako duzu *Goenkaletik*, emango duzula.

Baina hara, milloi bat euro inbertitu behar ditut. Diziplina. Luzemetraietako diziplina da hainbat tokitik pasatu... Narraskeria hori ez dut egingo. Eta hor geratu da.

Eta nik orain biloba daukat eta etxean dagoenean, telebista piztu, ikastolara joan baino lehen. Ikastolara doanean, 9.30tan, esna eta gosaria. Cola Cao. Gure haurrak *Doraemon* ikusten ari dira. Hainbeste produktu japoniarrak eta hainbeste... bere kulturarekin ez daudenak lotuak. Eta inor ez da kexatzen Euskal Herrian.

Eta gero eduki aldetik, ikusi behar dira hainbat gauza, *Doraemon*, sexismo, arraioa, ez dakit zer. Baztertu ditugu haurrak. Ez dira luzemetraiak programatzen. Ez zaizkigu interesatzen marrazkibizidunak helduentzako. Eta haurrentzako zer ari dira egiten? Zortzietatik, ikastolara sartzen da, eta gero bazkaltzera etortzen dira. Eta ikastolatik ateratzen direnean behin eta berriro. Hori ez da ikus-entzunezko arazo, hori da arazo soziala. Eta ETBek zergatik jartzen du? Merkea delako.

IMIRA-ren hori salduta zeukaten. Ze preziotan erosi zuten? Posible da *Doraemon* bat 50 euroekin erostea. Asko jartzeko. Baina hori munduan dago. Orduan izugarrizko negozioa da. Guk ezin dugu egin. Eta hori eskandalua da. Non daude gurasoak. Ezkerrekoak, edo eskuinekoak. Eduki horiek ez dira sanoak.

Ni ekoizlea naiz. Ni ez naiz inor. Mugimendu soziala izan behar da. Edo debekatu zure seme-alabei ETB ikustea. Nik kamiseta bat daukat: «gurasoak, ez utzi zuen seme-alabei ETB ikustea». Nik herrian erabiltzen dut noizbehinka. «Joe Juanba eta hori?». Eta esaten duzu, «debekatu». Debekatu, baina debekatu nola? Ezin zara oso martziala izan. Telebista bai edo bai ikusiko du, eta bestela aita maltzurra zara. Baina ez dakit ze instrumentu, ze estamentu dagoen gerra egiteko. ETBri ez zaio batere axola hori.

### **Serie hori ezin diozue beste telebista autonomikori saldu?**

Saltzaile txarrak gara. (...) Estatu batean bizi gara. Orduan Estatuan zer dago, hainbeste autonomia eta hainbeste telebista. Zergatik ez gara saiatzen... egiten produktu hibridoak ez, baina eduki aldetik, orain derrepente Lazkao Txiki, ez zen hain eduki... eta goazen aliantzak egitera. Elkartu diru hori, eta, ni hasi nintzan eta Galiziara joan nintzen lehenengo. Eta ikusi dut euskaldunak antzekoak garela. Existentziazko zalantza horretan, ez zen bai, ezetz... Baina borondate politikoa da. ETB ados dago, eman eskutitz bat. ETB ados dago proiektu honetan sartzeko (...).

Eta Andaluzian berriro, *boom*, bale, ados. Noski, joan nintzen Alhambra ipuinekin. Baina baditu eduki aldetik noblezia hori, dibertsitatea, erlijioso. Produktu sanoa da. Eta hor hartu nuen harremana eta hainbeste pelikula egin ditut beraiekin. Canal Sur, Junta de Andalucía. Aliantza hori. Baina ETB, eta komunak dira. Nik hitz egiten dut Andaluzian, eta Aintzane

del Palomar, ETBko arduraduna. Eta lagunak bezala, ni Andaluziara noa, bazkaltzera gonbidatzen naute, etxera gonbidatzen naute, eta lagun berdinak dira, arduradunak dira dirua emango dutenak Aintzane bezala. Baina nik ez dut lortzen Aintzane nirekin etortzea. Eta «*arraioa!*» esaten duzu... Baina politikoki, ETB da funtzionario etxe bat. Eta ez naiz langileekin sartuko.

**Zure filmografia begiratzean, hiru laburmetrai garrantzitsu ikusten ditut. *Ekialdeko Izarra, Fernando Amezketarra eta Real Politik*.**

Nik garbi neukan hasieratik zine komertziala egin behar nuela. Baina nire gustuak ziren, produktu esperimentalak eta nire gustukoak. Nire buruan eta ilustratzaile bezala, surrealismora jotzen dut hainbeste portadetan. Eta beno, badaukate puntu surrealista. Bide horretatik, nik sortzaile bezala beste bide ez komertziala baneukan.

Garbi neukan Euskal Herrian, momentu horretan, eta orain ere, produktu komertzialak eta konpetitiboak egin behar genituela. Eta surrealismo, esperimentala... ejertzio bezala laburmetraiak egiteko, Kote Camacho, *Don Miguel* egin zuena. Joan nintzen berarekin eta helduentzako da, eta irudi batzuk erakutsi zizkidan, zuri-beltzean, orain landuago, beltza eta horia, oso polita. Helduentzako eta teknika berezia. Ondo, ia lortzen duzun dirua. Eta nahiko nuke. Zeren irekiko duelako beste bide bat. Baina zaila da, gero dirua lortzeko. Hori egiteko. Eta ETBek erosi beharko du. Eta urteko ekitaldi horretan bi bakarrik badaude, egin beharko ditu. Baina tiraderara.

**Fernando Amezketarra laburra egin zenuenean, gero egin zenuen seriearen aitzindari-tzat hartzen duzu?**

Gure bidea, Euskal Herrian, momentu horretan, iritsi ginen hor, (...) goazen errealistak izatera. Madrilen ez zen egiten. Madrilen ari ziren zerbitzuak egiten, beste gauzak, telesailak... Kataluniarako etab. Katalunian D'Ocon sortu zenean, horiek argi zeukaten. Zerk ematen du dirua? Zerk dauka presentzia handiena? Zerk produktuk ematen du *merchandising*? Telesailak. Zuriak. Edo *Los Fruittis* (1990-92, Antoni D'Ocon). Hori iraultza bat izan zen momentu batean. Hori izan zen lana denentzat. Espainia guztirako.

Eta ez zeukaten diru publikoa. Inbertsio pribatua. Eta horrek zer esan nahi du dirua segituan sartzen denean? Errentagarritasuna zer da? Produktu kaxkarrak... Eta automatikoki, salmenta gestio bulegoa, ez dakit zer bulegoa. Nik honi errentagarritasuna lortu behar diot munduan salduz. Eta Katalanak horretarako oso onak dira. Eta Madrilen zeuden D'Ocon-entzako zerbitzuak egiten. Eta Euskal Herrian ere bai. Eta gu geratu ginen, katalanek utzi zuten *Despertaferro* (1990, Jordi Amorós) ondoren luzemetraiak. Eta gu jarraitu luzemetraiekin. Goya-k heltzen zirenean, zer zegoen? Euskal Herriko produktuak. Orduan, beti bingo lortzen genuen. Eta horrek ez du esan nahi, eta nik garbi ikusten nuen, gure bidea kalitate aldetik, diru aldetik, gu fenomeno bat gara pantaila txikian. Pantaila handian ez gara hainbeste.

Ez dugu kapazitate ekonomikoa hainbeste su artifizial egiteko pantaila batean. Baina pantaila txikian oso konpetitiboak gara. Baina nork ikusiko du hori? Industria adibidez? Inor ez da geratu horrekin, negozio, lana, ostia, katalanak ireki zuten bidea. Bide horretatik jo behar

dugu. Gure pelikulak ez dira iristen milioi batera. Gutxiago. Ez dago dirurik. Zuk Ministerio de Kulturari, begira egiten baduzu toki guztietan ez gara iristen milioi batera.

Milioi horrekin, hamairu kapituluekin merkaturatu sartzeko, eta eduki oso ondo kontrolatuak, balio dutenak guretzako eta Europarako. Ez dut esango Asiarako, ez da gure... Eta esaten duzu, momentu honetan inbertsio guzti hori bideratzen badugu bide horretatik.

Eta luzemetraiarekin iristen gara? Disney etortzen bada, edo besteak, Gabonetan zure pelikula da euskaraz delako. Joango dira haurrak, mendeko ikuskizun zinematografikoa. Ez.

**Galderara berriro itzuliz, Fernando Amezketarra laburra egin zenuenean, gero egin zenuen seriearen aitzindaritzat hartzen duzu?**

Ez. Diseinua ez. Ideia bai. Ni joan nintzen laburmetrai batekin, garai horretan, serie bat egiteko. Eta esan zidaten ezetz. Zergatik ez dugu ateratzen hau telebistarako. «Ez, ez da unibertsal. Agur». Eta hemendik ez dakit zenbat urteren bueltan, egin zen seriea.

**Real Politik. Koldo Izagirrearen Eguzki betean oinarria dauka eta Joseba Tapiaren abestia. Joseba Tapiak badauka musikazko bertsioa eta zuk diskoaren irudiaren sortzailea da. Ze zerikusi dauka laburrarekin?**

Prozesu horretan, pentsatu genuen *Real Politik* egitea abestiarekin. Horrelako joko esperimental bat. Ni ez nintzen gustura geratu. Animazioa desberdina da. Dena marrak, pertsonak... Irudi indartsua da baina ez nintzen gustura geratu, edukitik, *Real Politiken* letratik, uste dut urrun geratu zela. Koldo Izagirrearen *Real Politik* poemari oinarrituta dago.

**Real Politik kritika soziala dela diozu, baina zure lanetan hau konstante bat da. Baina Kalabaza Tripontzian hori ere ikusten da. Zuk zer erakutsi nahi zenuen polizia plenoan aurkeztuz.**

Zu jarri garai hartan. Gazteak. (...) Estreinatu baino lehen bost urte lanean egon ginen. Trantsizioan sartu berriak, oraindik ez zegoen gobernu iraunkorrik, errepresioa bat zegoen. Begi-keinu horiek, udaletxeko plenoetan beti zegoen bi edo hiru polizia sekretua. Azken finean da udaletxeko pleno bat eta zer ikusi? Badaude bi hor. Kamera ez dago zigilatzen gehiegi. Hor daude. Eta jendea badoa eta hor geratzen dira, «guztiak alde egiten dute txo», gabardinarekin. Garai horretako giroa jasotzea. Eta elementu paraleloak. Helburua ez zen polizia horiek hor egitea, baina hor zeuden 'betiko biak', belarria jarri. Eta esatea «honek esan du hau. Hau gorria da...»

**ASIFA Euskadi sortu zenuen, ezta?**

Baita ere. Baina nik uste dut Edu Elosegik sortu zuela eta momentu batean lehendakari izatea esan zidan. Bego Vicario, Miren Larrosa Madrilen zegoen.

Eta momentu batean esan genuen, zergatik ez egin ASIFA Euskadi. Eta ibilbide gutxi izan zuen. ASIFA, espiritu kulturala, teknikoa... ez da ekonomiko, ez da ekoizle, ez da komertziala. Momentu horretan oso ondo zetorren. Gu ekoizleak bai, baina sortze garaian geunden. Lehendakaria izan nintzen, festival batean gonbidatu genuen ASIFA nazioarteko

lehendakaria... akordio batzuk sinatu ziren. Baina estruktura behar genuen hori aurrera eramateko eta ez geneukan dirua aurrera emateko. Eta gero sortu ziren Sociedad de Productores Vascos... beste perspektiba batekin, teknikoak, idazleak, mugidak... eta hori hor geratu zen.

### **IBAIA n parte hartu duzu hasieratik.**

Orain IBAIA da eta zuzendaritza batzordean nago. Baina prozesu horretan, gertatzen ari da ere bai, ez dakit zergatik, ekoizleen elkarteak, eta ni Lehendakaria nintzenean, beti egoten dira mugidak. «*Joe, ez gaude ados EPE-APVrekin eta goazen sortzera beste bat Bilbon*». Baina ez bagara batzen, hau ez da posible egitea.

Interesak ere bazeuden nolabait. ETB eta Jaurlaritzari beti interesa zeukaten «*zatitu eta irabaziko duzu*». «*Hauek dira arrazoia ematen didatenak eta hauek ez didatenak ematen. Orduan arrazoia ematen didatenarekin joango naiz.*» Nik batu egin nituen elkarte guztiak. Bakea.

Goazen batzera indar gehiago izateko. Erabateko logika. Eta batu egin nuen, eta hor dago IBAIA. Eta zulo bat dago, AIPV, EPE-APV, beti daude zatitzen.

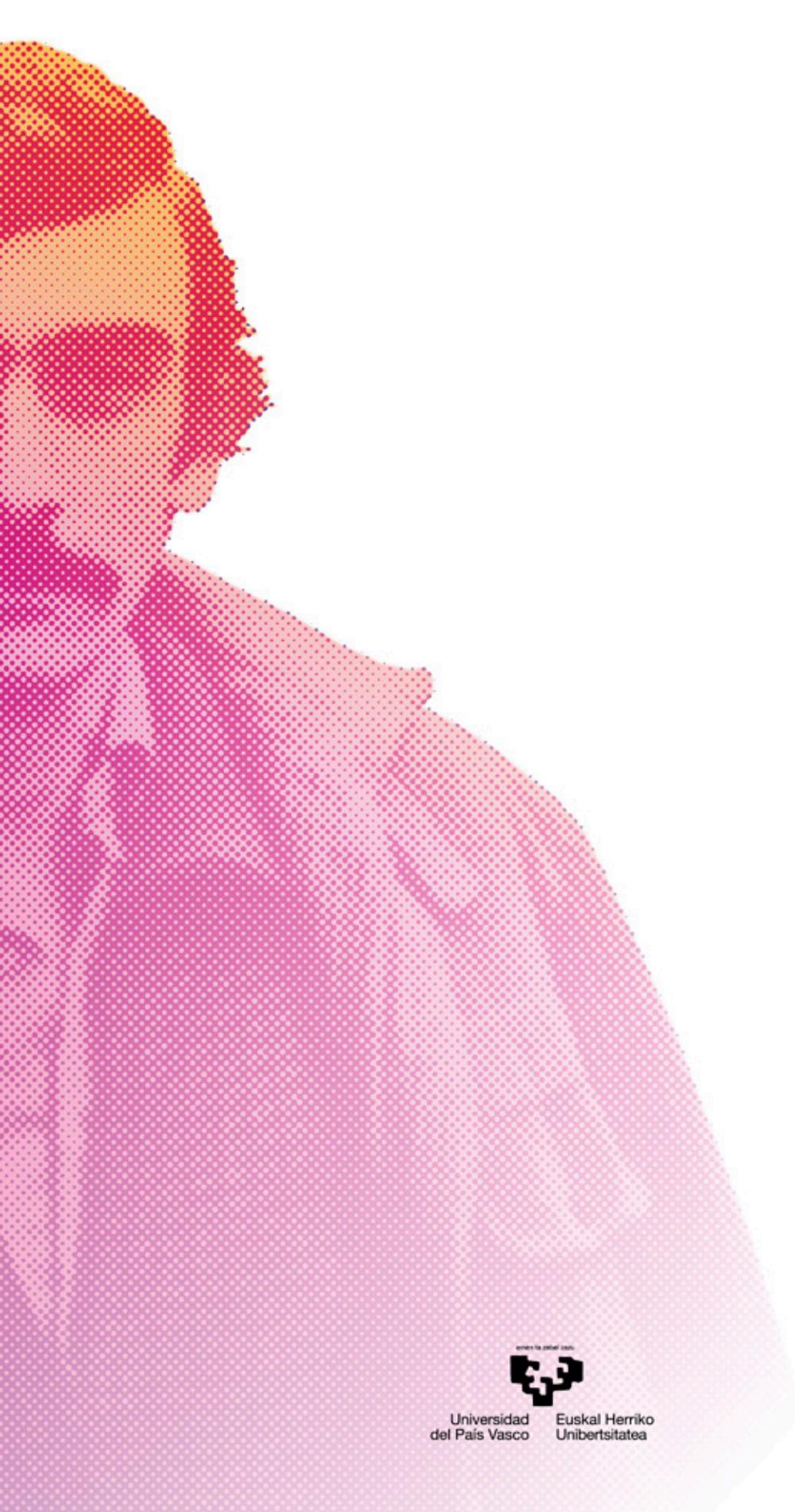
### **Animazio munduko jendeak erantzukizun postuetan egotea, animazio industriaren heldutze prozesuaren ondorio dela uste duzu?**

Ez dut uste. Kasualitatea dela uste dut. Joxean Muñoz zegoen nirekin lanean, gidoiak eta. Eta bere bidea hartu zuen. Adibidez *Nur*, lehenengo gidoiak berak idatzi zuen Jaurlaritzan sartu baino lehen. Amaitu zuen gidoiak eta bi egunen buruan «*Aizu Juanba, notizia bat daukat. Ba aldatu egin behar dugu izenaz*». Edu Barinagak, ETBrekin harremana zeukan, hainbeste programatan ere bai. Joan den egunean esan zidaten, berriro *Betizu* antzeko kontenedore bat egingo dutela, nork egingo du? Baleuko.

### **Pertsona horiek boterean egotea animazioaren babesa handitzea ekarriko duela?**

Ez dut uste.





errena la pabai erren



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea