

Euskal Herriko animazio esperimentalaren bidezidorrak: Begoña Vicario, Isabel Herguera eta Izibene Oñederra

Ainhoa Fernandez de Arroyabe

*EHUko Ikus-entzunezko Komunikazio eta Publizitate
Saileko irakaslea*

Iñaki Lazkano

EHUko Kazetaritza II Saileko irakaslea

Nekane E. Zubiaur

*EHUko Ikus-entzunezko Komunikazio eta Publizitate
Saileko irakaslea*

Animazio esperimentalak, sormen artistikoa den heinean, ikus-entzunezko ekoizpen prozesuaren logika, helburu eta baldintzapezetatik at dago¹. Lan esperimentalek ez dute etekin ekonomikorik lortu behar edota publiko jakin baten desioei zertan erantzun.

Are gehiago, ikus-entzunezko lengoaiaren arau eta kodeak askatasun osoz eraldatu ditzakete egilearen barne-eragin eta adierazteko grina abiapuntutzat hartuta. Lanen iraupea laburra den arren, esperimentazioaren testuak formalki gainontzeko animazio generoenak baino aberatsagoak dira. Izan ere, bilaketa artistikoan ohiko animazio teknikak eta teknika berriztatzaileak uztartzen dituztelako: marrazki bizidunak, hareaz egindako animazioa, argazki animazioa, marraztutako pelikula, beiran egindako ilustrazioak,

ehundura ezberdinekin osatutako formen muntaketak edota ebakigarriekin sortutako animazioak, besteak beste. Era berean, ezin dugu ahanzi animazio esperimentalara garatu ahal izateko ezinbestean hiru baldintza egon behar direla: erreferentziatzko artista bisualen presentzia, sormena suspertzen duten eskolak edota lanak nazioartean zein tokiko zirkuituetan zabaltzeko bitartekoak izatea.

Euskal Herrian animazio genero honen bilakaerak 90eko hamarkadan Begoña Vicario eta Isabel Herguera artista aitzindarien ibilbide profesionalarekin bat egiten du. Biek ala biek, Arte Ederretako lizentziatura amaitu ondoren, animazioa ikasteko goi mailako eskoletara jo zuten. Moskuko PIOT ekoiztetxean aritu zen Vicario, eta Herguerak *Fulbright* bekari esker CALARTSen (*California Institute of the Arts*) animazio masterra egin zuen. Eskarmentu eta izen on handiko ikusizko artistak dira biak.

Geroztik ere (1993), *Hara-Hona* (1994) eta *Zureganako grina* (1996) film laburrak Gasteizko Diseinu Zentroaren bidez bideratu ondoren, ekoiztetxe propioa sortu eta *Pregunta por mí* (1996) zuzendu zuen Begoña Vicariok. Pelikulak Animaziozko Film Labur Onenaren Goya Saria irabazi zuen 1997. urtean. *Haragia* (1999) da bere azken lana; artistak, arrazoi pertsonalak direla medio, sortzaile profesionalaren bidea uztea erabaki zuen. *Pregunta por mí* eta *Haragia* Euskadiko Filmategia Fundazioak kudeatzen duen Kimuak egitasmoaren katalogoetan aukeratu zituzten, eta horri esker munduko zinema zein ikus-entzunezko jaialdi esanguratsuenetan izan dira ikusgai eta bidean hainbat sari ere eskuratu dituzte.

Isabel Herguerak, bere aldetik, Los Angelesko animazio estudioetan lan egin eta 1994. urtean Satinder Singhekin batera Loko Pictures ekoiztetxea sortu zuen. Aldaberatasun handiko artista oparoa da: *Baquine* (1992) hareaz egindako animazioa da; *Spain loves you* (1988) eta *Los muertitos* (1994) ebakigarriak erabilia egin zituen; *Safari* (1988) eta *Cante de ida y vuelta* (1989) beira gainean pintatutako animazioak dira; *Ámár* (2010) eta *La gallina ciega* (2005) marrazki bizidunak

dira; eta *Bajo la almohada* (2012) azken lanean animazioa eta *haurren marrazkien* ebakigarrien collagea uztartzen da. Azken hiru film labur horiek Kimuak egitasmoaren parte dira, eta *La gallina ciega* 2006. urtean Animaziozko Film Labur Onenaren Goya sarirako izendatu zuten.

Bi emakumezko artista horiek, eskarmentu handia erdietsi ondoren, gurera bueltatu eta animazio esperimentalaren garatzeko ezinbestekoak izan diren bi erakundetan lan egiten dute: animazio irakaslea da Vicario Euskal Herriko Unibertsitateko Arte Ederren Fakultatean, eta Isabel Herguerak, 2005. urtetik, Ahmedabad-eko (India) National Institute of Design-eko irakasle lana Donostiako Artelekuko Mugimenduzko Irudien Laborategiaren koordinazioarekin uztartzen du. Horrezaz gain, 2002tik 2011ra *Animac* –Kataluniako Animazio Zinemaren Nazioarteko Erakusketa– zuzendu zuen. Nazioarteko eskola zein profesionalen sare nagusiarekin harremanetan dagoen sortzailea da. Hori guztia kontuan hartuta, egun ukalezina da animazio esperimentalaren erroak indartsuak direla Euskal Herrian: Vicarioren taillerria animazio esperimentaleko artista gazteen harrobi da, eta Herguerak zuzendutako ikastaroetan sortzaile hasiberrien urratsak sendotzen dira. Horrekin batera, Kimuak egitasmoa, Artelekuk antolatutako mintegiak eta bekak edota Euskal Herriko museo eta galeriak sortzaile gazteen lanak bertan zein munduan barna zabaltzeko bideak dira.

Bi joera arras ezberdinei eman die bidea generoak: borondate narratiboa duen ildoak eta muturreko adierazpen artistikoa aldarrikatzen duen bidea

Animazio esperimentalaren korranteak

90eko hamarkadan jaio arren, epe laburrean elkarren artean arras ezberdinak diren bi joerei bidea eman die generoak:

borondate narratiboa duen ildo eta muturreko adierazpen artistikoa aldarrikatzen duen bidea, hain zuzen ere. Vicariok eta Herguerak lehenengoaren oinarriak finkatu zituzten: esperimentazioak, sormen artistikoaren askatasun eta grinari erantzunez, formalki apurtzailea eta iradokitzailea den testua garatzeko aukera ematen duen heinean, istorio bat kontatu behar du, hots, narratiboa izan behar du. Helburu hori lortzeko, narratzaile orojakileaz baliatzen dira bi artistak. Ikuslea kontakizunean gidatuz, figura horren *off* ahotsak formalki ulergaitza den testuaren nondik norakoak azaltzen ditu. Baliabide horri esker, soegileak ez du piezaren esanahiaren gaineko hausnarketarik egin behar, eta artelanarekin atsegin hartzeko aske da bestelako ardurarik gabe.

Animazio korronte horretan narrazioa formaren mesedetan dago, baina horrek ez du esan nahi film labur horien edukia pasadizo hutsa denik. Are gutxiago, bi artista horien lanek eguneroko errealitatearekin zuzenki lotutako gai gordinak plazaratzen dituzte. Vicario talde-arazoez arduratzen da: *Pregunta por mí*-k norbaitek gorputz organoak kenduko dizkiolako beldur den legez kanpoko etorkin baten istorio gordina kontatzen du; eta *Haragia*-k, berriz, hobi komun batean lurperatutako hilotzen etsimenduaren berri ematen du. Herguerak, aldiz, gizakion ezintasun edota gaixotasun fisiko zein mentalei buruzko gaiak hobesten ditu. *La gallina ciega* laburrean txakurra galdu duen itsuaren abenturak kontatzen dira; *Ámár*-en, berriz, protagonista eskizofrenikoa da; eta *Bajo la almohada*-k, azkenik, hies gaitzak jota dauden haurren bizitzari erreparatzen dio. Jorratutako gaiak eta garatutako estilo bisualak ezberdinak izan arren, ezin da ukatu animazio experimentalaren adar hau Euskal Herriko zinema sozialaren parte dela.

Muturreko adierazpena edo sormen hutsezko animazioa, bestalde, abangoardiako arte garaikidearen esparruan sustraituta dago; arte kontzeptualaren eremuan, alegia. Korronte horrek piezaren balio artistiko soila aldarrikatzen du, ez dago argitu edota igorri behar den inolako kontakizun edo mezurik.

Artistaren barne-grina eta esperientzia estetikoaren ondorioz sortutako ehundurak ikuslearen baitan emozioak eragitea birlatzen du. Ildo honen jarraitzaileak Vicario eta Hergueraren magalean hezitako artista gazteak dira. Mudantza aberasgarri horrek bi aitzindariak hurrengo belaunaldiari egin dioten ezagutzaren transferentziaren bikaina erakusten du: lanabes tekniko zein estetikoak eskaini dizkiete, baina batez ere euren kabuz animazioaz hausnartu eta sortzeko askatasun osoa.

Lotura horren lekuko Izibene Oñederra korrante abangoardistaren ordezkariaren *Hezurbeltzak, una fosa común* (2008) eta *Berbaoc* (2008) film laburrak dira. Lehenengoa Vicarioren eskoletan jaio zen, eta bigarrena Artelekuko Laborategitik eratorritako talde lana da: Jose Belmonte, Izibene Oñederra, Mercedes Sanchez-Agustino, Gustavo Diez eta Irati Fernandez artista gazteena. Xabier Erkiziak Santiago Irigoyen musikariari egindako elkarriketaren konposaketan oinarritzen da *Berbaoc*. Konposizioa erabat abstraktua da, inongo zentzurik ez duten soinuek kolpe emozional gisa funtzionatzen dute. Artista bakoitzaren pieza laburrak soinu bandan txertatzen diren estilo eta izaera formal ezberdina duten atalburuak dira. Surrealisten erara eraikitako *cadavre exquis* honetan ez dago narraziorik. Aitzitik, animazioaren helburuak zirrara sortu eta gozamen estetikoa eragitea dira.

Dударик gabe, Begoña Vicario, Isabel Herguera eta Izibene Oñederraren arteko harremana animazio esperimentalak Euskal Herrian izan duen bilakaera ulertzeko giltzarri da. Baina horrezaz gain, badago elkarren artean partekatzen duten beste ezaugarri azpimarragarri bat: hirurak emakumezkoak dira. Ezin dugu ahortzi zineman emakumezko zuzendariak %3ra heltzen ez badira ere, animazio esperimentalean zuzendarien ia gehiengoa emakumezkoak direla. Begoña Vicarioren ustez, fenomeno animazioari datxekion hiru arrazoiatik gertatzen da: adierazpide horrek bakardadean lan egiteko aukera ematen dio emakumezkoari, ez du ikus-entzunezko ekoizpenetan gizonezkoen osatutako talde-lanen dinamika edo presiorik jasan behar; sormenerako

beharrizan teknikoak ez dira konplexuak eta lan denbora antolatzeko askatasun osoa ematen diote emakumezko sortzaileari; eta, azkenik, sormen prozesuaren jaun eta jabe den emakumeak interesgarri zaizkion gaiei buruzko kontakizunei bidea emateko askatasuna du.

Begoña Vicario, maisua eta erreferentea

Artistak azaltzen duen moduan, bere pelikulak esperientzia pertsonaletatik sortzen dira.

Prozesua beti berdina da, bizipen bat dut eta horrek barnekoa astintzen dit eta telebista edota egunkarietan niri gertatutakoa-rekin lotura duten estimuluak aurkitzen ditut... Horrek gaiaren unibertsaltasuna ikusteko aukera ematen dit, ez da soilik niri gertatu zaidan zerbaitekin, besteekin partekatu daitekeen zerbaitekin, orokorra, unibertzala. Bi atal horiek, bata oso subjektiboa eta bestea objektiboa, gaia gogotsu lantzerantz naramate. Azken emaitzan gai orokor bati buruz ari naizela ematen du, baina errealtatean niri buruz ari naiz. Nire pelikulek kutsu soziala dutela ematen du, baina inoiz ez dut ezer salatzen asmorik izan, ez baitut uste ezertarako balio duenik. Nire bizipenei buruz hitz egitea da asmoa.

Baina, inkontzienteki bada ere, artistak oso gogorrak diren bidegabekeria sozialak zuzen eta gordin aurkezten ditu bere lanetan. Horren erakusle dira *Pregunta por mí* eta *Haragia*, organo-trafikoari eta hobi komunei buruz hitz egiten duten film laburrak. Batean zein bestean, emakume baten *off* ahotsak bizi izandako istorio izugarria lehen pertsonan kontatzen du. Narratzaile orojakilea bidegabekeria baten biktima eta lekukoa izan da. «Off ahotsak enpatia lortzeko aukera ematen du, sufritzen duen pertsonaren lekuan kokatzen zaitu. Filma ulergarria izateko baliabidea da, besterik ez», dio Vicariok. Horren harira, ukaezina da barne fokalizazioari esker esperimentazio formal iraultzailearen indar dramatikoa areagotzen dela nabarmenki. Izan ere, begiralearen arreta istorio ilunaren forma iraultzaile eta doinu artegatuetan ardatzen da. Hala, artistaren sormen prozesuak berezkoa duen egoneza bera eragin nahi du obrak ikusleengan.

Pregunta por mí hondarrez egindako animazioak legez kanpoko emakume etorkin baten amesgaizto estugarria kontaktzen du:

Europako Ekialdetik zetozen pertsonekin harreman ugari nituen garaian jaio zen filma. Lotura estuak sortu eta organoen trafikoa bezalako arazo gordina dutela ohartzen zara. Garai hartan ere organoen trafikoa ikertzen ari zen kazetari bat hil zuten Mallorcan.

Emakumearen mahumetan behin eta berriro errepikatzen den obsesioa aditzera ematen dute irudiek: norbaitek erritu ilun batean bihotza kentzen dio beste norbaiti. Biktima bera izan daitekeela da protagonistaren susmo lazgarria. Etxetik urrun eta inori laguntza eskatzeko aukerarik gabe, sorterrian bizi den lagun bati sorospen mezu itogarria helarazten ahalegintzen da. Tamalez, ez dago eskutitza hartzailearengana helduko den bermerik. Hartara, ikuslea kontakizunean esekita geratzen da, inoiz helduko ez den erantzunaren esperoan harrapatuta dago bere arreta.

'Pregunta por mí'
hondarrez egindako
animazioak legez
kanpoko emakume
etorkin baten amesgaizto
estugarria kontaktzen du

Egitura narratiboak emakumearen bi lokamutsak elkarren segidan jartzen ditu, eta bietan errepikatzen diren beldur obsesiboak adierazten dituzten lau motiboak agertzen dira: gorputza, orbaina, erraiak ateratzen dituen eskua eta bihotza. Beraien arteko harremana metonimikoa da. Hondarrezko gorputzak organoaren falta adierazten duen hutsune zuria du beti, eta, beraz, bortizki erauzi den bihotzaren ideia azpimarratzen da. Ebakia edo orbaina, bestetik, gorputzean edota harean barrena zabaltzen den zerrenda zuria da; tarteak atzapar harraparria helduko den bidea erakusten du.

Nolanahi ere, orbainaren motiboak bestelako balio simbolikoa du animazio honetan: munduko iparraldean eta hegoaldean bizi diren pertsonen arteko muga odoltsuaren

metafora sortuz, filmaren amaieran ebakiondoa arantzadun alanbre bihurtzen da. Azkenik, eskuaren motiboa irudikapen positibo eta negatiboarekin azaltzen da behin eta berriro. Batzuetan, harearen gainean irrist egiten duen ingerada zuri eta fin baten forma du; orduan planoan sartu eta hareaz osatutako borobila, bihotza, ziztu bizian irensten du. Beste batzuetan, hareazko mihi zurrupatzailea da. Azkeneko elementua, bihotza, bi forma ezberdinez irudikatzen da: kasu batean, hareak organoaren soslaia hondo zuriaren gainean marrazten du, eta, bestean, hondarrezko gorputzaren barranean dagoen zirkulu zuriak bihotzak hartzen zuen lekua erakusten du. Hori bai, bietan taupaden soinu metalikoaren arabera tamainaz aldatzen ari den forma du bihotzak. Baina filmaren hasieratik txoriaren motiboarekin lotuta dago: bizitzaren hotsa adierazten duen organoak bezala, hegoak bortizki mugitzen ditu hegaztiak. Bi irudi horien arteko harreman sinbolikoak protagonista asasinatua izateko beldurra adierazten du. Taupada eta hegoen mugimenduek estutasuna plazaratzen duten heinean, ihes egiteko beharra eta laguntza eske darabilen oihu isilaren proiektzioa ere dira.

Animazio honen hotsak soinuaren irudikapen naturalistatik zeharo urruntzen dira; aitzineko erritualak laguntzen duen atzerantz erreproduzitutako musika, bihotzaren mugimenduarekin batera entzuten den metalezko burrunba edota leundutako txoriaren hegazkada zoroaren oihartzuna horren adibide argiak dira. Soinu horiekin batera metatzen diren hondarrezko imajina aldakorrek artegatasun eta egoenezin sentimendua eragiten dute ikuslearengan.

Orokorrean, animazioaren imajinak gorputz atalak edota objektuak erakusten dituzten xehetasun planoak dira. Are gehiago, istorioari amaiera ematen dion alanbre-hesiaren irudiaren salbuespena alde batera utzita, ez dago plano orokorrik film laburrean. Baina, dudarik gabe, testuaren ezaugarri nabarmenena bere formen etengabeko mugimendua eta izaera aldakorra da. Aipatu motiboak elkarren artean nahastu eta itxuraz aldatzen dira hasieratik amaierara arte

metamorfosia nagusi den animazio honetan. Horrekin lotuta, itxura bera positiboan edota negatiboan irudikatzeak, muntaketaren erritmo biziak eta irudien arteko iraganbide arinak testuaren dinamikotasuna areagotzen dute.

Bestetik, *Haragia*-n hobi komun ezezagunetan lurperatutako pertsona desagertuen gorpuen samina adierazten du Vicariok. Oraingoan ere narratzaile orojakile protagonista emakumezkoa da, hobiratutako hilotz bat; bere *off* ahotsak urtetako sufrimenduaren testigantza ematen du lehen pertsonan eta euskaraz. Heriotza bortitza eta bidegabea pairatzeaz gain, bakarrik utzita izatearen betikotasunaren kondena erantsia jasan behar dute lurperatuek. Hilotzik gabe ez dago heriotzarik, ez dago familiarekin agurtzeko aukerarik. Artistak, gaia lantzeko tenorean, oso gogoan izan zuen film laburra sortu zueneko testuingurua:

Nire aita bat-batean hil zen. Garai hartan Argentinako hobi komunei buruzko dokumentalak ikusi nituen, memoria historiakoari buruzko ikerketak bultzatzen hasi ziren herrialde hartan. Lasa eta Zabalaren hezurak ekarri zituzten eta familia hilerrian jipoitu zuten sasoia zen hura. Agur esateko aukerarik izan ez dutenen sufrimendua ulertu eta baloratzea zen nire kezka.

Biraderaren soinu mekanikoaren erritmoan proiektatzen diren Super 8 formatuko familia-pelikulen irudiek hasiera ematen diote filmari: uraz gozatzen ari den jaioberriaren bainuaren ondoren azaltzen diren eszena igarokorretan, neska eta mutikoak urarekin pozik jolasean dabilta; azkenik, proiektorearen triki-trakarekin batera bizkarretik helduta paseatzen ari den bikotearen irudiarekin amaitzen da filma. Gizonak begirada kamerarantz zuzendu, agurtu, irri egin eta bere bidea jarraitzeko buelta ematen du.

Hasierako film zati horrek André Bazinek definitutako argazkiaren eta oro har zinemaren imajina filmikoaren izaera ontologikoari erreparatzen dio: irudi horiek zinemaren metafora dira; pelikulak bizidunen mamu-itzalak betiereko bihurtzen ditu. Oroitzapenen antzera, errealitatetik eratorritako irudiak heriotzatik at dagoen unibertso magikoan

harrapatuta daude pelikulan. Zinemak denbora menderatu du, eta, beraz, proiektatzen diren irudien denbora oraina da beti. Sarrerako etxeko filmak hil edo desagertu direnen hilezintasuna agerian uzten du, euren oroitzapena betiko gorde baitu zintak; ahazten ez dutenen betiko sufrimenduaren metafora dira. Atalburu horretan bizirik dirauten mamuak aurkezten zaizkigu, baina hortik aurrera heriotzak animazioa gorpuzten du.

Hilotzek hainbat urtean hobietatik ateratzeko dituzten desio frustratuek eragindako barne asaldura bisualki iradokitzeke, bi baliabide aldizkatzen ditu filmak: argazki animazioa eta *travelling* bertikala. Biluzik dauden gorpuen argazkiak beira baten atzetik atera dira, lurraren zapalkuntza erakusteko haragia azal gardenaren kontra zanpatuta dago. Hartara, hildakoen aurpegiak, ileak eta genitalak azpimarrazten dira. Argiztapenak soilik itxuren atal jakinak erakusten ditu, gainontzekoak iluntasunean dauden bitartean. Eskuak edo oinak elkarrekin korapilatuta edota soka batekin lotuta daude eta pairatutako torturen seinale dira. Sexu zein adin ezberdineko hilotzak daude hobian, hiltzaileek ez dute inolako gupidarik izan.

Gorpuen xehetasunak erakusten dituzten elkarren ondoan jarritako argazkien artean dauden jauziek mugimenduaren antzeko efektua sortzen dute. Zenbait eszenatan, hilotzek euren gorpuren ardatzaren gainean bira egingo balute bezala muntatzen dira imajinak. Irudi horiekin batera, musika eta *off* ahotsaren ondoan arnasaren doinua entzuten da, eta oraindik ere bizirik dauden inpresioa ematen du. Bestetik, *travelling* bertikalari dagokionez, kamerak lur azpitik gainerako ibilbidea erakusten du eta lur azalera heltzen den momentuan fokua istant batez zuzendu eta paisaia argi ikusteko aukera ematen du. Ondoren, lur geruzak zeharkatuz bortizki mugitzen da beherantz hilotzak ehortzita dauden lekura. Gorpuen inpotenziaren metafora da *travelling*-aren joan-etorria. Lur azaletik, sendiarengandik eta lagunengandik gertu dauden arren, ezin dira beraiekin elkartu. Lur

azalean igarotako uneak, berriz, hilotzak aurkituak izateko itxaropen frustratua eta igarotako denboraren pisua erakusten du: instant horietan, landaretzaren aldaketak edota entzun daitezkeen txorien txioak denboraren joanaren lekuko dira. Animazioak aurrera egin ahala, *travelling* bertikala gero eta bizkorragoa den arren, narratzaile orojakilearen hitzek etsipenak dakarren sosegua adierazten dute:

Nire ibilbide honetan jirabiraka beti topatzen ditut ni bezalako asko. Haiek ere, neuk legez, ez dute inork euren hilobia aurkituko duenik espero jada. Aspaldi galdu zuten itxaropena. Gaineko lur birrindua berehala gelditu baitzen belarrez estalita.

Nolanahi ere, animazio honetan gorpuen samina adierazteko baliabiderik indartsuena Gheorghe Motatuk jotzen duen Albert Sardáren *Khana per a violoncele* konposizioaren musika da: biolontxeloaren doinu kirrinkariek hilotzen negarra islatzen dute. Vicariok aitortzen duenez, musikak animazioaren antolamendua baldintzatzen du.

Isabel Herguera, nazioarteko joeren arragoa

Katu apetatsu eta nagusi ezatseginarenean erruz, txakurra galtzen duen itsuaren abenturak kontatzen ditu *La gallina ciega*-k. Telefono dei batek hasiera eta amaiera ematen dio istorio zirkular honi. Aparatuaren txirrinak futbol partida ikusten ari den gizonaren pazientzia agortu du. Amorrubiz, telefonoa leihotik bota eta kalean dagoen itsuak hartzen du. Txakurraren laguntzarekin egindako ahalegin ugarietarako, gizonaren etxeraino heltzen da itsua aparatua bueltatzeko asmoz. Baina aztoratuta dagoen pertsonaiak gogo txarrez kalera botatzen du. Txakurra gizon

Katu apetatsu eta nagusi ezatseginarenean erruz, txakurra galtzen duen itsuaren abenturak kontatzen ditu 'La gallina ciega'-k

ezatseginaren katuaren atzetik abiatzen da eta itsua abandonatzen du. Zorionez, protagonistak iluntasunaren oztopoei aurre egin eta bere eskuetara erori den makil magikoa aurkituko du: telebistaren antena. Bat-batean makilak eragindako deskarga elektrikoak ikusteko aukera ematen dio. Protagonistaren betaurrekoek telebistaren bidez ematen ari diren partida erakusten dute eta txakurra bertan dago. Itsuak makila astindu eta txakurrarentzat unibertso berri bat sortzen du, katu eta gizonak telebistan ikusten ari diren imajina bera, alegia. Bat-batean telefonoaren txirrinak jo egiten du.

Rhoda Kelloggen ikerketetan definitutako haurren marrazteko eredu eskematikoarekin parekatzen da film labur honen ikusizko estilo minimalista. Are gehiago, Hergueraren diseinuak umeen marrazkiak baino sinpleagoak dira, objektuak ordezkatzeko gutxieneko trazuak erabiltzen baititu. Hiru kolore nagusitzen dira animazio honetan: itsuaren iluntasuna gogorarazten duen hondo beltza eta pertsonaien ingerada definitzen duen trazu urdina edo zuria. Katuaren lerromakurrak salbu, gainontzeko pertsonaien gorpuak angelu zuzenekin irudikatzen dira. Joera minimalista jarraituz, pertsonaia bakoitza harekin lotutako elementu baten bidez definitzen da: itsuaren kasuan betaurrekoak, eta txakur eta katuari dagokienez, irudikatutako begi esanguratsuak. Kolore gorria eta horia puntualki erabiltzen dira: gorriak gizon ezatseginaren amorrua erakusten du eta horiak futbol estadioaren argitasuna. Era berean, eszenatokien diseinuak haurren eskematismoaren bi ezaugarri nagusi ditu: gardentasuna eta ikuspuntu ezberdinen uztarketa. Gardentasunari esker, pareta edota azal baten atzean dagoena erakustea zilegi da: eraikinaren barruko apartamentuan katuarekin batera telebistari begira dagoen gizona ikusten da. Hiriak ikuspuntu ezberdinak batzen ditu: kaleak angelu zenitaletik marraztuta daude eta errepideetatik dabiltzan kotxeak edota polizia soslaiez agertzen dira. Bestetik, ez dago istorioaren jariora azaltzen duen *off* ahotsik, eta pertsonaien arteko elkarrizketak, oso urriak izateaz gain, ulertezinak dira.

Xabier Erkiziak sortutako soinu banda minimalistaren hotsen funtzioa galdu den itsuari bidea erakustea da. Orotara, animazioaren irudi eta soinuen konbinaketaren helburua itsuak sumatzen duen mundua irudikatzea da. Errealitateko objektuak ukimena dela medio ezagutzen dituen formak dira protagonistarentzat, eta soinuaren oihartzunaren bidez euren jatorria ondoriozta dezake. Herguerak egoera hori ikusgai egiteko bi elementu metatzen ditu: objektuen ingeradaren betikara eta lerro zinetikoak. Horrela, itsua iluntasunean galduta dagoenean kolore beltzak imajina osoa hartzen du, eta han-hemenka agertu eta desagertzen diren trazu urdinek pertsonaiak bidean ukitzen dituen objektuen oihartzuna erakusten dute. Era berean, txakurra iluntasunean kokatzeko, irudi beltzaren gainean kliska egiten duten lerro zinetikoaz adierazten du zaunka.

Ámár marrazki bizidunez egindako animazioak Ines artista gaztearen barne eraldaketa dakarren zoroetxean dagoen laguna bisitatzeko hirira egiten duen bueltako bidaia kontatzen du. Kidearen eskizofreniari aurre egin ondoren, metropoliaren gaineko iraganeko begirada itaungarri eta bizia berreskuratzen du. Ekonomia narratiboa eta formala dira animazio honen ezaugarri nagusiak: barne fokalizazioa dela medio, Inesek istorioaren aurrekariak bideratzen ditu eta hasieran zein amaieran bere hitzek narrazioa elikatzen dute. Marrazkien estiloari dagokionez, protagonistaren *flashback*-aren tarteak salbuetsiz, haurren eskematismoaren antzekoa da nagusiki: forma sinpleak, erraz atzematen diren ingeradak, gardentasuna eta ikuspuntu ezberdinen batuera erabiltzen ditu. Alabaina, kolore erabilera eta soinu bandaren antolamendua erabat ezberdinak dira laburraren bi une kontatzeko orduan: Inesen etorrera eta zoroetxean *Ámár*rekin izandako esperientzia.

Hasieran, aipatu protagonistaren saminaren erakusle diren tonu motelak eta soinu banda minimalistak hiriaren ekialdeko unibertso exotikoa estaltzen dute; kamiseta gorriak unibertso tristearen erdigune bihurtzen du neska. Horrela, autoek, motorrek eta bizikletek Ines inguratu eta ziztu

bizian abiatzen diren eszenan, esaterako, mugimenduaren agerpena oso nabaria den arren, Xabier Erkiziak sortutako soinu bandan ez dago hiriaren aktibitatearen erakusle den onomatopeia multzorik. Baina paranoian murgiltzen den bidaia hasi bezain laster, zoroaren ikuspuntu okerra erakus-

Hergueraren azken
lana 'Bajo la almohada'
da, Indiako klinika
batean gaixo dauden
neska-mutikoen
marrazkiekin
egindako animazio
esperimental

teko, errealtatea islatzen duten marrazkien forma eskematikoak desitxuratzen dira. Imajina berean Ines eta eskizofrenia irudikatzen duen emakume baten silueta azaltzen dira. Bat-batean, Ámárren begi gorriek aldaketa bortitza dakarte: zoramenaren figura dantzari limurtzaile bihurtu eta gaixoa erakartzen du. Une horretatik aurrera errealtatea amesgaizto da Inesentzat. Eski-

zofreniaren pasartean, gizonaren irudimena tormentatzen duten izakiak soinu bandaren akorde disonanteen arabera hondo zuriaren gainean eraldatzen diren ingerada eta kolore orban zirriborro biziak dira. Errepikatzen diren motiboak Kali jainkosa, eromena zamalkatzen duen sugea, eskailera eta elefantea dira, gaixoak estazioan Inesekin batera iraganean marrazten zituen objektuen desitxurapenak. Elementu horiek emakumearen bidaia laguntzen presente daude.

Halaber, Inesen oroitzapen zoriotsuak gorpuzten duen *flashback*-aren marrazki estiloak irudikapen naturalistaren ezaugarrietara gerturatzen diren forma landuak ditu, eta soinu banda *sakontasunean* eraikita dago: zarata bakoitzaren indarra dagokion objektuaren edo pertsonaiaren kokapenarekin bat dator. Horren erakusle hasiera batean urrun dauden musikariak erakusten dituen atala da, baina kamera gerturatu eta lehen planora pasatzen diren heinean, danborren hotsek ere soinu bandaren lehen plano hartzen dute. *Travelling* horizontal geldoek Ámárrek koadernoan egindako marrazkien itxura estatikoei mugimendua ematen diete, eta

sarien gorri biziak, behien tonu horiak edota dantzariaren azal urdinak paisaiaren intentsitatea azpimarratzen dute.

Hergueraren azken lana *Bajo la almohada* da, Goako Tivim (India) hiriko Astro-Caritaseko klinikan gaixo dauden hogeitazazpi neska-mutikoen marrazkiekin egindako animazio esperimentalak. Lanak dokumentalaren tankera du, kontakizunaren ildo narratiboa marrazketa saioetan grabatutako haurren testigantzak eta abestiak dira; era berean, gaixoen diseinuak oinarri, ebakigarrien eta *collage*-aren teknika erabiliz ehundura koloretsu eta alaia duen testua eraikitzen da. Gaixotasun larria dutela jakitun diren ume protagonistek mundua ikusteko duten modua, haien amets eta desioak islatzen ditu animazioak. Baina, dokumentaletan ez bezala, ez dago mundu historikoaren edota pertsonaien irudirik; bizi diren ingurunea eta euren buruak aurkezten dituzten erretratuak direla medio ezagutzen ditugu. Diseinuek film laburraren hasieran ikuslea Indian kokatzeko elkarren jarraian azaltzen diren zuri-beltzeko argazkiekin talka egiten dute: ospitaleko unibertsoa bizirik dagoen bitartean, kanpokoa izoztutako mundu hotza da.

Haurren marrazketa eskematikoa nagusi da animazioak tartekatzen dituen bi ataletan: umeen egunerokotasunaren kontaketa eta gaixoen fantasiako narrazioak. Azken horretan oso interesgarria den ezaugarria bereganatzen du testuak: umeak marrazten ari diren bitartean istorioak garatzeko duten modua, alegia. Rhoda Kelloggek umeek marrazkietan irudikapenaren inpultsoen arabera aldatzen den kontakizuna garatzen dutela ikusi zuen; itxierarik ez duen kontakizuna da, istorioek ez dute gertakariak lotzeko kausalitaterik behar eta edozein aldaketa zilegi da unibertso liluragarri horretan. *Bajo la almohada* haur narratzaileen inpultsoen arabera aurrera egiten duen istorio korala da. Hortaz, testuaren formak zein egitura narratiboak umeen hobengabetasuna mantentzen dute. Horren adibide dugu adin horretako haurren marrazteko prozedura ikusgai egiten duen eszena aipagarri bat: bat-batartean etxea itsasontzi bihurtu eta neskatoa hondora eramaten duen atalarena, hain zuzen ere.

Izibene Oñederra, inpultsoen anabasa eremua

Hezurbeltzak, una fosa común artistaren bakarkako animazioaren abiapuntua barne obsesio ilunaren motibo berberak etengabe errepikatzen zituzten Oñederraren marrazki gogorrrak dira. Animazioa eraikitzeko, marrazkiek iradokitzen ziotena jarraitu behar zuen: pertsonaiei gertatzen zitzaiena islatu, errepikatzen ziren motiboen arteko harremana eza-gutu eta diseinuen mugimendua eta horren garapena definitu. Oñederraren diseinuen indarra marrazterakoan duen berezkotasun eta bat-batekotasunean datza: hondo zuriaren gainean inprimatzen diren oso trazu finak dituzten itxura nahaspilatu eta arinak egiten ditu, eta noizean behin tinta orbanak hondoa edota ingeraden gainean erortzen dira.

Animazioaren protagonista gorputzaren zenbait atal moztuta dituen emakumea da, ez du ez besorik ez eta ilerik ere. Itxura androginoa duen gorputz biluztuak tabu diren eraso bortitzak jasaten ditu behin eta berriro istorioan zehar. Animazioan errepikatzen diren motiboez kontatu ezin den tabua iradokitzen dute: figura zentralak eta alboko laukietan agertzen direnek begirada ikuslearengana zuzendu eta isiltzeko keinua egiten diote; letren euriak emakumearen gorputza estali ondoren, baginak letrak iraultzen ditu berriro ere. Tabua animazioaren gai nagusiarekin dago lotua: gorpua moztuta duen emakumeak animalia basati baten, txakur handi baten tankera duen piztiaren sexu eraso zagarria jasaten du. Batzuetan izakiak emakumearen bagina zurrupatzen duen mihi luzea du, eta besteetan, berriz, hortzeria zorrotzarekin miazkatzen ditu neskaren genitalak. Baina beti, batean zein bestean, piztiaren eta emakumearen arteko sexu harremana indarkeriaz josita dago. Bortxatu ondoren, emakumearen baginatik gorpuaren barrenera sartzen da animalia. Eraso horien guztien artean azpimarragarriena Mickey Mousek egiten duena da. Marrazki biziduna animazioan agertzen direnen artean emakumearen bortxatzaile berririk bortitzena da. Larrua jo ondoren bere sagu

burua emakumearen buruaren lekuan jarri eta neskaren gorputza irensten du.

Hasieran Oñederrak ez zuen soinu bandarik nahi, baina Xabier Erkiziak sortutako pieza erabili zuen: hasieratik amaiera bitartean ziklikoki errepikatzen den mobiolaren soinuak forma eragabeen mugimenduak laguntzen ditu; ikuslearengan urduritasuna eragiteko asmoz, trenaren txistua, trenbidearen triki-traka edota inoiz esan ezin daitezkeen hitzen oihartzunaren hotsak azaltzen dira puntualki hondo horren gainean.

Artearen Historian zehar eta batez ere XIX. mende amaierako pinturan errepikatzen den gai batekin lotu daiteke animazio hau: sexu basakeria, alegia. Biosexismoaren eta pentsamendu korrante misoginoen ikuspegitik, emakumea piztien maila berean dago, batak zein besteak ezin dute natura primitiboaren sena kontrolatu; are gehiago, sexua da izaera irrikatsu horren elementurik adierazgarriena. Pentsamolde misogino horien muturreko eszenetako bat sexu basakeriarena da: emakumea eta animalia larrua bortizki jotzeaz disfrutatzen ari diren irudikapena, alegia. Oñederraren animazioak bortizkeri intentsitate maila ezberdinarekin behin eta berriro errepikatzen diren animalia eta emakume baten arteko sexu harremanak erakusten ditu. Hala eta guztiz ere, artistaren ustez animazioan plazaratzen diren gertaera horiek zalantzakorrak dira. Bere hitzen arabera, «kontaerak badu samurtasun eta maitasun puntu bat, horrek oraindik ere hunkitzen nau».

Edozein kasutan ere, emakumezko pertsonaiaren tratamendua oso gogorra da. Eta ez bakarrik sexu eszena esplizituengatik, baizik eta batez ere bere gorputzaren irudikapenak ondorioztatzen duen norbere burua suntsitzeko joera ikaragarri

Artearen Historian zehar eta batez ere XIX. mende amaieran pinturan errepikatzen den gai batekin lotu daiteke 'Hezurbeltzak, una fosa común' animazioa: sexu basakeria

indartsuagatik. Oñederrak aitortzen duenaren arabera, lan honen atzean ez dago diskurtso kontzienterik. Emakume izateak, noski, protagonistaren tratamendu horretan eragiten du. Bere hitzek adierazten duten moduan:

Badago emakumearen kontrako eraso bat, baina berak ez du ezer egiten, jarrera pasiboa hartzen du. Aldi berean, erasoaren aurrean plazera dago eta horrek ikuslea erabat harritzen duen zerbait da.

Artean interpretazioak subjektibotasunaren arabera sortzen diren moduan, ukaezina da animazioaren forma eta soinuen muntaketa ikuslea hunkitzen duten estimulu kate baten antzera antolatatu direla; lanak barne asaldura pizten du, eta, beraz, nolabait, artistak bere marrazkien aurrean sentitzen zuen ezinegona eragiten du ikuslearengan.

Ondorioak

Animazio experimentalaren errotuta dago Euskal Herrian. Ibilbide honetan eredu diren bi emakumezko sortzaileen figura ezinbestekoa izan da: Begoña Vicariok, zinema ibilbide profesionala alde batera utzi arren, ezagutzaren igorlearen ezinbesteko funtzioa jokatzen du testuinguru honetan. Isabel Herguerak haurren marrazketa eskematikoaren antzekoa den estilo propioa garatu du, eta bere obran eta Artelekun egiten duen gidaritzari esker artista berrien lanen munduratzeko abiapuntu garrantzitsua da. Izaera sozial eta narratiboaren korrontearen ordezkariak badira ere, ildo berriak sortzeko askatasuna eman diete artista belaunaldi berriei. Halaber, Izibene Oñederrak landutako sormen hutsezko bideak arte kontzeptuala eta animazioa uztartu ditu. Oñederra legez Vicario eta Hergueraren eskoletatik pasako diren gaur eta biharko sortzaileen grinek espermentazioaren bide berriak zabalduko dituzte. Hori guztia kontuan hartuta, generoak biziraupen hutsa baino etorkizun oparoa bermatuta duela esan daiteke. 🍷

Oharrak

1. Artikulu hau Eusko Ikaskuntzak eskainitako ikerketa beka baten emaitzetatik eratortzen da. Ainhoa Fernandez de Arroyabe eta Nekane E. Zubiaur EHuko 'Mutaciones del Audiovisual Contemporáneo (MAC)' ikerketa taldeko kideak dira.

Bibliografia

- Angulo, Jesús; Rebordinos, José Luis; Santamarina, Antonio. *Breve historia del cortometraje vasco*, Donostia, Euskadiko Filmategia, 2006.
- Bazin, André. *¿Qué es el cine?*, Madril, Ediciones Rialp, 2004.
- Carmona, Ramón. *Cómo se analiza un texto fílmico*, Madril, Cátedra, 1999.
- De la Rosa, Emilio; Vicario, Begoña. *Euskal animazio-zineari buruzko ikuspegi bat. Esperimentazioa jeneroa denez*, Bilbo, Eusko Jaurlaritza - Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Saila, 1999.
- Herguera, Isabel; Vicario, Begoña. *Mamá, quiero ser artista: entrevistas a mujeres del cine de animación*, Madril, Ocho y Medio, Libros de Cine, 2004.
- Kellogg, Rhoda. *Análisis de la expresión plástica del preescolar*, Madril, Cincel, 1979.

Elkarrizketa sakonak

- 2011ko ekainean Begoña Vicariori egindako elkarrizketa sakona.
- 2012ko abuztuan Isabel Herguerari egindako elkarrizketa sakona.
- 2012ko abuztuan Izibene Oñederrari egindako elkarrizketa sakona.