

## BEGOÑA VICARIO

### Neguko jostailuak

*Zein arrazoigatik erabakitzen du pertsona batek animazioan aritzea? Nola garatzen eta gauzatzen du bere lana? Non dago zinearen, animazioaren eta artearen arteko muga? Besteak beste, galdera horiek egiten ditu Begoña Vicariok bere lagun eta lankide den Isabel Hergueraren ibilbide profesionala aztertzen duenean.*

Eskarmentu handiko eta seme-alaba ugariaren amek duten lanabesetako bat etxean dauden jostailu askoren artean batzuk gorde eta hilabeteen buruan armairutik ateratzea izaten da, berriak bailiran, haurren gozamenerako. Isabel Hergueraren amak horixe egiten zuen, eta baita nireak ere, eta batzuetan pentsatzen dut halako jokabideek izugarritzko aztarna utzi zutela guregan, esate baterako, proiektu batean lan zaharren berrikuspenarekin hasten garenean, edo lan zahar horiek berriro ikustean gauza berriak ikusten dizkiegunean.

Inoiz komentatu dugu biok zein paraleloak izan diren gure bizitzak, batxilergo azken kurtsua egiteko Estatu Batuetarako dirulaguntza bat lortzean elkar ezagutu genuenetik; bueltan Arte Ederretan lizentziatu ginenean biok, bera Alemaniara joan zen animazioa ikastera eta ni, berriz, Errusiara. Han-hemenka biziz eta ikasiz, gure animazio lanak aurrera egin du, antzekotasun eta desberdintasun askorekin, noski, baina muinean, animazio zineak ematen digun zera berezi hori konpartitzen.

Askotan saiatu da azaltzen zer den demontrezko droga moduko hori, zerk bultza dezake pertsona bat hainbat hilabete gela batean pasatzera, eskuekin astiro eta kontuz, dena delako materialak mugitu eta fotografiaztera, lagunei eta bizitza berari askotan muzin eginez. Caroline Leaf artista zoragarriak kontatzen zidan askotan sentitzen duela bizitzaren zati bat galdu duela, eta hori dela-eta, gorroto duela bere film eder bana... baina jarraian ere esaten zidan bere baitan, sakonean, izugarri lagundu diotela lan hauek bizitzan bertan murgiltzen eta hobeto ulertzen.

Hergueraren ibilbide artistikoak aldaketa puntu garrantzitsu bat izan zuen Bilbotik Alemaniara ikastera joan zen momentuan. Bizkaiko hiriburuko Arte Ederren fakultatean hasita zuen performancearen bidea lantzen zuen curriculum: laurogeiko hamarkadaren hasieran Mikel Arcerekin batera sona handia izan zuen instalazioa aurkeztu zuen, non inguruko espazio eta eguneroko objektuetan uzten dugun geure oinatza gai nagusia baitzen, eta dagoeneko, denboraren neurketaren subjektibotasuna agertzen baitzuen. Düsseldorfeko Kunst Akademian, baina, askoz ere zaharragoa zen animazioaren adierazpideekin talka egin zuen, eta bertan burutu zuen bere lehen lana, 1988an, *Spain loves you*, paper ebakinekin egindako film ezin freskoagoa, non pasodoble baten erritmoan, Isabel beraren familiaren igandeetako

txangoa irudikatzen baitzen, guardia zibila, Franko eta guzti, belaunaldi horretakoontzat esanahi berezia zuten irudiekin.

Hurrengo bi filmetan, olio erabili zuen kristalaren gainean, *Safari* (1988) eta *Cante de ida y vuelta* (1989) osatzeko, eta txanda honetako hirugarrenerako, *El sueño de Iñigo* (1990), berriz, klarionak arbelaren gainean landu zituen, eta *Baquiné* (1991), berriz, hondarrarekin egin zuen. Lau urte geroago, 1994an, *Los muertitos* egin zuen berriz ere argazki eta marrazki ebakinen teknikara itzulita. Tartean publizitate lan asko egin arren, ez zuen hamar urtean, 2003. urtera arte, alegia, beste film laburrik ekoiztu; *The Balloon* du izena, Satinder Singhrekin batera egina, eta honek bakarrik sinatzen badu ere, oso Herguera da.

Ohitura handia egon da azken hamarkadan edo, animazio lanak era oso tendentziosoan sailkatzeko, hau da, animazio tradizionala eta infografia bi atal nagusitan banatuta ikusi ditugu hainbat lekutan, festibaletatik hasita eta artikuluetan ere bai. Hala ere, nire ustez, oso sailkapen faltsua da, eta 3D izeneko programak erabiltzen dituzten lanek jarraitu beharreko joera artistiko moduan irudikatu nahi izan da; bera bezain egungoak diren beste teknika guztiak, berriz, zaharrak bailiran, gaitzetsi egiten dira. Zenbaiten ustez, eta ados nago neu ere, mota honetako sailkapena firma handien marketingaren parte da, eta oinak lurrean ditugunok ez genuke erabili behar. Gutako askok pentsatzen baitugu, sailkatu behar izatekotan, eta honek onurarik balu, benetako muga teknika zuzenen eta zeharkako tekniken artean dagoela; halaber, kameraren objektiboaren aurrean zuzenean lantzen den animazioa litzateke lehenengo taldea, eta objektibo horretatik kanpo burutzen den animazioa, berriz, bigarrena. Lan egiteko oso modu desberdina da errealizadorearentzat: zuzenean eta eskuekin hondar metak, kolore orbanak edo klariona lineak ezabatu eta birmarrazten ditu, eta pauso bakoitzari dagozkion fotogramak ateratzen dizkio, jakin badakielako egiten ari den lanak prezisio osoa behar duela, ezin izango baitu zuzendu. Amaitutakoan akatsik badago erritmoan, argiztapenean zein joskeran, plano osoa errepikatu beharko du, askotan egun osoko lana izanda. Zeharkako teknikak, berriz, marrazketa zein infografia kasu, gidoiaren ondorioz egindako lan animatuak dira, eta haien nondik norako guztiak proba daitezke eta ontzat eman zein zuzendu, behin betiko argazkiak atera baino lehen.

Irakurleak ulertuko du, noski, filmatzeko momentuko adrenalina karga oso desberdina dela kasu banatan, eta baita teknika zuzenen kasuan ere, lana burutzeko erritmoa askoz arinagoa dela, produkzioa asko laburtzen dela, eta inprobisaziorako abaguneak askoz ere sarriago gertatzen direla besteetan baino, non diseinua eta mugimenduaren garbitasuna eta, haatik, gidoi narratiboari izaten zaion atxikimendua askoz handiagoak baitira.

Bada Isabel Herguerak, aipatutako lehen lan horietan guztietan, teknika zuzenak erabili zituen, eta berak esaten duenez, ez da izan inoiz bere helburua lan narratiboegia egitea, irudiak eratzen dituen heinean ikusleari zentzazioak igortzea baizik, eta mugimenduen erritmoak baliatu izan ditu beti abstrakzioetik

figuratibotasunera bere lanak eramateko. Azken urtean, ordea, *La gallina ciega* (2005) ekoiztu zuenean, bere betiko joera areagotu egin zen izugarri, eta beste guztietan baino askoz argiago ikusten da dikotomia abstraktu/figuratibo hori; filmaren pasadizo askotan Xabier Erkiziak egindako soinua da lagungarri dugun pista bakarra.

*La gallina ciega* Herguerak marrazki bizidunak erabiltzen duen lehen filma da, hau da, arestian aipatutako teknika zeharkako horietako bat, eta aurretik bere produkzioetan ezagutu ez duen jarraikortasun eta diziplina mantendu behar izan du. Filma hau oso erronka handia izan da, hasieratik, itsu batek errealitatea hautemateko era irudikatzea baitzen xedea, eta lehenengo ideia eta diseinuetatik hasita, erronka izugarria izan da errealizadorearentzat.

Egia da lan horrek, animazioko gehienek bezala, baina kasu honetan bereziki, ikuslearengandik esfortzu izugarria eskatzen duela ulermenera iristeko, eta nik neuk zenbait alditan ikusi behar izan dut, ezkutuan dauden detaile guztiak antzemateko. Esan liteke Isabel Hergueraren lan horri pintura bati irakurketa geldoa egiten diogunean bezala egin behar zaiola, edo eskultura bati alde guztietatik eta paseoan erreparatzen diogunean bezala; baina ez, jakina, lehen proiektzioan, ez da lortzen bere sakoneran heltzea. Hasieran, itsuak entzuten dituen zaratak eta soinuk irudikatze erabiltzen diren kodeak ulertu behar ditugu. Geroxeago, espazioari eta bere eskalari buruz protagonistak duen zentzazioaren irudikapena sistema diedrikoaren bidez ematen zaigunean, gure eskema espazialak hautsi egiten dira eta berreraiki egin behar izaten ditugu haren errealitatea behingoz ulertzeko. Isabelek dio haxe dela berak egindako lanik narratiboena, istorioaren ardatzak hasiera, muina eta amaiera duelako, baina aldi berean, nik esango nuke horixe guztia egitura sotila besterik ez dela beste guztia irudietan azaldu ahal izateko eta, nolabait, ulergarriago egiteko, ulergarria izatea betidanik izan delako Isabelentzat garrantzitsua.

Baliteke hortxe egotea bera bezalako errealizadore baten obra burutzeko zioa, produkzio batek zenbat neke sortarazten duen jakitun. Film berri baten proiektua esku artean duenean, Isabelek gogoak eta beharra metatu egiten ditu, bai, oso garrantzitsua da animazio lana abiatu orduko beharra izugarri handia izatea, horren arabera mantendu ahal izango duzulako lana zutik, desgaste, kontraesan eta arazo guztietan. Urtebete pasatu da pelikula amaitu zuenetik eta orain gutxi hasi da erlaxatzen pasatako larrialdi horretatik, kanpotik imajinatzea zaila bada ere; inoiz amaituko ez zuela bururatzen zitzaion, lortutako diru laguntzak ez kentzearren garaiz amaitu behar baitzuen. Errealizadorearen diskurtso ideologikoaren isla bere filmaren amaiera denez gero, horixe izaten da beti momenturik zailena, munduari eta bizitzari buruz duzun aburua plazaratu behar baituzu irudi sorta xume batean.

Egile donostiarrak badaki bere energia banatzen, oso egokiro lortzen du kolaboratzaileekin tratua eta inguruan dituen baliabideak aprobetxatzen daki. Ondo errotutako artista da, zentzu guztietan ekonomia filmikoaz jabetu dena eta bere azken filmarekin erakutsi du oraintxe dela bere unibertso ideologiko irudikatzeko lanabes eta heldutasun egokiak lortu duen momentua, eta jakin badaki, gainera, animazio lanak egiten dituen bitartean, ez dela ez zinemagile ez artista plastikotzat onartua izango aparteko bi mundu horietan, baina berak orain arte bezala, bietatik edaten eta elikatzen jarraituko du, biak ere bere lan filmiko eta artistikoekin aberasteko.

**BEGOÑA VICARIO**ok Bilboko Arte Ederren Fakultatean irakasten du.

CC

*Aldizkari hau Attribution-NonCommercial-ShareAlike gisako Creative Commons lizentzia baten mende dago. Hemengo testuak nahiz itzulpenak kopia, banatu eta jende aurrean erakutsi ditzakezu irabazi asmorik gabe baldin bada. Horrez gain, hemendik eratorritako lanik sortzen baduzu, lizentzia beraren mende egin behar duzu. Lizentzia osorik irakurri nahi baduzu:*

[http://creativecommons.org/license/index\\_html?lang=eu](http://creativecommons.org/license/index_html?lang=eu)