



Handitan zer izan nahi zuen galdetzen ziotenean komikigilea edo animatzailea esaten zuen berak. Urteak aurrera joan ahala, ikasketak horretara bideratu zituen eta gaur egun, 29 urteko errenteriarra hainbat filmetako pertsonaiei bizitza emateko aukera izan du. Orain «Snow Queen 4» filmean parte hartzen ari da.

Artistaz beteri-ko coworking batean dabil buru-belarri Jon Gama errenteriarra, etxetik lan egin beharrean giroz aldatzeko. 3D animazio digitala lantzen du, txikitatik gustatu izan zaion lanbidea. Txikitatik oso sormen handikoa izan delako, aukera izan zuenean Batxilergo artistikoa ikastea erabaki zuen. «Komiki txikiak egiten nituen, marrazkiak eta grafitia. Hobbya zena nire lana izan zitekeela ikusi nuen, baina animazio ikasketak oso garestiak dira eskola pribatuetan ematen direlako», kontatu zigun. Hori dela eta, Batxilergoa amaitzean etxekoek ezin zutenez animazio ikasketak ordaindu, diseinu grafikoa eta web orriak egiten ikasteko goi mailako gradu bat egin zuen, eta amaitzean Errenterian bertan hasi zen lanean, webguneak prestatzen. Urte batzuen ostean bazuen soldata egonkor bat eta Internet bidez animazio ikastaro bat egin ahal izan zuen.

«Eskola asko fisikoak badira ere, Internet bidez ikastaro asko eskaintzen dira, jende gehiagogana iristeko gaitasuna dutelako. Nik egin nuen horretan Pixar, Disney zein Blue Sky-ko irakasleak zeuden, eta hori asko interesatzen zitzaidan», aipatu zuen. Era berean, bere kabuz 3D animazioa praktikatzen zuen etxean.

Ekoiztetxe garrantzitsu horietako irakasleak izatean, mi-

laka gauza galdetzeko gogoia sartu zitzaion beraiek bezalako izan nahi zuelako. «Oso jatorrak dira, oinak lurrean dituzte eta gomendioak ematen dituzte», aitortu zuen.

Eskolan handitan zer izan nahi zuen galdetzen ziotenean berak komiki marrazkilaria edo animazio filmak egitea gustatuko litzaiokeela erantzuten zuen. «Nire ametsa pelikula edo telesail bateko kredituetan agertzea zen, eta lortu egin dut. Zure bizitzarekin zer egin nahi duzun baldin badakizu eta helburu horretara bideratzen bazara pixkanaka, esfortzu asko egin gabe lor dezakezu», bota zuen bere pausoak jarraitu nahi dituenari animoak ematen.

Heltzen ari zela konturatu zen bere lagunei jada ez ziztzaizkielako marrazki bizidunak gustatzen, baina berari bai. «Egun hobeto ikusita dago, publiko mota askori zuzendutako saioak daudelako; baina lehen, egungo aukerak ez genituenean, ordu zehatz batean kate zehatz bat ikusi behar genuenean, ez zen batere erraza. Konturatu nintzen nire lagunek, 15-16 urtetarik aurrera joeraz aldatu zutela», esan zuen. Baina berari izugarri gustatzen zaizkio marrazkiak. Are gehiago, txikitan ikusten zituen marrazkiak botatzen badituzte nostalgia sentitzen du.

KONTAKTUAK, GARRANTZITSUAK

Errenterian lan egonkor bat zuenez, animazio ikastaroa egin zuenean helburua ez zen



Jon URBE | FOKU

horretan lan egitea, bere hobbya elikatzea baizik. Baina harreman batzuk zituen eta “Olentzero” pelikulan parte hartzea proposatu zioten. «Animazioan lanean hasteko ez zen oso zaila, beraz, hori egitea erabaki nuen, baina denbora librean. Egunero arratsaldeko seiak arte lan egiten banuen, gaueko hamarrak arte filmari eskaintzen nion denbora. Eta asteburuak, osorik Olentzerorentzat. Egunero 12 ordu egiten nituen lan eta oso nekatuta nengoen».

Webguneak egiteko lana eta animazioa uztartzen zituen, egunean 12 ordu lan eginez, baina nekatu egin zen eta animazioan finkatzea erabaki zuen

Bere ametsa Pixar ekoiztetxean lan egitea da, bertan egin baitzuten 3D animaziozko lehen filma, «Toy Story». Egun laugarren zatia egiten ari dira

Errenteriako lana utzi, eta animatzaile bezala postu bat bilatzen hasi zen, eta Las Palmasetik deitu zioten Telerin Familiar buruzko “Cleo eta Cuquin” telesaila egiteko. «Hasieran ideia ez zitzaidan gehiegi gustatu, lehen bazituztelako web saioak Interneten, eta kalitatea ez zelako oso ona, eta gainera, esan zidaten telesailaren kalitatea okerragoa izango zela. Baina azkenean alderantziz gertatu zen; telesailak ordua arte egindako filmek baino kalitate handiagoa izan

zuen», eta horrela, animatu egin zen. Kanaria irletan urtebete eman ostean, orain “Snow Queen” sagako laugarren parte egiten ari da, Euskal Herritik lanean atzerriko enpresa batentzat.

Beraren esanetan, animazioaren mundua oso prekariora da: «Ekoizpen bat amaitzean langabezian gelditzen zara; beraz, oso garrantzitsua da kontaktuak izatea eta bidaiaitzeko aukera izatea. Nik orain ez daukat bidaiatzeko gogorik, beraz, hemen inguruan begirabil. Ikusi dut Iruñean ‘D’Artacan y los tres mosqueperros’-i buruzko film bat egin nahi dutela eta interesatuta nago, baina oraindik ez dute animaziorako inor kontratatu. Bestalde, Madrilera beste ekoiztetxe batek urte amaieran film bat hasteko intentzioa dauka eta Hollywoodeko kalitatea izango duela dirudi; beraz, bertan parte hartzea gustatuko litzaidake, baina

Madrilera joan beharko nintzateke».

Animazioan lan egiteko jende asko behar da. Beraz, Gama dioenez, balio baduzu hartu egingo zaituzte. «Edozein lanposturako hogeit pertsona elkarrizketatu eta bakarra hartzen dute, baina gure kasuan lan bat egiteko jende asko behar da. ‘Cleo eta Cuquin’ telesaila egiten egon nintzenean hasieran 12 ginen, gero 20 eta azkenean 50. Gainera, lanpostu desberdinak daude: hasiberria, erdikoa eta goi mailakoa».

PROZESUA

3Da orain indarra hartzen ari da animazio tradizionala baino merkeagoa ateratzen delako orokorrean. Tradizionalean marrazten baldin badakizu denetik egin dezakezu: pertsonaien diseinua, bakoitzaren animazioa, hondoak, tindatzea eta pintatzea, nahiz eta normalean lanak banatzen diren.

3Dan ere lanak banatu egiten dira, baina oso zaila da batek dena egin ahal izatea eta horregatik lankideak ezinbestekoak dira: marrazkilariek pertsonaiak diseinatzeko dituzte; beste batek gidoia egiten du; beste batek pelikula eszenaz eszena marrazten du komikia izango balitz bezala; ondoren beste batek pertsonaia digitalki egiten du 3Dan, baina eskultura bat bezalakoa da, ezin da mugitu eta kolore bakarrekola da; hurrengoak kolorea eta testura ematen dio; hurrengo pausoa eskeletoa egiten da gorputzeko artikulazioak zein mugitu ahal izango diren bestelako atalak markatuz; orduan iristen da animatzailearen txanda.

«Mugitu daitekeen pertsonaia dugunez, postura desberdinetan jarritz mugimendua ematen diogu. Pertsonaiaren izaeraren arabera edo gidoiari jarraituz, keinua desberdina izango da. Ez dira berdina eseriko lotsatia edo irekia diren pertsonaiak. Animazioa dugunean, azken ukitua eman behar zaio efektuak edo argiztapena sartuz. Horregatik, ez da derrigorrezkoa marrazten jakitea, baina lagundu egiten du pertsonaiaren mugimenduak naturalagoak izateko», azaldu zigun.

Errenteriarraren ametsa, sektore horretan aritzen diren askorena bezala, Pixarren amaitzea. «‘Toy Story’ izan zen 3D animazioan egin den lehen filma, eta Pixarrek egin zuen. Pixarren zuzendariak Disneyn egin nahi zuen lan eta 3Dn lana egin nahi zuela esan zuenean baztertu egin zuten, oso kontserbadoreak zirelako. Bere enpresa sortu eta “Toy Story” egin zuenean sekulako arrakasta izan zuen», dio irribarrez. •

Nagore Belastegi Martin