

EL CAMINO DE LA COPRODUCCIÓN EN EL LARGOMETRAJE DE ANIMACIÓN VASCO

Maitane Junguitu Dronda

UPV/EHU. Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea

La animación en la Comunidad Autónoma Vasca, aunque no ha gozado de demasiada atención en el ámbito académico e industrial, supone uno de los grandes exponentes cinematográficos del audiovisual en el territorio. Con 40 largometrajes estrenados entre 1985 y 2014, las colaboraciones empresariales han ido en aumento. En la primera década únicamente hay exponentes de producciones totalmente vascas. A partir de la segunda década, las coproducciones entre varias empresas vascas y otras españolas han ido en aumento, para llegar en los últimos años a realizar colaboraciones internacionales.

Al tiempo que la pluralidad del tipo de producciones iba en aumento, argumentalmente algunos films han seguido presentando ambientaciones locales que han mostrado mensajes universales. A esto también se le han sumado apuestas por géneros como el de terror. Técnicamente también se ha experimentado en la última década, con ejemplos de filmes realizados mediante Flash y stop-motion. Todas estas consideraciones se exponen en el presente artículo, donde el tipo de producción, argumentos y técnica se han puesto en contexto con el fin de identificar tendencias que se han podido dar en el sector en la última década.

The Animation of the Basque Autonomous Country, although it has not been recognized neither by the Academia or by the industrial environment, is one of the biggest cinematographic exponent of the territory. With 40 features films released between 1985 and 2014, the collaborations of the film production companies have been increasing. During the first decade, there were only examples of totally Basque productions. After the second decade, the coproductions between Basque and Spanish enterprises have grown, and in the last years we also found international co-productions.

As the varieties of co-productions raised, the plots of some films still showed a local setting with stories about universal values. At the same time, we found some films that get close to the terror genre. In the last decade, there has been also time to experiment with animation techniques. We found examples of films made by Flash and stop-motion techniques. All these considerations are exposed in the following paper, in which the type of production, plots and techniques join to identify the main tendencies of the industry in the last decade.

Palabras clave: *Animación, cine vasco, coproducciones, largometrajes*

DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2016.4804>



Fig. 1 – *El extraordinario viaje de Lucius Dumb* (*Lucius Dumben berebiziko bidai*a, Maite Ruiz de Austri, 2014), de EXTRA! Extremadura de Audiovisuales.

El camino de la coproducción vasca en el largometraje de animación

La Comunidad Autónoma Vasca, formada por las provincias de Araba/Álava, Bizkaia y Gipuzkoa presenta un importante número de empresas productoras de animación que han dedicado en algún momento de su historia reciente atención al largometraje de animado. Más de media docena de estas empresas han producido al menos dos largometrajes, y algunas otras han comenzado en la última década a mostrar interés por la animación presentando al menos un estreno. A pesar de que el número de empresas localizadas en Euskadi y dedicadas a la producción de audiovisuales ha bajado en un 6% entre 2007 y 2011, la realidad es que el número de producciones aumentó en más de un 40% en el mismo periodo de tiempo (Gobierno Vasco, 2013: 73).

En comparación con la tradición de otros puntos de España, la industria de la animación comenzó a desarrollarse mucho más tarde en Euskadi. El primer largometraje animado español, *Garbancito de la Mancha* (José María Blay, 1945) fue estrenado 40 años antes que la primera mues-

tra vasca, *Kalabaza Tripontzia* (Juanba Berasategi, 1985). Este proyecto fue una iniciativa de su director, Juanba Berasategi, que creyó que se podía hacer animación en Euskadi y así lo demostró. El primer trabajo de Berasategi supuso un hito en la historia de la animación vasca, que a día de hoy cuenta con más de 40 estrenos cinematográficos. Como observaremos, esas primeras obras contaron con producción total en el País Vasco y a medida que los años avanzaron, las empresas vascas fueron buscando la optimización de recursos a través de coproducciones entre ellas, con empresas españolas o de fuera del país.

Precisamente informes como el desarrollado por el Observatorio Audiovisual Europeo en el año 2015, de título *Focus on Animation*, hacen hincapié en el porcentaje de obras coproducidas por un país como síntoma de la salud de la industria. Aunque el texto del Observatorio Audiovisual Europeo no concreta títulos ni Comunidades Autónomas, creemos interesante centrarnos en una Comunidad Autónoma específica de España. Como ya hemos adelantado, nuestro interés reside en los trabajos realizados en la Comunidad Autónoma Vasca.

Establecer qué es y no una producción vasca ha sido objeto de discusión durante años. Los parámetros que se han tenido en cuenta para ello han ido variando, y en ocasiones las condiciones establecidas para obtener subvenciones han podido determinar unos rasgos comunes en las obras (De Miguel, Rebolledo & Marín, 1999: 251). En esta y otras investigaciones que observan este objeto de estudio, optamos por el planteamiento básico que hace Santiago de Pablo en *Cien años de cine en el País Vasco* (1896-1995), que es simplemente tener en consideración aquellas obras que se hayan producido en el País Vasco o que cineastas vascos hayan desarrollado fuera del territorio¹.

Como hemos dicho, el listado de largometrajes con el que trabajamos incluye un total de 40 fechados entre 1985 y 2014. Además de estos, existen otros ejemplos de largometrajes en forma de *TV movies*, *direct to video* o largometrajes que todavía no se han estrenado al momento de publicación de este artículo, que no se han tenido en consideración para este estudio pero que muestran la diversidad de trabajos que se realizan.

El texto principal al que podemos acudir para introducirnos y conocer la animación vasca es el realizado por Begoña Vicario y Emilio de la Rosa, titulado *Euskal animazio-zineari buruzko ikuspegi bat. Esperimentazioa jeneroa denez* (1999). Además de éste, la publicación de María Luisa Martínez Barnuevo, basada en su tesis doctoral, *El largometraje de animación español. Análisis y Evaluación*, nos lleva a conocer el panorama de los largometrajes de animación entre 1997 y 2007. Así observamos que las publicaciones que exclusivamente tratan la animación vasca de los últimos casi no incluyen información sobre la última década, lo que nos da pie a introducirnos en el estudio de este objeto para determinar las últimas tendencias del sector.

Precisamente las fechas de ambos estudios no son muy lejanas a 2003, momento en el que se publicó el libro blanco del audiovisual vasco coordinado por el catedrático Ramón Zallo. En este texto se subrayaba la importancia de la coproducción

como manera de dinamizar el mercado vasco, tanto a nivel estatal como internacional (Zallo, 2003: 114-115). Por un lado se hablaba de la posibilidad de que las coproducciones sirvieran de ayuda para abrirse al mercado internacional. Por otro lado se hablaba de la participación de entidades como FORTA, la Federación de Organismo o Entidades de Radio y Televisión Autonómicas de la que es miembro ETB, la televisión pública vasca, para favorecer la producción entre Comunidades Autónomas con similares intereses. En mi propio estudio previo con título *El rol de Euskal Telebista en la producción de largometrajes de animación* he dejado constancia de la importancia de la televisión pública vasca en la producción de largometrajes de animación, señalando la clara apuesta institucional por este tipo de obras (Junguitu, 2015).

Poco antes de la publicación del Libro Blanco del Audiovisual Vasco, Patxi Azpillaga y Petxo Idoyaga habrían desmenuzado el entramado de las ayudas públicas en el País Vasco, en otras Comunidades Autónomas, en España y en la Unión Europea. Como indican en su análisis, entidades como Media, Ibermedia o Eurimages ayudarían al fortalecimiento de la producción europea en ocasiones mediante iniciativas específicas que fomentarían la coproducción entre empresas (Azpillaga & Idoyaga, 2000: 73-86). En 2012, la Federación de Productoras de Animación de España, Diboos, en su Libro Blanco de la Animación en España señalaban que la coproducción internacional con otros países europeos se habría incrementado en los últimos años (Diboos, 2012: 134). Entre las ventajas que tendría la coproducción hablan concretamente de la división de la financiación y del acceso a los sistemas públicos de ayuda de otros países. Al igual que Azpillaga e Idoyaga lo hacían sobre las Comunidades Autónomas Españolas, desde Diboos identifican las políticas precisas que algunos países europeos presentan de cara a la coproducción, como es el caso de Irlanda, Bélgica y Francia (ibidem, 189, 190-191, 193-194).

De esta manera, el trabajo conjunto entre empresas europeas estaría facilitado no solo por las políticas de cada país, sino también por los mencionados organismos de la Unión Europea, como puede ser Media. Así pues, la mayoría de las coproducciones de animación españolas se habrían llevado a cabo con Reino Unido, Francia y Portugal (ibídem, 99).

Atendiendo a estos datos, en este artículo pretendemos abordar la coproducción, no solo internacional sino también en relación con otras Comunidades Autónomas que se ha realizado en el País Vasco en lo que a largometrajes de animación se refiere. Comenzaremos analizando los datos presentados en el informe *Focus on animation* (Observatorio Audiovisual Europeo, 2015), que determinan la salud de la animación española, para seguir con un análisis cuantitativo con el fin de determinar el tipo de coproducciones que se han desarrollado en el País Vasco. A continuación, seleccionando varios largometrajes que por sus características creemos interesantes, identificaremos géneros, iconografías o temas que puedan haber surgido en la última década. Finalmente, trazaremos una perspectiva de las diferentes técnicas de animación más representativas.

01

La internacionalización del producto vasco

01.1

La producción de largometrajes de animación en España y Europa

Antes de comenzar a visualizar el estado de la producción vasca es conveniente analizar la situación en España y Europa. El mencionado informe *Focus On Animation* indica que la animación en España goza de buena salud, ya que precisamente es España junto con Francia y Reino Unido uno de los países con más producciones de animación por año. El estudio menciona además que entre 2010 y 2014 se produjeron 250 largometrajes en Europa, una cifra que, aunque parece alta, se limita al 3% de la producción total europea (European Audiovisual Observatory, 2015: 6).

Ese informe está desarrollado en gran medida con los datos recogidos de la *Lumiere Data Base on Admissions of Films Released in Europe*, que nos ayuda a definir el número de largometrajes estrenados y los beneficios obtenidos del

Año	Número de largometrajes estrenados en España Fuente: 'Focus on animation'	Número de largometrajes vascos estrenados Fuente: Ministerio de Cultura
2010	7	2
2011	9	3
2012	5	3
2013	5	2
2014	2	1
TOTAL	28	11

Tabla. 1 – Número de largometrajes estrenados entre 2010 y 2014.

Año	España Fuente: 'Focus on animation'	País Vasco Fuente: Ministerio de Cultura
% Obras nacionales	76%	77,5%
% Coproducciones	24%	22,5%

Tabla. 2 – Porcentaje de largometrajes según tipo de producción (1985-2014)

taquillaje en los diferentes países europeos. Así se establece que entre los años 2010 y 2014 se estrenaron un total de 28 largometrajes de animación españoles, de los cuales 11 habrían tenido producción vasca (Tabla 1).

Ese mismo estudio indica que el 76% de los largometrajes de animación producidos en España entre los años 2010 y 2014 eran de producción total nacional, y el 24% restante coproducciones (ibídem, 16). Si comparamos esos con los de Euskadi, tomando como producto nacional aquel producido específicamente en la Comunidad Autónoma Vasca, los números son similares, el 77,5% fueron producidos totalmente en el Euskadi, mientras que el 22,5% fueron coproducciones con otras Comunidades Autónomas o países (Tabla 2).

01.2

La coproducción de largometrajes de animación en el País Vasco

De cara a determinar el objeto de estudio hay que concretar que en el siguiente análisis se han tenido en cuenta los largometrajes realizados totalmente mediante animación y los que incluyen en gran parte de su producción la animación. Según los datos recogidos de la Base de Datos del Ministerio de Cultura de Películas Calificadas para su proyección en salas cinematográficas, son un total de 40 largometrajes.² Quedarían fuera de la lista las dos producciones de 2015, *Yoko eta lagunak* (Juanjo Elordi, Rishat Gilmetdinov, 2015) y *Olentzero eta Amilaren sekretua* (Gorka Vázquez, 2015), a la espera de su inminente estreno, por no poder contar con todos los datos técnicos de los mismos.

Los números nos hacen ver que, en las tres décadas en las que se han producido largometrajes de animación en Euskadi, el número ha ido *in crescendo* (Gráfico 1).

Hemos podido identificar además 4 tipos de relaciones entre empresas: las obras producidas por una única empresa vasca; las pro-

ducidas por dos empresas vascas; las producidas por una empresa vasca y otra estatal; y las producidas por una (o dos) empresas vascas y una extranjera. La mayoría de los largometrajes producidos estos 30 años corresponden a producciones realizadas exclusivamente en el País Vasco (67,5%) (Gráfico 2).

Únicamente dos largometrajes son el fruto de la coproducción internacional de una empresa vasca con otra de fuera de España (el 5%) y en ambos casos son dos obras de la empresa Baleuko. Como ya hemos señalado, no se han contabilizado en este estudio dos largometrajes de próximo estreno que también serán coproducciones internacionales.³

Si echamos un vistazo a la cronología y la dividimos en tres décadas (1985-1995, 1996-2005 y 2006-2014) veremos que en la primera etapa solamente tres largometrajes fueron realizados en el País Vasco, y que todos ellos coinciden en tener una producción total en esta Comunidad Autónoma. Estos años coin-

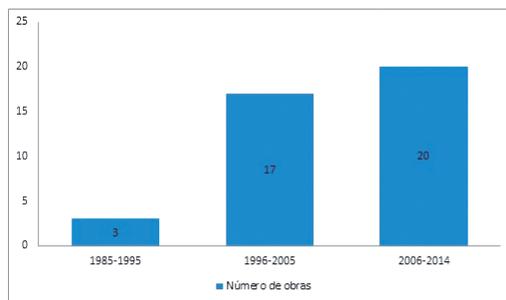


Gráfico. 1 – Número de largometrajes producidos por décadas entre 1985 y 2014.

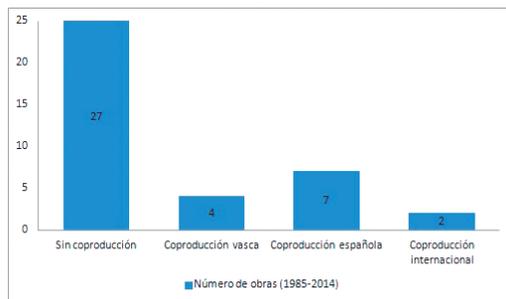


Gráfico. 2 – Número de largometrajes producidos según tipo de producción (1985-2014).

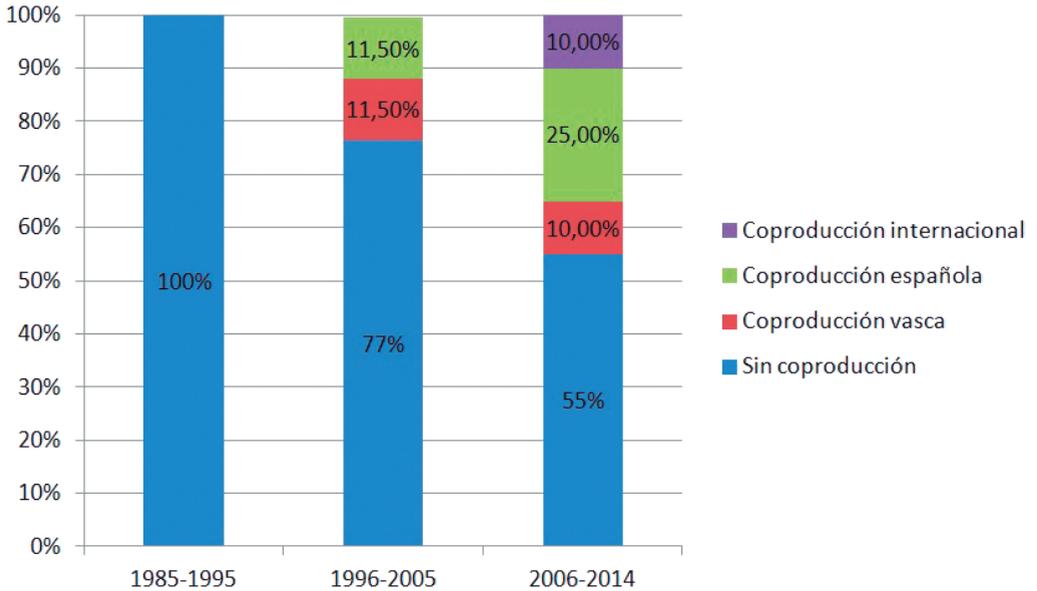


Gráfico. 3 – Tipos de largometrajes producidos según décadas.

cidieron 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.

Las coproducciones entre dos empresas vascas y de una vasca con una española comenzaron a surgir durante la segunda década y aumentaron en la tercera. Al mismo tiempo, el número de largometrajes producidos únicamente por una empresa vasca ha ido reduciéndose (Gráfico 3).

02

Espectadores y recaudación del cine de animación vasco

Si ordenamos los 40 largometrajes de animación vascos atendiendo al número de espectadores en España recogido por el Ministerio de Cultura, las tres primeras películas desarrolladas totalmente con animación corresponden a las dirigidas por Maite Ruiz de Austri y producidas

únicamente por una empresa, EXTRA. Concretamente son los largometrajes *La leyenda del Unicornio* (2001), *Animal Channel* (2008), y *El tesoro del Rey Midas* (2010) con 60.800, 105.000 y 86.400 espectadores respectivamente. Si tenemos en cuenta las películas que incluyen imagen real, *El Rey de la Granja* (Gregorio Muro, Carlos Zabala, 2001), de una única productora vasca, y *¡Qué Vecinos tan Animales!* (1998), nuevamente de EXTRA, suman el total de los primeros cinco films de la lista. Las primeras coproducciones en la lista de más espectadores aparecen a partir del noveno y décimo puesto, siendo *Glup* (Aitor Arregi, Iñigo Berasategi, 2003) de dos productoras vascas y *Goomer* (José Luis Feito, Carlos Varela, 1999), de una productora vasca y otra española. Las ocho películas previas cuentan con una sola productora vasca, y si atendemos a las 20 primeras, solo son coproducciones cinco de ellas.

Si en vez de los datos del Ministerio nos basamos en los datos que recoge la base de datos Lumière, que incluye las producciones en otros países europeos, los primeros puestos varían

levemente. En esta nueva lista, en el cuarto y octavo puesto se incluyen los dos únicos largometrajes que habrían contado con proyecciones en otros países Europeos. Estaríamos hablando de *Ahmed, Príncipe de la Alhambra* (Juanba Berasategi, 1998), producida por Lotura y estrenada en Bélgica, Francia y España, y de *Blackie&Kanuto* (Francis Nielsen, 2012), coproducción internacional entre una empresa vasca, italiana y francesa, y que según Lumière fue estrenada en Francia, Rusia y España. A nivel estatal estos dos largometrajes ostentan los puestos número 18 y 25 de las películas más vistas. Según Lumière, la otra película que contó con coproducción internacional, *The Wish Fish* (Gorka Vázquez, Ivan Oneka, 2011), solo habría sido proyectada en España.

Para comparar números, según el Top acumulado estrenos cine español 2014, durante el año 2014 se proyectaron cuatro películas de animación producidas en España, de las cuales dos fueron producidas total o parcialmente en el País Vasco. En el ranking total de 2014 que contiene 112 largometrajes españoles, estos films se sitúan en el puesto número 6, número 31, 61 y 101 (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2015b).

En 2014, la película de animación española con más espectadores fue *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo* (2014, Javier Fesser), sumando 768.393 espectadores y convirtiéndose en la sexta película española más vista. La siguiente película de animación de la lista es la vasca *Dixie eta matxinada zombia* (Beñat Beitia, Ricardo Ramón, 2014), siendo ésta la trigésimo primera con 37.035 espectadores. Para encontrar el siguiente film animado debemos ir hasta el puesto 61, donde encontramos la coproducción española y brasileña *La tropa de trapo en la selva del arcoíris* (2014, Álex Colls) con 3.995 espectadores.

Si ordenamos los largometrajes según la recaudación en taquilla, teniendo en cuenta los

datos facilitados por el Ministerio en su base de datos, encontramos pequeñas variaciones respecto a los datos de espectadores. Por ejemplo, *El extraordinario viaje de Lucius Dumb* (Maite Ruiz de Austri, 2011) es séptima en espectadores pero trigésimo sexta en recaudación. Las otras cuatro obras de Maite Ruiz de Austri sí que se mantienen en los primeros puestos, al igual que *El Rey de la Granja*. *Blackie&Kanuto* es décima y la saga *Olentzero* aparece bien posicionada entre los puestos undécimo y décimo sexto. La distribución respecto a taquilla de las coproducciones es similar a la de espectadores; solamente 6 de las 20 películas con mayor recaudación son coproducciones. Concretamente dos son coproducciones entre dos empresas vascas, otra internacional, y tres son consecuencia de la colaboración entre una empresa vasca y otra española.

En resumen, el tipo de producción no es determinante a la hora de atraer público a las salas. Teniendo en cuenta las obras analizadas, se observa que los films de Maite Ruiz de Austri son los que más alcance tienen. A nivel español, en 2014, el film con mayor presupuesto fue el más visto con diferencia. Y a nivel general, los estrenos cinematográficos fuera de España según Lumière son extraordinarios. Vistas globalmente las tendencias en taquilla, es conveniente señalar las cualidades argumentales y técnicas más características de los últimos años.

03

Tendencias argumentales y temáticas en el largometraje vasco: la convivencia de lo local y lo universal

A continuación presentamos algunas constantes que se han podido observar en los largometrajes de animación producidos en el País Vasco a nivel de argumento y técnico, sin perder de vista el contexto de producción en el que se desarrollaron.

El recorrido comienza con los tres primeros largometrajes de animación que se desarrollaron en el País Vasco en la década entre 1985 y 1995. *Kalabaza Tripontzia e Ipar Haizearen Erronka* (Juanba Berasategi, 1993) y su secuela, tienen los tres un posicionamiento claro tanto a nivel argumental como a técnico. Ambientados en el País Vasco, las tres obras se realizaron con animación sobre acetato. Esta animación tradicional años más tarde viviría la irrupción de las técnicas digitales. Sin querer hacer un repaso a toda el universo de largometrajes a continuación presentamos varios ejemplos concretos que creemos ilustran las tendencias de los últimos años, con especial atención al período de 2005-2015. Como ya hemos señalado, esta época coincide además con aquella en que más variedad ha habido respecto a tipo de coproducciones.

La apuesta que Berasategi y EPISA plantearon en esos tres largometrajes ha tenido su continuidad en los últimos años con varias obras de carácter localista. El largometraje que mejor ilustra esto es *Gartxot, konkista, aintzineko konkista* (Asisko Urmeneta, Juanjo Elordi, 2011) de la productora Somuga de Andoain. La historia está basada en la leyenda escrita por el político navarro Arturo Campión titulada *El bardo de itzaltzu*. El largometraje es la versión animada del cómic homónimo que Urmeneta había presentado junto con Jokin Larrea y Marc Armspachekin en 2003.

Mientras que *Gartxot, konkista ...* se presenta como un film localista situado en la Navarra de la antigüedad, Maite Ruiz de Austri apostó por establecer el punto de partida de la aventura *El extraordinario viaje de Lucius Dumb* también en el País Vasco, para llevarlo a otras tierras y países más o menos determinados. El film comienza en Vitoria-Gasteiz, la cual podemos identificar por diversos edificios emblemáticos de la ciudad. Visitarán luego la ciudad de Barakaldo, identificable por

la característica plaza que se sitúa delante del recinto hospitalario de Cruces. Entonces se alejarán del País Vasco y visitarán otros lugares indeterminados que serán barrios, pueblos y ciudades con características occidentales, africanas y asiáticas, contado una historia diferente en cada lugar.

El largometraje está basado en historias cortas escritas por varios autores. El leitmotiv de cada una son los derechos humanos y en cada cuento y lugar se presta atención a uno de ellos. Así, el cumplimiento de los derechos humanos se traslada desde la ciudad natal de la directora y productor del film, hasta un entorno internacional enfatizando el mensaje de que los derechos humanos son de carácter global y deben ser cumplidos en cualquier lugar del mundo.

Gartxot, konkista ... y *El extraordinario viaje...* están producidas respectivamente por una empresa vasca. En el caso de *Hiroku. Defensores de Gaia* (Manuel González, Saúl Barreto, 2013), de la productora vitoriana Silverspace, nos encontramos con un largometraje de carácter localista tinerfeño, coproducido precisamente con una empresa de Santa Cruz de Tenerife, Oasis Europkikara. Localizada la acción en el lugar donde está situada esta empresa, el film presenta un mensaje ecologista. Concretamente, Hiroku y su grupo tienen su base de operaciones situada bajo el volcán del Teide. Según indican los directores canarios del film, este largometraje puede considerarse el primer largo de animación producido en las Islas Canarias (Oasis Europkikara, 2013).

Siguiendo con la tendencia de colaboración entre empresas vascas y de otras Comunidades Autónomas tenemos la colaboración de Abra Prod y la catalana Digital Dreams. En 2011 presentaron *Papá soy una zombie* (Ricardo Ramón, Joan Espinach), el primer paso de un proyecto que inicialmente se pensó como serie de televisión, pero que acabó planteándose

como una trilogía. El segundo largometraje, *Dixie eta matxinada zombia*, corrió a cargo exclusivamente de la productora vasca Abra. El primero alcanzó el número de 18.000 espectadores en España y el segundo duplicó ese número llegando a los 33.000. Ambas obras fueron nominadas al Goya al mejor largometraje de animación. Los autores exponen que debido a los buenos resultados que obtuvieron en su distribución internacional con *Papá soy una zombie*, la empresa canadiense que se encargó de vender la obra en países anglófonos, Lions Gate Home Entertainment, se mostró dispuesta a participar como productora en la tercera entrega (Flaño, 2014). Es por ello que la tercera entrega de la saga podría ser además el cuarto largometraje vasco con coproducción internacional, después del estreno de *Yoko eta lagunak*.

Como el título indica, los zombis son un elemento clave en el film. Dixie, la protagonista, tras fallecer se convierte en una zombi que desea volver a su forma humana. La película muestra elementos de los géneros de aventuras, terror y de la comedia. La iconografía del género de terror es la base sobre la que se construye la película, diferenciándose 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 moviéndose en un ambiente oscuro donde predominan los cementerios, barrancos y cuevas. Sin embargo, el planteamiento argumental no responde claramente a lo que George Romero popularizó con sus primeros films (Kyle William Bishop, 2010: 94), ya que los zombis no son presentados *per se* como una amenaza para los seres humanos, sino como habitantes del mundo de los muertos. El proyecto, planteado hasta una década antes de su primer estreno, acabó presentándose poco después de que el género zombi se viera representado en televisión por

The Walkind Dead de AMC y más tarde, con el estreno del *blockbuster World War Z* (Marc Forster, 2013), basados respectivamente en un cómic y novela previa. En el campo de la animación no habría que olvidar la influencia en *Dixie* de las obras producidas por Tim Burton, siendo la más cercana *Frankenweenie* (Tim Burton, 2013), estrenada entre los dos largometrajes de Abra Prod, o *El alucinante mundo de Paranorman* (*Paranorman*, Sam Fell, Chris Butler, 2012). El género de terror no ha sido común entre los largometrajes de animación vascos, pero existe una primera aproximación: en 2001 Maite Ruiz de Austri en *La leyenda del Unicornio* presentó como antagonistas de los personajes un grupo de monstruos clásicos de terror como son el monstruo de Frankenstein, la momia, o un vampiro⁴. El género de terror mezclado con el humor y la parodia, como luego concretaremos, también lo encontramos en *Pos Eso* (Sam, 2014).

En los dos largometrajes de Abra ya se observa el alejamiento de los temas localistas y de cómo los buenos resultados habrían atraído la atención de empresas extranjeras para participar en la producción. Previos al año 2015 solamente existen dos largometrajes que han contado con producción internacional: son *The Wish Fish* y *Blackie & Kanuto*. Ambos largometrajes están producidos por Baleuko, y como primera muestra de intenciones se observa que los títulos de ambas películas están en inglés. La empresa Baleuko de Durango es la más prolífica del País Vasco y ha producido más de una decena de largometrajes, incluyendo el primer largometraje de animación digital desarrollado en Europa, *Megasonikoak* (Javier González de la Fuente, José Martínez Montero, 1997).

Aunque Baleuko ha trabajado por su cuenta en la mayoría de las producciones, a partir de 2008 ha buscado la ayuda de otras empresas. Las primeras ocasiones en las que ha copro-



Fig. 2 – *Pos Éso* (Sam, 2014), de Basque Films, Conflictivos Productions.

ducido sus filmes fueron con los dos últimos largometrajes de la saga Olentzero: *Olentzero eta oparien ordua* (Gorka Sesma, 2008) fue coproducida con Barton Films, empresa que habitualmente trabaja como distribuidora, pero que también participa ocasionalmente como productora. La cuarta entrega de la pentalogía, *Olentzero eta Iratxoeren jauntxoa* (Gorka Vázquez, 2011) fue coproducida con Talape. Precisamente la empresa Talape coproduce también los dos largometrajes que tendrían participación internacional.

Así, Baleuko no ha trabajado con empresas españolas de fuera del País Vasco, pero como hemos mencionado sí con otros países europeos y asiáticos como son Image Venture (India), Art'mell (Francia) y Lumiq (Italia).

Respecto a contenidos, exceptuando los dos primeros largometrajes y los dos últimos que ha producido Baleuko, se podría decir que el resto están relacionados de alguna manera con temática vasca.

En primer lugar la saga de Olentzero presenta una reinterpretación del mito de Olentzero, el Papá Noel vasco. En segundo lugar están los tres largometrajes de la saga Betizu, cuyo nombre proviene de una raza bovina autóctona del País Vasco y está protagonizada por tres vacas que recorren el espacio. La animación de Betizu fue creada originalmente como pequeños capítulos dentro de la programación infantil de Euskal Telebista, televisión pública vasca, de manera similar al segundo largometraje de la casa, *Unibertsoariak munduaren ertzaren bila* (Juanjo Elordi, 2003).

Los dos siguientes largometrajes fueron aquellos que tuvieron participación extranjera. Estos presentan historias alejadas de una temática vasca específica con temas más globales y contenidos desligados de la producción dirigida para televisión. El caso de *The Wish Fish* la producción contó 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 instituciones viene justificada con la temática del film que insiste en un mensaje ecologista a favor del equilibrio de los ecosistemas marítimos y del consumo de pescado.

Mientras que en *The Wish Fish* los personajes luchan contra lo que parecen robots extraterrestres sobre y bajo el mar, en *Blackie & Kanuto* la acción transcurre en un entorno rural. Diferentes especies de animales domésticos conviven en una granja en la que destacan el perro pastor Kanuto y la oveja negra Blackie, cuyo sueño de viajar a la luna supone el hilo narrativo del film. Este film fue además el primer largometraje de animación vasco estereoscópico. Fue la primera coproducción internacional de Baleuko y según describe Mikel Donés, director técnico del film, fue un reto la coordinación entre los diferentes estudios (Cameraman, 2013). Tuvo más tarde una secuela en forma de serie de televisión, *Blackie & Company* con 26 capítulos de 11 minutos de duración producidos por Baleuko y la empresa argentina Drafton Studios junto con Televisión Española (TVE).

Su siguiente largometraje, con estreno estimado para finales de diciembre de 2015 vuelve a la saga Olentzero. Sin embargo, se trata del primer largometraje de la saga que cuenta con coproducción internacional, confiando en Graftoon, la empresa argentina con la que trabajó en la serie de televisión *Blackie&Company*. La empresa vasca Talape vuelve a participar como coproductora y también colaboran con la Federación Española de Enfermedades Raras (FEDER). El argumento gira en torno a Amila, una niña que sufre una enfermedad rara y transcurre en un hospital. Ahí conoce a otros niños en situación similar a la suya. La aventura se mueve entre el mundo real y un mundo fantástico en el que vuelve a aparecer el personaje de Olentzero y otros de la mitología vasca como Mari, Galtzagorri o Mikelats.

En otras palabras, los films de carácter localista son presentados con mensajes que transmiten valores sociales positivos entendidos y compartidos por cualquier público, sin necesidad de estar familiarizado con la historia o geografías autóctona. Dichos valores también serán expresados a través de enfoques e historias más universales, como *Dixie eta matxinada zombia*.

04

Tendencias en las técnicas de producción: el uso de flash y el oasis de la animación stop-motion de Pos eso

Como hemos señalado previamente, los primeros tres largometrajes de animación producidos en el País Vasco fueron anteriores a la irrupción de la animación digital. Se pasó de la tradicional animación sobre acetato a la paulatina integración de los procesos digitales en el coloreado. Más tarde llegó la incorporación de algunos elementos, personajes o fondos en animación vectorial, tendencia que luego traería la creación íntegra de filmes con animación digital.

Algunas productoras como Lotura, EXTRA o Somuga han optado por la animación digital, pero en dos dimensiones. Maite Ruiz de Austri fue una de las primeras en apostar por el uso de la técnica Flash y en 2009 presentó el *Animal Channel*, en cuya promoción incidió en la idoneidad de esta técnica ya que le habría servido para hacer un producto económico y contar su historia de manera efectiva. Hay que hacer un inciso respecto a *Animal Channel*, ya que esta fue producida en 2008 y estrenada en 2009. Es así que meses antes del estreno de la obra de Ruiz de Austri, en 2008 se estrenó *La crisis carnívora* (Pedro Rivero, 2008), realizada totalmente con Flash y publicitada

como el primer largometraje de animación realizado en esta técnica para la gran pantalla. Un año después Somuga estrenó su primer largometraje, *Munduaren bira doan!* (Juanjo Elordi, Asisko Urmeneta, 2009), que al igual que su siguiente trabajo, *Gartxot, konkista, aintzineko konkista*, fueron llevados a cabo con Toon Boom Studio. Este software, que da la oportunidad de exportar en formato Flash, les ayuda a mantener una estética 2D sencilla pero al mismo tiempo alejada del dibujo animado sobre acetato de los inicios y de la *full animation*, mostrando imágenes que se parecen más a la estética propia del *cut-out*.

El último largometraje 2D vasco estrenado fue *El extraordinario viaje de Lucius Dumb*, que mezclaba el habitual Flash con una animación 2D creada fotograma a fotograma que recuperaba la estética tradicional de la animación en los personajes principales. Así, la sensación de animación limitada se contrapone equilibradamente con una animación más completa. Con técnica similar va a ser estrenada próximamente *Psiconautas. Los niños olvidados* (Alberto Vázquez, Pedro Rivero), donde han trabajado principalmente la animación tradicional fotograma a fotograma, buscando una estética concreta emulando al cómic original de Vázquez (*La llave azul*, 2015).

Dejando a un lado esos autores y obras, el resto de largometrajes, con la excepción que a continuación vamos a describir, se realizaron con animación digital vectorial. El ejemplo de Baleuko es claro, ya que todos sus largometrajes han contado con esta técnica, optando habitualmente por el software Maya. Como hemos señalado Baleuko desarrolló el primer largometraje de animación digital europeo, y también, el primer largometraje de animación estereoscópica del País Vasco, la citada *Blackie&Kanuto*.

La técnica digital vectorial ha sido ampliamente utilizada y estudiada por la empresa Dibulitoon. Al mismo tiempo que ha trabajado como estudio de animación o produciendo sus obras propias, la apuesta por la innovación técnica ha sido constante. Han trabajado la captura de movimientos y la integración de maquetas y personajes reales en espacios virtuales, destacando en esta última faceta el largometraje *Mystical, el viaje de Eldyn* (Ángel Alonso, 2010). En lo que se refiere a producción propia también han sabido adecuarse a las necesidades, destacando el acuerdo de tres largometrajes que firmaron con Irusoin o su primera producción con una empresa de fuera del País Vasco, la madrileña milímetros, para producir el tercer largometraje de la saga *Dragon Hill* (Ángel Izquierdo, 2002), que se tituló *El corazón del roble* (Ángel Izquierdo, Ricardo Ramón, 2012).

Por añadidura, en el País Vasco nunca se había realizado ningún film con estreno cinematográfico mediante la técnica de *stop-motion*. Pero el film *Pos Eso*, llegó de mano de la productora Basque Films (Bilbao) y fue coproducido junto a la empresa valenciana Conflictivos Productions. Aunque la animación corrió a cargo de la casa valenciana, Basque Films es presentada como productora principal y como sus productores figuran Carlos Juárez y el director del film, Sam.⁵

Pos Eso es definida como una “comedia costumbrista” explicó el director que refleja la “España cañí” presentando, entre otros, personajes basados en hombres y mujeres conocidos de los programas de cotilleo españoles. A la bailaora protagonista y su marido torero se le suman guiños o inspiración de películas de terror tales como *El exorcista* (*The Exorcist*, William Friedkin, 1975), *La profecía* (*The Omen*, Richard Donner, 1976), *Posesión Infernal* (*Evil Dead*, Samuel Raimi, 1982) o *Arrástrame al infierno* (*Drag me to Hell*, Samuel Raimi,

2009), a los que también se le podría sumar *El día de la bestia* (Álex de la Iglesia, 1995). De esta manera *Pos eso*, que además es el primer largometraje de Sam, sigue la estela de sus anteriores trabajos como *El ataque de los Kriters Asesinos* (2007) y *Vicenta* (2010) en lo que a temática de terror se refiere.

Si tenemos en cuenta la audiencia a la que están dirigidos los films, encontramos que las películas cuya técnica difiere de la más habitual, la animación digital tridimensional, están enfocadas a una audiencia adulta o tienen guiños a la misma, como puede verse sobre todo en *Pos Eso* y *La crisis carnívora*, *Gartxot, konkista ...* y en menor medida de *Munduaren bira doan!*.

La participación de una empresa vasca como principal productora con la animación a cargo de un estudio de fuera del País Vasco se dio tanto en *Pos Eso* como en *La crisis carnívora*, en la que el estudio que se encargó de la animación fue Nikodemo. En ambos casos se dio también la participación de actores y actrices conocidas para el doblaje de los filmes. Aunque no ha sido lo habitual en el cine vasco, encontramos algunos ejemplos en los que el doblaje contó con voces conocidas. Es el caso de varios de los actores de doblaje de *¡Qué vecinos tan animales!*, la voz de Alfredo Landa en *Karramarro Uhartea* (Joxean Muñoz, Txabi Basterretxea, 2000) o *Goomer*. De cara a su último largometraje, *Olentzero eta Amilaren Sekretua*, Baleuko ha optado por voces de actores conocidos para el doblaje en español y en euskera.

Así, se observa que el aumento de las coproducciones y la ampliación del abanico temático han ido de la mano junto a la innovación tecnológica. Y apuestas como las de Basque Films con *Pos Eso* y *Psiconautas. Los niños olvidados* nos hacen intuir que esa predisposición seguirá vigente.

05

Conclusiones

Desde los inicios de la animación en el País Vasco el número de largometrajes por año se ha ido incrementando junto con el número de coproducciones, tanto a nivel estatal como a nivel internacional. Esa tendencia se ha acentuado en los últimos años, cuando han aparecido precisamente las dos únicas producciones con socios de fuera de España. Si comparamos el número de largometrajes estrenados en España y País Vasco entre 2010 y 2014, comprobamos que la tendencia es similar. Se observa un pequeño repunte en el año 2011 para bajar paulatinamente hasta las dos y una obras producidas respectivamente en España y Euskadi.

Sobre la tendencia a la coproducción, teniendo en cuenta la constante apuesta que ha realizado Baleuko desde finales de los noventa, es lógico que sea la primera casa que ha apostado por coproducir internacionalmente. Los dos últimos largometrajes, alejados de la temática centrada en Olentzero y obras dirigidas a Euskal Telebista podrían considerarse un paso adelante en la internacionalización y universalización del producto. Sorprende además que de cara a su próximo estreno, el quinto de la saga Olentzero, vuelva a apostar por una temática localista ha apostado y haya conseguido la participación de una productora extranjera. En otras palabras, los tres últimos largometrajes de Baleuko han sido coproducciones internacionales. A la actividad de Baleuko habría que sumar las iniciativas que ha llevado a cabo Dibulitoon, buscando unirse a productoras de diferentes procedencias para continuar en su labor de producir e innovar en animación.

En lo relativo al número de espectadores y recaudación en taquilla, se observa que una obra sea coproducida por dos o más empre-

El aumento de las coproducciones y la ampliación del abanico temático han ido de la mano junto a la innovación tecnológica Y apuestas como las de Basque Films con *Pos Eso* y *Psiconautas*. Los niños olvidados nos hacen intuir que esa predisposición seguirá vigente.

sas, ya sean las dos vascas, vasca-española o vasca-extranjera no es sinónimo de más o menos éxito en la taquilla ni de estrenos fuera de España. Las obras con más espectadores fueron realizadas por una única empresa. De las dos obras con participación internacional analizadas, aquella que era una coproducción europea sí que fue estrenada fuera de España, pero la otra obra, una coproducción con India, solo se vio en España.

Durante estos últimos años se ha visto como han convivido los largometrajes de carácter localista con aquellos que se alejaban argumentalmente del País Vasco. Es interesante destacar los casos en los que la historia parte de un espacio geográfico local identificable con uno real y se traslada a un contexto internacional, como es el caso de *El extraordinario viaje de Lucius Dumb*, e *Hiroku. Defensores de Gaia*, aludiendo a los derechos humanos o la ecología.

La otra cara de la manera se sitúa en las coproducciones que han traído consigo el acercamiento a temáticas no habituales en el cine vasco y casi la total descontextualización del ambiente vasco. Se puede destacar como novedoso el uso del género de terror o las historias no específicamente dirigido a la audiencia infantil. Precisamente la apuesta por una reinterpretación del fenómeno zombi habría servido para atraer el interés de empresas de fuera del país.

Por último, desde 2008 se han observado varios largometrajes que han optado por la innovación técnica. Aunque la animación se

llevara a cabo en Valencia, ha visto la luz el primer largometraje vasco realizado con técnica stop-motion. Mediante *Mystical, el viaje de Eldyn* Dibulitoon ha seguido con su labor de investigación de implementación de imagen real y de la animación que comenzó en 2002 con *El rey de la granja*. En 2012 Baleuko apostó por la estereoscopia en *Blackie & Kanuto*, cuando pocos meses antes *Las aventuras de Tadeo Jones* (Enrique Gato, 2012) había arrasado en taquilla también con proyecciones en 3-D.

Todo esto nos lleva a concluir que el aumento del número de producciones y coproducciones, ya sean estatales o internacionales, ha coincidido con la apuesta por la innovación argumental y técnica, a pesar de que número de producciones por año se haya reducido entre los años 2008 y 2015.⁶

Aún y todo, los largometrajes vascos siguen estando presentes entre las mejores obras de animación españolas. De cara a la 30ª edición de los Premios Goya, los dos largometrajes vascos estrenados en 2015 han sido candidatos. Entre *Pos Eso* y *Yoko eta lagunak*, solo la última ha sido nominada y finalista en la categoría de mejor largometraje de animación.

© Del texto: Maitane Junguitu Drona.

© De las imágenes: Maitane Junguitu (Gráficos y Tablas); EXTRA! Extremadura de Audiovisuales (Fig. 1); Extra! extremadura de Audiovisuales, (Fig. 2); Basque Films, Conflictivos Productions, 2014.

Notas

¹ En los 40 trabajos que se han abordado, todas las productoras principales están situadas en el País Vasco, a excepción de dos. El primer caso corresponde a la productora Extra! Extremadura de Audiovisuales S.A, cuyo productor es el vitoriano Iñigo Silva y con la que Maite Ruiz de Austri ha desarrollado todos sus últimos largos. Todos los largometrajes realizados por Extra han contado con los servicios de al menos un estudio de animación localizado en el País Vasco. La segunda excepción corresponde al largometraje *Goomer* que, a pesar de presentar como productora a Sogedasa (Barcelona), la animación fue desarrollada en el País Vasco (Merlín Animation y Asigraft), con director y dos guionistas vascos.

² *Pos Eso* de Sam fue producida en 2014, pero estrenada en 2015. Es por eso que según si nos referimos al número de producciones o de estrenos este film será incorporado en uno u otro año.

³ Los dos largometrajes de Baleuko se realizaron conjuntamente con otra empresa vasca, Talape. En el caso del largometraje *The Wish Fish*, la empresa extranjera fue la hindú Image Ventura. El porcentaje se repartió entre un 55% de producción vasca y un 45% de producción en India. El segundo largometraje, *Blackie & Kanuto* tuvo la participación de dos países europeos. La empresa Art'mell francesa y Lumiq de Italia juntaron cada una el 28% de producción, siendo el 44% restante producción vasca. En el futuro habría que sumar a esta lista el largometraje *Yoko eta lagunak*, en la que la empresa rusa Wizart habría participado con el 50% de la producción junto con la vasca Yokoren Kluba. Uno de los directores del largometraje, Elordi, es también director de la empresa participante Somuga. Por parte de *Olentzero eta Amilaren sekretua*, el largometraje está todavía sin calificar para su proyección, pero en la producción de la animación ha participado la empresa argentina Draftoon Animation.

⁴ Sin embargo, el film de esta directora, sin concretar su localización, se ambienta en un pueblo costero

cercano a un bosque donde se observa un crómlech similar a los que se encuentra en el País Vasco.

⁵ Previamente a *Pos Eso* en 2012 se había estrenado *O Apostolo* (Fernando Cortizo) de la gallega Artefacto Producciones. *O Apostolo* es el primer largometraje español con técnica stop-motion estrenado en salas de cine, y, casualmente, comparte género de terror con *Pos Eso*, aunque en este caso ambientándose en la Galicia rural. Anteriormente a *O Apostolo*, Pablo Llorens realizó *Juego de niños* (1999), pero que permaneció inédita en salas comerciales.

⁶ De cara a futuras investigaciones, sería interesante contrastar estas tendencias con las desarrolladas en el resto de España, así como contabilizar los datos de estrenos que se produzcan en los próximos años con el fin de observar la posible variación del número de estrenos.



Biografía

Maitane Junguitu Drona es Licenciada en Comunicación Audiovisual y Máster en Comunicación social, ambos por la Universidad del País Vasco (UPV/EHU). Actualmente está desarrollando su tesis doctoral sobre la industria de largometrajes de animación de la Comunidad Autónoma Vasca (España), incluyendo análisis narrativos y temáticos de las obras. Ha realizado dos estancias de investigación en University of Nevada (Reno) y University of Stirling, evaluando la animación en pequeñas naciones. Ha desarrollado su investigación como investigadora del Departamento de comunicación Audiovisual y Publicidad de la UPV/EHU.

Referencias bibliográficas

- AZPILLAGA, Patxi, IDOYAGA, Petxo, 2000. *Guía de ayudas al sector audiovisual*, Donostia-San Sebastián: IBAIA.
- BISHOP, Kyle William, 2010. *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*, Jefferson, Carolina del Norte y Londres: McFarland.
- DE LA ROSA, EMILIO; VICARIO, BEGOÑA, 1999. *Euskal animazio-zineari buruzko ikuspegi bat. Esperimentazioa jeneroa denez*, Vitoria-Gasteiz: ASIFA, Gobierno Vasco.
- DE MIGUEL, Casilda, REBOLLEDO, José Angel, MARINA, Flora, 1999. *Ilusión y realidad. La aventura del cine vasco en los años 80*, Donostia: Filmoteca vasca.
- DIBOOS, 2012. *Libro blanco del sector de la animación en España 2012*. Barcelona: Diboos.
- EUROPEAN AUDIOVISUAL OBSERVATORY, 2015. *Focus on animation*, Estrasburgo: European Commission.
- FLAÑO, Teresa, 2014. “Dixie vuelve al Velódromo”, en *Diario Vasco*, Donostia-San Sebastián, 16 de septiembre de 2014 (<http://www.diariovasco.com/culturas/zinemaldia/201409/16/dixie-vuelve-velodromo-20140916000829-v.html> [acceso: diciembre, 2015]).
- GOBIERNO VASCO, 2013. *Artes e industrial culturales. Informe estadístico 2011*, Vitoria-Gasteiz: Servicio central de publicaciones del Gobierno Vasco.
- JUNGUITU, Maitane, 2015. “El rol de Euskal Telebista en la producción de largometrajes de animación” en DE LAS MUÑECAS, Rocío; JUNGUITU, Maitane; MANÍAS, Miren (Ed.), *Radiotelevisión autonómica local y comunitaria. La comunicación de proximidad amenazada*. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, pp. 34-53 (<http://www.ehu.eus/documents/2061462/0/Actas+Congreso+Comunicaci%C3%B3n+de+Proximidad.pdf> [acceso: diciembre 2015]).
- LA LLAVE AZUL, 2015. “Entrevista a los realizadores de ‘Psiconautas’ en *La Llave Azul*, 1 de octubre de 2015 (<http://www.llaveazul.es/entrevista-psiconautas/> [acceso: diciembre 2015]).
- MARTÍNEZ BARNUEVO, María Luisa, 2008. *El largometraje de animación español: análisis y evaluación*, Madrid: Autor.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN CULTURA Y DEPORTE, 2015a. “Base de datos de películas calificadas” (<http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/cine/datos-de-peliculas-calificadas.html> [acceso: diciembre 2015]).
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN CULTURA Y DEPORTE, 2015b. “Top acumulado estrenos cine español 2014” (<http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/dms/mecd/cultura-mecd/areas-cultura/cine/datos-industria-cine/taquilla/cine-espanol-acumulado-2014-3.pdf> [acceso: diciembre 2015]).
- OASIS EUROPKIKARA (Estudio OEK), 2013. *Making of: Hiroku defensores de Gaia* (<https://www.youtube.com/watch?v=KpBASWjtNno> [acceso: diciembre 2015]).
- PABLO, Santiago de, 1999. *Cien años de cine en el País Vasco (1896-1995)*, Vitoria-Gasteiz: Diputación Foral de Álava.
- REDACCION CAMERAN, 2013. “Blackie & Kanuto, la última animación de estudios Baleuko”, en *Camerman*, 5 de febrero de 2013 (<http://www.camerman.es/noticias/blackie-kanuto-la-ultima-animacion-de-estudios-baleuko/1> [acceso: diciembre 2015]).
- ZALLO, Ramón (Coord), 2003. *Libro blanco del audiovisual del País Vasco*, Vitoria-Gasteiz: Gobierno Vasco.