

ZUTIK!



ZUZENDARIAK IKER ALVAREZ / HAIZEA PASTOR

ZUZENDARI ARTISTIKOA IVAN ONEKA

GIDOIA YURRE UGARTE / SEGUNDO ALTOLAGIRRE / FERNANDO SALEM / MATIAS GOLDBERG

MUSIKA SILVIA SAN MIGUEL

EKOIZLE ERAGILEA IDURRE CAJARAVILLE

ANIMAZIO ZUZENDARIA NELSON BOTTER JR.

PRODUKZIO ZUZENDARIA MAITE ARROITA

ARGITAZPEN ZUZENDARIA HAIZEA PASTOR

ZUZENDARI TEKNIKOAK MIKEL DONÉS / HÉCTOR VÁZQUEZ FAUSTO

EKOIZLEAK KARMELO VIVANCO / EGOITZ RODRIGUEZ / FERNANDO ALONSO / NELSON BOTTER JR. / ROGELIO JONATAN GUZMÁN REYNOSO

STORY BOARDA KEPA DE ORBE

AUDIO ESTUDIOA SONORA ESTUDIOS

euskaltel eitb

IMCINE

INSTITUTO MEXICANO DE CINEFOTOGRAFIA

halello

POLARSTUDIO

TORTUGA

ancine

REINO DE LEON

GOBIERNO VASCO

ihobe

Bizkaia

filmax

#zutik

f t i g

gookapi

www.gookapi.com/zutik

Ingurune naturaletik gero eta urrunago dagoen mundu global honetan, bada oraíndík zuhaitzei buruzko istorioak kontatzen dituenik.

Iratxoak, gure irudímenari íhes egíten díoten botereak dítzuten ízaki fantastíkoak bízi díra bertan.

Zuhaitzeko hazia ernetzen den unetik beretik, íratxo bat jaíotzen da. Bere patuak betíko lotuta geratzen díra.

Edo, behíntzat, elezahar zaharrenek hori kontatzen dute.

Baina, zer gertatzen da híríko zuhaitzekín?

Oraín arrískuan daude.

Zuhaitzak bota nahí dítzute eta horíekin batera bertan bízi díren íratxoak desgertuko díra ere.

Laguntzeko modu bakarra dago. Zutik eustea.

ZUTIK!

SINOPSIA

Elezaharrak dioenez, landatutako zuhaitz bakoitzeko iratxo txiki bat jaiotzen da. Une horretatik aurrera, zuhaitza eta iratxoa betiko lotuta egongo dira. Bati gertatzen zaiona besteari gertatuko zaio ere.

Iratxo hauek ikusezinak dira gizakientzat. Garai batean haurrek ikus zitzaketen, jolas eta abenturetako lagunak ziren. Baina unerenean batean haurrak naturatik urruntzen joan ziren eta harreman hori galdu egin zuten. Eta magia desagertu egin zen. Hainbestera, ezen gaur iratxoak haurren beldur baitira. Arriskutsutzat jotzen dituzte, helduak bezain arriskutsutzat, beti dena edukitzen saiatuz. Beti dena aldatu nahian.

Eta oraingoan aldatu behar dena parkea da. Alkateak plan handi bat du: parke zahar eta hostotsua 5G parke teknologiko berri bihurtzea. Ezaugarri horiek dituen munduko lehen parkea izango da, eta presidentetzara eramango du. Hiri osoari gustatzen zaio ideia, beren zuhaitzak wifia duten led antenez ordezkatu behar dituztela jakin duten iratxoei izan ezik, jakina.

Lanei hasiera eman behar dioten lehen aizkorakadaren eguna da. Mithyren zuhaitzak (haritzezko iratxo gorri bat) lehen aizkorakada hori jaso du. Eta hor hasten da iratxoen abentura parkea salbatzeko nahian. Baina zer egin dezakete? Antzinako pinuaren orakuluak du giltzarria. Orain beldur diren umeei berriz konektatzea da gakoa. Horien laguntzarekin bakarrik saiatu ahal izango dira helduak konbentzitzen. Helene, alkatearen alaba, hori lortzeko biderik laburrena dirudi. Baina erronka zaila da oso: Heleneren lagunik onena bere tableta da. Eta ez da salbuespena. Haurrak beren smartphone eta tabletei begira egoten dira uneoro eta ez dira inguruan gertatzen denaz ohartzen. Eta gutxi balitz, 5G parkearen ideiak ere liluratzen ditu.

Hiri handian galdutako iratxo txikiek lortuko ote dute haurrak gero eta urrunago somatzen duten natura batekin berriro konektatzea?

Zuhaitzen eta iratxoen biziraupena horren menpe dago.

FITXA TEKNIKOA

- **TEKNIKA: ANIMAZIOA 3D CGI**
- **FORMATUA: DCP 2K**
- **NAZIOARTEKO IZENBURUA: SAVE THE TREE!**
- **GENEROA: ABENTURAK, FAMILIARRA, INGURUMENA**
- **IRAUPENA: 80 MINUTU**
- **AUDIENTZIA: FAMILIARRA**
- **JATORRIZKO BERTSIOA: EUSKERA**
- **BESTE BERTSIO BATZUK: GAZTELERA, INGELERA, PORTUGALERA**
- **KOPRODUKTOREAK: BALEUKO SL (ESPAINIA)
TORTUGASTUDIOS (BRASIL)
POLAR STUDIO (MEXIKO)**

FITXA ARTISTIKOA

- **ZUZNEDARIAK:** IKER ÁLVAREZ eta HAIZEA PASTOR
- **GIDOIA:** YURRE UGARTE, SEGUNDO ALTOLAGIRRE, FERNANDO SALEM eta MATIAS GOLDBERG
- **ANIMAZIO ZUZENDARIA:** NELSON BOTTER JR.
- **ARGIZTAPEN ZUZENDARIA:** HAIZEA PASTOR
- **ZUZENDARI ARTISTIKOA:** IVAN ONEKA
- **MUSIKA:** SILVIA SAN MIGUEL
- **SOINU MUNTAIA:** IRATI SERRANO
- **MUNTAIA:** OSCAR EDUARDO ARAIZA ROLDÁN
- **ZUZENDARI TEKNIKO:** MIKEL DONÉS
- **FX ZUZENDARIA:** RICARDO ROBLES RAMÍREZ
- **BIKOIZLEAK:** JON GOIRICELAYA, EBA OJANGUREN, ANA BEGOÑA EGILEOR, IKER DÍAZ, JOSU VARELA, IMANOL GONZÁLEZ
- **PRODUKTOREAK:** KARMELO VIVANCO, EGOITZ RODRIGUEZ, FERNANDO ALONSO, NELSON BOTTER JR. eta JONATÁN GUZMÁN
- **PRODUKZIO ERAGILEA:** IDURRE CAJARAVILLE
- **PRODUKZIO ZUZENDARIA:** MAITE ARROITA

ZERGATIK ZUHAITZAK "ZUTIK" MANTENDU?

Pediatra, hezitzaile eta psikologo batzuek dagoeneko hitz egiten dute natura-gabeziagatiko sindromeaz. Gaitz horrek ingurune naturalekin kontaktuan egotetik urrun bizi diren haurrei eragiten die, eta hainbat sintoma ditu: obesitatea, estresa, ikaskuntza-nahasmenduak, hiperaktibitatea, neke kronikoa edo depresioa, besteak beste. Fastfood eta fastlifea esportatzen duen amerikar gizartean hasi zen fenomeno hori gorabidean dagoen errealitatea da gure egungo gizartean.

Haur asko etxetik irteten dira goizean eskolara autoz edo autobusez joateko, arratsaldean bide beretik itzultzen dira eta jolasteko orduan etxean egiten dute, eta askotan kontsolarekin edo ordenagailuarekin. Gurasoek beren jarduera-agendak betetzen dituzte etorkizunerako prestatzeko, eta beren segurtasunaz arduratzen dira, ingurune babestuetan edukitzeaz, ez bustitzeaz, ez zikintzeaz, zomorrerik ez haztatzeaz... Emaizta parkean edo landan askatasunez jolasten ez duten ehunka haur dira, zuhaitzetara igotzen ez direnak eta enborrekin txabolak egiten ez dituztenak, sugandilak eta intsektuak ehizatzen ez dituztenak eta putzuetara harririk botatzen ez dutenak, zikindu ez daitezen.

Adituek diotenez, naturarekin izandako esperientzia horiek kenduta, haur horiek garapen kognitibo eta emozionalerako espazio garrantzitsuak galtzen dituzte, esploratzeko, sortzeko eta elkarbizitzarako eta arazoak konpontzeko gaitasuna galtzen dute. Eta zenbait ikerketa-azterlanek frogatzen dute landetako haurrak gutxiago gaixotzen direla, kontzentrazio eta autodiziplina hobeak dituztela, koordinazio fisiko, oreka eta arintasun hobeak dituztela, irudimentsuagoak direla, dibertitzeko eta taldean lankidetzan aritzeko trebetasun handiagoa dutela, behatzaileagoak direla, arrazoitze gaitasun handiagoa dutela eta barne-bake handiagoa dutela. Hirikoak, berriz, beldurgarriagoak dira, alergia gehiago sortzen dituzte, gehiegizko pisua edo obesitatea dute, urduriagoak eta ezseguruagoak dira, gehiago aspertzen dira... Bada, ingurugiro natural batera hurbiltzea da filme honen asmoetako bat.

ZUHAITZAK ETA IRATXOAK

Haurrak ile eta lumadun animalien bizitzaren bidez naturara hurbiltzea ez da horren zaila. Baina haurrei landareekiko interesa piztea zailagoa da. A priori, ez dago animalien munduan hauteman daitekeen sentiberatasunari lotutako misteriorik. Landareak ez dira mugitzen, ez dute erreakzionatzen. Hala ere, landareek funtsezko papera jokatzen dute Lurreko bizitzaren euskarri gisa. Hori dela eta, funtsezkoa da haurrei landare-bizitza estimatzen laguntzea, landareek beren bizitzarako eta inguruko osasunerako duten garrantzia ulertzen laguntzea.

Animalien eta landareen arteko interakzioa abiapuntu egokia da haurrak landareen munduaz interesatzeko. Landare-mundura gerturatzea, zentzumenez eta jolasez, gainditu gabeko gaia da gure gizartean. Horregatik, telesailak iratxoak zuhaitzekin edo landareekin lotzen ditu. Horrela, haurrek zuzenago hauteman dezakete zuhaitz bakoitzak duen bizitza. Landareak bizirik daudela ulertuko du, hazi, eraldatu, ugaltu eta hil egiten direla.

Iratxo bat jaiotzen da zuhaitz bat landatzen den bakoitzean. Eta zuhaitzak beharrezkoak dira klimaalaketaren alde borrokatzen direlako, gizakiok arnasten dugun airea garbitzen dutelako, oxigenoa ematen digutelako, energia gordetzen dutelako, uraren kutsadura prebenitzen laguntzen dutelako, janaria ematen digutelako eta, oro har, gure osasunerako onuragarria den lana egiten dutelako.

PERTSONAIAK

Elezaharrak dioenez, denok dugu zuhaitz bat gure jaiotze-dataren arabera. Antzinako sinesmen horren arabera, denok gaude zuhaitz mota bati lotuta eta oro har gure nortasunak eta balioak, zuhaitz horren ezaugarriak ditu.

Sustrai zeltak dituen antzinako elezahar honek, gure unibertsoaren erdigunea, basoa zela zioen, eta bere horoskopoak, zuhaitzak zirela, zuhaitzok bizitzaren ikur bat irudikatzen zuten.

Sinesmen hori jaso eta mitologia ezberdinetako pertsonaiekin uztartzen du filmeak. Horietako askok iratxoek eta galtzagorrien antzeko pertsonaiez hitz egiten dute, naturaren zaindari izateagatik eta lanerako gaitasun nekaezinagatik bereizten direnak.

Euskal mitologiako eta mitologia zeltiarreko elementuen fusio hori eguneratu egin dugu, edozein hiritako hiri-parke garaikide batean kokatu daitezkeen istorioak sortuz. Natura erdian jaiotako edozein hiri, naturari bizkarra emanez hazi eta garatu zena.

IRATXOAK

Zuhaitz bat lurretik jaiotzen den bakoitzean, iratxo bat zuhaitz horretatik sortzen da. Iratxo horrek tipologia eta kolore jakin bati erantzuten dio. Zuhaitz bakoitzeko iratxo bat dago, eta kolore eta forma guztietakoak daude, zuhaitzak adina.

Jarraian, filmeko esanguratsuenak deskribatzen dira:



Liderra

Filmeko protagonista. Iratxo gorri bat da, haritz batetik datorrena. Haritza indarraren zuhaitza da. Eta Mithy ezin hobeto erantzuten dio definizio horri. Naturaren iratxo sendoa da, ausarta, indartsua, independentea, sentibera, oinak lurlean ondo jarriak dituena, haritzaren sustraiak bezala. Lizekin batera parkeko iratxoen eta zuhaitzen liderra da. Eta ekintza gustatzen zaio. Iniziatibadun pertsonaia da, gaztea, baikorra, ausarta, ameslaria, borrokalaria eta abenturazalea. Bikain abesten du.

Arra bat besterik ez du neurtzen, 18 cm-ko altuera edo, jaka gorri bat eta txano bitxi bat janzten ditu, nondik hosto gorri batzuk sortzen diren, bizi den zuhaitzaren hosto berberak. Bere zuhaitzari oso lotuta dago, bat dira eta berari gertatzen zaion guztia beretzat sentitzen du. Lagundu eta babestu egiten du, bizi-zikloa egunez-egun, urtaroz-urtaro, urtez-urte osatu dadin. Lidergo-dohainak dituen jenioa da, burutsua, harroa eta ausarta. Horren ondorioz, inoiz modu oldarkorrean jokutzen du, eta horrek arazoetan sartzea eramaten du. Ahots kantaria eramatea gustatzen zaio, eta senez jokutzen du, gauzak egin aurretik pentsatzea ez da bere lelo gogokoena. Nekatu arte irauten du, eta ez zaio gustatzen bere besoa okertzea. Bere buruargitasuna eta burugogorkeria ekitatez banatzen dira bere burmuin txiki baina bitxian. Gainerako iratxoek buruzagitza hartzen dute eta errespetatu egiten dute, nahiz eta honek behin baino gehiagotan buruz ekarri.

- **Helburu nagusia:** parkea salbatzea.
- **Hizkuntza eta hizkera ezaugarriak:** Euskara batuan hitz egiten du erregistro nahiko informalean, espresio kaletarrekin uztarturik ("Txo!", "motel", "Aizu!").



Liderra

Pertsonaia nagusia, Mithyrekin batera iratxo komunitateko liderra da ere. Iratxo laranja bat da, lizar basati batetik datorrena. Iratxo basati on legez, ez da ezerren beldur. Hegal txiki batzuk ditu, airean altxatu eta hegan egin ahal izateko.

Liz arduratsua, azkarra, dotorea, zentzuduna, abenturazalea, sarkastika, errebeldea eta bazilatzailea da. Bikain abesten du. Abenturaren batean laguntzeko eta hegaldiari ekiteko prest dago beti. Airean gora egiteko duen trebetasun horrek perspektiba ezin hobea ematen dio gauzak beste era batera begiratzeko, Mithyk, bere lagunik onenak, konfiantza osoa du ikuspuntu horretan.

Bere ezaugarri nagusia hegan egiteko erabil ditzakeen bi hegaltxoak dira, lizarren hostoak gogorazten dituzte. Hegan egiteko aukera horrek abantaila handia ematen dio bere zuhaitzaren zaintzan egunerokotasunari aurre egiteko. Lizek, Mithyk bezala, bere zuhaitzarekin lotura teluriko bera mantentzen du eta arretaz zaintzen du. Ausarta, kalkulatzalea eta oso azkarra da, liderra da eta nekaezin zaintzen du iratxoen eta, beraz, parkearen segurtasuna. Egoera bakoitza arrazionaltasunez aztertzen du. Bere adimenak eta hegan egiteko ahalmenak iratxoen komunitatean funtsezko pieza bihurtzen dute.

- **Helburu nagusia:** parkea salbatzea.
- **Hizkuntza eta hizkera ezaugarriak:** Euskara batuan hitz egiten du erregistro nahiko informalean, espresio kaletarrekin uztarturik ("Txo!", "motel", "Aizu!"). Tonu sarkastikoa erabiltzen du ere.



Jakintsuaren ikaslea.

Iratxo urdin-horixka, gazte eta txikia da, bananondo batetik datorrena. Xarmagarria da, positibista, zintzoa eta justiziaren zentzu zehatza duena. Horregatik da iratxo jakintsuaren ikaslea. Egia esan, inork ez zuen aukeratu, bere zuhaitza, soilik, iratxo jakintsuaren izei handiaren itzalpean ernatu zen, eta Hur, bere patua, iratxo jakintsu zaharra ordezkatzeari dela konbentzitu da.

Botereak dituela uste du, baina nahiko baldarra denez, batzuetan dibertigarria da, beste batzuetan gogaikarria. Traketsa, umore onekoa, alaia, bihurria, gaztea, barregarria, energiaz beterikoa, xelebrea, abenturazalea, ausarta eta ameslaria.

Iratxo potolo bat da eta taldearen batez bestekoa baino pixka bat baxuagoa. Ameslaria da eta oso erraz ilusionatzen da. Handitan argi dauka zer izan nahi duen: iratxo jakintsua. "Lehen urteko" ikaslea da oraindik, eta denbora luzea beharko duela dirudi. Dena ematen du egiten duen ekintza bakoitzean, batez ere lehenengo 10 segundoetan, konstantzia ez da bere armarik onena, atsegin du alferkerian ibiltzea eta ezer egin gabe egun osoa pasatzea. Gose handia du. Baldar maitagarria da, baina azkenean istiluetan sartzen da, eta are okerragoa dena, besteak sartzen ditu.

- **Helburu nagusia:** orakuluan agertzen den arazoa konpontzea. Ondo pasatzea.
- **Hizkuntza eta hizkera ezaugarriak:** pertsonaia honen zuhaitza bertokoa ez denez, euskalki desberdina du. Bizkaitarrez hitz egiten du erregistro informalean.



Ninja konspiratzailea.

Iratxo gazte bat da, kolore berde eta horikoa, huntza edo xiratik dator. Eta horrelakoa da; antolatua, planifikatzailea eta inbaditzailea. Oso arina eta atletikoa da. Munduko karaketa onena izatea da bere ametsa. Samuraitzat du bere burua. Arraroa da, serioa, kexatia, sarkastikoa, hotza, desatsegina, baina oso bihotz onekoa. Bere ideietan asko sinesten du, imajinazio handiko pertsonaia. Fantasiak eraikitzen ditu bere buruan eta ondorioz oso mundu propio eta berezi batean bizi da. Ausarta da, baina agian bere zentzugabekeriagatik izango da. Ez ditu bere borroka-arten unibertso berezia eta errealitatea ondo bereizten.

Huntz on gisa, helburu bat du: haztea eta hiriko eraikinen kontrola eskuratzea. Bere etxea hainbat aldizkariz beteta dago, non eraikuntza mota ezberdinak jan egin dituzten huntza handiak ikus daitezkeen, hala nola, etxe, eraikin edo lantegietan, "Tokiaren kontrola hartuz", Xirak berak dioen bezala. Berez, ez da parketarra, herriko eskolako landare batean bizi da.

- **Helburua:** hirukote misiolariari laguntzea.
- **Hizkuntza eta hizkera ezaugarriak:** azentu orientala dauka eta onomatopeiak erabili ohi ditu.



PINTXO

Arantzadun iratxoa

Iratxo berde bat da, kaktusetik datorrena (echinocactus). Indibidualista, beldurtia, lotsatia eta lehorra da, oso lehorra. Izan ere, parkeko gune lehorrenean bizi da. Alarmista hutsa da. Kaktus iratxo on bezala, pintxoz inguratuta dago. Bere burua babesteko, berak dioen bezala.

Oso dramatiko eta esageratua da, oso pesimista. Beldurtia, ahula, zalantzatia eta ezegonkorra da. Baina dibertigarria da aldi berean. Urduri jartzen denean, globo batean bihurtzen da eta helio ahotsarekin hitz egiten du. Lehorrean aurki dezakegun globo arrain baten antzekoa da.

- **Helburuak:** Mithy, Liz eta Hur kanpoan diren bitartean parkea babestea.
- **Hizkuntza eta hizkera ezaugarriak:** pertsonaia honek hitz totalka hitz egiten du. Bere inseguridadeen isla. Euskara batuan eta erregistro informalean hitz egiten du. Helio ahotsarekin izuturik dagoenean.



Jakintsua?

Iratxoen artean zaharrena da. Orojakilea eta sarkastikoa, nekatuta bizi dela dirudi. Lasaia eta pazientzia handikoa. Eta noski, izenak dion bezela jakintsua. Etenaldi luzeekin kadentziaz hitz egiten du. Esperientzia da bere ezaugarriarik onena eta etorkizuna iragartzeko trebetasun berezia du. Horretarako, harentzat harri magikoa den orakulura jotzen du.

Orakulua milaka urteko izeiaren barnean dago, non iratxo jakintsua bizi den. Orakulua harri berde garden bat da, glifoak eta grabatuak dituen zirkulu baten erdian dagoen esmeralda bat bezalakoa. Iratxo jakintsuak eskatuta baino ez du erantzuten. Martxan jartzen denean, sorta berde batekin argitzen da, zeinari esker holograma moduan loturarik gabeko irudiak ikus baitaitezke, eta horien esanahia iratxo jakintsuak bakarrik baitaki partzialki interpretatzen. Normalean bere erantzunak argitu beharreko enigmak izaten dira. Hur da bere dizipulua, baina askotan iratxo jakintsua bere onetik ateratzea baino ez du lortzen.

- **Helburu nagusia:** hirukote misiolariari laguntzea.
- **Hizkuntza eta hizkera ezaugarriak:** pertsonaia hau beste belaunaldi batekoa denez, euskalki desberdina du. Bizkaitarrez hitz egiten du erregistro formalean. Tonu sarkastikoa ere erabiliko du.



PAGO

Beldurtia.

Bigarren mailako pertsonaia. Pago iratxo marroi berdexka bat da, pago batetik datorrena.

Lotsatia eta isila da. Ez zaio gustatzen ekimena eramatea, eta nahiago du bigarren maila batean mantendu. Leiala da, baina koldarra. Nekatuta bizi den pertsonaia. Nahiko pesimista, urduri dago beti. Ahula da.

- **Helburua:** Mithy, Liz eta Hur kanpoan diren bitartean parkea babestea.
- **Hizkuntza eta hizkera ezaugarriak:** oso pertsona urduria eta ahula denez, dardarka hitz egingo du. Hori bai euskara batuan eta erregistro nahiko formalean.



BIGARREN MAILAKO PERTSONAIK ETA EXTRAK

Adibide gisa irudi batzuk gehitzen dira.



GIZAKIAK

Filmean, istorioa gizatiartzen duten hainbat pertsonaia agertzen dira. Eginkizun erabakigarria dutenak bakarrik deskribatuko ditugu:

ALKATEA

Noren alde bozkatuko duzue? Nigatik, noski.

40 urte. Gizon prestua eta modernoa. Boterea beste ezerekin gaineratzen du. Hauteskunde kanpaina murgilduta dago. Hiriko parke zahar eta hostotsua 5G parke moderno bihurtzea da bere hauteskunde programaren erdigunea. Horrekin hiri osoa harrapatu du. Heleneren aita da, eta ez du zalantzarik bere kanpaina aita arduratsuaren irudi ona sortzeko erabiliko duela alaba.

Anbizio handikoa da. Aditz errazekoa da, engatusatzailea. Irribarre handi bat eta inoiz hutsik egiten ez dion ahots sendo bat dira hiritarrak bereganatzeko bere armarik nabarmenenak. Hiriaren "jabea" da eta bere gogora eraldatzen du. Gauzei buruzko ikuspegi materialista du, eta beren balioa egiten dioten mesedearen arabera da. Bere alabarekiko harremanean zorrotza da, eta bere energia guztia lanerako gordetzen du. Bere neurri eta irudira egindako hiri bat eraiki nahi du. Ez du ezer errespetatzen, bere proiektua oztopatzen duen nor edo zernahi zanpatzen du. Batzuetan munduaren nagusi izatera bideratua dirudi.



Alkatearen alaba.

Helene 8 urteko neskatoa da. Aitarekin bizi da eta hau bere hauteskunde-kanpainan murgilduta dago. Eta hauteskunde-kanpainan gaudenean, “Denak ordenan egon behar du”, bakoitzak bere rola jokatu behar du. Helenerena, alkatearen alaba perfektua izanik, aitari hauteskundeak irabazten laguntzea da. Ahotsik gabeko neska bat dela esan genezake. Bere aitak beragatik hitz egiten duelako. Beraz, jendaurrean Helene bere aitak esaten diona errepikatzen baina ez da ausartzen.

Besteen begietara alkatearen neskato mimatua da, nahi duen guztia duena. Baina Helenerentzat errealitatea bestelakoa da. Ez da ausartzen ezer esatera, ez da ezertara ausartzen. Eta horrek lagunik ez izatea eragin dio. Horregatik bere lagunik onena tablet bat da. Hor, bere tabletak erakusten dion errealitate areagotuaren munduan, “bizi” da Helene. Eta, zehazkiago, iratxoei buruzko bideo-joko batean, une oro iratxoak harrapatzean datzan bideo-joko batean. Ihes egin nahi duen errealitatetik ihes egiteko bere modua da. Bihurria eta independentea da, eta beti dauka galdera deseroso bat gordeta tiroka jartzen zaion helduari botatzeko, betiere aita bertan ez badago, noski. Beste umeen aldean desberdin sentitzen da.



POL

Mutil perfektua

Beste neska-mutilen liderra da. Ederra, atletikoa, jatorra, bizkorra... badirudi dena duela. Baina itxurek ere batzuetan engainatu egiten dute. Hau da kasu horietako bat.

Ospeak obsesionatzen du. Umeen liderra izan nahi du kosta ala kosta. Harroa, berritsua eta krudela da batzuetan, batez ere itzala egin diezaioketenak barregarri uzteko aukera ikusten duenean.



BESTE HAURRAK

Besteak

“Besteak” Heleneren ikaskideak dira. Ez dute ia ezer egiten Helenerekin. Egia esan, denek uste dute Helenek berak ez duela beraiekin egon nahi.



BIZKARTZAINA

Haur zaintzailea

Alkatearen bizkartzaina eta bere eskuineko eskua da. Bi metroko erraldoi bat da, ia ez du hitzik egiten, ez du iritzirik ematen, eta bere emozio sorta hutsera murrizten da. Alkateari obeditzea besterik ez du egiten eta begirunerik gabe aritzen da. Indar gordina da bere lan-tresna. Itxura beldugarria du.

Beti jantzi beltz eta eguzkitako betaurrekoekin janzten da. Txarra egiten badu ere. Alkatearen bizkartzaina da, baina bere denbora gehiena Helene zaintzen ematen du. Bera arduratzen da eskolara eramateaz, askaria eramateaz, jasotzeaz...

Bere itxurak eta egiteko moduak, eskolako haurren pertsonaiarik beldugarriena bihurtu dute, eta horrek ez du Heleneren sozializazioan askorik laguntzen.



IRAKASLEA

Hogeita hamar urteko emakumea da, erakargarritasun fisiko handikoa, eta alkateak erakartzen du. Zorrotza da hurrekin. Arauak errespetatzea gustatzen zaio, ezarritako bidetik ezer ez ateratzea, dena ongi kalkulatuta izatea. Haurrak diziplina handiz gidatzen ditu. Bere karrera profesionalerako bizi da.



BIGARREN MAILAKO PERTSONAIK ETA EXTRAK

Adibide gisa irudi batzuk gehitzen dira.



ZUZENDARIEN CURRICULUMAK

IKER ÁLVAREZ SALABERRIA

Iker Urretxun jaio zen, 1976an. 1996an hasi zen zinemagintzara hurbiltzen, Escivi-n (irudia eta soinua, Andoain), eta bere prestakuntza Sarobe-n osatu zuen (Zinema teoriko praktikoko ikastaroa Sarobe-ko arte eszenikoen zentroan, Urnieta). Bertan, muntatzaile eta musikari gisa parte hartu zuen bi film laburretan, 16 milimetrotan. 2000/2001 ikasturtean, zinemarako eta telebistarako efektu berezietarako teknikariaren ikastaroa egin zuen Softimage 3Drekin (Donostia). 2002an hasi zuen bere ibilbide profesionala animaziozko filmetan (Baleuko, Durango), 11 urtez animaziozko film luze eta telesailetan lan eginez, batez ere animaziozko zuzendari eta animatzaile gisa. Film luzeetan eta telesailetan animatzaile gisa ere lan egin du (Sarobe, Andoain) eta (Basque Films, Bilbo), eta bere prestakuntza 3D animazio ikastaro aurreratu batekin (Animun, Malaga) osatu du. 2016an eta 2017an 3D pertsonaien animazio-eskolak eman zituen Iturrondoko Prestakuntza Zentroan, Nafarroan. Musikari bezala ere ibilia da, The hot dogs taldearekin lau disko argitaratuz eta instrumentista bezala bira batean (Sorkun) parte hartuz. Gaur egun kontzertuak ematen eta animazioaren munduan freelance gisa lan egiten jarraitzen du.

Ikerrek ibilbide luzea egin du animazio zuzendari gisa, baina film luzeen zuzendaritza orokorrera jauzi egitea falta zitzaion. Aukera hori Baleukoren eskutik iritsi zaio, "Zutik!" animaziozko film luzearen proiektuan, Haizea Pastor zuzendari eta argazkilariarekin batera.

Film luzeak animazio-zuzendari gisa.

Amilaren Sekretua (Baleuko, 2015)

Wish Fish (Baleuko, 2012) Goya Sarietan animaziozko film onenaren saria irabazteko izendatua.

Olentzero eta Iratxoeren Jauntxoa (Baleuko 2012)

Blacky and Kanuto (Baleuko, 2013)

Olentzero eta oparien ordua (Baleuko 2008)

Betizu eta Urrezko zintzarria (Baleuko 2007) Goya Sarietan animaziozko film onenaren saria irabazteko izendatua.

Film luzeak animatzaile gisa.

Pixi Post (Somuga, 2016)

Yoko (Somuga, 2015) Goya Sarietan animaziozko film onenaren saria irabazteko izendatua.

Poseso (Basque Film, 2014)

Betizu eta xangaduko misterioa (Baleuko 2005)

Unibertxolariak (Baleuko, 2003) Goya Sarietan animaziozko film onenaren saria irabazteko izendatua.

Betizu izar artean (Baleuko, 2002)

ZUZENDARIEN CURRICULUMAK

HAIZEA PASTOR RODRIGUEZ

Haizea Pastor Gasteizen jaio zen 1987an. Hasieratik, argazkigintza sozial eta artistikora, publizitatera, kolorearen kudeaketara eta postprodukzioa bideratzen du bere prestakuntza. Gaztelaniaz, euskaraz eta ingelesez hitz egiten du. Bere lanak errealizazioarekin, argazki-zuzendaritzarekin eta etalonaje digitalarekin lotuta daude.

Haizeak ibilbide luzea egin du argazki-errealizadore eta zuzendari gisa, baina animazioaren munduan egiten duen lehen murgilketa da hau.

Filmografia.

Ur handitan: errealizazioa eta argazkigintza

Gure Esku dago (dokumentala): errealizazioa eta argazkia

Egunkaria (dokumentala): errealizazioa eta argazkia

Altsasu, gauaren muturrerainoko bidaia (dokumentala): errealizazioa eta argazkia

Sagak: errealizazioa eta argazkigintza

Hasiera guztiek amaiera dute: errealizazioa eta argazkigintza

Fin de eta (dokumentala): kamera-laguntzailea

Solopecios, memoria sumergida (dokumentala): Zuzendaritza eta argazkia

Elizarekin topo egin dugu (dokumentala): errealizazioa eta argazkigintza

Euskadi zentsura frankistapean (dokumentala): errealizazioa eta argazkigintza

Sexu-txalo-muxu tiro pum: zuzendaritza

Autokritikaren boterea (dokumentala): errealizazioa eta argazkigintza

Catalunya agur: errealizazioa

HISTORIAL DE LA PRODUCTORA

Baleuko 1993an sortu zen dokumental kultural eta historikoak ekoizteko helburuarekin. Handik gutxira telebistako saioak ekoizten hasi zen eta 1997an animazioaren eta ekitaldien kudeaketaren munduan sartu zen.

Animaziozko film luze onenaren Goya saria irabazia dauka eta Malaga, Nantes, Donostia, Charlestone eta Giffoni zinemaldietan parte hartu du, besteak beste.

Arte eta Zientzia Zinematografikoen Akademiako kidea eta Animazio Ekoizleen Espainiako Elkarteko kidea da.

Gaur egun hainbat esparrutan gaude: animaziozko film luzeen ekoizpenak, fikziozko film luzeak, animaziozko telesailak, telebistako programak eta dokumentalak.

Irudi infografikoko espezialistak. Baleuko ordenagailuz sortutako irudiaren ekoizpenean espezializatu da, eta gaur egun punta-puntako enpresetako bat da estatuan. Bere esperientziaren erakusgarri dira zinemarako (12 film luze baino gehiago) eta telebistarako egindako ekoizpen ugariak.

FIKZIOZKO FILM LUZEAK



EL DOBLE MÁS QUINCE 2019



GERNIKA BAJO LAS BOMBAS (TV MOVIE) 2012



AMAREN ESKUAK 2013



A ESCONDIDAS 2015



IZARREN ARGIA 2010



EUTSI! 2007

ANIMAZIOZKO FILM LUZEAK



OLENTZERO

Euskal mitologiako pertsonaiari buruzko bost film egin dira. Olentzerori esker mugak gainditu ditugu nazioartean:

2015 - Olentzero eta Amilaren sekretua (62')

Animaziozko film onenaren Platino Sarien izendapena. 2016.

2011 - Olentzero eta Iratxoaren Jaunxoa (65')

2008 - Olentzero eta opariaren ordua (68')

2005 - Olentzero eta zubilaren lapurreta (75')

2002 - Olentzero, gabonetako ipuina (65') (2003an Goya sarietara izendatua)



BLACKIE & KANUTO

2013 - (84')

Luzemetraia. Frantzia eta Italiarekin batera ekoiztua.



THE WISH FISH (El Pez de los deseos)

2012 - (74')

Luzemetraia. Indiarekin batera ekoiztua.

(Animaziozko film onenaren Goya sarietarako izendatua 2013an)



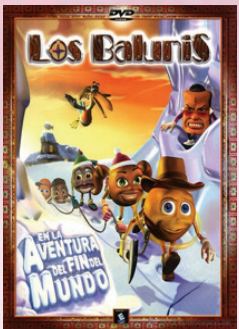
BETIZU

Betizu sagak 3 film luze ditu.

2007 - Betizu eta urrezko zintzarria (65') (Animaziozko film onenaren Goya sarietarako izendatua 2008an)

2006 - Betizu eta Xangaduko misterioa (64')

2003 - Betizu izar artean (71')



UNIBERTSOLARIAK MUNDUAREN ERTZAREN BILA

2004 - (88')

Luzemetraia.

(2005eko animaziozko film onenaren Goya sarietarako izendatua)



MEGASONIKOAK

1997 - (85')

Luzemetraia.

1998ko animaziozko film onenaren Goya Saria. Europako lehen film luzea 3Dn.

Worldfest, The Charleston International Film Festival: Gold Award.



www.baleuko.eus