



La obra de Zumeta, un gran óleo sobre lienzo, es el origen del proyecto de animación

Volver a 'Gernika'

El 26 de abril se cumple el 75 aniversario del bombardeo de Gernika, un hecho histórico al que se refirieron en sus obras el pintor José Luis Zumeta y el músico Mikel Laboa. Ahora el resultado de aquellos trabajos se unen en un cortometraje de animación, en el que audio y plástica cobran vida para ilustrar aquel tan lamentable hecho histórico que convirtió a la localidad vizcaína en el símbolo del horror de la guerra en todo el mundo

El 26 de abril de 1937 para Gernika no fue un lunes normal de mercado. El día que había amanecido en calma se tornó en la más absoluta destrucción con la llegada de un escuadrón de aviones alemanes que asoló la localidad vizcaína a su paso, convirtiéndola en símbolo del horror de la guerra y en un icono de reflexión artística. De hecho, la corriente de denuncia de aquella atrocidad —que tuvo gran impacto internacional— inspiró a autores de todas las disciplinas y encontró en Pablo Picasso a su mayor adalid.

En un entorno más cercano, José Luis Zumeta y Mikel Laboa, grandes amigos y miembros de la vanguardia artística vasca, quisieron —cada uno a su manera— evocar en sus trabajos aquel doloroso episodio histórico. En 1967 el pintor usurbildarra ganó el Gran Premio de Pintura Vasca con el cuadro *Homenaje al Gernika de Pablo Picasso* y cinco años después, en 1972, Laboa estrenó *Gernika. Lekeitio 4* para voz y guitarra.

No fueron las únicas ocasiones en las que pintor y músico se acercaron al bombardeo ya que en 1999 tanto uno como otro proponen nuevas versiones plásticas y sonoras del mismo. José Luis pinta un gran óleo sobre lienzo con el título de *Gernika* y Mikel graba *Gernika-Zuzenean 2*, acompañado por el Orfeón Donostiarra y la Joven Orquesta de Euskal Herria. Dos obras que juntas dan sentido ahora a un nuevo proyecto que nos devuelve 75 años atrás en el tiempo: un cortometraje de animación que

toma como base la obra pictórica y el ritmo y la duración del tema musical.

Su director y alma máter Ángel Sandimas, amigo personal de José Luis Zumeta y experto en 3D, nos propone un itinerario a través de la obra de arte. "Más que descubrir nuevos aspectos, he tratado de trasladar los que ya había a un entorno más realista". Implicado en todas las labores técnicas durante casi toda la producción, Ángel ha contado con la colaboración de Aitor Gastón, artista especializado en animación de personajes con amplia trayectoria como animador en Japón y EEUU.

Dos partes

El corto consta de dos partes. Una primera en blanco y negro que nos traslada a los momentos previos al bombardeo y a la llegada de los aviones; y una segunda, en color, en la que ha tomado parte activa el propio pintor guipuzcoano. Tal y como Zumeta explica, esta última parte de la película "es una interpretación del cuadro. Entiendo que no tiene por qué ser reconocible, aunque creo que sí lo es ya que las figuras se corresponden a las de la pintura que, a su vez, están basadas en los dibujos de estudio previo que hizo Picasso para su *Guernica*". "Hice algunas cabezas de barro que han servido como modelos para la animación y algunos dibujos de paisajes, ruinas, cielos... que me iba pidiendo Ángel".

La relación entre ambos se fraguó en el valle de Arantzazu, enclave navarro de donde han sido veci-

nos ambos. "José Luis es una persona muy generosa, con gran carisma y, dentro de la compleja personalidad de un artista, es muy llano. Ha sido una suerte conocerle pues ha llenado el día a día dentro del aislamiento típico de la zona rural. En cuanto al trabajo con él, ha sido muy diferente de lo que son las relaciones profesionales habituales ya que los tiempos y los ritmos nada han tenido que ver con la producción convencional. Mientras yo seguía en mi lento caminar, solo con mi máquina, de repente llamaba a la puerta y aparecía con un nuevo

diseño de personaje absolutamente maravilloso".

Zumeta y Laboa

"No he seguido todo el proceso de cerca, porque ha sido muy largo. De manera intermitente, cuatro años. Para mí, demasiado", señala Zumeta. "He visto casi terminada la segunda parte y me ha gustado. Especialmente el ambiente, el clima de la ciudad destruida y el ritmo, que viene dado por la música de Laboa. De hecho, todo el montaje está supeditado a la melodía de Mikel". Precisamente ni Sandimas ni Zume-

ta dudan en señalar que el corto "habría gustado" al cantautor donostiarra.

"A Laboa no llegué a conocerle personalmente —cuenta el director—. Teníamos intención de hablarle del proyecto cuando tuviese una base más sólida, pero falleció en ese transcurso de tiempo". Pese a ello, confiesa haberlo tenido muy presente. Quien sí ha tenido la oportunidad de ver el corto ha sido su viuda, Marisol Bastida, a la cual está muy agradecido. "Nos ha apoyado mucho".

Naiara Baza



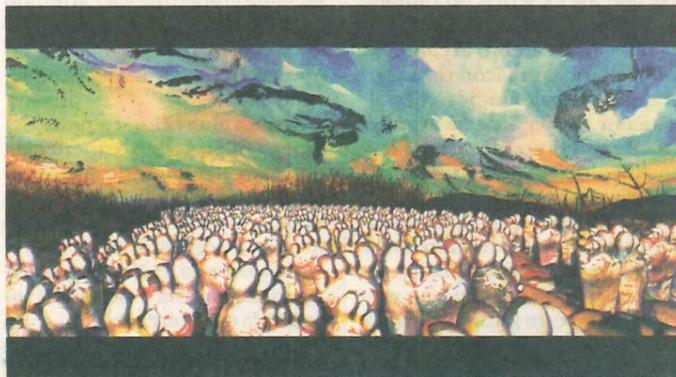
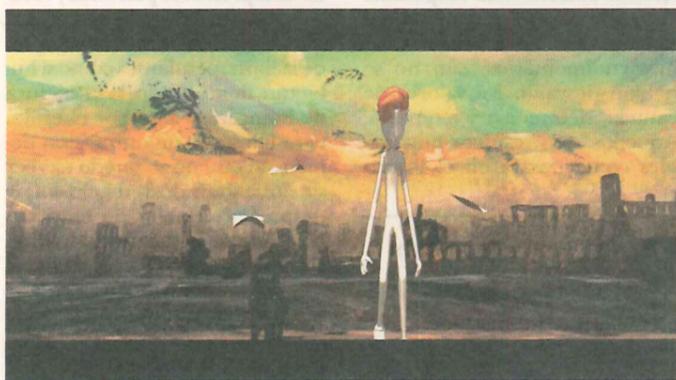
Mikel Laboa y José Luis Zumeta con el cuadro *Gernika* al fondo



Ángel Sandimas en su estudio

“La pintura de Zumeta es puro gesto, algo que es tremendamente difícil de representar en un entorno 3D”

“Me dediqué a escuchar la música de Laboa de forma casi enfermiza, sumergiéndome en su dramatismo”



“Hace tiempo que vivo sólo para este proyecto”

Ángel Sandimas, el director

U na conversación de bar, entre el pintor José Luis Zumeta y Ángel Sandimas, dio lugar al cortometraje *Gernika*. “Le hablé de que se estaban empezando a hacer reconstrucciones en 3D de obras pictóricas y le propuse experimentar con alguna de las suyas”, explica el director del proyecto.

—¿Por qué este cuadro y no otro?

—Pensé en *Gernika* porque en esa obra había elementos muy reconocibles y porque el tema que trataba era sobradamente conocido. De hecho, la temática histórica me motivaba más, si cabe. Luego, cuando planteé la necesidad de elegir una banda sonora, José Luis vio en la música de su gran amigo Mikel Laboa la mejor opción.

—Usted ha abordado los trabajos de modelado, texturado, animación, iluminación... ¿Es

su tiempo de ejecución como en su técnica. El 3D, para llegar a un resultado, requiere de muchas horas de trabajo y lo que se obtiene es a base de manejar cientos de parámetros, lo que desde luego está muy lejos de la frescura del trazo del pintor, de ejecución inmediata. Pero, aun habiendo estas diferencias, he intentado que el corto tenga ese aspecto pictórico que necesita.

—¿Ha sido complicado equilibrar imagen y audio?

—En origen las dos obras tienen mucha fuerza y dramatismo, dado que hablan del mismo hecho histórico. El acierto creo que ha sido sintonizarlas en cuanto a sus diferentes momentos e intensidades.

—¿Y cómo lo ha hecho?

—En un principio, contaba con un pequeño *story board*, en el que Zumeta me planteaba qué acciones podrían desarrollar mejor los elementos de su

miento que desprenden.

—Hoy en día, la falta de financiación es un denominador común a todos los proyectos culturales. ¿También en el suyo?

—Hasta el momento hemos recibido el apoyo de Gobierno vasco, Gobierno de Navarra —a través del INAAC— y, aunque con una fórmula diferente, de Kutxa. Ahora estoy a la espera de otra resolución en Navarra y, por otra parte, Syntorama —la productora de Donostia que nos hace la labor de relaciones institucionales— está haciendo todo lo posible para conseguir la tan necesitada financiación. Dada la relación histórica y territorial con Bizkaia, esperamos obtener apoyo, bien por parte institucional bien dentro de la celebración del aniversario y sus correspondientes asignaciones presupuestarias.

—El próximo 26 de abril se cumple el 75 aniversario del



“Ya no es un proyecto, es una realidad”

éste el proyecto más redondo de su trayectoria artística?

—Es el de mayor envergadura que he afrontado, sobre todo, porque al ser un proyecto personal toda la responsabilidad es mía. A lo que hay que sumar el hecho de trabajar con las obras de artistas de la talla de Zumeta o Laboa. Durante la mayor parte del proceso he afrontado todas las tareas, desde la dirección al trabajo más técnico. La implicación es absoluta y, desde luego, hace un tiempo que vivo sólo para esto.

—¿Qué posibilidades plásticas le ofrecía el cuadro de cara a trasladarlo al entorno audiovisual?

—Posibilidades muchísimas, dificultades todas. La pintura de Zumeta es puro gesto, algo que es tremendamente difícil de representar en un entorno 3D. La pintura y el 3D son disciplinas contrapuestas, tanto en

obra. Con esta información y una buena dosis de imaginación fui acumulando gran cantidad de ideas. Hacía pruebas de animación y estilo visual y veía cómo funcionaban con la banda sonora. El resultado era brutal. Había mucho potencial. Con todo eso en la cabeza, me dediqué a escuchar el tema de Laboa de forma casi enfermiza, decenas de veces, sumergiéndome en su dramatismo. Me metí tanto que hasta lo pasé mal. Dejaba que toda la tristeza que reflejaba la canción me inundase, mientras por mi mente corrían las ideas, las imágenes... Después, más racionalmente, las organicé de manera que tuviesen un hilo conductor, un desarrollo argumental y un sentido. El resultado, o por lo menos así lo creo, ha sido equilibrado y audio e imagen toman mucha fuerza; creo que las he conjugado bien y plasmado el senti-

bombardero, ¿estará concluida la animación para entonces?

—Estamos haciendo un esfuerzo sobrehumano para concluirlo a tiempo y tendremos el cortometraje listo para poder presentarlo en esas fechas. Como te digo, el principal problema está siendo la financiación puesto que, aunque el trabajo esté terminado, quedarán muchos flecos por resolver, sobre todo, los que dependen de empresas externas: sonido, *transfer* a cine, copias... Ha sido un camino largo y duro, con momentos de flaqueza, pero el convencimiento de que ésta era una idea que merecía la pena me ha empujado a seguir adelante y a no tirar la toalla. Si ha sido así durante mucho tiempo, más ahora, si cabe, porque ya no es un proyecto, es una realidad.

N. B.