

Ilustraciones previas. Urkijo realiza en arte conceptual imágenes con las que muestra a los productores lo que quiere rodar. Arriba, la entrada amurallada al pueblo de Salazar; a la izquierda, el mítico Basajaun; a la derecha, escenas de acciones bélicas y la diosa. Más a la derecha, dibujos a lápiz del 'storyboard'.

PAUL URKIJIO ALIJO



Los papeles que bordan Eneko Sagardoy, Itziar Ituño o Edurne Azkarate en 'Irati' son muy importantes, pero no los únicos. Ahora, lo más inmediato es el preestreno de hoy, a las 19.30 horas en la sala 3 de los cines Gorbeia, con el patrocinio de EL CORREO. Y el filme que llegará al circuito comercial a partir del 24 de este mes, ya ha recibido más de un espaldarazo de los espectadores de festivales como Sitges, Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián o el Fancine de Málaga. «Puede llegar a toda clase de público. Espero que tengamos en las salas el buen 'feedback' que hemos tenido en los festivales de género», expone el director Paul Urkijo Alijo.

Además de dar forma al guion o de escribir la letra de la canción, la mano de Urkijo también tiene otros papeles. Como dibujar ese 'storyboard', que es como un cómic donde planifica su historia. «Cuando voy escribiendo el guion voy desarrollando la película a nivel visual. La concibo directamente de esta forma. El guion es una herramienta escrita para describir imágenes, no tiene una vocación literaria», distingue.

Paul Urkijo y los papeles de 'Irati'

'Storyboards' y arte conceptual. La visión del cineasta se plasma a través del dibujo en imágenes que construyen la estética y la narración de la película

NATXO ARTUNDO



En este tipo de labores, el director expone que «para poder defender el proyecto suelo preparar por un lado artes conceptuales y, por otro, el 'storyboard'. Los primeros suelen ser más acabados porque hablan más del golpe visual de la propia película (textura, colores, cómo se va a ver) para ayudar al equipo y a los productores a que puedan entender mejor».

Aquí marca Urkijo las diferencias entre estos instrumentos expresados en papel. «El 'storyboard' es más técnico, mucho menos detallado, en el sentido de acabado como ilustración. Es más una herramienta, un boceto del encuadre, del plano que quiero y que le enseño al director de fotografía para que me lo haga tal cual».

Asimismo, el creador visual apunta que «con el 'story' intento pasarme al digital, pero termino haciéndolo a lápiz. En artes conceptuales los termino en digital, con programas de manipulación fotográfica para darles ese toque realista», que va a marcar la personalidad de cada filme.

Y es que no siempre se hacen las cosas de la misma manera. «A diferencia de 'Errementari', don-

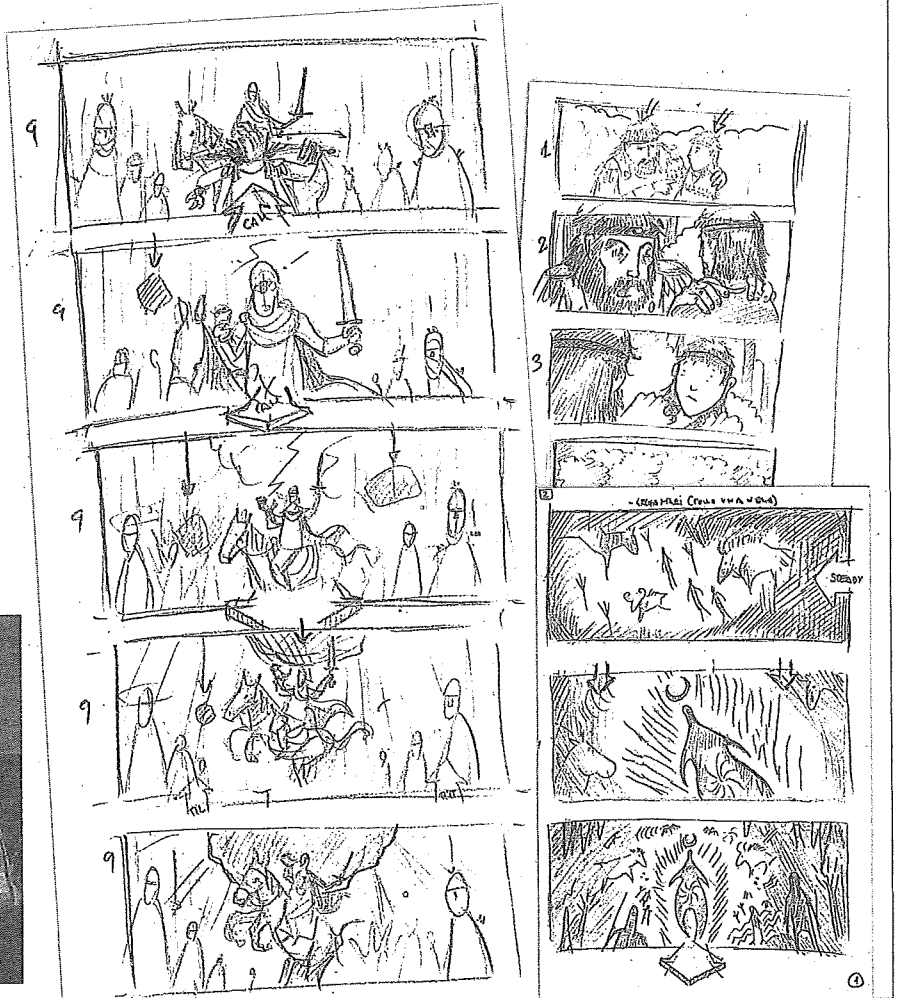
de fui bastante más fiel al 'story', en 'Irati' he intentado ser mucho más orgánico y jugar mucho más con la propia naturaleza que estamos retratando. Pese a tener ya muy claros los planos para el ritmo que quería o los encuadres, cuando llegamos a las localizaciones, variaba en muchas ocasiones para recoger esa naturaleza». Esto se completaba, además, «planificando en base al sol, Gorka (Gómez Andreu, responsable de fotografía) y yo nos conocemos desde los primeros cortos y nos entendemos perfectamente».

De la misma manera, la convivencia entre viñetas y planos de cine es algo que forma parte de la personalidad de Paul Urkijo. «Siempre he sido consumidor de cómic, desde crío, y creo que está de alguna manera en todo lo que hago visualmente. Es un código diferente. No me considero ilustrador profesional aunque haya hecho algunas cosas. Algún día sí que me gustaría hacer algún cómic», confiesa el realizador.

Pero en su labor de cineasta no sólo imprime ritmos o miradas, sino que hay mucho más. «Cada uno tiene sus herramientas. Mis puestas en escena suelen ser com-



Roldán en Roncesvalles. A la derecha, secuencias en 'storyboards'.



plejas, siempre tienen muchos elementos. Y cuentan, además: no son al azar, sino que se diseñan y ubican en determinados sitios. Es verdad que los jefes de departamento me dicen que pido más y más, pero es que me gustan el barroquismo y lo abigarrado», reconoce el director alavés.

Estas características forman parte de una personalidad cinematográfica que se ha desarrollado en un ámbito «fantástico, de género y con muchos elementos simbólicos. Lo tengo bien controlado y dibujado para que el equipo me pueda dar lo que necesito», describe el propio autor.

En su precisión, Urkijo trata de no dejar cabos sueltos. «Intento determinar tanto en el guion como en el 'storyboard' ese ritmo en el montaje. Tengo el corte pensado, pero como todo queda supeditado al proceso de la película, por lo que siempre te tienes que cubrir y hacer planos más largos por si luego va a en otro lado. Como en el rodaje pasan tantas cosas, es mejor ser orgánico y dejar que la propia película te hable, tanto en el rodaje como luego en el montaje», razona el narrador.

La novela gráfica 'El ciclo de Ira-



ALGUNAS CLAVES

ARTES CON TEXTURAS Y COLORES

«Hablan más del golpe visual de la película, para ayudar a entenderla al equipo o los productores»

EN LA LOCALIZACIÓN

«En 'Errementari' fui bastante fiel al 'story', ahora he intentado jugar más con la naturaleza»

ti' fue un punto de arranque del proyecto. «Quería hacer una película sobre la mitología vasca y la historia medieval, que siempre me ha inspirado. En los años 90 salió el cómic que, de alguna manera, bebe de esa fuente original que es la mitología y ese siglo octavo en la zona del Pirineo. Viene de los cuentos que, por transmisión oral durante generaciones, han llegado hasta nosotros», remarca Paul Urkijo.

La historia del guion

Detalla el realizador cómo «en el cómic encontré los mimbres, los personajes principales para poder construir esa historia. Básicamente, lo que ha quedado son los nombres de los personajes y poco más. La historia es muy diferente y he metido acontecimientos como la batalla de Roncesvalles o personajes mitológicos nuevos».

No en vano han tenido un importante papel las fuentes bibliográficas, que han sido «muchísimas, desde libros de historia a compendios de cuentos mitológicos o tomos de antropología sobre las diosas madre, documentación histórica. Y cómics y libros que me han influenciado». Y la lista

incluye 'Mitología vasca' o 'Diccionario ilustrado de mitología vasca', de José Miguel de Barandiarán; 'El mito de la diosa', de Anne Baring y Jules Cashford; el cómic 'Roncesvalles', de Antonio Hernández Palacios; 'Antropología simbólica vasca', de Andrés Ortiz-Osés; '778. La batalla de Errozabal en su contexto histórico', de Xabier Irujo; 'Euskaleriaren Yarkintza', de Azkue; 'Tillac', de Juan María Usain; 'Legendes basques', de Jean Barbier; o 'El héroe de las mil caras' de Joseph Campbell.

«Sobre todo he centrado este universo en el personaje mitológico de Mari, que para mí es el más interesante de todo el panteón. Lo he estructurado todo alrededor de ella. Quien busque la adaptación del cómic se encontrará con elementos de cientos de cuentos transmitidos oralmente, acontecimientos históricos y seudolegendarios como Roncesvalles. O la convivencia entre familias musulmanas y protonavarras, cristianas, aunque todavía quedaba algo de paganismo», sitúa Urkijo Alijo. «Al final, la película es para disfrutarla, vivir una historia y sumergirse en ese mundo». Ya empieza la proyección, vamos a ello.

Con la sencillez, la proximidad y la fuerza de las viejas deidades

En 'American Gods' de Neil Gaiman se enfrentaban deidades antiguas, con Odín al frente, y modernas. Urkijo confiesa que «soy más de los dioses viejos, desde luego. Neil Gaiman es un autor que siempre me ha gustado, desde 'Sandman'. Comparto con él la idea de que los sueños, ansias, miedos de los seres humanos, que se crean por nuestras propias ideas —que existen porque nosotros creemos en ellos— son los mismos al principio de los tiempos que ahora. Aunque van cambiando de forma, se van transformando en cosas más complejas o tecnológicas, en función de la clase de vida que tenemos. Soy más fan de los dioses antiguos, porque son más sencillos y unidos a la tierra. En el caso de 'Irati', la diosa Mari representa a Ama Lurra. ¿Qué diosa más tangible que la que pisamos y nos da la vida?».