

Salvar el

ÁRBOL



DIRECCIÓN IKER ALVAREZ / HAIZEA PASTOR

DIRECCIÓN ARTÍSTICA IVÁN ONEKA

GUION YURRE UGARTE / SEGUNDO ALTOLAGIRRE / FERNANDO SALEN / MATIAS GOLDBERG

MÚSICA SILVIA SAN MIGUEL

PRODUCCIÓN EJECUTIVA IDURRE CAJARAVILLE

DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN NELSON BOTTER JR.

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN MAITE ARROITA

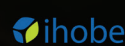
DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA HAIZEA PASTOR

DIRECCIÓN TÉCNICA MIKEL DONÉS / HÉCTOR VÁZQUEZ FAUSTO

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

STORY BOARD KEPA DE ORBE

ESTUDIO DE SONIDO SONORA ESTUDIOS



#salvarelarbol



www.gookapi.com/salvarelarbol

En un mundo global cada vez más alejado del entorno natural, aún hay quien cuenta historias sobre árboles... seres fantásticos con poderes que escapan a nuestra imaginación.

Y con ellos, desde el mismo momento en que la semilla germina, un duende es su compañero inseparable, juntos crecerán, florecerán, sufrirán...

sus destinos quedan unidos para siempre.

Nacen y mueren a la vez...

o al menos es lo que cuentan las viejas leyendas pero... ¿qué ocurre con los árboles de ciudad?

... ahora en peligro.

Los árboles se mueren y con ellos sus duendes... solo hay una forma de ayudarles...

¡Salvar el Árbol!

SINOPSIS

Cuenta la leyenda que por cada árbol plantado nace un pequeño duende. Desde ese momento árbol y duende estarán vitalmente vinculados para siempre. Lo que a uno le suceda le sucederá al otro también.

Estos duendes son invisibles a los humanos. Hubo una época en la que los niños y las niñas podían verlos, incluso eran amigos de juegos y aventuras. Pero... en algún momento los niños y las niñas se fueron alejando de la naturaleza y perdieron esa relación. Y la magia desapareció. Hasta tal punto que hoy los duendes temen a los niños. Los consideran peligrosos, tan peligrosos como si de adultos se tratara, siempre tratando de poseerlo todo. Siempre tratando de cambiarlo todo.

Y lo que hay que cambiar esta vez es el parque. El alcalde tiene un gran plan. Convertir el viejo y frondoso parque en un nuevo y tecnológico parque 5G. El primer parque del mundo de estas características que lo aupará a la presidencia, según él. A toda la ciudad le apasiona la idea. A los duendes, que verán como sus árboles serán reemplazados por antenas de led con wifi, no.

Es el día del hachazo inaugural. El árbol de Mithy (un duende rojo de roble) sufre la primera investida. Y ahí comienza la aventura de los duendes para salvar el parque. Pero ¿qué pueden hacer? El oráculo del pino ancestral, emblema del escudo de la ciudad, y que se encuentra en una minúscula rotonda en el centro, tiene la clave. Una clave que pasa por volver a conectar con los ahora temidos niños. Sólo con la ayuda de éstos podrán tratar de convencer a los adultos. Helene, la hija del alcalde, parece el camino más corto para conseguirlo pero, la tarea parece complicada. La mejor amiga de Helene es una tablet, y no es una excepción. Los niños y niñas están más pendientes de sus smartphones y tablets que de lo que sucede a su alrededor. Y la idea del parque 5G también les seduce.

¿Serán unos pequeños duendes perdidos en la gran ciudad capaces de conseguir que los niños vuelvan a conectar con una naturaleza cada vez más urbana?

La supervivencia de árboles y duendes depende de ello.

FICHA TÉCNICA

- **TÉCNICA: ANIMACIÓN 3D CGI**
- **FORMATO: DCP 2K**
- **TÍTULO INTERNACIONAL: SAVE THE TREE!**
- **GÉNERO: AVENTURAS, FAMILIAR, MEDIOAMBIENTAL**
- **DURACIÓN: 80 MINUTOS**
- **AUDIENCIA: FAMILIAR**
- **VERSIÓN ORIGINAL: EUSKERA**
- **OTRAS VERSIONES: ESPAÑOL, INGLÉS, PORTUGUÉS**
- **COPRODUCTORES: BALEUKO SL (ESPAÑA)**

TORTUGASTUDIOS (BRASIL)

POLAR STUDIO (MÉXICO)

FICHA ARTÍSTICA

- **DIRECTORES: IKER ÁLVAREZ Y HAIZEA PASTOR**
- **GUIÓN: YURRE UGARTE, SEGUNDO ALTOLAGIRRE, FERNANDO SALEM Y MATIAS GOLDBERG**
- **DIRECTOR DE ANIMACIÓN: NELSON BOTTER JR.**
- **DIRECTORA DE FOTOGRAFÍA: HAIZEA PASTOR**
- **DIRECTOR DE ARTE: IVAN ONEKA**
- **COMPOSITORA DE MÚSICA: SILVIA SAN MIGUEL**
- **MONTAJE DE SONIDO: IRATI SERRANO**
- **MONTADOR: OSCAR EDUARDO ARAIZA ROLDÁN**
- **DIRECTOR TÉCNICO: MIKEL DONÉS**
- **DIRECTOR FX: RICARDO ROBLES RAMÍREZ**
- **ACTORES DE DOBLAJE: JON GOIRICELAYA, EBA OJANGUREN, ANA BEGOÑA EGILEOR, IKER DÍAZ, JOSU VARELA, IMANOL GONZÁLEZ**
- **PRODUCTORES: KARMELO VIVANCO, EGOITZ RODRIGUEZ, FERNANDO ALONSO, NELSON BOTTER JR. y JONATÁN GUZMÁN**
- **PRODUCCIÓN EJECUTIVA: IDURRE CAJARAVILLE**
- **DIRECTORA DE PRODUCCIÓN: MAITE ARROITA**

POR QUÉ “SALVAR EL ÁRBOL”?

Hay pediatras, educadores y psicólogos que ya hablan del síndrome o trastorno por déficit de naturaleza, un mal que afecta a los niños que viven alejados del contacto con entornos naturales y que se manifiesta en forma de obesidad, estrés, trastornos de aprendizaje, hiperactividad, fatiga crónica o depresión, entre otros síntomas. Este fenómeno del que empezaron a hacerse eco en la sociedad americana exportadora del fastfood y el fastlife es una realidad en auge en nuestra sociedad.

Muchos niños salen de casa por la mañana para ir al colegio en coche o autobús, regresan por la tarde por el mismo medio y a la hora de jugar lo hacen en casa y a menudo con la consola o el ordenador. Los padres llenan sus agendas de actividades para prepararles para el futuro y se preocupan por su seguridad, por tenerlos en ambientes protegidos, que no se mojen, no se ensucien, no les piquen bichos... El resultado son cientos de niños que no juegan libremente en el parque o en el campo, que no trepan a los árboles ni construyen chozas con troncos, que no cazan lagartijas ni insectos ni tiran piedras a los charcos para no mancharse.

Dicen los expertos que, privados de esas experiencias con la naturaleza, esos niños pierden importantes espacios de desarrollo cognitivo y emocional, pierden capacidad de exploración, de creatividad, de destreza para la convivencia y para la resolución de problemas. Y aluden a diversos estudios de investigación que prueban que los niños del campo enferman menos, tienen mejor concentración y autodisciplina, mejor coordinación física, equilibrio y agilidad, son más imaginativos, tienen más habilidad para divertirse y colaborar en grupo, son más observadores, muestran más capacidad de razonamiento y más paz interior. Los de ciudad, en cambio, son más temerosos, desarrollan más alergias, tienen más problemas de sobrepeso u obesidad, son más nerviosos e inseguros, se aburren más...

DUENDES Y ÁRBOLES

Acercar a los niños a la naturaleza a través de la vida de los animales con pelo y pluma, es pan comido... Pero interesar a los niños por las plantas, sí que resulta más difícil. A priori, no existe el misterio ligado a la sensibilidad que puede apreciarse en el mundo animal. Las plantas no se mueven, no reaccionan. Sin embargo, las plantas juegan un papel fundamental como soporte de la vida en la Tierra. Por este motivo es fundamental ayudar a los niños a apreciar la vida vegetal, a entender la importancia de las plantas para su vida y la de la salud de su entorno.

La interacción entre los animales y las plantas es un buen punto de partida para interesar a los niños por el mundo de las plantas. El acercamiento sensorial y lúdico al mundo vegetal es una asignatura pendiente en nuestra sociedad. Esa es la razón por la que la película vincula a duendes con árboles o plantas. Así los niños pueden percibir más directamente la vida que encierra cada árbol. Entenderá que las plantas están vivas, que crecen, se transforman, se reproducen y mueren.

Un duende nace cada vez que se planta un árbol. Y los árboles son necesarios porque luchan por el cambio climático, limpian el aire que los humanos respiramos, nos proveen de oxígeno, conservan la energía, ayudan a prevenir la contaminación del agua, nos proporcionan alimento y en general desarrollan una labor beneficiosa para nuestra salud.

PERSONAJES

Dice la leyenda que todos tenemos un árbol en función de nuestra fecha de nacimiento. Según esta antigua creencia el árbol al que nacemos vinculados tiene valores y características que en general corresponden con nuestra personalidad.

Esta antigua leyenda de raíces celtas decía que el centro de su universo era el bosque y sus horóscopos eran los árboles, que representan un símbolo de vida.

La película recoge esta creencia y la fusiona con personajes de diversas mitologías. Muchas de ellas hablan de personajes similares a los duendes que se caracterizan por ser guardianes de la naturaleza y por su incansable capacidad de trabajo.

Esta fusión de elementos de las mitologías como la vasca, celta... se actualiza creando una historia que se ubica en un parque urbano contemporáneo de una ciudad cualquiera. Una ciudad nacida en plena naturaleza pero que creció y se desarrolló dándole la espalda.

LOS DUENDES

Cada vez que un árbol nace de la tierra, un duende surge de ese árbol. Este duende responde a una tipología y a un color concreto. Hay un duende por cada árbol y los hay de todos los colores y formas, tantos como árboles.

A continuación se describen los más significativos de la película.



Save the
TREE

MITHY

El líder.

Protagonista de la película. Es un duende rojo que proviene de un roble. El roble es universalmente considerado el árbol de la fuerza. Y Mithy responde perfectamente a esa definición. Es un duende robusto de la naturaleza, valiente, fuerte, implacable, independiente, sensible, con los pies bien puestos en la tierra, como las raíces del roble. Es el líder de los duendes y árboles del parque. Y le gusta la acción.

Mide apenas un palmo, 18 cm de altura, viste una casaca roja y una curiosa capucha de donde brotan unas hojas verdes, las mismas hojas del árbol donde vive. Esta muy unido a su árbol, son uno y siente como propio todo lo que a él le pasa. Lo ayuda y lo protege para que el ciclo vital se complete día a día, estación a estación, año a año... Es un genio con dotes de liderazgo, ocurrente, orgulloso y valiente. Esto hace que en alguna ocasión actúe de forma impulsiva lo que le lleva a meterse en problemas. Le gusta llevar la voz cantante y actúa por instinto, pensar las cosas antes de hacerlas no es su lema preferido... Es perseverante hasta la extenuación y no le gusta dar su brazo a torcer. Antes hemos comentado su ingenio, pues bien, es gracias a él donde encuentra la solución a los problemas. Su ingenio y su cabezonería se distribuyen con equidad en su pequeño pero singular cerebro. El resto de los duendes lo consideran un líder y lo respetan, aunque esto les traiga de cabeza en más de una ocasión.

Cogerá sobre sus hombros la responsabilidad de salir del parque en busca de una solución para salvar a su árbol y al parque. Y para ello tendrá que volver a conectar con los niños.



LIZ

La líder

Coprotagonista de la película. Es un duende naranja que proviene de un fresno silvestre. Como buen duende silvestre no le teme a nada. Está dotada de unas pequeñas alas que le permiten levantarse en el aire y planear.

Liz es inteligente y tenaz; siempre dispuesta a ayudar y a emprender el vuelo en alguna aventura. Esa habilidad que tiene de elevarse en el aire le da la perspectiva perfecta para mirar las cosas de una manera diferente, un punto de vista en el que Mithy, su mejor amigo, confía plenamente.

Su principal característica son sus dos alitas con las que puede volar, recuerdan a las hojas del fresno. Esta posibilidad de volar le da una gran ventaja para afrontar el día a día en el cuidado de su árbol. Liz, como Mithy, también mantiene el mismo nexo telúrico con su árbol y cuida de él con esmero. Es valiente, calculadora y muy inteligente, es una líder encubierta y vela de forma incansable por la seguridad del grupo de duendes y por tanto del bosque. Analiza cada situación con racionalidad y junto a su inteligencia y poder de vuelo la convierten en una pieza fundamental en la comunidad de los duendes.



HUR

El aprendiz.

Es un duende amarillo, joven y pequeño que proviene de un plátano. Es encantador, positivista, honesto y con un sentido de la justicia muy preciso. Es por ello que es el aprendiz del duende sabio. Aunque lo cierto es que nadie lo eligió, simplemente su árbol germinó a la sombra del gran abeto del duende sabio y Hur se ha auto-convencido de que su destino es relevar al viejo duende sabio.

Cree tener poderes, pero realmente es bastante torpe, lo que hace que en ocasiones resulte ciertamente divertido, en otras... desesperante.

Es un duendecillo regordete y ligeramente más bajo que la media del grupo. Es un soñador y se ilusiona con muchísima facilidad. De mayor tiene claro lo que quiere ser: duende sabio. Todavía es aprendiz de "primer año" y tiene pinta de que va a necesitar un buen tiempo. Lo da todo en cada una de las acciones que realiza, sobre todo en los 10 primeros segundos, la constancia no es su mejor arma, le gusta holgazanear y pasarse el día sin hacer nada. Tiene gran apetito. Es un patoso entrañable aunque es de los que termina metiéndose en líos y lo que es peor, metiendo a los demás.



XIRA

El ninja conspirador.

Es un joven duende de tonalidades verdes y amarillas que proviene de la hiedra (hiedra). Y cómo tal es organizado, planificador e invasivo. Es tremendamente ágil y atlético. Se tiene a sí mismo por un duende Samurai. Es un fantasías y vive en un mundo muy propio y peculiar. Es valiente, pero probablemente se deba a su insensatez. No distingue entre la realidad y su particular universo de artes marciales.

Amante del misterio, vive en un maceta en el cuarto secreto de las escobas de la escuela. Como buena hiedra tiene un objetivo: crecer y hacerse con el control del edificio. Su casa está llena de recortes de revistas donde pueden observarse grandes árboles que han crecido dentro de distintos tipos de construcciones, como casas, edificios o fábricas, “tomando el control del lugar” como dice el propio Xira.

Vive en la escuela, y por lo tanto, conoce bien a los niños de quienes dice “son muy peligrosos, especialmente para los duendes”.



PINTXO

El duende que pincha.

Es un duende verde que proviene de un cactus (echinocactus). Es individualista, miedoso, tímido y seco, muy seco. De hecho, vive en la zona más seca del parque. Alarmista y poco dado a relacionarse con el resto. Como buen duende de cactus está rodeado de pinchos. Para protegerse, como dice él.

Junto a Hur son los dos “tapones” del grupo. También está muy unido a su árbol y se caracteriza por convertirse en una bola de pichos cada vez que altera su estado anímico, bien por los nervios o por el miedo. Además, su voz se atipla, como si aspirara helio. Es lo más parecido a un pez globo que podemos encontrar en tierra. Cascarrabias, negativo, y ve problemas donde no los hay. Para él parece que no hay un mañana. Siempre se está quejando, viéndolo todo negro.



EL DUENDE SABIO

¿Quién dijo sabio?

Es el mayor de los duendes, el más grande. No sabemos la edad, pero intuimos por su aspecto y voz, que es muy viejo. Habla de forma cadenciosa con largas pausas y, a veces, la memoria a corto le juega malas pasadas, se le olvida lo que acaba de decir y a veces resulta cómico. La experiencia es la mejor de sus cualidades y posee la particular habilidad de predecir el futuro. Para ello recurre a lo que para él es una piedra mágica, el oráculo.

El oráculo se encuentra en el interior del abeto milenario donde habita el duende sabio. Es una piedra verde transparente como una esmeralda situada en el centro de un círculo con glifos y grabados. Solo responde a requerimiento del duende sabio. Cuando entra en acción se ilumina con un haz verde que permite ver imágenes inconexas en forma de hologramas cuyo significado solo el duende sabio sabe interpretar parcialmente.

Hur es su discípulo aunque a veces Duende Sabio reniegue de él. Hur consigue sacarle sus casillas en demasiadas ocasiones.



PAGO

El miedoso.

Es un secundario. Pago es un duende marrón verdosos que proviene de un haya.

Es tímido y reservado. No le gusta llevar la iniciativa y prefiere mantenerse en un segundo plano... muy segundo. Es leal pero cobarde. Prefiere camuflarse en el terreno en un intento por mimetizarse del todo algo que nunca conseguirá por mucho que se lo proponga.



SECUNDARIOS/EXTRAS

Se incluyen varios diseños de duendes secundarios y extras a modo de ejemplo.



LOS HUMANOS

En la película aparecen varios personajes que humanizan la historia. Describimos solo los que juegan un papel determinante:

EL ALCALDE

¿Por quién votarán? Por mí, claro.

40 años. Hombre distinguido y moderno. Ansía el poder por encima de todo. Se encuentra inmerso en la campaña electoral para su reelección. Transformar el viejo y frondoso parque de la ciudad en un moderno parque 5G es el centro de su programa electoral. Con ello ha engatusado a toda la ciudad. Es el padre de Helene, a quien no duda en usar para generar una buena imagen de padre responsable en su campaña.

Es un político ambicioso. Es de verbo fácil, engatusador, no duda en utilizar sus mejores armas para quedarse con la audiencia: una gran sonrisa y una voz que nunca le fallan. Es “dueño” de la ciudad y la transforma a su gusto. Tiene una visión materialista de las cosas y éstas valen según puedan o no beneficiarlo. Resulta estricto en la relación con su hija, y toda su energía la reserva para el trabajo. Está empeñado en construir una ciudad a su imagen y semejanza. No respeta a nada si lo ve como un obstáculo que entorpezca su proyecto. A veces parece destinado a ser el amo del mundo.



HELENE

La niña ausente.

Helene es una niña de 8 años. Vive con su padre y éste está inmerso en su campaña electoral. Y cuando se está en campaña electoral “todo debe estar en orden”, cada uno debe jugar su rol. El de Helene es ayudarlo a ganar las elecciones siendo la hija perfecta del alcalde. Podríamos decir que es una niña sin voz. Esto se debe a que es su padre el que habla por ella. En consecuencia, Helene no se atreve a expresarse en público más allá de lo que su padre le indica.

A ojos de los demás es la niña mimada del alcalde que tiene todo lo que quiere. Pero la realidad para Helene es otra. No se atreve a pronunciarse, no se atreve a nada. Y eso ha hecho que no tenga amigos. De ahí que su mejor amiga sea una tablet. Ahí, en el mundo de la realidad aumentada que le muestra su tablet, es donde “vive” Helene. Y más concretamente en el videojuego sobre duendes que la tiene atrapada a cada instante.

Lleva unos brackets que la acomplejan y quizá también por eso pasa demasiadas horas colgada de la pantalla. Es su modo de evasión de la realidad de la que quiere escapar. Es traviesa e independiente y con una pregunta incómoda en la recámara lista para lanzarla al adulto que se le ponga a tiro, siempre que su padre no esté presente, claro. Se siente diferente a los demás niños.



POL

El chico perfecto

Es el líder de los otros chicos y chicas. Guapo, atlético, simpático, listo... parece que lo tiene todo. Pero las apariencias en ocasiones también engañan. Ésta es una de esas ocasiones.

Lo que le obsesiona es la popularidad y para ello se ha marcado, como primera etapa, ser “el más de lo más” en la escuela. Quiere ser el líder de los niños cueste lo que cueste. Es arrogante, charlatán y cruel en ocasiones, sobre todo cuando ridiculiza a quienes cree que le pueden hacer sombra.



LOS OTROS NIÑOS Y NIÑAS

Los otros y las otras

“Los otros y las otras” son los niños y niñas compañeras y compañeros de clase de Helene. No interactúan casi nada con Helene. En realidad todos creen que es la propia Helene quien no quiere estar con ellos y ellas.



EL GUARDAESPALDAS

La niñera

Es el guardaespaldas y mano derecha del alcalde. Se trata de un gigante de dos metros que ni apenas habla, ni opina y su gama de emociones se reduce a cero. Solo obedece al alcalde y lo hace sin miramientos. La fuerza bruta es su herramienta de trabajo. Su sola presencia intimida.

Siempre viste con un traje negro y con gafas de sol. Aunque haga malo. Su función es la de guardaespaldas del alcalde, pero mucho de su tiempo lo ejerce cuidando a Helene. Es el encargado de llevarla a la escuela, de llevarle la merienda, de recogerla...

Su aspecto y forma de hacer lo han convertido en el personaje más temido de los niños de la escuela lo que tampoco ayuda mucho a la socialización de Helene.



LA PROFESORA

Es una mujer de treinta y tantos años, de gran atractivo físico y se siente atraída por el alcalde. Es estricta con los niños. Le gusta que se respeten las normas, que nada salga del cauce establecido, de lo calculado. Maneja a los niños con gran disciplina. Vive para su carrera profesional.



SECUNDARIOS/EXTRAS

Se incluyen varios diseños de secundarios y extras de la ciudad a modo de ejemplo.



CURRICULUMS DIRECTORES

IKER ÁLVAREZ SALABERRIA

Iker nace en Urretxu, 1976. Comienza su acercamiento al mundo del cine en 1996 cursando en ESCIVI (imagen y sonido, Andoain), completando su formación en Sarobe (Curso de cine teórico práctico en el centro de artes escénicas de Sarobe, Urnieta), allí participa como montador y músico en dos cortometrajes en 16 milímetros. En 2000/2001 realiza el Curso de técnico experto en efectos especiales para cine y televisión con Softimage 3D, Donosti. En el año 2002 comienza su andadura profesional en las películas de animación, (Baleuko, Durango) trabajando en largometrajes y series de animación durante 11 años en las que ha ejercido como director de animación y animador principalmente. También ha trabajado como animador en largometrajes y series en las productoras (Sarobe, Andoain) y (Basque Films, Bilbao) y ha completado su formación con un curso avanzado de animación 3D (Animun, Málaga). En 2016 y 2017 imparte clases de animación de personajes 3D en el Centro de Formación Iturrondo, Navarra. También ha tenido recorrido como músico, editando cuatro discos con The hot dogs, y participando en una gira (Sorkun) como instrumentista. Actualmente sigue dando conciertos y trabajando en el mundo de la animación como freelance.

Como vemos Iker tiene una amplia trayectoria como director de animación, sin embargo le faltaba dar el salto a la dirección general de largometrajes. Esa oportunidad le ha llegado de la mano de Baleuko, en el proyecto de largometraje de animación "Save the Tree" en el que codirigirá junto a la realizadora y directora de fotografía Haizea Pastor.

Largometrajes como Director de animación.

Amilaren Sekretua (Baleuko, 2015)

Wish Fish (Baleuko, 2012) nominada a los premios Goya como mejor película de animación.

Olentzero eta Iratxoen Jauntxoa (Baleuko 2012)

Blacky and Kanuto (Baleuko, 2013)

Olentzero eta oparien ordua (Baleuko 2008)

Betizu eta urrezko zintzarria (Baleuko 2007) nominada a los premios Goya como mejor película de animación.

Largometrajes como animador.

Pixi Post (Somuga, 2016)

Yoko (Somuga, 2015) nominada a los premios Goya como mejor película de animación.

Poseo (Basque Film, 2014)

Betizu eta xangaduko misterioa (Baleuko 2005)

Unibertxolariak (Baleuko, 2003) nominada a los premios Goya como mejor película de animación.

Betizu izar artean (Baleuko, 2002)

CURRICULUMS DIRECTORES

HAIZEA PASTOR RODRIGUEZ

Haizea Pastor nace en Gasteiz en 1987. Desde el principio orienta su formación a la fotografía tanto social como artística, el retoque en la moda, la publicidad, la gestión del color y la postproducción. Habla español, euskera e inglés. Sus trabajos están relacionados con la realización, la dirección de fotografía y el etalonaje digital.

Si bien Haizea tiene una amplia trayectoria como realizadora y directora de foto esta será su primera incursión en el mundo de la animación en el que compartirá dirección con el director de animación Iker Álvarez.

Filmografía.

Ur handitan: realización y fotografía

Gure esku dago (documental): realización y fotografía

Egunkaria (documental): realización y fotografía

Altsasu, gauaren muturrerainoko bidaia (documental): realización y fotografía

Sagak: realización y fotografía

Hasiera guztiak amaiera dute: realización y fotografía

Fin de eta (documental): auxiliar de cámara

Solopecios, memoria sumergida (documental): dirección y fotografía

Con la iglesia hemos topado (documental): realización y fotografía

Euskadi bajo la censura franquista (documental): realización y fotografía

Sexu-txalo-muxu tiro pum: dirección

El poder de la autocrítica (documental): realización y fotografía

Catalunya agur: realización

HISTORIAL DE LA PRODUCTORA

Baleuko se fundó en 1993 con el objetivo de producir documentales culturales e históricos. Poco después comenzó a producir programas de TV y en 1997 se adentró en el mundo de la animación y gestión de eventos.

Reconocimientos nacionales que van desde un Goya al mejor largometraje de animación hasta participación en diferentes festivales como Málaga, Nantes, Donostia, Charlestone, Giffoni...

Miembros de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas y pertenecientes a la Asociación Española de Productoras de Animación.

Hoy en día estamos en diferentes ámbitos: Producciones de largometrajes de animación, largometrajes de ficción, series de animación, programas de TV y documentales.

Especialistas en imagen infográfica. Baleuko se ha especializado en la producción de imagen generada por ordenador siendo actualmente una de las empresas punteras a nivel estatal. Buena prueba de su experiencia son las numerosas producciones llevadas a cabo tanto para el cine (más de 12 largometrajes), como para la televisión.

Adjuntamos un resumen de los largometrajes de ficción y animación más destacados.

LARGOMETRAJES DE FICCIÓN



EL DOBLE MÁS QUINCE 2019



LAS MANOS DE MI MADRE 2013



A ESCONDIDAS 2015



GERNIKA BAJO LAS BOMBAS (TV MOVIE) 2012



ESTRELLAS QUE ALCANZAR 2010



EUTSI! 2007

LARGOMETRAJES DE ANIMACIÓN



OLENTZERO

Se han producido cinco películas sobre el personaje de la mitología vasca. Gracias a Olentzero hemos traspasado las fronteras internacionales:

2015 - Olentzero eta Amilaren sekretua (62')

Nominación Premios Platino a la mejor película de animación. 2016.

2011 - Olentzero eta Iratxoen Jaunxoa (65')

2008 - Olentzero eta oparien ordua (68')

2005 - Olentzero eta zubilaren lapurreta (75')

2002 - Olentzero, gabonetako ipuina (65') (Nominada a los premios Goya en 2003)



BLACKIE & KANUTO

2013 - (84')

Largometraje. Coproducido con Francia e Italia.



THE WISH FISH (El Pez de los deseos)

2012 - (74')

Largometraje. Coproducido con India.

(Nominada a los premios Goya como mejor película de animación en 2013)



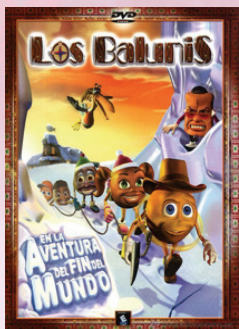
BETIZU

La saga Betizu cuenta con 3 largometrajes.

2007 - Betizu eta urrezko zintzarria (65') (Nominada a los premios Goya como mejor película de animación en 2008)

2006 - Betizu eta Xangaduko misterioa (64')

2003 - Betizu izar artean (71')



UNIBERTSOLARIAK MUNDUAREN ERTZAREN BILA

2004 - (88')

Largometraje.

(Nominada a los premios Goya como mejor película de animación en 2005)



MEGASONICOS

1997 - (85')

Largometraje.

Premio Goya a la mejor película de animación en 1998. Primer largometraje europeo en 3D. Worldfest, The Charleston International Film Festival: Gold Award.



www.baleuko.eu