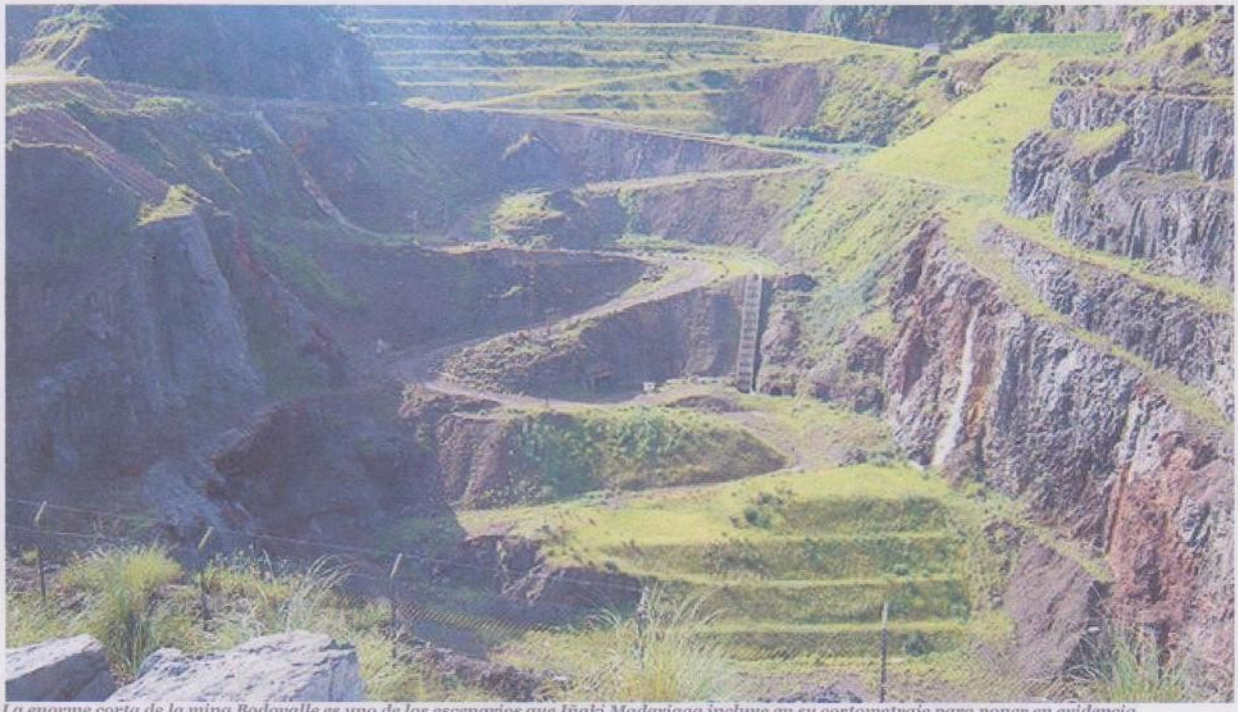
"El hombre abandonó la naturaleza por la industria"

El animador y creativo digital Iñaki Madariaga ultima un cortometraje sobre la huella del hombre en la naturaleza



La enorme corta de la mina Bodovalle es uno de los escenarios que Iñaki Madariaga incluye en su cortometraje para poner en evidencia la huella del hombre industrial. (E. Zunzunegi)

ABANTO ZIERBENA

AUTODIDACTA convencido y proselitista apasionado del conocimiento compartido, Iñaki Madariaga decidió hace un par de años afrontar un reto diferente a su quehacer diario como profesional de la creación y animación digital y del diseño gráfico, en los que lleva enfrascado más de 30 años, y llevar a cabo una "reflexión audiovisual" sobre la huella que el hombre ha dejado en la naturaleza.

Baracaldés de nacimiento, aunque gallartino de adopción -reside muy cerca de la corta de la mina Bodovalle-, este creativo que ganó un Goya al mejor largometraje de animación en 1997 con la producción*Megasónicos* se halla inmerso en la realización de un *time lapse* que pretende reflejar las consecuencias derivadas del abandono de la naturaleza por parte del hombre.

"De hecho, el nombre que estoy barajando para el cortometraje es *La Era del*

Hierro y pretende reflejar como el hombre abandonó la naturaleza cuando descubrió la industria".

La intención de Iñaki Madariaga es llevar a cabo el proyecto, un cortometraje basado en la técnica *time lapse* sobre la industrialización y desmantelamiento de la Margen Izquierda y Zona Minera con el fin de "donarlo, presentarlo a concursos, promocionar y difundir la historia reciente de la zona", destaca Madariaga.

Planteado como un reto personal, sin ánimo de lucro, en estos momentos está en plena campaña de financiación para adquirir materiales de cara a construir un travelling robotizado para *time-lapse*. "El proyecto no es solo la propia realización del corto, sino afrontar algún reto técnico que me permita obtener unas imágenes con mayor calidad visual, etc...", apunta este creativo que cuenta con un amplio currículum, tanto en la creación como la producción y posproducción digital.

Entre sus trabajos figuran la creación del cortometraje *Sueños de Hierro*, subvencionado por el Gobierno vasco, o los dos documentales que se exhiben en el Museo Minero sobre la historia del hierro y su impacto local.

Creador de efectos digitales en más de 10 películas y miembro del equipo que puso en marcha la primera temporada de Betizu (las vacas de la programación infantiles de ETB), Iñaki ha participado en numerosas películas de animación, como las recientes: *Blackie y Kanuto*, *Wish Fish*, *Olentzero*.

"En el campo de la animación soy un auténtico dinosaurio, pero en este campo (el *time-lapse*), siempre he funcionado de forma amateur. Para realizarlo, como quien dice, solo necesito tiempo y cubrir unos gastos mínimos que me permitan montar un par de sistemas de movimiento robotizado, que comprados supondrían un gran desembolso, pero que montados por mí estarían en un precio realmente asumible".

CAMISETAS Para ayudarse en esta búsqueda de financiación, Iñaki diseñó una jocosa camiseta en la que puede verse una botella de cerveza, coronada por la leyenda "He bebido por encima de mis posibilidades", y que ha puesto a la venta en eventos como la Burdin Jaia o el Sagardo eguna celebrados en Abanto Zierbena de la mano de la asociación Meatzaldeko Harrigorria Dan-tza Taldea. "He pasado de acudir a las instituciones para buscar financiación para un proyecto, sabiendo en parte que no hay mucho para repartir, y que si hubiera dinero me gustaría más que fuera destinado a nuevos realizadores y a

chavales que salgan de la universidad o ciclos que es a los que hay que apoyar".

De hecho Madariaga es un firme impulsor de la filosofía del autoaprendizaje, del movimiento *Hazlo tu mismo* que ya se desarrolla con fuerza en EE.UU. o China y no descarta llevar a cabo un proyecto similar a medio plazo para fomentar en la comarca la filosofía de la "tecnología compartida".

"El cortometraje, o mejor dicho la vía que he buscado de financiación para los elementos técnicos es como lanzar una piedra a una sima y ver que respuesta se produce", reseña este creador de personajes y animación para videojuegos o postproducción cuya empresa *Trimatrix*realiza anuncios y promocionales para clientes como Euskaltel o la Autoridad Portuaria de Bilbao. "Solo se necesitaría un local con internet y gente dispuesta a enseñar, a compartir conocimiento", defiende.