





KOSTA EGITEN ZAIT DESBERDINTZEA ZER DEN ERREALITATEA ETA ZER BIRSORTZE DIGITALA



Zertarako imajinatu ikustea baldin baduzu? Errealitate birtualak begien aurrean jartzen dizkigu pertsonen buruan baino ez dauden irudiak. Zer den egia eta zer den ilusio digitala desberdintzea gero eta zailagoa da. Iker Ibero gazte nafarra horretan da aditua.

 REYES ILINTXETA
 DANI BLANCO

Bideo-jokoen diseinua ez da ohiko karrera. Zergatik hautatu zenituen ikasketa horiek?

Txikitatik gustatu izan zaizkidalako bideo-jokoak, batez ere historikoak *Age of Empires* edo *Rome: Total War* motakoak. Gainera, ni baino urte bat zaharragoa den nire lehengusina gradu hori ikasten ari zen eta aukera polita iruditut zitzaidan elkarrekin ikastea.

Titulu ofiziala da?

Bai. Diseinu eta bideo-jokoen garapenerako gradua oso berria da eta orain hemen eskuratzen den titulua ofiziala da. Ni

lehenengo promozioetako izan nintzen. Gure taldean hamabost ginen eta orain 60 ikasle inguru ditugu bi taldetan banatuta.

Zuk zer irakasten duzu?

3D Modelatu, Argizatze eta Render teknikak. 3D modelatua da nire espezialitatea, alegia, edozein objektu hiru dimentsiotan egitea ordenagailuaren bitartez. Teknika honen aplikazioak ugariak dira. Bideo-jokoez gain, ondarearen berreskurapenerako edo zinema eta publizitarako ikus efektuak egiteko erabiltzen da. Gaur egun ikusten ditugun gauza piloa 3Dn eginak dira.

Zer-nolako esperientzia izan da Madrilgo Ranchito enpresan lan egitea?

Oso gustura izan nintzen. Enpresa itzela da. Ehun bat pertsona aritzen dire lanean filmak, publizitatea, telesailak... denetik egiten. Oso esperientzia ona izan da. Ondoan urte askotako esperientzia zuen jendea nuen, eta izugarri irakatsi zidaten. Han mundu osorako lanak egiten dira, baina, zalantzarik gabe, gure lan entzutetsuena *Game of Thrones*-erako egin duguna izan da. Aurreko denboraldiko zazpigarren atala eta honetako beste bi egin ditugu.

Iker Ibero Iriarte

OIBAR, 1994



Bideo-jokoen diseinu eta garapen ikasketak Iruñean burutu ondoren, telebista eta zinemako efektu bisualen masterra egin zuen Donostian.

Madriren bi urte eta erdi aritu zen lanean Ranchito enpresa handian. Publizitaterako eta zinemarako hainbat lan egin zituen han, besteak beste *Game of Thrones* telesail ezagunerako. Berriki Nafarroara itzuli da, hemen eta hemen-dik lan egiteko asmoarekin. 3D Navarra enpresa sortu du, Donostiako Oreka Interactive enpresako partaide da eta Creanavarran, berak ikasi zuen Goi Mailako Diseinu Zentroan, irakasle da.

Ikaragarria da zenbateko lana dagoen sekuentzia bakoitzaren atzean. Pasatzen duzu hilabete osoa gauza bat lantzen zehaztasun eta detaile guztiekin eta birkain gelditzen da, baina gero pantailan hiru segundo baino ez ditu irauten. Niri asko gustatzen zait, eta orduak sartzea ez da arazoa. Lan honekin Emmy saria irabazi genuen eta *Superlópez* filmarekin Ikus Efektuen Goya eman ziguten.

Artisau lana da?

Bai, zalantzarik gabe. Sormen handiko lana da.

Telesailaren arrakastaren gakoetako bat ikus efektuak izan dira, hain zuzen ere.

Bai, zalantzarik gabe. Inoiz ez bezala landu dira ikus efektuak hemen. Oso lan zehatza da, oso garestia eta hori da ikusleak eskertzen duena. Atal bakoitza film bat bezalakoa zen eta dirutza ikaragarria inbertitu dute.

Eta nola egiten da zuen lana? Nondik hasten zarete?

Lehen pausoa marrazki ona egitea da eta hori erreferentzia gisa hartuta, efektuak gehitu behar dira eta nik bolumena ematen diet. Prozesu honetarako behar dituzu marrazkilari onak eta ordenagailuan trebeak diren programatzaile eta teknikariak. Artea eta teknika bat eginik. Emaizak

harrigarriak dira. Dagoeneko imajinatu ahal duzun guztia 3Dn egin daiteke.

Gaur egun pentsatzen dugu hobeki ezin dela egin, baina gerta daiteke hemendik urte batzuetara iritzi bera ez izatea. Orain ere, duela hamar bat urte egindako lanak ez zaizkigu horren onak iruditzen. Bere garaian *The Lord of the Rings* (Erastunen Jauna) filma, adibidez, izugarria izan zen eta orain sinpleegia iruditzen zaigu. Guri gauza bera gertatuko zaigu.

Hain aldakorra den alorrean, etengabeko formakuntza ezinbestekoa izango da, ezta?

Bai. Uda honetan, adibidez, argi ikusten dut gauza berriak ikasi behar ditudala, dena egun batetik bestera aldatzen ari delako. Oso garrantzitsua da ikustea zer berrikuntza ateratzen diren munduan eta zure kabuz ikastea. Izan ere, maila honetara iritsita, zaila da ikastaroak edo antzekoak aurkitzea.

Nahita etorri nintzen Nafarroara bizitzera, nahi nuena egitera eta bete-betea asmatu dut. Ez da beharrezkoa kanpora joatea lan oso onak eta interesgarriak egiteko

Etorkizunean nondik nora etorriko dira aldaketak?

Zinemako azken berrikuntzak ikuslearen emozioak istorioan integratzen ditu. Horrela, alde batera edo bestera garatuko da istorioa ikuslearen emozioen araberak. Ez dakit nola neurtuko dituzten emozioak: pultsazioak neurtuta, aurpegiaren keinuak begiratuta, ez dakit...



Zergatik itzuli zinen Nafarroara? Ez al da zailagoa hemendik lan egitea?

Nahita etorri nintzen Nafarroara bizitzera, nahi nuena egitera eta bete-betean asmatu dut. Ez da beharrezkoa kanpora joatea lan oso onak eta interesgarriak egiteko. Guk egiten duguna egiteko berdin dio munduko zein txokotan zauden eta argi nuen gustatzen zaizkidan gauzak Euskal Herrian egin nahi nituela. Gainera, nahiz eta hemen bizi, ez dago arazorik beste edozein tokitara joateko beharrezkoa denean. Asko gustatzen zait mugitzea. Uda

honetan, adibidez, Madrilera joango naiz film baterako lan egitera eta aldi berean hurrengo ikasturteko eskolak prestatzen eta hemengo proiektuekin jarraituko dut.

Txikitan bideokontsolari itsatsita egoten zinen?

Ez nuen gehiegi jolasten eta gaur egun kasik ezer ez, denborarik ez dudalako.

Biolentzia ezinbestekoa da bideo-jokoetan?

Ez dakit zergatik egiten duten horre-

la, baina imajinatzen dut bideo-joko gehienetan indarkeria baldin bada-go izango dela jendeak hori eskatzen duelako. Dena den, badira jokoak eta jokoak, batzuk oso probetxugarri eta hezigarriak dira eta beste batzuk, aldiz, ongi pasaraztea dute helburu eta kito.

Ongi legoke bideo-joko hezigarri gehiago egitea. Horren atzetik gabiltza gure enpresan. Gure lehenengo lanetako bat izan da Iruñearen historia liburu bat 3Dn eta elebiduna. Oraingoz liburu moduan dago, baina erabil daiteke bideo-joko bat egiteko ere eta hori da orain buruan daukaguna.

Zer da Eslaba herriko Santa Kriz aztarnategian egin duzuen?

Erromatarren hiriaren birsortze birtuala. Betidanik gustuko izan ditut historia eta arkeologia. Gurasoekin aztarnategi eta gaztelu asko bisitatu ditut txiki-txikitatik eta nire moduan imajinatzen nituen toki horiek bizirik, iraganean bezala. “Zeinen ongi legokeen denboraren makina izan, eta atzera egitea”, pentsatzen nuen. Orain esan dezakegu denbora-makina badugula: birsortze birtuala. Orain 3D Navarra gure enpresarekin lan polita egiteko aukera izan dut Santa Krizen. Nafarroako Unibertsitatearen arkeologia atala ari da indusketa lanak egiten eta haiek egin ziguten enkargua Eslabako Udala-ren eta Nafarroako Gobernuaren laguntzarekin. Gaur egun soilik harri batzuk baino ez dauden tokietan nolako gauzak zeuden ikusteko oso lagungarria da birsortze birtuala. Jendeak eskertzen du laguntza, izan ere guk bideoa Youtube jarri ondoren, Santa Krizen bisitari kopurua nabarmen handitu da. Uste dut oso tresna indartsua dela eta erabili behar dela kultura zabaltzeko, ez soilik denbora-pasa gisa.

Museoetan erabiltzen dira teknika horiek?

Museoetan eta kultur guneeetan, oro har, oraindik ez dira gehiegi erabiltzen eta oso erabilgarria da birsortze birtualaren bidez erakutsi ahal delako pieza bakoitza bere testuinguruan. Irudi errealisten bidez azaldu daiteke nolako zen objektu hura eta nola erabiltzen zen edo zertarako egin zuten. Ikusleek hori dena begien parean izan dezakete mugikorra jaitziko aplikazio baten bidez edo erakusketa aretoan jarritako pantaila batean irudiak erakutsiz.





Behar handiak ditugu Euskal Herrian alor horretan?

Daukaguna berritu behar dugu, eta ukitu teknologikoa eman gure garaira egokitzeko. Teknologia hori ez da garestia, beste edozein gauza garestiagoa da, gertatzen dena da oso berria dela, eta berrikuntza guztiekin bezala, hasieran kosta egiten da zabaltzea. Ikusleari, bisitariari, lan zehatza eta aldi berean erakargarria eskaini ahal zaio.

Gure enpresan erabateko errealismoa lantzen dugu. Hori da gure ezaugarri nagusia. Gure marka. Lantaldean historia-laria, arkitektoa, marrazkilaria, drone teknikaria eta muntaketa teknikariak ditugu, eta egiten ditugun birsortzeak guztiz zientifikoak dira, erabat fidagarriak. Horregatik, lanok egokiak dira museoetan, irakaskuntzan edo turismo ekimenetan erabiltzeko. Birsortze digitala historialariaren eta ikusleen arteko zubi irudikatzen dut. Tresna oso ona da jakintza komunikatzeko. Orain Gipuzkoan eta Nafarroan sei proiektu ditugu esku artean, zenbait gaztelu eta baselizen ingurukoak.

Gaztetoentzako bi ikastaro eman behar dituzu Iruñeko Planetarioan ekainean eta abuztuan. Zertaz?

Bi tailer dira. Lehenengoan ilargia egingo dugu 3Dn. Aplikazio baten bidez markagailu bat irakurriko dut eta horrela sortutako ilargia jarri ahal izango dugu nahi dugun tokian. Bigarren tailerra abuztuan emango dugu, lehen astean gaztelaniaz eta azkenekoan euskaraz. 3D eta Errealitate Areagotuaren tekno-

logiak erabiliz gazte bakoitzak bere espazio-ontzia diseinatuko du eta Unity programarekin sakelako gailuentzat edo tabletentzat erabilgarria izango den aplikazioa sortuko dute.

Zer alde dago errealitate birtualaren eta areagotuaren artean?

Errealitate birtualean betaurreko bereziak jantzi eta fikziozko irudi multzoa ikusten duzu, eta areagotua, aldiz, nahasketa da, egiazko irudiari irudi digitalak gehitzen zaizkio bata bestearen gainean jarritz. Irudi horiek edozein euskarri digitalatan ikus daitezke betaurreko berezirik erabili behar izan gabe. Niri kosta egiten zait jada desberdintzea zer den errealitatea eta zer birsortze digitala.

Dena den, ez al du beldur pixka bat ematen?

Arriskutsua izan daiteke, baina, berez, oso tresna ona da. Laster errealitate birtualeko betaurrekoekin mila giro eta mundutan murgilduko gara, non gauden ere ahaztuko zaigu. Filmak beste modu batez ikusiko ditugu: barrutik eta parte hartuz, gainera. ●

