
El bosque animado, sentirás su magia

ÁNGEL DE LA CRUZ

Ya falta muy poco para que se cumpla el veinte aniversario del estreno de la película de animación *El bosque animado, sentirás su magia*, el primer largometraje que tuve el privilegio de adaptar y dirigir. Pero mi relación con *El bosque animado*, la novela original de Wenceslao Fernández Flórez, se remonta a hace más de cuatro décadas. Tuve la suerte poder leer la novela a la edad ideal a la que la deberíamos descubrirla todos, catorce años, siendo un adolescente. Mi madre era una gran admiradora del autor, al que por lo visto tuvo el placer de conocer ocasionalmente en su juventud, paseando por los Cantones con el alcalde coruñés Alfonso Molina. Según me contó en más de una ocasión con bastante orgullo, por cierto, don Wenceslao la piropeó, como era tradición en la época –aunque hoy estaría muy mal visto– con la galantería que por lo visto era propia en él. No sé si solo por ese motivo o también por el puramente literario, pero en mi casa había varios libros de Fernández-Flórez y yo, adolescente tímido, solitario y taciturno, que pasaba mis horas de ocio yendo al cine y leyendo, para recrear después en la soledad de mi habitación las historias vistas o leídas pero ya conmigo de protagonista, le eché el ojo a una edición de bolsillo de la colección Austral, de Espasa-Calpe, que todavía conservo llena de notas y subrayados. Me llamó la atención su título y fue la primera novela del autor que leí. Me pareció una novela mágica y quedé totalmente fascinado al terminar la lectura. Recuerdo que ya entonces pensé qué buena película de animación daría si la leyese Walt Disney o sus herederos, porque Disney llevaba entonces muerto ya más de diez años, como el autor. En aquella época, ignorante todavía de que yo mismo acabaría dedicándome al cine –aunque de vez en cuando le robaba el tomavistas Súper-8 a mi padre y liaba a compañeros de clase como improvisados actores para hacer mis pinitos como aprendiz de cineasta– era desconocedor de la leyenda que

aseguraba que el propio Wenceslao había estado en tratos con Disney para su adaptación.

Pasaron los años y, abandonada la ilusión de ser director de cine, por ser igual de complicada en estos pagos (y aquella época) que querer ser astronauta, como un servidor tenía cierta mano para el dibujo, aunque siempre quise estudiar Bellas Artes, mis padres me convencieron para matricularme en la Escuela de Arquitectura de A Coruña, profesión que creían más práctica y con más salidas. De modo que, al poco de empezar y al mismo tiempo que continuaba con la carrera, ya me ganaba la vida trabajando como delineante en un estudio de ingeniería. Pero como quiera que a veces el destino se abre camino a las bravas, nada más inaugurarse la Televisión de Galicia en el año 1985 y conceder la Xunta las primeras ayudas públicas al audiovisual, Jesús Vecino, uno de aquellos compañeros de colegio que había terminado montado una productora y sabía de mis habilidades como dibujante, me llamó para hacer el *story-board* (guion dibujado) de un proyecto. El proyecto se hizo realidad y continué dibujando y diseñando decorados para otros muchos proyectos audiovisuales. Animado por los encargos que cada vez me afianzaban más en el departamento de arte, abandoné los estudios y traté de volcarme en el sector escribiendo mis primeros cortometrajes. Llegué a dirigir tres, pero escribí otros muchos para varios compañeros más y también numerosos videos promocionales, industriales y comerciales para unas cuantas empresas que a comienzos de los noventa emergían como setas en la geografía gallega.

Un buen día, en 1994, ya cumplidos los treinta años y después de asistir en el CGAI a un taller del curso de verano “*Cero en Conducta*” impartido por el guionista coruñés Juan Antonio Porto, decidí que tenía que dar el salto al largometraje. Como solo se trataba de practicar, pensé que sería una buena idea guiarme por alguna novela conocida que pudiera adaptar, en lugar de tratar de escribir un argumento original. Y entonces recordé *El bosque animado* y, con mi pequeño ejemplar de bolsillo al lado, me puse manos a la obra para tratar de adaptarla, como más de tres lustros atrás había soñado, para una película de dibujos animados, rescatando los episodios dedicados a animales y árboles que el maestro Rafael Azcona no había incluido en su adaptación llevada al cine en 1987 por el otro maestro José Luis

Cuerda, a quien tuve el inmenso placer de conocer años más tarde compartiendo mantel y anécdotas en varias ocasiones.

Concluida la primera versión –que a mí me pareció maravillosa, aunque dejaba mucho que desear–, me animé a intentar encontrar a los herederos del autor para tratar de moverla y convertirla en película. Mi, todavía hoy, abogado, José María Galán Flórez (en realidad otro de aquellos correligionarios de la escuela con el que, en el bachillerato, formé un dúo cómico de payasos de gran éxito entre los más pequeños del colegio, Patín y Patón, personajes sacados de la obra de teatro *El gran Pipo* de Julia González de Ajo) enseguida dio con ellos: Wenceslao y Antonio Fernández-Flórez y Muñoz-Morales, sobrinos del autor. Vivían en Madrid, el primero dedicado a la medicina y el segundo al mundo de la banca. Allá nos fuimos Patín, el *cariblanco*, y Patón, o sea, yo, el *augusto*, para conocerlos y pedirles permiso para mover el proyecto. Aunque yo creo que inicialmente no nos dieron mucho crédito, amablemente nos firmaron una autorización que redactó el payaso listo, claro, con la condición de que, si salía algo, volviésemos a firmar un contrato como Dios manda. Me puse manos a la obra e incluso llegué a dibujar alguna ilustración para armar el dossier del proyecto. Desgraciadamente, el mundo del cine era, y aún es, muy complicado, especialmente si estás empezando y no te conoce nadie. Presenté el proyecto a varias productoras pero todas desecharon la idea y creo que muchos de los que me recibieron me tomaron por loco. ¡Una película de dibujos animados en Galicia! Incluso en España era una tarea demasiado colosal y especializada para cualquier productora.

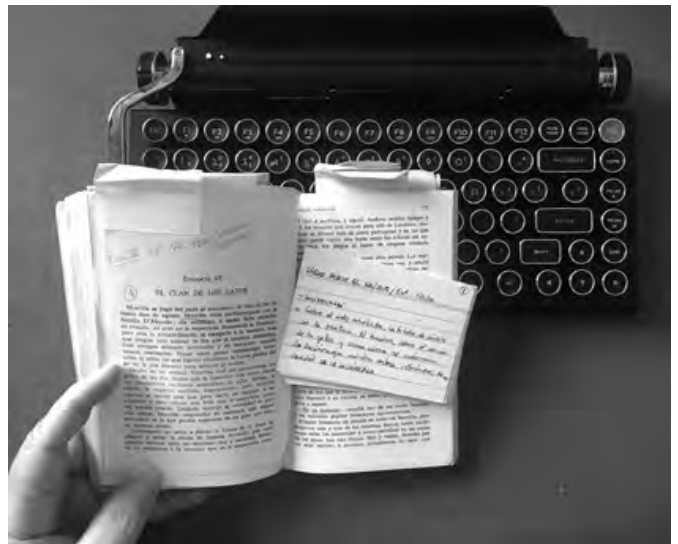
Desmoralizado, abandoné la idea pero quiso de nuevo el destino encauzar el camino. En aquella etapa, una de las empresas que me encargaba guiones para sus proyectos, Dygra (acrónimo de Diseño y servicios Gráficos), estaba embarcada en la producción de un juego multimedia para CD-Rom interactivo, como los llamábamos en esos años, del que finalmente escribí el guion. Se tituló “Bicho” y, para promocionarlo, se realizó una animación 3D por ordenador. Aunque el juego ganó el premio LAUS al mejor diseño multimedia en Barcelona y el premio AGAPI a la mejor producción multimedia en Galicia, lo que realmente impactó fue el video de animación promocional. Hay que recordar que, en

ese momento, la única película 3D CGI estrenada en el mundo era *Toy Story* (1996), solamente, que había alcanzando un éxito rotundo en las pantallas. Así las cosas, animado por el éxito del video promocional de “Bicho”, Manolo Gómez, dueño de Dygra y auténtico visionario y *alma mater* de esta historia, reunió a su equipo, entre los que estaban Alberto Taracido, Juan Nouche, David López, Javier Reigada y yo mismo, aunque como *freelance* externo a la empresa, para comunicarnos que, con las herramientas de las nuevas tecnologías, estábamos preparados y en disposición de hacer un largometraje, no de dibujos animados, sino de animación 3D CGI, al estilo de *Toy Story* de John Lasseter. Y en esa misma reunión nos alentó para buscar una historia adecuada para la envergadura del proyecto. Ni que decir tiene que me faltó tiempo para proponer *El bosque animado*. A todos pareció gustarles la propuesta.

Y, como la ignorancia es muy atrevida, todo hay que decirlo, comenzamos a preparar el proyecto, no sin antes visitar de nuevo a los herederos de don Wenceslao Fernández Flórez con la intención de adquirir los derechos de adaptación que finalmente compró Dygra Films, ya reconvertida de empresa multimedia de diseño gráfico a productora de cine.

Mientras yo me estrujaba el cerebro tratando de reescribir una nueva versión (porque con el tiempo ya me había dado cuenta de que la primera era una patata), el primer paso que dimos, con los primeros bocetos salidos del lápiz del diseñador y futuro director de arte de la película Alberto Taracido, fue presentar el proyecto a las ayudas a desarrollo del programa europeo MEDIA. Fue un acierto, porque conseguimos una exigua subvención de un millón y medio de pesetas (9.000 euros) pero el reconocimiento de ser la primera empresa audiovisual gallega en obtener aquella prestigiosa subvención europea.

Lo que sigue es ya historia del audiovisual gallego. Avalados por aquel empujón de optimismo, comenzamos a investigar cómo se hacía una película de animación. Con Juan Nouche al frente del equipo técnico y con la incorporación de la programadora Lucía Valles, una vez decidido que el *software* sería de *Alias Wavefront*, que permitía programar para crear *interfaces* y aplicaciones sencillas que pudiesen manipular los dibujantes y artistas sin conocimientos de informática, e incluso



los animadores, todos provenientes de la animación tradicional en 2D, se contrató también como director de animación a Julio Díez, animador curtido desde muy joven en los famosos estudios Moro que habían surtido de mano de obra barata a productoras de animación tradicional para televisión como Hanna-Barbera en EE.UU. o habían trabajado en proyectos como *Lucky Luke* o *Asterix* para Francia, mientras David López y Javier Reigada se especializaban en posproducción y diseño de texturas y fondos, respectivamente.

Empezamos a mediados de 1996 pero puedo decir que de los cinco años largos que llevó culminar el proyecto hasta su estreno, los dos primeros fueron casi por completo dedicados a aprender y formarnos para, posteriormente, dedicar los tres últimos a realizar la película. Fueron años deliciosos y muy gratificantes, tengo que decirlo. A veces nos desplazábamos juntos a hacer excursiones al campo para empaparnos de naturaleza, como en su día seguramente hizo Fernández Flórez en la fraga de Cecebre. Las primeras excursiones fueron efectivamente al bosque de Cecebre, cerca de donde hoy está la casa y Fundación Wenceslao Fernández Flórez. Pero enseguida vimos que se nos quedaba corto y pronto nos trasladamos a las fragas del Eume, donde el bosque atlántico todavía gozaba de su más imponente esplendor.

Mientras mis compañeros aprendían a hacer una película de animación, yo seguía reescribiendo el guion. He de confesar que entonces, sin una técnica elaborada ni la experiencia de muchos años de escritura, escribía por intuición y me encontré con

numerosos obstáculos para definir una estructura que realmente funcionase ya que la novela es muy episódica, es decir, realmente cada capítulo es un relato distinto y autoconclusivo, protagonizado por diferentes personajes cuyo único nexo de unión es que todos viven en el entorno de la fraga de Cecebre. Por fortuna, casi veinte reescrituras después, descubrí por casualidad en una librería de Londres, durante un viaje de fin de semana, el libro de Christopher Vogler titulado *The Writer's Journey (El viaje del escritor)*, y comencé a ver la luz. Dado que pretendía ser una película familiar y de aventuras, elegí como protagonista principal al topo Furacroyos, y seguí escrupulosamente cada una de las doce etapas del “viaje del héroe” trazadas por el autor. Vogler, además de escritor, era consultor de guiones para la Disney y ha participado en numerosos guiones de películas, todas bastante épicas. Durante los más de tres años en que me peleé con la adaptación, también tuve la suerte de asistir con el proyecto, junto a Manolo Gómez y Alberto Taracido, al seminario de guion de la analista americana Linda Seger que había organizado la Xunta de Galicia en el hotel balneario de Arnoia (de hecho, el personaje femenino de la topita, pareja de Furacroyos, que en la novela no tenía nombre, se llama Linda en su honor).

En el año 1998 finalicé mi última reescritura (la vigésimo segunda), vigilado muy de cerca por Manuel Cristóbal, nuevo fichaje de Dygra Films para ejercer de productor ejecutivo del filme, que incluso llegó a alojarse en mi apartamento para velar estrechamente mi trabajo y comprobar que escribiese a destajo mientras él planchaba mi ropa, las sábanas, las cortinas, las toallas, manteles y todo el ajuar de la casa. Con el guión terminado dieron comienzo los trabajos de producción del largometraje, pero todavía sin director. Yo solo era el guionista y, entregado el libreto, emprendí la búsqueda de financiación de la que pensaba que iba a ser mi primera película como director: *Los muertos van deprisa*, mi segundo guion de largometraje, este sí, totalmente original. Enseguida se dieron cuenta en Dygra de que, obviamente, hacía falta un director. Manolo Gómez me invitó a comer en un restaurante cercano al estudio –situado en una ubicación privilegiada en un piso alquilado de la *Casa Cortés*, en la plaza de Galicia, edificio modernista de 1918 proyectado por el arquitecto y músico Eduardo Rodríguez-Losada– y me contó

que había probado varias opciones, pero creía que la persona que más clara tenía la historia, además de él, era yo. Yo le propuse que la dirigiera él y que yo, que era el que más experiencia tenía (aunque solo por haber dirigido tres cortometrajes de ficción) le echaría una mano. Él me hizo una contraoferta: que la codirigiésemos los dos y, a cambio, Dygra Films produciría después *Los muertos van deprisa*. Acepté y comencaron diez años de trabajo en la productora pues, además de *El bosque animado* (2001), escribí y dirigí también *El sueño de una noche de san Juan* (2005) antes de poder producir en el 2009, once años después, *Los muertos van deprisa* que, como se puede apreciar, fueron bastante más lentos de lo que yo esperaba.

Ya como codirector de la película, me llevé conmigo a mi músico. Puedo decir que “es mío” porque en todas las películas que he dirigido (cortos y largometrajes), sin excepción, él ha compuesto la banda sonora. Arturo Kress se incorporó al proyecto y creó una banda sonora portentosa que finalmente grabó la *Orquesta Sinfónica de Galicia* e incluso llegó a estar nominada como mejor banda sonora en los premios de la Academia de la Música. Tan solo cuatro temas no son de su autoría: dos compuestos por Luz Casal y Pablo Guerrero, un tercero del grupo Doa y el cuarto, “Recordando a Linda”, que compuso mi abogado José María Galán, Patín, que además de letrado es todo un artista.

Poco a poco, el equipo (tanto humano como de *hardware*) se iba haciendo más grande hasta el punto de que hubo que alquilar otro piso que, por no desentonar, también fue en un edificio modernista, esta vez de 1916, situado en la avenida de Linares Rivas, muy cerca del estudio principal.

Quizá mi mayor aportación al *know-how* de la película como director fue la creación de un guion técnico que los programadores optimizaron por *intranet* al que tenían acceso con sus correspondientes contraseñas los distintos departamentos de la película y donde yo, cada día, iba anotando, plano a plano, la descripción técnica, de decorados, de acción, los diálogos, sonido, efectos, etc, que debería tener cada plano, hasta completar los casi dos mil que tiene el largometraje, al tiempo que Alberto Taracido los dibujaba en *story-board*. No faltaban tampoco las reuniones presenciales cada semana con los animadores, con los dibujos a lápiz de cada plano pinchados en un corcho

gigantesco que ocupaba una pared entera mientras yo iba explicando las acciones e intenciones de los personajes en cada secuencia, a veces de forma tan vehemente que, por ratos, me volvía a convertir en el payaso Patón. Incluso llegamos a grabar en video a actores disfrazados de animales y árboles para inspirar a los animadores. Y, por supuesto, otra de mis labores fundamentales fue el doblaje, dirigido por José Luis Angulo (mejor dicho, la grabación de voces, porque no había nada que doblar), en el que había que motivar a los actores para que interpretasen realmente el papel. O el *soundtrack*, que como no existía la grabación en directo, hubo que recrear desde cero con más de cuarenta mil sonidos, entre ambientes, efectos sala y diálogos, y que me permitió conocer al gran diseñador de sonido Carlos Faruolo –con quien no he dejado de trabajar desde entonces hasta hoy–, que había sido ingeniero de sonido de Les Luthiers, poseedor de tres premios Goya y una nominación al Bafta al mejor sonido, y que me presentó Pepe Barba, profesor de la *Escuela de Imagen y Sonido* de A Coruña y también incorporado al equipo en tareas de dirección de posproducción en la recta final de la película.

La mayor complicación del filme fue técnica pues, de media y dependiendo de la complejidad de cada plano, un segundo de animación tardaba en *renderizarse* alrededor de 48 horas. En mis muchos ratos de aburrida espera, mientras aguardaba que me enviasen planos terminados para revisar, llegué a calcular que, de disponer de un solo ordenador, el *render* de toda la película hubiese tardado la friolera de 30 años. Nuestros ordenadores, conectados todos en red con un servidor central, echaban humo y, al final, para poder acabar a tiempo, hubo que pedir ayuda al *Centro de Supercomputación de Galicia* ubicado en el campus universitario.

También puedo asegurar que otra pieza clave externa de la producción fue Javier Vasallo, director de *Buenavista International Spain*, filial de *Walt Disney Company Iberia*. Enterado del proyecto por un reportaje que nos habían hecho para *El País*, vino a visitarnos a Galicia y enseguida se interesó por el proyecto, aconsejándonos que rebajásemos la edad del público al que iba dirigida, ya que nosotros, en nuestra inexperiencia, tratábamos de realizar una película bastante adulta, y él fue quien nos recomendó hacer un largometraje para un *target* infantil, incluso muy infantil. Tomé buena nota.

Y fue un sabio consejo porque, mientras nosotros seguíamos produciendo *El bosque animado*, se estrenaron en el mundo otras cuatro películas más de animación 3D CGI de las mismas características, posteriores a *Toy Story* (1996), a saber: *Antz* (1998), *Bichos* (1998), *Toy Story 2* (1999) y *Shrek* (2001).

La nuestra fue la primera película europea de animación 3D distribuida en salas y la sexta del mundo, estrenada por Buenavista el 3 de agosto de 2001, solo dos semanas después de *Shrek*. El consejo de Vasallo de buscar al público infantil –los niños no van solos al cine sino en grupos y, cuando lo hacen, suelen ir siempre acompañados de adultos–, propició el éxito frente a producciones familiares más adultas con las que coincidimos en pantalla como *Shrek*, aguantando en cartelera varios meses hasta el estreno de la posterior *Monstruos, S.A.*, estrenada tres meses después que la nuestra (noviembre de 2001), convirtiéndose así en el primer gran éxito de la entonces incipiente industria de animación española.

La recaudación final de la taquilla fue de 1.951.816,29 euros (509.186 espectadores), según cifras del ICAA. El éxito se vio incrementado al año siguiente con la comercialización del VHS y DVD, alcanzando el sexto puesto de ventas en España del año 2002 –solo superado por *Monstruos, S.A.*, *Atlántis, el mundo perdido*, *La Cenicienta*, *El jorobado de Notre-damme 2* y *Lawrence de Arabia*– y la primera en el ranking de cintas españolas, seguida a gran distancia por la comedia producida por Boca a Boca *El palo*. Gracias a la gran labor de Manuel Cristóbal como productor ejecutivo, la película también fue vendida a más de 65 países y preseleccionada para el Oscar 2002 a la mejor película de animación, además de conseguir 35 premios internacionales y los Goya del 2002 a la mejor película de animación y a la mejor canción original, “*Tu bosque animado*”, de Luz Casal y Pablo Guerrero.

Pero si hoy, veinte años más tarde, me preguntan con qué premio me quedaría de los muchos obtenidos, respondería sin dudar que con la *Rosa del Desierto* de la primera edición del Fisahara (Festival Internacional de Cine del Sahara) celebrado en el 2004 en Smara, uno de los campamentos de refugiados saharauis de Tinduf, en Argelia. No por el premio en sí, sino porque allí tuve el privilegio de contemplar cómo más de tres mil niños, alguno de los cuales nunca habían visto imágenes en

movimiento, bajo el manto estrellado del desierto, veían por primera vez, absolutamente hipnotizados, la proyección de una película de animación y, con ella, también por primera vez descubrían qué era una fraga, “*un tapiz de vida apretado contra las arrugas de la tierra*”, un bosque que seguramente les hizo soñar con un mundo mejor. Durante el

pase, mientras me caían las lágrimas de emoción, pensé en el largo camino que me había llevado hasta allí y que mi esfuerzo y el de tanta otra gente había merecido la pena. Efectivamente, una vez más, *El bosque animado* hizo sentir su magia como me la hizo sentir a mí, siendo solo un adolescente, la lectura de la novela de Wenceslao Fernández Flórez.