

---

## *El Bosque Animado* de Dygra (2001)

MANOLO GÓMEZ

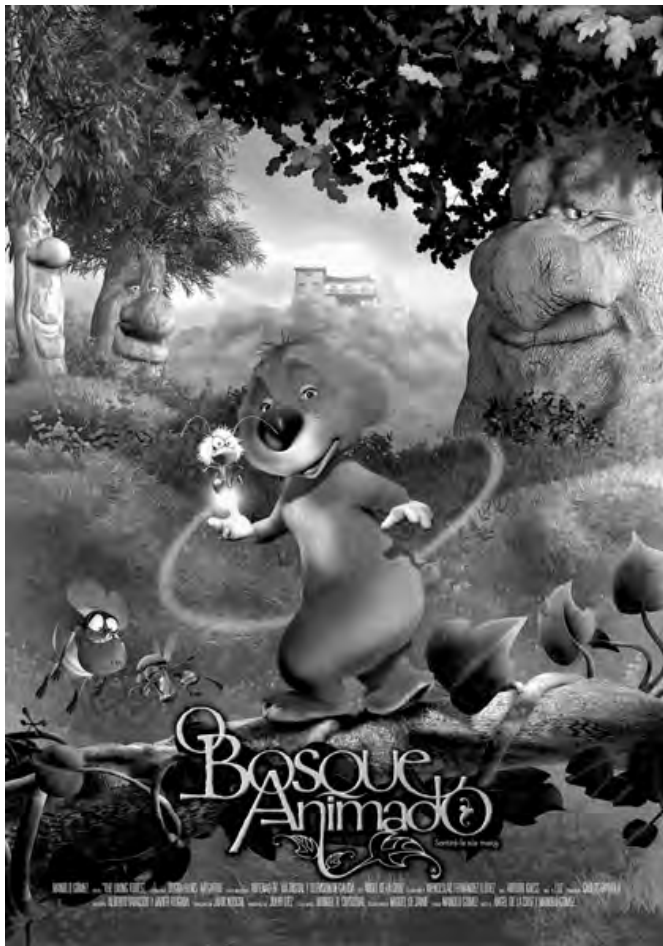
Dentro de apenas unos meses, será el 20 aniversario del estreno de *El Bosque Animado*, sentirás su magia (Julio 2001), con este artículo quiero invitar a los lectores a acompañarme en un viaje por la memoria de los acontecimientos que permitieron hacer realidad en Galicia el sueño de adaptar, al mundo del cine de animación, el hermoso relato de Wenceslao Fernández Flórez.

Debemos remontarnos hasta mi infancia, donde descubrí mi interés por la pintura y la animación. En aquel momento no sabía que mi futuro profesional me llevaría a emular a alguno de mis ídolos. El nacimiento del “Grupo Orballo” en 1985 formado por Suso Cubeiro, Carlos Mazaira y yo mismo, fue un gran hito profesional. Surgieron proyectos como los Comic de Descubrir Coruña, el Salón del Libro Infantil y Juvenil que partiendo de A Coruña, hace un recorrido por toda Galicia, y posteriormente la creación de Diseño y Servicios Gráficos, S.L. (Dygra), ya en el año 1987, y que dio soporte organizativo a un estudio de Diseño Gráfico.

Unos años más tarde (1992) y ya en solitario emprendo la apasionante aventura de producir y realizar 3 Videojuegos y 4 largometrajes de animación.

En 1994 decido crear las primeras producciones propias y así nace la marca “Filloa Records”, para acoger la producción de Videojuegos. El primero fue “El Artista Virtual” (1995), y para el segundo, “Bicho” (1996), logramos la distribución en todas las superficies comerciales en España, y despertar el interés en las revistas especializadas, alcanzando magníficas críticas y excelentes cifras de venta.

Un hecho importante: con el video juego “Bicho”, creamos un promocional íntegramente en 3D, protagonizado por un simpático coleóptero que vivía aventuras en una casa y corría peligros de ser atrapado por un aspirador o fumigado por un insecticida. La respuesta de los especialistas del ámbito digital resaltaba la gran calidad de los gráficos y la calidez de los acabados.



Cuando acudí a la primera reunión de AGAPI (Asociación Gallega de Productoras Independientes) animado por mi buen amigo Eloy Lozano, nació mi interés por introducirme en un mundo fascinante pero desconocido técnicamente para mí, el del Cine. Allí tome contacto con profesionales del sector audiovisual y con Ángel de la Cruz, y con él nacieron los orígenes del gran proyecto de hacer un largometraje sobre *El bosque animado*.

Ángel de la Cruz había escrito una versión del guion y tenía información sobre los herederos de la obra de Wenceslao, sus sobrinos Wenceslao y Antonio, e inmediatamente negociamos con ellos la cesión de derechos para la adaptación de la obra de Wenceslao para hacer animación.

Para profundizar más en el mundo de la producción audiovisual, Ángel y yo, asistimos, durante una semana, a un curso, impartido por Linda Seger, en la que se compartieron diez proyectos de largometraje, uno de los cuales era *El Bosque Animado*. El curso hacía énfasis en los aspectos que permiten profundizar en los personajes, establecer una estructura narrativa y contribuir a una historia intensa que atrape a los espectadores. Sin duda, una de las semanas más mágicas que he vivido. El resultado es que aprendo una barbaridad y conozco a personas comprometidas con el cine. A nivel práctico reforzamos la trama principal del guion, haciendo que girara en torno a nuestro protagonista, el topo Furi, y su colonia de topos, dejando para otra ocasión, con gran pesar, las historias de amor de la gata Morriña con Tigre, las aventuras de Truc la trucha y el cuento de Navidad, que aparecían en el libro. En honor a Linda Seger pasamos a bautizar con el nombre de Linda a la topita coprotagonista. Así figura en los créditos de la película.

En ese momento la siguiente decisión versaba sobre el tipo de animación a utilizar, tradicional o con las emergentes herramientas 3D. De esta manera, viajé junto a Juan Nouche (Director de Producción y Tecnología) y Alberto Taracido (Director Artístico) al encuentro más importante de imagen digital en el mundo, SIGGRAPH, que se celebraba en la ciudad de Los Ángeles (1997), con el objetivo de identificar programas para la edición de dibujos animados. Aquello no era lo que buscábamos, a fin de cuentas eran herramientas muy evolucionadas pero para los que dominaban el mundo de la animación tradicional, y ¿nosotros

que éramos?, unos pensaban que lo nuestro era los Multimedia, otros que el Diseño Grafico, otros que los Videojuegos. Recuerdo como si fuera hoy que yo en aquellos tiempos no dormía muy bien, abrumado por la responsabilidad de embarcarme en ese proyecto, en donde las preguntas que saltaban a mi mente eran: ¿Cómo?, ¿Con qué resultado?, ¿En cuánto tiempo?, ¿Con qué presupuesto?...

En una conversación con mi buen amigo Suso Cubeiro (el Ilustrador hiper-realista mágico más importante que conozco) me preguntaba insistentemente sobre qué clase de película quería hacer. Mi ambición era hacer una película con acabados muy cuidados y lo más parecido por entonces era desde luego *Toy Story*. Su respuesta me ayudó a decidirme: “si no quieres hacer una película de animación tradicional con acabados como los de las series de televisión, tienes que afrontar el proyecto en 3D”.

El paso siguiente fue tomar contacto con Miguel Ángel Doncel (SGO) y sumergirnos en el nuevo software 3D MAYA, que permitía con su código abierto, programar extensiones y con él creamos un piloto: *El Bosque Animado*, de 3 minutos de duración, donde combinábamos personajes en 3D, con

fondos 2D infográficos, con una integración muy limitada. Nuestras sensaciones con el piloto eran contradictorias, por un lado, las texturas del árbol Carballo eran calificadas por todos como excepcionales, también veíamos la falta de profundidad y la sensación de que Lucy, cuando caminaba, parecía que estaba levitando. Obviamente la deficiente animación no nos satisfacía.

Teníamos que identificar también el ambiente más adecuado para la excelente historia creada por Wenceslao, por ello partimos de una visión galaica a través de pintores como Llorens, Sotomayor, las pinturas de Castelao, etc. Queríamos recrear la luz y el ambiente de Galicia.

El reto de hacer una creatividad compartida por un equipo con visiones plurales y con gustos e intereses dispersos provoca el hecho mágico del pensamiento creativo encadenado. La renuncia inicial a llevar adelante tus propias ideas y fundirte en otros es un ejercicio recomendable para domar el ego y la vanidad, consiguiendo crecer y multiplicar el talento.

Cuando se toman las primeras decisiones en aras de iniciar el diseño de personajes (1997), inevitablemente una gran parte de los diseños tenían un

ACTUALITE

## Le premier film européen en 3D produit en Espagne

ANIMATION

Dygra, une société de production espagnole,

lance actuellement *El bosque animado*, le premier film d'animation en 3D en Europe.

**A**lors que les projets se multiplient en Europe, depuis plusieurs années (*Grims*, *Imagination in Motion*...), ce sont les Espagnols qui devraient bientôt sortir le premier long métrage européen réalisé entièrement en images de synthèse. Cinq ans après *Pin Story*, un an après *El zorro*, l'Espagne voit enfin de sa capitale être l'origine de sa première production en 3D. Le film est tiré d'*El bosque animado* (La forêt vivante), un livre pour enfants très célèbre en Espagne. Il est produit par Dygra, une petite société de production installée à La Corogne en Galice. A l'origine, Dygra produisait des jeux vidéo, au sein de l'entreprise de films d'animation.



Cinq ans ont été nécessaires pour adapter le livre de Wladislao Fernández Fajó, *El bosque animado*. Soient prévus 1100 projections.

"L'histoire de *La forêt vivante* correspondait exactement à l'idée que nous nous faisons d'un film d'animation, explique Angel de la Civa, coproducteur du film avec Mambo Gómez. C'est un mélange de poésie, de tendresse et d'humour dans une intrigue pleine d'action et d'aventure. D'ailleurs, Disney a cherché un temps à acheter les droits d'adaptation du livre."

*El bosque animado* raconte l'histoire d'une forêt enchantée où les arbres et les

animaux vivent en bonne intelligence. L'arrivée de l'homme y apporte désordre et désenchantement. La souris Piemo, le chat Murrina et les trois Capallos vont se battre pour rendre à la forêt son autonomie. Le très bon design, qui restitue parfaitement l'atmosphère du livre de Wladislao Fernández Fajó, est entièrement réalisé en animation 3D, essentiellement sur Maya, le logiciel d'Alias Wavefront.

"Nous avons commencé à produire les premières images en 1996 et le film

devait être prêt à sortir l'été prochain, indique Mambo Gómez, producteur et coproducteur du film. En comptant la phase de développement tirée par le programme Media II, il lui, cinq ans auront été nécessaires pour produire *El bosque animado*. Pour former les animateurs, nous avons travaillé en collaboration étroite avec les écoles et les universités de Galice. Aujourd'hui, l'équipe permanente comprend 50 collaborateurs, même si 200 personnes ont travaillé sur ce projet pendant treize années.

A l'origine, Dygra n'a pas lancé ce pari fou grâce au succès d'un de ses jeux vidéo en 1997. C'est le budget d'*El bosque animado* est modeste - 3,7 M d'euros (environ 20 M \$), mais la société en apporte à elle seule 31%. Pour le reste, elle s'appuie sur les préférences des investisseurs galiciens (38% du budget), qui ont tout de suite adhéré au projet, et sur des subventions du gouvernement régional de Galice (13%) et du ministère de la Culture espagnol (18%). Sans, le film a bénéficié d'une avance financière de la part de l'Instituto de Fomento, qui distribuera le film en Espagne, probablement pendant l'été 2001. Un accord qui a donné une crédibilité supplémentaire au projet.

"Nous sommes actuellement en discussion avec Buena Vista pour une distribution sur le reste du continent, précise le producteur. Bien sûr, nous sommes d'accord avec toute proposition de distribution pays par pays, spécialement en Europe. Pour la France, nous n'avons pas encore de distributeur, même si des contacts ont déjà été pris."

PATRICK CARADEC

enorme parecido a personajes de Disney, algo lógico pues son las referencias por todos conocidas. Y aquí es donde destaca el trabajo de Alberto Taracido con las propuestas más originales y atrevidas,

Por otro lado, Arturo Kres se puso a trabajar en la creación de la Banda Sonora. Debo resaltar también las importantísimas aportaciones de Luz Casal, Tito, el Grupo Doa, la Orquesta Sinfónica de Galicia, Coros, etc...

Y tras mucho trabajo y con la película rematada, tras su estreno obtenemos nuestro primer premio: Galicia Comunicación en el año 2001, e inmediatamente el maravilloso reconocimiento de la Academia del Cine Español con la concesión de dos premios Goya en 2002 (mejor película de animación y mejor canción original, Luz Casal), la obtención de siete premios del Audiovisual Gallego y más de 20 Premios en Festivales Internacionales.

Reconocimientos que no son más que el refrendo social de que a veces los sueños, además de cumplirse, ayudan a que otros constaten que no hay nada totalmente imposible.