



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

Facultad de Filosofía y Letras

Máster en Música Hispana

**El paisaje sonoro, diseño sonoro y
composición musical en *El Bosque animado*,
*sentirás su magia***

ARNAU ROGER BARBA

Tutor/a/es:

Mikel Díaz-Emparanza Almoguera

Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal

CURSO ACADÉMICO 2024/2025



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

Facultad de Filosofía y Letras

Máster en Música Hispana

**El paisaje sonoro, diseño sonoro y
composición musical en *El Bosque animado*,
*sentirás su magia***

ARNAU ROGER BARBA

Tutor/a/es:

Mikel Díaz-Emparanza Almoguera

CURSO ACADÉMICO 2024/2025

EL AUTOR

EL TUTOR

RESUMEN

En 2001 se estrenó *El bosque animado, sentirás su magia*, una película que se ha convertido en referencia como evolución del cine de animación en España. La película supuso una revolución en el tratamiento de la imagen y en la composición sonora y musical. El presente trabajo consiste en el estudio de las producciones de Dygra films y los principales agentes implicados. En este trabajo se propone la aplicación del análisis musivisual de Alejandro Román para la banda sonora de tal forma que se puedan estudiar las implicaciones del sonido para dar lugar a la creación de paisajes sonoros. También se estudia la vinculación de la música compuesta por Arturo Kress con la música celta y el regionalismo gallego que se plasma dentro de la película

Palabras clave: paisaje sonoro, diseño sonoro, análisis musivisual y banda sonora

Este trabajo ha sido posible gracias a la inestimable ayuda y colaboración de Arturo Kress, Ángel de la Cruz y Manolo Gómez (presidente de Dygra Films). También quiero dedicar este trabajo en especial a un conjunto de personas que formaron parte de la productora: Pepe Barba, Alberto Taracido, Juan R. Nouche, David Rubín, Juan Carlos Pena Babío, Javier Reigada y Juan Galiñanes. En último lugar, quiero dedicar este trabajo a mi madre y a mi hermana.

Índice General

I. INTRODUCCIÓN.....	13
1.1. Justificación.....	14
1.2. Hipótesis y objetivos.....	16
1.3. Estado de la cuestión.....	17
1.4. Marco teórico.....	21
1.5. Metodología y fuentes.....	27
1.6. Estructura.....	29
II. HISTORIOGRAFÍA SOBRE EL CINE DE ANIMACIÓN ESPAÑOL.....	31
2.1. Recorrido historiográfico hasta Dygra Films.....	31
2.2. El éxito de Dygra Films en el cine de animación.....	36
2.3. Proyectos posteriores.....	40
III. <i>EL BOSQUE ANIMADO, SENTIRÁS SU MAGIA</i>	45
3.1. Los agentes que hicieron posible el proyecto.....	46
3.2. Explicación y descripción de los personajes.....	56
3.3. La influencia de la música celta.....	57
IV. ANÁLISIS MUSIVISUAL.....	62
4.1. Análisis musivisual: aplicación en el cine de animación.....	63
4.2. Análisis musivisual y paramétrico de «A tropa».....	73
V. CONCLUSIONES.....	82
VI. ANEXOS.....	83
6.1. Entrevista a Arturo Kress.....	83
6.2. Entrevista a Ángel de la Cruz.....	92

6.3. Entrevista a Manolo Gómez.....	119
6.4. Partitura de «A tropa».....	127
VII. FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA.....	136
7.1. Documentos audiovisuales y discografía.....	136
7.2. Bibliografía general.....	137
7.3. Bibliografía específica.....	137
7.4. Artículos de periódico y prensa.....	139

LISTADO DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Póster de <i>El bosque animado, sentirás su magia</i> (2001). Dygra Films..	36
Ilustración 2. Portada de la revista publicado en <i>Le film français</i> . Imagen facilitada por Manolo Gómez.....	38
Ilustración 3. Póster de <i>El sueño de una noche de San Juan</i> (2005). Dygra Films.....	40
Ilustración 4. Póster de <i>Spirit of the forest</i> (2008). Dygra Films.	42
Ilustración 5. Póster de <i>Holy Night!-Noche de Paz?</i> de Dygra Films.....	43
Ilustración 6. Recorte de prensa de la noticia «”El bosque animado”, cine gallego en 3D» publicado el viernes 27 de julio de 2001 en <i>La voz de Galicia</i> . Imagen compartida por Ángel de la Cruz.....	49
Ilustración 7. Entrevista a Arturo Kress en su estudio en febrero de 2025. Foto realizada por el autor. A la izquierda, Arnau Roger Barba, autor del trabajo. A la derecha, Arturo Kress.....	50
Ilustración 8. Ángel de la Cruz durante la entrevista en su casa de La Coruña. Foto tomada por el autor del trabajo.....	52
Ilustración 9. Foto de Manolo Gómez durante la entrevista realizada en el CIFP Imaxe e Son (A Coruña). Realizada por César Hernández y cedida para el trabajo.....	55

LISTADO DE TABLAS

Tabla 1. Cue sheet de la Banda sonora de la película68

Tabla 2. Clasificación propuesta por el autor de los temas por subtemas y compases..76

LISTADO DE EJEMPLOS MUSICALES

Ejemplo 1. Primeros compases de «A tropa».....	75
Ejemplo 2. Motivo melódico y armónico de la sección de cuerdas. Compases 7-12.....	75
Ejemplo 3. Motivo melódico-rítmico que realiza la marimba. Compases 17-19.....	76
Ejemplo 4. Motivo rítmico que ejecutan las cuerdas.....	77
Ejemplo 5. Primer motivo interpretado por el fagot. Compás 24.....	77
Ejemplo 6. Segundo motivo interpretado por el fagot. Compás 26.....	77
Ejemplo 7. Primer motivo interpretado por la flauta II. Compás 25.....	78
Ejemplo 8. Segundo motivo interpretado por la flauta II. Compás 26 y 27.....	78
Ejemplo 9. Compases 28 al 31 interpretados por los violines en dinámica de pianísimo. Se observan notas de larga duración.....	79
Ejemplo 10. Compases 37 al 39. Se observa un fraseo melódico en el que destaca el salto ascendente de quinta y el descenso de medio tono. Se trata de un motivo similar al del ejemplo 6.....	79
Ejemplo 11. Escala descendente final del tema A2. Se trata de un descenso cromático hacia el final cadencial del compás 41, mediante el cual se da paso al tema B.	79
Ejemplo 12. Fraseo de las flautas. Compases 50 al 55.....	80
Ejemplo 13. Motivo melódico y rítmico que ejecutan la marimba y el arpa al unísono. Comienza en el compás 75 y finaliza en el 80.....	81

I. INTRODUCCIÓN

El cine de animación español es actualmente uno de los pilares culturales de la industria cinematográfica española. Esto se debe a que la animación como género ha crecido exponencialmente desde comienzos del siglo XXI hasta hoy. Sin embargo, esto no habría sido posible sin películas como *Garbancito de la Mancha*¹ (considerada como el primer largometraje de dibujos animados en España) o *El Bosque animado, sentirás su magia* considerada como la película que revolucionó las técnicas de animación 3D en Europa².

Con este trabajo se pretende continuar la investigación sobre el uso y significado del término *soundscape* (paisaje sonoro) y la dicotomía que existe entre diseñador sonoro y compositor dentro de la producción de bandas sonoras en el entorno cinematográfico y audiovisual, lo que incluye, videojuegos, películas y videoclips. También se busca estudiar y analizar este tipo de repertorios mediante la utilización del análisis musivisual empleado en mi anterior trabajo, cuyo tema principal fue el mundo de los videojuegos y el estudio del espacio ludonarrativo bajo el prisma del *paisaje sonoro*.

El primer término que se suele emplear cuando se habla de aquella persona que ha realizado una composición musical para cine suele ser el de compositor de bandas sonoras. Sin embargo, en el audiovisual también hay un entramado de sonidos que forman parte de la atmósfera musical en su conjunto. De hecho, es quizá más acertado hablar de la creación de un *paisaje sonoro* como consecuencia de un diseño sonoro previamente pensado y planteado para la imagen y así dotar a esta última de sentido. Por tanto, el diseñador sonoro debe ser un punto de interés para el estudio de las bandas sonoras y la música a la hora de realizar el análisis en cuestión.

En el caso de la película *El bosque animado, sentirás su magia* el encargado de dirigir y coordinar la composición musical y diseño sonoro fue Arturo Kress, un músico coruñés que ya había empezado en el mundo audiovisual años atrás con la película

¹ José María Blay y Arturo Moreno, *Garbancito de la Mancha*, (Balet y Blay, 1945), cinta de video 8mm.

² Ángel De la Cruz y Manolo Gómez, *El bosque animado, sentirás su magia*, (Buena Vista International y Dygra Films, 2001), DVD.

Tirano Banderas, en la que coincidió con uno de los directores, Ángel de la Cruz, como se explicará más adelante en este trabajo. Por tanto, mediante este proyecto de investigación se pretende analizar varios aspectos relacionados con la música y el sonido dentro del cine de animación en España, sobre todo en la producción de Dygra Films, productora que saltó a la fama a nivel mundial gracias a la película *El bosque animado*, *sentirás su magia*.

Por último, se considera de interés el estudio y análisis del costumbrismo y regionalismo gallegos dentro de esta obra. Se pretende estudiar los signos identitarios que se encuentran dentro de la película y que rodean su creación. En este contexto, es fundamental la aplicación de la teoría de las mediaciones planteada por Antoine Hennion, así como el análisis tripartito que se genera a raíz de las teorías semióticas de Jean-Jacques Nattiez y Jean Molino.

1.2. Justificación

El estudio y análisis de las bandas sonoras es un tema de creciente interés dentro de la musicología hispana. Por un lado, son relativamente recientes tanto la bibliografía como los enfoques analíticos que han resultado eficaces para su estudio. Uno de los trabajos y estudios más recientes es el de Alejandro Román titulado análisis musivisual³. Lo mismo sucede con el término *paisaje sonoro*, el cual ya se ha estudiado previamente y que sigue siendo tremendamente complejo debido a su naturaleza polisémica. Sin embargo, el planteamiento de la dicotomía entre diseñador sonoro/ compositor sí que es algo que resulta reciente y novedoso. Por un lado, la ausencia de bibliografía sobre esta problemática en la musicología evidencia una posible laguna sobre el uso y sentido de ambos términos. Por otro, la investigación del diseño sonoro dentro de los estudios musicales sigue siendo escasa y, en bastantes situaciones, parece que no se le atribuye la importancia que realmente tiene. La existencia de una bibliografía pobre y pocos estudios sobre el cine de animación se debe, en parte, a que en el siglo XX era muy difícil acceder a libros sobre este campo a no ser que se obtuvieran en países como Francia o Inglaterra: «Lo que consiguió Disney en América

³ Alejandro López Román, «Análisis musivisual: una aproximación al estudio de la música cinematográfica», (tesis doctoral, Universidad Nacional de Educación a distancia, 2014).

no lo hubiera conseguido en Europa y si en cualquier país de Europa hubiera sido difícil, en España hubiera sido imposible; prueba de ello es que en la misma industria del cine, solamente a nivel de información para encontrar algunos libros, tienes que ir a París o Londres»⁴.

La cita pertenece a un fragmento de la entrevista que realizó María Manzanera al dibujante Cruz Delgado, el cual expresa su parecer con la posibilidad de acceder a información y documentación sobre cine. Cabe destacar que no hace referencia al cine de animación, sino al cine en general. Esto quiere decir que posiblemente era todavía más complicado obtener libros sobre cine de animación que no fuesen ilustraciones con dibujos de la factoría Disney o Hanna-Barbera Productions (factoría de dibujos creadora de *Los Picapiedra*, *El Oso Yogui*, etc).

En general, se considera que el estudio del cine de animación español está poco estudiado y existe una gran carencia de estudios analíticos basados en la música y el sonido en torno a este género cinematográfico. Constan algunos libros mediante los cuales sus autores han pretendido hacer historiografía de este género audiovisual con relativo éxito, pero quizá se quedan escasos en relación con los aspectos sonoros y musicales de las películas. No hay estudios y artículos que traten sobre análisis de bandas sonoras de películas de animación españolas, ni de diseño sonoro en particular y sorprende que no haya trabajos dedicados a Dygra Films, una productora que fue pionera en el cine de animación en España a principios del siglo XXI.

1.3. Hipótesis y objetivos

La hipótesis del trabajo es la siguiente: la banda sonora compuesta por Arturo Kress para la película *El bosque animado*, *sentirás su magia* presenta una fuerte conexión con la música celta, por un lado, debido a la influencia de la música popular procedente de grupos como Milladoiro, Luar na Lubre o DOA, cuya seña de identidad es la música celta gallega a finales del siglo XX y, por otro, por el influjo de la utilización de música celta en bandas sonoras de películas que resultaron ser

⁴ María Manzanera, *Cine de animación en España*, Largometrajes 1945-1985, (Universidad de Murcia, 1992), 217.

*blockbuster*⁵. Por consiguiente, el estudio y análisis de la banda sonora de *El Bosque animado*, *sentirás su magia* puede aportar información y vincular a un grupo de profesionales de la música y compositores dentro de un posible *revival* musical celta que se dio en la década de los noventa y principios de los dosmil en el cine de animación gallego. Como origen, se plantea la posibilidad de que podría nacer desde el Festival Internacional do Mundo Celta de Ortigueira, un festival en el que participaron varios de los grupos citados anteriormente⁶. La película de animación anteriormente citada presenta una música que se basa fundamentalmente en el folclore gallego por cuestiones identitarias, por la intención de una serie de profesionales de la época y por la obra literaria en la que se basa.

Como objetivos principales se proponen los siguientes:

- Enriquecer y actualizar la historiografía española relacionada con el cine de animación mediante el estudio del aporte de la productora Dygra Films desde sus inicios hasta su cierre.
- Analizar la banda sonora de Arturo Kress mediante la aplicación del análisis *musivisual* de Alejandro Román para entender la influencia de la música celta en sus composiciones.
- Aplicar el planteamiento de estudio basado en el análisis tripartito propuesto por Nattiez y Molino como forma de estructurar el trabajo.
- Ilustrar el papel esencial que tiene el diseñador sonoro dentro de la producción musical cinematográfica aplicando las teoría de las mediaciones de Antoine Hennion basada en los agentes.

Como objetivos secundarios:

- Estudiar el sonido como parte de un todo musical dentro del cine de animación y entender el paisaje sonoro como un término holístico que abarca la unión de la música con el sonido para crear una banda sonora.

⁵ Se entiende por película *blockbuster* aquella que resultó ser un éxito en taquilla. Un ejemplo de película *blockbuster* en la década de los noventa fue *Titanic* (1997), dirigida por James Cameron.

⁶ Mediante este enlace se accede a la página oficial del Festival Internacional do Mundo Celta que se celebra anualmente en Ortigueira (A Coruña), <https://festivaldeortigueira.com/es/>

- Continuar el estudio sobre la problemática del concepto *paisaje sonoro* desde el prisma de trabajos anteriores: «El paisaje sonoro en el aula de secundaria: una propuesta para la inclusión del sonido como materia relevante del aprendizaje musical» y «El paisaje sonoro: diseño y aplicación en espacios ludonarrativos».
- Explicar el contexto cinematográfico gallego que relaciona el cine de animación con Dygra Films y su repercusión dentro del cine de animación español.
- Entender el funcionamiento de las producciones cinematográficas de animación y la relación entre los principales agentes implicados desde el punto de vista del diseñador sonoro y del compositor principal.

1.4. Estado de la cuestión

Las conclusiones a las que llegué en anteriores trabajos académicos fueron las siguientes. En primer lugar, el estudio de los elementos denominados *soundmarks* o marcas sonoras es muy importante y se debe incluir en los análisis. En segundo lugar, existe la necesidad de dividir el análisis en escenas o espacios en los que sucede la acción y así los productores y directores de audiovisuales cuenten con el compositor y diseñador sonoro desde el primer momento para la realización óptima de la banda sonora y de los *paisajes sonoros* acordes con la historia, cultura e identidad que se van a procurar crear para el audiovisual. Por último, el establecimiento de la dicotomía que surge entre composición y diseño sonoro a la hora de estudiar y analizar música y sonido dentro de una producción audiovisual resulta esencial para poder entender mejor la importante labor que realiza el encargado de la música dentro de un largometraje ya que en muchas ocasiones auna ambos roles.

El estado de la cuestión sobre bibliografía basada en cine de animación en España es bastante particular. Por ende, es necesario mencionar aquellos libros que han resultado clave para el estudio del desarrollo del género en España. Es importante destacar que se trata de libros de carácter general sobre este tipo de cine en la península ibérica y, al mismo tiempo, es necesario indicar que para este trabajo se dejan al margen aquellos manuales en los que, si bien tratan sobre el cine de animación, no se ha

incluido aquel que ha sido realizado íntegramente en España. A mi parecer, las dos obras más relevantes e ilustrativas son: *Cine de animación en España: largometrajes 1945-1985*, de María Manzanera y *Cine de animación en España*, de Pilar Yébenes. En ambas se plantea un recorrido historiográfico bastante preciso y fiel, basado en una narrativa que se apoya en las entrevistas, las fichas y determinados documentos en los cuales se recogen datos importantes sobre las películas de animación más relevantes desde los inicios de este género en España hasta los años que se indican. En el caso de Manzanera, hasta 1985 y, en el caso de Pilar Yébenes, hasta 2001 (año en el que casualmente se estrenó *El bosque animado, sentirás su magia*). En el apartado sobre metodología aplicada en este trabajo se explicarán la importancia de ambos libros.

Además de introducir aquellas obras de interés sobre el cine de animación español, es pertinente mencionar artículos, guías o libros más específicos en los que se introducen explicaciones y se incluyen propuestas de estudio de la música en el cine. Para este trabajo, la guía fundamental y clave que se va a aplicar y estudiar a fondo es: *Análisis musivisual: guía de audición y estudio de la música cinematográfica*. Un estudio sobre bandas sonoras que es pertinente citar es *Hearing the movies: music and sound in film history* de James Buhler, David Neumeyer y Rob Deemer. Se trata de un libro académico y de gran popularidad en el cual se encuentran conceptos interesantes e introducciones a teorías y perspectivas dentro del análisis de este tipo de repertorios, además de presentar un recorrido historiográfico sobre la construcción y evolución de las bandas sonoras teniendo en cuenta cuestiones de sonido. Cabe destacar el capítulo catorce en el cual se narran los inicios del diseño sonoro: «The rise of the sound designer is correlated with the rise of a generation of filmmakers formally trained at film schools rather than through informal mentoring. In film schools, the students received training that was as much intellectual as practical»⁷. Otro libro ciertamente interesante es *Theories of the Soundtrack* porque en él se encuentra un capítulo dedicado a la animación y la problemática que ha existido debido a la categorización del tipo de cómo afecta la música a la película animada en comparación a cómo afecta en películas no

⁷ [El ascenso del diseñador sonoro se correlaciona con el surgimiento de una generación de cineastas formados formalmente en escuelas de cine, en lugar de ser formados por mentorías informales. En las escuelas de cine, los estudiantes recibían una formación tanto intelectual como práctica]. Traducción realizada por el autor del trabajo. James Buhler, David Neumeyer y Rob Deemer, *Hearing the movies: music and sound in film history*, 1ª edición (Oxford: Oxford University Press, 2010), 378.

animadas y el sonido dentro de este tipo de películas. Buhler plantea el debate exponiendo los puntos de vista y planteamientos de académicos del sonido y la música dentro del cine como Lev Manovich, Tom Gunning, André Gaudreault o Philippe Marion. Cabe destacar las conclusiones que expone Buhler: «Writing specifically of Pixar films, Daniel Goldmark (2014) remarks on the complex constructions of the films' soundtracks: "The multiple layers of effects and music serve to embellish the new worlds that Pixar seeks to fabricate and also evokes the historical, geographic, or purely imaginative spaces that the studio draws on as inspiration for those narrative spaces" (219). Music acclimates us to the fantasy of the CGI image, while carefully modulated sound effects ground its appeals to a sonic modality of photorealism.⁸». Si bien estos libros pueden ofrecer diferentes perspectivas sobre cuestiones técnicas del sonido y debates académicos sobre la relevancia del sonido y la música dentro de la industria cinematográfica, carecen quizá de la exposición de aspectos más específicos y concretos sobre la semiótica aplicada a la música y sobre cómo analizar y entender la atmósfera musical de manera más holística.

Dejando a un lado los libros académicos y específicos que tratan sobre el cine de animación, la música en el cine y bandas sonoras, es necesario mencionar varios artículos que también aportan información relevante y planteamientos pertinentes para el análisis de los dibujos animados, su música y su sonido.

Un primer artículo que ha resultado ser ciertamente sugerente para el trabajo ha sido «Cine, música y valores: de Blancanieves a Tiana» de Beatriz Correjero e Irene Melgarejo, publicado en 2014. Se trata de un artículo que ha servido de inspiración para este trabajo debido a la hipótesis que plantea sobre la importancia del estudio relacionado con el discurso narrativo que se genera dentro del audiovisual y la transmisión de valores que genera: «Esta investigación parte de la hipótesis de que las canciones de las películas de dibujos animados son importantes instrumentos para la

⁸ [Al escribir específicamente sobre las películas de Pixar, Daniel Goldmark (2014) destaca la compleja construcción de sus bandas sonoras: «Las múltiples capas de efectos y música sirven para embellecer los mundos nuevos que Pixar busca crear y también evocan los espacios históricos, geográficos o puramente imaginativos que el estudio utiliza como inspiración para esos espacios narrativos» (219). La música nos aclimata a la fantasía de la imagen generada por computadora, mientras que los efectos de sonido cuidadosamente modulados fundamentan su atractivo en una modalidad sonora de fotorrealismo.] Traducción realizada por el autor. James Buhler, *Theories of the soundtrack* (Oxford: Oxford University press, 2019) 268.

transmisión de valores, ya que trascienden la gran pantalla para instalarse en las aulas, en los videojuegos o, incluso, en los momentos de ocio familiar con los más pequeños»⁹. Es de gran interés el estudio que se recoge en este artículo sobre los valores, las funciones de las canciones, las temáticas e intérpretes. En esta línea también se encuentra el artículo que escribió Álvaro Llosa Sanz para la Universidad de California, tremendamente sugerente para este trabajo por la narrativa que plantea¹⁰.

Por último, se exponen a continuación aquellas obras literarias, compilaciones de artículos y publicaciones relativas la música celta y cuestiones de identidad. En primer lugar, uno de los libros más recientes sobre la música celta es *Outros celtas: celtismo, modernidade e música global em Portugal e Espanha* editado por Salwa El-Shawan Castelo-Branco, Susana Moreno-Fernández y António Medeiros. Resultan pertinentes para este trabajo, por un lado, el capítulo relacionado con el festival de Ortigueira, de Ana-María Alarcón-Jiménez¹¹ y, por otro, el capítulo que trata sobre gaita gallega, de Javier Campos Calvo-Sotelo titulado «"O fundo da y-alma galega": gaita y música celta en Galicia»¹². En segundo lugar, el artículo de Eduardo Alonso Franch sobre el origen y evolución de la música celta titulado «Carlos Núñez y la música celta, el cual se encuentra dentro de la *Revista de Folklore* de la fundación Joaquín Díaz, ha resultado ser tremendamente evocador ya que se trata de un artículo reciente donde se mencionan cuestiones sobre la gaita, las naciones celtas y los grupos musicales que existieron antes de que Arturo Kress compusiera la banda sonora de *El bosque animado, sentirás su magia*¹³. En tercer lugar, es relevante mencionar el extenso trabajo de fin de

⁹ Beatriz Correyero e Irene Melgarejo, «Cine, música y valores: de Blancanieves a Tiana», en Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales Sevilla: Universidad de Sevilla, 2010.

¹⁰ Álvaro Llosa Sanz, «¡Uno para todos y todos para uno! Dibujos animados y adaptaciones literarias: la internacionalización del héroe y sus valores morales tras la transición española (1979-1985)», *Letras Hispanas: Revista de literatura y de cultura*, Vol. 4, Nº 2, 2007.

¹¹ «Un nuevo mundo sonoro: el Festival Internacional do Mundo Celta de Ortigueira», en *Outros celtas : celtismo, modernidade e música global em Portugal e Espanha*, ed. por Salwa El-Shawan Castelo-Branco, Susana Moreno Fernández y António Medeiros, (Lisboa: Edições Tinta-da-China, 2022), 227-259.

¹² «"O fundo da y-alma galega": gaita y música celta en Galicia», en *Outros celtas : celtismo, modernidade e música global em Portugal e Espanha*, ed. por Salwa El-Shawan Castelo-Branco, Susana Moreno Fernández y António Medeiros, (Lisboa: Edições Tinta-da-China, 2022), 91-115.

¹³ Eduardo Alonso Franch, «Carlos Núñez y la música celta», *Revista de folklore*, nº509 - julio 2024, 89-106. <https://funjdiaz.net/folklore/pdf/rf509.pdf>

máster sobre la figura del gaitero gallego, presentado por Manuel Garrido Rodríguez y presentado el año pasado. En este trabajo se resume el constructo identitario del gaitero en Galicia y se plantea un estudio crítico sobre su figura y su importancia en diversos periodos históricos¹⁴. Sin embargo, no se analiza la última década del siglo XX, ni se trata de manera específica la figura del gaitero dentro de grupos de música popular urbana.

1.5 Marco teórico

El presente trabajo surge de las teorías derivadas del análisis y estudio musical relacionado con el cine de animación. En primer lugar, es importante explicar el significado actual que tienen los términos paisaje sonoro o *soundscape*, diseñador sonoro o *sound designer* y compositor, así como el significado de banda sonora o *soundtrack*. Uno de los académicos más importantes dentro del estudio del *paisaje sonoro* o *soundscape* es Raymond Murray Schaeffer, considerado como uno de los pioneros en su investigación. Su importancia se explica en el trabajo «El paisaje sonoro: diseño y aplicación en espacios ludonarrativos»¹⁵. En este trabajo académico se expone un estudio detallado sobre el término y el trabajo que realiza junto a otros académicos e investigadores como Barry Truax o Peter Huse. Todos estos musicólogos participaron en un proyecto conocido como *The World Soundscape Project*.

En el prefacio del libro *The Soundscape: Our Sonic Environment The Soundscape and The Tuning of the World* se intuyen las intenciones de Raymond Murray Schaeffer en su obra y se perciben como objetivos principales los siguientes: «Ever since I began studying the acoust environment, it has been my hope to gather my work together into one book wich might serve as a guide for future research. This book accordingly borrows extensively from many of my previous publications, in particular the booklets The New Soundscape and The Book of Noise and the several documents of the World Soundscape Project, especially the essay The Music of the Environment and

¹⁴ Manuel Garrido Rodríguez, «El gaitero gallego: creación y consolidación de un referente identitario (1671-1904)» (trabajo de fin de máster, Universidad de Valladolid, 2023/2024).

¹⁵ Arnau Roger, «El paisaje sonoro: diseño y aplicación en espacios ludonarrativos», Trabajo de fin de Grado, (Universidad de Valladolid, 2020), 20-24.

our first comprehensive field study, The Vancouver Soundscape»¹⁶. Gracias a este libro se puede comprender el carácter unificador y recopilatorio sobre el uso como término y su campo de estudio, pues recoge cuestiones introducidas en trabajos previos, ensayos y proyectos de investigación que engloban a otros académicos canadienses como Barry Truax, Peter Huse o Hildegard Westerkamp.

Por consiguiente, se considera como paisaje sonoro a muchas cosas debido a la naturaleza polisémica del término hace que se deba detallar y contextualizar su uso y aplicación. Es Barry Truax el que se plantea la necesidad de dejar clara la diferencia entre ciertas obras compositivas que se etiquetan como paisajes sonoros que nada tienen que ver con el término paisaje sonoro como algo más holístico y conceptual: «One of the aims of the issue is not only to provide a survey of contemporary examples of this approach and concept but also to think more seriously about how it can be defined, what are its implications and affordances and what emerging practices seem most fruitful»¹⁷. Mediante este concepto, se plantean, en la mayoría de ocasiones el diseño sonoro y composición de atmósferas musicales. Este es el caso del bosque y la casa que se crean en la película *El Bosque animado, sentirás su magia*. Es un ejemplo claro de película de animación en la que se ha compuesto música y sonido, es decir, se ha creado un *paisaje sonoro* con el objetivo de recrear la atmósfera de esta localización tratando plasmar la identidad gallega mediante la composición de piezas musicales estrechamente vinculadas con la música gallega.

Se trataría en este caso del paisaje sonoro como un metalenguaje propio para este género cinematográfico: «El examen epistemológico y semiológico del análisis debe plantearse tres instancias: el objeto musical- al considerar el objeto desde un punto de vista determinado, cierto número de variables o parámetros van a ser retenidos en la sustancia del objeto musical-, el metalenguaje -tipos de discursos utilizados en el

¹⁶ Raymond Murray Schaeffer, *The Soundscape: Our Sonic Environment The Soundscape and The Tuning of the World*, 2ed corregida y actualizada, (Vermont: Destiny Books, 1994),11.

¹⁷ Barry Truax, «Editorial», *Organised Sound* 22, no. 1 (2017): 1-3. 1. doi:10.1017/S1355771816000285. [Uno de los objetivos del tema no es solo proporcionar una encuesta de ejemplos contemporáneos de este enfoque y concepto, sino también pensar de forma mucho más seria sobre cómo se puede definir, cuáles son sus implicaciones y posibilidades, y qué prácticas emergentes parecen más fructíferas] Traducción propia.

análisis, influencia del discurso sobre la propia música-, y la metodología del análisis»¹⁸. Para el análisis de paisajes sonoros se deben tener en cuenta varios conceptos que ya planteé en mi trabajo previo de Grado y que se encuentran dentro de los trabajos y ensayos de Barry Truax: «Sin embargo, surgen otros conceptos que definen el tipo de paisaje sonoro que escuchamos. Estos conceptos se encuentran en el apartado ‘Keynote’ del artículo “World Sound Project: señal, marca sonora, objeto sonoro y simbología sonora”»¹⁹.

Para el análisis de la banda sonora del videojuego *Prince of Persia: El alma del guerrero*²⁰ se aplicó como método el análisis musivisual de Alejandro López Román, un método que se encuentra detallado en el libro *Análisis Musivisual: guía de audición y estudio de la música cinematográfica*²¹. En este libro ya se encuentran incluidas y aplicadas muchas de las teorías más relevantes sobre el estudio de este tipo de repertorios. Entre estas teorías destacan sobre todo la teoría de la *audiovisión* de Michel Chion²² y el método de análisis que en su día propuso Philip Tagg sobre los *musemas*²³. Sin embargo, como explica Alejandro Román, una de las problemáticas del estudio de Tagg era dejar fuera las imágenes y su significado y centrarse exclusivamente en lo musical.

En este contexto, es oportuno mencionar la importancia que tienen los términos de síncrexis, diseño sonoro y diégesis, indispensables para ilustrar las funciones de la música en las películas de animación. Por síncrexis se entiende algo que se ve y que se oye. Esta acepción proviene de la teoría de la *Gestalt*, como explica Alejandro Román al

¹⁸ Ramón Sobrino, «Análisis musical: de las metodologías del análisis al análisis de las metodologías», *Revista de Musicología*, vol. 28, No. 1, junio 2005, Actas del VI Congreso de la Sociedad Española de Musicología (junio 2005), 672.

¹⁹ Arnau Roger Barba, <<El paisaje sonoro: diseño y aplicación en espacios ludonarrativos>>, Trabajo de fin de Grado, (Universidad de Valladolid, 2020), 31.

²⁰ *Prince of Persia: El alma del guerrero*, DVD, Diseñado por Kevin Guillemette, Ubisoft Montreal y Pipeworks Software, 2004.

²¹ Alejandro López Román, *Análisis musivisual: guía de audición y estudio de la música cinematográfica* (Vision Libros, 2017).

²² Michel Chion, *La música en el cine*, (Paidós Comunicación: Barcelona, 1997).

²³ Los *musemas* son unidades mínimas de contenido de significación musical. Así lo expone Alejandro Román en *Análisis musivisual: guía de audición y estudio de la música cinematográfica*, 39.

principio del capítulo ocho de su libro guía sobre Análisis Musivisual²⁴. Estudios y trabajos como *La Audiovisión*, de Michel Chion²⁵ y *Psicología: temas y variaciones*, de Wayne Weiten²⁶ son claros ejemplos de la aplicación de esta acepción. Para la de diseño sonoro es fundamental partir de Juan Roque Chattah y su trabajo *Semiotics, pragmatics and metaphor in film music analysis*²⁷. Se entiende que el diseño sonoro es un conjunto de parámetros del sonido que aparecen en la banda sonora con la misión de aportar signos e iconos asociados a la representación espacial²⁸. Por último, la diégesis es: «...la diégesis se refiere a las acciones de los personajes. Estas dos formas de representación se aplican, no sólo a los modos que presenta la narración en sí, sino también a otros elementos, como el sonido o la música»²⁹. Por consiguiente, se habla de música diegética o extradiegética dependiendo de si los sonidos y la música son percibidos en la imagen cuando suenan o no forman parte de ella. Un ejemplo sería escuchar una guitarra y no verla durante la escena en ningún momento.

Después de haber explicado estos conceptos, es momento de introducir qué tipos de análisis resultan los más convenientes para analizar la música y el sonido dentro de un largometraje animado. Se propone, en primer lugar, la aplicación del análisis tripartito de Nattiez y Molino, análisis dividido en tres partes bien diferenciadas: el nivel poietico, el estésico y el neutro o inmanente. Estos tres niveles son resumidos por el profesor Rafael Saavedra García en la publicación para la revista venezolana *Musicaenclave*³⁰. No obstante, está mucho más reconocida y, como dice el profesor Carlos Villar “de cita obligada por su erudición” la explicación del análisis tripartito que

²⁴ [La *Gestalt* hace referencia a una corriente procedente de la psicología en la que se estudia la percepción, la forma en que la mente ordena la información de los sentidos para crear una experiencia perceptiva integral. En definitiva, se considera a la percepción como un todo], Alejandro Román, *Análisis Musivisual*, 75.

²⁵ Michel Chion, *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido* (Barcelona: Paidós Comunicacion, 1993).

²⁶ Wayne Weiten, *Psicología: temas y variaciones* (México D.F.:Cengage Learning Editores, 2006).

²⁷ Juan Roque Chattah, *Semiotics, pragmatics and metaphor in film music analysis* (The Florida State University Collage of Music, 2006).

²⁸ Alejandro Román, *Análisis Musivisual*, 67.

²⁹ Alejandro Román, *Análisis Musivisual*, 109.

³⁰ Rafael Saavedra García, «El dilema de la interpretación musical: una reflexión semiótica desde el modelo tripartito de Molino y Nattiez», *Musicaenclave*, Vol. 8, Nº1 (enero-abril), 2014, 2-3.

presenta Ramón Sobrino en su artículo «Análisis musical: de las metodologías del análisis al análisis de las metodologías»: «Por su parte, Ramón Sobrino, en otro estudio de cita obligada por su erudición, establece unas conclusiones distintas, nutriendo lo esencial entre sus argumentos de historiografía en francés (...) reclama una puesta en valor de la “intuición analítica” promulgada por Sadaï, la búsqueda de “nuevos sistemas de trabajo” aptos para aventurarse en entornos poco sondeados como el performativo o la intertextualidad y la conveniencia de “recurrir a los elementos válidos de las diversas metodologías, despojados, en su caso, de su carga ideológica, como herramientas que puedan servir a un propósito definido: el mejor conocimiento de la obra musical”»³¹. En primer lugar, el nivel poiético hace referencia al desarrollo de la creación de una obra. El compositor de una manera o de otra siempre va a plasmar intenciones personales, formas de componer procedentes de influencias musicales propias, esquemas, etc. En este sentido se va a estudiar la figura de Arturo Kress mediante el estudio del contexto en el que se ha llevado a cabo su trayectoria profesional y su relación con la música celta, así como las influencias que pudo tener en aquel momento. En segundo lugar, el nivel estésico es el nivel en el cual se habla de la interpretación musical y percepción por parte del oyente. Por último, el nivel neutro que corresponde a la obra musical en sí y que, como bien explica Ramón Sobrino, Jean Molino prefiere separarlo del resto por cuestiones epistemológicas mientras que Jean Nattiez no lo separa ya que asegura que facilita al musicólogo la obtención de conocimientos e intuiciones para los procesos relacionados con la poiesis: «Jean Molino prefiere, por razones epistemológicas, aislar el análisis del nivel neutro del de los otros dos (...) No obstante, para Nattiez, a partir del análisis del nivel neutro, es posible para el musicólogo proponer consideraciones de carácter estésico y poiético...»³². Para este trabajo se considera imprescindible este último nivel ya que se pretende analizar los parámetros musicales básicos: armonía, melodía, ritmo, textura y estructura y, al mismo tiempo, se debe estudiar la percepción y recepción que tuvieron lugar durante la producción de Dygra Films y entender de esta

³¹ Carlos Villar Taboada, «De la técnica al significado: debates y modelos en torno al análisis atonal», En: *Música, ciencia y pensamiento en España e Iberoamérica durante el siglo XX* (Leticia Sánchez de Andrés y Adela Presas, eds.), Madrid: Comunidad de Madrid - Universidad Autónoma de Madrid, Servicio de Publicaciones, colección “Música y Musicología”, 1, 10.

³² Ramón Sobrino, «Análisis musical», 672-673.

forma la importancia de conocer a los principales agentes implicados que participaron junto a Arturo Kress en la creación de las películas.

La teoría de las mediaciones de Antoine Hennion es aquella mediante la cual se destaca la importancia de los agentes en la creación de las obras musicales. Como explica Fernán Del Val, Antoine Hennion propuso en su momento que la música es un ejemplo perfecto de mediaciones, debido a que es un arte frágil y que su producción está mediada por múltiples elementos en continua interacción. Hay que entender que este trabajo se realiza veinticuatro años después del lanzamiento de la película que se va a analizar, ya que este hecho afecta directamente a los relatos de los entrevistados. En este sentido, se plantea esta teoría con el objetivo de estudiar la interacción entre los agentes implicados (músico, director y guionista) de la película, pero también el lugar en el que se puso en marcha el proyecto (La Coruña) y, en último lugar, el ideal identitario gallego que comparten todos los implicados. Además, la sociología de la música de Hennion también se ha vinculado con cuestiones sobre el consumo y la recepción de las obras. Por esta razón, se considera fundamental la inclusión en este trabajo de un capítulo dedicado a la aplicación de este tipo de sociología musical³³. Citando a Carlos Villar Taboada: «...la tripartición semiológica de Molino y Nattiez y sus niveles poiético, neutro y estésico (...) que se ve forjada socialmente en virtud del concepto de mediación y gracias a la identificación entre la “música en sí misma” y la “música-como-producto”»³⁴.

En segundo lugar, para ilustrar y constatar cuestiones identitarias relacionadas con el regionalismo gallego, en las composiciones de Arturo Kress para *El bosque animado, sentirás su magia*, se aplicarán las teorías recogidas sobre la música celta y el celtismo recogidas en *Outros Celtas: celtismo, modernidade e música global em Portugal e Espanha*, anteriormente citado³⁵. Además de este libro también se citarán

³³ Fernán del Val, «De la sociología de la música a la sociología musical. Nuevos paradigmas en los estudios sobre música y sociedad», *Revista Internacional de Sociología*, vol. 80 (2), e204, (abril-junio), 2022, 7-8.

³⁴ Carlos Villar Taboada, «De la técnica al significado: debates y modelos en torno al análisis atonal», 8.

³⁵ Salwa El-Shawan Castelo-Branco, Susana Moreno Fernández y António Medeiros, eds., *Outros celtas : celtismo, modernidade e música global em Portugal e Espanha*, (Lisboa: Edições Tinta-da-China, 2022).

cuestiones recogidas en la Revista *Folklore*, de la Fundación Joaquín Díaz, de julio de 2024³⁶. Dentro de esta revista, el artículo que interesa, especialmente por el contexto que expone en los años noventa y finales de siglo sobre un posible revival de la música celta, es: <<Carlos Núñez y la música celta>> de Eduardo Alonso Franch³⁷.

Así pues, con estos planteamientos y aportaciones (datos, definiciones, aproximaciones y perspectivas) se busca analizar y proponer al mismo tiempo un análisis eficaz para este tipo de repertorios: las bandas sonoras y el diseño sonoro del cine de animación español. En definitiva, se busca reflejar la repercusión que tiene el diseñador sonoro en la creación del paisaje sonoro de la película animada y al mismo tiempo tratar las definiciones anteriormente expuestas, las cuales adolecen de voz en los grandes manuales y enciclopedias académicas. No existe voz de *soundscapes* o *paisajes sonoros*, ni tampoco de diseñador sonoro. Al mismo tiempo se busca exponer la dicotomía entre diseñador sonoro y compositor como una realidad innegable dentro de la creación de paisajes sonoros.

1.6. Metodología y fuentes

La metodología que se va a seguir en este trabajo será la siguiente. Por un lado, para la construcción de una historiografía sobre Dygra Films en la que se ilustre la figura de Arturo Kress es fundamental la realización de entrevistas al propio Arturo Kress y a los principales implicados en la producción y creación de la obra *El bosque animado, sentirás su magia*. Los dos agentes más importantes son Ángel de la Cruz (director) y Manolo Gómez (director y productor). Como método para realizar las entrevistas se seguirán los planteamientos expuestos en la guía *Seguir el discurso* de Gianni Ginesi. En las entrevistas que se pueden consultar en los anexos de este trabajo, se han planteado dos planos bien diferenciados: el plano biográfico, en el que se le pregunta a los entrevistados sobre datos, vivencias e información de carácter más general que ayuden a ilustrar el relato historiográfico con el fin de situar las obras de

³⁶ Joaquín Díaz, dir, *Revista de Folklore* número 509 - Julio 2024

³⁷ Eduardo Alonso Franch, «Carlos Núñez y La Música Celta.», en *Revista de folklore*, dir. por Joaquín Díaz, no. 509 (2024): 89–106.

Dygra Films y el papel que Arturo Kress tuvo en las mismas, y el plano específico. Mediante la aplicación y exposición de información recogida en manuales y libros, así como trabajos y artículos expuestos en el estado de la cuestión, sumándole las entrevistas, se ha articulado el discurso y contenido de parte del primer capítulo y parte del segundo capítulo del trabajo. De los tres niveles del análisis tripartito de Molino y Nattiez, el primer capítulo corresponde al nivel poiético el cual consiste en la construcción de un relato historiográfico sobre el contexto en el cual se desarrolló la película *El bosque animado*, *sentirás su magia* y se compusieron los sonidos y la banda sonora de la misma.

Para la construcción del segundo capítulo de este trabajo se aplicará la misma metodología que el primero, pero se profundizará más en ciertas cuestiones anteriormente introducidas y se detallará y analizará la película *El bosque animado*, *sentirás su magia* presentando así los personajes, escenarios y su estructura al mismo tiempo que se aplicarán conceptos musicales relacionados con el paisaje sonoro. Se trata además de un capítulo de carácter organizativo y anticipatorio de cara a facilitar la comprensión del tercer capítulo en el cual se va a exponer en nivel estésico.

Por último, se presentará un tipo de análisis que combine los elementos del paisaje sonoro con los parámetros musicales más pertinentes y su efecto y uso en el metraje de la película.

La intención detrás de la aplicación de estas teorías es lograr un análisis completo que aune cuestiones de la narrativa, el planteamiento sonoro, el diseño y creación de paisajes sonoros, las funciones musicales y cuestiones relacionadas con la música celta (regionalismo gallego). Un ejemplo de la ejecución y eficacia del estudio semiótico mediante el empleo de este tipo de análisis es la tesis doctoral de Iliana Ross González sobre José Ardévol. Como bien expresa en su marco teórico: «El estudio de la obra musical de José Ardévol -que corresponde al tercer objetivo de esta tesis- responde a un examen integral de la música, que contempla la concepción del autor, su plasmación en partitura y su recepción, expuesta en la tripartición analítica de Molino y

adaptada para la música por Nattiez. En este análisis se observan tres planos generales en el proceso musical: el poiético, neutro y estésico.»³⁸.

1.7 Estructura

A modo de resumen, la estructura que se llevará a cabo en este trabajo consistirá en la realización de tres capítulos divididos en subapartados con los nombres que figuran en el índice. En cada uno de los capítulos se expondrán una serie de conclusiones y planteamientos finales, aunque en cada capítulo ser irán presentando ideas concluyentes que puedan ilustrar un apartado final titulado conclusiones.

El primer capítulo consistirá en un recorrido historiográfico en el cual se comenzará comentando y explicando las aportaciones de los libros que se consideran más representativos para posteriormente explicar y documentar la historia de Dygra Films y las películas de animación que se produjeron y argumentar la importancia que tuvo *El bosque animado sentirás su magia* en el cine de animación español de principios del siglo XXI.

El segundo capítulo se centrará en cuestiones relacionadas con el nivel poiético de la película *El bosque animado sentirás su magia*, es decir, se pretende entender el papel que tuvieron las personas involucradas que fueron más relevantes dentro de la creación de la película, como la construcción de los personajes que fueron creados para la obra, como Fury o el árbol Carballo, entre otros. En el tercer subcapítulo se van a explicar cuestiones relacionadas con el regionalismo y costumbrismo gallegos dentro de la película. Entre otras cosas se pretende explicar la conexión y vinculación de la película con la música celta y la cultura gallega.

El tercer capítulo irá destinado a la práctica de un análisis paramétrico de la música, el sonido y cuestiones analíticas ligadas a las corrientes y planteamientos expuestos anteriormente en la metodología. Será un capítulo destinado al análisis del nivel neutro. Para este fin se aplicará el análisis musivisual de Alejandro López Román.

³⁸ Iliana Ross González, «José Ardévol (1911-1981): biografía, inventariado razonado y análisis de su obra musical» (tesis doctoral, Universidad de Valladolid, 2021), 30.

En definitiva, se busca explicar las funciones del sonido y la música durante la película y reivindicar en último lugar el acercamiento hacia las partituras musicales de este tipo de repertorios siempre y cuando se tenga la ocasión de poder analizarlas.

Por último, se presentarán las conclusiones derivadas del estudio y análisis de la banda sonora para determinar la hipótesis y los objetivos que se han expuesto anteriormente. Al final del trabajo se adjuntarán en anexos las entrevistas realizadas, así como las partituras y demás datos relevantes al trabajo.

II. Historiografía sobre el cine de animación español

Es preciso establecer un recorrido historiográfico con el objetivo de entender la obra audiovisual que se va a analizar de manera minuciosa a lo largo de este trabajo. Para ello, es pertinente contextualizar el cine de animación español hasta el año de lanzamiento de la película. Por tanto, se van a citar a continuación una serie de libros sobre el cine de animación, los cuales relantan las virtudes y carencias de este tipo de cine, así como las facilidades y dificultades a las que se han enfrentado aquellos que se han embarcado en proyectos para producir películas de este género. No es posible entender el nacimiento de la productora Dygra Films y su primera obra *El bosque animado, sentirás su magia* sin conocer el cine de animación español previo.

2.1. Recorrido historiográfico hasta Dygra Films

El cine de animación es, posiblemente, uno de los géneros cinematográficos más presentes en la actualidad. Películas como las de la factoría Disney o las producidas por la compañía DreamWorks a principios del siglo XXI son claros ejemplos de la influencia y éxito que han cosechado hasta la actualidad. Este tipo de animación se conoce en la cultura popular como dibujos animados. Dentro de estas películas, casi siempre se pueden destacar personajes protagonistas que suelen ser animales antropomorfos. Algunos ejemplos de personajes mundialmente conocidos son: el pato Donald y Mickey Mouse, de Disney y Popeye, aunque posiblemente en la actualidad es Shrek de la factoría DreamWorks, una de las referencias que casi todos conocen³⁹.

En este contexto surgen personajes icónicos en la animación española como Furacroyos “Fury” o Linda, los topillos de *El Bosque animado, sentirás su magia* y el duende Perecho, protagonista en *El sueño de una noche de San Juan*⁴⁰. Sin embargo,

³⁹ Mimí Granizo, 13 de abril de 2023 (15:00), comentario sobre Shrek, «¿Por qué Shrek es una de las películas más importantes de las últimas décadas?», playztrends, acceso el 27 de mayo de 2025, <https://www.rtve.es/playz/20230413/shrek-mejor-pelicula-historia/2438063.shtml>

⁴⁰ Ángel de la Cruz y Manolo Gómez, *El sueño de una noche de San Juan*, Dygra Films y Appia Filmes, 2005, DVD.

¿qué títulos han sido fundamentales en la animación española? ¿Cómo fue posible la producción de *El Bosque*⁴¹ en A Coruña? Para ilustrar las posibles respuestas a estas preguntas se ha de presentar someramente el origen de la animación en el audiovisual dentro de la península ibérica e ilustrar sus virtudes y problemáticas.

El primer largometraje de animación española fue *Garbancito de La Mancha*. Como bien detalla María Manzanera en su libro *Cine de animación en España: largometrajes 1945-1985*, la película fue estrenada en 1945. Gracias a las fichas artísticas y al trabajo periodístico de Manzanera se puede saber que la película fue estrenada el 23 de noviembre de 1945 en Barcelona y que su director fue José María Blay. Es importante señalar que, entre *Garbancito de La Mancha* y *El bosque*, han transcurrido cincuenta y seis años y se han realizado aproximadamente veinte largometrajes de animación, de los cuales, destacaron sobre todo los de dos directores. Por un lado, los largometrajes animados de Arturo Moreno se consideran los primeros (*Garbancito de la mancha* y *Alegres vacaciones*⁴²). Por otro, los largometrajes de Cruz Delgado se consideran revolucionarios por su gran calidad como es el caso de *Los Viajes de Gulliver*⁴³.

Se puede tener constancia de este tipo de datos y precisiones técnicas gracias, fundamentalmente, a dos trabajos literarios notables. El primero de ellos es el libro anteriormente citado de María Manzanera, en el cual se recogen y documentan, a modo de relato historiográfico, aquellas películas realizadas en los primeros cuarenta años de vida del cine de animación en España. Su autora se centra en presentar un libro dividido en dos partes: las películas de animación, presentadas y explicadas con ficha técnica, críticas de la prensa española de la época y las entrevistas a varios de sus creadores. En las fichas técnicas se mencionan datos relacionados con la producción como por ejemplo el nombre del director de la producción o en qué lugar se llevó a cabo, así como el argumento o los días y horas empleados. Para la realización de estas fichas fueron fundamentales las entrevistas, ya que en ellas se encuentran testimonios muy

⁴¹ De las sucesivas menciones a la película, con el objetivo de abreviar el título por su uso reiterado, se empleará *El bosque* en referencia a *El bosque animado, su magia*

⁴² Arturo Moreno, *Alegres Vacaciones*, (Balet y Blay, 1948).

⁴³ Cruz Delgado, *Los viajes de Gulliver* (Estudios Cruz Delgado y Art Animación, 1983).

importantes como el de Arturo Moreno o el de Cruz Delgado. Para Moreno, sus referencias extranjeras a la hora de hacer cine fueron Disney, creadores de *Blancanieves y los siete enanitos* o *Los tres cerditos* y Los Hermanos Fleischer creadores de personajes conocidos como Koko el payaso, Betty Boop o Popeye⁴⁴.

El hecho de que la animación en España no fuera continua se debió a una falta de infraestructura dentro de la industria y también a la falta de animadores, según Cruz Delgado: «Ha tenido bajadas y subidas, pero lo que no ha tenido nunca ha sido continuidad. No ha tenido una infraestructura de industria, a eso es debido las lagunas que hay de producción del dibujo animado en nuestro país»⁴⁵. Esto deja constancia de que la animación ha sido una industria inestable y en parte justifica la poca cantidad de obras cinematográficas de este género producidas en España.

Después de las entrevistas, en el libro de María Manzanera se puede encontrar un apartado dedicado a la técnica del cine de animación. Esta técnica, al menos en los cuarenta años de cine (1945-1985) fue la de “paso de manivela” o conocida también por el nombre de “fotograma a fotograma”⁴⁶. También aporta varias definiciones relacionadas con el mundo de la animación a modo de glosario pero la gran ausencia en este libro es lo relacionado con la música y el diseño sonoro, cuestiones que se pretenden subsanar con este trabajo o, al menos, proponer una forma para futuras investigaciones.

A pesar de resultar un libro imprescindible y pionero sobre animación, María Manzanera tan sólo llegó a documentar hasta 1985 y, por consiguiente, los años ochenta y noventa se quedan sin ser analizados, razón por la cual se debe acudir a más fuentes sobre este tipo de cine. El libro que se presentó en su momento como sucesor del trabajo de Manzanera es *Cine de animación en España* de Pilar Yébenes. María Manzanera fue fotógrafa e historiadora, pero no procedía de formación audiovisual como tal. Sin embargo, Pilar Yébenes es doctora en comunicación y especialista en cine de animación española. Gracias a sus estudios y libros se puede acceder a una visión del cine de

⁴⁴ María Manzanera, *Cine de animación en España: largometrajes 1945-1985* (Murcia: Universidad, Secretariado de Publicaciones, 1992), 193.

⁴⁵ Manzanera, *Cine de animación en España: largometrajes 1945-1985*, 216.

⁴⁶ Manzanera, *Cine de animación en España: largometrajes 1945-1985*, 231.

animación más amplia y completa. Uno de sus trabajos más significativos fue la tesis doctoral que realizó sobre Cruz Delgado en la que ahonda, no sólo en su figura, sino también en el trabajo de los miembros de su equipo. Además de esta tesis, ha sido autora de libros como el anteriormente citado *Cine de animación en España* publicado en 2002 y uno más reciente titulado *Cien años de animación española, arte y tecnología* de 2016⁴⁷. No obstante, el último libro citado es una recopilación de todas las películas animadas que se han llevado a cabo en España. En este libro aparecen mencionados los dos primeros largometrajes de animación de Dygra: *El bosque animado, sentirás su magia* y *El sueño de una noche de San Juan*. Sin embargo, no aparecen *Espíritu del bosque*⁴⁸, dirigida por David Rubín y Juan Carlos Pena Babío, ni tampoco *Holy Night! -Noche de Paz?*, dirigida por Juan Galiñanes⁴⁹. Esto se debe a cuestiones que se explicarán en el siguiente subcapítulo. Sobre *El bosque* y *El sueño*, se presentan unas descripciones orientativas del argumento de la película y datos sobre los agentes encargados de llevar a cabo la película. A fin de cuentas, el objetivo del libro es servir de referencia a modo de enciclopedia sobre películas de animación.

No obstante, es mucho más relevante el primer libro de Yébenes, ya que va más allá que Manzanera y reúne una gran cantidad de información y cuestiones relevantes sobre la industria del cine de animación en España. Como se puede ver en el índice, se trata de un libro mucho más historiográfico y actual. De manera más detallada, se tratan aspectos sobre el contexto en el que se fueron produciendo las películas de animación hasta llegar al año 2001. También se recogen cuestiones relacionadas con las técnicas de animación.

Al igual que sucede en el libro de Manzanera, tampoco se recogen cuestiones relacionadas directamente con el tratamiento musical y del sonido y mucho menos se contemplan términos como el diseñador sonoro o compositor de bandas sonoras. Sin embargo, ambos libros comparten el uso de fichas sobre las películas en las cuales se detallan datos como: nacionalidad, año de producción, dirección, productores, fotografía

⁴⁷ Pilar Yébenes, Rodrigo Mesonero, José Antonio Rodríguez y Samuel Viñolo, *100 años de animación española, arte y tecnología* (Editorial Sygnatia y Diboos, 2016).

⁴⁸ David Rubín y Juan Carlos Pena Babío, *Espíritu del bosque* (Dygra Films y Fantastic Films International, 2008), DVD.

⁴⁹ Juan Galiñanes, *Holy Night!-Noche de Paz?* (Dygra Films, 2014), formato digital.

y música. Es precisamente este último dato el que se pretende reflejar posteriormente en este trabajo cuando se relate más a fondo la historia de Dygra Films. De esta productora se comenta lo siguiente en el libro de Pilar Yébenes: «Dygra es una de las productoras españolas con más experiencia en el diseño gráfico y multimedia. Más de veinte años de experiencia profesional avalan a esta empresa —con sede en La Coruña— que ha comercializado desde CD-Rom de producción propia, hasta campañas publicitarias de diversas entidades de la Comunidad Gallega. Sin embargo, y aún con el hábito de las anteriores producciones multimedia, en el campo de la animación Dygra comenzó a dar sus primeros pasos finales de la década de los noventa. El equipo, compuesto por jóvenes gallegos en su mayor parte, procede de la animación tradicional»⁵⁰.

A modo de conclusión de este primer apartado se puede afirmar que no existía demasiada información sobre Dygra hasta la fecha del estreno de su primera película animada ni tampoco parece que posteriormente se haya estudiado su recorrido de manera minuciosa.

⁵⁰ Pilar Yébenes, *Cine de animación en España*, Ariel Cine, 2002, 71.

2.2. El éxito de Dygra Films en el cine de animación

El bosque animado, sentirás su magia supuso en su momento un hito por ser la primera película en 3D a nivel europeo, con una producción y distribución a nivel de Disney y Pixar. En su estreno revolucionó el sector del cine de animación en verano de 2001. No obstante, no fue como tal la primera en 3D en España, como erróneamente afirmaron medios en la época ya que ese logro se le tiene que atribuir al equipo de la película *Megasónicos*: «Aunque *El bosque animado* se ha promocionado erróneamente como la primera película de animación española en 3D —privilegio que corresponde a *Megasónicos* (1997), de Baleuko Comunicación—, sí es cierto que se trata de una de las películas de dibujos animados de técnica más avanzada, realizada íntegramente por ordenador»⁵¹.

Ficha 1. *El bosque animado, sentirás su magia*

Año y estreno: verano de 2001

Productora: Dygra Films y Megatrix

Dirección: Manolo Gómez y Ángel de la Cruz

Producción: Manolo Gómez

Director de producción: Juan R. Nouche

Música: Arturo Kress, DOA, Luz Casal y Pablo Guerrero, Orquesta Sinfónica de Galicia dirigida por Andrea de Milano

Dirección artística: Alberto Taracido

Dirección de Arte-tecnología: Juan R. Nouche

Diseño sonoro: Carlos Faruolo

Premios GOYA: Mejor película de animación y Mejor canción original (Luz Casal y Pablo Guerrero)



Ilustración 1: Póster de *El bosque animado, sentirás su magia* (2001). Dygra Films

Se trata de la primera película realizada por la productora Dygra Films, una productora que nace a finales del siglo XX con un objetivo inicial de trabajar en el desarrollo de productos multimedia de primer nivel. Esta productora comenzó

⁵¹ Pilar Yébenes, *Cine de animación en España*, 71.

trabajando en videojuegos, aplicaciones informáticas y en el campo multimedia bajo un sello creado por Manolo Gómez con el nombre de Filloa Records en 1995. Bajo esta marca comienzan a producir varios videojuegos interactivos: «Por ejemplo, Filloa Records, de la empresa coruñesa Dygra, Digital Multimedia (1994) pone en marcha el sector con la producción de varios videojuegos como *El artista visual* (1995), *Bicho* (1997), *Quik Magic* (1998), *Escarnio* (1998), asentando así las bases del sector para el surgimiento de futuras empresas especializadas en la producción de cara al público infantil...»⁵². Como dato más preciso aportado por Manolo Gómez para este trabajo, de los cuatro videojuegos, *Escarnio* fue realmente producido por Antón Reixa y no por Filloa. El más relevante es *Bicho* debido a que resultó ser el videojuego que inspiró a Manolo Gómez para dar el salto a largometrajes de animación. Tuvo que ver el hecho del lanzamiento de un mini-tráiler sobre el videojuego, además del éxito cosechado en España (fue galardonado con el trofeo Laus de diseño multimedia en Barcelona)⁵³. El equipo técnico y artístico de Dygra Films ya contaba con Ángel de la Cruz como guionista principal y con Arturo Kress como encargado de la música. Del sonido se encargaba David López. La dirección de arte fue coordinada por Alberto Taracido y la dirección tecnológica por Juan Nouche. Todos estos nombres que aquí menciono serán los que formen la parte principal del equipo de *El bosque* y de *El Sueño*. La distribución fue llevada a cabo por Buena Vista International Spain, la cual distribuía las películas de Disney. La película consiguió congrega a medio millón de espectadores y fue uno de los diez más taquilleros en su año de estreno: «La distribución corre a cargo de Buena Vista International Spain; en otras palabras, Disney. El filme es estrenado en toda España y se convierte en uno de los diez más taquilleros del año llegando al medio millón de espectadores. Aquel año obtiene el Goya a la mejor película de animación y a la mejor canción original»⁵⁴.

⁵² Anna Amoros Pons y M^a Olga Fontán MAqueira, «El sector multimedia en Galicia: origen, situación y perspectivas», *Observatorio (OBS*) Journal*, 9 (2009), 260.

⁵³ Entrevista a Manolo Gómez. Se puede consultar la entrevista en los anexos de este trabajo.

⁵⁴ Alfonso Cuadrado Alvarado, «Las nuevas productoras de animación española en 3D», en *El productor y la producción en la industria cinematográfica*, ed. por Javier Marzal Felici y Francisco Javier Gómez Tarín, (Universidad Rey Juan Carlos de Madrid, 2009) 448

La recepción de la obra fue muy positiva y varios periódicos aprovecharon la ocasión para dejar constancia de este hecho. En el magazine francés *Le Film Français* se publicó el siguiente titular: «Le premier film européen en 3D produit en Espagne»⁵⁵



Ilustración 2. Portada de la revista publicado en *Le film français*. Imagen facilitada por Manolo Gómez

⁵⁵ Patrick Caradec, «Le premier film européen en 3D produit en Espagne», *Le Film Français*, 19 de enero de 2001.

Por un lado, titulares como «"El bosque animado", primer largo de animación en 3D hecho en España»⁵⁶ del periódico ABC reflejaron la hazaña de Dygra debido a los avances que demostraron en el ámbito tecnológico de la época.. Otra noticia de tono épico fue la que publicó el periódico gallego *La voz de Galicia* sobre Arturo Kress: «'La banda sonora de "El bosque animado" la compuse sobre una multa de tráfico'»⁵⁷. El titular hacía referencia a la ocurrencia del compositor en relación con la banda sonora. No fue cierto que Arturo compusiera nada de esa forma ni que se le ocurriera así, tal y como el propio Arturo reconoció en la entrevista que se llevó a cabo el pasado mes de febrero en su estudio de La Coruña. Lo que sí que es cierto es que Arturo Kress logró componer una música y una serie de sonidos para la película de manera que consiguió recrear el ambiente del bosque en el que transcurre gran parte de la acción de la película.

En el capítulo siguiente se analizarán de manera más detallada cuestiones relacionadas con el argumento de la película, la simbología detrás de los personajes y los significados que hay detrás. No obstante, antes es preciso dedicar un último apartado de este capítulo introductorio a las películas de Dygra que se produjeron después de *El Bosque* para entender la trayectoria de la productora. Las tres películas que se lanzaron después de *El bosque* fueron: *El Sueño de una noche de San Juan* (2005), *Espíritu del bosque* (2008) y *Holy Night!-Noche de Paz?* (2014).

⁵⁶ «"El bosque animado", primer largo de animación hecho en España», *ABC*, 16 de julio de 2001, acceso el 12 de junio de 2025, https://www.abc.es/play/cine/abci-bosque-animado-primer-largo-animacion-hecho-espana-200107160300-34937_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.abc.es%2Fplay%2Fcine%2Fabci-bosque-animado-primer-largo-animacion-hecho-espana-200107160300-34937_noticia.html

⁵⁷ Cristobal Ramírez, «"La banda sonora de 'El bosque animado' la compuse sobre una multa de tráfico"», *La voz de Galicia*, 18 de febrero de 2001, acceso el 12 de junio de 2025, https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/galicia/2001/02/18/banda-sonora-el-bosque-animado-compuse-sobre-multa-traffic/0003_429474.htm

2.3. Proyectos posteriores

La primera película después de *El Bosque* fue *El sueño de una noche de San Juan*, estrenada en el día de San Juan durante, el inicio de verano de 2005. Al contrario que *El bosque*, fue una película de temática onírica y mágica, totalmente distinta del ambiente gallego rural, aunque se buscó una vinculación con el mundo fantástico gallego. En esta ocasión, el guión también fue una adaptación libre. Ángel de la Cruz se basó en *El sueño de una noche de verano* de William Shakespeare y se crearon dos mundos diferentes en tres dimensiones: un mundo mágico y un mundo terrenal.



Ficha 2. *El sueño de una noche de San Juan*

Año y estreno: verano de 2005

Productora: Dygra Films y Appia Filmes

Dirección: Manolo Gómez y Ángel de la Cruz

Producción: Manolo Gómez

Director de producción: Juan R. Nouche y Pepe Barba

Música: Arturo Kress y Artur Guimarães, Orquesta sinfónica de Galicia

Dirección artística: Alberto Taracido

Dirección de Arte-tecnología: Juan R. Nouche

Diseño sonoro: Carlos Faruolo

Premios Goya: Mejor película de animación

Ilustración 3. Póster de *El sueño de una noche de San Juan* (2005). Dygra Films

Por un lado, se presenta el mundo de los humanos en el que los protagonistas son Lisandro, Demetrio y Elena. Por otro, el mundo de las hadas en el que se encuentran Oberón, Titania, Mostaza y el duende Perecho. Los tres humanos acaban yendo en busca de Titania para poder curar a Teseo, padre de Elena y duque de la ciudad. Si no vuelven antes de que acabe el solsticio de verano, quedarán atrapados dentro para siempre. Una vez más la dirección se llevó a cabo de manera conjunta por Manolo Gómez y Ángel de la Cruz. Cabe destacar que la idea original de esta película fue provocada por una situación personal vivida por Manolo, por la cual se propuso realizar esta película: «A mi me entró la idea de recordar que gran parte de mi familia estaba en la inmigración y que podía ver la posibilidad de crear una industria más o menos estable en Galicia y empecé a pensar en hacer algo que reivindicase un poco la imagen de una frase que...y de ahí vino la idea de un sueño. Ángel encontró una analogía con la obra de Shakespeare»⁵⁸.

A diferencia de *El bosque*, con *El sueño* se obtuvo una recaudación mucho menor. A pesar de este dato, batió el record de ventas internacionales en más de sesenta y cinco países. Uno de los hechos más significativos a nivel cultural fue el hecho de que fuera premiada con el Goya a la mejor película de animación en la edición de 2006⁵⁹.

La segunda película que se produjo después de *El bosque* (tercer largometraje de Dygra) fue *Espíritu del bosque*, una continuación de *El bosque animado, sentirás su magia* en la que vuelven a ser protagonistas los topos de la Fraga. Ángel de la Cruz no continuó en Dygra y en esta ocasión fue Juan Carlos Pena Babío, ayudante de dirección en *El sueño*, el que se encargó de codirigir la película junto con David Rubín. Los problemas internos dentro de la productora junto con la crisis económica de 2008 fueron cada vez más evidentes y tuvo un éxito discreto. Un dato curioso es el hecho de que los personajes que fueron protagonistas en *El bosque* se mostraron mayores. En esta ocasión, la intención de sus creadores fue que hubieran crecido desde la primera película y la animación resultó ser significativamente distinta: «Yo sé que fue una

⁵⁸ Entrevista a Manolo Gómez,

⁵⁹ «El sueño de una noche de San Juan, Goya 2006 Mejor Película de Animación», YouTube video, subido por Premios Goya el 17 de enero de 2017, acceso el 19 de junio de 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=TEN8ZIC9uW0>

decisión como de hacerlos más adultos...yo me imaginaba a dos adolescentes»⁶⁰. En esta aventura se suma un topo nuevo llamado Cebolo, aunque la principal amenaza es otra vez la intervención humana en la fraga, debido a la construcción de una carretera. La principal antagonista vuelve a ser la señora D'Abondo.

En definitiva, *Espíritu del bosque* fue una película en la que se continuó con la trama de *El bosque*. Con esta película se logró recaudar un millón de euros en base a un coste reconocido de 4.885.162,31 euros⁶¹. Arturo Kress volvió a ser el encargado de la banda sonora una vez más y se pueden escuchar elementos musicales similares a los empleados en *El bosque animado*, sentirás su magia.

Ficha 3. *Espíritu del bosque*

Año y estreno: 2008

Productora: Dygra Films

Dirección: David Rubín y Juan Carlos Pena Babío

Producción: Manolo Gómez

Director de producción: Juan Carlos Pena Babío

Música: Arturo Kress

Dirección artística: David Rubín

Dirección técnica: Pablo Pazos

Diseño sonoro: Jorge González Colado



Ilustración 4. Póster de *Spirit of the forest* o *Espíritu del Bosque* (2008). Dygra Films

⁶⁰ Entrevista a Ángel de la Cruz. La entrevista se encuentra en los Anexos de este trabajo.

⁶¹ *Ayudas a la cinematografía 2010*, Ministerio de cultura, 17, <https://www.cultura.gob.es/dam/jcr:6ac889d8-b641-4fa1-af3c-ec2a8689d7ad/ayudascineweb-2010.pdf>

La última película producida por Dygra Films fue *Holy Night!* fue dirigida por Juan Galiñanes, encargado del montaje en *El sueño de una noche de San Juan* y en *Espíritu del bosque*. En esta ocasión, Dygra Films optó por producir un largometraje de animación de temática navideña. La trama de la película, como se puede apreciar en su trailer es la siguiente⁶². En una casa comparten escenario, por un lado, el Belén con los reyes Magos y las figuras del portal; por otro, se encuentra Papá Noel y su trineo junto con sus elfos. Derrepente, el niño Jesús es secuestrado y a Papá Noel le roban el trineo con los regalos. Esto causará un conflicto entre Papá Noel y los reyes Magos.



Ficha 4. *Holy Night!* (Noche ¿de paz?)

Dirección: Juan Galiñanes y Juan Carlos Pena Babío

Año y estreno: 2011 (estreno 2015)

Productora: Dygra Films

Producción: Manolo Gómez

Director de producción: Juan Carlos Pena Babío

Música: Arturo Kress

Dirección artística: David Rubín

Dirección técnica: Pablo Pazos

Diseño sonoro: Jorge Colado

Ilustración 5. Póster de *Holy Night!-Noche de Paz?*.

Dygra Films.

Por desgracia, la productora ya venía atravesando una serie de problemas relacionados con la financiación de algunos de sus proyectos. El fin de Dygra tuvo lugar en 2012, producto de la crisis mundial provocada por los bancos de negocios, la burbuja inmobiliaria y la repercusión que tuvo ya que se cerraron dos cajas de ahorros gallegas.

⁶² «Holy Night! (trailer)», YouTube video, subido por Juan Galiñanes el 10 de abril de 2012, acceso el 18 de junio de 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=p0LC2OLHPeQ>

Estos hechos fueron muy significativos y la empresa tuvo que cerrar. Este fatídico hecho fue recogido por el periódico *La voz de Galicia*⁶³.

Las conclusiones que se generan de este capítulo son las siguientes. Por un lado, el estudio del cine de animación en España resulta poco estudiado y, por tanto, parece ser bastante pertinente el aporte de estudios que refuercen la documentación y la historia a través de la evolución que ha tenido puesto que muchas de sus obras han sido premiadas y valoradas por la crítica y la sociedad española. Sin embargo, la gran falta de medios y apoyos, sobre todo económicos, han hecho que a lo largo de los años muchas productoras tuvieran que cerrar y parte de sus historias y éxitos no se han logrado recoger de forma más objetiva. La parte positiva es el gran legado y catálogo de películas que han dejado una serie de profesionales como los que formaron parte de Dygra Films. Llama especialmente la atención el hecho de que casi todos han continuado desde el primer proyecto hasta el último, resultando ser Arturo Kress el encargado de confeccionar la banda sonora en todas las películas. Sin embargo, resulta demasiado laborioso y extenso para este trabajo analizar la banda sonora de las cuatro películas y ,por esta razón, el análisis que se presentará a continuación se centra fundamentalmente en la película más importante de Dygra Films: *El bosque animado, sentirás su magia* (2001).

⁶³ «Embargan a Dygra los derechos de explotación de sus películas», *La voz de Galicia*, 6 de marzo de 2012, acceso el 15 de junio de 2025, https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/cultura/2012/03/06/embargan-dygra-derechos-explotacion-peliculas/0003_201203G6P40992.htm

III. *El Bosque Animado, sentirás su magia*

Como se ha anticipado al inicio del trabajo y en el capítulo anterior, el objetivo principal es realizar un análisis exhaustivo de la película de animación *El bosque animado, sentirás su magia*. Para ello, el análisis se va a dividir en dos capítulos diferentes. Por un lado, en este capítulo se van a explicar los personajes, las localizaciones de la película y los agentes que formaron parte del equipo de producción de la obra cinematográfica para poder explicar la implicación de cada uno de ellos, siempre desde la perspectiva de construir la banda sonora al mismo tiempo que la película. Por otro, se analizará una de las obras más importantes de la banda sonora para poder reflejar cómo se puede aplicar un análisis musivisual con el objetivo de comprender la relación estética que existe entre imagen y música dentro de un largometraje de animación y, al mismo tiempo, poder observar las influencias musicales que se encuentran dentro.

Durante la investigación fueron surgiendo cuestiones relacionadas con los inicios de Dygra Films y las personas que formaron parte del equipo en las películas. La primera de ellas fue entender cuando surge la relación entre el director y el compositor de la música. La segunda cuestión que se planteó en las tres entrevistas tuvo que ver con el rol del compositor musical y los planteamientos que surgen en relación con el paisaje sonoro y la confección de la música. Por consiguiente, para abordar estas cuestiones se realizaron tres entrevistas. La primera de ellas fue a Ángel de la Cruz, director y guionista principal durante la primera etapa de Dygra Films, mientras que la segunda fue a Manolo Gómez, máximo responsable de Dygra Films, quien me pudo aportar una visión mucho más holística. Por último, el tercer entrevistado Arturo Kress, el principal protagonista de este trabajo ya que se trata de un compositor en el cual se han unido el arte de la composición musical con el mundo del diseño sonoro. Como se ha explicado anteriormente, Arturo ha resultado ser el encargado de musicalizar y mediar entre sonido y música en todas las películas que produjo Dygra Films hasta su fin.

3.1. Los agentes que hicieron posible el proyecto

Para llevar a cabo una largometraje de animación es necesario contar con un equipo profesional multidisciplinar que a su vez comparta el mismo objetivo: crear una película de calidad y perdurable en el tiempo que atraiga al público y se entienda el contenido. Todo esto puede resultar complejo, pero no imposible. Así fue como comenzó la labor de un grupo de personas de La Coruña que se volcaron con un proyecto que, en aquel momento, no se esperaba que fuera a suponer un avance tecnológico en el campo de la animación cinematográfica en tres dimensiones. El resultado fue una película en la que se combinaron la animación tradicional con el 3D y, al mismo tiempo, se compuso una banda sonora con fuertes referencias a la música celta.

Una de las teorías mediante la cual se puede ilustrar lo sucedido en Dygra Films es la de las mediaciones de Antoine Hennion. Hennion, es un sociólogo y musicólogo conocido por ser el artífice de la teoría de las mediaciones. A la vista de esta teoría se vinculan diferentes agentes que comparten un mismo contexto. Por consiguiente, se puede deducir que cada agente es mediador de una parte de la obra y que sin su participación para la creación de la misma, dicha obra no hubiera sido posible. Por tanto, se entiende que *El bosque*, como obra artística, ha sido producida por la mediación de un grupo de agentes e intermediarios vinculados con el identitario gallego.

El agente más importante es Arturo Kress por ser el principal implicado y responsable de la composición musical y el diseño sonoro. Sin embargo, no fue posible la creación de la música y el sonido sin que hubieran participado una serie de grupos y personas encargadas de tareas más concretas y no menos importantes. Por un lado, con relación a la música en tanto a composición, en los créditos de la película aparecen: Luz Casal, Pablo Guerrero, la Orquesta Sinfónica de Galicia, Andrea de Milano y DOA. Por otro, con relación al sonido figuran Carlos Faruolo y Oscar Barros como encargado del programa ProTools (software tipo DAW para posproducción de sonido)⁶⁴.

⁶⁴ Un DAW o Digital Audio Workstation es una estación de audio digital mediante la cual se puede trabajar el sonido para audiovisuales. El Programa ProTools es un programa de la empresa AVID y es considerado por muchos profesionales desde hace décadas como el estándar en este campo.

El segundo agente imprescindible para entender la creación musical es Ángel de la Cruz, quien coincidió en el rodaje de la película *Tirano Banderas* con Arturo Kress. Según el testimonio de Ángel, Arturo y él se conocieron durante el transcurso de esta producción española e incluso viajaron ambos a Cuba para rodar la película. Ángel trabajó en calidad de ayudante de decoración, mientras que Arturo participó como ayudante de sonido. Ambos ya habían coincidido en la productora Luz Directa, pero no sería hasta la película dirigida por José Luis García Sánchez en 1993 y premiada con seis Goyas en la edición de 1994 en la que ambos se empiezan a plantear seriamente su carrera cinematográfica.

En último lugar, se ha considerado fundamental entrevistar a Manolo Gómez Santos, figura imprescindible para la comprensión y el estudio de las obras producidas por Dygra Films y Filloa Records por ser el máximo responsable de las mismas. Ha sido codirector, productor, creador y máximo responsable. No obstante, también se deben tener en cuenta otros nombres de agentes imprescindibles que resultaron ser, en gran medida, profesionales totalmente involucrados en la producción de estas películas, cuyo nexo en común fue la ciudad de La Coruña.

Retomando la narrativa anteriormente expuesta, el resultado de la casualidad que tuvo lugar en el rodaje de *Tirano Banderas* dio lugar a una relación profesional que queda evidente en los proyectos iniciales de Dygra Films. En esta etapa Ángel y Arturo trabajaron para los proyectos como videojuegos y multimedias planteados por Filloa Records, marca creada por Dygra Films y dirigida por el presidente y máximo responsable de la empresa, Manolo Gómez Santos. Entre los títulos que se produjeron durante esta etapa destaca sobre los demás *Bicho* (1997), por ser la inspiración definitiva para Manolo y Ángel. Gracias a este proyecto se empieza a formar la idea de saltar al largometraje animado siendo *El bosque* el resultado. Otro colaborador habitual fue Alberto Taracido, responsable de las dimensiones artísticas. Alberto contó con la colaboración de dos personas: Javier Reigada y David Caeiro. Como responsable de la dirección tecnológica y de la dirección de producción se sitúa Juan R. Nouche, quien fue responsable de cuestiones relacionadas con el software utilizado.

Los responsables de la música y el sonido fueron Arturo Kress (música) junto con Carlos Faruolo (sonido). Mención aparte merecen Antonio Peña y Julián Samuel, encargados de la orquestación de la obra y de algunos de las composiciones. No obstante, Faruolo se unió en la primera etapa de Dygra para los largometrajes animados y no participó en Filloa Records. Ha sido propietario del estudio Resonancia, encargado de numerosas postproducciones y diseños sonoros, llegando a figurar en aproximadamente doscientas producciones cinematográficas a lo largo de su carrera⁶⁵. En 1989 recibió el Goya al mejor sonido junto con su compañero Enrique Molinero por la película *Berlin Blues* (1988) de Ricardo Franco⁶⁶. El grupo DOA liderado por Xoan Piñón fue uno de los grupos musicales que participaron en la musicalización de la película. Si algo es característico de este grupo es el hecho de que formaron parte de la banda varios músicos conocidos como Miro Casabella y Michel Canadá (Milladoiro). El estilo musical de este grupo fue en sus inicios la música jazz y la experimentación, aunque con el tiempo acabarían especializándose en piezas populares gallegas como danzas (*muñeiras*). Debido a esto y por el uso de instrumentos ligados al folk se les ha vinculado con la música celta en numerosas ocasiones. Uno de los principales trabajos en los que se relatan estas cuestiones ha sido *Crónica do folk galego: 25 años de historia* de Xoán Manuel Estévez y Oscar Losada publicado en el año 2000, fecha que coincide casualmente con la producción de *El bosque*⁶⁷.

Para la interpretación de varias de las piezas musicales de la película se contó con la participación de la Orquesta Sinfónica de Galicia (OSG), dirigida por Andrea da Milano. Para la orquestación fue necesario contar con dos jóvenes músicos arreglistas: Julián Samuel y Antonio Peña. Gracias a un recorte de periódico, cedido por Ángel de la Cruz, se puede acceder todavía a la crónica de su participación en la película⁶⁸.

⁶⁵ Elisabet Fernández, «Carlos Faruolo: “Debo pensar en dejarlo, ya son muchos años”», *La región*, publicado el 24 de septiembre de 2022, acceso el 20 de junio de 2025, https://www.laregion.es/comarca-de-ourense/debo-pensar-dejarlo-son-muchos-anos_1_20220924-2328339.html

⁶⁶ «Carlos Faruolo y Enrique Molinero, Goya 1989 a Mejor Sonido», YouTube video, subido por Premios Goya el 15 de junio de 2016, último acceso el 19 de junio de 2025, https://www.youtube.com/watch?v=DSk0iJrN_Y0

⁶⁷ Xoán Manuel Estévez, *Crónica do folk galego: 25 años de historia* (España: Tris-tram, 2000).

⁶⁸ P. Rodríguez y J. Torreiro, «“El bosque animado”, cine gallego en 3D», *La voz de Galicia*, 27 de julio de 2001, 62.

A Coruña acogió el preestreno de una película de animación que ha contado con el trabajo de más de 200 personas

«El bosque animado», cine gallego en 3D

«El bosque animado», la primera película de animación en tres dimensiones que se hace en Europa, abrió los ojos de la imaginación del expectante público que asistió a la «premiere» celebrada ayer en A Coruña. La fraga de Cecebre volvió a ser símbolo de la constante presencia de la naturaleza en la historia de Galicia. Manuel Gómez y Ángel de la Cruz codirigen esta producción gallega.

P. RODRÍGUEZ / J. TORREIRO
A CORUÑA

«Cuando el hombre consigue llevar un alma atenta a la fraga comprende que existe otra alma allí... Que el bosque entero está animado». Cecebre y la novela de Wenceslao Fernández Flórez sirven a Manuel Gómez y Ángel de la Cruz, codirectores del filme, para desplegar una obra en tres dimensiones que consigue arrancar la ternura de los más pequeños y a los mayores, esa memoria antigua de la tradición narrativa sin la que es imposible explicar Galicia. Es decir, un cuento.

Pero en esta ocasión, la tecnología se alía con las «encarnaciones gallegas», como afirmaba Manuel Gómez. El resultado es una asombrosa película que comenzó a gestarse hace cinco años, cuando la única referencia era *Toy Story*, y cuando la productora coruñesa Dygra se lanzó a un proyecto calificado de «locura». Megatrix, de Antena 3, se unió a esta obra, que será estrenada el 3 de agosto.

La historia de *El bosque animado*, la vida de los árboles y animales en los bosques gallegos, cabe en la amplia imaginación de un niño, pero si de algo puede presumir lo que allí se cuenta es que despierta en todos la memoria y el amor por

la naturaleza como una de las señas de identidad gallegas. Y, por universal, del resto del mundo.

Al margen de aspectos globales, crear una película de esta envergadura requirió la presencia de más de 200 personas que formaron, durante todo este tiempo, otro auténtico bosque animado, esta vez cinematográfico. Guionistas, dibujantes, realizadores, infografistas, músicos y dobladores, sólo por enumerar algunos, estuvieron durante cuatro años trabajando al servicio de unos personajes a los que vieron nacer y, ahora, volar solos por las pantallas de cine.

El bosque animado nace con la vocación de convertirse en imprescindible en Galicia. Por lo que cuenta, por la música —la mágica voz de Luz Casal—, y por su carácter pionero en un mundo como el del celuloide en el que todo camina tan deprisa.

Para hacer posible este proyecto, Caixanova ofreció el necesario soporte económico, algo destacado por el director del filme, que no olvidó tampoco, en la presentación, la colaboración del Ayuntamiento de A Coruña.

Entre todos, nace una aventura. El arte tecnológico al servicio de la magia gallega.



Furacroyes es uno de los personajes protagonistas de esta historia dirigida por Manuel Gómez y Ángel de la Cruz

Un tiempo récord para orquestar la banda sonora de la película

Antonio Peña y Julián Samuel son dos músicos gallegos con trayectorias paralelas que están decididos a llevar el linco que existe en Galicia con relación a la producción musical para la industria audiovisual. En enero crearon *Arx Factory*, un proyecto con el que pretenden llamar la atención de los responsables de la industria. De momento, la orquestación del *El bosque animado* es su tarjeta de presentación.

Orquestar y arreglar la banda sonora de *El bosque animado* fue una «experiencia satisfactoria, teniendo en cuenta que trabajamos a contrareloj; fueron doce intensos días en los que tuvimos que preparar partituras para noventa músicos de la Orquesta y Coro de la Sinfónica de Galicia», afirma Antonio. «Incluso logramos incluir dos piezas de nuestra propia cosecha», comenta Julián.

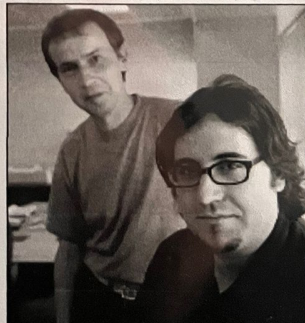
La discográfica EMI lanzará la banda sonora

original de este largometraje de animación, que incluye dos temas de Luz Casal y otro del grupo folk Dox. El resto son los treinta minutos del fondo musical de la película compuesto por Arturo Kress, que es el responsable también de la dirección musical del filme.

«Arturo, con quien colaboramos habitualmente, nos confió este proyecto», comenta Antonio, «y empezamos a trabajar a partir de una melodía y una guía de acordes que él compuso».

Julián comenta con satisfacción «que, durante los cuatro días de grabación en el Palacio de la Ópera de A Coruña nadie se quejó de su partitura, todo estaba en su sitio».

Reclamar la atención de los responsables del sector audiovisual es una de las reivindicaciones más firmes de estos dos músicos: «En Galicia estamos capacitados para afrontar cualquier producción integral musical», insiste Antonio.



Antonio y Julián pretenden reclamar la atención del sector audiovisual

Ilustración 6. Recorte de prensa de la noticia «"El bosque animado", cine gallego en 3D» publicado el viernes 27 de julio de 2001 en *La voz de Galicia*. Imagen

En la noticia anteriormente citada aparecen mencionados DOA, quienes se les acredita la canción «Cantiga das árbores». También aparece Luz Casal, quien fue clave para el éxito y reconocimiento de la música. Una de las canciones que compuso junto

con Pablo Guerrero fue «Tu bosque animado», la cual fue premiada con el Goya a la mejora canción original⁶⁹. Mención aparte merece Tito Barbeito, músico que participó como intérprete de guitarra eléctrica y se le acredita en la canción «¿Qué mosca te ha picado?».

Para la investigación expuesta en este trabajo ha sido esencial la realización de varias entrevistas y contactar con varios de los responsables técnicos y creativos de las películas de Dygra. De esta forma ha sido posible acceder a información esencial para el trabajo y poder justificar el relato historiográfico de la productora y la trayectoria profesional de Arturo Kress. Como se ha anticipado anteriormente, los entrevistados han sido Arturo Kress, Manolo Gómez y Ángel de la Cruz. Las entrevistas fueron realizadas a principios de febrero de 2025. Para las entrevistas se empleó un equipo técnico de audio profesional: una grabadora multipista de la marca Zoom modelo F8, una pareja de micrófonos de condensador de cápsula pequeña modelo Se Electronics Se8 y unos pies de micrófono tipo jirafa.



Ilustración 7. Entrevista a Arturo Kress en su estudio en febrero de 2025. Foto realizada por el autor. A la izquierda, Arnau Roger Barba, autor del trabajo. A la derecha, Arturo Kress

En la entrevista se plantearon tres bloques diferenciados: un primer bloque biográfico, un segundo bloque sobre la música y el regionalismo gallego y un tercer bloque dedicado a la faceta del compositor y diseñador sonoro en relación con los términos académicos y sus posibles acepciones. En primer lugar, Arturo explica que sus

⁶⁹ Diana Arrastia, «Luz Casal, Pablo Alborán, Leiva... estos son los artistas que han ganado el Goya a mejor canción original», en *20 minutos*, 7 de febrero de 2022, acceso el 19 de junio de 2025, <https://www.20minutos.es/cinemanía/noticias/luz-casal-pablo-alboran-leiva-estos-son-los-artistas-que-han-ganado-el-goya-a-mejor-cancion-original-4950586/>

principales influencias musicales provienen del compositor James Horner, famoso por componer las bandas sonoras de películas como *Titanic*⁷⁰ y *Braveheart*⁷¹. Es precisamente *Braveheart* (1995) la película que el propio Arturo menciona y la que más elementos de la música celta presenta ya que el argumento de la película gira entorno a la leyenda de William Wallace, leyenda muy conocida en Escocia. En su momento la película fue un éxito cinematográfico.

Otro dato importante que se debe resaltar de la entrevista es el siguiente. Para Arturo es imprescindible viajar a las localizaciones que se van a usar como fuente de inspiración para la animación y, a partir de este viaje, diseñar el conjunto de sonidos junto con el equipo técnico de la película. Entre sus colaboradores habituales se encuentran Carlos Faruolo y Martín Guridi. Un aspecto a destacar de la banda sonora de la película *El bosque* fue que se confeccionó y se comercializó al mismo tiempo que la película. En este disco se incluyeron varias canciones de Luz Casal. Fue lanzado bajo el sello discográfico EMI en 2001⁷². Este dato parece indicar que la banda sonora fue considerada igual de importante que la película.

Las conclusiones de esta entrevista fueron las siguientes. La composición enfocada al cine debe surgir e iniciarse al principio de la producción y no ser planteada como un añadido extra después de la filmación de la película. De esta forma, se puede trabajar simultáneamente sobre la base que deriva de las necesidades que van surgiendo y hacer las pruebas necesarias para poder ensamblar de manera óptima la música y el sonido con las imágenes. Al mismo tiempo, es imprescindible tener en cuenta al público que va a ver la película. En el caso de animación, se da por hecho que el público suele estar formado por un público infantil acompañado por adultos. Esto no quiere decir que la música deba ser sencilla y destinada enteramente al público infantil, sino todo lo contrario. Al apoyarse este tipo de cine totalmente en la música, esta debe ser planteada de manera mucho más holística. También se concluye que los elementos gallegos resultaron fundamentales durante el planteamiento de la banda sonora y por esta razón Arturo consideró esencial el uso de gaitas gallegas en varias de las piezas musicales de

⁷⁰ James Cameron, dir., *Titanic* (20 Century Fox, 1997), DVD.

⁷¹ Mel Gibson, dir., *Braveheart* (Paramount Pictures, 1995), DVD.

⁷² Orquesta sinfónica de Galicia & Luz Casal - *El bosque animado* (Europa: EMI, 2001), CD.

la película, aunque como se explicará posteriormente, varias gaitas que se utilizaron fueron irlandesas y no gallegas. Gracias al éxito de esta película Arturo continuó trabajando con la productora en otras tres películas hasta el cierre de Dygra Films. No obstante, ha seguido y sigue vinculado al mundo audiovisual trabajando para encargos, siendo estos fundamentalmente documentales como es el caso de uno de sus últimos trabajos *A virxe roxa*⁷³.

Como se ha anticipado anteriormente, el segundo agente implicado en *El bosque animado* fue Ángel de la Cruz. Para poder comprender mejor su trayectoria y vinculación con la empresa, así como su papel en las películas se pudo realizar una entrevista el pasado mes de febrero de 2025 en la cual se le plantearon una serie de preguntas acerca de Arturo Kress y su etapa en Dygra Films.



Ilustración 8. Ángel de la Cruz durante la entrevista en su casa de La Coruña. Foto tomada por el autor del trabajo.

Según relata Ángel en la entrevista, desde sus inicios pudo tener la oportunidad de comenzar haciendo cortometrajes en La Coruña con los que se dio a conocer como director y guionista. Entre ellos, cabe destacar el cortometraje protagonizado por Pedro

⁷³ Marcos Nine, dir., *A virxe roxa* (Recrea Films, 2021).

Alonso titulado *Paranoia Dixital* rodado con el apoyo de la Escola de Imaxe e Son (A Coruña)⁷⁴. A partir de ahí, Ángel comenzó a trabajar como guionista para Filloa Records y Dygra a mediados de los noventa y participó en *Bicho*. Será Ángel, junto con Manolo Gómez, quienes propongan a Arturo Kress como opción a considerar para realizar las músicas y sonidos para los multimedia. Durante la preproducción de *El bosque*, Manolo Gómez decide que no acaba de congeniar con la idea de que Manuel Balboa se encargue de la música y acaba surgiendo el nombre de Arturo Kress como reemplazo. Esta decisión resultó ser muy trascendente ya que la música y los sonidos de la película tuvieron un éxito inesperado y recibieron críticas muy positivas. Tanto fue así que Arturo Kress recibió la nominación de la Academia de la música, aunque no logró el premio. Arturo Kress y Ángel de la Cruz volverían a coincidir en *El sueño de una noche de San Juan* y, posteriormente, en *Los muertos van deprisa*⁷⁵.

De los tres testimonios recopilados para este trabajo, sin duda el de Ángel de la Cruz resultó ser el más extenso. La entrevista consistió en una etapa biográfica sobre sus inicios en el cine, una etapa en Dygra y su relación con otros profesionales durante las películas y, por último, se plantearon una serie de preguntas basadas en consideraciones sobre la importancia del sonido, la creación de paisajes sonoros directamente vinculadas con el rol de Arturo Kress.

Para Ángel de la Cruz fue imprescindible contar con Arturo Kress para los proyectos cinematográficos. Al igual que Arturo, Ángel opina que el sonido y las músicas deben ser compuestas durante la filmación de las películas ya que de otra forma se pueden obtener otros resultados no tan satisfactorios. Como director considera que la música y los sonidos son de gran importancia y en muchas ocasiones no se les da la relevancia que realmente tienen. En conclusión, la construcción de un paisaje sonoro diseñado para la película es imprescindible y su calidad repercutirá directamente en la misma. Esto quiere decir que el sonido y la música la base de las películas de animación y es necesaria la contribución de un profesional capacitado para asegurar el éxito.

⁷⁴ Ángel de la Cruz, dir., *Paranoia Dixital* (Escola de Imaxe e son, 1996), VHS.

⁷⁵ _____, dir., *Los Muertos van deprisa* (Artemática Producciones, Perro Verde Films y Cinematógrafo films, 2009).

Por último, la tercera persona entrevistada para este trabajo fue Manolo Gómez, fundador y director principal de Dygra Films. La carrera profesional de Manolo Gómez comienza en el campo del diseño gráfico junto con su primer socio Carlos Mazaira durante los años ochenta hasta finales de esta década en la que deciden separar sus caminos. En los noventa, ya como socio en solitario de la productora Dygra, comienza a desarrollar proyectos multimedia basados en un lenguaje interactivo. Es en este punto cuando se plantea trabajar con profesionales como Alberto Taracido y Jun R. Nouche, quienes le acompañarán durante casi toda la trayectoria de la productora. Más tarde, contacta con Ángel de la Cruz para que ocupe el puesto de guionista y se encargue de la dirección de varios de sus proyectos. En este contexto Manolo ocupa la labor fundamental de encargado de coordinar todos los departamentos de Dygra y en él recae el peso de tomar todas las decisiones finales en todas las áreas durante los procesos de desarrollo. El *software* fundamental para el desarrollo de *Bicho* fue el Power Animator, programa empleado en varios videojuegos de los años noventa e incluso usado para algunos largometrajes de animación. Tras el éxito inesperado de *Bicho*, Manolo se plantea junto con Ángel de la Cruz realizar un largometraje animado sobre la obra literaria de Wenceslao Fernández Flórez titulada *El bosque animado*. Ambos profesionales coinciden en que la historia que pretenden contar se debe basar en la parte de la obra que versa sobre la Fraga de Cecebre. A partir de aquí Ángel de la Cruz confecciona el guión de la película y se empieza a trabajar en el diseño de los animales, los árboles y los escenarios de la película. Cabe decir que para los profesionales embarcados en el proyecto todo resultó ser un desafío constante ya que no tenían experiencia en este sector y aprendían por descubrimiento guiado. En el apartado musical se consideró en un primer lugar a Manolo Balboa, pero finalmente fue Arturo Kress el responsable de la banda sonora. También se contó con la colaboración de Xoán Piñón, músico miembro del grupo *folk* DOA y colaborador habitual de Manolo en el apartado fotográfico durante la producción de proyectos anteriores. Gracias a su relación con el alcalde Francisco Vázquez se pudo contar con la colaboración de la Orquesta sinfónica de Galicia. Además de DOA y la OSGAL participaron Luz Casal y Tito Barbeito.

Después del éxito que tuvo *El bosque*, desgraciadamente Manolo cayó enfermo y se planteó el fin de su carrera cinematográfica. Sin embargo, a raíz de una epifanía sobre un sueño le surgió la idea de trabajar sobre lo onírico. Sobre esta idea Ángel de la Cruz planteó construir un guión sobre *El sueño de una noche de verano* de William Shakespeare⁷⁶. A Manolo le entusiasmó la idea de construir dos mundos: un mundo mágico y de ensoñación y otro mundo humano y terrenal. Por desgracia, el resultado final no quedó como les hubiera gustado a los productores y trabajadores del proyecto y, aunque la película tuvo una repercusión positiva, fue mucho menor que la que tuvo *El bosque*. Quizá, como me confesaron tanto Manolo como Ángel, uno de los fallos fue que el estreno se hizo en la fiesta de San Juan cuando posiblemente hubieran sido necesarios varios meses más para rematar el metraje y construir un final más satisfactorio.



Ilustración 9. Foto de Manolo Gómez durante la entrevista realizada en el CIFP Imaxe e Son (A Coruña). Realizada por César Hernández y cedida para el trabajo

Las conclusiones de la entrevista a Manolo son las siguientes. Por un lado, la animación gallega empieza a tener repercusión a mediados de los años noventa gracias a los primeros multimedia y videojuegos. A partir de estos primeros proyectos se producen los varios largometrajes de animación y se logra la hazaña de *El bosque*

⁷⁶ William Shakespeare, *El sueño de una noche de verano*, trad. por Ángel-Luis Pujante (Editorial Luis Vives, 2024).

animado, sentirás su magia, una película animada basada en la obra de Wenceslao Fernández Flórez, el cual fue un adelantado su época por plantear la protección de los ecosistemas. Por otro, la figura de Arturo Kress resultó ser imprescindible para el desarrollo de gran parte de su catálogo de trabajos y producciones en las que figura como máximo responsable de la música.

3.2. Explicación y descripción de los personajes

Dentro de la película se encuentran una serie de personajes y escenarios diversos que conforman el mundo animado plasmado para contar una recreación sobre la historia basada en la Fraga de Cecebre. Por un lado, cohabitan los árboles y los animales de la fraga los cuales desarrollan su vida en la naturaleza, lejos de la intrusión humana. Por otro, está la casa del señor y la señora D'Abondo. El señor D'Abondo se le representa como un hombre gordo que vive obsesionado con el estudio de los animales y se dedica a disecarlos para estudiarlos. La señora D'Abondo se la representa como una mujer perversa y caprichosa que vive obsesionada con las pieles de los animales y la ropa. También aparece una gata llamada Morriña y una criada que aparece en varios planos de la película. Por último, los ratones de la casa ocuparán un papel importante en la trama del largometraje siendo Piorno su líder.

En el bosque, el árbol más destacado es Carballo. Se trata de un árbol sabio y tranquilo al que parecen escuchar con interés y atención el resto de seres del bosque. Le acompañan otros árboles con los que se van desarrollando una serie de diálogos sobre su propósito y su día a día. En un momento dado, unos hombres instalan un poste eléctrico al lado de los árboles. Al contrario que los árboles, el poste viene a simbolizar la idea de la tecnología y de lo útil frente a lo baldío. No obstante, los verdaderos protagonistas son una pareja de topos llamados Furacroyos o Fury y Linda. Se les presenta como si fueran niños que juegan en el bosque y llevan una vida trabajadora junto al resto del grupo. Mención aparte merece el personaje de la luciérnaga Lucy, la cual cobrará protagonismo de manera independiente durante la trama. El argumento principal de la película es el secuestro de Linda por parte del señor D'Abondo. Linda es enjaulada y llevada a la casa del matrimonio para diseccionarla. Fury, que está

enamorado de Linda, va en su rescate y con la ayuda de los ratones, capitaneados por el ratón Piorno y la gata Morriña, consiguen rescatar a Linda. Por último, una pareja de moscas aparece durante toda la película y se encargan de protagonizar las escenas cómicas.

3.3. La influencia de la música celta

Si hay algo que llama realmente la atención dentro de la película es el hecho de poder percibir el ambiente gallego y contemplar en imágenes animadas lo que podría haber sido la fraga de Cecebre, recreada a raíz de un fragmento del relato original de Wenceselao Fernández Flórez. Para lograr esto, como se ha mencionado anteriormente, se contó con una serie de profesionales de la música en su gran mayoría afines al estilo *folk* y vinculados con la música celta. Si nos adentramos en el campo de la etnomusicología moderna, se entiende como música folk aquella música que procede de tradición oral y que, en muchas ocasiones, es el resultado de una adaptación libre vinculada a las tradiciones de diversos pueblos: «Folk music is the product of a musical tradition that has been evolved through the process of oral transmission. The factors that shape the tradition are: (i) continuity wich links the present with the past; (ii) variation wich springs creative impulse of the individual or the group; and (iii) selection by the community, wich determines the form or forms in wich the music survives»⁷⁷. En este caso hablamos de canciones con reminiscencias celtas vinculadas al regionalismo gallego. Es preciso aclarar el uso de la palabra *folk* debido a las controversias que ha generado a lo largo de los años dentro de musicología: «*A basic problem in dealing with the folklorist canciones has been the indiscriminate use of the terms popular and folklórico, in such titles as canciones popular, folklore musical, colección de cantos populares, etc., in publications dealing specifically with traditional folk music. While both terms have been used interchangeably to describe music orally transmitted, only*

⁷⁷ [La música folk es el producto de una tradición vinculada con la transmisión oral. Los factores que dan forma a esta tradición son: la continuidad que hace que el presente y el pasado esten conectados, la variación que hace que surjan impulsos creativos tanto individuales como grupales y la selección por parte de la comunidad, que determina la forma o formas en las que la música sobrevive]. Traducción por el autor del trabajo. Mark Karpeles, «The distinction between folk and Popular music», *Journal of the International Folk Music Council*, Vol. 20, 1968, 9.

recently have Spanish scholars taken care to distinguish between them»⁷⁸. A pesar de que la publicación de Israel J. Katz data de 1974 todavía se sigue debatiendo qué es exactamente la música folk y, como muchos tipos de música y géneros, dependen siempre de factores como el uso y contexto en el cual se apliquen. En la Universidad de Valladolid Jaime Vidal Briones ha publicado un artículo reciente abordando esta problemática: «La música folk es aún un campo de estudio que necesita una mayor exploración en España. El género musical, ya con más de medio siglo de historia, presenta interesantes retos para cualquier investigador, que parten de la complejidad del propio término folk y la gran cantidad de procesos y fenómenos asociados a este tipo de música»⁷⁹.

Como se anticipó en el estado de la cuestión, uno de los trabajos más recientes y completos sobre la música celta gallega ha sido el llevado a cabo por Salwa El-Shawan Castelo-Branco, Susana Moreno Fernández y António Medeiros titulado *Outros Celtas: celtismo, modernidade e música global em Portugal e Espanha*⁸⁰. Este libro es una suerte de recopilación y edición de diversos trabajos sobre la música celta llevada a cabo con esmero por parte de varios académicos especialistas en este campo y se compone de una serie de capítulos dedicados a diferentes problemáticas y cuestiones relacionadas. Entre ellos es fundamental para entender la música de Arturo Kress aquellos capítulos que tratan sobre el uso y la importancia de la gaita como instrumento representativo de la identidad celta. Al mismo tiempo, es importante dejar constancia sobre qué es aquello que se puede considerar celta o qué rasgos alberga este tipo de música en particular. Por un lado, se vincula la música celta con el baile. En este caso particular la danza que utiliza Arturo para representar el costumbrismo gallego es la *muñeira*. Según la RAE, se trata de un baile popular que se acompaña con gaitas y

⁷⁸ Israel J. Katz, «The traditional folk music of Spain: explorations and perspectives», *Yearbook of the International Folk Music Council*, Vol. 6 (1974), 72.

⁷⁹ Jaime Vidal Briones, «Convenciones e inconvenientes en la música folk española. Hacia una caracterización del género a partir del estudio de caso en la provincia de Valladolid», *Revista de Musicología* (SEDEM), enero-junio 2023, vol. 46, No. 1, 153.

⁸⁰ Salwa El-Shawan Castelo-Branco, Susana Moreno Fernández y António Medeiros, *Outros celtas : celtismo, modernidade e música global em Portugal e Espanha*, (Lisboa: Edições Tinta-da-China, 2022).

tamboriles⁸¹. Esto quiere decir que es un baile afín a la música celta ya que hay gaitas y, sin duda, la gaita es el instrumento más emblemático de la música celta.

Como dato relevante para el trabajo, se reconoce que entre 1975 y 1983 se puso en marcha la Escuela de Gaitas de Ortigueira (pueblo de la provincia de La Coruña). Para la comprensión de la repercusión e importancia de esta escuela es necesario hablar de la importancia de uno de los festivales de música celta más importantes en Galicia que es el Festival Internacional del mundo celta de Ortigueira. Considero oportuno citar el capítulo dedicado al mismo escrito por Ana-María Alarcón-Jiménez titulado: «Un nuevo mundo sonoro: el Festival Internacional do Mundo Celta de Ortigueira» el cual encontramos una vez más dentro del libro *Outros Celtas*⁸². Es precisamente en este festival donde se dieron cita agrupaciones como Milladoiro, Luar na lubre o DOA (los cuales figura en los créditos de la película junto con Luz Casal y Arturo Kress). En la edición de 1979 participó Milladoiro⁸³, mientras que DOA lo hizo en la cuarta edición que tuvo lugar en 1981⁸⁴. Ambas agrupaciones coincidirían en la quinta edición⁸⁵ y Luar na Lubre lo haría en la edición número diecisiete en el año 2001, casualmente el año que se estrenó la película *El bosque animado, sentirás su magia* en el cine⁸⁶.

Entre las bandas extranjeras más destacadas que han participado en el festival se encuentran The Dubliners y The Chieftains. Todos estos grupos ya han sido agrupados y

⁸¹ Real Academia Española, s. v. «muñeira», acceso el 16 de junio de 2025, <https://www.rae.es/diccionario-estudiante/mu%C3%B1eira>

⁸² Ana-María Alarcón-Jiménez, «Un nuevo mundo sonoro: el Festival Internacional do Mundo Celta de Ortigueira» en *Outros celtas : celtismo, modernidade e música global em Portugal e Espanha*, ed. por Salwa El-Shawan Castelo-Branco, Susana Moreno Fernández y António Medeiros , (Lisboa: Edições Tinta-da-China, 2022), 227-259.

⁸³ Ernesto Sanchez Pombo, «Festival internacional del mundo celta en Lugo», en *Elpaís*, el 17 de julio de 1979, último acceso el 23 de junio de 2025, https://elpais.com/diario/1979/07/17/cultura/301010413_850215.html

⁸⁴ Perfecto Conde Muruais, «15.000 personas participaron en Ortigueira (Galicia) en la fiesta del mundo celta», en *Elpaís*, el 21 de julio de 1981, último acceso el 23 de junio de 2025, https://elpais.com/diario/1981/07/21/cultura/364514413_850215.html

⁸⁵ Anxel Vence, «20.000 personas “vivieron” el festival celta de Ortigueira», en *Elpaís*, el 19 de julio de 1982, último acceso el 23 de junio de 2025, https://elpais.com/diario/1982/07/19/cultura/395877610_850215.html

⁸⁶ «Ortigueira se prepara para vivir los tres intensos días del Festival do Mundo Celta», en *La voz de Galicia*, el 9 de julio de 2001, último acceso el 23 de junio de 2025, https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/lugo/a-fonsagrada/2001/07/09/ortigueira-prepara-vivir-tres-intensos-dias-festival-do-mundo-celta/0003_653856.htm

relacionados por albergar semejanzas entre sí en un artículo de la Revista Folklore de la Fundación Joaquín Díaz escrito por Eduardo Alonso Franch y titulado «Carlos Núñez y la música celta». Dentro del artículo encontramos citas como esta: «Algunos de los grupos más representativos del género son Clannad, Enya, The Chieftains, Gwendal. Lúnasa, The Corrs, Milladoiro, Luar na Lubre, Celtic Underground, Tannahill Weavers, algunos solistas de música celta como Hevia, Carlos Núñez, etc»⁸⁷.

En este artículo se cita lo siguiente sobre la música celta: «Llamamos música celta a la realizada por músicos que se consideran a sí mismos como descendientes de dichas tradiciones y que en su mayor parte residen en países identificados como miembros de esas naciones celtas. La recuperación de dichas tradiciones comenzó a mediados del siglo XX en los países considerados como tradicionalmente de mayor peso en la cultura celta: Irlanda, Escocia y Gales. Pero además de en esos pueblos, podemos encontrar fuertes raíces celtas en otros países, como la Bretaña francesa, Galicia, Asturias y norte de Portugal en la península Ibérica, la isla de Man e incluso hasta en la propia Inglaterra (Cornwall)»⁸⁸. No obstante resulta mucho más precisa y académica la cita recogida en *Outros celtas: celtismo, modernidade e música global em Portugal e Espanha*: «"Música celta" é um conceito polissémico — e controverso — que tem servido sobretudo fins ideológicos, identitários e comerciais (...) Enquanto expressão genérica, "música celta" identifica géneros e estilos musicais tidos por tradicionais, revitalizados nas ultimas décadas do século XX, que se associam às "nações celtas" com predomínio da Irlanda, Escócia e Bretanha, às suas diásporas, e às regiões da Galiza e das Astúrias»⁸⁹.

Dentro de la música celta existen dos instrumentos que se asocian de manera directa. El primero más importante es la gaita y el segundo es el arpa. En relación con el arpa es pertinente citar uno de los artículos sobre su estudio en la música irlandesa:

⁸⁷Eduardo Alonso Franch, «Carlos Núñez y la música celta», *Revista de Folklore*, nº502, julio 2024, 90.

⁸⁸ Eduardo Alonso Franch, «Carlos Núñez y la música celta», 89.

⁸⁹ [La música celta es un concepto polisémico y controvertido que sirve para fundamentar fines ideológicos, identitarios y comerciales (..) en cuanto expresión genérica, la música celta se identifica con géneros y estilos musicales dentro de las tradiciones revitalizadas en las últimas décadas del siglo XX, que se asocian con las "naciones celtas" con predominio de Irlanda, Escocia y Bretaña, sus diásporas, y las regiones de Galicia y Asturias]. Traducción por el autor del trabajo. Salwa El-Shawan Castelo-Branco, Susana Moreno Fernández y António Medeiros, ed., *Outros celtas : celtismo, modernidade e música global em Portugal e Espanha*, (Lisboa: Edições Tinta-da-China, 2022), 16.

«The historical representation of the Irish harp tradition has been profoundly influenced over the past two hundred years by the particular relationship which exists between politics and culture in Ireland as a result of the development of nationalism and the nation-state»⁹⁰. El académico Javier Campos Calvo-Sotelo describe así la gaita en este contexto: «La gaita es un instrumento que a lo largo de la historia ha acumulado múltiples atribuciones simbólicas. Dentro del ámbito de la denominada “música celta” la gaita ha llegado a convertirse en un partícipe ineludible, dotando al evento o interpretación en que figura de un particular sello de autenticidad, de comunión con el pasado y proyección hacia el futuro. Su impacto es inmenso en un importante abanico de géneros musicales en mayor o menor medida vinculados a los conceptos de tradición, identidad y *revival*»⁹¹.

En conclusión, todo parece indicar que la obra musical de Arturo Kress para la película de *El bosque* debe ser considerada música con rasgos celtas y folclóricos procedentes de la cultura celta gallega. Sin embargo, el estudio del *folk* gallego es mucho más complejo y da pie a futuras investigaciones centradas en este tema. Para acabar de constatar esta hipótesis es preciso realizar un análisis musical sobre alguna de las piezas que componen la banda sonora.

⁹⁰ [La representación histórica de la tradición del arpa irlandesa se ha visto profundamente influenciada durante los últimos doscientos años por la relación particular que existe entre la política y la cultura en Irlanda como resultado del desarrollo del nacionalismo y el estado-nación.]. Traducido por el autor. S.C. Lanier, «"It is new-strung and shan't be heard": nationalism and memory in the Irish harp tradition», *British Journal of Ethnomusicology*, Vol. 8, (1999), 2.

⁹¹ Javier Campos Calvo-Sotelo, en *Outros celtas*, 91.

IV. Análisis musivisual

Este capítulo se corresponde con la parte analítica del trabajo. Por un lado se pretende exponer el análisis del nivel neutro que se encuentra dentro del análisis semiológico tripartito de Molino y Nattiez mediante la aplicación directa del análisis musivisual de Alejandro Román: «Para Nattiez es el nivel neutral el que debe usarse para el análisis, ya que éste es el que permite una aproximación más objetiva a la obra artística»⁹².

En primer lugar, se expone un primer subcapítulo enfocado en la exposición de un análisis general musivisual sobre la banda sonora de la película en el que se tiene en cuenta la imagen y el diseño sonoro con el objetivo de ordenar las piezas musicales y entender las situaciones que tienen lugar desde un punto de vista más completo. En esta primera parte no se presentan parámetros musicales procedentes de las partituras, sino cuestiones más generales como las funciones musivisuales de las piezas que componen la banda sonora, y la diégesis, dejando cuestiones relacionadas con la armonía, melodía y timbres para la segunda parte.

Por tanto, en la segunda parte se va a analizar *A tropa da fraga*. Antes de comenzar es preciso mencionar varias cuestiones relacionadas con el acceso a las partituras a la hora de analizar este tipo de repertorios. Como bien expresa Alejandro Román, es muy habitual enfrentarse a la problemática de tener que analizar sin contar con la partitura debido a su escasez y este hecho hace que sea imposible analizar todas las piezas musicales que componen la banda sonora con la partitura musical: «Por otra parte, el análisis de la música cinematográfica se topa con un problema de complicada resolución: la escasez de material musical escrito, dado que la mayor parte de la música compuesta para el género se ha perdido o ha sido desechada. Tan sólo una pequeña parte se edita y está al alcance del público, pero incluso en este caso se trata casi siempre de arreglos, adaptaciones u orquestaciones realizadas para la interpretación de un concierto»⁹³. En esta ocasión gracias a la cesión de Arturo Kress y Dygra (Manolo Gómez) se ha dispuesto de las partituras anteriormente mencionadas para su análisis.

⁹² Alejandro Román, *Análisis musivisual, guía de audición y estudio de la música cinematográfica* (Madrid: Visión libros, 2017), 34.

⁹³ Alejandro Román, *Análisis musivisual*, 25.

Sin embargo, no está claro que las partituras sean oficialmente las que se usaron para la orquesta ya que han sido generadas gracias al acceso a unos archivos en formato extensión *.MUS*, es decir, archivos correspondientes al software de edición de partituras conocido como Finale⁹⁴. El gran problema que existe con gran parte de los materiales de Dygra es que muchos de ellos fueron a parar al banco debido a su embargo y se sospecha que muchos quedaron dispersos. Por consiguiente, tanto el rastreo de estas fuentes primarias como la obtención de las mismas ha sido complejo.

Algunos datos importantes sobre las partituras que se adjuntan en este trabajo son los siguientes: en primer lugar, no todos los instrumentos que suenan en los archivos de audio que forman parte de la banda sonora se corresponden con los que figuran en las partituras. Un ejemplo inicial muy claro es el hecho de que no aparece la gaita irlandesa en la partitura de «A tropa da fraga», pero sí se puede escuchar y distinguir el timbre de este instrumento al inicio de la película, ni tampoco la gaita gallega en la partitura de «A muñeira das animas». Esto es debido a que posiblemente la gaita no fuera grabada junto con la orquesta por problemas relacionados con la captación microfónica. Se trata de un instrumento que suena mucho más que otros y habría afectado negativamente a la grabación musical. Arturo Kress me confesó que el intérprete de la gaita gallega grabó su interpretación sin partitura. Al ser un instrumento de tradición oral, seguramente el músico que interpretó el pasaje correspondiente a este lo hizo improvisando por encima de la base orquestal previamente grabada.

4.1. Análisis Musivisual: aplicación en el cine de animación

El análisis musivisual que se presenta a continuación no se corresponde con la película en su totalidad. Esto es debido a la imposibilidad de su realización por la falta de acceso a algunos fragmentos musicales y también debido a que resulta inabarcable para un trabajo de este tipo. Por estas razones, se pretende abordar un análisis musivisual centrado en las funciones musicales y la interacción entre imagen, música y sonido de una forma más general y selectiva.

⁹⁴ Finale es un editor de partituras empleado para escribir, ejecutar e incluso imprimir y publicar dichas partituras. Su desarrollador es la empresa MakeMusic. Este programa ha evolucionado y actualmente se conoce como Dorico y pertenece a Steinberg, empresa subsidiaria de Yamaha.

La película comienza con la pieza «A tropa da fraga», cuyo elemento distintivo es la gaita irlandesa al inicio de la pieza. Como se ha expresado anteriormente en este trabajo, la gaita es un instrumento afín y característico de la música celta y por ello es especialmente representativa ya que se la vincula con las llamadas “naciones celtas”: Galicia, Asturias, Escocia, Irlanda y Gales, entre otras. La pieza cumple una función local-referencial de representación de la naturaleza y el bosque de la fraga. Al mismo tiempo, cumple también una función temporal-referencial, ya que la música y el sonido acompañan a la imagen de un día soleado. Con todos estos datos se puede deducir que hay una relación de simbiosis, narrativa y al mismo tiempo, representativa. En ningún momento aparecen instrumentos musicales en la imagen. Por tanto, se trata de música extradiegética.

La segunda pieza da comienzo con el coro de los árboles y con ella se da paso a los créditos iniciales de la película. Se trata de una obra musical interpretada por el grupo DOA, grupo musicalmente vinculado con el género folk y la música tradicional gallega. El tema que se llama «Cantigas das arbores»⁹⁵. Las cantigas como piezas musicales pertenecientes a la cultura trovadoresca y medieval ya han sido sobradamente estudiadas y es aceptado que son piezas que se encuentran habitualmente ligadas a la tradición oral de la música galaico-portuguesa⁹⁶. Al igual que la pieza anterior, cumple las mismas funciones. A continuación, se puede ver el *cue sheet* con el orden de las piezas en relación con el minutado de la película y la banda sonora⁹⁷.

⁹⁵ La traducción de la canción en castellano sería: «Cantigas de los árboles». Hace referencia a los árboles protagonistas que aparecen representados en la película.

⁹⁶ Real academia Española, s.v. «cantiga», acceso el 17 de junio de 2025, <https://www.rae.es/diccionario-estudiante/cantiga>

⁹⁷ El *cue sheet* es un documento en el que se detalla la música utilizada en una producción audiovisual. Normalmente sirve para que las organizaciones de derechos de autor puedan rastrear el uso de la música y pagar a los titulares de los derechos.

EL BOSQUE ANIMADO B.S.O.

<i>TÍTULO</i>	<i>IN</i>	<i>OUT</i>	<i>DURACIÓN</i>
1) A Tropa da Fraga	00:00:40	00:03:21	02:41
2) Cantiga das Arbores (**)	00:03:22	00:05:33	02:11
3) Introducción Folk 1	00:06:06	00:06:28	00:22
4) Furacroyos 1	00:06:28	00:07:27	00:59
5) Moscas en la Telaraña (****)	00:07:52	00:08:42	00:50
6) Luci está Triste 1	00:09:13	00:09:53	00:40
7) Furacroyos 2	00:09:56	00:10:20	00:24
8) Linda está en Apuros	00:10:20	00:13:10	02:50
9) Los Hombres	00:13:32	00:13:45	00:13
10) De Paseo por el Bosque	00:13:50	00:14:09	00:19
11) De Regreso al Pazo	00:15:10	00:15:35	00:25
12) Introducción Folk 2	00:15:36	00:15:57	00:21
13) Melodía de Morriña y Furi 1 (****)	00:16:56	00:17:15	00:19
14) Morriña se Escapa	00:17:10	00:17:25	00:15
15) D'Abondo se Escabulle	00:17:36	00:17:58	00:22
16) Flauta Efecto 1	00:18:40	00:18:54	00:14
17) Luci está Triste 2	00:19:05	00:19:44	00:39
18) Introducción Folk 3	00:20:17	00:20:38	00:21
19) La Corona	00:20:53	00:21:24	00:31
20) Es el Fin 1	00:21:28	00:21:42	00:14
21) Las Huellas	00:24:21	00:24:36	00:15
22) Furi y Cuscús	00:24:42	00:25:16	00:34
23) En el Nido	00:25:27	00:25:42	00:15
24) Cántiga das Arbores (Versión violín)	00:26:15	00:26:40	00:25
25) Melodía de Morriña y Furi 2 (****)	00:26:53	00:27:26	00:33

26) Furi y Cuscús 2	00:27:25	00:27:40	00:15
27) Furacroyos 2ª parte	00:28:05	00:28:54	00:49
28) Flauta Efecto 2	00:29:10	00:29:20	00:10
29) Nuestra Piel 1	00:29:58	00:30:05	00:07
30) Furacroyos 3	00:30:32	00:31:32	01:00
31) Es el Fin 2	00:31:40	00:32:35	00:55
32) Reflejos	00:33:55	00:34:22	00:27
33) Palabra Amor (*)	00:34:22	00:37:05	02:43
34) Furi y Cuscús 3	00:37:06	00:37:50	00:44
35) Cuatro Gotas 1	00:39:05	00:39:28	00:11
36) Cuatro Gotas 2	00:40:52	00:41:26	00:34
37) La Ciudad de los Ratones	00:42:44	00:43:26	00:42
38) Néboa	00:44:10	00:45:10	01:00
39) Melodía de Morriña y Furi C (****)	00:45:20	00:45:50	00:30
40) Introducción Folk 5	00:46:16	00:46:42	00:26
41) Es el Fin 2ª parte	00:46:50	00:47:06	00:16
42) Los Nuevos Amigos de Furi 1	00:47:38	00:48:00	00:22
43) Los Nuevos Amigos de Furi 2	00:48:26	00:49:30	01:04
44) Los Nuevos Amigos de Furi 3	00:49:58	00:51:04	01:06
45) Una de Mosqueo 1 (***)	00:51:06	00:51:19	00:13
46) Nuestra Piel 2	00:52:45	00:52:52	00:07
47) Recordando a Linda 1 (***)	00:52:55	00:54:28	01:33
48) Preparando la Pelea 1	00:54:43	00:56:22	01:39
49) Una de Mosqueo 2 (***)	00:56:46	00:57:00	00:14
50) Ultima Batalla 1	00:57:18	00:58:15	00:57
51) Cabalgata de las Walkirias (#)	00:58:46	00:59:12	00:26
52) Preparando la Pelea 2	00:59:19	01:00:15	00:56
53) Recordando a Linda 2 (***)	01:00:44	01:01:04	00:20
54) Preparando la Pelea 3	01:01:24	01:02:07	00:43
55) Rescate Final A	01:02:08	01:06:12	04:04

56) Rescate Final B	01:06:18	01:08:12	01:56
57) Rescate Final C	01:08:23	01:10:35	02:12
58) La Ultima Batalla 2	01:10:56	01:12:28	01:32
59) Luci Vuelve a Casa	01:13:10	01:15:05	01:55
60) Muiñeira das Animas	01:15:09	01:16:23	01:14
61) Tu Bosque Animado (*)	01:16:24	01:19:40	03:16
62) Qué Mosca Te Ha Picado (*****)	01:19:40	01:22:05	02:25

Duración total de la música56':10''

Todos los temas son composiciones originales de Arturo B. Kress.....40':12''

Excepto:

* Luz Casal05':59''

** Xan Piñón/Xaquín Blanco (Doa)02':36''

*** José Galán.....02':20''

**** Julián Samuel/Antonio Peña02':12''

***** Alberto Barbeito02':25''

Richard Wagner 00':26''

Arturo Kress
Director Musical

TABLA 1. Cue sheet de la Banda sonora de la película

La tercera pieza es «Furacroyos», una pieza orquestal dedicada al personaje principal de la película que se llama Fury (Furacroyos). La pieza simboliza la tranquilidad y armonía del personaje. Esta pieza cumple una función diferente a las anteriores. Se trata de un claro ejemplo de función pronominal, prosopopéyica descriptiva y caracterizadora. De esta forma, el espectador puede empatizar con los pensamientos y emociones de Fury, así como comprender su naturaleza y psicología internas.

Después tiene lugar un fragmento musical dedicado a Lucy, la luciérnaga, la cual ha sido rechazada por las moscas por resultar una extraña ya que no se parece en nada a ellas. Lucy se acerca a un tronco con agua y se ve reflejada. En ese momento, tiene lugar un pasaje musical de carácter melancólico. Al igual que con la pieza dedicada a Fury, la música cumple una función prosopopéyica, descriptiva y caracterizadora.

La cuarta pieza importante de la banda sonora es «Linda está en apuros», una composición musical de carácter dramático en el que se enfatiza el suspense de la acción. Durante este fragmento de la película, los topos Fury y Linda se encuentran cruzando el río de una forma peligrosa e imprudente y esto hace que Linda finalmente caiga al agua. Arturo Kress sin duda quiso reflejar la angustia de los topos con un pasaje musical de carácter cinemático al enfatizarse la acción que se ve y aplicar la música al mismo tiempo. En medio de la acción sucede un hecho importante. Se trata de la caída de una hoja al agua. De repente suena la voz de una mujer a modo de canto y la acción se detiene unos segundos. Este momento se repetirá una vez más en otra escena

posterior durante la película. En este caso concreto, la música cumple una función prosopopéyica descriptiva al revelar el miedo que siente Fury ante la posible caída de Linda al agua, así como el miedo que padece a las alturas. Acto seguido, los topos ayudan a Linda y la música refleja la vuelta a la calma. Los sonidos destacados de este pasaje son el agua, los pájaros y el viento, el cual se percibe tanto con el sonido como con el vaivén de las hojas en las ramas. Hasta este momento, la acción sucede en el bosque y se puede deducir que hay un elemento unificador de todo que es el paisaje sonoro de la naturaleza al ser constante su presencia hasta el cambio de lugar.

Después del rescate de Linda, se escucha «De paseo por el bosque», una pieza alegre en la que destacan los instrumentos folclóricos, la percusión y las cajas que marcan el paso y la marcha de los personajes. Hay una función de evitar el agujero de sonido. A continuación, vuelve a aparecer «A tropa da fraga» y se presenta el personaje de Morriña, la gata de la señora D'Abondo. Aparece también Piorno, un ratón que se está comiendo la ropa de la señora. Aquí la música y el sonido cambia y se empiezan a identificar otro tipo de sonidos que forman parte de un paisaje sonoro diferente: la casa de los señores D'Abondo. Se trata de sonidos afines a cuestiones relacionadas con el hogar. Forman parte de este paisaje sonoro diferente al del bosque aquellos elementos como los crujidos de la madera, el sonido de las puertas de las habitaciones y las pisadas, las cuales resultan ser sonoramente diferentes a las pisadas que se identifican en el bosque. Es precisamente gracias a la música que el espectador puede apreciar la diferencia de manera psicológica sin prácticamente percatarse de este hecho. Después, vuelve a repetirse la música de Lucy, la luciérnaga. Una vez más la música cumple una función de localización y vuelve a aparecer el paisaje sonoro del bosque. Se vuelven a cumplir las funciones anteriormente citadas en la pieza «A tropa da Fraga». Fury, junto con Lucy, descubren que Linda ha sido secuestrada y la acción regresa a la casa de los señores D'Abondo. Posteriormente, son perseguidos por el perro Cuscus y uno de los cazadores compañeros del señor D'Abondo. La música súbitamente se acelera y Fury escapa con suerte. Vuelve el mismo motivo musical con la aparición de Morriña, la gata, que persigue a Fury por el bosque. En un primer momento, Fury piensa que la gata quiere cazarle, pero no es así y entablan una amistad. Durante este momento se puede escuchar «Furacroyos 2ª parte». Como se puede deducir del nombre, se trata de una

continuación de la primera pieza y refleja la calma y el carácter de Fury. En la escena siguiente se pone en duda el liderazgo del árbol Carballo frente al poste telefónico ya que los árboles se niegan a cantar por considerarlo algo absurdo. Se retoma el tema musical de Fury después de la conversación con Carballo, quien le indica el camino a seguir para dar con el paradero de sus compañeros, los cuales se encuentran enjaulados dentro de la casa de los D'Abondo. La acción de la película salta otra vez a la casa. En ella tiene lugar una secuencia con la señora D'Abondo en la cual se dirige a la jaula en la que se encuentra Linda, quien es la elegida por la señora para hacerse con su piel. La música es tétrica y destaca un coro de voces sombrío. Se trata de la pieza «Es el fin», una pieza de estilo sinfónico que, debido a las disonancias y la elección de una tonalidad menor, se logra transmitir la sensación de peligro. Después de un momento cómico y distendido protagonizado por las moscas, tiene lugar la escena en la que se introduce una de las canciones de Luz Casal titulada «Palabra amor». Una vez finalizada la canción, Fury llega finalmente a la casa de los D'Abondo con el objetivo de rescatar a sus compañeros. Gracias a la ayuda del árbol que se encuentra en la entrada, Fury se dirige hacia donde se encuentra el ratón Piorno. El ratón presenta a sus compañeros a Fury y le van guiando por la casa. Una vez finalizada la escena, se retoma el bosque como lugar de la acción. En este punto de la película suena el tema «Neboa⁹⁸». La función de esta composición es drámica y temporal-referencial. Se trata de una pieza que hace una alusión directa a la tormenta y la lluvia. Desgraciadamente, uno de los árboles cae fulminado por un rayo y suena una melodía triste. La acción regresa otra vez a la casa. Con la ayuda de Morriña, Fury y sus compañeros averiguan el lugar en el que se encuentran las jaulas con los topos. En esta escena aparece el tema musical «Los nuevos amigos de Fury», en el que destacan los redobles de tambores que simbolizan la llegada de los rescatadores y el triunfo de Fury. Se caracteriza por tener una función emocional de éxito y pronominal. No obstante, se combinan compases sórdidos que enfatizan la acción dramática del momento ya que los topos siguen en una situación trágica.

El siguiente tema es «Preparando la pelea». En esta ocasión la música se impregna de un sonido militar tipo “marcha” con gran presencia de las trompetas y

⁹⁸ La traducción de Neboa es niebla en castellano

vientos metal, junto con redobles de tambor. Esta presente en todo momento una función anticipativa y cinemática. Acto seguido, la escena cambia y tiene lugar una secuencia en la estancia del señor D'Abondo. Linda consigue escabullirse de su captora hasta que es atrapada por la señora D'Abondo. La música es dramática y tiene cierta reminiscencia de lo siniestro. Posteriormente, aparece uno de los temas más conocidos y empleados en la historia del cine: «La cabalgata de las Walkirias», de Richard Wagner. Este es el único ejemplo de canción preexistente de tradición culta.

Después, da comienzo una de las secuencias finales de la película. Se trata de la pelea en el comedor. En esta secuencia, Fury y los ratones liderados por Piorno se disponen a rescatar a Linda. El tema presente en esta secuencia es «El rescate final». Se trata de un tema con intención heroica y de carácter distendido, lejos del dramatismo de otros temas y momentos. En el minuto 1:07:30 suena el mismo motivo musical que aparece cuando cae la hoja. Una de las tulipas de la lámpara se precipita hacia el suelo y Fury vive un momento a modo de *flashback* y encuentra el coraje que no tuvo en el momento pasado. Es un claro ejemplo de función elíptico-temporal y al mismo tiempo pronominal por dar protagonismo a la situación de nuevo.

Aproximándose al final de la película, suena la pieza «La última batalla» para apoyar la batalla final entre Fury y la señora D'Abondo que tiene lugar en el jardín de la casa. Fury trata de escapar, pero la señora D'Abondo le intenta atrapar con un rastrillo. Se trata de un tema de atmósfera tensa que refleja la angustia final debido a la amenaza que supone la señora D'Abondo. Se combina con momentos suaves y animados que simbolizan cómo se escabulle Fury de los ataques. En este tema juegan un papel muy importante las cuerdas, aunque realmente el peso dinámico lo asume toda la orquesta. Finalmente, los topos consiguen escapar de la casa y la película llega a su fin con el regreso de la tropa de animales al bosque. Hay una secuencia antes de los créditos que sucede en el bosque. Se trata de una escena en la que aparecen el poste telefónico siendo talado. En el momento en que cae al suelo y se desprende serrín, los árboles se dan cuenta de que el árbol ya estaba muerto. La última obra música de la banda sonora de Arturo Kress que acompaña este momento dramático y desolador es «Muñeira das animas», un tema homenaje al folklore gallego ya que la muñeira es posiblemente una de las danzas más características de la música popular gallega. En los créditos suena

primero «Tu bosque animado», tema interpretado por Luz Casal y finalizan los créditos con un tema compuesto por Tito Barbeito y Sergio Pena con el nombre «Qué mosca te ha picado» en referencia a las moscas que han aparecido como protagonistas secundarias durante varias escenas de la película.

Las conclusiones derivadas de la aplicación del análisis musivisual son las siguientes. La música durante toda la película cumple una función extradiegética ya que en ningún momento se observan instrumentos musicales. Precisamente la diégesis se produce con los sonidos, imprescindibles para la descripción, la continuidad y el significado final de las escenas que conforman la película. Por tanto, se entiende que el diseño sonoro es fundamental para generar una síncrexis y diégesis continua, ya que durante todo el metraje tienen relevancia dos paisajes sonoros claramente diferenciados: el bosque animado y la casa de los señores D'Abondo. El bosque es construido gracias a una relación entre música e imagen de simbiosis, pues sin la música, la imagen perdería todo el sentido y viceversa. En contraposición, en las escenas que tienen lugar en la casa, se da una relación de ósmosis aunque en ambas localizaciones hay momentos en los que la relación se puede considerar de síncrexis. En definitiva, durante toda la película nunca deja de tener significado la música y el sonido y siempre están integrados ambos con la imagen animada. De no ser así, posiblemente no se entendería gran parte del metraje y muchas escenas perderían el sentido.

4.2. Análisis de «A tropa»

Para entender mejor cuestiones relativas a las funciones anteriormente explicadas y, al mismo tiempo, para analizar cuestiones de identidad gallega dentro de las composiciones musicales que forman parte de la película, es pertinente contar con la partitura siempre que se pueda. Por ejemplo, un hecho que no hubiera sido posible saber con exactitud sin la partitura o sin haber entrevistado a Arturo Kress es el siguiente. No consta la gaita en las partituras orquestadas que he manejado para el análisis de este trabajo. Seguramente la gaita no se incluyó porque hubiera sido muy complicada la grabación de la Orquesta sinfónica de Galicia si se hubiera interpretado a la vez que el resto de instrumentos. Parece ser que ambas gaitas se grabaron posteriormente en el estudio y sus melodías fueron ejecutadas de manera improvisada, hecho relacionado con la música popular urbana. Quizá en el futuro se puedan encontrar partituras en las que se refleje este instrumento gracias a los últimos avances entorno a la inclusión y reconocimiento de la gaita dentro de los estudios superiores de música. Una noticia publicada en el periódico *La voz de Galicia* evidencia este logro: «¿Un máster de gaita en el conservatorio de Vigo? Podría parecer una inocentada, pero no lo es, y un músico de Vedra ha sido el primero en obtener esta titulación marcando un hito en la profesionalización...»⁹⁹.

El presente análisis va a constar de varias partes claramente diferenciadas. Por un lado, se van a analizar los códigos armónicos y melódicos destacando los parámetros musicales: melodías, armonía, motivos, etc. Además, se van a analizar los códigos texturales y estilísticos para poder entender las influencias. Por otro, se presentarán las conclusiones derivadas del análisis

La pieza «A tropa da fraga» es el primer tema que aparece en la película. Con este tema comienza la película en el segundo 00.00.40. Se trata de una obra que cumple la función de obertura de la película. Mientras suena, aparecen andando dos cazadores y su perro en busca de topos y animales para capturarlos. Más tarde se conoce que uno de

⁹⁹ Patricia Calveiro, «Un músico de Vedra, primer titulado del máster de gaita en Galicia...y no es una inocentada», *La voz de Galicia*, 29 de diciembre de 2024, último acceso el 23 de junio de 2025, https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/santiago/vedra/2024/12/29/vedres-primer-titulado-master-gaita-galicia/0003_202412S29C12991.htm

los cazadores es el señor D'Abondo y el perro se llama Cuscus. El plano cambia y se muestran los árboles animados manteniendo una conversación. Es en este momento cuando se presentan dos personajes importantes: el árbol Carballo y Fury o Furacroyos, el topo protagonista. La pieza musical se encuentra en la tonalidad de Sol Mayor y en compás de 4/4. En la armadura se puede observar el fa sostenido que nos indica este dato. Hay cuatro conjuntos de instrumentos claramente diferenciados en la partitura a los que se suman el arpa, la marimba y algunos instrumentos de percusión como el bombo:

- Conjunto de viento-madera formado por: tres flautas, un clarinete en Sib, un fagot y un contrafagot

- Conjunto de viento-metal formado por: una trompa, dos trompetas, dos trombones y una tuba

- Marimba

- Arpa

- Bombo y timbal (percusión)

- Conjunto de cuerdas formado por: dos violines, viola, violonchello y contrabajo

La parte inicial de la pieza dura los veintitrés primeros compases. Durante los seis primeros compases, la dinámica es *pianno* hasta que cambia a *piannísimo*. Es un claro reflejo de la calma inicial que cumple el objetivo de representar la tranquilidad que se percibe en el bosque. Sin embargo, esta calma será alterada por la intrusión de los humanos y su perro. A nivel tímbrico, la obra comienza con las cuerdas graves realizando notas pedal hasta la llegada del primer motivo melódico que es ejecutado por los tres violines.

L. 114

Ejemplo 1. Primeros compases de «A tropa». Se observa la armadura y el cambio de *p* a *pp*, es decir, de *piano* a *pianísimo* o de suave a muy suave.

Ejemplo 2. Motivo melódico y armónico de la sección de cuerdas. Se intercalan arpeggios ascendentes y descendentes junto con notas pedal que son ejecutadas por la sección grave de las cuerdas. Compases 7-12.



Ejemplo 3. Motivo melódico-rítmico que realiza la marimba. Compases 17 a 19.

La sección de viento-madera aparece en el tercer tiempo del compás 15. Las tres flautas realizan la misma melodía al unísono. Se trata de una melodía cromática con notas de un tiempo de compás de duración (negras). Al llegar al compás 23 se produce una cadencia de cuarto grado (en do) que indica el final de la introducción.

La pieza cambia radicalmente a partir del compás 24. Se aprecian frases y motivos que se irán repitiendo y variando. Se presenta aquí una posible tabla mediante la cual dividir lo que sucede a partir del compás 24.

Tema A (24-41)		Tema B (42-65)		Tema C (66-80)	
A1	A2	B1	B2	C1	C2
24-31	32-41	42-55	56-65	66-74	75-80

TABLA 2. Clasificación propuesta por el autor de los temas por subtemas y compases

Se propone la división en temas musicales ya que comparten elementos, pero al mismo tiempo se dan los suficientes cambios como para diferenciarse entre sí. El motivo melódico más importante es el siguiente.



Ejemplo 4. Motivo rítmico que ejecutan las cuerdas (también lo ejecuta una de las flautas). Se aprecia silencio de negra seguido de corchea en los violines y la viola, mientras que en las líneas graves se ejecutan negras.

Mediante este motivo se reflejan los andares de los humanos junto con su perro, los cuales se puede asemejar a una marcha. El tema A y B presentan bastantes similitudes ya que en ambos el motivo rítmico conductor es precisamente el del ejemplo 4. Sin embargo, se deben destacar los siguientes motivos melódicos del Fagot (motivos de A1 y A2)



Ejemplo 5. Primer motivo interpretado por el fagot. Compás 24.



Ejemplo 6. Segundo motivo interpretado por el fagot. Compás 26.

Al igual que sucede en la línea del fagot, las flautas también se presentan como protagonistas de la parte melódica debido a dos motivos que se repiten en ambas partes del tema A.



Ejemplo 8. Segundo motivo interpretado por la flauta II. Compás 26 y 27

78



Ejemplo 9. Compases 28 al 31 interpretados por los violines en dinámica de pianísimo. Se observan notas de larga duración



Ejemplo 10. Compases 37 al 39. Se observa un fraseo melódico en el que destaca el salto ascendente de quinta y el descenso de medio tono. Se trata de un motivo similar al del ejemplo 6.

El tema A finaliza en el compás 41 mediante una cadencia perfecta en Re. Cabe destacar la escala cromática descendente que es interpretada por el violonchello y contrabajo que comienza en si bemol y acaba en mi.



Ejemplo 11. Escala descendente final del tema A2. Se trata de un descenso cromático hacia el final cadencial del compás 41, mediante el cual se da paso al tema B.

El tema B da comienzo en el compás 42. Este tema se divide en dos partes: B1 y B2. La parte B1 es prácticamente igual a A2 aunque se presenta con un fraseo melódico

mucho más largo. La principal diferencia entre los fraseos de B1 y A2 es la duración y las notas de los motivos. En el tema B1 son cuatro notas mientras que en A2 son tres.



Ejemplo 12. Fraseo de las flautas. Compases 50 al 55.

La parte B1 finaliza en el compás 55 y se inicia B2, en la cual se aprecian bastantes similitudes con A1 debido a la repetición de los motivos que se encuentran en la línea del fagot. El motivo más característico de B2 es sin duda la escala descendente que tiene lugar en el compás 63. Se trata de una caída hacia el final de la parte B. La parte C da comienzo en el compás 66. La primera parte denominada C1 es diferente a C2 debido a las notas lentas, los silencios y el uso de algunos motivos melódicos. El violonchello y el contrabajo ya no ejecutan notas negras. Esta parte finaliza al llegar el cambio dinámico que se indica (mezzoforte) con la marimba y el arpa. Se trata de el mismo motivo melódico que se ha ido repitiendo durante toda la pieza musical y que se puede ver en la ilustración 13. En el resto de instrumentos se suceden motivos melódicos que han aparecido anteriormente recayendo todo el peso protagonista en la marimba, la cual sólo había destacado en la introducción. Se puede interpretar que de esta forma se busca cerrar la piza musical. La parte final de la pieza comienza en el compás 81 y finaliza en el compás 86 con el golpe del triángulo y la sección de cuerdas al unísono.



Ejemplo 13. Motivo melódico y rítmico que ejecutan la marimba y el arpa al unísono que comienza en el compás 75 y finaliza en el compás 80.

Gracias al análisis realizado se puede concluir que la pieza consiste en un poema sinfónico formado por una introducción y la sucesión de varios temas (tema A, B y C) hasta la llegada de una parte final. Todos los temas comparten el mismo motivo melódico/rítmico del ejemplo 4, pero en cada uno de ellos se van generando diferentes variaciones de los motivos melódicos. Se trata de una pieza musical que está al servicio de lo que acontece en la película. Por esta razón tienen lugar los cambios dinámicos tan bruscos y se van sucediendo momentos de tensión marcados por saltos ascendentes y descendentes alternados con saltos pequeños de medio tono. A nivel armónico se trata de una pieza relativamente sencilla que se mantiene en la tónica y juega con los grados IV y V para las partes cadenciales.

V. CONCLUSIONES

El estudio del cine de animación en España, así como el análisis de la música empleada en las películas de este género en particular es de especial interés para entender las influencias plasmadas en determinadas épocas pasadas como es el caso de *El bosque animado, sentirás su magia*. Se trata de un campo de análisis poco explorado, pero posible de analizar gracias en gran medida a la aplicación del análisis musivisual. Mediante la aplicación de este tipo de análisis se puede acercar la obra al estudio del paisaje sonoro y del diseño sonoro para poder entender cómo se articulan ambos en el espacio ludonarrativo. El estudio y análisis de los agentes imprescindibles como fueron en este caso: Arturo Kress, Manuel Gómez Santos “Manolo Gómez” y Ángel de la Cruz es primordial para poder completar y enriquecer el contexto compositivo de la obra musical detrás de la película y así acercar la creación a posibles interesados en este tipo de arte.

En este estudio de caso (Dygra Films y Arturo Kress) se demuestra la fuerte vinculación y la clara intención, tanto del conjunto de profesionales que trabajaron en la productora para la película *El bosque animado, sentirás su magia*, como del máximo responsable en el panorama compositivo y musical, de reflejar la cultura gallega empleando instrumentos como la gaita y el arpa y presentando composiciones basadas en bailes tradicionales como la *muñeira*. Por consiguiente, se puede afirmar de manera rotunda que la marca musical celta ha quedado presente en toda la banda sonora de esta película.

Por último, se puede afirmar que Arturo Kress es un claro ejemplo de técnico de sonido, músico y compositor musical. Su forma de componer y organizar la banda sonora demuestra una vez más la relevancia del tratamiento y estudio de la dicotomía que surge entre el sonido y la música o, dicho de otra forma, diseño sonoro y composición musical.

VI. ANEXOS

6.1. ENTREVISTA A ARTURO KRESS

Arnau Roger Barba: Vale. Entrevista a Arturo Kress. Toma 1. Bueno, pues, encantado de tenerte aquí, Arturo, es una pasada que me recibas en tu estudio

Arturo Kress: Un placer

Arnau Roger Barba: Para poder hablar de lo que hemos estado comentando estos últimos meses del trabajo que tengo yo en mente de fin de máster y un poco del tema de cine animación, gallego, porque en su momento fue una revolución *El bosque animado*, *El sueño de una noche de San Juan*. Estas películas que hemos visto de pequeños, en los que ahora ya somos adultos, pero de pequeños las vimos y fueron super interesantes. Pues lo primero de todo, quería preguntarte, sobre tu trayectoria profesional, que me cuentes un poco los primeros proyectos, si ya entraste en el largometraje de animación o empezaste en cortos o en videojuegos

A.K.: Claro. Sí, bueno, es una cosa que yo en ningún momento de mi vida pensé que yo quería dedicarme a ser compositor musical ni a dedicarme al audiovisual. Fue una cosa que me surgió. Yo tenía un amigo con el que tocábamos en un grupo y resulta que un hermano de él montó una productora y me dijeron que podía intentar hacer una banda sonora para un pequeño proyecto. Entonces, como me apuntaba todo, me metí un poco por ahí y vi que se me daba bien. Me lo pasaba bien haciendo. Entonces dije, bueno pues lo hago. Luego una cosa tiró de otra y por ahí empezó un poco el tema de la animación. Los ordenadores eran como unas calculadoras grandísimas. Para hacer una pequeña animación tenías que tirarte ahí mogollón de datos que introducir y tal. Y yo, claro, a mí me me sugería ideas de sonido. Cuando esto se desarrolla así, me sugiere tal acorde. Entonces vi que se me daba bien y tiré por ahí un poco. Finalmente, me siguieron llamando para trabajos. Entonces, empecé con el tema de hacer bandas sonoras

A.R.B.: *Bicho*, por lo que me comentó Manolo Gómez, director de las películas de *El Bosque Animado*, *El Sueño*, y y dueño de Dygra Films también director de la productora que desarrolló las películas ¿se partió de *Bicho* en parte o *Bicho* fue de alguna manera un videojuego que tuvo algo que ver o no?

A.K.: No sé cómo está el tema. Mi experiencia con *Bicho* fue la siguiente. Hice la banda sonora. Hubo dos versiones. No tengo muy claro de que, porque claro eso ya es una cuestión a nivel de la productora, de los que se dedicaban a imagen, animación y tal. Si fue precursora o de que luego que la productora se dedicara a hacer animación no lo sé. En cualquier caso, lo que sí que tengo claro es que *Bicho* era un proyecto que a mí me llegó a resultar desafiante. Había un realizador que decía cómo quería la música. Yo empecé a hacer así algunas pruebas. En el noventa y seis. La anécdota es que, por situarla. El realizador decía que quería una banda sonora en plan Hollywood con elementos sinfónicos y con grandes medios. Y yo empecé a probar, pero no funcionaba. Y derepente no sé cómo. Me dio la inspiración sobre el bicho y se me ocurrió que podía encajar el rollo heavy. Yo cogí y llamé a un amigo guitarrista que le gusta el *trash metal* y le dije que se viniera a dar unos guitarrazos. Yo cogí la batería. Nos pusimos e hicimos un tema que se llama *Bicho*, es decir, la banda sonora. Y según lo vieron todos les pareció genial. Son cosas que surgen así y no aparecen en los libros. No era plan de hacer tampoco cosas muy elaboradas. A mí se me ocurrió aquello con cuatro acordes y quedó súper guay. Todo el mundo quedó contento

A.R.B.: Te lanzo la siguiente pregunta. En relación con elementos de la música gallega ¿ya empezaste a introducir elementos de la música gallega ahí?

A.K.: Bueno, en lo que estamos hablando de *Bicho* no. Eran todo elementos musicales tipo heavy y otros sonidos. Vale. Pero donde sí que empezó un poquito fue ya a finales de los noventa. Como que todos vamos bebiendo, ¿no? De lo que está trascendiendo en el mundo musical a nivel audiovisual. Entonces, las bandas sonoras siempre estuvieron un poco supeditadas al tema popular. Por ejemplo, eso ya empezó en los años sesenta, setenta, que se importó la música tradicional irlandesa para películas. Ya no digo los míticos western los cuales se aprovechaban de esas armonías, melodías para elaborar un nuevo estilo, pero que venían siempre de unas raíces. Siempre viene todo de unas raíces. Entonces, en esa época cuando yo empecé a hacer los primeros bocetos del bosque animado, algún cortometraje y tal me influenciaron una serie de compositores. Estaba de moda el compositor que se llamaba James Horner, que en paz descansa, que hizo

Breveheart (1995) con la que además se llevó el premio Óscar en la película¹⁰⁰. Que hizo con estas melodías de música irlandesa, con la gaita irlandesa, muy suave, pero las percusiones, el bodhran, todo esto le daba muchísimo juego. En las películas. Entonces, luego ya en el año dosmil fue cuando vino la película de *Titanic* (1997) y se utilizó una banda sonora totalmente irlandesa, también compuesta por James Horner¹⁰¹. Y ahí ya empezó a pedirme toda la gente que me encargaba trabajos para películas, programas de televisión, documentales que compusiera sobre este tipo de música, es decir, música tipo medio irlandesa. Entonces relacioné que la gaita gallega y la irlandesa eran afines. Había muy poco trecho entre ambas culturas. Simplemente cambian un poquito los instrumentos. El cliché de celta está ahí. En realidad, hemos importado un poco ese empuje de música celta. Pero lo gallego es diferente. Todos estamos influenciados, de algo. Hace trescientos años una muñeira era una cosa innovadora y ahora es una cosa, pues más antigua. En cualquier caso, cuando realmente me encargaron mi primer trabajo más importante fue la banda sonora de *El Bosque Animado*, sentirás su magia. Me dijeron que la trama transcurría en los bosque de Galicia y queremos que tenga ese toque, pero que también que sea internacional y que se pueda exportar. Entonces, claro, ahí lo primero que quiero hacer es meterme en ese ambiente. Lo primero que hice fue irme al bosque a escuchar el paisaje sonoro. A escuchar los sonidos de ese bosque. A ver qué me sugerían. Yo no quiero hacer lo que funciona, yo quiero hacer algo diferente. Quiero hacer algo mío, algo que me invento yo. Eso es lo más difícil a la hora de componer. En definitiva, a la hora de crear sonidos. Entonces cogí el coche y me fui allí a la Fraga de Cecebre y me perdí por allí. Empecé a escuchar los coches en la autopista que pasaban. Por lo menos estuve ahí. Simplemente el hecho de ir ahí y sentirme ahí fue importante. Eso ya me me dio la inspiración para venir al estudio y ponerme a trabajar en esos ambientes. Por un lado, sonoros, porque claro, yo lo encajo todo en el mismo bloque. La banda sonora y el sonido son cosas que tienen que ir muy acorde. Como compositor te quieres lucir. Quieres hacer una banda sonora, en plan John Williams y a lo mejor es un cortometraje que necesita cuatro notitas y quizá necesita más sonido. Entonces, como tengo la suerte de haber trabajado en sonido y en música combino

¹⁰⁰ Se hace referencia a la película dirigida por Mel Gibson en 1995

¹⁰¹ Se hace refencia a la película Titanic dirigida por James Cameron en 1997

ambas formaciones y experiencias porque muchas veces los compositores y los músicos se pelean con los técnicos de sonido. El de sonido quiere tener protagonismo haciendo sus pasajes sonoros y el músico quiere hacer sus grandes éxitos de banda sonora. Entonces fue donde me di cuenta de que en realidad tú, cuando eres compositor, puedes componer lo que te de la gana. Tú eres el artista, compones lo que quieras. Ahora, si tú trabajas por encargo en una banda sonora el trabajo es de un equipo. Hay un director, un productor, claro. Las peleas del directo con dirección y con producción. Claro, dirección dice: «yo que ahí quiero tener este despliegue de medios y tal», pero producción dice: «ah, esque no tenemos presupuesto para eso». Entonces tienes que adaptarte un poco a todo lo que hay. Con eso tienes que conseguir hacer lo que quede bien para el proyecto. Para mí lo fundamental como compositor es entender qué es lo que el proyecto requiere, es decir, yo no me quiero lucir. Yo no quiero hacer ahí una obra maestra porque a lo mejor en ese caso lo que se requiere es hacer cuatro notitas, hacer cuatro soniditos, hacer algo que encaje en y eso es lo que va a funcionar. Y la gente luego al final, lo que ve es la película

A.R.B.: Claro, hay que pensar que *El Bosque animado*, *El sueño una noche a San Juan* y el resto de películas de Dygra eran de animación, es decir, que se puede pensar que el público principal de la película van a ser niños. Quizá es un poco desorbitado plasmar una banda sonora, como puede ser de una película como *2001:Odisea en el espacio*¹⁰² o alguna película como *El Padrino*¹⁰³. Hay que tener en cuenta el público

A.K.: En la fase de producción de *El Bosque* hicimos un estudio. De hecho, fue un compañero mío por los colegios llevando trocitos de músicas a las clases. Esto fue para hacer que los niños escucharan y opinaran. Los tengo ahí. Tengo ahí unos tochos así de todas las clases diciendo, ¿qué canción te gusta más? Ellos respondía: «ésta» y las apuntaban. Hicimos como una especie de sondeo. Claro, un sondeo para ver qué escuchan los niños. Los niños oyen el doble que tú y yo juntos, es decir, nosotros a los treinta años ya bajamos de frecuencia. Ellos oyen muchísimo y perciben mucho más. Claro, no por decir que la banda sonora sea para niños vaya a ser necesariamente más sencilla. No. Para nada, es es un concepto muy equivocado. Entonces es muy

¹⁰² Se hace referencia la película dirigida Stanley Kubrick

¹⁰³ Se hace referencia de la película dirigida por Francis Ford Coppola

interesante que cuentes esto. Nosotros no lo enfocábamos para los niños, lo enfocábamos para todos. Los niños van con los padres a verlo. Les tiene que gustar a todos. Mi objetivo es hacer algo que funcione.

A.R.B.: Que la animación funcione con la música, que disfrutes haciéndolo y que quede bien,.

A.K.: Porque yo me di cuenta si queda bien o si no queda bien, ¿no? Entonces, evidentemente cada uno tiene esas dudas. A ti te puede gustar y a mí no. Entonces, a mí me gusta el jazz y a mí me gusta la Mozart. Y a ti no. Y tú me dices: «a mí me gusta el jazz y a mí me gusta Mozart, entonces no no tal». Pero en fin. Es muy difícil llegar en el audiovisual llegar a conectar con todo el público, es imposible, vamos. Pero bueno, en cualquier caso, el planteamiento es eso. Encajar en el global, es decir, la película es la película. Es lo que importa. Tú eres un pequeño engranaje de todo. Tú tienes que cumplir.

A.R.B.: Cada uno tiene su rol, su porqué y si no, no funcionan las cosas. Y hay que hacer que funcione, apoyarlo.

A.K.: Sí. Ese es el objetivo principal.

A.R.B.: Actualmente sigues la trayectoria que me has comentado. Hemos estado hablando de lo de *Bicho*. Con Dygra empiezas a trabajar con Manolo y con Ángel a raíz de..

A.K.: Sí, Dygra, bueno, pues fue ese gran éxito del bosque animado que dosmil uno. Cuarenta países. Fue éxito en taquilla.

A.R.B.: Además, fue el primer gran proyecto de Dygra.

A.K.: Te cuento. Siguió *El sueño de una noche de San Juan*, que también fue un gran despliegue.

A.R.B.: Luego vino la continuación de *El Bosque*, *Espíritu del bosque*.

A.K.: La secuela fue *Espíritu del bosque*. Estuvo bien. Con David Rubín, que es un gran creador de películas. Además ya estuvo antes en las filmaciones de *El Bosque* y *El Sueño* integrado en el equipo. Y después hubo una a mayores que dirigió Juan Galiñanes,

que a mí me me parece una gran película: Holly Night!. Que pasó sin pena ni gloria porque ahí ya afluyeron problemas económicos y cuestiones de otro calado ya la trayectoria con Dygra llegaba a su fin. Si no tienes un músculo económico para promocionarla y que la vaya la gente a ver al cine, pues ahí se queda. Hicimos una buena banda sonora con, bueno, villancicos, versiones y varias.

A.R.B.: En definitiva y por tenerlo claro. Entonces tu trayectoria en Dygra fue las cuatro películas de Dygra. Actualmente se van a cumplir veinte años del lanzamiento de la película *El sueño*, que también eso es una cuestión que me parece tremendamente interesante. Una vez más lo hablaba con Manolo hace unos meses cuando le contacté. El tema del tiempo de lo que fue en aquel momento y cómo os veis ahora después de veinte años. Cómo ha pasado el tiempo con las películas, qué lectura sigue teniendo o no, porque el tema del bosque transmitía una moraleja ecologista de esos topillos que sufrían la invasión de la tecnología y la imposición de ese poste eléctrico ahí en el bosque.

A.K.: Claro, pero ahora hay que dejar sitio a las siguientes generaciones, ¿no? Nosotros ya hemos vivido esa época de gloria y de combate. Yo sigo componiendo. Sigo teniendo trabajos para todo tipo de cosas más que animación. Sobre todo me surgen documentales.

A.R.B.: *A Virxe Roxa*, si tengo entendido, ¿es uno de tus últimos trabajos?

A.K.: Ah, sí, es de los últimos. Está muy bien

A.R.B.: Además de eso también tengo entendido que tienes tus proyectos musicales como Adhara and Ritman

A.K.: Sí, he vuelto a los escenario porque para mí la música es la música. Después de estar años y años encerrado en el estudio, ahí componiendo y grabando. Para mí, la esencia de la música es el directo. Entonces, ahora estoy a tope.

A.R.B.: Lo último que quería preguntarte en esta parte biográfica inicial de la entrevista, es sobre los premios, reconocimientos de trayectoria desde que comenzaste con *El bosque* hasta ahora.

A.K.: Los premios los tengo ahí desde el año ochenta y nueve. El primer concurso de Televisión española en Galicia. Un grupo que yo monté un grupo que se llama Los cinco duros, que era transgresor en aquella época durante los años ochenta. Fuimos allí a tocar y nos dieron un tercer premio. Y luego el resto son premios de cortometrajes. Uno es de *Paranoia Dixital*. Ese fue el primer cortometraje con Ángel de la Cruz con el actor Pedro Alonso. Pedro Alonso por aquel entonces era un chavalito joven y fue brutal. Ese cortometraje fue el primer premio del que fuera luego actor que interpretaría a Padre Casares en Voz audiovisual. La que ya no existía era la Academia Galega de Audiovisual. Eso son ahora los premios Mestre mateo. Antes era la AGAPI (Asociación Galega de Productores Independientes). Se juntaban todos los años y hacían una gala. Para sorpresa de todos, Ángel de la Cruz, que era un crack, consiguió el Palacio de la Ópera y pudimos grabar a la Orquesta Sinfónica de Galicia que estaba empezando. Aún tengo el vídeo ahí grabado de televisión de Galicia de la orquesta tocando los temas de los nominados. Luego estaba hubo dos o tres premios que fueron de cortometrajes. De aquellas aquí no se hacían películas. Quizá alguna hubo. La Orquesta Sinfónica estaba empezando. Me dieron el premio. Otro premio fue otro cortometraje que era para Adivina Producciones. Este lo hicieron Jorge y Álex. Los siguientes premios ya fueron con Dygra.

A.R.B.: ¿Mestre Mateo alguno?

A.K.: Recibí premios por la academia de la música y un Mestre Mateo por la banda sonora de EL sueño de una noche de San Juan. Luego tengo otro por ahí que es de los Mestre y no recuerdo de qué.

A.R.B.: Te iba a preguntar, ¿los Mestre empezaron a, digamos, ya a establecerse como premios en los 2000?

A.K.: Eso todavía habíamos cinco, porque no fue de los primeros. De las primeras ediciones de los Mestre. Que todavía, es la de Cron, o sea, es que Y sí, 2005, porque fue el sueño, el sueño fue el primer mestre Mateo.

A.R.B.: De hecho, tengo entendido también que ya en cuanto a la dirección de las películas que ganaron los Goya en su momento fueron *El bosque* y *El sueño*. Se estrenaban las categorías de cine animación por aquella época. Era un premio que se empezó a tener más en cuenta en el cine español. Es una cosa que llama la atención ¿fuiste nominado a los Goya?

A.K.: En los Goya yo no me llevé ninguno, pero estuve en una película que llevó 8 Goyas. Fue donde conocí a Ángel de la Cruz. Estuvimos en un rodaje de una película en La Habana (Cuba). La película se llama *Tirando banderas* y era un elenco supergrande. Los productores consiguieron subvención de cultura porque la obra era de un escritor gallego. No me acuerdo de mucho. Se que fuimos de meritorios. Yo iba de aprendiz de soni allí. Ángel iba de decoración. Y esa película al final consiguió unos cuantos Goyas. De sonido no consiguió. Esa fue mi primera gran experiencia. *El Bosque Animado* obtuvo a la mejor película de animación y a la mejor canción que hizo Luz Casal

A.R.B.: Que colaboraba otra vez Pablo Guerrero y Luz Casal, ¿no?

A.K.: Sí. él hizo la letra y sí. Y se llevaron dos premios Goya. Luego también elaboré el CD de la banda sonora incluyendo los temas de Luz Casal y toda la banda sonora, es decir, la mía con la orquesta, más los añadidos folk del grupo DOA, que era un grupo de aquí conocido en aquellos años.

A.R.B.: Sí, de Xoan Piñón, ¿no?

A.K.: De Xoan Piñón, creo que sí. Exactamente. Lo que te comentaba de las gaitas. Yo combiné la gaita gallega en *El bosque animado*. En las partes suaves con la orquesta metí la gaita irlandesa que es lo que funcionaba bien, pero yo quise meter la gaita gallega por tener algo tradicional de Galicia. Es una gaita un poco más estridente, más agresiva. Entonces había partes que no encajaban y yo quise meter ese instrumento. Se llevó una nominación a los Premios de la Academia de la Música. Finalmente, el premio se lo llevó *Juana la Loca*. Ahí José Nieto, que era uno de los megacracks que compusieron la banda sonora.

A.R.B: Saltando ahora a la parte biográfica que buenamente me has contado, pasamos ahora al la temática ahondando un poco más en varios terminos como son el paisaje

sonoro y el diseño sonoro. Ya me has comentado que para ti es fundamental entender la atmósfera de lo que vas a componer o diseñar de manera sonora. Es importante ir a visitar la localización, ¿no? En este caso la historia de Fury tiene que ver con la con la Fraga de Cecebre de la novela de Wenceslao Fernández Flores

A.K.: Eso es. Hay que ir allí. Ver y sentir cómo es el paisaje de manera que luego se diseñe el sonido acorde con una manera. Muchas veces piensas que tienes que hacer que suene el agua de una manera y a lo mejor descubres otra y suena. Es fundamental investigar un poco y ver.

A.R.B.: Es ese rol de muchos en muchos largometrajes de cine. No tiene que ser necesariamente de animación. El compositor suele ser una figura externa que es contratada para que te haga una melodía, una composición y que trabaje en esa parte musical por encargo. Un rol que está en toda la película como fue tu caso, ¿no? De estar desde principio a fin en en todas las películas.

A.K.: Claro, pero te tienes que meter dentro del proyecto. Aunque te encarguen por fuera tienes que leer el guión. Tienes que hablar con el director. Tienes que hablar con todo el equipo para meterte un poco. No entiendo lo de hacerlo externamente. No funciona bien que te den la película hecha y hacerlo encima. No. Tienes que meterte desde el principio en la película y saber de qué va todo porque el director lleva con eso dos años y tiene más en mente lo que realmente quiere reflejar. Eso es lo fundamental, entender cuál es el objetivo final.

A.R.B.: Estoy totalmente de acuerdo. Sobre regionalism me has comentado que el instrumento fundamental en El bosque animado es la gaita gallega directamente, pero que a su vez bebe mucho de la influencia irlandesa

A.K.: Claro. Yo quería usar la gaita gallega en principio. De hecho, la usé en algún tema porque quedaba bien, pero no en todo. Si no queda bien en el contexto sucede lo que decíamos antes. No lo hago. Era una cosa que yo quería incluir. También otros instrumentos. Sin irte al folclore directamente, pero tienes que ver la película. Tienes que evitar que algo no encaje.

A.R.B.: Te pregunto ahora sobre «Muñeira das Ánimas»

A.K.: La *muñeira* es un nombre de pieza folclórica muy dramática. Quedó muy guay con la gaita gallega. Sin embargo, la introducción del bosque, quedó en segundo plano. A medida que se iban metiendo en la Fraga fui utilizando la irlandesa por ser más clara.

A.R.B.: ¿En el sueño también podemos hablar de regionalismo gallego? ¿No? ¿Sí?

A.K.: Ahí que fueron otros elementos. Hablaría de regionalismo onírico

A.R.B.: Pero algún leitmotiv o alguna cuestión que recuerdes o ¿es totalmente diferente?

A.K.: Tenía aquí un instrumento que se llama theremin. Es el instrumento que se usaba para los alienígenas en las películas . Se lo metí a las brujas porque me dio la gana. Yo grabé con la orquesta y por encima le metí ese sonido que le daba al rollo fantasmagórico de brujas y quedó guay, pero claro, ahí no metí ninguna gaita ni metí nada porque no me lo pedía. En *El sueño*, claro, pues entonces ahí no vale. Y entonces cuando vuelves después del sueño al Espíritu del bosque, al ser continuación del bosque sí que hay algún árbol. Ahí sí que retomé algún leitmotiv. Algún tema más céltico.

A.R.B.: Vamos a parar que ya no tenemos tiempo. Muchas gracias Arturo

A.K.: De nada. Un placer.

6.2. ENTREVISTA A ÁNGEL DE LA CRUZ

Arnau Roger Barba: Bueno, pues encantado de estar aquí contigo, Ángel. Muchas gracias por por recibirme para esta entrevista. Bueno, lo primero de todo, me gustaría que me contaras un poco relacionado con la parte biográfica sobre tu carrera como director. Cómo conociste a Arturo y tu relación con Dygrafilms en estas películas, que son *El Bosque Animado*¹⁰⁴ y *El Sueño*¹⁰⁵.

¹⁰⁴ Se refiere a *El bosque animado, sentirás su magia*, película de Dygra Films

¹⁰⁵ Se refiere a *El sueño de una noche de San Juan*, película de Dygra Films

Ángel de la Cruz: Pues nada, decirte que yo no iba realmente para arquitecto. Lo que pasa que siempre me había gustado el cine. Fue mi evasión desde niño. Yo ya soy una persona con una edad. En casa no había televisores. La televisión en España había nacido once años antes que yo. Entonces, era una época en que realmente el ocio era poder ir al cine, y yo fui desde muy pequeñito, desde los 4 años recuerdo que ya me metían en el cine, incluso a veces solo, hoy le hubiesen quitado la patria potestad a mis padres por dejarme solo en el cine, pero me fascinaba. pero es claro, eso no quería decir nada. Intentar, en aquella época. Dedicarse al cine en Galicia era como querer ser astronauta o algo por el estilo. Entonces, yo como tenía mano para el dibujo, pues finalmente, y aquí había en La Coruña una facultad de arquitectura. Finalmente me matriculé ahí e incluso llegué a trabajar siete años en una ingeniería. Mientras estudiaba, trabajaba también. Empecé como delineante y después acabé siendo, pues, el jefe del equipo. Pero, precisamente por esa habilidad para para dibujar, hubo un antiguo compañero de colegio, Jesús Vecino, que todavía hoy se dedica a ello. Está trabajando en Filmax ahora mismo. Trabajó en la voz audiovisual también, pero tuvo su propia empresa, Luz Directa¹⁰⁶. Cuando nació la televisión de Galicia en el año ochenta y cinco, ellos empezaron a hacer trabajos. Hacían de vez en cuando cortos como producción propia, pero trabajaban para televisión, para la Voz Audiovisual, que aún no tenía montado el proyecto, el grupo que que luego se montó audiovisual, ¿no? Y Jesús, que había empezado arquitectura también y que fuimos compañeros de colegios desde los ocho años, me llamó un día para hacer unos *storyboards* de un proyecto de un proyecto suyo. Y bueno, pues yo le hice los *storyboards*. Esos proyectos salieron. Entonces me llamaron para otro. Luego me dijeron oye, ¿te atreves a hacer un decorado, y como yo le digo a todo que sí, pues también recuerdo que el primer decorado en el que trabajé era *Imo Saló*, que era un curso de gallego para televisión de Galicia, de Ciro López, el dibujante, era el que había inventado, con unas marionetas y también con presentadores reales, pues era un curso de gallego, ¿no? Te estoy hablando de finales de los ochenta. Y ahí fue cuando yo pensé, bueno, será posible que se pueda hacer cine en Galicia, ¿no? Y en el año ochenta y nueve fue cuando se produjo ese triple estreno, que se se considera un poco el nacimiento del cine profesional y comercial en Galicia, con

¹⁰⁶ Luz Directa fue una productora gallega que produjo películas como *Polaridade* en 1994.

Sempre Xonxa, Urxa, Continental, que se estrenaron todas en noviembre del año 89, el mismo año que cayó el Muro de Berlín y el mismo mes que cayó el Muro de Berlín, y para mí fue como una epifanía, ¿no? Dije, pues, igual se puede uno dedicar a esto, ¿no? Pero realmente, claro, no había demasiado trabajo. Entonces, yo seguía compaginando, pues eso, estudios, trabajar en la ingeniería y ahí surgió otro proyecto que nació en Luz Directa, que fue la coproducción de *Tirano Banderas*¹⁰⁷. *Tirano Banderas* era una producción la producción más cara de aquel año, en aquel momento cuatrocientos millones de pesetas. Era una coproducción además con Hispanoamérica. Había trabajaba Iberoamericana Films con México, una coproducción con México y con IKai de Cuba, porque la película se iba a rodar en Cuba, y ahí en Luz Directa consiguió una ayuda aquí la en las primeras ayudas casi que habían salido de la de la Xunta y, entre otras cosas, pues, aparte de tener, creo que habían conseguido cuatrocientos millones de pesetas, no no existía el euro todavía.

Entonces, tenía un diez por ciento de la producción de la película, y eso permitió meter gente, también gallega, en la producción. Y uno de los puestos que quedaban, vacantes, por así decir, era ayudante de decoración. Ellos en plantilla no tenían ningún persona de arte. Me tenían a mí y me propusieron, pues, irme irme a Cuba. Y entre esos ayudantes estaba Arturo Kress, que también iba como ayudante de sonido. Entonces, recuerdo que yo conocí a Arturo, a pesar de que vivíamos los dos en Coruña e incluso habíamos trabajado en proyectos, porque Arturo trabajaba para Luz Directa, pero no habíamos coincidido. Yo trabajaba en arte, él trabajaba en sonido y no habíamos coincidido hasta ese momento que nace la película. Entonces, en el año noventa y dos nos fuimos todo el equipo de Luz Directa y ahí iba también Arturo. Nos fuimos a Madrid a hablar con los jefes de departamento, con el director, que era José Luis García Sánchez; el director de producción, que era José Luis García Rojo; mi jefe, que era Félix Murcia, que precisamente esto ya fuera del próximo domingo hay un un documental imprescindible de televisión española que saldrá Félix Murcia, un señor que tiene seis Goyas y el premio nacional de cinematografía, ¿no? Con un grandísimo director artístico, pues

¹⁰⁷ *Tirano Banderas* fue la última película en la que actuó Gian María Volonté, actor italiano que saltó a la fama por participar en dos de las películas más famosas del género spaghetti western del afamado director Sergio Leone en los años sesenta. La película fue dirigida por José Luis García Sánchez y fue premiada con seis Goyas.

fuimos a conocer a nuestros jefes. No sé quién era el jefe de Arturo y a que nos contaran un poco de qué iba la película. Esto unos meses antes del rodaje, en el año noventa y dos. Fuimos a Madrid y como entre ellos se conocían todos, pero un poco los que estaba los que los que no éramos socios de luz directa eran Arturo y yo, precisamente. Entonces, recuerdo que nos tocó compartir habitación, fuimos a una tocó compartir habitación, fuimos a una pensión. Y Arturo y yo compartimos una habitación, y aquella noche (Arturo se acordará) recordamos, más tarde lo habíamos conseguido. Bueno, casi no podíamos dormir de la excitación que teníamos por trabajar en un largometraje. Y recuerdo que Arturo en ese momento me dijo, bueno, yo voy de ayudante de sonido, pero a mí lo que me gustaría es componer música para el cine. Y yo le dije, pues yo voy a durante decoración, pero a mí lo que lo que a mí me tira es dirigir. Me gustaría escribir y dirigir para cine. Y esas fueron nuestras ilusiones y nos las contamos esa noche, la noche del día que nos conocimos al bolsillo. Y allá nos fuimos a a Cuba, efectivamente, el como ayudante de sonido, yo como ayudante de decoración. La película, bueno, quizá no tuvo el éxito que se esperaba, pero sí tuvo un éxito de premios, de prestigio. Ganó seis Goyas, entre ellos el de dirección artística. O sea, que que de alguna forma, pues, algo me llevé.

A.R.B.: Si tengo entendido el último metraje de Gian María Volonté, puede ser, ¿no? De él.

Á. de la Cruz: Sí, luego empezó otra película, pero no le acabó. Él estaba enfermo. Actorazo donde los haya. Con muy mal genio, pero un grandísimo Sí, tenía carácter, sí. Un grandísimo actor. De hecho, ganó en el Festival de Valladolid su interpretación en *Tirano Banderas*, en el siguiente. O sea, se estrenó en Valladolid la película y él ganó el premio a la mejor interpretación. Fue su último premio y su última película y para mí, bueno, claro, yo, además que he visto, pues, las películas de Sergio Leone, que él está en la segunda, y luego seguí un poco su trayectoria, esas películas más comprometidas, ¿no? Porque era un hombre del partido comunista italiano. Para mí fue, bueno, además tengo una anécdota. Hacia la última secuencia de la película. No voy a a desvelar ningún spoiler ni nada, porque *Tirano Banderas*, pues, es sobradamente conocida, ¿no?

Al final, tirano muere, lo matan, ¿no? Y el general que se rebela contra él, que luego acabará siendo un tirano, al final toda esta historia se resume en eso. Era su lugarteniente, que lo interpretaba un grandísimo actor mexicano muy simpático, que se llamaba Enric, el tipo que, en fin, era como Paco Rabal en México. Él había trabajado hasta con John Houston en *Bajo el Volcán*¹⁰⁸, un tipo muy muy conocido, y era un tipo muy alto, como yo. Claro, yo tenía veinti-nueve años en ese momento y este señor setenta y algo debía tener. Estaba recién operado de próstata y no podía montar a caballo. Entonces, nadie sabía esto y en la última secuencia él entraba a caballo en el patio de armas del del palacio del tirano y le increpaba desde abajo, pero no podía entrar montado a caballo. Entonces nadie había previsto que había que haber llamado a un doble para un especialista, ¿no? Y aquella época, estamos hablando de una época donde no existía la telefonía móvil, se hablaba con walkie talkie, en fin, era Cuba, que todo era complicadísimo en Cuba. Entonces allí organizar que para dentro de media hora tener en cuanto él dijo no. Claro, era imposible. Imposible. Entonces el director, que era siempre muy ágil, José Luis, y que a mí él me decía que era mi padre putativo, en fin. Claro, como teníamos la misma medida, me dice vístete con el uniforme. Te vas a rodar tú luego. Entonces, yo fui el contraplano, es decir, A Ignacio, lo subieron a una escalera de tijera para que no se sentase abierto de piernas, que era lo que él no podía, sentarse en la silla al caballo.

Entonces él estaba sentado en una escalera y a su lado sí había dos personas a caballo y dije, claro, su plano era un plano medio, no, el caballo no se veía. Entonces él decía su frase y el contraplano de eso era el escorzo de él y al fondo en un en un alto, en un balcón, estaba Gian María Volonte tirano. Entonces, el escorzo de él es el mío. O sea, a mí me vistieron, me tiñeron el pelo, porque yo entonces no tenía canas, así es. Me tiñeron el pelo a blanco. Me pusieron porque además él vestía como un uniforme muy muy mexicano también, muy charrón, aunque era un país imaginario, pero me pusieron el sombrero mexicano. Y yo recordaba, por haber visto en el rodaje, que Gian María Volonté se cabreaba mucho cuando el actor que le daba la réplica se equivocaba, porque él no se equivocaba nunca. Entonces cuando el otro actor se equivocaba y esta vez el que le tenía que dar la réplica era yo. Entonces estaba como un flan realmente y me

108

aprendí mi texto sino que me lo aprendí con el acento de Ignacio López Tarso, un artista mexicano, y textualmente era “Santos Banderas, ríndete y tendrás un juicio justo”. Eso es lo que le tuve que decir.

A.R.B.: Qué bueno. Sí, que es una pedazo de anécdota.

Á. de la Cruz: Una gran y además es el final de la película. Si ves la película, pues ese esfuerzo es el mío.

A.R.B.: Si la tengo que revisionar, la tengo que revisionar desde luego.

Á. de la Cruz: El caso es que ahí conocí a Arturo y ¿qué ocurrió a la vuelta de *Tirano Banderas*? Pues que claro, aquí no era tan fácil hacer cine. No había proyectos en marcha y en aquel momento salió a la vuelta, o sea, la película. Rodamos febrero, marzo del año noventa y tes, y en el verano del noventa y tres salieron los primeros concursos que patrocinaba, que organizaba la Escuela de Imagen y Sonido de La Coruña, en colaboración con, uno con La Xunta; otro con el Ayuntamiento de La Coruña; otro con la universidad y otro con la televisión de Galicia. Para producir unos cortometrajes en cine. Entonces, yo que no tenía ninguna experiencia, me cogí el guion de de *Tirano Banderas* para saber cómo era el formato. Era el único guion profesional que yo había tenido en mis manos, que era de Rafael Azcona. Y imitando ese formato, pues escribí tres historias inicialmente de cortometraje. Las presenté las tres concursos distintos. Con la terrible suerte, porque yo nunca había estudiado nada, era simplemente la inspiración, ¿no? De haber, eso sí, de haber visto mucho cine desde mi infancia. Pues gané los tres concursos y el premio era hacer los cortos. Entonces, ahí empecé a hacer cortometrajes con la escuela y con la gente de la escuela, que casi me consideran de esa promoción. Lo que pasa que yo no llegué a estudiar en una escuela. Soy el cliente de los cortometrajes y cuando me preguntaron quién va a hacer la música, dije, hombre, Arturo. Entonces yo llamé Arturo y todos los cortometrajes, la música la hizo Arturo e incluso después se crearon los primeros premios de la audiovisual gallego, los Agapi. Y nuestro primer corto juntos, que fue *Paranoia Digital*¹⁰⁹, bueno, yo gané el premio al mejor guion con ese corto y él ganó el premio a la mejor música, que además tuvo ya en

¹⁰⁹ El cortometraje *Paranoia Dixital* fue uno de los primeros cortos realizados por Ángel de la Cruz en el cual actuó el famoso actor Pedro Alonso, conocido por interpretar a Berlín, personaje de la serie *La Casa de Papel*.

la primera experiencia con la Orquesta Sinfónica de La Coruña, la tocó y tocó esa banda sonora. La pieza principal de ese corto de *Paranoia Dixital*, ¿no?

A.R.B.: Aquí tengo alguna pregunta que que hacerte. De esos cortos que me has comentado, ¿alguno ya era de animación o todavía eran todos de personas?

Á. de la Cruz: Eran todos de imagen real, solo que uno, *Paranoia Dixital*, que era un corto que por cierto interpretaba a Pedro Alonso el de Berlín. Eso me comentó, sí, que había que no lo conocía, sí, sí, sí. Era era el protagonista. Yo había llamado porque había estudiado en mi colegio y lo conocía de vista, había llamado a a Nancho Novo¹¹⁰. Estaba trabajando en Madrid y no podía venir a a la a La Coruña, y fue Nancho el que me dijo, oye, yo conozco a un tipo gallego que te va a encantar y tal, y él me presentó a Pedro Alonso. Y Nancho era la historia de un tipo que se quedaba encerrado en un cajero automático inteligente. Ojo, que estamos hablando del año noventa y tres, ¿no?

A.R.B.: Bueno, continuamos con la entrevista. Quisiera preguntarte ahora, Ángel, sobre *Bicho*¹¹¹, que si tengo entendido era un video show kafkiano, algo así me me comentó Manolo Gómez cuando le llamé hace unos meses ¿qué me puedes comentar de esto y de la animación antes de Dygra? ¿un poco cómo estaba el tema?

Á. De la Cruz: Pues vamos a ver. A raíz de los cortometrajes, yo me empecé a hacer conocido precisamente más que nada como guionista, porque de repente, claro, me presenté a tres concursos de guion para hacer cortos y gané los tres, entonces se corrió la voz de que, bueno, de que, pues, de que escribía bien, vaya. Entonces, varias productoras me empezaron a llamar para hacer vídeos industriales. Y en eso surgió, me llamó Pancho Casal para la junta directiva a las elecciones que se de la junta directiva de Agapi, para que me uniese a la junta directiva, y en esa junta directiva estaba también Manolo Gómez. Ganamos esas elecciones y recuerdo que el primer día de la de la primera reunión que tuvo la junta directiva, Manolo Gómez, que había oído hablar de mí como guionista, me preguntó, ¿y tú te atreverías a hacer un guion para un juego

¹¹⁰ Nancho Novo es un actor coruñés famoso por actuar en la versión de *La Celestina* de 1996 junto con Jordi Mollá, Penélope Cruz y Maribel Verdú.

¹¹¹ *Bicho* fue uno de los primeros proyectos de Dygra Films íntegramente en 3D. Fue producido por su filial Filloa records en 1996. En el apartado técnico participaron: Alberto Taracido, Charly Jay. Arturo Kress hizo la música y el sonido.

interactivo? Y yo, que no le decía que no a nada, no sabía ni lo que era un juego interactivo, pero le dije, sí, sí, claro. Y empezamos a trabajar en Dygra, como *freelance*, para, bueno, para lo que necesitaban, porque ellos era una empresa que sobre todo hacía diseño gráfico, y del diseño gráfico empezaron a hacer, pues, este tipo de CD-ROMs que se llamaban entonces, ¿no? Con juegos. El primero que empezamos a hacer no fue *Bicho*. El primero, fue *Alén da Lenda*¹¹², se llamaba, que era un juego, pues, sobre la cultura castrense y unos habitantes que vivían en un Castro y tú tenías, bueno. Yo eché una mano en el guion y ahí surgió el tema de de *Bicho*. La idea de *Bicho* fue de Manolo Gómez, y se trataba de que, pues un poco como Kafka, ¿no? Como *La Metamorfosis*¹¹³. Tú te despertabas por la mañana y te habías transformado en un bicho, y tenías que recorrer una cocina, era nuestro único espacio, pero claro, para el bicho la cocina era un mundo. Tenías que recorrer una cocina, ibas perdiendo energía, para recuperar energía tenías que comer y además había una serie de peligros, había pues insecticidas, había una señora que te daba escobazos y te podías morir. Tú tenías varias vidas. Para escapar podías salir volando, pero tenías que tener una determinada energía. En fin, era un juego, pues, divertido y se hizo en 3D, tanto la construcción de la cocina como el propio personaje, una especie de cucaracha, se hizo en 3D e incluso ganó un premio al diseño en Laus, el premio Laus de Barcelona¹¹⁴, que era un premio de bastante prestigio en el diseño gráfico. Pero, además del juego, para promocionarlo hicimos como un teaser o un tráiler de un minuto, un minuto y pico. Y eso era todo animación, y era el bichito este corriendo por la cocina y la señora dándole escobazos y el bicho volando, en fin, era, pero que tenía una calidad que en aquel momento, pues, impresionó realmente. Y esa fue nuestra primera experiencia en animación, el promocional del juego de *Bicho*, que también había participado Arturo con la música. Entonces, ahí fue donde surgió ese año, se estrena.

A.R.B: ¿qué año más o menos es eso?

¹¹² *Alén da Lenda* fue un videojuego basado en la cultura castrense, previo a *Bicho*.

¹¹³ *Metamorfosis* es una obra literaria cuyo autor fue Franz Kafka. La novela trata sobre Gregoria Samsa, un tipo que un día se despierta convertido en una especie de escarabajo.

¹¹⁴ Los premios ADG Laus son unos premios relacionados con el diseño gráfico.

Á. de la Cruz: Exacto, es como el año noventa y cuatro, noventa y cinco. Lo puedes mirar porque, por el dato que te voy a dar ahora, es el año que se estrena *Toy Story*¹¹⁵. El año que nosotros sacamos la animación de Bicho, se estrena *Toy Story*. Claro, todos vemos *Toy Story* y nos quedamos impresionados. Una película en 3D que la ves hoy y y tiene sus limitaciones. Pero en aquel momento, vamos, era impresionante, ¿no? Era un revolcón a la animación tradicional, ¿no? Hoy la ves, por ejemplo, no existía el pelo. Los humanos casi no se veían porque eran muy de plástico. O sea, claro, los juguetes, claro, los juguetes cuelan porque es plástico, pero había un perro de verdad que no tenía pelo que también parecía de plástico, parecía otro juguete más. El niño era como que le faltaba un poco, sí, además yo lo que he notado con *Toy Story*, bueno, hace ya pocos años que que la volvía a a ver, sobre todo de cara a las luces y los contrastes, que se nota mucho, cuando refleja la luz que es como un juguete, precisamente, o sea, es como la misma luz que le refleja a Woody, que es el *toy*¹¹⁶. Woody, es el mismo mismo que le pasa al al niño que les maltrata y el niño se supone que tiene una piel que no es la de la textura que tiene el muñeco. Pero por eso que, en fin, los de Pixar eran muy inteligentes. Por eso utilizaron juguetes como su primera película. Y después de los juguetes vino *Hormigaz*¹¹⁷, que también son insectos que no dejan de ser un poco plastificados. Ajá. Y después vino *Bichos*¹¹⁸, que también son más insectos, y después vino *Toy Story 2*¹¹⁹. Es decir, hasta que se consigue trabajar realmente bien la textura y el pelo, hay que pasa mucho tiempo, pasan bastantes películas y eso sucederá con *Monstruos S.A.*¹²⁰ y con *Shrek*¹²¹, realmente, ¿no? Es decir, pasan como 6 años hasta que ellos perfeccionan esta

¹¹⁵ *Toy Story* fue una película realizada por Disney en colaboración con Pixar. Supuso una revolución en la animación por ordenador a nivel mundial

¹¹⁶ *Toy* significa juguete en inglés.

¹¹⁷ *Antz* (Hormigaz) fue una película de animación producida por DreamWorks Animation y estrenada en 1998. La animación era íntegramente hecha por ordenador y fue la primera realizada por esta productora.

¹¹⁸ *Bichos* fue una película producida por Disney Pixar

¹¹⁹ Tercera película nacida de la colaboración entre Disney y Pixar. Se trata de la continuación de *Toy Story*.

¹²⁰ Cuarta película de Disney y Pixar. Se elogio la animación digital de esta película por la calidad de las texturas y los detalles.

¹²¹ *Shrek* fue la ganadora de la primera edición de los Óscar que incluía la categoría de animación.

historia. Pero el caso es que Manolo Gómez vio esta película, igual que todos la vimos y él fue el que de repente dijo que como habíamos hecho Bichos, que podemos hacerlo. Claro, nosotros le decíamos estas loco, ¿cómo podemos hacer esto? Por un lado, lo podemos hacer. Hemos hecho un minuto y y esto es una película de hora y media. No, no, no, no, hay que buscarse un una argumento para hacer una película porque somos capaces de hacerlo bien. Yo tenía un argumento, no solamente un argumento, tenía un borrador de guión escrito porque había escrito esos tres cortos y alguno más para algún compañero, como guionista. Entonces, yo le había pillado el truco a los cortos. Yo escribía cortos como churros, o sea, me encerraba un domingo por la mañana y por la noche tenía el corto escrito. Quince páginas y ahí van. Pero para practicar, dije, tengo que escribir un largo. Y para practicar se me ocurrió, que es algo que les recomiendo siempre a mis alumnos de de guión. En vez de intentar plasmar en tu primer largometraje tu idea maravillosa obra maestra original, adapta, porque te va a resultar más fácil y, además, tienes la ventaja de que cuando quieras enseñarle a alguien vender tu guión, le puedes decir que está basado en algo, porque tú no eres nadie aún y, a lo mejor, esto en que te basas, pues, ya es algo importante, ¿no? Entonces, a mí se me ocurrió adaptar *El bosque animado*¹²², esto antes de entrar en Dygra, para practicar, porque ya José Luis Cuerda, ya había hecho *El bosque animado*¹²³ de con humanos, pero había dejado sin adaptar toda la parte de los árboles y los animales. La Fraga, etcétera. Claro, había adaptado las historias de humanos. Lo otro era muy complicado hacerlo en imagen real. Hubiese sido una película muy fantasiosa, ¿no? Entonces, esa parte quedó sin adaptar. Y yo yo recuerdo, yo la había leído la novela a los 14 años y sin saber qué me iba a dedicar de mayor al cine, siempre pensé, qué buena película de Disney haría, porque yo me la imaginaba en animación, ya así que hasta el mismo título parece que sugiere una película de animación, no *El bosque animado*. Que luego había esa leyenda de que Disney había estado detrás de de los derechos, de Wenceslao, cuando vivían aún los dos y tal, que nunca desde adolescente y me parecía que podía ser una buena idea. Entonces hice una adaptación y la tenía ahí en un cajón. Esto es una locura. Recuerdo que la había mandado. La única gente de animación que conocía eran

¹²² Aquí Ángel de la Cruz se refiere a la obra literaria de Wenceslao Fernández Flórez.

¹²³ En esta ocasión *El Bosque animado* hace referencia a la película realizada por el director José Luis Cuerda

Virginia Curia y Tomás Conde, que hacen plastilina, fueron de esa época en la que yo hice cortos con la escuela y ellos siguen trabajando a día de hoy la plastilina y además con muchísimo éxito y mucha calidad. Y yo se lo había comentado, pero claro, esto es algo, en fin, que se necesita mucho tiempo, mucho dinero para hacer una película de este tipo. Bueno, total, que eso quedó en un cajón hasta que un día Manolo Gómez dice: «Tengo que hacer una película en 3D. Si ellos pueden, nosotros también.» Entonces, digo: «pues yo yo tengo aquí una una idea». De hecho, yo había ido a hablar con los herederos de Venceslao Fernández Flores, que me habían dicho, bueno, yo nosotros te autorizamos a moverlo y ya si sale algo, pero me lo habían dicho así como quien dice: «este es un pobre loco que viene por aquí». Finalmente, cuando nos lo tomamos en serio, volvimos a hablar con ellos y les propusimos firmar un contrato ya de cesión de derechos, que fue una pelea, yo estuve ahí y y con Manolo y con ellos seis horas negociando en el hotel Mindanao en Madrid, con nuestro abogado, hasta que conseguimos, bueno, pues que nos firmaran unos derechos y empezamos a presentarlos. Con tan buena suerte que nos presentamos a las primeras ayudas que hubo europeas para desarrollo de proyectos, que hoy dan mucho dinero. En aquella época no daban tanto, pero que fueron del programa Media europeo y esa fue la primera ayuda que nos dieron. Nos dieron como docemil euros o una cosa así, pero más que el dinero en sí, que era poco para echar a andar el proyecto, era el prestigio de que éramos una de las dos o tres empresas españolas que habíamos conseguido una ayuda europea, las primeras ayudas europeas. Entonces, a partir de ahí, pues hubo gente que empezó a creérselo, aunque bueno, otra, mucha no. Si dicen: «estos que se creen, ¿no?» animación aquí en Galicia. Si solamente se había estrenado *Toy Story*, es la única película en o sea, por un lado era un género que no era tampoco, bueno, tampoco, o sea, no era para nada popular en en ese momento y por otro la, claro, claro, teníais vosotros el afán de de hacer la película. Esto hay que reconocérselo. El que realmente tiró de la historia y que lo vio clarísimo, no sé si los demás lo teníamos tan claro. Nos estábamos metiendo en un sitio que no sabíamos a dónde nos iba a llevar, porque realmente aprendimos a hacer animación a medida que lo íbamos haciendo. Por eso tardamos lo que tardamos. Tardamos cinco años en hacer. Pero el que de verdad sí tenía clarísimo qué se podía hacer era Manolo Gómez. Y nosotros, pues bueno, fuimos aprendiendo, yo le di mil

vueltas al guión. Al final creo que, bueno, que todos quedamos satisfechos con la historia. Yo no iba a dirigir la película inicialmente, pero luego Manolo me propuso. Yo estaba moviendo mi proyecto de imagen real, que eran *Los muertos van de prisa*¹²⁴, y me propuso dirigirla y fui yo el que le dije, pues, codirijamos la película, porque tú la tienes tan clara como yo, como yo la historia también, ¿no? Porque yo había escrito la historia. Entonces, pues bueno, yo aparqué mis proyectos y ahí iniciamos ya en serio.

A.R.B.: Y a raíz de ese inicio ya formasteis los equipos de trabajo. Si tengo entendido participaron, bueno, Arturo hizo la parte musical y compositiva.

Á. de la Cruz: Sí, sí, sí, Arturo lo propuse yo. Es decir, venía conmigo de hacer cortos y cuando me llama la primera persona a la que se llamó. Te lo voy a decir. No fue cosa mía que yo no lo conocía. Era Manolo Balboa. Manolo Balboa falleció, pero no dejó el proyecto porque había fallecido. Dejó el proyecto porque él quería hacer algo. Quería hacer una especie de sinfonía que no se adaptaba a lo que nosotros estábamos buscando. Nosotros buscábamos entrar. Entonces, fue cuando le dije: «mira, yo conozco un compositor». En este momento no lo conoce nadie. A Manolo Balboa, sí. Era muy conocido, pero Arturo, vamos, yo estoy encantado con él porque te pillas, o sea, si algo bueno tiene Arturo, yo no sé música, pero sí sé lo que quiero oír, pero ¿cómo le explicas eso a alguien si no sabes música? Pues le dices Arturo: «Mira, yo quiero que el espectador aquí sienta esto.» Y esto. Y tú te la sientes, y te la clava. Y además te la clava en cualquier estilo, lo cual es muy bueno para un compositor de cine, porque las películas, pues hay que claro. Entonces, yo propuse a Arturo y efectivamente Arturo se llegó y se quedó, ¿no?

A.R.B.: Ajá, que luego también, bueno, en otros aspectos, tengo entendido que participó también Carlos Faruolo en la postproducción y Martín Guridi en grabación y en grabación.

Á. de la Cruz: Sí, con Carlos Faruolo, hasta ahora, que se ha jubilado. Todavía de vez en cuando me hace alguna cosilla. Con Carlos Faruolo ha sido no volver a trabajar con nadie más en sonido, e incluso me hizo el sonido directo de varias películas y después la

¹²⁴ *Los Muertos van de prisa* fue una película española dirigida por Ángel de la Cruz y estrenada en 2009

mezcla y la postproducción en casi todos, ¿no? Porque yo tenía un problema cuando empezamos a sonorizar la película y era que, a ver, *El bosque animado* no era una película para sonorizar. Era una película hiperrealista. Tampoco era un *cartoon*. No era *El coyote y el correcaminos*, ¿no? Entonces, claro, el sonido a mí no me pillaba, fue con las moscas, con Jujuy Jojo que el vuelo de las moscas, pues si me metía en el vuelo de una mosca normal No encajaba claro. No encajaba porque no tenía que hacer foley y conseguir un sonido claro, pero si me metía en una de película o de series de animación. Conectamos muy bien. Fue Pepe Barba, que conocía a Carlos Faruolo. Ayer me fui un día a Madrid al estudio de Carlos y le conté, mira, yo las moscas no son ni de moscas de verdad, pero tampoco son *cartoon*, entonces busco un sonido que tal, que haga gracia, no sé qué. Y oye, cogió allí entre todos los mil sonidos que ya tenía grabado allí. Ahora las tiene grabadas, recuerdo que todavía hace poco hablé con él y me dijo, tengo ese sonido como moscas ángel clavadas en el disco duro ¿no?

Qué bueno. Y no te puedo decir lo que hay, eso tendrías que decírselo a él, pero era un F-18, un ventilador, una avispa y no sé qué otra cosa.

A.R.B: Y luego, puede ser en el apartado de producción, ¿estaba también Juan Noche? Sí, sí, sí, sí. Vale.

A. de la Cruz: Era el que llevaba realmente la producción, de su lado técnico, más que nada, pero era el que coordinaba tiempos de trabajo, en fin, todas estas cosas, ¿no? Él era un poco, la parte técnica la llevaba él. La parte artística la llevaba Alberto Taracido. Con Javier Reigada, que llevaba un poco las texturas, sobre todo, que hacía, pero el diseño artístico era de Alberto. Después, la parte de postproducción la llevaba David López, y y luego se incorporó, porque claro, no teníamos realmente, estábamos todos aprendiendo, y llamamos a un director de animación, que era un animador que había trabajado desde adolescente, en los estudios modo haciendo precisamente *cartoons* para Estados Unidos, trabajando para Hannah Barbera y *Los Picapiedra* y todas estas películas. Él había empezado ahí. Claro, no había nadie de animación 3D, o sea, era una persona de animación tradicional, pero era lo que necesitábamos para, en fin, para

para que que que formase a un equipo de animadores, y era Julio Diez. Fue el director de animación. Entonces, más o menos con ese equipo y la parte de un poco informática en la que que coordinaba también Juan Noche y había gente como Lucía Valles, empezamos a trabajar con un programa que era El Maya, programa Maya, de alias Wayfrom. Este programa permitía adaptar y programar a su vez, ¿no? Entonces, claro, los animadores sabían animar y dibujar a lápiz y animar a mano, porque venían de la animación tradicional. Pero ahora lo iban a tener que hacer por ordenador y en 3D. Entonces Lucía y el equipo coordinado por Juan lo que hacía era preparar la aplicación, o sea, crear aplicaciones para que una persona que no tuviese idea de informática pudiese manejar esas herramientas sin que le supusiera dificultad, ¿no? Que en una semana o unos días estuviesen trabajando. Y así fue, la fueron adaptando.

A.R.B.: Pregunta que te lanzo. El equipo en general todos estos profesionales continuaron también *El sueño de una noche San Juan* su gran mayoría, ¿no? Por lo que tengo entendido. Se continuó con la misma filosofía de trabajo, cambiando algunas cosas. Hubo cosas evidentemente, por lo que tengo entendido, que esto también es una anécdota curiosa, fue diferente la producción y doblaje que se hizo anglosajona a lo que se hizo aquí y se cambió la banda sonora.

Á. de la Cruz: Las tengo los dos ahí para ver y bueno, sí, sí. El bosque fue un éxito, se puede decir que fue un éxito para para la película anterior que más había recaudado. ¿Qué más con Goyas? Sí, con 2 Goyas. Luz Casal a Luz Casal a la mejor a la mejor canción. Luz Casal y Pablo Guerrero, que era el autor de la letra con ella y la película a mejor película de animación, ¿no? Ajá. Pero además es que fue

A.R.B.: ¿Más nominaciones hubo? ¿Hubo alguna nominación más a los Goya, aparte de composición?

Á. de la Cruz: Vale. Arturo, nosotros, yo me quedé muy decepcionado porque yo esperaba que Arturo nominasen a la mejor banda sonora. Ajá. Yo creo que ahí la academia, pues, precisamente por no ser conocido, Arturo, pero fíjate, dos de los que estaban nominados, no recuerdo todo todos los los nominados, pero dos de los que estaban nominados ese año a la mejor banda sonora era era José Nieto, que era un histórico que creo que hasta ganó él ahí y Amenábar, que también es músico, y había

compuesto la la música de *Mar Adentro*. Entonces, luego los la Academia de la Música celebró sus propios premios unos meses más tarde. Y hay una categoría que es mejor banda sonora, y estuvo Amenábar, Pepe Nieto y Arturo Kress nominados. O sea, que pudo perfectamente estar nominado también al mejor Goya y tenía calidad suficiente para estarlo cuando los la Academia de la Música lo nominó, pues lógicamente yo creo que fue más que nada porque todavía era un desconocido. Éramos todos unos desconocidos, ¿no? Si llega a ser un esa nominación. Fue al final Luz Casal precisamente por ser conocida. Además, ese era el primer año que se que se concedía el Goya a la mejor canción. No existía.

A.R.B: Sí, se estrenaban categorías, ¿no? De de animación también había habido en ediciones anteriores cuando.

Á. de la Cruz: Gisaku¹²⁵, por ejemplo, no no sé desde qué año porque la animación fue a posteriori cuando se creó, pero, por ejemplo, el año anterior había ganado Jisako, que me parece que fue en solitario, o sea, que ganó a Volve, ya no había ninguna más, entonces fue la única. Y Jisako fue la película, hasta ese momento, la película de animación más taquillera española con cin cuenta mil espectadores, y nosotros tuvimos quinientos y pico mil. Ojo, que es lo que hizo *As Bestas* el año pasado, y fue el gran éxito. Lo que pasa que, claro, era otros tiempos, ahí la gente iba al cine masivamente y hoy no. Hoy el cine se ve en casa, casi siempre en la plataforma. Entonces, hoy tener cincuenta mil espectadores es el éxito del año. En aquella época fuimos como la la película 10, 11 o por ahí. Pero luego en el DVD, a los 6 meses se estrenó el DVD, que además se estrenó en Navidad. Todavía se compraban DVDs, no era como ahora, que no no había plataformas ni nada. Fue la segunda película más comprada del año. La segunda película, te hablo, internacional más comprada en España, no española. Española, pues, sería la primera seguramente.

A.R.B.: Que además la película se se exportó, si tengo entendido, se llegó a a emitir en en Chicago, en Estados Unidos.

¹²⁵ *Gisaku* fue una película de animación española nominada a los Goya. Compitió con *El sueño de una noche de San Juan* por el galardón.

Á. de la Cruz: En Chicago fue al al al Chicago Children al Chicago Children Film Festival, parece, ganó el primer premio, y esa esa ese premio nos permitió que te seleccionaran para el Óscar. Yo recuerdo que al estreno había venido un, a ver si no me acuerdo ahora el nombre, había sido el director de animación de los dibujitos que salían en submarino amarillo de los Beatles. A ver si me acuerdo el nombre, y que ahora era era un señor muy mayor y estaba lo había puesto a dirigir la oficina del cartoon Cartoon Media en Europa. Vivía en Francia, en Toulouse o por ahí, y nosotros lo habíamos conocido en toda esta experiencia, ¿no? En todos estos años buscando financiación y asistiendo a mercados. Y él lo se le invitó al estreno y vino a La Coruña al estreno, y después de ver la película, recuerdo que bajó a felicitarnos y tal y nos dijo: «oye, tenéis que presentarlo a los Óscar». Y además lo dijo como si fuera la más normal del mundo. Decía, yo qué sé, todo. Se sorprendía. Nos queda nos queda muy grande esto para no, no, no, fue fue porque era, ojo, era el primer año ese que se iba a conceder el Óscar de animación, no existía tampoco. Las películas de animación de Disney que habían ganado alguna vez algún premio era porque lo habían ganado en su categoría, en fin, de técnicas o la mejor música, y alguna vez alguna película había estado, había llegado, *La Bella y la Bestia*¹²⁶ llegó a estar nominada a la mejor película, no de animación, porque no existía la categoría animación. La categoría de animación en Hollywood, en la academia de Hollywood, se estrenó ese año, en el dos mil uno, dos mil dos. Fue cuando nosotros estrenamos la película. ¿Qué ocurrió? Y el el Chicago Children First Festival nos preseleccionaba. El que ganaba el primer premio te te automáticamente ya no tenías que estrenar en el condado de Los Ángeles, como dicen las bases. Ese premio ya te te te podías presentarte a los a los Óscar. Como este hombre además no se había animado, pues dijimos, bueno, pues venga, vamos a intentar, ¿no? Y ocurrió que era el primer año que se celebraba esa.. que se concedía ese ese premio y las bases lo que decían es que si había quince seleccionados o menos. Se elegían tres nominados, y si había dieciseis o más, entonces se elegían cinco nominados. Ese año hubo catorce. Nosotros entre ellos. Entonces, solamente pasaron tres. Shrek, que fue el que ganó, otra, había una de Pixar, otra de de Disney y otra de DreamWorks, no sé cuál cuál era las películas. Entonces no tuvimos ninguna oportunidad porque había tres americanas, pero si llega a haber 5, si

¹²⁶ Aquí Ángel se refiere a la película de animación de la factoría Disney estrenada en 1991

llega a haber 5 en la categoría, posiblemente posiblemente hubiésemos pasado. Bob Balser se llamaba, ahora me acaba de venir a la cabeza, Bob Balser era el director de animación de de esa parte. Bueno, hizo muchas cosas. Digo lo del Submarino amarillo porque era lo más conocido así, lo más relevante, ¿no? Entonces, no no llegamos a estar preseleccionados y hay un un diploma de de de esto, pero no llegamos a estar en la en la final por muy poco, ¿no? Yo siempre que si hubiese habido dos más con muchas posibilidades, porque fue un bombazo. En Francia, por ejemplo, nosotros fuimos la primera película en 3D estrenada comercialmente en Europa. En Francia fuimos diciendo ostras, estos tíos Sí, los franceses. Mundo. Había alguna portada que reprochaba a los propio industria francesa diciendo, ¿y qué qué qué habéis estado trabajando vosotros que nos han adelantado? Hubiese sido muy fácil, si hubiese debido 5 candidaturas ese año, haber estado seleccionado. Y a partir de ahí nos pusimos a preparar la segunda película con el mismo equipo, se llama *El sueño*, ya ahí se salta el sueño.

A.R.B: Una vez más, guion adaptado de una obra literaria, en este caso de Shakespeare.

Á. de la Cruz.: Ahí hubo hubo a mí, Manolo me pidió busca ideas, ¿no? Entonces, yo la primera idea que me vino a la cabeza fue que es una novela que a mí me gusta mucho y que también se prestaba para, creo que se presta para animación, pero efectivamente un poquito adulta, que es Las crónicas del Sochantri, que es una una novela de Álvaro Cunqueiro. No le gustó. Manolo además había tenido, había pasado un problema de salud personal. Entonces, esto era una especie de santa compañía de muertos que cruzaba la Bretaña francesa haciendo gamberradas un poco por ahí, ¿no? Entonces, hablar de muertos no le gustaba.

A.R.B.: Sí, quizá no era lo más indicado.

Á. de la Cruz: Pero esa novela, la novela de esta cuadrilla de muertos vivientes que andaba por ahí, termina entrando en un pueblo en el que confunden a esta especie de santa compañía con una compañía de teatro italiana que que están esperando, y entonces

los muertos se hacen pasar por la compañía e interpretan *Romeo y Julieta*¹²⁷. Y digo, en ese momento me acuerdo de que en *El sueño de la noche verano* hay unos artesanos que interpretan forman una compañía de teatro e interpretan *Píramo y Tisbe*, que es *Romeo y Julieta* también. O sea, a mí Cunqueiro me llevó a la noche de verano. Entonces, me volví a leer *El sueño de una noche de verano* y le hice la propuesta a Manolo Gómez y dijo: «ah, coño, pues esto sí que me interesa». Entonces, empezamos a trabajar en el guion mientras ya había gente que empezaba a diseñar personajes y tal. Fue duro, porque yo inicialmente hice una adaptación muy literal, era una adaptación de Shakespeare, literal, pero, pues, a a Manolo no le gustó la adaptación. Entonces, empezamos a distanciarnos, ¿no? A quedarnos con personajes, a quedarnos con ideas sueltas, pero intentando hacerla más nuestra, más gallega, con con leyendas gallegas y tal. Y, bueno, y ahí hubo un batiburrillo de cosas.

A.R.B.: Está genial que que menciones el tema gallego porque precisamente el otro día con Arturo comentaba, claro, la tierra gallega, el hecho de plasmar el regionalismo gallego tanto en música, en este caso que sería el tema el tema mi trabajo, analizar esos esos resquicios, esas huellas, esos vestigios, mejor dicho, de regionalismo gallego que hay impregnados en la banda sonora, que además, claro, tiene que ver con el hecho de crear un paisaje sonoro de la Fraga de cefebre en el bosque y en el sueño, pues ya, claro, saltas de una atmósfera, pues en el caso del bosque, pues de más de más tinte ecológico a una onírica, a una mucho más de ensoñación de, pues que invita, además también, yo además creo que es un punto genial en las dos películas, el tema también de dejar siempre ese espacio a a la imaginación, porque cuando vas a, sobre todo, lo hablaba también con Arturo, el público que además uníais público adulto que venía a ver las películas porque son novelas que que, pues evidentemente en el mundo adulto tienen bastante presencia, y el el público infantil que va a ver la película y que además les deja un espacio a la imaginación, a que piensen, a que: «ah, pues mira», esto ese ese tema de de que que con la música, que es fantástico, que se pueda imaginar o se pueda además apoyar toda la narrativa de de los de las dos películas. Entonces aquí sí que quería preguntarte yo un poco el tema de del paisaje sonoro, qué importancia crees que tiene

¹²⁷ Ángel se refiere a la obra literaria de William Shakespeare

Á. de la Cruz: Vamos, todo bueno, en animación, es decir, yo siempre he dicho como mínimo, el cincuenta por ciento de una película es el sonido, incluyendo la banda sonora y y el *soundtrack* de todos los diálogos, en fin. Es decir, parece parece que la imagen porque da se se se tarda más o a lo mejor, implica más gente y, por lo tanto, es más dinero porque hay mucha más gente implicada, pues parece que es más importante. Y, de hecho, durante muchos años había películas mudas, pero el sonido es fundamental para contar una historia, y el sonido está, desde luego, la música, que te ayuda a contar la historia, que subraya momentos especiales que tú necesitas subrayar, y con, bueno. Yo monte por sonido, yo creo que se monta por sonido. Yo te, sí, cuando tengo que ajustar el corte exacto, va aquí y no a 3 fotogramas más para allá, cierro los ojos para decir, es aquí, es aquí donde tengo que cortar el plano, ¿no? Y saltar al siguiente. Y y eso me lo da el sonido. Es el que me marca el ritmo de la de ritmo de la de la historia. Entonces, me parece fundamental. ¿Qué ocurre? que en la película animación es todavía más porque ya no hay ni sonido directo, entonces todo lo tienes que crear. Tienes que crear la música, que eso pasa en ambos casos, en la imagen en vivo y en la de síntesis. Pero tú cuando grabas una película o ruedas una película de imagen real, pues tienes un sonido directo que te va a ayudar, o cuando menos te va a servir de referencia, ¿no? En el cine animación tienes que crearlo todo. Y partes de cero y muchas veces para animar necesitas ese sonido. Es decir, una de las cosas que hacemos en animación es, en guion dibujado a lápiz, pero luego hacemos la animática, que es el *story movie*. Es decir, ese mismo imágenes dibujadas a lápiz se escanean y se montan con un sonido de referencia ya. Es decir, tienes que hacer unos diálogos, por lo que luego los animadores van a empezar a mover las bocas y unos sonidos básicos en donde también van a servir para que, bueno, pues claro, si cae aquí una piedra, el animador tiene, si cae una piedra al agua, pues hay que chapotear, ¿no? El animador tiene que ver dónde cae. Tiene que estar el sonido de la piedra o algo que luego lo vas a mejorar, por supuesto, al final, yvas a mejorar el doblaje y vas a mejorar todo, pero el animador tiene que verlo, tiene que oírlo para poder

A.R.B.: Quizá además se presta mucho más el el cine animación a que tú puedas incluir sonidos que, pues, no tienen por qué ser sonidos reales de cómo suena una piedra cuando y puedes crear un sonido, unas notas, un leitmotiv.

Á. de la Cruz: Y lo mismo con la misma especie de decir, si había si había, digamos, la la gran parte de la banda sonora, pues una vez que está la película montada, aunque no esté acabada la textura o a que esté cuando ya tengas un montaje la película, eso se lo pasábamos a Arturo para que fuese pone. Pero Arturo ya empezaba a trabajar desde el guion, en el estilo musical. Y había veces que para animar ibas a, es decir, utilizamos los dos procesos. Había veces que le dábamos a Arturo la animación y él componía la banda sonora y la ajustaba a esa animación, pero también había veces que porque necesitábamos que los personajes se moviesen al ritmo de la música por lo que fuera o porque cantaba una canción o por lo que fuera, tenía que estar primero la música. ¿Sabes? La típica pieza que es un poco videoclip, por así decirlo, ¿no? Es decir, me tienes que dar la música, especialmente eso sucede cuando cuando creábamos una canción, pues el rap de Oberón, cantar rap, hubo que crear un rap, cantarlo, grabarlo y luego los animadores animaron por encima de la del rap. Tenía que estar grabado. ¿Y quién dice eso? Había momentos musicales, incluso yo le propuse a Arturo, necesitábamos, como toda la acción transcurría, eran personajes que el día de San Juan se metían en un mundo mágico, pero tenían que salir de él antes de que amaneciese, porque la noche más corta año, pero si no es que se quedaban atrapados en este mundo para siempre. Entonces ahí había un cronómetro, ¿no? Y una que a medida que se acercaba al final, y yo quería recordar eso, entonces se nos ocurrió unos personajes que eran precisamente como unos duendes que eran

A.R.B.: La banda, ¿no? La la banda de instrumentos que iban apareciendo desde cuando Unos instrumentos musicales con vida.

Á. de la Cruz: Sí. Y eso lo lo lo hicimos con la ayuda de Arturo diciendo, bueno, hay que hacer una canción y cada vez que yo quiera recordarles, no solamente a ellos, sino al público, ¿no?

A.R.B.: Que más rompían la cuarta pared también, ¿no?

Á. de la Cruz: Aparecían y al principio, no me acuerdo cómo era la canción, pero decía era algo que hablaba del tiempo, dice no hay tiempo, no hay tiempo. Y se hacen variaciones, claro. De tal. Cada vez, o sea, al principio lo sacamos y luego tardamos bastantes minutos en volver a sacarlo, pero luego cada vez salían con más frecuencia y

cada vez más rápido además, ¿no? Y la canción iba revolucionando, cada vez iba más deprisa, ¿no? Y era como que angustia porque esto se va a quedar aquí en esta otra parte. Y eso fueron. Claro, hubo que componer primero la canción.

A.R.B.: Que además luego a nivel si si mal no recuerdo, luego se hicieron además las figuritas de de los instrumentos, sí que se se comercializaron al igual que la de Perecho¹²⁸ y y sí que sí que tengo ese recuerdo, que era un bandoneón, tenían una una percusión, sí, o sea, eran varios instrumentos y eso hubo que crearlo antes de animarlo y además fue, argumentamente era una pieza importante. Poco por por generar este paralelismo, quizá con con las moscas del bosque, un poco el el que también tenían esa parte cómica o de de romper un poco el ¿no? La la línea de de del transcurso de cómo va la acción, pues aparecen, digamos que así pues un poco como que que te despierta un poquillo y te comentan el tiempo y luego ya vuelves otra vez a la dinámica de de la película. Fantástico.

Á. de la Cruz: Esa esa fue una una colaboración, bueno, no no recuerdo exactamente en el sueño. *El sueño* ya, claro, nos llevó tres años. En la otra nos llevó cinco porque estábamos aprendiendo, pero muchos de los de las aplicaciones y de los recursos y lo que habíamos aprendido lo aplicamos con la segunda. Aunque, para mi gusto, la película hubiese necesitado unos meses más, y se acabó. Más o menos la fuimos haciendo cronológicamente y el final para mí es muy pobre, no era el final que yo tenía escrito. Es decir, se nos echó el tiempo encima y por Qué paradoja, ¿no? De de los, o sea, quizá aquí se se genera una además, claro, al al al ser la *El sueño de una noche de San Juan*, querían estrenar la noche de San Juan. Claro. Claro. Entonces, si si en vez de eso, estrenamos en septiembre, hubiésemos podido hacer el final que que yo quería y bien acabado. Pero como había ese compromiso de estrenar la noche de San Juan¹²⁹, o sea, yo estaba mezclando la película en Madrid y con cosas a lápiz. Sin acabar. Entonces, claro, el acabado de la última batalla, del final de la película, para mi gusto,

¹²⁸ Perecho es uno de los personajes principales de la película *El sueño de una noche de San Juan*

¹²⁹ La noche de San Juan es la fiesta que se celebra en vinculación con el solsticio de invierno.

es mediocre. Lo que ocurre es que también disimulaba un poco porque era como una pesadilla. Entonces, parece que esas cosas un poco distorsionadas y tal, pues eran parte de, o sea, que estaban eran intencionadas porque era como una pesadilla, pero no, nosotros hubiésemos, o sea, si hubiésemos tenido unos meses más, yo creo que la la película no se hubiese resentido ahí en la en esa calidad que para mí dejaba un poquito que desear al final.

A.R.B.: Ajá. Pero bueno, más allá de eso te paso a preguntar ahora sobre diseño sonoro y composición.

Á. de la Cruz: En este caso, bueno, una de las partes de Que por cierto, no sé si no la has escuchado, que antes lo decías. Sí. Yo tengo ahí la versión inglesa, que se vendió la versión inglesa y lógicamente se pierde con los stents abiertos para que ellos puedan meter su doblaje y tal, pero se ve que en el contrato podían hacerlo. No solamente cambiaron el doblaje, que el doblaje es fantástico, porque en Inglaterra no hay dobladores, son actores, y de hecho, doblaron la película, Oberón era Brian Blesseed, que es un señor de la Royal Shakespeare Company Actorazos de de aquella época, así Miranda Richardson era la la la el hada, la reina de las hadas, Ramona Ramona, bueno, no no me acuerdo cómo era, Ramona Monai o Monai, que es una una actriz que luego se hizo muy muy famosa, era la era Elena. Es decir, los los actores eran un socio de primera línea y el doblaje tú lo escuchas y casi casi parece el original y parece que nosotros lo doblamos nosotros. Pero la música de repente quitaron la de Arturo, claro. Pusieron una música, pues, sinfónica, por así decir, y pusieron una música electrónica de de de un señor manejando un teclado electrónico que suena a rayos, o sea, ya es que suena mal, aparte de que es mala.

A.R.B.: O sea, fue O sea que hubo una licencia de cambiar totalmente la composición y el diseño sonoro.

Á. de la Cruz: Lo único, pero era, es que era, para mí es tan mala que yo la única explicación del encuentro es que los distribuidores, pues este señor tenían a un cuñado que le había que darle trabajo y y le dijimos haz tú la música que te lo vamos a pagar, ¿no? Porque era mala pero pero mala y además sonaba mal. O sea, porque te puede

gustar más o menos, pero es que era un organillo de estos una cosa sintética totalmente que no le pegaba con cola, ¿no? A la a la película.

A.R.B.: Curioso. Volviendo, bueno, sí, básicamente es el, nada, en resumen, que, ¿cómo qué consideras del del diseño diseñador sonoro del rol en cuanto a a persona que trabaja el diseño sonoro y la composición? ¿Cómo ves la relación, además de de verlo desde el punto de perspectiva de dicotomía de de estos dos términos, que en muchos casos, bueno, se aúna en este caso en El bosque y el sueño en Arturo, pero claro, Arturo también cuenta con la colaboración de de arreglistas y de otras composiciones canciones externas, pero por lo que tengo entendido sí que aún a él diseño sonoro y y composición. En en otros casos ha sido diferente, ¿has visto si era necesario tener un diseño sonoro y un compositor o crees que de sí que ayuda a que sea la misma persona? ¿Cómo ves tú esto?

Á. de la Cruz: Yo creo que sí ayuda y desde luego tiene que haber alguien que esté pensando en eso. Es decir, en ese caso, en la película de película animación, pues desde el principio lo hacía Arturo, luego en la parte de postproducción, pues estuvo Carlos, Carlos Faruolo. Y luego yo cuando cuando hice cine de imagen real, que seguí trabajando con Carlos, un poco le encargué a él esto. Es decir, en el en el en el cine de imagen real lo que teníamos era que no necesitábamos al compositor desde el principio, como tú puedes necesitar en animación.

A.R.B.: Entonces Claro, es una carta que tú puedes sacar más adelante para que haga.

Á. de la Cruz: Exactamente. Su labor y mi primera película de imagen real Los muertos son de prisa también hizo la música Arturo. En ese caso era una una película que transcurría en un pueblo y muy costumbrista, una comedia costumbrista, Coral, y yo le dije Arturo, quiero música de pueblo y si la puedes componer para una una banda de una, o sea, no no una orquesta sinfónica como las las las de la animación que has hecho, sino para una banda de música de pueblo, con mucho instrumento de viento, en fin. Y Arturo me hizo me hizo esa música, ¿no? Que luego además la tocó, la grabó la propia banda del pueblo donde habíamos Ribadeo, donde habíamos grabado la donde habíamos rodado la película, ¿no? Pero ya fue el proceso final. Él fue, digamos, componiendo ideas a partir del guion, era un guion que tiraba mucho este tipo de

comedia irlandesa, *El hombre tranquilo*¹³⁰, no sé qué, y se inspiró mucho en ese tipo de de eso, pero hasta que tuvo la película montada No. No intervino, ¿no?

A.R.B.: Perdona que te interrumpa. Entonces, si tengo si lo tengo claro aquí, participaste en Digra en el bosque y en el sueño y esas fueron tus dos películas como director. En *Espíritu del bosque*¹³¹, que es la continuación, ya ahí participaron, aunque sí sí que tengo entendido que participaron personas que ya habían estado en los proyectos anteriores, pues de ayudantes o de otro tipo de de roles quizá

Á. de la Cruz: El sueño el sueño, el espíritu del bosque, si mal no recuerdo, la dirección David Rubín con la ayuda de Juan Carlos. Y David Rubín, y David Rubín había sido mi ayudante en el en *El sueño de la noche a San Juan*. Entonces, digamos que ahí ascendió. A mí me ha llamado la atención siempre cuando he visto la animación del bosque con la del espíritu, que Fury y ciertos personajes como que cambian bastante en sí. No se aprovechó la animación. Bueno, es una cosa que me llamó la atención. Evidentemente no. Yo no participé, ¿no? En *Espíritu del bosque*. Yo sé que fue una decisión como de hacerlos un poco más adultos. Es decir, Fury y y Linda eran como, en el fondo, como dos niños. Yo me los imaginaba a dos adolescentes realmente, ¿no? Porque un poco era el público que perseguíamos, el infantil. En un momento se tomó, eso también fue una decisión en nuestra inexperiencia, por así decir, cuando empezamos la película de *El bosque animado* queríamos llegar a, en fin, a a todos los públicos del mundo, desde los niños hasta los mayores, y claro, siempre hay que, digamos, tener un un target objetivo, y luego intenta llegar a todos los públicos. Pero, ¿para quién es esta película? ¿para niños de cuatro a ocho años o de ocho a doce o de doce a quince? Porque no tiene nada que ver. Son mundos, vamos, totalmente distintos. Lo que le gusta a un niño de cinco años, un niño de nueve lo horroriza, y y lo que le gusta a un niño de nueve a uno de catorce le espanta. Entonces, nosotros queríamos llegar a una edad más adulta y estábamos tirando por ahí. De hecho, habíamos empezado a doblar teasers y cosas que estábamos montando con un actor que era un adulto, que tenía voz voz como

¹³⁰ Se refiere a la película protagonizada por John Wayne y Mauren O'Hara dirigida por John Ford

¹³¹ *Espíritu del bosque* es la continuación de *El Bosque animado, sentirás su magia*. En esta ocasión Dygra optó por que la dirigiera David Rubín, ayudante de dirección de Ángel de la Cruz en *El bosque* y en *El sueño*.

de niño, pero era un adulto, era un chico de veintitantos años. En ese momento vino a visitarnos el director de Disney, porque había visto un artículo en el periódico que sacó el país, el el el país digital, que un día fue el primer artículo que nos sacaron diciendo, hay unos tipos locos ahí en en Galicia que están haciendo una película animación. Bueno, entonces esto lo leyó el el de Javier Vasallo, director general de Disney en ese momento en España, y y quiso venir a ver el proyecto. Nosotros como no nos creíamos, nosotros pensamos que venía a espiar, ¿no? Lo de Disney y tal, entonces no queríamos ni recibirlo. Pero él tanto insistió que al final dijo, bueno, pues vamos a ver lo que lo que cuenta este hombre. Y vino a ver el proyecto cuando estábamos, llevamos dos años trabajando, nos faltaban tres todavía, y después de ver el proyecto nos dijo, mira, solo os voy a pedir una cosa, que cuando lo acabéis y estéis y queráis buscar distribuidora, venid primero a mí, a ver si llegamos a un acuerdo, y después de que vea la película y tal. Y os doy otra recomendación, no intentéis ir por el público adulto, porque van a salir un montón de películas americanas que no vais a poder competir con ellas y que son mucho más adultas. Id al público infantil, muy infantil, porque no hay cine para ellos y encima es muy seguro porque van al cine, no van solos, van en grupos y lo llevan sus padres, sus tíos, sus abuelos, o sea, que se venden muchas más entradas cuando hay una película infantil. Entonces, ahí decidimos hacerle caso y bajamos el público objetivo, la edad del público objetivo, hasta tal punto que cambiamos de actor de doblaje y cogimos a un niño que no le había cambiado la voz, que era el que doblaba en en España, Nacho Aldeguer, que hoy es un actor, adulto, claro. Nacho Aldeguer era el el niño que doblaba en España al niño del sexto sentido y cosas por el estilo, ¿no? Cogimos a ese niño para que tuviera voz de niño de verdad y que los el público muy infantil, pues, se asociara, se identificara con Fury y con Linda. Entonces, yo sé que en la segunda parte que se hizo querían llegar a un público más adulto, y entonces decidieron cómo hacer crecer a los personajes, y eso cambiaba un poco el modelo, los hacía más adultos. ¿Qué ocurre? A mí me parece que la película, yo ya no participé ni en el guion ni en nada, por este afán de hacerla un poco más adulta, me parece que quedó un poco, entre comillas, más oscura ¿sabes? Como con otros tintes entonces era, incluso había momentos que para un niño pequeño, claro, ellos no lo pensaban para un niño pequeño, Lo pensaban para para adolescentes y tal. Para un niño pequeño le podía hasta asustar porque había momentos

que les podía asustar. Entonces yo creo que eso hizo que no tuviese quizá tanto éxito como la *El el empuje* que tuvo la primera, ajá.

A.R.B.: Y luego la la última Dygra, por lo que hablaba con Arturo, que Arturo sí que continúa más en labores de música dentro de la productora, fueron *El bosque*, *El sueño*, *Espíritu del espíritu del bosque*, sería a continuación de *El bosque*.

Á. de la Cruz: Y *Holy Night*, que sería la última película de ella. Que ya esa fue in extremis. Dygra con Galiñanes. Él fue el montador de *El sueño de una noche San Juan* y a raíz de ahí, claro, Y a raíz de ahí, pues también le dieron aquí un poco la oportunidad de dirigir *Holy Night*. *Holy Night* para mí tenía un guión, yo no participé en el guion tampoco, pero lo había hecho la que conmigo fue coguionista en el sueño. Yo el guion del bosque lo escribí en solitario, el del sueño que llegó un momento en que estaba tan claro. Al final, tienes que delegar o contar con alguien más que te pueda apoyar porque es mucho trabajo. Lo que conmigo hizo con el guión del sueño es una hazaña, es verdad. Y luego Beatrice hizo, con una idea de otro guionista que había escrito el argumento, inició ella, que luego participaron más guionistas, pero inició ella la escritura de *Holy Night*. A mí el guion me encantaba, o sea, yo ya digo, no participé para nada. Secuestraban al niño Jesús en unas navidades, en un Belén, pues secuestraban al niño Jesús y además, bueno, le echaban la culpa a Santa Claus, no sé cómo era la historia. Sí. Y había un pastorcillo, el pastorcillo era un pastorcillo del Belén, que llevaba una oveja que era una cabrona, una oveja negra. Era lo más gracioso, de las cosas más graciosas que yo he leído nunca en un guion de animación. Muy gamberro y muy transgresor. Esto de que, hombre, se lleven al niño Jesús tampoco era una cosa así, en fin, y y más hace veinte años, ¿no? Bueno, no, quizá no tantos, pero por ahí.

A.R.B.: Si. Tengo entendido, dosmil doce, dosmil diez.

Á. de la Cruz: Por ahí, por esa década. Sí. La película se empezó antes, porque a continuación de *Espíritu del Bosque* se empieza. Yo creo que el atasco de Dygra y los problemas financieros que después acabaron cerrando la empresa fue por intentar hacer muchas cosas a la vez, ¿no? Porque hubo un momento que tenían mi película de imagen real, que se suspendió y luego fue cuando me fui de Dygra a intentar armarla por mi

cuenta, *Los muertos van de prisa*, pero al mismo tiempo había otro equipo trabajando en *Espíritu del bosque* y otro equipo ya trabajando en *Holy Night*. Mientras unos preparaban desarrollo, o sea, la idea era buena si tienes pulmón para hacer eso, pero, pues, no lo había o, en fin, yo no estaba metido en esos en esos procesos. Lo que sé es que hubo un momento que hubo que parar. Se paró mi película y se paró también *Holy Night*, y se centraron ya solamente en centraron ya solamente aproximadamente por dosmil diez, por ahí, por esa época. *Holy Night*, me refiero, que fue la última, pero Dygra, claro, ya no aguanta y la película no llega a estrenarse. Se es un estreno por ahí y tal, pero no llega a estrenarse comercialmente. Con lo cual queda un poco enterrada ahí en un cajón hasta que un día, ya con Dygra desaparecida, Juan Galiñanes intenta intenta ver con quién tiene que hablar para estrenar eso. Y unos años más tarde, no sé exactamente en cuál, se llega a estrenar en salas comerciales, un estreno muy modesto tres o cuatro años después. Acabó nominada a los Goya .

A.R.B.: Sí, precisamente por eso por eso mi insistencia en saber un poco los años, porque claro, te vas, por ejemplo, a bases de datos, pues, como puede ser de FilmAffinity, IMDB y claro, te sale dosmil catorce y es un poco chocante cuando se suponía que era una película que era más de finales de la primera década de dosmil diez.

Á. de la Cruz: Y y ahí Dygra se se cierra y la película queda muerta y luego se estrena más adelante, ¿no? Entonces, si lo ves en los Goya, pues el año anterior tuvo que ser el estreno, ¿no? Pero ahí hay como cuatro años o una o cinco incluso de diferencia con la película ya acabada, pero sin estrenar. Claro, que estaba en un limbo.

A.R.B.: Pues estupendo. Bueno, pues hasta aquí hasta aquí la entrevista. Por mi parte darte las gracias y una vez más. Que quede constancia de que yo fui uno de tantos niños que fueron en su momento a ver *El bosque* y *El sueño* y gracias a estas a estas películas y este trabajo que hubo en su momento, creo que ha ilusionado a que gente como yo estudiemos la música y nos especialicemos en sonido, también de cara a que salgan proyectos y que siga habiendo cine y al final tiene que haber cine. Así que muchísimas gracias por tu tiempo.

Á. de la Cruz: Un dato que que quería darte, en *El Bosque Animado* es una de las cosas que a mí me ha chocado. Nunca la academia ha nominado a ninguna película de

animación al sonido. Lo cual me parece increíble, es decir, si algo tiene realmente un curro impresionante de sonido, es una película de animación, porque es crearlo desde cero todo. Ese diseño del sonido del que hablabas. *El bosque animado* tiene más de cuarenta y dos mil sonidos distintos. Metidos en esa en esa película. Y creo que los académicos, claro, como no todos los académicos son del departamento de sonido, de la especialidad de sonido, pues yo creo que no se hacen a la idea y no lo piensan, porque sino muchas películas de animación deberían estar por el curro que da hacer una película de animación y que parezca que es tan sencillo como grabarlo, ¿no? Por ahí. Que no es sencillo, pero una película en la que se ha de imaginar el curro hace mucho, pero la de animación es increíble lo que hay que trabajar.

A.R.B.: Una de mis hipótesis en el trabajo es la siguiente. Creo que tanto a nivel académico y pedagógico hay que aunar y acercar el mundo de la musicología tradicional y de conservatorio también, con el del sonido, porque al final música y sonido van de la mano y muchas veces quizá se peca de que por un lado tienes a los técnicos de sonido y hacen foley y hacen todas estas maravillas para que las películas y los audiovisuales suenen como tienen que sonar, y por otro, claro, existe una clase de personas que son los que hacen las músicas y componen y saben de partituras y tal, pero muchas veces queda esa unión que en este caso es lo que lo que quería yo narrar, que que pues en este caso ha existido esta esta unión maravillosa en la persona de Arturo y y tantos otros que ha habido en otros en otros contextos, pero que es que además en animación es algo básico, o sea, tiene que haber esa esa unión. Así que nada, una vez más muchísimas gracias y ya finalizó.

6.3. Entrevista a Manolo Gómez director de Dygra Films y Filloa Records

Arnau Roger Barba: Entrevista a Manolo Gómez. Bueno, lo primero de todo, bienvenido. Muchas gracias por concederme la entrevista.

Manolo Gómez: Nada, es un placer.

A.R.B.: Pues vamos a empezar este primer bloque de la entrevista sobre la historia de Dygra, de estos primeros proyectos, cómo surgen, y me gustaría que me comentaras un poco cómo fue lo del tema de la creación de *El bosque animado*, sentirás su magia, cómo comenzó el proyecto. Si bien tengo entendido con Bicho ¿cómo fue aquello?

M.G.: Bueno, básicamente, intentando ser muy breve, la cosa empieza a principios de los ochenta. Un grupo de diseñadores que nos llamamos el grupo Orballo, que es Suso Cubeiro, ilustrador, Carlos Mazaira, diseñador, y yo como diseñador gráfico, fundamentalmente, aunque con inquietudes múltiples. En el año ochenta y siete, el grupo se disolvió y se creó Diseño y Servicios Gráficos. El trabajo fue trabajar en diseño gráfico y arquitectura efímera montando exposiciones, etcétera. En el año noventa estuve en París en una feria de tecnología y me sorprendió el conocimiento de un software de tratamiento de imagen para vídeo, que casi en tiempo real modificaba imágenes y le propuse a mi socio Carlos Mazaira que ese era el camino que yo ansiaba, el cual era empezar a trabajar con tecnología. Ya teníamos un Apple, uno de esos primeros Macintosh que había salido para diseño gráfico y en esa nueva ruta mi socio Carlos consideró que no era algo de su interés. Llegamos a un acuerdo y me constituí como único socio de Dygra. Desde ahí hasta todo el recorrido. Básicamente a principios de los noventa empezamos en el equipo a crear proyectos multimedia y las primeras web. Prácticamente, de las primeras que se hicieron en Europa y los primeros multimedia, los primeros interactivos, de aquella eran los CDROM y todo ese lenguaje interactivo me sedujo. Eso permitió en el año noventa y cinco crear un sello que era Filloa Records. Filloa Records era, digamos, la editorial multimedia con los primeros videojuegos. De aquí ya el término videojuego no estaba asentado o no era sobradamente conocido. Hicimos un primer videojuego que fue *El artista virtual*¹³² y a partir de ahí empezó la etapa multimedia y la colaboración con Arturo. Nos hacía algunas músicas de fondo para los interactivos. Lógicamente, tenían imagen y sonido. Aparte de los efectos sonoros, la música jugaba un papel importante. Y Arturo suplía todas estas necesidades. El segundo, a partir de *El artista virtual*, empezamos a conocer que había un software en 3D. Era el Power Animator, programa que permitía hacer

¹³² *El artista virtual* fue uno de los primeros videojuegos multimedia que produjo Filloa Records, sello perteneciente a Dygra en 1995.

algunos pinitos en tres dimensiones. Esto lo conocí yendo a una feria en Los Ángeles, en Estados Unidos y a partir de ahí vino el siguiente reto de empezar a trabajar con estas herramientas. En todo caso, siempre había un cómplice detrás. Sin un cómplice tecnológico era imposible. Ese cómplice era Juan Nouche. Juan Nouche era el cerebritito que era capaz de convertir esos sueños en realidad. Y luego, evidentemente, en el campo artístico Alberto Tarácido jugaba un papel crucial y a nivel de conocimiento cinematográfico, en el terreno de los guiones era Ángel de la Cruz el que llevaba algo más de experiencia habiendo trabajado en algún corto, en imagen real. De ahí empezamos a concebir un videojuego que fue *Bicho*. *Bicho* fue un videojuego que no solo ganó el trofeo Laus, que es el equivalente al Goya en videojuegos. En Cataluña. En Barcelona. Hay que pensar que la única organización que había en el mundo del diseño era una organización catalana. El trofeo que se crea sobre el multimedia el primer año quedó vacío. No había ningún candidato y en el año noventa y siete acabábamos de estrenar *Bicho* y ganamos el Trofeo Laus que es el equivalente al mejor premio que había en su momento para la categoría de videojuegos multimedial. Era una fusión curiosa. Esto era una aventura gráfica inspirada en Kafka. Una cucaracha que le tocaba vivir en la odisea de una casa. Era este escarabajo que vivía en una casa y que tenía que sobrevivir a los avatares que podían suceder en los accidentes domésticos ¿y qué pasó con este videojuego? Que hicimos un promocional. Ese promocional estaba realizado íntegramente en tres dimensiones y para nuestra sorpresa, porque lo que hacíamos nos gustaba, pero siempre, como éramos muy curiosos y muy inquietos, todo nos parecía poco, y de aquella, la Unión Europea nos invitó a participar en lo que llamaban Enterprise. El primero, si no recuerdo mal, fue en en la zona de Gales, pero ahí tengo una confusión o estuvo en Francia o estuvo en Inglaterra, en una de estas dos, ¿no? Y, para sorpresa, todos los que estaban allí nos preguntaban cómo lo habíamos hecho. Es decir, les sorprendía que en un ordenador normal aquello se viese de maravilla y, sorprendentemente, con una calidad que no estaban acostumbrados. Estamos hablando de poco después del estreno de *Toy Story* de Lasseter en el noventa y cinco que fue el estreno que realmente marcó la ambición de poder llegar a hacer algo serio con el ordenador. Y ya a partir de esas respuestas, y luego, sorprendentemente, del éxito que tuvo la aventura gráfica fuimos portada prácticamente de todas las revistas del sector en

su momento y fue el producto más pirateado en toda Sudamérica. Curiosamente, de aquellas, el presidente Fraga nos llama y nos dijo que ponía él su servicio jurídico a nuestra disposición por si queríamos combatir de alguna manera la piratería. Yo, de aquellas ingenuamente decía que me sentía muy orgulloso de ser uno de los videojuegos más pirateados. Nos hicieron la cama como no podía ser menos. La distribuidora, que era a su vez distribuidora de las grandes productoras europeas, su manera sutil de fastidiarnos era retardar el retraso de la entrega de pedidos. Entonces me llamaron directamente del Corte Inglés porque no entendían y tenían broncas diarias con la gente que quería comprar *Bicho*, que era una de las cadenas en toda España que vendía nuestro videojuego. No entendían que es lo que estaba pasando. Cuando yo me enteré de la historia, pues decidimos distribuirla nosotros directamente y mandamos a los centros. Pero todo esto, la llamada de atención que despertó en nosotros, que cómo hacíamos el promocional empezó a despertar ambiciones de poder hacer algo en ese campo. Algo más en paralelo, empezamos a trabajar con el tercer videojuego, que fue *Quik Magic*¹³³. Fue trabajar con el mago Antón, un mago gallego que realizaba trucos de magia para los grandes magos a nivel mundial. Le planteamos la idea y le gustó. La verdad es que ese videojuego entró en un agujero negro porque paralelamente empecé a pensar que aquel sueño de pequeño de hacer animación podía coger forma y en *Quik Magic*, en cierta medida, me desentendí de la distribución y de la venta, a pesar del éxito que suponía que tú instalabas el videojuego en tu ordenador y se convertía en un instrumento de magia. Ya en paralelo empecé a pensar que era posible hacer una película de animación. Para hacer posible esto, sucedieron dos cosas importantes. Una de ellas fue realizar para el grupo Inditex su primer trabajo de formación online. Nos plantearon hacer la formación de dependientes en todo el mundo a través de una herramienta hecha a medida. Le ganamos a dos multinacionales que lo que traían era más de lo mismo con una datación concreta para Inditex. Nosotros le hicimos un traje a medida de lo que necesitaba Inditex. Esto supuso una inversión de dinero muy importante y decidí que merecía la pena, junto con otros encargos en paralelo que tuvimos en esos años, como fue crear la exposición de Camino de Santiago Virtual de la que yo fui comisario. Esto fue un acontecimiento en Madrid, y en Santiago para mostrar

¹³³ *Quik Magic* fue el tercer videojuego producido por Filloa Records y lanzado en 1998.

la potencia que tenía la tecnología gallega en España. Aquí éramos pioneros de la tecnología gallega en España. Superábamos a lo que se hacía en gran parte de Europa con creaciones de realidad virtual, etcétera, etcétera. Y en paralelo surgió la idea de poder hacer un largometraje. Ángel nos sugirió que había una historia a partir de la obra de Wenceslao. Nos pareció mágica, sobre todo, la parte de los árboles y los animales, es decir, lo que no había hecho José José Luis Cuerda. La Fraga de Cecebre, en definitiva. Nos sedujo y, a partir de ahí, empezamos a trabajar en ello, en un primer piloto que también sorprendió, que también ayudó a los primeros contratos. En paralelo empezamos a pergeñar que era importante trabajar desde el inicio con la banda sonora. Ángel de la Cruz me habló de que conocía a Manuel Balboa, que era un compositor ya de cierto renombre. Había trabajado en películas de José Luis Garci y en esa conversación me quedó claro que nuestro futuro no pasaba por Balboa porque él comentaba ir haciendo la película y luego la banda sonora. Por los reportajes que había visto de Walt Disney, etcétera, vi que no, que eso no funcionaba así, que la banda sonora tenía que ser pegada, prácticamente, a lo que sucedía. Quedó claro que el compositor tenía que trabajar desde el principio y ahí un colaborador habitual era Arturo. Hasta ese momento lo había hecho todo perfectamente y lo que quedaba, bueno, lo que podía ver era en qué medida podía afrontar ese reto. Ya tenía el hábito de confiar en gente del equipo, gente que no había tenido ninguna experiencia o bien haciendo videojuegos o haciendo películas y me pareció oportuno que era una oportunidad de que gente que estaba haciendo bien su trabajo aportara en ese sentido.

A.R.B.: Arturo, tengo entendido que entonces tuvo el rol de diseñador sonoro de la banda sonora, pero además compartía cuestiones de composición, es decir, era de un diseñador sonoro y compositor en un mismo,

M.G.: No quedó muy claro. El rol se fue desarrollando con el tiempo. Arturo generosamente nos planteó que muchos de sus colaboradores podían aportar cierto nivel a lo que estábamos haciendo. Por un lado, un colaborador habitual, que era fotógrafo y diseñador, paralelo a ser músico tenía el Grupo DOA, Xoán Piñón. Sabía de sus facetas y había colaborado estrechamente en trabajos míos haciendo fotografía y a su vez cuando creamos una asociación de artesanía había hecho carteles y había oído alguna cosa que la había grabado y me parecía oportuno integrar a este grupo. A partir de ahí se

fue pergueñando un poco la composición y en un momento determinado yo empecé a pensar que esas canciones inevitables que había en las películas de Disney, pero que tenían el inconveniente de que eran demasiado dulzonas cortaban la acción en ocasiones. A mí me parecía oportuno incorporar algo de valor gallego destacado y ahí se me ocurrió la idea de contratar a Luz Casal. Por fortuna, todo esto salió adelante. Luego, el siguiente reto era que de aquella aún no estaban evolucionadas todas estas herramientas, los samples, las herramientas de hacer composición por ordenador y para tener calidad era fundamental grabar con una Orquesta Sinfónica. Tuve la suerte de que la relación era muy estrecha con el alcalde Francisco Vázquez y nos consiguió que gratuitamente la Orquesta Sinfónica de Galicia grabara esto. Arturo de aquellas no sabía crear partituras. Digamos que componía con el teclado. Componía con los instrumentos que él tenía. Iba componiendo la banda sonora, pero él conocía a unos compañeros que eran capaces de pasar esto a partitura. Y así fue y ahí vino ya la grabación con la orquesta. La singularidad era que un italiano, que estaba colaborando en ese momento con la orquesta, Andrea da Milano, si no recuerdo mal y él le sorprendía que fuéramos a integrar una gaita con la orquesta ¿y todo por qué? pues porque a mí me parecía que era el momento oportuno de trasladar nuestro mundo, el mundo de Galicia a una película y dado que la película ponía el foco en una fraga, ese bosque atlántico tan singular. Teníamos una fraga que aún existía en ese momento. Esta era la Fraga del Eume. Ya la de Cecebre no existía, pues a mí me parecía oportuno que tanto la arquitectura popular como en los giros de guión, etcétera, hiciese mención claramente a una historia gallega. De aquellas como anécdota, un experto de la Santa Galicia que dijo que era una película tan regional, tan gallega que no iba a tener ningún interés internacional. Justamente sucede todo lo contrario. Lo que se trata es de contar historias propias, pero contarlas en un lenguaje que lo entiendan en otros países. Así fue el éxito que se vio en sesenta y cinco países en todo el mundo y esa es un poco la historia de cómo se produce *El bosque. El bosque animado*.

A.R.B.: Luego ya el salto sucedió con *El sueño*, que fue una continuación de otro proyecto que surgió, por lo que me contó Ángel de la Cruz. Él sugirió primero una obra, pero luego por cambio de guión, se sugirió la obra de William Shakespeare y se adaptó esa obra.

M.G.: Bueno, eso viene después de recibir el Goya a mejor película y Luz Casal a mejor canción original. Yo entro en el hospital, en el Juan Canalejo, prácticamente a vida o muerte con un cáncer de colon. Y después de esa cirugía estuve en coma dos semanas y digamos que hubo ahí un proceso de qué hacer. No había ninguna idea concreta con relación a qué se iba a hacer como posible segunda película. La familia me barajó la idea de que ya era el momento de dejarlo porque el diagnóstico era muy negativo y después de la cirugía, la quimio, etcétera, empecé a pensar que recordando una anécdota de un señor muy mayor que en el estreno en el Palacio de la Ópera me dijo que, con lágrimas en los ojos, que viendo la película era la primera vez que él se sentía orgulloso de ser gallego, de afrontar como inmigrante por el mundo. A mí me entró la idea de recordar que gran parte de mi familia estaba en la inmigración y que podía ver la posibilidad de crear una industria más o menos estable en Galicia y empecé a pensar en hacer algo que reivindicase un poco la imagen de una frase que a mí me tenía grabada a fuego del mayo francés, que es ser realista pide lo imposible. Y de ahí vino la idea de un sueño. Ángel encontró una analogía con la obra de Shakespeare, aunque evidentemente buscando la cercanía y yo lo que quería era mostrar también ese mundo oculto de las *meigas*¹³⁴. Esa fantasía gallega. Eso nos venía al pelo ya que estaba relacionado con las Hogueras de San Juan, que en el barrio donde yo nací en La Falperra, pues, con muchos meses de antelación, buscábamos la madera para esa fiesta colectiva en la que todos los vecinos nos juntábamos esa noche para quemar lo viejo y para renovarnos. Una vez más, en este proyecto forma parte Arturo como encargado de la música. En este proyecto surge luego la posibilidad de, a nivel europeo, de crear una coproducción con Portugal y dado que Arturo hizo un grandísimo trabajo con *El bosque animado*, me pareció oportuno que se mantuviera. Sobre la marcha fue surgiendo la idea de que en la coproducción portuguesa el compositor que iba a hacer la parte del mundo del sueño iba a ser el portugués Artur Guimarães. Y Arturo más la parte del mundo real. A partir de ahí se fue dando forma, sobre todo, al mundo del sueño. Se creó un lenguaje. Nicolás del Río creó el lenguaje onírico. Se creó todo un universo que, en gran medida, quedó diluido porque había que acabar la película en una fecha concreta y el mundo sueño quedó reducido en el estreno de la noche de San Juan. Digamos que ese sueño

¹³⁴ Las meigas son hechiceras malvadas protagonistas de mitos gallegos y de la cultura popular del norte de España.

quedó un poco diluido, porque la parte más gallega o más de nuestras raíces, más antropológica o etnográfica, quedó un poquito floja. No hubo tiempo a poder realizarla como nos hubiera gustado. Pero, básicamente, lo que se planteaba era la quimera. La idea de que era posible y a partir de que la revista francesa había dicho que éramos los primeros de Europa, etcétera, etcétera, de la ambición de crear por el mundo de la animación, en el 3D, etcétera, en Galicia. Yo creo que era esa analogía del sueño, ¿no?

A.R.B.: Por cuestiones de tiempo, prefiero parar aquí la entrevista. Bueno, muchísimas gracias por por toda la información que que me has aportado para para el estudio, para la Universidad de Valladolid. Y sí que me gustaría retomar quizá pues por online, por Skype o por otro medio que sea más accesible. Se puede hacer cómodo y partir de aquí del sueño y llegar hasta pasar a Espíritu del bosque, que sería la continuación del bosque y jolín, porque me interesa mucho ver el papel de Arturo en Dygra de una manera más holística, más amplia, y también así poder estudiar, desde luego regionalismo gallego.

A tropa

Compositor: Arturo Kress
Orquestación: ARS FACTORY

114

The musical score for 'A tropa' by Arturo Kress, page 114, is a full orchestral score. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 2/4. The score is divided into two systems. The first system includes parts for Bombo, Piccolo, Flutes (I, II, III), Oboes (I, II), Clarinets (I, II), Bassoon (I, II), Arpa, Violins (VI. I, VI. II), Viola, Violoncello, and Contrabajo. The second system includes parts for Piccolo, Flutes (I, II, III), Oboes (I, II), Clarinets (I, II), Bassoon (I, II), Arpa, Violins (VI. I, VI. II), Viola, Violoncello, and Contrabajo. The score features a variety of dynamics and articulations, including *pp*, *p*, *legato*, *punta d'arco*, *gliss.*, and *A, B, C, D, E F#, G*. The music is characterized by a strong rhythmic drive and a variety of melodic lines.

System 1:

- Bombo:** Starts with a half note, followed by a series of eighth notes.
- Piccolo:** Starts with a half note, followed by a series of eighth notes.
- Flutes (I, II, III):** Play a series of eighth notes, starting with a *legato* marking.
- Oboes (I, II):** Play a series of eighth notes, starting with a *legato* marking.
- Clarinets (I, II):** Play a series of eighth notes, starting with a *legato* marking.
- Bassoon (I, II):** Play a series of eighth notes, starting with a *legato* marking.
- Arpa:** Plays a series of eighth notes, starting with a *legato* marking.
- Violins (VI. I, VI. II):** Play a series of eighth notes, starting with a *legato* marking.
- Viola:** Plays a series of eighth notes, starting with a *legato* marking.
- Violoncello:** Plays a series of eighth notes, starting with a *legato* marking.
- Contrabajo:** Plays a series of eighth notes, starting with a *legato* marking.

System 2:

- Piccolo:** Starts with a half note, followed by a series of eighth notes.
- Flutes (I, II, III):** Play a series of eighth notes, starting with a *legato* marking.
- Oboes (I, II):** Play a series of eighth notes, starting with a *legato* marking.
- Clarinets (I, II):** Play a series of eighth notes, starting with a *legato* marking.
- Bassoon (I, II):** Play a series of eighth notes, starting with a *legato* marking.
- Arpa:** Plays a series of eighth notes, starting with a *legato* marking.
- Violins (VI. I, VI. II):** Play a series of eighth notes, starting with a *legato* marking.
- Viola:** Plays a series of eighth notes, starting with a *legato* marking.
- Violoncello:** Plays a series of eighth notes, starting with a *legato* marking.
- Contrabajo:** Plays a series of eighth notes, starting with a *legato* marking.

- 2 -

24 Picc. I *p*

II III *mf* solo

I II

Cl. bajo/III

I II *mf*

VI. I *pizz.*

VI. I arco *pp*

VI. II *pizz.* arco *pp*

VI. II arco *pp*

Vla. *pizz.*

Vcl. *pizz.*

Cb.

pizz.

32 Picc. I *p*

II III *mf*

I II *mf*

I II

II IV

II III

Tba.

Fl. en sol *mp*

VI. I

VI. II *pizz.*

Vla. *pizz.*

Vcl. *pizz.*

Cb.

40

Picc. I

II
III

I
II

VI. I

VI. I

VI. II

Vla.

Vcl.

Cb.

p

mf

arco non div. pizz.

arco pizz.

arco pizz.

47

Picc. I

II
III

C. Fg./III

VI. I

VI. I

VI. II

Vla.

Vcl.

Cb.

Flauta en Sol

poco rubato

3

56

III

Fl.
III

I
II
Cl.

Cl. bajo/III

Fgl.
II

Tpa.

I
II
Marimba
Vibráfono

Arpa

VI. I

VI. I

VI. II

Vla.

Vcl.

Cb.

63

Picc.
I
Fl.
II
III

Obl.
II

Cl.
I
II
Cl.

Cl. bajo/III

Fgl.
II

Marimba
Vibrafono

Arpa

VI. I

VI. I

VI. II

Vla.

Vcl.

Cb.

legato

legato

arco

legato

mf

70

Picc. I
Fl.

II
III

I
II
Ob.

C. Ing./III

I
II
Cl.

Cl. bajo/III

I
II
Fg.

C. Fg./III

Tpa.
II

Tpta.
I
II
III
IV

I
II
Tbn.

Tba.

Timb.

Triángulo

Bom.

Marimba
Vibráfono

Arpa

VI. I

VI. I

VI. II

Vla.

Vcl.

Cb.

mf

mf

mf

pizz.

78

Picc.
I

Fl.
II
III

Ob.
I
II

C. Ing./III

Cl.
I
II
Cl. bajo/III

Fg.
I
II

C. Fg./III

Tpa.
I
II

Tpta.
I
II
III
IV

Tbn.
I
II

Tba.

Timb.

Triángulo

Bom.

Marimba
Vibráfono

Arpa

5 Vln

arco *p* *mf*

pizz.

pizz.

pizz.

Vibr.

85

Picc. I
 Fl. II
 III
 I
 II
 Ob.
 C. Ing./III
 I
 II
 Cl.
 Cl. bajo/III
 I
 II
 Fg.
 C. Fg./III
 Tpa. II
 I
 II
 III
 IV
 I
 II
 Tbn.
 Tba.
 Timb.
 Triángulo
 Bom.
 Marimba
 Vibrafono
 Arpa
 VI. I
 VI. I
 VI. II
 Vla.
 Vcl.
 Cb.

Triángulo
 pizz.
 pizz.
 pizz.
 pizz.

VII. Bibliografía y fuentes

7.1. Documentos audiovisuales y discografía

Blay, José María y Arturo Moreno. *Garbancito de la Mancha*. Balet y Blay, 1945. Cinta de video 8mm

Cameron, James. dir., *Titanic*. 20 Century Fox, 1997. DVD

«Carlos Faruolo y Enrique Molinero, Goya 1989 a Mejor Sonido». *Youtube video*. Subido por Premios Goya el 15 de junio de 2016. Ultimo acceso el 19 de junio de 2025. https://www.youtube.com/watch?v=DSk0iJrN_YO

De la Cruz, Ángel y Manolo Gómez. *El bosque animado, sentirás su magia*. Buena Vista International y Dygra Films, 2001. DVD.

_____. *El sueño de una noche de San Juan*. Dygra Films y Appia Filmes, 2005. DVD.

_____, dir, *Los Muertos van deprisa*. Artemática Producciones, Perro Verde Films y Cinematógrafo films, 2009.

_____. *Paranoia Dixital*. Escola de Imaxe e son, 1996. VHS.

Delgado, Cruz. *Los viajes de Gulliver*. Estudios Cruz Delgado y Art Animación, 1983.

«El sueño de una noche de San Juan, Goya 2006 Mejor Película de Animación». YouTube video. Subido por Premios Goya el 17 de enero de 2017. Acceso el 19 de junio de 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=TEN8ZIC9uW0>

Galiñanes, Juan. *Holy Night!-Noche de Paz?*. Dygra Films, 2014. Formato digital.

Gibson, Mel. dir., *Braveheart*. Paramount Pictures, 1995. DVD.

González de la Fuente, Javier y Josér Martínez Montero. *Megasónicos*, Baleuko 1997.

«Holy Night! (trailer)». YouTube video. Subido por Juan Galiñanes el 10 de abril de 2012. Acceso el 18 de junio de 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=p0LC2OLHPeQ>

Moreno, Arturo. *Alegres Vacaciones*. Balet y Blay, 1948.

Nine, Marcos. dir., *A virxe roxa*. Recrea Films, 2021.

Prince of Persia: El alma del guerrero. DVD. Diseñado por Kevin Guillemette. Ubisoft Montreal y Pipeworks Software, 2004

Rubín, David y Juan Carlos Pena Babío. *Espíritu del bosque*. Dygra Films y Fantastic Films International, 2008. DVD.

7.2. Bibliografía general

Amoros Pons, Anna y M^a Olga Fontán MAqueira. «El sector multimedia en Galicia: origen, situación y perspectivas». *Observatorio (OBS*)*. Journal. 9. 2009

Ayudas a la cinematografía 2010. Ministerio de cultura. 17. <https://www.cultura.gob.es/dam/jcr:6ac889d8-b641-4fa1-af3c-ec2a8689d7ad/ayudascineweb-2010.pdf>

Manzanera, María. *Cine de animación en España*, Largometrajes 1945-1985. Universidad de Murcia, 1992.

Marzal Felici, Javier y Francisco Javier Gómez Tarín. eds. *El productor y la producción en la industria cinematográfica* Universidad Rey Juan Carlos de Madrid, 2009.

Shakespeare, William. *El sueño de una noche de verano*. Trad. por Ángel-Luis Pujante. Editorial Luis Vives, 2024.

Yébenes, Pilar, Rodrigo Mesonero, José Antonio Rodríguez y Samuel Viñolo. *100 años de animación española, arte y tecnología*. Editorial Sygnatia y Diboos, 2016.

_____. *Cine de animación en España*. Ariel Cine, 2002.

7.3. Bibliografía específica

Alonso Franch, Eduardo. «Carlos Núñez y la música celta>». *Revista de folklore*, nº509 - julio 2024, 89-106. <https://funjdiaz.net/folklore/pdf/rf509.pdf>

Buhler, James, David Neumeyer y Rob Deemer. *Hearing the movies: music and sound in film history*. 1ª edición. Oxford: Oxford University Press, 2010.

_____. *Theories of the soundtrack*. Oxford: Oxford University press, 2019.

Chattah, Juan Roque. *Semiotics, pragmatics and metaphor in film music analysis*. The Florida State University Collage of Music, 2006.

Chion, Michel. *La audiovisión*. Paidós Comunicación: Barcelona, 1993.

_____. *La música en el cine*. Paidós Comunicación: Barcelona, 1997.

- Correyero, Beatriz e Irene Melgarejo. «Cine, música y valores: de Blancanieves a Tiana». En Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales Sevilla: Universidad de Sevilla, 2010.
- Del Val, Fernán. «De la sociología de la música a la sociología musical. Nuevos paradigmas en los estudios sobre música y sociedad». *Revista Internacional de Sociología*. Vol. 80 (2). e204. abril-junio, 2022.
- El-Shawan Castelo-Branco, Salwa, Susana Moreno Fernández y António Medeiros, eds. *Outros celtas : celtismo, modernidade e música global em Portugal e Espanha*. Lisboa: Edições Tinta-da-China, 2022.
- Estévez, Xoán Manuel. *Crónica do folk galego: 25 años de historia*. España: Tris-tram, 2000.
- Garrido Rodríguez, Manuel. «El gaitero gallego: creación y consolidación de un referente identitario (1671-1904)» Trabajo de fin de máster. Universidad de Valladolid, 2023/2024.
- Ginesi, Gianni. *Seguir el discurso: La entrevista en profundidad en la investigación musical*. SIBE, 2018.
- Karpeles, Mark. «The distinction between folk and Popular music», *Journal of the International Folk Music Council*. Vol. 20, 1968.
- Katz, Israel J. «The traditional folk music of Spain: explorations and perspectives». *Yearbook of the International Folk Music Council*. Vol. 6.1974.
- Lanier, S.C. «"It is new-strung and shan't be heard": nationalism and memory in the Irish harp tradition». *British Journal of Ethnomusicology*. Vol. 8. 1999, 1-26.
- López Román, Alejandro. «Análisis musivisual: una aproximación al estudio de la música cinematográfica». Tesis doctoral. Universidad Nacional de Educación a distancia, 2014.
- _____, *Análisis musivisual: guía de audición y estudio de la música cinematográfica* (Vision Libros, 2017)
- Llosa Sanz, Álvaro. «¡Uno para todos y todos para uno! Dibujos animados y adaptaciones literarias: la internacionalización del héroe y sus valores morales tras la transición española (1979-1985)». *Letras Hispanas: Revista de literatura y de cultura*. Vol. 4. Nº 2. 2007
- Roger, Arnau. «El paisaje sonoro: diseño y aplicación en espacios ludonarrativos». Trabajo de fin de Grado. Universidad de Valladolid, 2020.
- Ross González, Iliana. «José Ardévol (1911-1981): biografía, inventariado razonado y análisis de su obra musical». Tesis doctoral. Universidad de Valladolid, 2021,
- Saavedra García, Rafael. «El dilema de la interpretación musical: una reflexión semiótica desde el modelo tripartito de Molino y Nattiez». *Musicaenclave*. Vol. 8. Nº1 enero-abril, 2014.

Schaeffer, Raymond Murray. *The Soundscape: Our sonic environment the soundscape and the tuning of the world*. 2ed corregida y actualizada. Vermont: Destiny Books, 1994.

Sobrino, Ramón. «Análisis musical: de las metodologías del análisis al análisis de las metodologías». *Revista de Musicología*. Vol. 28. No. 1. junio 2005. Actas del VI Congreso de la Sociedad Española de Musicología junio 2005.

Truax, Barry. «Editorial», *Organised Sound* 22, no. 1 (2017): 1-3. 1. doi:10.1017/S1355771816000285

Vidal Briones, Jaime. «Convenciones e inconvenientes en la música folk española. Hacia una caracterización del género a partir del estudio de caso en la provincia de Valladolid». *Revista de Musicología* (SEDEM). Enero-junio 2023. Vol. 46. No. 1. 153-176.

Villar Taboada, Carlos. «De la técnica al significado: debates y modelos en torno al análisis atonal». En: *Música, ciencia y pensamiento en España e Iberoamérica durante el siglo XX*. Leticia Sánchez de Andrés y Adela Presas, eds.). Madrid: Comunidad de Madrid - Universidad Autónoma de Madrid. Servicio de Publicaciones. Colección “Música y Musicología”, 1.

Weiten, Wayne. *Psicología: temas y variaciones*. México D.F. Cengage Learning Editores, 2006.

7.4. Artículos de periódico y prensa digital

Arrastia, Diana. «Luz Casal, Pablo Alborán, Leiva... estos son los artistas que han ganado el Goya a mejor canción original». En *20 minutos*. 7 de febrero de 2022. Acceso el 19 de junio de 2025. <https://www.20minutos.es/cinemanía/noticias/luz-casal-pablo-alboran-leiva-estos-son-los-artistas-que-han-ganado-el-goya-a-mejor-cancion-original-4950586/>

Calveiro, Patricia. «Un músico de Vedra, primer titulado del máster de gaita en Galicia...y no es una inocentada». *La voz de Galicia*. 29 de diciembre de 2024. Último acceso el 23 de junio de 2025, https://www.lavozdegalicia.es/noticia/santiago/vedra/2024/12/29/vedres-primer-titulado-master-gaita-galicia/0003_202412S29C12991.htm

Caradec, Patrick. «Le premier film européen en 3D produit en Espagne». *Le Film Français*. 19 de enero de 2001.

Conde Muruais, Perfecto. «15.000 personas participaron en Ortigueira (Galicia) en la fiesta del mundo celta». En *El país*. El 21 de julio de 1981. Último acceso el 23 de junio de 2025, https://elpais.com/diario/1981/07/21/cultura/364514413_850215.html

«"El bosque animado", primer largo de animación hecho en España». *ABC*. 16 de julio de 2001. acceso el 12 de junio de 2025. https://www.abc.es/play/cine/abci-bosque-animado-primer-largo-animacion-hecho-espana-200107160300-34937_noticia.html?

[ref=https%3A%2F%2Fwww.abc.es%2Fplay%2Fcine%2Fabci-bosque-animado-primer-largo-animacion-hecho-espana-200107160300-34937_noticia.html](https://www.abc.es/play/cine/fabi-bosque-animado-primer-largo-animacion-hecho-espana-200107160300-34937_noticia.html)

«Embargan a Dygra los derechos de explotación de sus películas». *La voz de Galicia*. 6 de marzo de 2012. Acceso el 15 de junio de 2025. https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/cultura/2012/03/06/embargan-dygra-derechos-explotacion-peliculas/0003_201203G6P40992.htm

Fernández, Elisabet. «Carlos Faruolo: “Debo pensar en dejarlo, ya son muchos años”». *La región*. Publicado el 24 de septiembre de 2022. Acceso el 20 de junio de 2025. https://www.laregion.es/comarca-de-ourense/debo-pensar-dejarlo-son-muchos-anos_1_20220924-2328339.html

Granizo, Mimi. 13 de abril de 2023 (15:00). Comentario sobre Shrek. «¿Por qué Shrek es una de las películas más importantes de las últimas décadas?». Playztrends. Acceso el 27 de mayo de 2025. <https://www.rtve.es/playz/20230413/shrek-mejor-pelicula-historia/2438063.shtml>

«Ortigueira se prepara para vivir los tres intensos días del Festival do Mundo Celta». En *La voz de Galicia* El 9 de julio de 2001. Último acceso el 23 de junio de 2025, https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/lugo/a-fonsagrada/2001/07/09/ortigueira-prepara-vivir-tres-intensos-dias-festival-do-mundo-celta/0003_653856.htm

Ramírez, Cristobal. «”La banda sonora de ‘El bosque animado’ la compuse sobre una multa de tráfico”». *La voz de Galicia*. 18 de febrero de 2001. Acceso el 12 de junio de 2025. https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/galicia/2001/02/18/banda-sonora-el-bosque-animado-compuse-sobre-multa-trafico/0003_429474.htm

Rodríguez, P. y J. Torreiro. «”El bosque animado” cine gallego en 3D». *La voz de Galicia*. 27 de julio de 2001.

Sanchez Pombo, Ernesto. «Festival internacional del mundo celta en Lugo». En *El país*. El 17 de julio de 1979. Último acceso el 23 de junio de 2025, https://elpais.com/diario/1979/07/17/cultura/301010413_850215.html

Vence, Anxel. «20.000 personas “vivieron” el festival celta de Ortigueira». En *El país*. El 19 de julio de 1982. Último acceso el 23 de junio de 2025, https://elpais.com/diario/1982/07/19/cultura/395877610_850215.html