

Reflejos de identidad gallega en el cine gallego de dibujos animados

Dra. Patricia Comesaña Comesaña

Profesora de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Económicas

Universidad Isabel I, España

patricia.comesana@ui1.es

Recibido: 17 de marzo de 2016

Aceptado: 12 de abril de 2016

Para citar este artículo: Comesaña Comesaña, P. (2016). Reflejos de identidad gallega en el cine gallego de dibujos animado. *Creatividad y Sociedad* (25) 341-360

Recuperado de: <http://creatividadysociedad.com/articulos/25/13>. Reflejos de identidad gallega en el cine gallego de dibujos animados.pdf

Resumen

El texto aborda el estudio de los dibujos animados de producción gallega como herramienta para la transmisión de la imagen de Galicia, así como para la normalización cultural y lingüística. Analizado desde el punto de vista promocional y pedagógico, se constata que estas producciones se convierten en un cine etnográfico de modo que las películas se erigen, en defensoras y transmisoras de costumbres, valores culturales, idiomas y características propias de cada sociedad, recurriendo a una imagen estereotipada. La finalidad secundaria es influir en la percepción que tiene el espectador sobre un pueblo o sociedad, modelar su conducta y generar determinados valores..

Palabras clave

Cine · Dibujos animados · Galicia · Valores · Cultura · Ideologemas

Abstract

The text presents the study of the cartoons produced in Galicia as a tool for the transmission of the image of Galicia, as well as for the cultural and linguistic normalisation. After analysing the text from the promotional and pedagogical point of view, it is found that these productions turn into an ethnographic film, so that the films are defenders and transmitters of traditions, cultural values, languages and characteristics of each society, by using a stereotyped image. The secondary purpose is to influence the perception that a spectator has of people or society, to model its behaviour and to generate certain values.

Key words

Cinema · Cartoon · Galicia · Culture · Ideologemes

1. Introducción

Sin tradición en el cine de animación y una modesta creación en cine con actores, Galicia fue construyendo, poco a poco desde finales del siglo XX, su historia dentro de este género cinematográfico hasta convertirse en un referente en la creación animada. Este desarrollo del cine de animación en Galicia y desde Galicia para el mundo, encuentra sus raíces en la paulatina aparición de un mercado y desarrollo de una floreciente industria audiovisual con capital gallego y profesionales salidos de las escuelas de imagen y sonido y facultades de comunicación gallegas, y que a pesar de verse sumidos en las consecuencias de la crisis económica de finales de la década, hecho que supuso el cierre de múltiples productoras y la desaparición de puestos de trabajo en el sector, los profesionales del audiovisual gallego supieron volver a reinventarse y colocar nuevamente al cine de animación gallego como referente del sector de la animación, gracias a producciones como *Meñique* (Ernesto Padrón, Ficción Producciones, 2015) o *Psiconautas. Los niños olvidados* (Pedro Rivero y Alberto Vázquez, Basque Films, 2015). Esto, unido al éxito de producciones estrenadas antes de la crisis, como *El bosque animado* (Ángel de la Cruz, 2001, Dygra Films), y la políticas audiovisuales¹, que contribuyeron a la promoción de los valores culturales de Galicia a través de la imagen cinematográfica, favorecieron que este tipo de producciones se conviertan en un excelente soporte para la transmisión de la identidad gallega, tal y como indica Isabel Sempere en la siguiente reflexión: “la industria audiovisual es un sector estratégico porque maneja millones de euros, es generador de economía, formación, empleo, y su crecimiento es impresionante. Por otra parte, sus productos tienen el valor añadido de ser los mejores transmisores de la cultura y de la lengua del país, son su imagen, así como también su mejor publicidad. Aunque muy distante del nuestro, el ejemplo de la industria estadounidense y el calado, gracias a ella, de sus valores culturales en el resto del planeta muestra la necesidad previa

¹ Las instituciones gallegas tienen entre sus objetivos llevar a cabo políticas audiovisuales con la finalidad de promover la transmisión de la historia, el arte, la literatura, la música, las producciones culturales pero también la realidad social gallega a través de las producciones cinematográficas y audiovisuales.

de una industria audiovisual en Galicia que sea capaz de crear unos contenidos que hablen de nuestra cultura. Esos contenidos no pueden ya ser rechazados como 'muy localistas' y por lo tanto no competitivos no mercado internacional. Podemos recordar el éxito de la 'fraga gallega' de *El bosque animado* (Ángel de la Cruz, 2001), con mil detalles 'localistas' para concluir que siempre que nos encontremos con una buena y cuidada producción y una idónea promoción a la existencia de la 'marca gallega' representa un valor añadido" (Sempere, 2004:208).

2. Objetivo y marco metodológico del estudio

El objetivo de esta investigación es resaltar el poder del cine de dibujos animados como herramienta educativa, de transmisión cultural y artística e ideológica, más allá de ser un producto de ocio para el público infantil.

Sobre esta finalidad promocional secundaria que se percibe en las películas de dibujos animados se apoya este proyecto de investigación. El estudio constató, tras un profundo análisis de la cinematografía de dibujos animados desde inicios del S. XXI, un incremento de producciones que apuestan por la animación como producto cinematográfico. A este objeto, tras un acercamiento previo al sector audiovisual gallego, se verificó la presencia de un importante número de piezas de distinta índole creadas con la técnica de la animación tales como anuncios, series de dibujos animados, cortometrajes o largometrajes. De este conjunto global, se optó por seleccionar como muestra de estudio treinta largometrajes de dibujos animados producidos en la Comunidad Autónoma de Galicia durante el período de tiempo indicado. La razón de seleccionar filmes de dibujos animados se debe a que este tipo de cine alcanzó una grande aceptación dentro del panorama cinematográfico mundial y autonómico gracias a la notoriedad alcanzada por estas producciones en los últimos años. Otra razón que justifica este análisis radica en el interés mostrado por parte de

las instituciones hacia los productos audiovisuales de animación como recurso para potenciar la cultura o idioma de un país o región, sobre todo entre el público infantil. En este sentido, el objetivo del estudio se centró en analizar cómo la imagen cinematográfica de dibujos animados puede transmitir ideas, valores, cultura, imagen de una sociedad o de un país a los espectadores que consumen este tipo de productos en su tiempo de ocio.

Este estudio, de carácter histórico-descriptivo-analítico, sobre la relación específica entre cine y cultura, tiene su base en fundamentos conceptuales y metodológicos que forman parte de un proyecto de investigación más amplio en torno a las producciones de dibujos animados y su vinculación con otras áreas de conocimiento como la publicidad, la pedagogía o el turismo. Para establecer el modelo de trabajo, se desarrollan unas unidades de análisis específicas, sobre los elementos e identificación que nos permitieron clasificar la información obtenida, con el fin de dar respuesta a la hipótesis formulada como objetivo por la cual establecemos que las películas de dibujos animados transmiten a partir de la imagen cinematográfica información “promocional” y cultural de un modo más o menos velado. En este sentido en el guion narrativo refleja rasgos o engarza información acerca de las características propias de la idiosincrasia de un pueblo o sociedad. A partir de esta idea, establecemos que el tema de estudio se centre en el ámbito del cine y la cultura y, en concreto, en el campo de la cinematografía de dibujos animados a partir de una investigación de tipo histórico-descriptivo-analítico.

Este estudio comenzó con una fase de recopilación de información y documentación, así como del visionado analítico de todos los filmes producidos dentro del período acotado, constatándose, por medio de una serie de fichas metodológicas, que analizaban aspectos de identidad gallega² (Nogueira, 1997, p. 282) (música, folclore, gastronomía, arquitectura, etc.), que varias de estas piezas cinematográficas reflejaban aspectos artísticos, rasgos culturales, o sociales que conforman la imagen

² Xosé Nogueira alude a este concepto como “identidade rexional”.

de Galicia. A partir de estos datos se redactaron los contenidos definitivos que constituyen el corpus de la investigación y se establecen las valoraciones y conclusiones a las que hemos llegado.

La base de consulta para la realización de esta investigación la encontramos en la bibliografía general y específica sobre cine, bibliografía específica sobre dibujos animados y animación. Por otro lado, se consultaron revistas especializadas y publicaciones científicas específicas del ámbito de comunicación, la cultura, así como revistas educativas y específicas del ámbito de la animación. Se consultaron fuentes electrónicas (Internet) en textos científicos y en las webs oficiales de los filmes. Finalmente, se hizo una recopilación de la filmografía del cine de animación gallego.

3. Reflejos de identidad gallega en el cine de dibujos animados del S.XXI

Cuando analizamos la utilización de la imagen cinematográfica para la promoción de ideas, valores culturales o como referencia de identidad de una sociedad, estamos considerando el cine desde una perspectiva publicitaria, en palabras de Anna Amorós, quien considera que tiene “un cierto matiz folclórico, folclórico en sentido turístico, entendiendo turístico como una promoción auténtica de lugares costumbres y vida cotidiana de Galicia” (Amorós, 1999, p. 127). Por otra parte, se percibe en las películas, un cierto carácter documental, tal y como apunta Ángel Hueso en las siguientes ideas acerca de la pseudo-función del cine cuando:

Testimonian una serie de tendencias que en muchas ocasiones no son culturales sino subculturales, pero que hacen referencia al mundo cotidiano, de tal manera que facilita reconocer en el nuestra propia realidad. Esta fuerza que tiene el cine para ser testimonio de un mundo que le rodea (...). El cine cuenta con la posibilidad de fijar

los hechos. (...) Mediante la imagen quedan fijados y perdurables una serie de rasgos de la vida contemporánea que si no se habrían perdido, dado que el cine cuenta con una ventaja sobre las otras fuentes de transmisión de hechos, y es que a pesar de la reiteración en su repetición no se altera casi su contenido, mientras la tradición oral o escrita sufren alteraciones de mayor volumen (Hueso, 1983, p. 39).

En la misma línea Xosé Nogueira considera que tanto la producción documental como cinematográfica producida en Galicia atiende a aspectos etnográficos como el paisaje, el folclore, cultura, ciudades, economía y desarrollo gallegos... y que posee una función divulgativa secundaria (Nogueira, 1997, p. 278ss). Este autor además apunta que el cine gallego con frecuencia hace referencia a escenarios, historias y guiones cinematográficos atendiendo a estereotipos regionales durante todo el siglo XX de modo que los productores “atendían básicamente a criterios comerciales, preocupándose de confeccionar productos fácilmente reconocibles (eso de la “galeguidade”) y exportables. De manera que el tipismo localista, el folclore, la espiritualidad, el pictorismo, la “muiñeira”, la melancolía, la tierra maga, a forzosa emigración y por ahí, planearán por todos y cada uno de los títulos rodados en tierras gallegas” (Nogueira, 1997, p. 293). Finalmente, acudimos a las palabras de Enrique Martínez-Salanova que nos aproximan a una función secundaria de este arte, al considerar que “sin el cine es imposible conocer la realidad contemporánea. Se hace indispensable para el estudio y comprensión de la geografía, la historia y la cultura (...). Las imágenes filmadas reflejan situaciones, modos de vivir y de sentir, que convierten el celuloide en documental de una época determinada” (Martínez-Salanova, 2002, p. 78). En este sentido, el cine se convierte en un canal fundamental para la transmisión de ideas, pero también como una herramienta de socialización y de transmisión de cultura. De este modo, todos los elementos que conforman el cine de dibujos animados (la historia, el guion y los diálogos, los personajes, los escenarios, las marcas comerciales...) se convierten en una herramienta con la que acceder a otras culturas y, a su

vez, en un instrumento para transferir sus propios valores, rasgos culturales o ideas, permitiendo de una manera indirecta, penetrar en el imaginario social del público que ve este tipo de cine (Amorós y Comesaña, 2013, p. 36)

Hasta la creación de *El bosque animado* que dio un fuerte impulso al cine de animación en Galicia, las experiencias en el audiovisual de animación como soporte publicitario en el terreno de la promoción cultural y turística de Galicia eran escasas y poco representativas. La más conocida fue una serie de dibujos animados para televisión, *Los vigilantes del camino* (Miguelanxo Prado, 1999, Milímetros Dibujos Animados), "primera serie gallega de animación" (V.A.A., 2004, p. 185 ss), dirigida a todos los públicos, que transcurre por toda la geografía gallega presentando su acervo cultural. Como se nos indica en el Libro blanco del audiovisual gallego, "esta serie fue producida por la Televisión de Galicia y Milímetros Dibujos Animados, y diseñada por Miguelanxo Prado. Fue emitida dentro del espacio *Xabarín Club* de este canal autonómico. Protagonizada por la mascota del programa e inspirada en el Camino de Santiago, presenta en clave de humor una crítica a las corporaciones multinacionales y una promoción de la conservación del patrimonio" (V.A.A., 2005:23). Este ejemplo ilustra el poco protagonismo que tenía el cine de animación en Galicia a la hora de realizar una promoción cultural y de valores, frente a otras experiencias similares en el campo de la cinematografía realizada con imagen real (García, 1996, p. 139 ss). Como comentamos, fue con el estreno del film de Dygra, bajo la dirección de Ángel de la Cruz, cuando se empieza a vislumbrar el potencial del cine de dibujos como transmisor de valores y señales propias de la cultura gallega. Idea que transmite Manolo Gómez, codirector del film, con la siguiente reflexión: "cuidamos que *El bosque animado* fuera una historia con profunda raíz gallega, pero también universal, entusiasta en todas partes y que despierta un enorme interés por Galicia. Algo que Irlanda supo hacer es vendiere su cultura y en Galicia se empieza a hacer" (Fernández, 2005, p. 504).

A partir de entonces, se sucedieron una serie de producciones destinadas principalmente a un público infantil que transmiten una determinada imagen de la

sociedad gallega y que la diferencian de otras culturas o sociedades próximas.

Como habíamos indicado, con el nuevo siglo, comenzaba el despegue definitivo del audiovisual gallego que se tradujo en un desarrollo continuo de películas 3D que fueron alcanzando una importante notoriedad entre el público y que consiguieron incrementar el prestigio tanto del cine de animación hecho en Galicia como la consolidación de las productoras dentro del sector audiovisual gallego. Desde entonces se estrenaron películas como, *Él Cid, la leyenda* (Xosé Pozo, 2004, Filmax Animation), *P3K Pinocho 3000* (Daniel Robichaud, 2004, Filmax Animation), *Pérez, el ratoncito dos tus sueños* (Juan Pablo Buscarini, 2006, Filmax Animation), *Gisaku* (Baltasar Pedrosa, 2006, Filmax Animation), *La crisis carnívora* (Pedro Rivero, 2006, Continental Producciones), *Donkey Xote* (José Pozo, 2007, Filmax Animation), *De profundis* (Miguelanxo Prado, 2007, Continental Producciones), *The little wizard. O mago Dubidoso* (Roque Cameselle, 2008, Deboura Cine), *El espíritu del bosque* (David Trepé, 2008, Dygra Films), *El lince perdido* (Raúl García, 2008, Kandor Graphics), *La tropa de trapo* (Álex Colls, 2010, Anera Films), *O Apóstolo* (Fernando Cortizo, 2010, Artefacto Producciones), *Arrugas* (Ignacio Ferreras, 2011, Perro Verde Films), *Holy Night (Noche de ¿Paz?)* (Juan Galiñanes, 2014, Dygra Films), *Psiconautas, los niños perdidos* (Alberto Vázquez, 2015, Zircozine), *Maimiño* (Ernesto Padrón, 2015, Ficción Producciones), etc.

Para comenzar este acercamiento a los elementos de identidad gallega³ presentes en el cine de dibujos animados indicaremos que las costumbres y tradiciones gallegas se abordan por lo general como un elemento más junto a signos de identi-

3 Identidad gallega (Identidade galega) es un referente territorial donde unos habitantes denominados gallegos comparten un conjunto de trazos diferenciadores de otras zonas, lo que contribuye a la aparición de una identidad basada en la defensa de un territorio común y unos vínculos culturales - sociales similares como la lengua, las tradiciones, costumbres, historia, etc. Para Anna Amorós el concepto identidad gira entorno "al conjunto de elementos que une las personas de una comunidad creando lazos hondos de identificación. Elementos que determinan que un grupo sea diferente de otro. Elementos múltiples y complejos que definen una sociedad determinada, costumbres, tipos de vida, hábitos, lengua, creencias, valores, etc." (Amorós, 1996, p. 402). Si tomamos como referencia la Enciclopedia del turismo definiríamos identidad como "las construcciones sociales en las que el sentido de pertenencia de los individuos la algún grupo más grande o la algún escenario local depende en buena medida de su posición social respecto la otros individuos y colectividades (...), un sentido de pertenencia (...). La identidad constituye un proceso en el que estos atributos básicos sirven como conjunto limitado de "materias primas" de las que disponen los individuos para construir diversos sentidos de pertenencia a grupos locales, escenarios concretos, estilos de vida, naciones, etc." (Safari, 2002, p. 343).

cación geográfica, contextual y sociocultural que se diseminan al largo de los guiones narrativos. La forma de promover la cultura de Galicia llega incluso al espectador a través de unas señales de identidad, unas imágenes tópicas que van desde un vestuario que busca el tipismo más arraigado, como puede ser la vestimenta de la criada de los Señores D'Abondo en *El bosque animado*, hasta proyectarnos un ambiente que se inunda del sonido de la gaita, la gastronomía o la imagen pétrea de hórreos, pazos o catedrales, como puede ser la de Santiago de Compostela recreada en *Gisaku* o la Catedral de Santa Marta, uno de los escenarios de la historia medieval *The little wizard. O mago Dubidoso*. La cinematografía gallega recurre a estos elementos en las películas de dibujos animados dirigidas a un público infantil, como herramienta que contribuye a la generación de valores, ideas, imagen de Galicia en el público de menor edad. Así, textos escritos ex profeso para guiones de cine como *Gisaku*, adaptaciones literarias de origen gallego como *El bosque animado* o readaptaciones de obras universales como *El sueño de una noche de San Juan*, basado en *Midsummer's Night Dream* de William Shakespeare transportan al espectador al mundo tradicional de la Galicia mítica, con el que comparten numerosos puntos en común, se convierten en un soporte idóneo para la contribución a sus valores culturales.

Para abordar el estudio acudimos al análisis de elementos referenciales (Amorós, 1996, p. 400ss) que destacan aspectos de carácter geográfico, contextual, arquitectura, religión, gastronomía, cultura, arte, folclore o mismo aspectos socio-económicos. Como acabamos de indicar comenzaremos esta exposición por los signos de identificación geográfica que aparecen en estas películas de dibujos animados situando la acción en ciudades como Santiago de Compostela o la costera ciudad de A Coruña mostrando varios de sus iconos y referentes culturales. Por un lado, se muestran imágenes de edificios de gran importancia arquitectónica, como son la Torre de Hércules y el Domus o Museo del Ser Humano, un museo de carácter científico cuyo contenido versa sobre diversos aspectos del hombre y su desarrollo. Así, el film *Gisaku* transmite al espectador una imagen de una ciudad que mezcla su lado antiguo e histórico, como son las cristaleras del puerto o la Torre de Hércules,

con la vertiente más moderna, contemporánea, tecnológica y cosmopolita, como el Museo del Ser Humano y el centro de reciclaje de residuos y donde “se percibe la utilización de la imagen cinematográfica como promoción turístico-publicitaria, donde la ciudad en sí misma (...) se convierte en una icono de referencia al espectador” (Amorós y Nogueira, 2006, p. 113). Por su parte *The little wizard. O mago Dubidoso*, narra las historias de su protagonista localizando la acción junto al Río Miño, en la villa de Tui, durante la época Medieval, recreando los paisajes y alrededores del castro con la Catedral románica de Santa María como máximo referente arquitectónico y artístico de la ciudad. *El bosque animado*, ambientado en la Galicia del interior, propicia la aparición de signos y elementos de la Galicia del rural, como puede ser el carro, la corte, los chorizos en la “lareira” e imágenes características del paisaje gallego (arroyos, el bosque, la flora y fauna, ...), paisajes verdes, frondosos y llenas de vegetación. La película los interna en las profundidades del bosque presentándonos estampas típicamente gallegas y los “misterios” que se esconden en lo profundo del bosque. Es la Galicia enigmática a la par que bucólica y tradicional. De entrada un arroyo (el agua es un elemento importante en la configuración de la vegetación y paisaje gallego) que nos interna en el profundo del bosque del Cecebre. Como indica Gabriele Lucci “en la película aparecen más de 30 personajes y 80 tipos de plantas y árboles con miles de hojas” (Gabriele, 2005, p. 293) lo que indica que los diseñadores realizaron un grande esfuerzo para lograr que cada fotograma reflejara fielmente el paisaje y la atmósfera gallega, incluso ese lo has mágico y misterioso que envuelve esta cultura, con el objetivo de conseguir una proyección paisajística. La película nos presenta esa Galicia tradicional, rural del interior, anclada en un tiempo pasado, donde los elementos visuales evocan una imagen mística, simbólica y bucólica del paisaje gallego donde la imagen se tiñe de tonos verdosos característicos de este país. La flora se presenta a través de elementos naturales como los árboles (roble, pino, eucalipto, ...), las plantas (flores, musgo, ...), el río, son ejemplos fácilmente identificables de la naturaleza y paisaje gallego. Como indica Miguel Anxo Fernández, “la ironía y el humorismo presentes en la novela se aprovechan aquí para realizar un retrato de naturaleza y del ámbito rural gallego a través de localizaciones reales” (2005, p. 505). El film *De profundis*, por

el contrario, fue concebido como un viaje marítimo que juega con la iconografía marina a partir de un barco de pescadores que naufraga en la costa, un escenario con un mar que puede estar localizado en cualquier punto de la Costa da Morte.

Respeto a los elementos de identificación contextual, a través de la película *El bosque animado* se muestran unos interiores ambientados y decorados con objetos que evocan por sí solos el mundo gallego. Son imágenes costumbristas y “enxebres” de la cocina del pazo que representan la vida casera, hogareña, tradicional de una casa gallega. Es la Galicia tópica del interior. Desde el principio aparecen ambientes típicos, rurales, con imágenes que recrean una ambientación desfasada como en la escena de la “lareira”, con la mujer gallega (vestida con el traje regional), que sentada al lado del fuego donde se calienta un pote y se curan los chorizos, teje una pieza de ropa mientras fuera llueve (aprovechamos esta referencia a la lluvia para indicar que ésta es un elemento identificador del clima gallego, que la diferencia de cualquiera otro punto geográfico español). En palabras de Manolo Gómez “la cocina del Pazo del ‘señor’ es la clásica ‘lareira’ gallega con sus típicos cacharros de cerámica popular (la sella, el pote,...), la mesa del comedor tiene un tapete de encaje de Camariñas...” (2001), una de las manifestaciones artesanales más importantes de la Costa da Morte desde donde se exporta fuera de las fronteras gallegas.

Otro elemento de identificación es la arquitectura. En *El bosque animado* se presentan elementos como el pazo, el hórreo, el pozo de agua, las cuadras,... que son típicas construcciones realizadas en piedra relacionadas con la Galicia rural frente a la tradicional imagen de la Catedral de Santiago de Compostela que transmiten las piezas publicitarias tradicionales (spots, folletos, webs turísticas, etc.). *Gisaku*, film cuyo objetivo era la promoción turística de España, refleja fielmente este escenario religioso junto a sus alrededores, sus calles emblemáticas y las galerías de la Catedral, así como los soporales de la Plaza del Obradoiro mostrándolo tanto desde la vertiente histórico-arquitectónica, como desde la mirada religiosa. En este caso, la arquitectura se convierte en la excusa para realizar a su vez una promoción religiosa que alude a la tumba de Santiago y referencia al Camino al llevar la trama argumental a los alrededores de la Catedral (centro

de culto religioso del cristianismo). No podemos olvidar que este es el destino de los peregrinos y el Camino de Santiago es un movimiento cultural en sí mismo. A este respecto, el film hace una reseña indirecta a la ruta Xacobeas cuando los protagonistas llegan a una de las posadas de Carrión de los Condes, pueblo considerado como centro geográfico del Camino de Santiago. Desde siempre, “la celebración de los sucesivos años jubiliares fue aprovechada por instituciones, empresas e Iglesia para impulsar la realización de una serie de documentales (...) sobre la ciudad y el camino de peregrinación que eran debidamente subvencionados” (Nogueira: 1997, p. 286). El cine de animación no es ajeno a la temática religiosa y a la promoción velada de los Años Xacobeos. Así, en 2010 se estrenaba la película *O Apóstolo*, en cuya trama se entrelazan diferentes aspectos relacionados con la cultura del Camino de Santiago. Es de subrayar que en la película *El bosque animado* se sugieren otros aspectos referidos al sentimiento religioso a través de la cruz como símbolo de fe, una oportuna señal divina, para darle un giro a esa imagen en su secuela *El espíritu del bosque* y acercarla a la Galicia de leyendas, “meigas”, espíritus y fantasmas donde se representan los amuletos como elementos de protección frente a amenazas esotéricas y supersticiones.

Respeto a las señales de carácter histórico que conforman la idiosincrasia gallega, se percibe en algunos filmes la importancia de la emigración como referente destacado en la configuración histórico-cultural. Marcada por la marcha de muchos de sus habitantes a otros países buscando una vida mejor y el retorno de sus descendientes a la tierra natal generó la existencia de importantes lazos de unión entre Galicia y países de América latina principalmente. Como indica Emilio García, “México y Argentina, especialmente además de Cuba, Brasil o Venezuela, fueron los países receptores de miles de gallegos que deciden buscar una nueva vida para levantar la familia que dejan en la aldea” (García, 1996, p. 174).

Así, algunos directores de cine gallego como José Gil eligieron esta temática para crear cintas que plasmaban aspectos y escenarios gallegos de modo que se “acercaba a los emigrantes a la peculiaridad gallega realizados desde los países de la emigración” (Nogueira, 1997, p. 279). Por esta razón se filmaban “películas sobre distintas zonas de

Galicia para ser exhibidas en lugares recónditos del planeta, despertando así en el gallego emigrado sentimientos de nostalgia, al ver películas lejos de su tierra natal" (Amorós, 1999, p. 128). En el caso de *El bosque animado*, las referencias al éxodo gallego se hace a través del ratón Piorno, hijo de emigrantes en Cuba, que vuelve a sus orígenes, y a la mención explícita que se realiza la un organismo público gallego en este país de acogida, la Biblioteca del Centro Gallego de la Habana, como símbolo de poder y desarrollo cultural de Galicia en este país. Por su parte, *The little wizard. O mago Dubidoso* retrocede incluso a la Edad Media gallega para crear un argumento histórico que se teje a partir de las discordias generadas por Xelmírez entre Braga y Santiago de Compostela ponerlo dominio del espacio eclesiástico galaico-portugués.

Tras la observación de distintos largometrajes, se puede constatar, por otra parte, que el cine de dibujos también transmite imágenes de cultura popular relacionadas con el folclore y la música gallega. En *El bosque animado* la banda sonora, contó con la participación de Luz Casal, intérprete de dos temas compuestos por el compositor Pablo Guerrero: *Palabra de Amor* y *Tu bosque animado*. También se contó con la colaboración de la Orquesta Sinfónica de Galicia, Arturo Kress, y del grupo gallego DOA. Mayoritariamente, las piezas musicales buscaban transmitir melodías gallegas con sonidos de gaitas. La película comienza con la presencia sonora de un elemento identificador del folclore gallego, la gaita, que acompaña a los créditos de presentación del film situando el espectador en un punto geográfico concreto, Galicia. Para *El espíritu del bosque* optaron nuevamente por grupos musicales gallegos y repitió participación la Orquesta Sinfónica como muestra de una continuidad en la promoción de la cultura musical gallega puesta al servicio de la producción cinematográfica. Nuevamente, la música tiene un papel fundamental en el film de Miguelanxo Prado. De la mano del compositor Nani García y la Orquesta Sinfónica de Galicia la música como un personaje más del film evoca el ambiente costero en *De profundis*, recurriendo además a múltiples recursos marinos como por ejemplo el sonido de las ballenas para darle un valor poético y visual a la música. Nuevamente, para la película *Arrugas*, el compositor, músico y productor musical de origen gallego, Nani García, volvía a convertirse en un referente artístico autóctono,

como responsable de la banda sonora. También en *Gisaku* se recurre al sonido de la gaita gallega, mezclado con el graznido de las gaviotas, con el fin de evocar el ambiente jovial de la Galicia costera más cosmopolita.

Como comentamos anteriormente, el cine de animación se constituye como una interesante herramienta para la transmisión artística y cultural. Así, la película *El bosque animado* recupera la obra literaria de Wenceslao Fernández Flórez actualizándola con las últimas tecnologías digitales 3D y adaptándola a un público infantil a lo que lee acerca el texto literario de una manera indirecta. Por su parte, *The little wizard. O mago Dubidoso* se inspira en la novela histórica *Bieito Dubidoso* escrita en 2003 por el director del film Roque Cameselle. Ahora bien, si la literatura es una de las expresiones culturales más habituales en el cine, la arte no es una disciplina ajena al mundo audiovisual. El film *De profundis* se concibió desde un punto de vista pictórico. Miguelanxo Prado, ilustrador gallego de reconocido prestigio, animó más de 10.000 dibujos a lápiz de color y óleos, acuarelas y pinturas en técnicas mixtas, demostrando que el cine de animación y el arte pueden mezclarse para acercar el público al ámbito artístico. En el caso de la película *Psiconautas. Los niños perdidos*, el guion se basó en la novela gráfica *Psiconautas*, de Alberto Vázquez, mostrando que la transmedialidad del cine con otros soportes es una realidad consolidada en múltiples áreas de estudio y producción.

A la hora de abordar el análisis específico de las señales de identidad gallega que se emplean como elementos de promoción turística o cultural, no podemos obviar la gastronomía que se concibe como un importante referente de identidad. En el caso de *El bosque animado* y *El espíritu del bosque*, la promoción de la gastronomía se realiza de un modo subyacente. Ambos filmes presentan una gastronomía propia del interior, más modesta, rica en carnes y patatas a través de estampas típicas del rural gallego: chorizos colgados al calor de la lumbre, el pote gallego donde se cocinaban succulentos manjares, el caldo gallego, la despensa repleta de quesos, bueno vino, latas de conservas, mermeladas, galletas, licores... de marcas como Riazor, Obelisco, Santa Cristina, Castro-San Antón.

Finalmente, las producciones cinematográficas también llegan a transmitir signos de la economía de un país. Así, en el film *Gisaku*, aunque de manera casi anecdótica, no se puede pasar por alto la presencia de un barco crucero en el puerto de la Coruña. Su representación se inscribe dentro del interés que existe en España y Galicia por los turistas de cruceros, que hacen escala en alguno de los puertos del país. El hecho de que se relacione con esta ciudad costera puede deberse a la gran importancia que para ella tiene el turismo de cruceros, idea que transmite al espectador a través de la imagen cinematográfica.

4. Conclusiones

Esta investigación sobre los reflejos de identidad gallega en el cine gallego de dibujos animados constató que las películas de dibujos animados son una importante herramienta de penetración cultural que convierten estas piezas audiovisuales en hipermercados de estilos de vida para “vender” valores, ideas, tendencias, cultura, o mismo productos de consumo. En palabras de Anna Amorós, “la imagen cinematográfica fue utilizada desde sus propios orígenes como soporte publicitario, para promover explícitamente y/o implícitamente desde productos publicitarios hasta formas y estilos de vida, valores sociales e ideologemas” (Amorós, 2006, p. 309). Por lo tanto, podemos concluir con las siguientes reflexiones:

1. Tras el estudio realizado, se constata la importancia de la imagen cinematográfica como soporte idóneo para que la cultura gallega llegue al público infantil, pero también de los padres que acompañan a los menores a las salas de cine. De este modo, constatamos como estas primeras iniciativas de cine de dibujos animados responden a una consideración de que este tipo de audiovisual puede ser empleado como un producto a favor de la difusión de la identidad gallega.
2. En relación a los largometrajes de dibujos animados producidos en Galicia, cuando se presenta en la imagen cinematográfica una recurrencia de

elementos y signos visuales acerca del patrimonio cultural y natural de esta comunidad autónoma, podemos establecer que este tipo de producciones funcionan como una herramienta para transmitir sus valores culturales, históricos, sociales o religiosos. En este sentido, los films gallegos se convierten en un interesante soporte para difundir ideas que acaban definiendo los elementos del imaginario colectivo sobre la cultura gallega, a través de la imagen de escenas costumbristas y “enxebres” que reivindica la identidad gallega. Se presentan elementos culturales y etnográficos como la gastronomía, el folclore, el paisaje, las localizaciones, la arquitectura, las referencias históricas, la religión, el vestuario, el lenguaje, la naturaleza... como aspectos que integran esa idiosincrasia del pueblo gallego y que comparte protagonismo con la historia que el director cuenta al espectador. De este modo, la animación gallega se convierte en referente comercial de la imagen de Galicia trasladando a la pantalla historias próximas del país que representan rasgos característicos que se transmiten de un modo indirecto al público, de modo que el producto audiovisual se presenta con una doble cara: como producto cultural y como producto de mercado (ocio).

3. Finalmente desde un punto de vista pedagógico, el cine de dibujos animados se constituye como una interesante herramienta para trabajar con los alumnos de menor edad y acercarlos a las diversas disciplinas curriculares como la historia, la geografía, el conocimiento de su medio, la lengua, el arte, la comunicación audiovisual, etc., ya que estas piezas audiovisuales se cargan de valor didáctico en sí mismas para convertirse en auténticas herramientas educativas.
4. Tras estas valoraciones podemos indicar que la importancia que están adquiriendo los filmes de dibujos animados como soporte para transmitir ideologemas tenderá hacia la producción de películas cuyos guiones narrativos respondan a acciones divulgativas de los organismos institucionales. En este sentido, se puede pensar que se escribirán guiones cinematográficos expresamente para la transmisión de aspectos culturales que transmitan los rasgos

de identidad propia de cada sociedad, de modo que estas producciones audiovisuales se formulen tanto desde el punto de vista comercial como productos de ocio, pero también desde el punto de vista pedagógico como recurso didáctico para maestros.

Bibliografía

AMORÓS, A. (1996). A Galicia dos contrastes: estereotipos e realidades. En *A Trabe de ouro: publicación galega de pensamento crítico* (pp. 85-90). Santiago de Compostela: Grupo Sotelo Blanco, Tomo III, Año VII.

AMORÓS, A., (1999). La imagen cinematográfica como soporte publicitario. Aproximación histórica al fenómeno desde Galicia. En: Fernández, La. (Dir.). *La publicidad en televisión*. Pontevedra: Diputación de Pontevedra.

AMORÓS, A., (2006). Los arquetipos cinematográficos, modelos para la publicidad y creadores de valores sociales. En Ribeiro, P., Gaio, S. y Pérez, J. (coord). *Jovens, marcas e estilos de vida (Youth, brands and lifestyles)* (pp. 309-316). Porto: Ediciones Universidade Fernando Pessoa.

AMORÓS, A y COMESAÑA, P. (2013). (In)formación en el consumo de publicidad en el cine de animación. En Santos, J (Coord.), *Análisis audiovisual y publicitario actuales*, Madrid: Visión Libros.

AMORÓS, A. y NOGUEIRA, X. (Ed.) (2006). *Xéneros cinematográficos? Aproximacións e reflexións* (pp. 27-45). Santiago de Compostela: Servizo de Publicacións e Intercambio Científico da Universidade de Santiago de Compostela.

FERNÁNDEZ, M. A. (Comp.) (2005). *Rodando en Galicia 1916-2004*, Santiago de Compostela: Consorcio Audiovisual de Galicia & Galicia Film comisión.

GARCÍA, E. C. (1996). Imaxe cinematográfica durante ou franquismo (1940-1970).

En Castro de paz, J.L. (Coord.) *Historia do Cine en Galicia*, A Coruña: Vía Láctea.

HUESO, A. L. (1983). *El cine y la historia del siglo XX*, Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela.

LUCCI, G. (2005). *Animación, Diccionarios de cine*, Barcelona: Electa.

MARTÍNEZ-SALANOVA, E. (2002). El cine, otra ventana al mundo. *Comunicar*, IX (18), 77-83. Recuperado de <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=18&articulo=18-2002-12>

NOGUEIRA, X. (1997). *O cine en Galicia*, Vigo: Eds. A Nosa Terra.

SEMPERE, I. (2004). O apoio da Administración á creación audiovisual. En Libro branco de cinematografía e artes visuais en Galicia, Santiago de Compostela: Consello da Cultura Galega, Sección de Artes Plásticas. Recuperado de http://www.consellodacultura.org/mediateca/extras/libro_branco_cine.pdf

Revista Número 056 - Oficio y arte, OAE. (2016). *Oficioyarte.org*. Recuperado el 24 de abril 2016, de <http://www.oficioyarte.org/revista/ejemplares/2001/056/pag1.htm>

SAFARI, J. (Ed.) (2002). *Enciclopedia del Turismo*, Madrid: Editorial Síntesis.

W.AA. (2004). *Libro Branco de Cinematografía e Artes Visuais en Galicia*. Santiago de Compostela: Consello da Cultura Galega.

W.AA. (2005). *Libro Branco do Audiovisual Galego*, Xunta de Galicia, Consellería da Cultura, Comunicación Social e Turismo e Dirección Xeral de Comunicación e Audiovisual.

Webgrafía

MARTÍNEZ-SALANOVA, E., "El cine, otra ventana al mundo". En Revista *Comunicar*, Volume IX, nº18- 1º Semestre, Marzo 2002, páx. 78. En línea: <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=18&articulo=18-2002-12> (Última consulta: 21/01/2016 – Fecha de captura: 21/01/2016)

SEMPERE, I. , "O apoio da Administración á creación audiovisual", En Libro branco de cinematografía e artes visuais en Galicia, Santiago de Compostela : Consello da Cultura Galega, Sección de Artes Plásticas, 2004, páx. 208. En liña: http://www.consellodacultura.org/mediateca/extras/libro_branco_cine.pdf (Última consulta: 11/02/2016 , Fecha de captura: 11/02/2016)

www.oficioyarte.org/revista/ejemplares/2001/056/pag1.htm (Última consulta: 28/03/2016 - Fecha de captura: 28/03/2016).