

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA
FACULTAD DE BELLAS ARTES DE SAN CARLOS
PROGRAMA DE DOCTORADO EN ARTE: PRODUCCIÓN E INVESTIGACIÓN



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

La Escuela Checa de Stop Motion:
Origen, características e influencias.

Tesis doctoral presentada por:

Iria Elena Cabrera Balbuena

Dirigida por:

Sara Álvarez Sarrat

M^a Ángeles López Izquierdo

Junio 2021

A mis estudiantes.
Los que fueron y los que serán.

Agradecimientos

Deseo expresar mi más sincero agradecimiento, en primer lugar, a la institución que ha hecho posible que pudiese llevar a cabo este largo y tedioso proceso: a la Escuela Superior Politécnica del Litoral de Ecuador y a los directivos y colegas que conforman la Facultad de Diseño y Comunicación Visual, por su apoyo y confianza depositada en mí.

Asimismo, agradezco la acogida, disposición y ayuda incondicional a Michael Carrington, que me supervisó durante mi estancia en Praga, no solamente a nivel práctico y teórico, sino también contactándome con profesionales del medio, a los que tengo que agradecer igualmente su inestimable ayuda y acogida: Zdeněk Krupa, Karel Hutecka, Edgar Dutka, Milán Šebesta, Jiří Kubíček, Jiří Barta y Jan Balej, que me abrió las puertas de su estudio. De igual manera agradezco a Kiko y a Pavla, que me acogieron en su casa y su taller como una más, enseñándome los entresijos de un oficio precioso y a Abel Hernández por haberme contactados con ellos. También a Mirek Trejnar, que, de igual manera, me abrió su estudio. No me olvido de la persona, aunque desconozco su nombre, que nos recibió en los estudios Zlín, quien, al enterarse de las razones de mi visita, al salir, me regaló un libro sobre el tema.

Durante este camino me habría perdido muchas conversaciones, lecturas y, por tanto, acceso a conocimiento, de no haber contado con Ondřej Janeček, al que agradezco su compañía traduciendo.

Me gustaría también dar las gracias a quienes de una u otra manera me prestaron su ayuda concediéndome entrevistas, compartiéndome información, lecturas, consejos, puntos de vista y conversaciones, sin las que hubiese sido difícil llegar a concluir este trabajo: Virginia Curiá y Tomás Conde del estudio Algarabía, Xulio Balado de Viravolta Títeres, Marko, César y todo el equipo de Kraneo Estudio, Maureen Furniss, Adam Rosenberg, Raz Greenberg, Robert Morgan, Alberto Gracia, Rosa Delgado Leyva, Pablo García Calvente y Vicente Molina.

Agradezco también a Patricia Chávez, por sus consejos y orientación en muchas partes de esta investigación, a Diana Medina por su guía y ayuda a enfocarme cuando estaba perdida y a Alejandro Ocaña, que sigue leyendo todo lo que escribo para aportar con su conocimiento.

A David Ríos y a Nick Dutfield agradezco su supervisión en inglés y a Antonio Moncayo su ayuda con la maquetación del presente trabajo.

A Jorge Montealegre García, que lleva años acompañándome y apoyándome, agradezco su constancia manteniéndome el ánimo y su profunda confianza en mí y mi trabajo. Por sus ánimos también a Filo y a Juan, que estaría feliz de verme concluir esta etapa.

A mis padres, por todo, y a mis hermanas, constantemente rodeadas de libros, de las que siempre admiré su gran constancia para el estudio y quienes siendo yo una niña ya me invitaban a “jugar a estudiar”.

A mis amistades, que siempre me han animado a seguir, se han interesado en saber cómo voy, preguntando cuándo acabo y en qué momento podrán leer la investigación. Les agradezco esa invitación a un café para despejarme, a tomar un vino para contarles mis adelantos y preocupaciones, y su comprensión durante mis etapas de ostracismo.

Agradezco a Chico, Pitu y Chipi su compañía, literal, en cada momento de escritura.

Al desconocido o desconocida saxofonista que hay en los bloques de edificios contiguos al mío, agradezco su constancia tocando todos los días, con la que me animó a perseverar escribiendo.

Por supuesto, agradezco también a mis directoras Sara Álvarez y María Ángeles López, por haberse embarcado en este proyecto y sin las que no podría doctorarme.

INDICE

RESUMEN	11
RESUM	13
ABSTRACT	15
INTRODUCCIÓN	17
I. PRIMERA PARTE. LA ANIMACIÓN STOP MOTION.ORIGEN.	33
1. Los orígenes del <i>stop motion</i> : De la magia a la animación.	33
1.1. <i>Stop motion</i> , paso de manivela o truco de sustitución. Origen.	34
El proto- <i>stop motion</i> . Cine mágico, de trucaje y relámpago.....	36
1.2. Electricidad, plastilina y leyendas: fuentes de inspiración para el <i>stop motion</i> más primitivo.	45
1.3. Reemplazando actores por muñecos: Juguetes y efectos especiales.	59
1.4. Marionetas creadas con el propósito de contar historias.	67
II. SEGUNDA PARTE. LA ESCUELA CHECA DE STOP MOTION. DE LA MARIONETA A LA PANTALLA DE CINE..	71
2. Los teatros ambulantes de marionetas como antecedentes del <i>stop motion</i> checo.	71
2.1. La importancia del teatro en la cultura checa.	72
2.2. Personajes de madera en el teatro: El títere y la marioneta.....	77
2.3. La ciudad de Pilsen y el maestro Skupa: Asentamiento del teatro checo de marionetas.....	87
3. Inicios de la animación <i>stop motion</i> checa: Los estudios.	93
3.1. Los estudios pioneros checos.	97
3.1.1. IRE-FILM: Estudio bohemio pionero en animación.	98
3.1.2. Los estudios Barrandov: El Hollywood europeo.	103
3.1.3. <i>Atelier Filmovych Triku</i> (AFIT): Los nazis contra Disney.	104
3.1.4. <i>Krátký Film Praha A.S.</i>	106
Estudios <i>Bratři v Triku</i>	107
<i>Studio Loutkoveho Filmu</i> : Los estudios de Trnka.	108
3.1.5. Los estudios de Zlín: Tomáš Baťa, Týrlová y Zeman.	109
4. La animación <i>stop motion</i> checa desde el Comunismo hasta la actualidad.	121
4.1. La Época Dorada del <i>stop motion</i> checo.	124
4.1.1. Hermína Týrlová, sus fábulas y la experimentación con materiales.	124
4.1.2. Karel Zeman: El Méliès checo.	132
4.1.3. El legado de Týrlová y Zeman en Zlín.	136
4.1.4. Jiří Trnka: el Walt Disney checo.....	139
4.1.5. Břetislav Pojar y el estudio de la calle Čiklova en Praga: El legado de Trnka.....	151
4.1.6. Jan Švankmajer: Metáforas, ironía y Surrealismo.....	157

4.1.7. El eclecticismo de Jiří Barta.....	161
4.2. El <i>stop motion</i> checo desde los 90 hasta la actualidad:	
Herederos de marionetas vivientes.....	167
5. Organización y técnica en los estudios de animación <i>stop motion</i> checa.	175
5.1. La animación <i>stop motion</i> . Acercamiento técnico.....	176
5.2. Profesionales en la animación <i>stop motion</i> checa.....	180
5.2.1. El <i>dramaturg</i>	184
5.2.2. <i>Režisér</i> : El director.	186
5.2.3. <i>Výtvarník</i> : El Artista.....	187
5.2.4. <i>Animátor</i> : El animador.....	188
5.3. <i>Poloplastická loutka</i> (La animación <i>semi-plástica o de relieve</i>) y el <i>cut-out</i> vertical: Variantes checas de <i>stop motion</i>	189
5.4. Efectos visuales en la animación <i>stop motion</i> checa.	193
5.5. Marionetas de madera en el <i>stop motion</i> checo.	195
6. La sinestesia de la animación <i>stop motion</i> checa.	203
6.1. La <i>tactilidad visual</i> y sus características en la animación <i>stop motion</i> checa.	205
6.2. Objetos y materiales recurrentes en la animación <i>stop motion</i> checa.	220
6.3. Lo inquietante y lo perturbador en el <i>stop motion</i> checo.....	223
III. TERCERA PARTE.	
LA ESCUELA CHECA DE STOP MOTION COMO INFLUENCIA EN EL EXTRANJERO.....	233
7. La influencia de la animación <i>stop motion</i> checa en creadores extranjeros.	233
7.1. El gabinete europeo del <i>stop motion</i> checo.	234
7.2. Norteamérica y la reminiscencia checa.....	240
7.3. Esporas checas en Latinoamérica y Oriente.	247
CONCLUSIONES	257
CONCLUSIONS	265
BIBLIOGRAFÍA.....	275
INDICE DE IMÁGENES.....	291
ANEXOS	301
a) Filmografía específica	301
b) Mapa del <i>stop motion</i> checo.....	306
c) Entrevistas y conversaciones:.....	311
Entrevista a Robert Morgan en junio del 2017(online):	311
Conversaciones con Jiří Kubíček el 9 abril de 2018(Praga):	313
Entrevista a Jan Balej (Praga, mayo, 2018).	318
Conversaciones con Zdeněk Krupa el 1 de mayo de 2018(Zlín):	322
Conversaciones con Luis Montoto AKA Kiko y Pavla Srncová(Teatro karromato):.....	328

RESUMEN

La presente tesis estudia la *Escuela Checa* en el campo de la animación *stop motion*, de acuerdo a su contexto político, social y cultural, con el objetivo principal de analizar su lenguaje, orígenes y características, así como la influencia que ejerce en creadores extranjeros. Debido a su prolífica creación, posible en parte, gracias al apoyo estatal, los checos desarrollaron un trabajo de autor con gran carga artística, portador directo de su historia y tradiciones populares, funcionando en conjunto como un rasgo característico que define la cultura checa. Esta investigación es el resultado del estudio de una variante de animación en relación a su contexto, trabajado desde una metodología, tanto cualitativa como cuantitativa, acudiendo en ciertas ocasiones a fuentes directas. Para ello dividimos este trabajo en tres partes: la primera de ellas para establecer los orígenes de la animación *stop motion* en general, la segunda donde nos adentramos específicamente en establecer las características de la *Escuela Checa de Stop Motion* y una tercera donde relacionamos el trabajo de creadores extranjeros con la influencia que les supuso conocer el trabajo de los cineastas checos. A través de nuestros resultados, podemos definir una *Escuela Checa* específica para la creación en el campo de la animación *stop motion*.

RESUM

La present tesi estudia l'Escola Txeca en el camp de l'animació *stop motion*, d'acord amb el seu context polític, social i cultural amb l'objectiu principal d'analitzar el seu llenguatge, orígens i característiques, així com la influència que exerceix en creadors estrangers. A causa de la seua prolífica creació, possible en part, gràcies al suport estatal, els txecs van desenvolupar un treball d'autor amb gran càrrega artística, portador directe de la seua història i tradicions populars, funcionant en conjunt com un tret característic que defineix la cultura txeca. Aquesta investigació és el resultat de l'estudi d'una variant d'animació en relació al seu context, treballat des d'una metodologia, tant qualitativa com quantitativa, acudint en unes certes ocasions a fonts directes. Per a això dividim aquest treball en tres parts: la primera d'elles per a establir els orígens de l'animació *stop motion* en general, la segona on ens endinsem específicament a establir les característiques de l'Escola Txeca de *Stop Motion* i una tercera on relacionem el treball de creadors estrangers amb la influència que els va suposar conèixer el treball dels cineastes txecs. A través dels nostres resultats, podem definir una Escola Txeca específica per a la creació en el camp de l'animació *stop motion*.

ABSTRACT

This thesis studies the *Czech School* according to its political, social and cultural context in the field of stop-motion animation, setting a proper analysis of its language, origin and characteristics as the main objective, and also to understand their influence on foreign creators. With a prolific creation, partly possible due to state support, the Czechs developed a highly artistically charged authorial work, a direct bearer of their history and folk traditions, functioning as a whole as a defining feature of Czech culture. This research is the result of the study of a variant of animation in relation to its context, on the basis of a qualitative and quantitative methodology, sometimes resorting to direct sources. For this purpose, it will be divided into three sections, starting with the establishment of the origins of stop motion animation in general, followed by an approach to the characteristics of the *Czech Stop Motion School* and ending with a presentation of the work of foreign creators influenced by Czech filmmakers. Through our results, we found that we can define a specific *Czech School* for creation in the field of stop motion animation.

La imaginación es una de las principales cualidades del hombre: sin la leyenda maravillosa de Ícaro no habríamos tenido a Lindberg.

Para mí, la opinión, el gusto y las preferencias de un niño son muy valiosas, porque son sinceras y auténticas.

El juguete es la copia exacta, en miniatura, del mundo que nos rodea. Hay dos categorías de juguetes: los que tienen alma y los que no la poseen.

Los juguetes que tienen alma son aquellos a los que la imaginación infantil concede la vida y cualidades individuales.

El ciclo de la vida es la participación de los juguetes en los juegos inventados por el niño. Su muerte es el intervalo entre los juegos.

Esta vida tan hermosa, pero fantasmiosa e irreal, al no existir más que en la imaginación, no es visible.

El cine, al poder cerrar los ojos sobre la causa y abrirlos solo sobre el efecto, hace visibles los sueños de la imaginación.

Ladislav Starewitch, *El cuento, el juguete y el cine*

INTRODUCCIÓN

En *El cuento, el juguete y el cine*, Starewitch nos habla de lo narrativo, de la configuración del cine y de su relación con la imaginación como pasaje artístico que los interconecta con la creación. Esto reúne, en parte, los componentes sobre los que hemos tramado la presente investigación, donde abordamos la animación *stop motion* checa, esclareciendo las características que dan lugar a lo que denominamos como *Escuela Checa de Stop Motion*. En este apartado establecemos las cuestiones y orientaciones de nuestra investigación, la metodología empleada, además de elaborar un marco conceptual y teórico.

La animación *stop motion* tiene su nacimiento a principios del S.XX gracias a una vorágine de adelantos científicos, técnicos y tecnológicos. Actualmente, a pesar de los grandes avances y la aparición del CGI (*Computer Generated Images*) o más conocido como 3D, con el que se logran marionetas humanas digitales de gran realismo, nos sigue asombrando el proceso de mover de manera manual y minuciosamente un muñeco para que cobre vida en pantalla.

El interés personal que presentamos por la animación *stop motion*, proviene, en parte, del temprano visionado de filmes realizados con esta técnica. En España, a finales de la década de los 80 y principios de los 90, en el segundo canal de Televisión Española, en el programa *Metrópolis* se podía ver un tipo de animación *stop motion* de corte independiente y con huella única. Recordamos dos bustos de barro cobrando vida que, a modo de máquinas expendedoras, comienzan a dialogar a través del ofrecimiento de objetos que intercambian sin llegar a entenderse. El barro se mezcla con una lengua, un cepillo, un zapato o un tubo de pasta dental. Estas imágenes nos generan una gran cercanía a la par que inquietud, no de una manera negativa, sino como una punzada que nos alienta a descubrir de qué se trata, de

dónde proviene y cómo han conseguido generar en nosotros tal sinestesia. Esta sensación nos acompaña durante años, junto a las imágenes de unas marionetas que se mueven en pantalla con unos diseños altamente realistas y que sabíamos que no eran españolas. Nada tenían que ver con los *Muppets* americanos, coloridos y con diseños caricaturescos, pero desconocíamos su procedencia. El transcurrir del tiempo nos revela que durante la infancia hemos estado viendo animación *stop motion* checa. Las imágenes descritas anteriormente pertenecen a la película *Možnosti dialogu (Dimensiones del Diálogo, Jan Švankmajer, 1982)*. Este filme es uno de los tantos trabajos de animación *stop motion* checa cuyo estilo, tanto conceptual como estético y técnico, posee un carácter único con relación a otro tipo de producciones que usan esta misma técnica animada.

Estos visionados nos acompañan durante la infancia junto a largos tiempos de juego con marionetas de hilos, esos primeros regalos más propios de las tradiciones de toda la vida que de la novedad moderna. Atraídos por esta magia de animar lo inerte y la creación de universos fantásticos, incursionamos profesionalmente en España en el mundo de la animación *stop motion*. Es entonces cuando nos percatamos que este tipo de animación conlleva en su ejecución la conjunción de diversas técnicas y está fuertemente ligada a las artes plásticas. Sin embargo, ni el proceso ni los resultados son los mismos si se trata de producciones independientes (con menor presupuesto) o de superproducciones.

La presente investigación parte, entonces, del interés por descubrir qué hace tan diferente y prolífica la animación *stop motion* checa con respecto a la de otros países de Europa, como España, por ejemplo. Creemos que existe una *Escuela* propia dentro de la producción animada checa, especializada en la animación *stop motion*, fruto de la confluencia de su tradición de marionetas, su contexto histórico, lengua y cultura, que ha influido en varios directores y creadores internacionales, sin siquiera ser considerada como una escuela propia por los propios creadores checos.

Nuestro objetivo general es el de realizar una disección completa de la creación checa relacionada con el mundo de los títeres y sus técnicas de creación, producción y distribución. En otras palabras, tratamos de realizar una radiografía conjunta de estas producciones, un análisis complejo acerca de la prolífica producción checa para explicar las razones y características que hacen posible este tipo de *stop motion* que definimos como la *Escuela Checa de Stop Motion*. Por lo tanto, el objetivo principal de esta investigación es analizar el *stop motion* checo como un objeto único, fruto de la confluencia de diversas variables que debemos entender en conjunto para conocer de dónde proviene y cómo se construye una *escuela* de animación. Como objetivos específicos, nos hemos propuesto analizar las distintas etapas de la evolución histórica checa para reflexionar sobre su influencia en la producción específica de animación *stop motion* realizada en el país, así como exponer las diferentes técnicas y métodos de creación propios utilizados en el *stop motion* checo. Además, se ha propuesto elaborar una filmografía específica¹ de animación *stop motion* checa que conforme la *Escuela Checa de Stop Motion* que proponemos. Otro objetivo específico ha sido el de resolver si, efectivamente, el *stop motion* checo es un “estilo oscuro e inquietante” como nos propone María Trénor en *La oscura poesía de las marionetas. Starewitch, Švankmajer y los Quay (Con A de animación, 2014)*. La autora hace un repaso del trabajo de creadores que, influenciados por tendencias del Este, nos proponen un “estilo siniestro” y, sin embargo, no se define qué es siniestro ni qué hace que lo parezca.

¹ Esta filmografía específica se presenta en los anexos de la investigación.

No se desentraña de dónde viene ese estilo visual, a pesar de que se deja entrever la idea de su relación con la tradición de marionetas. Esta oscuridad con la que se asocian algunas producciones checas es un punto de vista externo, por lo tanto, ¿entenderán también los creadores checos este estilo como *oscuro*? Quizás, para un checo sus trabajos se enmarcan en la normalidad de una estética que los ha acompañado desde sus orígenes, pero con todo, nos preguntamos si esta manera visual de presentarnos su trabajo es el resultado de un contexto político o acaso se deba solo a su tradición de marionetas. Pero ¿a qué se debe este estilo visual tan marcado? Maureen Furniss nos adelanta que el sistema checo no contemplaba lo mercantil y, por lo tanto, las obras eran más artísticas y sus producciones tenían más margen para la experimentación. Esta pista nos abre una nueva cuestión con la que relacionar el contexto y el estilo visual, que serán algunas de las variables que estudiaremos. Además de esto, seguimos haciéndonos una serie de preguntas para comprender mejor la dimensión y las variables del *stop motion* checo como, por ejemplo, sobre el porqué se cuentan determinadas historias, cómo se nos plantean las narraciones, por qué tiene protagonismo el Surrealismo en muchas de sus películas, qué ocurre en esa frontera donde se mezclan el humor negro y el sarcasmo.

Esta autora también nos habla acerca de la falta de interés por parte de los autores checos de realizar películas comerciales. Creemos que, muy probablemente, la falta de interés por realizar creaciones de corte comercial dé lugar a películas de corte de autor, con un contenido más artístico y plástico. Por lo tanto, consideramos importante establecer como una de las fugas de nuestra investigación, el contenido plástico que poseen estas creaciones. Esta ramificación de la *Escuela Checa de Stop Motion* la analizamos desde el punto de vista de la técnica y las relaciones que surgen entre los artistas que forman parte en ellas, como se nos adelanta en *Czech Animated film 1934 1994* (República Checa: Ministerio de Cultura Checo, 1994).²

El cine checo es también una experiencia de la cultura checa: su idioma, su idiosincrasia, sus tradiciones y formas de concebir el mundo son ventanas abiertas gracias a sus representaciones artísticas. Nos detenemos en este campo artístico e intelectual porque nos parece relevante entender que la experiencia checa nos ha permitido preguntarnos hasta qué punto lo que nos ha resultado especial y diferenciador, para ellos es simplemente una manera de ser. Podemos argumentar que en las relaciones interculturales reconocemos las especificidades de la otredad donde nosotros también somos lo otro, con nuestras dosis propias de extrañezas y oscuridades, con nuestras idiosincrasias. Es en este pasadizo cultural donde nos encontramos muchas veces ante la producción checa tan fascinante como compleja.

Otro objetivo específico es el de descubrir a qué se debe la prolífica producción de *stop motion* checa. La aparición de la animación *stop motion* checa se realiza hacia la década de los 40 del S.XX, mientras que en otras partes de Europa ya estaba desarrollada. Podemos pensar que una de las razones de esto es que la Revolución Industrial iniciada en Inglaterra determinó la modernización de muchos de los países europeos. Sin embargo, hay que considerar que Checoslovaquia también fue un país con desarrollo industrial significativo.³ Entonces, ¿a qué se

² Ministerio de Cultura Checo, *Czech Animated film 1934 1994*, 21. [Traducción propia. Fragmento fuente: "Another characteristic of the Czech school is the multiple relationships between the director, artista and animator"].

³ Petr Čornej y Jiří Pokorný, *Historia Breve de los países checos* (Praga: Práh, 2015), 38. [Fragmento fuente: "Al mediar el siglo XIX el país checo era ya una de las regiones más industrializadas de Europa central. Se hicieron

debe que la primera película animada con marionetas en el país se realice en el año 1944? A partir de esta fecha, la creación *stop motion* checa es muy prolífica y acaba desarrollándose durante décadas de una manera mucho mayor que en otros países europeos. Esto nos lleva a analizar la historia del país para encontrar las causas de estas fructíferas creaciones.

Antes de iniciar el análisis de la animación *stop motion* checa, estudiamos de qué se trata en general para establecer, por un lado, puntos de partida y de articulación del estudio y, por el otro, para elegir qué aspectos tratar y, así, entender las particularidades checas. En este sentido, es importante comentar que en torno a este período de análisis nos encontramos con una importante escasez de estudios y de referencias bibliográficas.

Las pocas referencias, además, no nos permitían comprender la dimensión del *stop motion* porque prevalecía la invisibilidad del propio término, sustituido por estudios acerca de los efectos especiales, el cine de trucoje o cine de marionetas. De la misma forma elusiva, en un nuevo nivel de investigación localizamos que los estudios realizados en este campo poseen una vertiente técnica centrada en las explicaciones del proceso de creación de una producción de animación *stop motion*, casi siempre de la mano de animadores, como ocurre en el volumen *Frame-by-Frame Stop Motion. The guide to Non-Puppet Photographic Animation Techniques* (Tom Gasek, CRC Press, 2017) escrito por el director y animador Tom Gasek, en *Stop Motion. Craft skills for model animation* (Susannah Shaw, CRC Press, 2017), en *Stop Motion* (Barry Purves, Blume, 2011) donde se nos realiza un recorrido histórico-técnico y artístico de este medio o en *Animación Stop Motion* (Melvin Ternan, Promopress, 2015), que es puramente técnico y desglosa la técnica como lo hace también el libro *Conflictivos Productions. Un mundo en miniatura* (IBCinema, 2010). Existen también catálogos que se han editado como resultado de exposiciones dedicadas a la técnica de animación *stop motion*, como los volúmenes *Stop Motion don't stop* (Diego Ruíz de la Torre et al, Diputación de Valencia, 2013) y *Pascual Pérez. El hombre sensato* (M^aÁngeles López et al, Universidad Politécnica de Valencia, 2018).

El cine con actores se trata en el campo teórico desde puntos de vista técnicos, artísticos y también sociológicos. Existen historiadores o teóricos que indagan acerca del cine desde un punto de vista contextual o de pensamiento, como lo hace Román Gubern, o se cuestionan de qué se trata el cine, como Suzzane Liandrat-Guigues y Jean-Louis Leutrat en *Cómo pensar el cine* (Suzzane Liandrat-Guigues y Jean-Louis Leutrat, Cátedra, 2003). El historiador y crítico de arte Victor Stoichita, por su parte, acude al campo de las artes a través del cine, la pintura y la fotografía que confluyen para explicarnos nuestra percepción en *El efecto Sherlock Holmes. Variaciones de la mirada de Manet a Hitchcock* (Victor Stoichita, Cátedra, 2018). Sin embargo, estas miradas, esta confluencia de puntos de vista e intereses no las encontramos en los análisis de la animación *stop motion*, salvo en el volumen de Barry Purves, *Stop Motion, Passion, Process and Performance* (Barry Purves, 2008). Purves analiza el *stop motion* no solamente como un elemento técnico, sino también en su dimensión de su contenido y su contexto; trata esta disciplina como un medio de expresión más allá del solo desvelamiento de la tramoya técnica.

famosas empresas tales como las acerías de Vítkovice, la fábrica Škoda de Pilsen, la fábrica de cerveza de esta misma ciudad y otras. Se convirtió en el orgullo de la industria checa la producción azucarera. Una red ferroviaria extraordinariamente densa comunicaba la región checomorava con el resto de Europa y con los diversos centros industriales del país”].

Ante este panorama, nos percatamos de la necesidad de reflexionar acerca de la animación *stop motion* desde un punto de vista poliédrico y de establecer cuáles son las características que conforman este tipo de animación. Así, una vez que como arranque de la investigación hemos estudiado los orígenes y el contexto al que está vinculado el nacimiento de esta técnica en general, comenzamos a analizar las características de la animación *stop motion* checa. Vayamos, entonces, primero a los orígenes que, además de ayudarnos a seguir la cronología, creemos que nos permiten visibilizar historias, datos y logros que han pasado de manera anodina por la historia general del arte.

El Archivo Nacional de Cine Checo publica el volumen *Czech Animated Film I. 1920-1945* (Michaela Mertová et al, 2012), donde nos introducen en los comienzos de la animación checa. Extraemos de esta lectura que la animación de dibujos animados y la técnica mixta, mezcla entre dibujos animados y acción real, serán el punto de partida para llegar a la animación *stop motion* en este país. Considerando este estudio, ya intuimos que los checos realizan una animación diferente debido a su contexto histórico y social y que es muy probable que sus diseños vengan dados por su larga tradición de marionetas, idea que nos adelanta Ken Priebe:

Checoslovaquia siempre ha tenido una gran tradición de contar historias a través de marionetas animadas, que se trasladó al cine una vez que la técnica del *stop motion* se dio a conocer. El estilo checo de animación de muñecos difiere de otros estilos más naturalistas escogidos por Starewitch y O'Brien, siendo un ejemplo el uso del rostro. Dado que las películas checas eran en muchos sentidos una extensión del teatro tradicional de marionetas, los rostros se mantenían estáticos en todo momento, y la actuación dependía del movimiento del cuerpo.⁴

Percibimos entonces, que los personajes en la animación checa se utilizan de igual manera que en el teatro, sin contar con demasiados cambios faciales. Esta relación entre los teatros de marionetas y el *stop motion* checo ya la realiza Jesús Palacios en su artículo *La linterna mágica de Jan Švankmajer. Švankmajer y el cine de animación checo* (Jesús Palacios, 2013). Por lo tanto, introducimos esta variable dentro de las características a analizar en nuestra investigación.

La animación checa es tratada también como parte de la historia de la animación y se atisba la relevancia que adquiere en este panorama, pero no se acaba de conformar un marco integral que dé cuenta de todos los factores que confluyen para dar lugar a la *Escuela Checa de Stop Motion*. Se habla del estilo diferenciador del *stop motion* checo sin establecer cuáles son los parámetros que conforman este tipo de animación. En este sentido, no se acaba de profundizar en las vértebras de las que parece estar constituida una *escuela* con tanta tradición y mucho menos se nos habla de *stop motion* en concreto; aunque, curiosamente, se nos presentan a los padres de la animación checa como los que comenzaron realizando *stop motion*.

Algunos autores, como Maurren Furniss, investiga también acerca de la animación *stop motion* checa dándonos pistas de ciertas características que pueden componer esta *Escuela*

⁴ Ken Priebe, *The Art of stop motion animation*, (USA: Course Technology, 2006), 20. [Traducción propia. Fragmento Fuente: "Czechoslovakia has always had a long tradition of storytelling through live puppetry, which carried over into film once the stop-motion technique had gotten around. The Czech style of puppet film differs from the more naturalistic styles chosen by Starewitch and O'Brien, with one example being the use of the face. Since Czech films were in many ways an extension of traditional puppet theater, faces would remain static throughout, with the acting dependent on the movement of the body"].

Checa. Furniss establece una relación entre el contexto político con la producción checa y nos habla sobre el carácter comercial de la animación en este país:

Durante años, animadores del Bloque del Este, como Yuri Norstein y Jan Švankmajer, crearon películas sin mucha preocupación acerca de su valor comercial, y desarrollaron un dominio de técnicas que iban más allá del alcance de la producción industrial. Las películas de estos animadores fueron visiblemente diferentes: atraen a los espectadores adultos en gran medida y ayudaron a cambiar la percepción que el público occidental tiene del medio. No dejaron ninguna duda de que la animación era una forma de arte.⁵

El carácter independiente y no comercial del *stop motion* checo será, por lo tanto, otra variable a tener en cuenta a la hora de analizar las características de la *Escuela Checa de Stop Motion*.

Michaela Mertová, Eva Strusková y Marie Benešová son investigadoras dedicadas especialmente al caso de la animación *stop motion* checa. En el 2013, Eva Strusková publica *The Dodalds* (Eva Strusková, National Film Archive, 2013), un análisis en el que la narración nos traslada desde su contexto histórico hasta los inicios de la animación. Se trata de un trabajo monográfico sobre Irene Dodalová, su marido Karel Dodal y su importancia en el país como fundadores del primer estudio de animación de dibujos en Praga. De esta lectura, nos interesa el acercamiento realizado al contexto en el que surgen los estudios para sentar los precedentes de la animación *stop motion* en el país. En esta línea, hay que destacar el trabajo que Benešová realiza en *Břetislav Pojar. Monograph of one of the greatest directors of Czech animated film* (Marie Benešová, Animation People, 2009) donde nos acerca a la figura del animador y director Pojar, a través de una amplia biografía complementada con la creación de una filmografía del director. Benešová pertenece al grupo de investigadoras de origen checo que conocen su historia y el contexto de los creadores de una manera muy cercana. Puede que el silencio, el vacío o la escasa información con los que nos hemos topado antes de llegar a ellas se deban a que algunos estudios no consideran las condiciones socioculturales del país. Dada la calidad de esas investigaciones, creemos necesario realizar un acercamiento a la cultura checa, ya que parece complejo realizar un análisis del caso checo desconociendo el contexto y, en ocasiones, hasta de la situación del director en concreto.

Con todo, si por un lado los textos de las investigadoras checas abarcan una época o se centran en monografías de autores, por el otro, seguimos sin encontrar un acercamiento crítico al fenómeno de tanta producción de animación con marionetas en la República Checa. Descubrimos, entonces, dos volúmenes que en parte solucionan lo que estamos buscando. Aunque el problema se define en una línea temporal, estamos hablando, en primer lugar, de la publicación *Scenáristika animovaného filmu Minimum z historie české animace* (Edgar Dutka, Amu, 2012), un volumen dividido entre un manual de guion y la introducción a la historia de la animación checa. Su autor es escritor, actualmente dedicado a la docencia y con un gran bagaje en el mundo profesional, contando en su haber con colaboraciones con directores como Švankmajer o Barta.

⁵ Maureen Furniss, *Animation. The Global Story* (Inglaterra: Thames and Hudson, 2017), 313. [Traducción propia. Fragmento Fuente: "For years, animators in the Eastern Bloc, such as Yuri Norstein and Jan Švankmajer, had created films without much concern for their commercial value, and they developed a mastery of techniques that went beyond the scope of industrial production. Films by these animators were noticeably different: they appeal to adult viewers to a great extent and helped to change the Western public's perception of the medium. They left no doubt that animation was an art form"].

En este texto, que abarca desde la creación de los estudios en Zlín hasta la figura del director y animador Jiří Trnka, Edgar Dutka nos habla desde su perspectiva como profesional del medio, convirtiendo a este volumen en un acercamiento de primera mano al desarrollo de producciones y a un contexto político y social cambiante que afectó a los cineastas y, por tanto, a sus obras. Como punto de partida, se nos habla de Jiří Trnka y su trabajo para, luego, hacer un repaso de los primeros estudios de animación creados en Praga y la evolución que tuvieron las producciones realizadas en ellos:

Su primera película de marionetas, *Špalíček* (1947) contiene todas las características de las películas que rodó posteriormente. Y no nos puede sorprender que su estilo influyó mucho a sus compañeros que muy pronto se establecieron como directores. Estas características eran la plasticidad, tanto de la escena como de los muñecos, pero, sobre todo, una gran calidad en la animación que se conoce en la historia como la escuela checa. La calidad de animación permitió, entre otras cosas, la nueva construcción de muñecos articulados, dónde el esqueleto metálico imitaba la anatomía del esqueleto humano.⁶

Este extracto permite asumir mejor la idea de analizar el *stop motion* checo como un estilo único y diferenciado, en el que es posible profundizar para averiguar su naturaleza.

En segundo lugar, localizamos *Zlatý věk české loutkové animace* (Miroslav Kačor, Michael Podhradský y Michaela Mertová, 2010), cuya traducción sería similar a “Los años de oro de la animación checa con muñecos”. Se trata de un volumen llevado a cabo por Miroslav Kačor, Michael Podhradský y Michaela Mertová en el que realizan un gran acercamiento a la historia particular del *stop motion* checo desde sus inicios hasta la actualidad. La publicación, realizada gracias al Ministerio de Cultura Checo, se acompañaba de un DVD con entrevistas a personas relevantes del *stop motion* checo. En esta recopilación podemos acceder no solamente a algunas filmografías y biografías de los autores más representativos de la historia del *stop motion*, sino también a partes del proceso, ya que se nos desvelan los trucos de detrás de la cámara.

Una publicación más reciente, *Česká animovaná klasika (Animación clásica checa, Ondřej Slanina, 2017)* aunque no se especializa en *stop motion*, nos habla acerca de la animación clásica checa analizando películas de Jiří Trnka, Hermína Týrlová, Karel Zeman o Břetislav Pojar, entre otros. Coincide que este volumen dedica gran parte de su estudio a estos directores especialistas en animación *stop motion* porque esta técnica coincide con las primeras apariciones de animación checa.

Cabe destacar que estos volúmenes no han sido traducidos a otro idioma y aún se encuentran en checo. Valga el apunte para comentar uno de los retos importantes de nuestra investigación: la barrera idiomática. La falta de una política de traducción a otros idiomas europeos ha influido en ese vacío o escasez en la bibliografía específica que comentamos antes, pues, aunque haya pocos estudios, estos no han logrado salir del ámbito lingüístico checo. En nuestro caso, el acceso a estas lecturas fue posible a Ondřej Janeček⁷, quien nos acompañó como traductor en todo nuestro proceso de investigación.

La definición de *Escuela Checa de Stop Motion* la acuñamos a partir del término *Escuela Checa*, que hemos localizado en una publicación del Ministerio de Cultura de la República

⁶ Edgar Dutka, *Scenáristika animovaného filmu Minimum z historie české animace* (Praga: Amu, 2012), 14 [traducción de Ondřej Janeček].

⁷ Docente, filólogo checo e investigador especializado en la enseñanza del checo como lengua extranjera.

Checa. De manera descriptiva, este escrito nos expone cómo fueron los primeros años de existencia de los grandes estudios de animación checos como Krátký Films o los estudios sitios en Zlín. Asimismo, se nos menciona la *Escuela Checa* y se nos acerca una definición sin adentrarse en la especialidad del *stop motion*:

En términos prácticos, entonces, puede decirse que el cine de animación checo nació en 1945. Debido a su corta duración datada en menos de medio siglo, su desarrollo e historia son difíciles de comprender y se estima, que en su origen surgieron tres nombres a destacar: Hermina Tyrlova, Karel Zeman y Jiří Trnka. Muchos de sus pioneros siguen activos hoy en día, aunque, por supuesto, abundan nombres nuevos, no menos significativos. Aunque hubo años de bonanza y de vacas flacas, se dice que la *Escuela Checa* de animación puede caracterizarse por su cualidad artística, su maestría en la animación, su valor tanto intelectual como moral, y su humor. A todas estas características también se podrían aplicar otras cualidades no menos importantes, pudiendo enumerar las siguientes: La primera es la ausencia de uniformidad, un fuerte deseo de búsqueda y un considerable individualismo. La segunda es una democracia espontánea y fundamental, y la tercera es un intelecto que le hace oponerse al esquematismo. La cuarta es el respeto al lenguaje cinematográfico, a su montaje y su naturaleza espacial y temporal. Por último, la humanidad, que puede llegar hasta la autoironía.⁸

Este extracto nos da algunas pistas de los elementos que encontraremos al analizar la filmografía animada checa. Con todo y como iremos mostrando a lo largo del trabajo, consideramos que la animación checa es única y, si bien su estilo visual es diverso y posee rasgos comunes con otras creaciones, entendemos que existen ciertas características clave que la diferencian de otros estilos, orientaciones y producciones de otros países.

Acerca de la animación checa encontramos también publicaciones de mano del historiador Giannalberto Bendazzi, que nos acerca a la creación checa estudiando monografías de autores y ahondando en sus obras. En sus escritos apunta los por-qué de la creación checa y nos adelanta que se trata de un cine financiado con fondos del Estado y cuyas temáticas se basan en las tradiciones populares y folclóricas.⁹ Como este historiador, hemos visto también que Maureen Furniss nos brinda información acerca de la animación checa, aunque no se trata de estudios que ahondan más allá de un análisis temporal con pinceladas de contexto. Esto se debe a que son estudiosos del campo de la animación y se

⁸ Ministerio de Cultura de la República Checa y Krátký Film A.S., *Czech Animated Film 1934-1994* (República Checa: Ministerio de Cultura de la República Checa, KF a.s. Praga y Estudios Zlín, 1994), 18. [Traducción propia. Fragmento fuente: "Practically speaking, then, Czech animated film can be said to have been born in 1945. At its cradle were three names: Hermina Tyrlova, Karel Zeman and Jiri Trnka. Its development and history is difficult to follow for the reason that it has lasted less than half a century. Many of its pioneers are still active today, although of course there is an abundance of new, no less significant names. There were fat years and lean years. It is said that the Czech school of animated film can be characterised by its artistic quality, its masterful animation, its intellectual and moral value, and its humour. This is all true. Nonetheless, other qualities are also important; the first is an absence of uniformity, a strong desire to search and a considerable individualism. The second is a spontaneous, fundamental democracy, and the third is an intellect which makes it oppose schematism. The fourth is a respect for film language, its montage and its spatial and temporal nature. Finally there is the humanity which can go as far as self-irony"].

⁹ Giannalberto Bendazzi, *Cartoons. 110 años de cine de animación* (Madrid: Ocho y medio, 2003), 161. [Fragmento Fuente: "En casi todos los países europeos del Este, el cine se ajustó a la misma estructura: un cine con fondos del Estado, que dependía del liderazgo político y que abarcaba todas las áreas de producción, dirección de los estudios cinematográficos, distribución y exhibición. (...) La corriente más característica de las producciones cinematográficas de la Europa del Este (no común a todos los países) estaba basada en las tradiciones populares y folclóricas"].

hace imposible analizar pormenorizadamente cada corriente y sus razones surgidas en cada país. Así, solemos toparnos con monográficos de la historia de la animación, pero es menos frecuente hacerlo con la historia concreta de un tipo de animación en un país determinado.

De estas lecturas extraemos algunas características que pueden conformar la *Escuela Checa del Stop Motion*; entre las más destacadas tenemos el carácter no comercial de las obras, el contexto político, el folclore popular y la tradición de marionetas. A partir de los visionados de gran parte de su filmografía, observamos que la sensación que nos provoca es muy diferente a la de otras animaciones realizadas en otros países; intuimos, entonces, que la percepción también definirá la *Escuela Checa de Stop Motion*.

Muchas de las publicaciones que versan sobre animación *stop motion* y concretamente sobre el caso checo, son escritos acerca de ciertos autores, siendo la figura y obra de Jan Švankmajer las que más traspasaron fronteras, convirtiéndose en el director más estudiado y traducido. Entre estos volúmenes que hablan acerca del caso checo están *Para ver cierra los ojos* (Jan Švankmajer, Pepitas de calabaza, 2012) o *La magia de la subversión. Jan Švankmajer* (Martín Gutiérrez et al, T&B Editores, 2010). La monografía más reciente, relativa al caso checo es el volumen *Václav Trojan. Music Composition in Czech Animated Films* (Marco Bellano, 2020), se analiza la figura y películas de Jiří Trnka, a través del compositor que le acompañó en sus filmes.

Adicional a estas publicaciones, cabe destacar que existen catálogos de exposiciones que han sido dedicadas al trabajo de directores checos, como *Metamorfosis. Visiones fantásticas de Starewitch, Švankmajer y los hermanos Quay* (Carolina López et al, Diputación de Barcelona, 2014), *Jan Švankmajer. La otra escena* (Sara Álvarez, coordinadora, 2012) y *El Mundo perdido de Jiří Barta* (Miguel Vidal y Beatriz Herráiz (coordinadores), Universidad Politécnica de Valencia, 2014). Esta última publicación se realizó como parte de la exposición en honor a este cineasta en Valencia, ciudad en la que también se le dedicó, en 2007, un ciclo de cine a la animación checa, contando con un pequeño catálogo en el que Jiří Kubíček nos introduce una breve historia a la animación checa. También hay artículos de investigación como *La linterna mágica de Jan Švankmajer y el cine de animación checo* (Jesús Palacios, 2013) o *La oscura poesía de las marionetas. Starewitch, Švankmajer* (María Trénor, 2014) publicados en la revista *Con A de animación*, que cuenta entre sus números con uno dedicado especialmente a la animación *stop motion*.

Además de estas publicaciones específicas, encontramos algunos libros, que aun no siendo especificamos del tema, lo mencionan en algún capítulo como el caso de *Stop Motion. Craft skills for model animation* (Susannah Shaw, 2017), *Puppetry, Puppet animation and the digital age* (Rolf Giesen, 2019) o *Frame-by-Frame Stop Motion. The guide to Non-Puppet Photographic Animation Techniques* (Tom Gasek, 2017) que citamos con anterioridad y donde se menciona en algún punto concreto el *stop motion* checo. Otra publicación es *Animando lo Imposible. Los orígenes de la animación stop motion (1899-1945)* (Adrián Encinas, Diábolo ediciones, 2017). Aquí se nos plantea la técnica del *stop motion* y su evolución profundizando en algunos directores o países y, concretamente, se habla de una parte relativa al *stop motion* checo. Sin embargo, en parte de la publicación hemos encontrado pasajes que resultan ser traducciones literales del volumen *A century of stop motion animation* (Ray Haryhausen y Tony Dalton, 2008), que, aunque se cita en la bibliografía final, carece de notas al pie en los que se indique que se trata de información que Harryhausen y Tony Dalton escribieron con anterioridad en su libro, razón por la que acudimos a las fuentes originales.

La metodología que se ha seguido para cumplir con el propósito de los objetivos ha sido de carácter transdisciplinar. Al tratarse del análisis de una *Escuela* en concreto, fruto de la conjunción de varias características, nos centramos no solamente en el análisis de películas que consideramos relevantes, sino también en el contexto en el fueron realizadas. Creemos importante destacar que el punto de vista que manejamos en la presente investigación no quiere ser solamente técnico. Entendemos que el *stop motion*, se trata tanto de un adelanto de tipo tecnológico como de un modo de expresión artística e ideológica. Por estas razones, tratamos el estudio desde una mirada con diversas líneas de fuga, lejos de ser una pretensión enciclopédica, siguiendo el modelo que realiza Gérard Imbert en *Cine e imaginarios sociales* (Gérard Imbert, Cátedra, 2010)¹⁰, aunque sí incluimos entre las líneas de fuga un telón de fondo histórico. Esto nos llevó a investigar varias áreas sin perder de vista el tema principal. El tratamiento que hacemos de estas disciplinas transversales al *stop motion*, las realizamos desde una noción básica, ya que nos somos especialistas en este tema.

Si bien es verdad que la animación *stop motion* surge de la mano de grandes avances tecnológicos, su contexto influye también en el género tratado. Ejemplo de ello, como veremos, es la invención de la electricidad que dará como resultado una serie de películas de ficción de corte fantástico. Posteriormente y gracias a la creación del trabajo seriado, se favorece una industria del juguete con gran fama en Francia y Alemania que se reflejará en la animación *stop motion*, a través de los juguetes animados. De igual manera, la invención de la plastilina hará posible la creación de ciertas películas, personajes o técnicas (como el *morphing* en *stop motion*).

La primera de las fases de la presente investigación ha sido la búsqueda de bibliografía y filmografía específica del tema tratado. Al problema de la escasa bibliografía no traducida, desconocida o acotada, se une la imposibilidad, casi incapacidad de poder acceder a todos los filmes de animación *stop motion* checa, aun estando en la era de Internet. Por tanto, fue necesario viajar a tierras checas para poder acceder a la información y a las fuentes directas que nos ayudarían a establecer los puntos a tratar en la presente investigación.

Situarse desde el punto de vista de los checos y conversar con ellos nos daría una visión más amplia y profunda a la hora de comprender la naturaleza del *stop motion* que crean. Por ello, solicitamos una estancia de investigación en la escuela de cine *Filmová a televizní fakulta Akademie múzických umění v Praze* - FAMU de Praga. Nuestra idea de la estancia se basó en la necesidad tanto de tener mayor acceso a la información de manera directa, como en la de sumergirnos en la cultura checa y, desde dentro, tener otra perspectiva sobre el objeto de estudio. Precisamente por la importancia de reconocer esta producción dentro de su propio campo cultural e intelectual, entendemos que era fundamental esta aproximación a la cultura y modo de pensar checos.

La FAMU tiene un departamento internacional para la realización de máster o cursos especializados de cine. Sin embargo, en cuestión de investigación doctoral, no recibe estudiantes que no sepan hablar checo, al menos en el departamento de animación.

¹⁰ Gérard Imbert, *Cine e imaginarios sociales* (Madrid: Cátedra, 2010), 19. [Fragmento fuente: “Esto es una radiografía de los imaginarios cinematográficos, no es un estudio histórico ni el trabajo tiene pretensión enciclopédica, aunque sí la de ser un estado de la cuestión sobre el cine actual; el corpus barajado es lo suficientemente amplio y variado como para que se pueda considerar una muestra representativa de tendencias, líneas de fuga, a veces incluso *impasses*].

Nuestra suerte fue que Michael Carrington, profesor del departamento con origen checo/inglés, aceptó la tutoría de nuestra investigación tras enviarnos nuestro proyecto. Durante esta estancia, realizamos la preproducción del cortometraje *Rizoma*. Este proyecto se llevó a cabo para conocer la manera de producir en el país y aprender directamente el método de creación con profesionales del medio compartiendo espacio con más creadores de animación en las instalaciones del departamento de animación de la FAMU. La idea inicial era la de partir de un personaje, que, mediante sus acciones, nos llevara a transmitir un concepto. La evolución de lo que queríamos contar tuvo un arco importante. Aprendimos que, aunque queríamos hacer algo de corte experimental y con un tono surrealista, lo que narramos siempre debe tener una lógica interna. Este concepto fue muy importante durante la evolución de la idea, en el que profundizó nuestro tutor poniendo como ejemplo al director Jan Švankmajer y su manera de crear historias, nunca carentes de lógica. La primera etapa de desarrollo de la idea nos tomó algo más de un mes, en el que, a través de reuniones semanales, se discutía acerca de cómo mostrar en pantalla la idea. En esta etapa aprendimos la importancia que tiene lo que mostramos en relación a lo que transmitimos, a no quedarnos en la superficie con una idea y a buscar una lógica, aunque estemos manejando una narrativa no convencional. En la siguiente etapa asentamos la idea a través de imágenes mediante un *storyboard*. Este proceso fue bastante largo, buscando cómo contar la historia sin una narración previa ni apoyo de diálogos. Aprendimos la importancia que tienen los puntos de vista y las acciones para hacer llegar al espectador una idea exenta de palabras. Esto nos ayudó también a conocer cómo los checos organizan sus proyectos, que como veremos, en su mayoría, carecen de diálogos. Aprendimos que las imágenes deben hablar, explicar y ser entendidas sin ningún apoyo, ni siquiera en la apariencia que tendrá la película para explicarla. Los tiempos que manejamos y que se dedicaron a cada etapa nos dio una visión totalmente diferente de la producción. El proceso de producción en animación que conocíamos se basaba en la escritura de un guion y el desarrollo del arte, antes de pasar a visualizar la película mediante la animática. En el caso checo es de vital importancia trabajar la parte de cómo trasladar una idea a la pantalla, manejen o no una narrativa convencional. Por supuesto, que este es un principio que se maneja universalmente en el cine, pero en el caso checo nunca llegan a visualizar estéticamente la película, sino hasta apenas comenzar la etapa de producción. Esta práctica nos ayudó a entender el flujo de trabajo que se sigue en las producciones checas, así como ciertas particularidades técnicas que descubrimos trabajando en los estudios de la escuela. Estos datos fueron importantes para llevar a cabo el análisis de muchas de las películas contenidas en la presente investigación.

El poder realizar parte de la investigación en esta escuela de cine, también nos proporcionó acceso al visionado de películas que solamente descansan en la filmoteca de FAMU. En el transcurso de la estancia en Praga, gracias a los profesores de la escuela que, además, son profesionales en el medio, tuvimos ocasión de conocer, dialogar, interactuar y profundizar más acerca del *stop motion* del país. De igual manera, se visitaron estudios de animación para conocer la forma de trabajar y se realizaron entrevistas a ciertos creadores o colaboradores en producciones de animación *stop motion*. Las entrevistas y las visitas se realizaron en Praga, Zlín o Soběslav. Este trabajo de campo se apoyó también con la visita a festivales de cine, museos de marionetas o de historia en diferentes ciudades. Sin duda, esto nos ayudó a hacernos una imagen global y contextualizada de la cultura checa. En los anexos, presentamos un mapa que denominamos *Mapa del stop motion checo* donde señalamos los puntos más importantes con relación a la creación de animación *stop*

motion checa, sus estudios de animación, sus festivales o museos. Para llevar a cabo la parte de investigación de campo, nos encontramos que muchas de las personas con las que queríamos comunicarnos solamente hablaban checo o ruso. La barrera del idioma seguía acompañándonos, por lo que tuvimos que buscar un traductor que nos pudiese ayudar y que, durante las entrevistas o conversaciones, tradujese de manera simultánea. Este mismo traductor, Ondřej Janeček, fue el que nos acercó también a las lecturas en checo anteriormente mencionadas.

La estancia en el país fue muy fructífera pues nos ayudó a comprender una cultura, un contexto y una historia, así como un acercamiento al conocimiento de su literatura. Pero, sobre todo, nos permitió recopilar bibliografía y visionar películas casi imposibles de conseguir fuera de ese ámbito. De hecho, en este sentido, nuestra investigación desarrolla un punto que hasta entonces no habíamos considerado como fue el del análisis de los créditos de las películas a las que, favorablemente, tuvimos ocasión de revisar con cuidado. Gracias a estos visionados comenzamos a investigar el papel de ciertos artistas en el *stop motion* checo; este trabajo acabó configurando nuestro quinto capítulo donde hablamos de la técnica y las personas que trabajan en las producciones fílmicas y cinematográficas.

Esta primera fase de la presente investigación se unió a un primer año de trabajo de búsqueda bibliográfica y de establecimiento del problema. La siguiente fase fue la del volcado de información y comparación de los datos obtenidos. Para llevarse a cabo este marco analítico, se realizó un trabajo de transcripción de las entrevistas hechas durante la estancia, así como de una selección de imágenes obtenidas de museos y visitas a estudios. Esto nos llevó a la tercera fase en la que acotamos y estudiamos los datos obtenidos de manera más precisa. Este período fue muy largo, ya que nos percatamos de que la producción *stop motion* era mayor de lo que pensábamos en un principio. Ante este panorama tan enriquecido, acotamos los análisis fílmicos por períodos históricos, por un lado, y por el otro, establecimos nexos y puntos transversales en este tipo de animación, lo que nos ayudó a asentar la información y determinar las características que buscábamos e intuíamos de *la Escuela Checa de Stop Motion*.

Al término de esta fase y tras lo extraído de las lecturas y de nuestra estancia, comenzamos la estructuración, el diseño y la redacción de la información desde la mirada poliédrica que buscamos desde un inicio. Para ello, tomamos en cuenta el punto de vista que establece Bourdieu que analiza cómo el contexto de recepción determina el mensaje o viceversa. Es decir, nos aproximamos a las relaciones de los componentes del campo cultural—contexto de producción, de recepción, mensajes, productos artísticos, marcos políticos y sociales, etc.—en tanto el *stop motion* en la filmografía checa nos exigió otras herramientas y perspectivas para su mayor comprensión. Como se verá a lo largo del trabajo, el *stop motion* checo responde a lógicas de la tradición oral tanto como al progreso técnico, a la literatura como a la necesidad de conocer el origen remoto de las marionetas, al contexto político como a la genialidad de los cineastas, de la crítica a la capacidad de producir pensamiento académico, por ejemplo. Es un campo complejo al que no pretendemos abordar en su totalidad, sino ofrecer un mapa de sus conexiones e interrelaciones entre las prácticas artísticas y sus contextos de creación, producción y distribución gracias a la significación del *stop motion* checo.

Después de cerca de cinco años dedicados a la presente investigación, tres de ellos a tiempo completo, debemos expresar nuestra emoción ante el camino recorrido como

nuestra admiración ante un campo artístico que resulta inabarcable en un trabajo con aires más modesto como el nuestro. El ámbito artístico del *stop motion* aún sigue ofreciendo interrogantes, aportes, trabajos, orientaciones, películas, etc. que no han sido tratados con la profundidad que se merecen. Es evidente que para ello es necesario saber checo o, también, que haya más editoriales dispuestas a traducir y/o publicar las investigaciones nacionales, académicas o no, relacionadas con este tema. Esta cuestión nos llevó a realizar un pequeño curso de checo, además de optar por una beca de Estudios Eslovacos, hacia el último año de investigación. Nuestra idea era profundizar en el idioma y hacer una revisión de la cultura checa para afianzar nuestro conocimiento. Esta beca fue finalmente concedida por el Ministerio de Cultura Checo en junio del 2020, quedando pospuesta, lamentablemente, por la actual pandemia.

Hemos podido constatar, asimismo, que existe un vacío no solamente en esta cinematografía, sino también en la historia general del cine. Esta situación obedece a las difíciles condiciones de conservación: muchas de las películas no han llegado a nosotros debido a que se quemaron como consecuencia de la mala combinación entre conservación y el material inflamable de los primeros filmes; otras se extraviaron y otro puñado de películas se mantienen en versión original sin posibilidad de ser traducidas.

Cuando pensamos en campos culturales complejos asumimos que estas discontinuidades, accidentes, silencios, esas carencias o problemas para una mejor y mayor conservación del patrimonio, las limitaciones de publicación fuera del ámbito nacional, entre otros muchos procesos, son dinámicas que terminan por caracterizar los campos culturales. Las lógicas propias de la relación autor/artista-producción-distribución-recepción crítica-estudios y libros no son lineales ni secuenciales: un campo cultural también se entiende desde sus fragmentaciones, su falta de recursos técnicos, económicos, de sus diálogos inestables e, incluso, desde cierto monologismo de, por ejemplo, un cine que sigue siendo bastante desconocido fuera de las fronteras nacionales. Lo que pretendemos decir es que estas, otras relaciones, no implican una lectura negativa sino, más bien, una comprensiva que dé cuenta de las singularidades y determinantes para evitar generalizaciones que sigan excluyendo producciones y prácticas culturales menos conocidas, pero que, paradójicamente, gozan de mucho reconocimiento.¹¹

La estructura del presente trabajo consta de tres partes, cada una compuesta por capítulos. La primera parte se titula *LA ANIMACIÓN STOP MOTION. ORÍGENES* y se compone del *Capítulo 1. Los orígenes del stop motion: De la magia a la animación*. En esta primera parte introducimos el tema principal de la animación *stop motion* desde su nacimiento hasta su establecimiento como técnica animada perteneciente al cine de animación. Realizamos un acercamiento a la sociedad europea en la que surge la Revolución Industrial, telón de fondo del nacimiento del cine y, por consiguiente, de la animación. Analizamos los progresos, pensamientos y situación de Europa central a finales del S.XIX y principios del S.XX para comprender mejor el contexto en el que nació el *stop motion*. Nuestra intención, por tanto, es adentrar al lector al concepto del *stop motion* y sus contextos de diseño y producción para que, posteriormente, comprenda mejor el caso checo.

¹¹ Sin ánimos de profundizar en las implicaciones sociológicas de la práctica del cine, remito a los estudios de Pierre Sorlin *Sociología del cine: la apertura para la historia de mañana* (México: Fondo de cultura económica, 1985), y a Pierre Bourdieu en *Las reglas del arte Génesis y estructura del campo literario* (España: Anagrama, 2006) y *Campo del poder y campo intelectual* (Argentina: Folio Ediciones, 1983).

Tras esta contextualización, pasamos a la segunda parte del texto que se corresponde con la parte central de la investigación; la denominamos *SEGUNDA PARTE. DE LA MARIONETA A LA PANTALLA DE CINE. LA ESCUELA CHECA DE STOP MOTION* y está compuesta por cinco capítulos.

En el *Capítulo 2. Los teatros ambulantes de marionetas como antecedentes del stop motion checo*, analizamos los teatros ambulantes de marionetas en la República Checa; de dónde proceden, cómo se organizan, qué temas tratan y qué importancia tienen para la cultura checa.

En el *Capítulo 3. Inicios de la animación stop motion checa: Los estudios* nos dedicamos al surgimiento de la animación checa y, concretamente, a estudiar el nacimiento de los primeros estudios dedicados a ella hasta el fin de la Segunda Guerra Mundial. En esta parte, notamos que existe ya un gusto particular de los checos por la animación *stop motion*, centrando su producción en esta técnica para terminar convirtiéndose en la más prolífica en el país.

En el *Capítulo 4. La animación stop motion checa desde el Comunismo hasta la actualidad*, tomamos como punto de partida el fin de la Guerra y el establecimiento del Comunismo para hablar de los pioneros y pioneras de la animación *stop motion* checa. En esta parte, descubrimos la importancia del contexto político y de cómo afectó en las diversas generaciones de creadores y, por lo tanto, en sus obras. Observamos también durante el análisis de la filmografía de los autores que la técnica del *stop motion* en el caso checo, en ocasiones se lleva a cabo de una manera diferente a la que conocemos. Esto nos lleva a la creación del *Capítulo 5. Organización y técnica en los estudios de animación stop motion checa*, en el que, a partir de ciertas películas, desmenuzamos sus pormenores técnicos en la República Checa. También, establecemos cómo se organizan los estudios y cuáles profesionales son necesarios para realizar una producción de *stop motion* checa.

En el *Capítulo 6. La sinestesia de la animación stop motion checa*, nos enfocamos en el análisis visual y sinestésico de la animación *stop motion* checa a partir de la película *Spiklenci slasti (Conspiradores del Placer)*, Jan Švankmajer, 1996) para, a partir de aquí, crear un hilo argumental que nos lleve a explicar la gran carga plástica que contiene este tipo de animación y cómo esto afecta a nuestra percepción en tanto espectadores. En este bloque, tratamos de explicar la sensación que nos produce el visualizado de las películas de *stop motion* checa.

La tercera y última parte se titula *LA ESCUELA CHECA DE STOP MOTION COMO INFLUENCIA EN EL EXTRANJERO* y se compone por un único capítulo, el *Capítulo 7. La influencia de la animación stop motion checa en creadores extranjeros* nos acercamos al trabajo de diversos directores no checos, pero que han sido influenciados por esta escuela, ya sea de una manera directa o indirecta. Intentamos, también, establecer de qué se trata su influencia y cómo la Escuela Checa puede ser llevada al exterior, tomando en cuenta sus características.

La cuestión de la gran producción de animación a la que accedimos nos llevó a la realización de una *filmografía específica* de *stop motion* checa, realizada a partir de la compilación de filmes que se visionaron o analizaron. Los títulos han sido traducidos al castellano, aun sabiendo que, si no existe una traducción oficial, no debe hacerse, ya que es un ejercicio de interpretación, no solamente de traducción literal. Tomamos esta decisión

para facilitar al lector la comprensión del texto y acercarle las películas, familiarizándolo con ellas. Asimismo, al término de nuestro trabajo presentamos un compendio filmográfico específico de animación *stop motion* checa que hemos elaborado, precisamente, para compensar en la medida de lo posible el silencio ante este tema con el que nos hemos encontrado durante nuestro estudio. Sí existen filmografías propias de ciertos directores, pero no una que abarque todo el período de creación del *stop motion* checo. Por ello, la presentamos al término de este trabajo previamente a unos anexos en los que se incluye el trabajo de campo realizado. Entre estos, incluimos la transcripción de algunas de las entrevistas o conversaciones que mantuvimos con los creadores. Para esta parte, contamos con el permiso de los autores, excluyendo de los anexos las transcripciones de las personas que, aunque accedieron a hablar con nosotros, no quieren que se publiquen.

Además, entre estos anexos se encuentra la reproducción del cortometraje *Rizoma*, realizada durante nuestra estancia en Praga, y el documento que denominamos *Mapa del stop motion checo*, mencionado con anterioridad, con el que queremos acercar al lector al recorrido que realizamos en el transcurso de la investigación, así como los lugares más relevantes para acercarse de primera mano al germen de este tipo de animación en tierras checas.

Abrimos, entonces, paso a la investigación con la que aspiramos a contribuir al campo de la animación y esperamos que facilite la comprensión hacia un tipo de animación que, a pesar de su prolífica producción, no ha obtenido el reconocimiento merecido. Finalmente, también deseamos que resurja, si no la nostalgia por este tipo de animación con muñecos, sí el interés genuino por un arte con un potente carácter plástico y conceptual y cuya existencia va más allá de lo comercial. Porque, tal como indica Edgar Dutka,

A lo mejor tenemos suerte de nuevo y encontramos un productor nostálgico que admire las marionetas, las películas clásicas de stop motion y podamos retomar mucho mejor nuestro sueño.¹²

¹² Edgar Dutka, «Escribir guiones es una carrera de fondo», en *El mundo perdido de Barta* (Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2014), 110.

I. PRIMERA PARTE: LA ANIMACIÓN *STOP MOTION*. ORÍGENES.

El cine primitivo fue un sistema intertextual por excelencia, y en gran medida un híbrido de varias tecnologías y modelos estéticos dispares derivados de otras artes populares.

Donald Crafton, *Émile Cohl, Caricature and Film*

Y es que el mundo se movía a otro ritmo. Un año, ¡cuántas cosas pasaban en un año! Los inventos y descubrimientos se sucedían a una velocidad vertiginosa y no tardaban en convertirse en un bien común; las naciones sentían por primera vez que formaban parte de una colectividad, cuando se trataba de intereses comunes.

Stefan Zweig, *El mundo de ayer. Memorias de un europeo*

1. Los orígenes del *stop motion*: De la magia a la animación.

En el presente capítulo dibujamos el contexto en el que nace la animación *stop motion* para introducirnos en sus orígenes y evolución técnica. Este acercamiento nos sirve de antecedente para adentrarnos en la vasta producción de animación *stop motion* checa. Las primeras muestras de animación *stop motion* las encontramos vinculadas al cine, invención que tiene lugar en la Europa del cambio de siglo, del S. XIX al S. XX. En este período la animación se asienta como técnica, de la mano del cine de acción real. Las temáticas tratadas en ciertas películas, así como los materiales utilizados guardan una estrecha relación con una sociedad en la que la manera de producir da un giro radical afectando al pensamiento, la política y la organización de las ciudades, y, por lo tanto, de sus habitantes.

El origen de la animación *stop motion* lo entendemos como un evento interdisciplinario integrado a la sociedad que lo interviene y lo crea al mismo tiempo, técnica y conceptualmente. En este sentido, siempre ha sido un evento y un elemento en permanente evolución hasta nuestros días. Las apariciones más primitivas de la animación *stop motion* llegan de la mano de magos cineastas que se sirven de ella para reproducir sus trucos de magia. Según se va desarrollando la sociedad de la época y su pensamiento, estas primeras apariciones pasan de ser anecdóticas dentro del cine de acción real a establecerse de manera independiente.

En un inicio, el *stop motion* fue una intriga, tanto para el público como para realizadores. Tanto así que diversos directores y críticos comenzaron con tentativas para explicar algunos de los trucos o efectos que se realizaban en las películas. Incluso la productora Gaumont invitó al escritor Gustave Babin a un pase de una de sus películas para que escribiera sobre ello, pero nunca le revelaron el secreto de la técnica.¹ Aunque los críticos y amantes del cine

¹ Donald Crafton, *Before Mickey* (Massachusetts: The MIT Press, 1982), 17. [Traducción propia. Fragmento Fuente: "(...) Gustave Babin, an admirer of the cinema ever since his friend the poet Armand Silvestre (a personal friend of the Lumière brothers) had introduced him to the movies' hypnotic attraction. In the spring of 1908,

comenzaron a hacer sus suposiciones a principios del S. XX, se data como descubrimiento en el año 1898. Existe una polémica sobre quién fue el iniciador, si Stuart Blackton o Melbourne Cooper, que realiza la película *The Humpty Dumpty Circus* a finales del S.XIX. Sin embargo, resolver la cuestión a esta polémica no nos concierne en este estudio; subrayamos, sí, la idea de que la animación *stop motion* surge en un contexto de constantes descubrimientos y avances que enriquecen el asentamiento de la técnica.

A partir de este momento, diversos estudios y cineastas utilizan este tipo de animación como medio para contarnos tanto historias de corte fantástico como para crear originales títulos de crédito. Es decir, es al mismo tiempo un recurso para el relato como para el proceso enumerativo e informativo de los créditos.

Partiendo del análisis de las primeras películas de acción real que utilizan sustituciones (que entendemos como la antesala del *stop motion*), clasificamos estas películas según el avance tecnológico o cultural con el que están relacionadas. Es por ello que hablaremos de la importancia de la magia, la invención de la electricidad o la aparición de las primeras tiras de cómic como elementos que sirvieron de inspiración para la creación de la animación *stop motion* más primitiva.

1.1. *Stop motion*, paso de manivela o truco de sustitución. Origen.

La animación *stop motion* es una técnica animada en la que inicialmente, se paraba la cámara de cine y se reiniciaba mientras se creaban sustituciones en el plano utilizando objetos, marionetas diseñadas para este fin o incluso actores, siendo en este último caso conocida como pixilación.² Es una técnica que, como hemos adelantado, surge como “ayuda” al cine de acción real y evoluciona hasta convertirse en una técnica de animación. Siguiendo su evolución, observamos que el *stop motion* no solamente es un término que define una técnica, sino que, además, engloba un proceso, que guarda una estrecha relación con el cine de acción real. Como términos para definir este tipo de animación partimos de la lengua inglesa, en la que se origina la palabra *stop motion*.

Donald Crafton, Toni Dalton o Harryhausen manejan diferentes términos para referirse a las muestras previas de este tipo de animación: *stopping motion*, *stop action*, *stop trick*, *trick of substitution*, o *stopped camera substitution* antes de utilizar *stop motion*, término referido solamente a las películas realizadas fotograma a fotograma, enteramente con esta técnica. Estas palabras en inglés las traducimos como “parando el movimiento”, “parando la acción”, “truco de sustitución” o “sustitución de la cámara parada”. Sin embargo, ya encontramos el término *stop motion* unido al de “sustitución” en Charles Musser para definir el truco de la decapitación de la reina María, del que hablaremos más adelante. Al leer textos en español, la técnica previa a la animación *stop motion* se define como “paso de manivela” y hace referencia a la acción que se realizaba con las cámaras de cine para dar lugar a sustituciones en la pantalla. Todos estos términos hacen alusión a lo mismo: parar el movimiento, detener la acción y la cámara de filmación para realizar una sustitución.

Babin went to the Gaumont studios in Bellville to prepare two articles that have since become key documents in the early history of film”].

² Según nos indica Tom Gasek en su libro *Frame-by-Frame Stop Motion. The Guide to Non-Puppet Photographic Animation* (Estados Unidos: Taylor and Francis Group, 2017), el término pixilación se atribuye a Gran Munro, que la define como una técnica no tradicional de *stop motion*, en la que normalmente se anima a una persona como si fuese un muñeco.

Abarca una amplia gama de prácticas que implican la captura del movimiento *frame-by-frame* (fotograma a fotograma) de un objeto corpóreo que se reutiliza una y otra vez.³

El escenario para la aparición de la animación *stop motion* es una sociedad con grandes avances tecnológicos. El contexto político, social y el desarrollo tecnológico son relevantes en la creación del cine. A pesar de las revoluciones y las guerras que tuvieron lugar con anterioridad en Europa, la economía mundial prosperó debido a la creciente industrialización de mediados del S. XIX. Hasta ese entonces y hasta mediados del S. XVIII, los productos se fabricaban en talleres artesanales, la economía se basaba en el autoconsumo y no existía la industria como la conocemos hoy en día. La industrialización cambió la manera de elaborar que había hasta ese entonces. Esta transformación se inició en Gran Bretaña y se denominó Revolución Industrial, llegando a Alemania en el año 1871 después de Bélgica, Holanda y Francia. A partir de mediados del S. XIX, con el descubrimiento de la electricidad y el uso del petróleo, se inició una nueva fase denominada como Segunda Revolución Industrial.⁴

Esta revolución está muy relacionada con la situación social o política de los países. Por ejemplo, su llegada a España es tardía, debido a la Guerra de Independencia o la pérdida de las colonias. Sin embargo, el caso de Gran Bretaña es diferente, debido a sus colonias y el aumento de su población combinado con el sistema liberal que llevó a la demanda de artículos de lujo por parte de algunos sectores, ya que la situación política era estable y el país estaba creciendo, en términos demográficos y económicos. El transporte, la agricultura y la política cambian en el segundo término del S. XIX dando lugar a nuevas ideas, al progreso científico o a la reflexión intelectual. Toda la sociedad se ve afectada por la Revolución Industrial, que produjo en un corto plazo, un cambio en las condiciones materiales de vida de la población como nunca se había experimentado con anterioridad.⁵

Es importante destacar que durante los inicios del cine y, por tanto, de la animación, el contexto tiene mucho peso en las producciones que se realizan: los temas tratados están muy relacionados con las preocupaciones de las personas de la época. Y esto, junto al descubrimiento del paso de manivela y su posterior desarrollo tiene mucho que ver en la aparición de algunas películas. Se trata de algo circular: Un avance tecnológico ayuda a dar forma a historias ficticias y estas historias pueden materializarse en el cine gracias al conocimiento para su ejecución técnica.

³ Maureen Furniss, *Animation. The global History* (London: Thames and Hudson, 2017), 184. [Traducción propia. Fragmento Fuente: "(...) encompasses a wide range of practices that all involve capturing the frame-by-frame movement of a material object that is reused over and over"].

⁴ Florentina Vidal Galache, «La Revolución Industrial» en *Historia contemporánea Universal. Del surgimiento del Estado contemporáneo a la Primera Guerra Mundial*, ed. por Ángeles Lario (Madrid: Alianza Editorial, 2011), 185. [Fragmento Fuente: "Hasta mediados del siglo XVIII, la economía del mundo occidental estaba basada de forma casi exclusiva en la agricultura y el autoconsumo, no existía una organización industrial tal como hoy la conocemos y los productos comercializables se fabricaban en talleres artesanales de mayor o menor tamaño. Esta forma de elaboración va a cambiar. La transformación, iniciada en Gran Bretaña (...) A todo este proceso de Desarrollo tecnológico y a sus consecuencias económicas se le ha denominado Revolución Industrial. La industrialización no se extendió simultáneamente ni de forma homogénea por todo el mundo occidental. En la primera mitad del siglo XIX alcanzó a Estados Unidos y gran parte de la Europa occidental, especialmente a Bélgica, Holanda y Francia, llegando después de 1871 a Alemania. A partir de mediados del siglo XIX, se inició una nueva fase denominada por los historiadores Segundo Revolución Industrial, con la utilización de nuevas formas de energía como la electricidad y el petróleo"].

⁵ Vidal Galache, «La Revolución Industrial», 200. [Fragmento Fuente: "Sin embargo, no cabe duda que la Revolución Industrial produjo en el mundo occidental, en un período de tiempo relativamente corto, un cambio en las condiciones materiales de vida de todas las personas como no se había experimentado nunca anteriormente. Podemos decir que por primera vez se vio vitalmente afectada toda la sociedad"].

Sin embargo, en este momento aún no se hace uso del *stop motion* como una técnica de animación en la que se sustituyen a los actores por muñecos y se desarrolla el filme enteramente con decorados realizados en miniatura. Se trata de un reemplazo por *stop motion*, que no implica animación, a pesar de ser un truco ingenioso⁶. Es una herramienta, apoyo al cine, mediante la que se generan efectos especiales y trucos de magia. A pesar de que el primer truco de sustitución en el cine se registra en el año 1895, el descubrimiento de la técnica del *stop motion* se le atribuye al ilusionista francés Georges Méliès. Un día de rodaje en la Place de L'Opéra del año 1896, su cámara se atascó durante apenas un minuto, tiempo que tardó en desbloquearla. Posteriormente, al proyectar la película observó que un autobús se ha transformado en un coche fúnebre. Así es como descubre el paso de manivela o *stopping motion* del que se valdrá para realizar trucos de sustitución en sus películas deteniendo la filmación, realizando sustituciones previamente planeadas y volviendo a activar la cámara. Méliès utiliza este sistema como recurso para ejecutar los trucos de magia que él solía representar en el teatro Houdin,

El truco por sustitución, por parada de cámara, había sido inventado, y dos días después ejecutaba las primeras metamorfosis de hombres en mujeres, y las primeras desapariciones súbitas que tuvieron, al principio, un gran éxito.⁷

El proto-*stop motion*. Cine mágico, de trucaje y relámpago.

Entendemos que dentro de la historia de la animación *stop motion* existen dos etapas diferenciadas que marcan un antes y un después. La primera de ellas tiene que ver con un *stop motion* más primitivo aplicado como recurso técnico (sin pretensión de ser cine de animación) como en *Fun in a Bakery shop* (*Diversión en la panadería*, Edison Company, 1902), donde se utiliza el truco de sustitución o paso de manivela en un segmento concreto sin que la película esté realizada enteramente fotograma a fotograma. La siguiente etapa, como podemos observar en *El teatro eléctrico de Bob* (Segundo de Chomón, 1909) casi la totalidad del filme está rodada fotograma a fotograma, al igual que en el *stop motion* actual. En este momento, el truco de sustitución pasa a convertirse en un recurso artístico, además de técnico, sobre el que generar una idea para transmitir al espectador.

Para referirnos a las muestras previas al cine de acción real, utilizamos los términos pre-cine y protocine y en ellas englobamos los trabajos más primitivos que contribuyeron a su desarrollo. “El protocine, praxis fílmica inscrita en un período cronológico que admite la referencia a prácticas pre-cinematográficas y espectáculos afines, (...)”⁸. Todos estos dibujos, espectáculos, recortables, pinturas o relieves, así como los juguetes ópticos están contenidos dentro del término protocine, ya que son muestras de lo que sería en un futuro el cine, sin llegar a serlo. De la mano del protocine y para englobar los inicios de la animación, nos encontramos con la definición de proto-animación como “empleo de técnicas utilizadas más tarde por animadores y que no están estrictamente o enteramente realizadas fotograma a fotograma”⁹. Un buen ejemplo es la película *Humorous Phases of*

⁶ Harryhausen y Dalton, *A century of stop motion animation*, 38. [Traducción propia. Fragmento Fuente: “Stop-motion replacement, although an ingenious and effective trick, does not, of course, involve animation”].

⁷ Agustín Sanchez Vidal, *El cine de Chomón* (Zaragoza: Caja de ahorros de la Inmaculada, 1992), 28.

⁸ Carlos A. Cuéllar Alejandro, «El protocine y su entorno: Un estado de la cuestión», *Archivos de la filmoteca*, nº 33 (1999): 177-178.

⁹ Jill Neldes, *An introduction to Film Studies* (Nueva York: Routledge, 1996), 215. [Traducción propia. Fragmento fuente: These films can be classified as proto-animation as they employ techniques which are used by later animators but are not strictly or wholly made frame by frame”].

Funny Faces (*Fases humorísticas de rostros divertidos*, Stuart Blackton, 1906) realizada con tiza sobre pizarra que se vale del truco de sustitución para mostrarnos, a modo de adelanto, cómo serían los futuros dibujos animados. Se trata de un ejercicio previo al futuro cine de animación, pero sin serlo en su totalidad, razón por la que se sitúa como un trabajo de proto-animación. Partiendo de estos dos conceptos, proponemos como categoría específica dentro de la proto animación, el término *proto-stop motion* para englobar las primeras muestras contenidas en el cine de imagen real como los antecedentes de una técnica de animación en particular: La animación *stop motion*. Clasificamos la categoría de *proto-stop motion* según la temática tratada en las películas en las que hace su aparición, desde 1895 hasta aproximadamente 1900, fecha en la que damos por concluido el cine mágico. Esta clasificación la hacemos bajo los términos *cine mágico* y *cine de trucaje*.



Figura 1. Fotograma de *Mary Queen of Scots* (*Reina Mary de Escocia*, Alfred Clarke, 1895)

El *cine de trucaje* lo localizamos a finales del S.XIX, posteriormente a las películas de los Lumière, de corte netamente documental. Hasta que lo experimenta Méliès, no se convierte en un recurso utilizado por muchos interesados en la imagen o provenientes del mundo de la pintura y la fotografía, que comienzan a plantearse que este invento no tiene por qué ser meramente técnico. Se realizan pequeñas películas de ficción o integrando lo que actualmente conocemos como efectos especiales. El truco de sustitución pionero en la historia del cine lo encontramos en la película *Mary Queen of Scots* (*La reina Mary I de Escocia*, Alfred Clarke, 1895) considerada como la contenedora de la primera secuencia de efectos especiales en el cine. Esta película, de unos segundos de duración, trata la ejecución de María Estuardo, reina *Mary I* de Escocia. El filme nos presenta su decapitación, para la cual, se sustituyó a la actriz por un maniquí. Para realizar el efecto correctamente, se paró la cámara antes de que el verdugo bajase el hacha. En su lugar y misma posición se colocó un maniquí, haciéndose efectivo el truco. De igual manera, este efecto se utiliza en ciertas películas como *La manoir du diable* (*La mansión del diablo*, Méliès, 1896) o *The Enchanted Drawing* (*El dibujo encantado*, J. Stuart Blackton, 1900), sin tenerse en cuenta como un recurso que por sí solo nos cuenta una historia, sino que se trata de una herramienta a través de la que llevar a cabo estos trucos. No estamos ante películas de animación, pero, “Este tipo de realización cinematográfica fue el precursor de varias ramas diferentes en

el árbol del stop motion, incluyendo los efectos especiales modernos, el stop motion de títeres o modelos, y la pixilación y sus diversas formas”¹⁰.

El *cine mágico* es similar al del trucaje, ya que utiliza el mismo recurso de la sustitución por *stop motion*. La diferencia radica en que el cine de trucaje utiliza este recurso en momentos puntuales y el mágico se vale de él para recrear espectáculos que previamente se realizaban en los teatros. El cine siempre ha estado relacionado con la magia. En el S.XIX los espectáculos de magia gozaban de gran popularidad y ciertos sectores de la población podían acudir, gracias al tiempo libre que poseían debido a los avances en las ciudades industriales. El atributo mágico del cine ya proviene del invento del primer proyector en el S.XVI. Su inventor, Athanasius Kirchner denominó a su artefacto como mágico. Y este atributo de la linterna mágica lo heredará el cine hasta el punto de que un empleado de Lumière será tomado por brujo al realizar la proyección de un zar.¹¹

Si la animación *stop motion* hace sus primeras apariciones como parte del cine de acción real, entonces este atributo mágico también se puede vincular a la técnica animada. El animador, encargado, a través de su mano, de conseguir la ilusión de movimiento, toma una fotografía, cambia elementos o mueve las marionetas para volver a fotografiar. La figura del mago, que en estas películas realiza las sustituciones en pantalla podemos compararla a la del animador, definido como el mago de la ilusión en movimiento y quizás por eso, la animación esté ligada a mitos relativos al ilusionismo. Existe una delgada línea entre la magia y el *stop motion*. En ambos, el público está de acuerdo en suspender su incredulidad. Pero si el mago va demasiado lejos o el animador hace un muñeco que se comporta demasiado realista, nos desconcertamos y ese contrato entre mago, animador y público se rompe, sintiéndonos engañados.¹²

Entonces, es importante tener en cuenta el papel de la magia en la sociedad de finales del S.XIX como telón de fondo para su aparición en el cine y, por tanto, como parte de la animación *stop motion* más primitiva.

Como *cine mágico*, que como hemos dicho, se extiende aproximadamente hasta el 1900, englobamos el título *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin (Huída de una dama en el Robert-Houdini, Georges Méliès, 1896)*. En este filme, Méliès pone en práctica un truco que solía escenificar en su teatro. Una mujer se sienta en una silla, se le pasa un velo por delante y desaparece. En el teatro, la actriz desaparecía por una trampilla (fig. 2). En la película ocurre casi lo mismo con la variante de que la actriz desaparece para ser sustituida por un esqueleto. Observamos el truco de sustitución casi a mitad de cinta, cuando el propio Georges Méliès cubre a la actriz con un paño, dejando al descubierto

¹⁰ Tom Gasek, *Frame-by-Frame Stop Motion*, 4 [Traducción propia. Fragmento Fuente: “This kind of filmmaking was the precursor to several different branches in the tree of stop motion, including modern-day special effects, puppet or model stop motion, and pixilation and its various forms”].

¹¹ Román Gubern, *Historia del cine* (Barcelona: Anagrama, 2014), 15. [Fragmento fuente: “Tampoco es casual que el padre Kirchner, que a lo que parece fue un hombre inteligente y de vasta cultura, denominase mágico a su artefacto. El cine heredará ese inquietante atributo: en 1897, los campesinos rusos de Nizhni-Nóvgorod tomarán por brujo al operador Félix Mesguich, empleado de Lumière, porque les hará aparecer la imagen del zar sobre una tela blanca”].

¹² Barry Purves, *Stop Motion. Passion, Process and Performance* (Oxford: Focal Press, 2008), 4 [Traducción propia. Fragmento fuente: “Magic, for me, has always had a blurred line separating from stop motion. The audience know that both are a trick, but are happy to go along with this, having their disbelief suspended as far as possible. Should the magician go too far, then the contract between the audience and magician is broken”].

parte del vestido de la misma. Tras la tela (fig.3) se puede apreciar parte del vestido de la actriz que inmediatamente después, en el fotograma siguiente, desaparece (fig. 4). Por lo tanto, se induce que la cámara se paró en dicho fotograma y se reinició en el siguiente. En este momento la actriz se levanta de la silla y se va, dejando a Méliès en la misma pose sujetando el velo para mantener la continuidad. El siguiente truco de sustitución lo realiza más adelante, cuando la silla se queda vacía en el plano. Detiene la cámara cuando él está levantando las manos y de ahí coloca un esqueleto en la silla (figuras 5 y 6) para que el espectador lo reciba como una aparición repentina.

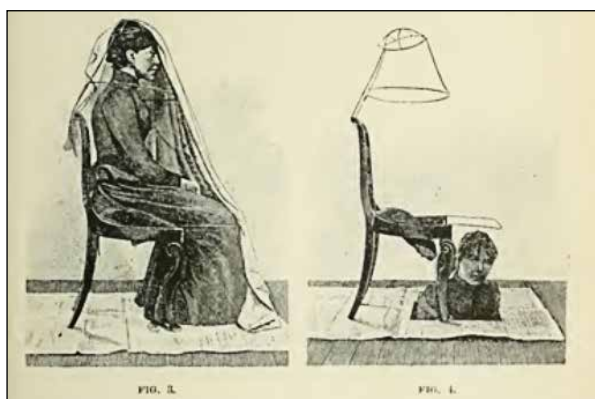


Figura 2. Truco de magia de la desaparición de la mujer en el teatro.

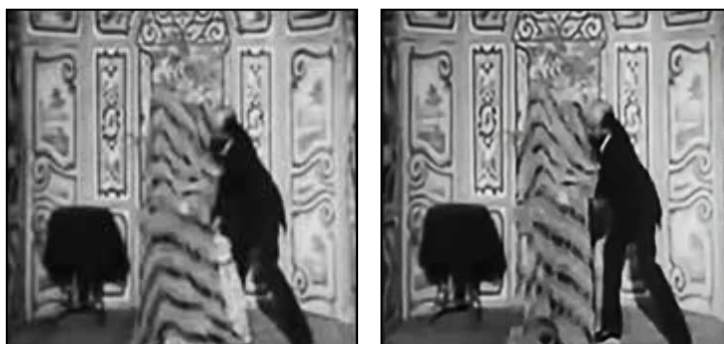


Figura 3 y fig. 4. Fotogramas de la película *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin* (*Huída de una dama en el Robert-Houdin*, Georges Méliès, 1896)



Figuras 5 y 6. Fotogramas de la película *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin* (*Huída de una dama en el Robert-Houdin*, Georges Méliès, 1896)

Por último, la cámara debe detenerse para hacer reaparecer a la actriz en el lugar del esqueleto. Esta vez es más complicado mantener el paño en la misma pose, por lo tanto, la cámara debe detenerse justo antes de tapar por completo la silla. Aquí el truco de sustitución es más notorio, debido a que existe un cambio de luz. Probablemente en el momento en el que se quitó el esqueleto, Méliès aprovechó la parada para que la actriz volviese a sentarse en la silla, ya que no se aprecian más cortes en la película.

Estos fotogramas que acabamos de analizar corresponden al momento en el que el cineasta paró su cámara y la reinició, probablemente con ayuda, ya que él es el actor principal y debe mantenerse en plano para la continuidad. Estamos, por lo tanto, ante una película que usa la técnica del reemplazo por *stop motion*.

Si seguimos analizando películas de temática mágica que utilizan el paso de manivela, nos encontramos con la película también de Georges Méliès, *The conjurour* (*El conjuro*, Méliès, 1899) en la que se vale del truco de sustitución para hacer aparecer y desaparecer a una bailarina y un mago. Ambos se reemplazan mutuamente para generar un espectáculo de magia a través del paso de manivela o "*stop motion substitution*" como lo denominó Charles Musser. Sin embargo, estas películas no son consideradas animaciones *stop motion* debido a la falta de rodaje fotograma a fotograma en su totalidad.



Figura 7. Fotograma de *La manoir du diable*
(*La Mansión del diablo*, Georges Méliès, 1896)

En *La manoir du diable* (*La Mansión del diablo*, Méliès, 1896) los trucos de magia son más refinados y complejos. Ya no diríamos que se trata netamente de una película perteneciente a la magia, sino que podríamos catalogarla como la precursora de algunas películas sobre hoteles y casas encantadas, que analizaremos más adelante como *cine eléctrico*. Al contrario de este tipo de cine, las películas de Méliès no tratan la automatización, sino que nos muestran estancias encantadas, con diablos y esqueletos, como si de películas de terror se tratasen. Los personajes aparecen y desaparecen a través de bombas de humo, combinando los recursos de la prestidigitación con el *paso de manivela*. En cierto momento, la aparición repentina de un personaje sobre un asiento nos remite a *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin* (*Huída de una dama del Robert-Houdin*, Méliès, 1896). Siguiendo esta línea argumental y técnica, Méliès realiza la película *Le chateau hanté* (*El castillo encantado*, Méliès, 1897) en el que un caballero espera en la entrada de un castillo mientras una silla comienza a moverse junto a la aparición de diversos personajes. Uno de ellos, es sustituido

por un esqueleto. Esta película es similar a la anterior y abrirá toda una producción propia de Méliès, que marcará su estilo durante los primeros años, acerca de castillos encantados y lugares oníricos que lo llevarán a ser el primer cineasta en realizar películas de ficción o fantásticas.

Esta temática de estancias encantadas que se nos muestran a través de trucos de magia seguirá realizándose como en la película *The Haunted Curiosity Shop (La curiosa tienda encantada, Walter Booth, 1901)* en las que los personajes aparecen y desaparecen entre humo y marmitas. En esta tienda de curiosidades, el truco de sustitución es muy puntual, ya que la mayoría de los efectos se logran a través de superposiciones, pero nos sirve de precedente en la temática para el cine eléctrico que analizaremos a continuación.

En esta etapa donde la temática de los trucos de magia y los lugares embrujados tiene gran peso dentro de la ficción, el recurso del *stopping motion* será de gran ayuda para magos cineastas ya que, valiéndose de él, podían repetir una y otra vez la acción hasta conseguir la grabación correcta:

Uno está solo y no le quitan los ojos de encima. Cualquier error sería intolerable. Mientras que en el cine... Se van cocinando los trucos tranquilamente, lejos de las miradas profanas y, en caso necesario, se vuelve a empezar 50 veces hasta que sale bien. Eso permite ir mucho más allá en el ámbito de la fantasía¹³

Los artistas y magos convierten el cine en un elemento de entretenimiento a través del cual trasladan sus conocimientos y enseñan a las masas cómo funciona una fábrica, cómo se mueve el tren o transforma su pensamiento haciéndoles creer situaciones que no son reales, invitándolos a sumergirse en mundos fantásticos con una inmersión inigualable desconocida hasta el momento.

Los progresos y la instauración de las democracias en Europa y Norteamérica hacen que los ciudadanos participen de la vida política. Ello genera que existan críticas y sátiras hacia los políticos, con los cuales ciertos sectores no están de acuerdo. En este momento nos situamos temporalmente a finales del S.XIX, un período cambiante y tiempo en el que tiene lugar la aparición de la ilustración y el cómic, disciplina que cuenta con una larga y variada historia, que se ha usado en cubiertas de libros y en créditos de películas¹⁴.

Mientras Méliès jugaba con la mirada de los espectadores a través de las desapariciones de actrices o bailarinas, en los nuevos espectáculos asistimos a la actuación en directo de un artista que dibuja retratos para dotarlos de vida. Los ilustradores y dibujantes de caricaturas se interesarán por el cine y los comienzos de la animación, convirtiéndose muchos de ellos en animadores de lo que serán los futuros dibujos animados. “La sabiduría convencional dice que las tiras de cómic fueron de alguna manera los precursores del cine en general, y de los dibujos animados en particular.”¹⁵

Gracias a la prensa, comienzan a extenderse las caricaturas, así como las tiras satíricas

¹³ Laurent Manoni, «Méliès y las películas de trucajes», en *Georges Méliès. La magia del cine*, ed. por Obra Social La Caixa (Cataluña: Obra social La Caixa, 2013), 104.

¹⁴ Laurence Zeegen, *Principios de ilustración* (Barcelona: Gustavo Gili, 2013), 16.

¹⁵ Donald Crafton, *Emile Cohl, caricature and film* (Oxford: Princeton University Press, 1990), 221. [Traducción propia. Fragmento Fuente: “Conventional wisdom has it that comic strips were in some vague way the forerunners of cinema in general, and of animated cartoons in particular”].

en revistas y los espectáculos de magia evolucionan a representaciones donde los magos dibujan en directo. La aparición de estos dibujos, caricaturas y tiras de cómic influyen en los espectáculos de magia y, por tanto, en el cine, a través del que artistas e ilustradores comienzan a dar vida a sus personajes, valiéndose del “paso de manivela”.

De la unión más primitiva entre el dibujo y el cine surge entonces el *cine relámpago*, que comienza en 1896 y aborda los primeros años del S. XX. En este grupo incluimos las denominadas películas de *dibujos relámpago* y las *esculturas relámpago*, todas ellas pertenecientes al proto *stop-motion*, como el *cine mágico* y el *cine de trucaje*.

Las primeras *películas relámpago*, resultan ser un híbrido entre la gráfica y los espectáculos artísticos denominados *lightning-sketch* (dibujo relámpago), cuyo origen son actuaciones de dibujos en vivo. En este tipo de espectáculos un artista dibujaba un retrato o dibujo ante su audiencia, testigo de todo el proceso. Había tres elementos clave para su realización: el artista, protagonista del filme; una superficie para dibujar y los dibujos, realizados por el artista con tizas, lápices o pinceles.¹⁶ Gracias a la invención del cinematógrafo, estos espectáculos comienzan a grabarse a modo documental, pasando de ser actuaciones en directo a ser cine. En 1896, el caricaturista Tom Merry había sido filmado en tiempo real en el estudio Birt Acres realizando “lightning sketches” de políticos alemanes y británicos, aunque lamentablemente, estos filmes no han sobrevivido.¹⁷ La primera película de este estilo de la que se tiene registro es *El retrato del káiser Willhelm II* (Tom Merry, 1895). Estas grabaciones documentales evolucionan hasta convertirse en películas en las que el dibujante hace las veces de mago creando trazos en pizarras o papeles que acaban cobrando vida. Aunque en ciertas partes observamos cómo el dibujo va conformándose de manera autónoma, sabemos que el artista que se nos presentó previamente es el artifice de toda la obra. Es importante mencionar que todas estas películas tienen puntos en común, como, por ejemplo, que los dibujantes siempre aparecen realizando la acción y su atuendo es el de un ilusionista. “(...) el decorado teatral y el vestuario son códigos con un único propósito: promover la ilusión de que el animador es un mago”¹⁸. Nosotros como espectadores asistimos a este visionado como el público de un teatro, lugar originario de este tipo de espectáculos. Estos filmes fueron una fuente importante para los dibujos animados primitivos, hasta tal punto que el propio Donald Crafton denomina a las *películas de dibujos relámpago* como el lugar de nacimiento de los dibujos animados¹⁹.

¹⁶ Crafton, *Before Mickey*, 49 y 50. [Traducción propia. Fragmento Fuente: “Inherent in the lightning sketch act is an archetypal formula for a multitude of films, out of which the first animated cartoons evolved. There were three irreducible components: an artist, ostensibly the protagonist of the film and invariably played by the filmmaker himself; a drawing surface (sketch pad, blackboard, or canvas), always initially blank; and the drawings, shown being executed by the artist with the appropriate implements, such as pens, brushes, and chalks”].

¹⁷ Furniss, *Animation. The global history*, 32. [Traducción propia. Fragmento Fuente: “By 1896, the celebrated English caricaturist Tom Merry (born William Meham) had been filmed at the Birt Acres studio in England creating live-action (that is, filmed in real time) lightning sketches of British and German political figures, although these films do not survive”].

¹⁸ Crafton, *Before Mickey*, 57. [Traducción propia. Fragmento Fuente: “The theatrical setting and the costumes are codes with one purpose: to promote the illusion that the animator is a magician”].

¹⁹ Michael Frierson, *Clay Animation. American Highlights 1908 to the Present* (Nueva York: Twayne Publishers, 1994), 31. [Traducción propia. Fragmento Fuente: “Lightning sketches were an important source of material for the earliest cartoons, and Crafton goes so far as to call them “the birthplace of the animated cartoon” (1984, 48)”].

Entre los cineastas que comenzaron a realizar este tipo de películas destaca Stuart Blackton, ilustrador y reportero de profesión, de origen británico. Blackton conoce a Robert Smith, un ilusionista de origen británico y juntos, comienzan a realizar sus primeras películas. Blackton funda los estudios Vitagraph y gracias a los beneficios que generan, comienza a experimentar con nuevas películas. Fue pionero en la animación y especialmente en la animación *stop motion*. De hecho, Blackton es quien plantea que, si se puede utilizar la técnica del paso de manivela con objetos, también podrá hacerse con dibujos. Partiendo de su base como ilustrador e interesado por el truco de sustitución, experimenta con líneas en *The Enchanted Drawing* (*El dibujo encantado*, Blackton, 1900). En este cortometraje de dibujos vemos a un personaje, probablemente el propio cineasta, realizando la caricatura de un hombre con una copa y una botella de vino. El dibujante toma la copa y la botella y éstas pasan de ser un dibujo a convertirse en objetos reales.

Estamos frente a una película que se vale del truco de la sustitución como hacia Méliès, pero combinando la línea con objetos corpóreos. En el análisis de este filme, Crafton nos indica que existe la posibilidad de que se trate de un truco realizado con de apoyo de cables. Sin embargo, las paradas de cámara son notorias para realizar las sustituciones, aunque claramente, todavía no estamos ante una animación.



Figura 8. Fotograma de *Artistic Creation* (*Creación artística*, Walter Booth, 1901).

Esta tendencia de los *dibujos relámpago*, que proviene de los espectáculos de magia y sigue compartiendo con ellos ciertos elementos, se fusiona con los trucos de magia para dar lugar a películas mixtas entre magia e ilustración. Un ejemplo de esta fusión es la película, que consideramos proto-*stop motion*, *Artistic Creation* (*Creación artística*, Walter Booth, 1901). En ella vemos cómo el propio Booth crea en una pizarra el dibujo de una mujer que acaba convirtiéndose en una persona real. Comienza por la cabeza y a través de un diálogo con la mujer la dota de las diferentes partes faltantes: Torso, brazos y piernas. Por último, el mago realiza el dibujo de un bebé para dárselo a la joven que creó, pero ésta ya se ha escapado, saliendo de cuadro por la parte derecha mientras el mago dibujaba. El truco de sustitución es claro en las partes en las que el dibujo recortado se sustituye por la actriz. Sin embargo, para el truco de la cabeza flotante que está sobre la mesa de creación (fig.8), percibimos el mismo truco que realiza Georges Méliès en *El hombre con la cabeza de goma* (1901). Para lograr este efecto, en la mesa de montaje se superponían varias películas y se recortaban para hacer coincidir las cabezas independientes posadas sobre la mesa.

Humorous phases of funny faces (*Las fases humorísticas de rostros divertidos*, Blackton, 1906) está a caballo entre los *dibujos relámpago* y los dibujos animados. En este filme existe algo diferenciador respecto del *proto-stop motion* analizado hasta ahora y es que, en esta película, los títulos de crédito se generaron por *stop motion* y líneas de dibujo animadas, además de recortes. Este cortometraje está realizado sobre una pizarra en la que Blackton dibuja con tiza a los personajes,

Luego, cuando comienza la acción, solo vemos la mano de Blackton que dibuja la cabeza de un hombre con tiza sobre un tablero. Después de que Blackton acabe la línea, su mano desaparece, pero gradualmente una compañera femenina va apareciendo mediante una línea animada que aparece dibujándose en la superficie.²⁰

Hacia la parte final aparece un payaso realizado usando la técnica del recorte, donde se usó la silueta en blanco sobre fondo negro para seguir imitando la tiza sobre la pizarra, pero valiéndose del papel. Blackton juega con estos recortes sustituyéndolos por línea de tiza y viceversa, combinando de esta manera los recortes, con la línea dibujada. Blackton realizó fotograma a fotograma este personaje y paró la cámara para mover los recortes o sustituirlos por otros nuevos. Consideramos esta secuencia como realizada en *stop motion*, por lo tanto, es también la técnica base para la aparición de los futuros dibujos animados. Sin importar que estemos manejando objetos, marionetas o dibujos, el *stop motion* es toda muestra de animación y la base de todo el desarrollo al que hemos llegado actualmente.



Figura 9. Fotograma de *Humorous phases of funny faces* (*Las fases humorísticas de rostros divertidos*, Blackton, 1906)

Posteriormente a *Humorous phases of funny faces* (*Las fases humorísticas de rostros divertidos*, Blackton, 1906), nos encontramos con *Lightning Sketches* (*Dibujos relámpago*, Blackton, 1907), en donde las letras dibujadas pasan a convertirse en figuras. En la segunda parte del cortometraje, Blackton realiza la caricatura de su compañero Smith. Siguiendo el patrón de las *películas relámpago*, observamos la creación de un dibujo en directo hasta que, por medio del truco de sustitución, el dibujo se arruga y sale de plano para dar entrada de nuevo al dibujante que concluye realizando una composición de un sifón, una botella

²⁰ Furniss, *Animation. The global History*, 32 y 33. [Traducción propia. Fragmento Fuente: “Then, when the action begins, we see only Blackton’s hand, which outlines a man’s head in chalk on a board. After Blackton finishes the outline, his hand disappears, but gradually a female companion is rendered by an autonomous animated line that appears on the drawing surface”].

y una copa. Una vez el mango dibujante sale de escena, estos tres objetos comienzan a interactuar, de manera autónoma, por medio del paso de manivela. El movimiento de estos elementos es muy fluido y cuando el tapón de la botella sale de ésta, parece más como si estuviese siendo arrastrado por un hilo que animado fotograma a fotograma. El sifón parece un recortable que se mueve, pero no podemos determinar con exactitud si está realmente animado.



Figura 10. Plano de la película *Lightning Sketches* (*Dibujos relámpago*, Blackton, 1907) en la que vemos tres elementos dibujados que interactúan entre ellos.

Tras este período de cine mágico y relámpago, categorizado como *proto-stop motion*, la técnica evoluciona, sentando las bases para su aparición en películas que tienen como inspiración la electricidad.

1.2. Electricidad, plastilina y leyendas: fuentes de inspiración para el *stop motion* más primitivo.

El inicio del cine comienza en Francia y Reino Unido conjuntamente con Estados Unidos, tras la II Revolución Industrial. La industrialización da lugar a una nueva clase social, los obreros o clase trabajadora y, a partir de aquí, comienzan a desarrollarse ciertas corrientes filosóficas que posteriormente afectarán a la política. La democracia se instaura tras sistemas absolutistas y esto conlleva a intelectuales y pensadores a establecer una corriente de pensamiento que haga mejorar la sociedad, que, en ese momento, posee una población con grandes diferencias sociales. Como sistema económico, triunfa el capitalismo, en términos generales, y esto conlleva al consumismo. Podríamos denominar este período como la *Rebelión de las masas*, que abarca desde el año 1848 con la publicación del *Manifiesto comunista* hasta el año 1909, año posterior a la creación de un estado de bienestar en Gran Bretaña.²¹

Este segundo período de Revolución Industrial resulta muy relevante para el caso concreto del desarrollo del *stop motion*, ya que entre 1880 y 1896 se inventan la electricidad, la plastilina y las tiras de cómic. Estos tres elementos influirán en las películas más primitivas del cine de animación, tanto conceptual como técnicamente.

²¹ Rod Dacombe et al., *El libro de la política* (Madrid: Akal, 2017),167.

El descubrimiento del petróleo sentará las bases para nuestra actual economía y la electricidad será de gran importancia para nuestra sociedad. Los fenómenos eléctricos ya se estudiaban alrededor del año 1600, pero no fue hasta el año 1878 cuando Edison funda la Edison Electric Light Company en Estados Unidos, ocasionando que la innovación de la electricidad se traslade a Europa. La industria eléctrica se universaliza llegando a fábricas o calles, entre otros, pero no resulta accesible a todos los hogares, sino solamente a aquellos que podían pagarlo.

La electricidad será la portadora de un mundo diferente, fruto de la mecanización, donde afloraría la confusión entre el posible acontecer que se escapa de su presente y un pasado que replegar.²²

Este nuevo invento causará elucubraciones acerca de hasta dónde se podrá llegar, tratando el invento como algo “mágico” con lo que incluso se conseguirá la autonomía de movimiento de ciertos objetos. Aunque la electricidad tarda en llegar a manos de los ciudadanos sirve como tema para los cineastas que fantasean acerca de su potencial. En sus inicios, la definición de electricidad estaba muy unida al término magnetismo y no se hacía referencia a lo eléctrico tal y como lo conocemos hoy en día, sino a lo electrónico. La definición que se utilizaba en el cambio de siglo se acerca más a lo que hoy en día definimos como automático. De ahí que se produzcan algunas películas con historias acerca de hoteles o casas autónomas, ya que los cineastas fantaseaban con estancias en las que los objetos se movían por sí solos. A pesar de que nos referimos a este tipo de películas como “cine eléctrico”, no solamente tienen que ver con la electricidad, sino que también tienen influencia de los progresos de las máquinas.

En estos primeros films “eléctricos” comprendidos sobre todo entre 1907 y 1910, el trucaje por excelencia que más contribuyó a la representación del movimiento acelerado de objetos y personas, así como también dio lugar a las más desvariadas transformaciones y a las más inusitadas recreaciones de la vida cotidiana, fue indiscutiblemente el “paso de manivela”, utilizado en la mayoría de los films, aunque no en todos, donde la electricidad sirvió de inspiración.²³

La autora Rosa Delgado Leyva en su libro *La pantalla futurista*, realiza una clasificación respecto al cine eléctrico, donde diferencia diversas temáticas. Entre ellas, la electricidad como ahorradora de esfuerzo y trabajo y también como poder sobrenatural. Nos remitiremos a esta clasificación para diferenciar la película *The Haunted Hotel* (Stuart Blackton, 1907) de la posterior *El hotel eléctrico* (Segundo de Chomón, 1908).

Técnicamente nos referimos a estas secuencias con la definición de “paso de manivela”, sin embargo, observamos en estas películas que las pausas y reinicios de la cámara son consecutivos, logrando la simulación de movimiento a través de la proyección fotograma a fotograma.

Para entender en todas sus implicaciones las posibilidades del “paso de manivela” conviene aclarar que en aquella época las máquinas tomavistas se accionaban a mano, mediante una manivela, que, dotada de los correspondientes engranajes, impresionaba unos ocho fotogramas cada vez que se le imprimía un giro completo. De ese modo, se

²² Rosa Delgado Leyva, *La pantalla futurista. Del viaje a la luna de Georges Méliès a El hotel eléctrico de Segundo de* (Madrid: Cátedra, 2012),113.

²³ Delgado Leyva, *La pantalla futurista*, 128.

daban dos vueltas si se pretendía conseguir el ritmo standard de 16 fotogramas por segundo, que fue el habitual en el cine mudo hasta ser sustituido por el actual de 24, que se impuso a partir de finales de los años veinte para lograr una mejor sincronización con el sonido.²⁴

Por lo tanto, no situamos estas películas como proto-*stop motion* ya que consideramos que en algunas de ellas existen planos en los que se ha realizado una animación. Seguimos hablando del “paso de manivela”, pero también podemos hablar de *stop motion* tal y como lo conocemos hoy en día.

Cabe destacar que estamos en una época en la que los rodajes de las películas se llevan a cabo en un día entero. Por lo tanto, este nuevo recurso del *stop motion* supone un coste adicional en los rodajes. Sin embargo, la película *The Haunted Hotel* (Stuart Blackton, 1907) demostró que la inversión podría ser muy rentable y, en consecuencia, comenzaron a proliferar las películas “eléctricas”. Respecto a este filme, Donald Crafton indica que en Francia ya se habían realizado películas de castillos encantados, tal y como analizamos en la parte relativa a Méliès, y que en Inglaterra ya se había rodado *The haunted castle* (*El castillo encantado*, G.A. Smith, 1897), aunque no se especifica que sean de animación. Técnicamente no consideramos estos filmes como contenedores de animación, al contrario de las películas “eléctricas” donde sí consideramos que se dan las primeras secuencias animadas, realizadas fotograma a fotograma.

Es fácil situarse en la mentalidad de la época y entender todas las suposiciones que podrían hacerse acerca del nuevo invento de la electricidad. La película de Blackton, a pesar de hablar de una estancia encantada, tiene mucho que ver con la electricidad y pensamos que se aleja bastante de la idea manejada por Méliès en sus castillos encantados.

The haunted Hotel (*El hotel encantado*, Blackton, 1907) trata sobre un turista que visita una estancia que parece estar ocupada por fuerzas extrañas. El viajero que ha decidido pernoctar en este lugar se encuentra en su habitación lidiando con los efectos “automáticos” del hotel. Sin embargo, si nos fijamos en la casa se nos presenta como un ente, autónomo, que gestiona su interior, sin la ayuda de ninguna persona. Pero no todo son comodidades ya que los muebles comienzan a cobrar vida y los fenómenos eléctricos acaban por incomodar al huésped que no puede dormir. Descubrimos hacia el final que el control automático ejercido sobre el hotel, está en manos de un ser fantástico. Esto recalca la idea de la electricidad entendida como una fuerza sobrenatural y nos devuelve al tema eléctrico, ya que la automatización comenzó a efectuarse tras la caída de un rayo.

(...) puede verse qué frágil es el límite entre el género de ciencia ficción y el de terror. Nos lo indica Phil Hardy cuando dice que “misteriosamente el movimiento de los objetos puede ser racionalmente explicado por la electricidad en lugar de fenómenos relacionados con *poltergeists*”.²⁵

Técnicamente, el parpadeo de sus escenas hace que la película resulte extraña. Esto se debe a que estamos presenciando animación y no cine de imagen real, por lo que la frecuencia de fotogramas varía. Esta percepción fue la que hizo que la película obtuviese tanto éxito y a la par intrigase al público que desconocía cómo se había logrado tal efecto. Los planos cerrados desestimaban cualquier truco de magia en la pantalla. Por más que se miraba, ningún ojo espectador podía encontrar ningún cable en la imagen, por lo que se

²⁴ Agustín Sánchez Vidal, *El cine de Chomón* (Zaragoza: Caja de Ahorros de la Inmaculada de Aragón, 1992), 47.

²⁵ Delgado Leyva, *La pantalla futurista*, 148.

dedujo que se habían ideado nuevas técnicas.²⁶ Este filme, cautiva tanto a crítica y público que se designan a algunas personas para descubrir este nuevo truco que no se desvela hasta el testimonio de Émile Cohl, animador recién llegado a los estudios Gaumont, que desentraña cómo se desarrolla esta técnica:

La cámara se fija de manera que cada paso de manivela permita la exposición de una sola imagen. Después de cada toma, el director mueve los objetos sobre la mesa unos milímetros, se aparta para otra toma y luego repite este mismo proceso. Así fue el procedimiento técnico fundamental, exposición fotograma a fotograma, introducido en Francia.²⁷

The haunted Hotel (El hotel encantado, Blackton, 1907) fue la película estadounidense mejor vendida en Francia a través de la oficina que Vitagraph, compañía que el propio Blackton había cofundado, en el año 1.897. Se consideró la película más representativa de Estados Unidos y “hasta la I Guerra Mundial el término técnico francés para la animación siguió siendo “le mouvement américain”²⁸

La película de Blackton sirvió de inspiración al cineasta Segundo Chomón, que realizó lo que actualmente definiríamos como un *remake*, creando una copia exacta en cuanto a tema y planimetría, de *The haunted Hotel (El hotel encantado, Blackton, 1907)*, que analizó, visionándolo varias veces, hasta percatarse de que estaba realizada fotograma por fotograma. En ese momento, construyó la “cámara 16” que permitía rodar con esta técnica. Chomón tituló a su película *La maison ensorcelée (La casa encantada, Chomón, 1908.)*

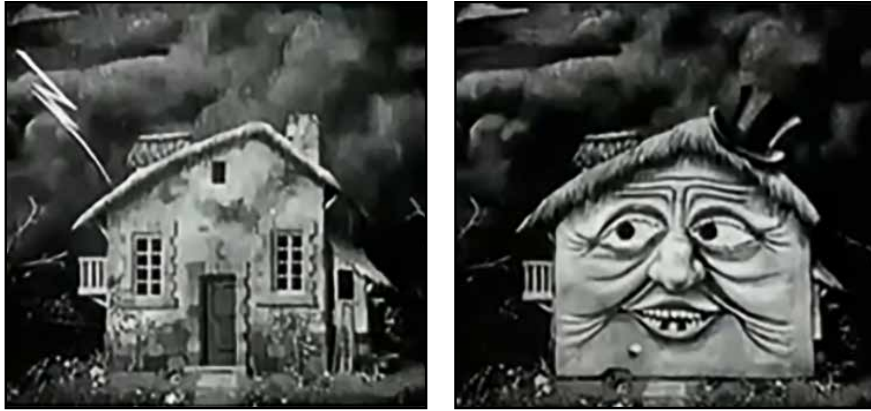
En el plano de apertura donde se nos muestra la casa u hotel, debemos fijarnos muy bien para no confundir ambas películas. La casa que nos muestra Chomón al inicio (fig.11 y fig. 12) tiene un balcón y está situada de manera mucho más frontal dentro del plano mientras que la de Blackton (fig.13 y fig. 14) está situada en tres cuartos. En ambas películas, la casa cobra vida tras la caída de un rayo. Este hecho nos hace relacionar la electricidad con la dotación de vida de la vivienda. La conversión de la casa a través del rayo, Blackton lo realiza con una ejecución técnica más fina que en el caso de Chomón. El rostro de la casa de Blackton aparece después de que su puerta y ventanas se muevan, fotograma a fotograma creando una transición suave hasta la creación del rostro completo, mostrado a través de la sustitución. En el caso de Chomón, no existe tal transición y tras la caída del rayo, mediante el truco de sustitución, la casa aparece con rostro.

En el caso de la película de Blackton, el personaje principal es el huésped el hotel, que una vez en su habitación comienza a sufrir las consecuencias del encantamiento del lugar. Sin embargo, no se trata de algo negativo o de lo que tenga miedo. Resulta molesto en ocasiones, como por ejemplo el momento en el que se quita un guante y éste cobra vida, pero en realidad el hotel automatizado le facilita la tarea de preparar su cena. En el caso de la película de Chomón, los personajes principales son tres: Una mujer y dos hombres que

²⁶ Crafton, *Before Mickey*, 16 [Traducción propia. Fragmento Fuente: “Abandoning all the tricks of the movies, they had contrived entirely new and totally unexpected combinations of techniques. As we watched, the sharpest, most attentive eye was unable to detect any wires”].

²⁷ Crafton, *Before Mickey*, 18. [Traducción propia. Fragmento Fuente: “The camera was fixed so that each turn of the crank permitted the exposure of only one image. After each turn, the director would move the objects on the table a few millimeters, step out of the way for another take, then repeat the process. Thus was the fundamental technical procedure, frame-by-frame exposure, introduced into France].

²⁸ Crafton, *Before Mickey*, 16. [Traducción propia. Fragmento Fuente: “(...) until World War I the French technical term for animation remained “le mouvement américain.”]

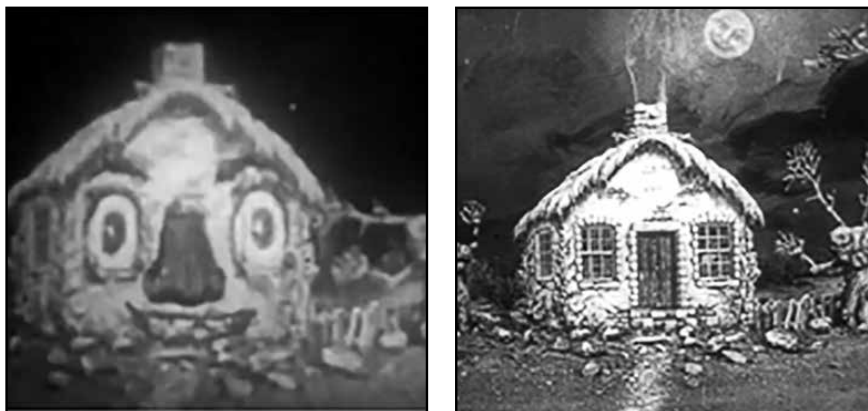


Figuras 11 y 12. Fotogramas iniciales de *La maison ensorcelée* (*La casa encantada*, Chomón, 1908).

son arrastrados al interior de la casa, en la que todo cobra vida resultando en ocasiones, aterrador para ellos. El prólogo, hasta el momento de la preparación autónoma de la comida es mucho más largo y vincula más el encantamiento de la casa con la magia, de lo que lo hace Blackton: Los hombres intentan sentarse cada uno en unas sillas que desaparecen y les hacen caer. Los abrigos de los personajes salen levitando de la habitación y se aparece un fantasma que también acaba yéndose.

En ambas películas, tras la presentación del entorno y los personajes pasamos la secuencia animada.

En la mesa que nos presenta Chomón (fig. 15) a modo de bodegón, las tazas y las servilletas comienzan una danza para prepararse a recibir el embutido cortado con el cuchillo sin ninguna ayuda externa. Las servilletas y las cucharas se mueven alrededor del mantel y se recolocan junto a las tazas de té. Una de las rodajas de embutido se pasea por el mantel, ya que no parece querer entrar en el plato, pero el cuchillo la guía hasta unirse a sus compañeras y una servilleta limpia al cuchillo para que éste se disponga a cortar el pan. La servilleta vuelve a entrar en plano para limpiar las migas y enseguida regresa a la taza donde estaba. Esta secuencia animada es impecable técnicamente. Los movimientos son totalmente entendibles y el tiempo destinado a cada acción es el necesario. El cuchillo está perfectamente posicionado en cada fotograma, ofreciéndonos en conjunto un movimiento muy realista. Este trabajo denota la gran destreza de Chomón como animador. Pero no



Figuras 13 y 14. Fotogramas iniciales de *The haunted* (*El hotel encantado*, Blackton, 1907)

toda esta secuencia es *stop motion*, ya que cuando el café es servido, observamos que el movimiento parece haberse realizado ayudándose con hilos. Si nos fijamos bien, cuando la cafetera está posicionada de manera frontal para servirse en las tres tazas colocadas en primer plano, en mitad de la composición vemos dos hilos negros en pantalla; probablemente uno parta de la asidera y el otro de la parte inferior de la cafetera. En cuanto al *timing*, nos percatamos de que la cafetera se mueve a un tiempo diferente que cuando se desplaza por la mesa. Esto refuerza la idea de que la jarra que sirve el café no fue realizada mediante *stop motion*, a diferencia de su desplazamiento horizontal sobre la mesa.

Esta misma apreciación podemos hacerla de la película de Blackton, en la que la preparación del café tiene la misma estructura (fig. 16). Se trata de una secuencia complicada en la que,

Entre cada vuelta de manivela, habían ido acercando poco a poco el cuchillo, después lo habían hundido progresivamente en el pan. Sus manos no intervenían sino en los intervalos entre las tomas²⁹

Al comparar estas películas vemos como cada director nos presenta la electricidad como un elemento sobrenatural, que puede ayudarnos en ciertos momentos, pero también incomodarnos por la falta de control sobre ella. Técnicamente, ambas son un alarde técnico y una muestra de la experimentación, fruto de un adelanto tecnológico que se pone a disposición de artistas.



Figura 15. Fotograma de *La maison ensorcelée*
(*La casa encantada*, Chomón, 1908)

Chomón ya conoce el secreto técnico de Blackton y el mismo año sigue experimentando con el tema eléctrico y realiza *El hotel eléctrico* (Segundo de Chomón, 1908), un hotel automatizado. La maleta de los huéspedes, gracias a unas palancas que maneja el botones, llega por sí sola a la habitación sin que nadie tenga que cargar con ella, abriéndose y organizándose de manera automática en el cuarto (fig.17). Esta secuencia nos remite técnicamente a una pixilación, ya los objetos se mueven automáticamente, para posteriormente intervenir con los actores.

No debemos relacionar esta película con tema mágico ya que aquí los acontecimientos tienen lugar de manera muy diferente. A pesar de que los objetos se mueven solos, los personajes que intervienen con ellos, lo aceptan y aprovechan como un beneficio sin sentirse asustados o sorprendidos. Técnicamente, las secuencias de la maleta las

²⁹ Sánchez Vidal, *El cine de Chomón*, 77.

consideramos animación, ya que su vida autónoma se logró gracias al trabajo realizado fotograma a fotograma.



Figura 16. Fotograma de *The haunted*
(*El hotel encantado*, Blackton, 1907)

Siguiendo esta misma línea argumental en la que la electricidad facilita la vida a las personas, nos encontramos con el filme *Le garde-meubles automatique* (*El guardamuebles automático*, Romeo Rossetti, 1911) en la que los muebles de una mudanza salen solos del camión para subir las escaleras y reordenarse en su nueva casa. En el título ya no encontramos la palabra “eléctrico” sino que ya nos adelantan lo automático o automatizado como elemento que puede llegar a formar parte de nuestra vida diaria. Un año antes de esta película de la Pathé, su competidora *Gaumont* ya había realizado *Mobilier Fidèle* (*Mobiliario Fiel*, Cohl, 1911) en la que unos muebles son embargados al propietario, pero acaban volviendo con él. En esta película de Cohl, la narración tiene mayor peso y la presencia del *stop motion* es menor, al contrario de su antecesora.

Además de la electricidad, en el S.XIX existen multitud de inventos que fueron descubiertos casi a la par, pero siempre se acompañan del debate acerca de quién realizó la patente primero. Uno de los casos es el de la plastilina, un elemento importante en el *stop motion*, que se convirtió durante el siglo siguiente en el material básico de la animación con arcilla, una técnica que requiere que el material sea trabajado durante un período prolongado de tiempo, generalmente días o semanas.³⁰ La palabra plastilina en castellano proviene de la marca registrada Plastilina. En rigor, se trata de una arcilla artificial, una pasta de cera con aceite que se puede modelar sin que se seque, que fue inventada y se fue modificando, dependiendo de su densidad o suavidad, “(...) es un material de plástico, de colores variados, compuesto de sales de calcio, vaselina y otros compuestos alifáticos, principalmente ácido esteárico”.³¹ Su nombre fue cambiando dependiendo de las mejoras que se realizaron hasta dar con la fórmula con la que la conocemos hoy en día. Era una mezcla dura y no demasiado flexible como para trabajar con las manos, por lo tanto, la fórmula fue mejorándose. La invención de la plastilina fue obviamente una condición necesaria para

³⁰ Frierson, *Clay Animation*, 32-33. [Fragmento fuente: Because it was more pliable, plasticine would become over the next century the basic material for clay animation, a technique that requires the material to be worked over an extended period of time, usually days or weeks].

³¹ «Historia de la plastilina», Calameo, acceso el 17 de septiembre de 2018, <https://es.calameo.com/books/00152536788ef96699a69>.



Figura 17. Fotograma de la película *El Hotel Eléctrico* (Segundo de Chomón, 1908)

la evolución del medio, ya que era más suave que la *plastillina*.³² Su descubrimiento, tal y como la conocemos hoy en día se le atribuye al farmacéutico alemán Franz Kolb. Motivado por necesidades que sus amigos escultores le habían comentado, Kolb realizó una fórmula en 1880 y la patentó con el nombre de “Kunst-Modellierthon”, “una solución para el rápido secamiento de la arcilla ideó una mezcla de cera y aceite muy similar a la plastilina que conocemos en la actualidad, salvo por su color.”³³

En Inglaterra, William Harbutt realizó en 1897 su plastilina, una fórmula mejorada, más flexible y suave. A pesar de que Kolb la patentó, a Harbutt lo podemos considerar su precursor debido a que no solamente mejoró la fórmula, sino que, al ser un profesor de arte, se preocupó por la aplicación didáctica de este material. Por lo tanto, la innovación de su propuesta fue, por una parte, la mejora de un material y por la otra, la propuesta de un método. Para poner en práctica este método y hacérselo llegar a los usuarios, escribió el libro *Harbutt's Plastic Method and the Use of Plasticine in the Arts of Writing, Drawing, and Modeling in Educational Work (El método plástico de Harbutt y el uso de la plastilina en las artes de la escritura, el dibujo, y el modelado en la actividad educativa, William Harbutt, 1897)*. Esta publicación explica de qué se trata la plastilina y enseña cómo manejarla, ilustrándolo con diferentes imágenes que pueden sugerirnos fotogramas de lo que será la futura *claymation* o animación con plastilina:

Harbutt dedica gran parte de su texto a describir el “método plástico”, un programa altamente estructurado para usar plastilina en el aula. Los principios para el sistema son un conjunto de ejercicios de escultura en relieve presentados en dos formas: un conjunto de fotografías en tarjetas (reproducidas en el libro), que se entregan al niño para su estudio y reproducción en el aula, y un conjunto principal de reparto de esos ejercicios de escultura, que son guardados por la escuela para ser inspeccionados ocasionalmente por el estudiante “para fortalecer la memoria y permitir un alcance más libre para las habilidades de todos, incluso los más atrasados.”³⁴

³² Frierson, *Clay animation*, 38. [Fragmento fuente: The invention of plasticine was obviously a necessary condition for the evolution of the medium, since plasticine was softer than *plastillina*. Thus plasticine could be worked in front of the camera with ease and offered a wider range of possible movements and alterations than *plastillina*, which often is so stiff that it must be carved].

³³ «Historia de la plastilina», Historia-biografía, acceso el 25 de septiembre de 2018, <https://historia-biografia.com/historia-de-la-plastilina/>.

³⁴ Frierson, *Clay animation*, 34. [Harbutt devotes much of his text to describing the “Plastic Method,” a highly structured program for using plasticine in the class-room. The basis for the system is a set of relief sculpting

Las fichas que se incluyen en esta publicación, como vemos en la Figura 18, nos adelantan cómo realizar las poses claves en animación *stop motion* y observamos los pasos previos a la realización de una transformación o *morph*, recurso con el que podemos realizar multitud de transformaciones en animación, que sin plastilina habrían sido imposibles de llevar a cabo.

El invento de la plastilina proporciona al cine una nueva manera de expresión y una nueva vía de experimentación que veremos en filmes a partir del año 1908 en Francia, Inglaterra o Estados Unidos. Saber hacia qué pensamiento se está enfocando la sociedad en el cambio de siglo y cómo se comporta la población es algo importante, ya que influirá en el arte y, por consiguiente, en las primeras películas realizadas. Las películas llegan a nuestros días como registros documentales de los hechos de la época, en las que podemos ver reflejada una sociedad, sus inquietudes y sus progresos técnicos.

La temática de los *dibujos relámpago* lleva a pensar a Edwin Porter que siguiendo la misma técnica se puede experimentar con la plastilina. En el año 1902, Porter realiza *Fun in a Bakery Shop (Diversión en la panadería, Edwin S. Porter, 1902)* que consideramos proto-*stop motion*. Si la antesala de los dibujos animados son los *dibujos relámpago*, en la animación con plastilina, las películas antecesoras serán las *esculturas relámpago*.

En *Fun in a Bakery Shop (Diversión en la panadería, Edwin Porter, 1902)*, un panadero se divierte lanzando harina y dándole forma, realizando transformaciones hasta llegar a modelar un rostro. No podemos hablar todavía de una película *stop motion* ejecutada netamente con plastilina donde se detiene la cámara para remodelar y convertir el material en una masa parlante o danzante, pero sí las posibilidades de este nuevo material que años después darán la oportunidad a Booth de realizar su masilla animada. Cinco años después de esta película, Segundo de Chomón realiza *Escultura Exprés (1907)* en la que el tema relámpago gana más protagonismo ya que se nos presenta al escultor como el artífice de la escultura que se va a realizar. También en *Sculpteur moderne (Escultor moderno, Segundo de Chomón, 1908)*, un cocodrilo, una bota y un mono se tornan esculturas vivientes.

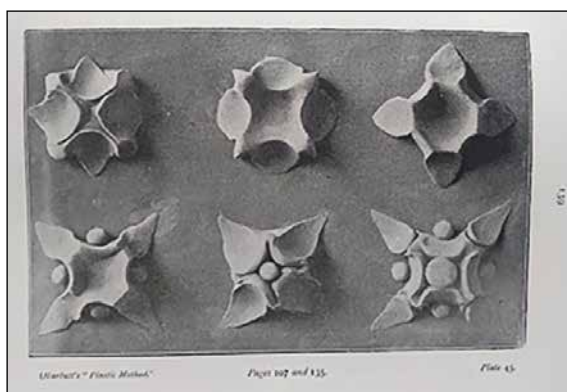


Figura 18. Imagen del libro *Harbutt's Plastic Method and the Use of Plasticine in the Arts of Writing, Drawing, and Modeling in Educational Work* (El método plástico de Harbutt y el uso de la plastilina en las artes de la escritura, el dibujo, y el modelado en la actividad educativa, William Harbutt, 1897).

exercises presented in two forms: sets of photographs on cards (reproduced as plates in the book), which are given to the child for study and reproduction in the classroom, and one master set of casts of those sculpting exercises, which are kept by the school and inspected occasionally by the student "to strengthen the memory and afford freer scope for the abilities of all, even the most backward"].

De nuevo, la animación *stop motion* forma parte de una película de acción real. El panadero lanza la harina (que es plastilina) para jugar con ella. Para que este efecto tenga lugar, la cámara se paró y se colocó la masilla en el soporte sobre el que el personaje comienza a modelar. Estamos ante una película relámpago que se vale de la masilla modelable en lugar de las líneas dibujadas para crear una historia. Sin embargo, aquí la figura del mago se diluye y ya no se nos presenta un espectáculo, sino que el escultor se convierte en un actor que forma parte de una historia de ficción que necesita del *paso de manivela* para llevarse a cabo. No solamente los avances tecnológicos y trasladar los espectáculos de ocio al nuevo invento del cine son los temas que preocupan a los creadores, sino que la situación política también será un tema que veremos reflejada en las películas. En el caso de los Estados Unidos, los progresos y avances relativos al cine llegan a través de Europa y rápidamente comienzan a realizarse películas usando el ya descubierto *paso de manivela*. Sin embargo, Norteamérica vive una situación diferente a Inglaterra, Francia, Alemania o España. En 1898, España era una potencia dentro de Europa y su posesión de colonias como la de Cuba o Filipinas, causó conflicto con los americanos que querían hacerse con ellas. El presidente Theodor Roosevelt fue una figura importante en esta etapa de los Estados Unidos.



Figura 19. Fotograma de la película *Fun in a bakery shop* (*Diversión en la panadería*, Edwin S. Porter, 1902).

El peculiar wéstern cubano de Theodore Roosevelt coronó un triple objetivo: demostró que a Estados Unidos le convenía salir de su aislamiento secular; consiguió que el país pusiera un pie en un estado de su entorno; y él personalmente se vio convertido en el centro de atención de la política nacional (...) McKinley ganó, y con él, a regañadientes, Roosevelt. Corría marzo de 1901. Año nuevo, siglo nuevo y nuevo gobierno. Pero en este punto, el destino dio un vuelco a la situación. McKinley sufrió un atentado en septiembre (...) Fue así como Roosevelt, de 42 años, se erigió en el hombre más joven que haya accedido jamás a la Casa Blanca.³⁵

El mandato de Roosevelt se extendió hasta 1909 y un año antes, Wallace McCutcheon firma la película *The Sculptor's Nightmare* (*La pesadilla del escultor*, Wallace McCutcheon, 1908) que contiene los primeros segundos animados utilizando la masilla maleable inventada y patentada en Europa entre 1880 y 1897.

Esta película, producida por la compañía Biograph, es de acción real con segmentos realizados íntegramente utilizando la animación con plastilina. Observamos cómo este

³⁵ «Teddy Roosevelt: Un Cowboy contra España» La Vanguardia online, acceso el 11 de abril de 2019, https://www.lavanguardia.com/historiayvida/theodore-roosevelt-y-la-guerra-contra-espana_12815_102.html.

material puede ser transformado para ofrecernos la ilusión de movimiento, aunque no estamos frente a una película denominada como *claymation*. Su argumento es acerca de un grupo de hombres que frecuentan un club y discuten acerca del busto que lo preside, que es el de Theodor Roosevelt. Los hombres lo quieren reemplazar por el retrato de su candidato favorito y para ello, acuden al estudio de un artista dispuestos a sobornarlo. Finalmente, el escultor acaba en prisión soñando con algunos bustos que se modelan solos.

Esta película es un reflejo de lo que está ocurriendo en ese momento en Estados Unidos. Su realización fue en mayo de 1908, meses previos a las elecciones que se celebraron en noviembre del mismo año. Conociendo este contexto, nos resulta más fácil relacionar la discusión inicial acerca del busto de Roosevelt con una discusión de tipo político en la que cada hombre quiere que gane su candidato favorito.

Por lo tanto, podemos pensar que McCutcheon realiza este diálogo entre candidatos a la presidencia de su país para presentarnos a Roosevelt como único sucesor. De hecho, a pesar de las elecciones en las que apoyó a Taft, consiguió ser reelegido, intentando la reelección para las elecciones de 1912, pero su partido no se lo permitió. Es muy probable que *La pesadilla del escultor* sea la reelección de Roosevelt, ya que el escultor se asombra de su aparición final, parece contento, sin embargo, mueve las manos como un mago para hacerlo desaparecer.

Este filme apoya la idea de que el nuevo medio del cine no se utiliza solamente como entretenimiento, sino para exponer al público ciertas ideas y darle la oportunidad de extraer sus conclusiones acerca de un tema. *The Sculptor's Nightmare* (*La pesadilla del escultor*, Wallace McCutcheon, 1908) llega a nuestros días como un documento social, a través del que podemos entender el contexto americano de la época.



Figuras 20 y 21. Fotogramas de *Animated Putty* (*Masilla animada*, Walter R. Booth, 1911)

The Sculptor's Nightmare (*La pesadilla del escultor*, Wallace McCutcheon, 1908) contiene un segmento animado con plastilina, sin embargo, en *Animated Putty* (Walter R. Booth, 1911) la totalidad del filme se realiza animando plastilina. De apenas cuatro minutos de duración, esta película se presenta como un experimento de la maleabilidad de la plastilina. Recuerda a las transformaciones que realiza Émile Cohl en *Fantasmagorie* (Émile Cohl, 1908) con una gran fluidez.

Estamos a tres años de producirse la Primera Guerra Mundial y aunque, como hemos dicho antes, el cambio de Siglo supuso un cambio fructífero para su población, pocos años

después se desmoronaría con la Guerra. Políticamente estamos en la época Eduardina, que viene dada por el heredero de la Reina Victoria, Eduardo VII. Es una época que destaca por sus avances, pero también por las revueltas y las desigualdades sociales, que estaba muy marcada por estamentos en los que uno no podía cambiar de lugar. Sin embargo, esto fue evolucionando y cambiando para establecer un nuevo tipo de sociedad en el que compartir lugar con la aristocracia. En esta película veremos algunos rasgos ingleses de la época, como la mujer aristócrata, vestida con encajes y ataviada con un gran sombrero o el águila, símbolo de poder en una época en donde el pensamiento inglés estaba muy afianzado.

Animated Putty (Walter R. Booth, 1911) es un gran ejemplo de lo que será posteriormente la animación con plastilina. Contiene transformaciones a través de las que sentimos y vemos de qué material se trata y cómo se comporta. Podría ser la puesta en práctica de las fichas de Harbutt, donde una forma básica se transforma en una flor o donde líneas realizadas con plastilina van creciendo. Como observamos en la figura 22, Booth bien podría haber seguido el manual de Harbutt (fig.23) para la realización del modelado del águila.

Pero esta película, no solamente es una experimentación técnica, sino que encierra cierta simbología. En una de las partes vemos como un caracol se transforma en un águila. Esto podría ser el símbolo de cambio del país que durante la Segunda Revolución Industrial alcanzó bastante progreso y se afianzó un sentimiento nacionalista inglés. El caracol “en heráldica significa ponderación y firmeza, pero comúnmente se asocia con la lentitud. Símbolo lunar y femenino, su caparazón espiral representa el infinito y el laberinto (...)”³⁶ mientras que el águila en la que se transforma es el símbolo de la victoria, que en ocasiones se asocia también al poder y el liderazgo. Este liderazgo era el que poseía en ese momento Inglaterra como potencia y quizás Booth lo esté utilizando como símbolo de la época dorada que están viviendo en ese momento.

Al hablar del reflejo de una época en cine, en conjunto con sus avances, no debemos olvidar el peso de la tradición oral y los relatos, que serán fuente de inspiración dentro del cine. Esto nos lleva a resaltar que la animación *stop motion* no es un género, sino una técnica. Veremos que poco a poco y tras la introducción del género fantástico por parte de Méliès, las historias contadas pueden estar basadas en hechos ficcionados, ser fantásticas o documentales.



Figura 22. Fotogramas de *Animated Putty* (*Masilla animada*, Walter R. Booth, 1911)

³⁶ Dorling Kindersley ed., *Signos y Símbolos. Guía ilustrada de su origen y significado* (España: Círculo de Lectores, 2008), 73.

El cine, en un inicio, nos posiciona entre qué es real y qué no lo es. Vayámonos a la primera proyección de los Lumière, donde el público huyó despavorido por miedo a creer ser arrollados por el tren. Esto sucede también con fábulas y relatos orales, que cobran importancia en la vida de la gente, introduciéndose, en ocasiones, como algo verídico. Ejemplo de ello son las leyendas de las hadas provenientes de Europa, siendo los países escandinavos y Gran Bretaña mayores portadores de estas historias. Tal es la tradición que entre británicos e irlandeses se disputan el origen del “Reino de las Hadas”. Existe la leyenda de que en el S.XV, el Rey Arturo fue llevado a este lugar para ser curado por estos seres. El británico Robert Kirk ya escribe ensayos en el S.XVII acerca del mundo de las hadas y sus diarios e investigaciones son publicados bajo el título *La Comunidad Secreta* (Robert Kirk, 1691).

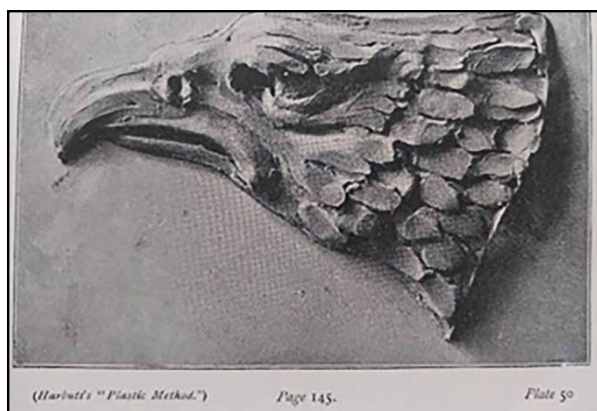


Figura 23. Imagen del libro *Harbutt's Plastic Method and the Use of Plasticine in the Arts of Writing, Drawing, and Modeling in Educational Work* (El método plástico de Harbutt y el uso de la plastilina en las artes de la escritura, el dibujo, y el modelado en la actividad educativa, William Harbutt, 1897).

Es interesante también situarnos en el pensamiento de las personas de la época y la creencia que había en estos seres, no basada solamente en fantasía. Con la llegada de la fotografía, en el año 1917,

La pequeña Elsie Wright, que por entonces contaba dieciséis años, cogió la cámara de su padre para sacarle una foto a su prima Francis junto a un idílico arroyo. Cuando el padre reveló la placa de cristal descubrió unas manchas luminosas junto a la niña y le preguntó a su hija si sabía lo que eran. La inocente Elsie contestó, sin dudar, que se trataba de sus amigas las hadas. Varias semanas después, se repitió el suceso con una nueva fotografía en la que se podía ver con claridad un pequeño gnomo alado jugando con la cándida Elsie (...) tres años después aparecieron publicadas dichas fotografías por una revista, *Strand Magazine*, en un artículo firmado por... Arthur Conan Doyle (...) era un firme creyente en las realidades paranormales, y las fotos de estas dos niñas jugando con las hadas le parecieron la prueba científica de su existencia. De nada sirvió que los laboratorios Kodak o el mismísimo Houdini, gran amigo personal, le advirtieran de que, quizás, no era para tanto. Tampoco le debió parecer extraño que la propia Elsie, a pesar de su corta edad, hubiera trabajado un tiempo en un laboratorio fotográfico que hacía montajes de fotografías de soldados con sus familiares.

Cientos de personas comenzaron a peregrinar al pequeño pueblo de Cottingley con la esperanza de ver a las hadas. Fue tal la fama que adquirió, que el conductor de autobús, cuando se acercaba, lo anunciaba gritando: «Fairyland!», o, lo que es lo mismo, «¡la tierra de las hadas!».³⁷

Nos hacemos, entonces, a la idea de lo que esto supuso para las personas del pueblo de Cottingley y su relación con estos seres. Esta leyenda nos lleva al filme *Princess Nicotine* (*La princesa de la Nicotina*, Stuart Blackton, 1909), en donde un hombre fumador encuentra dos hadas entre su caja de tabaco y su pipa. Un hombre, sentado en su sillón en el salón se dispone a fumar, pero se queda dormido. De su caja de tabaco (que se abre sola, mediante el recurso de parar la cámara y reiniciarla) salen dos pequeñas hadas que acaban de preparar la pipa, quedándose una de ellas dentro. Toda esta primera parte está rodada como cine de acción real, valiéndose del truco de sustitución en la parte descrita.

A partir del momento, pasamos a una secuencia rodada íntegramente en *stop motion*, fotograma a fotograma, de la misma manera que habían realizado Chomón y Blackton en sus meriendas automáticas. Las cerillas cobran vida para meterse en la caja de tabaco. La pipa se desplaza por la mesa. Los puros salen de su caja para meterse en la principal, más grande, que contiene el tabaco. Todos los elementos sobre la mesa se reorganizan y acaban dentro de la caja más grande que se cierra para salir de plano, desplazándose de manera autónoma por la mesa. En animación *stop motion*, las metamorfosis son de lo más complejo a realizar y hay que tener un gran sentido del *timing* para que el espectador pueda comprender correctamente qué es lo que está pasando. Blackton, en esta película, lo consigue sobradamente.

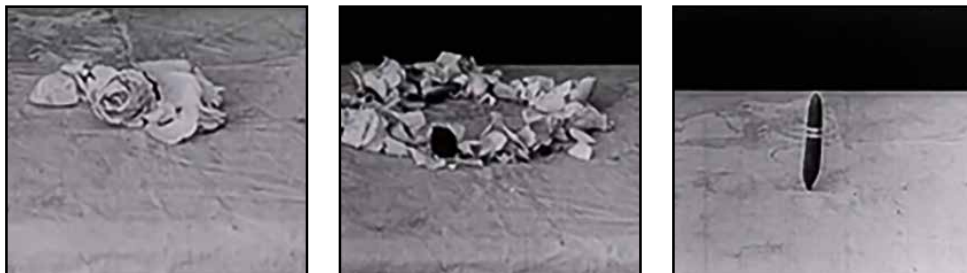
Socialmente, es un momento en el que el tabaco no es considerado dañino e incluso existen clubes de fumadores donde los hombres se reúnen para discutir de política. En Estados Unidos es un producto muy arraigado, aunque comenzó a manufacturarse en Europa gracias a máquinas de vapor. Así que el hada del tabaco o princesa de la nicotina, como nos adelanta el título se vuelve una suerte para el protagonista, que pasa de fumar tabaco en pipa a un puro perfectamente creado, con su vitola y marca, que eran los cigarros más preciados de la época.



Figura 24. Fotograma de *Princess Nicotine*
(*La princesa de la Nicotina*, Stuart Blackton, 1909)

³⁷ «El misterio de las hadas de Cottingley», Diario ABC online, acceso el 11 de abril de 2019, <https://www.abc.es/cultura/20151009/abci-misterio-hadas-cottingley-201510081937.html>.

La migración de Blackton, de origen británico, a Estados Unidos debió hacerle entrar en contacto con este producto que goza de gran popularidad y lo aúna con la magia y las hadas para hacernos llegar la idea de que el tabaco es tan bueno y de tal calidad que solo puede provenir de las manos de unos seres que siempre han estado relacionados con el poder de ofrecernos placeres difíciles de alcanzar.



Figuras 25, 26 y 27. *Princess Nicotine* (La princesa de la Nicotina, Stuart Blackton, 1909)

En estas películas analizadas anteriormente vemos secuencias animadas, pero no podemos hablar todavía de cine de animación como tal. La primera animación de la que tenemos constancia realizada con *stop motion* en su totalidad es *Matches: An Appeal* (El encanto de los partidos, Melbourne Cooper, 1898), una animación de corte publicitario, con el fin de enviar cerillas a los hombres que luchaban en la Guerra Bóer. Sin embargo, debemos matizar que es la primera que se ha conservado hasta ahora, por lo que desconocemos si habría alguna anterior, con autoría diferente. Existe una disputa entre historiadores de animación respecto al origen de este filme. Se ha argumentado que es imposible que esta película sea del 1899 debido a su calidad técnica y que puede pertenecer a 1915 o 1918.³⁸ Harryhausen y Tony Dalton nos proponen que Méliès realizó un cortometraje con fin publicitario en el año 1897 donde utilizaba letras de madera para deletrear el nombre de la publicidad, que “marcó el punto en el que una nueva técnica nació realmente.”³⁹ Sin embargo, este debate no nos concierne en la presente investigación, pero sí consideramos importante tener en cuenta estas películas que estaría originalmente a caballo entre las secuencias animadas que acabamos de analizar y lo que consideramos el inicio de la animación *stop motion* con muñecos, de la que pasamos a hablar a continuación.

1.3. Reemplazando actores por muñecos: Juguetes y efectos especiales.

Los juguetes se remontan a Egipto, Grecia y Roma, aunque también encontramos juguetes en Mesopotamia. Estaban realizados de materiales diversos y eran para todas las edades, teniendo en ocasiones, el rol de talismán o amuleto.⁴⁰ De los S.XV y XVI conservamos sonajeros metálicos y algunas muñecas de cartón pintado procedentes de Italia.

³⁸ « An animated Disputed. Melbourne Cooper and the birth of film animation», Norwichfilm Festival, consultado el 3 de enero de 2018, <http://www.norwichfilmfestival.co.uk/an-animated-dispute-arthur-melbourne-cooper-and-the-birth-of-film-animation>.

³⁹ Harryhausen y Dalton, *A century of stop motion animation*, 38. [Traducción propia. Fragmento Fuente: “But Méliès clearly saw the possibilities of manipulating the same object between frames rather than simply replacing it with another object, for he did just that in a shor advertising film (the name of which has been lost) that he made in 1867. This first appearance of what we would now call stop-motion model animation was hardly earthshaking-a set of children’s wooden alphabet blocks appear to assemble themselves to spell out the advertiser’s name-but it did mark the point at which a new technique was truly born”].

⁴⁰ Rabecq-Maillard, *Histoire du jouet* (París: Hachette, 1962), 15. [Traducción propia. Fragmento Fuente: Les jouets, dans l’antiquité, tiennent parfois le role de talisman ou d’amulette. A Rome, les jouets de l’enfant au berceau étaient consacrés à Bacchus].

A partir del S.XIX y durante la Revolución Industrial, la industria del juguete despunta en Alemania y Francia, los caballos de cartón pintado provenientes de los alrededores de Nuremberg comienzan a tener éxito y esto da lugar a una serie de juguetes, como animales en miniatura.⁴¹ Más adelante, comienzan a trabajarse el cartón piedra, la cera o la porcelana y los materiales de las cabezas cambian, pasando de realizarse con papel maché recubierto de cera, al cartón piedra, en 1810. Con la invención de nuevos materiales, comenzarán a fabricarse las muñecas que nos son más familiares. En el S.XIX, tanto en París como en Inglaterra, las muñecas pasar a realizarse con porcelana y se visten acorde a la moda de la época, dividiéndose en princesas o plebeyas. En un inicio, estas muñecas eran para niñas que pertenecían a estratos altos, de la realeza o la burguesía. Este desarrollo del juguete y la creación de las muñecas se verá reflejado en el cine y será un punto muy importante para su establecimiento como técnica animada. Los artistas ya no están limitados a mover objetos, sino que gracias a los muñecos articulados disponen de personajes en miniatura con los que crear historias.

A finales de este siglo, de la mano de Pierre François Jumeau, se crearán las muñecas de mayor calidad con el sistema de bolas móviles, del que él es creador y sustituye el pelo pintado por pelucas de lino o pelo humano. Se convierten en las muñecas más punteras y mejor realizadas de la época, a pesar de la ventaja de la industria juguetera alemana. El ilustrador Blackton se sirve de este repunte de la industria juguetera y realiza *The Humpty Dumpty Circus (El circo de Humpty Dumpty, Blackton, 1897)*, sin embargo, este cortometraje no se ha conservado y su existencia la conocemos por medio de Blackton, que describe cómo utilizó muñecos articulados de circo de su hija pequeña.

La primera secuencia animada con juguetes que ha llegado a nuestros días forma parte de *The "Teddy" Bears (Los osos de peluche, Edwin S. Porter, 1907)* realizada con seis osos de peluche con una duración algo mayor a un minuto que se enmarca dentro de la película de acción real que cuenta la historia de *Ricitos de oro y los tres osos*.

Dentro del desarrollo de la industria juguetera, no debemos olvidar la invención de los peluches. El famoso oso de peluche surge en los primeros años el S. XX. Existen dos historias, una nos sitúa en Alemania, en donde una costurera, entre el año 1897 y 1903 diseña un elefante de fieltro que tendrá mucho éxito y al que le seguirán otros animales de tela. La segunda historia nos traslada a la América de Roosevelt donde el episodio de la caza del osezno, inspira para la creación del primer oso de peluche que se conocerá como "Teddy". Sea cual sea la historia que dio lugar a los conocidos osos de peluche, sucedió a principios del S. XX. El hecho importante es que acababa de nacer el oso de peluche, al que le seguirán otros animales y de nuevo, como la plastilina, tiene su papel protagonista en el cine.

La animación aparecida en *The "Teddy" Bears (Los osos de peluche, 1907)* es impecable, la fluidez y el *timing* hacen que la acción sea enteramente comprensible. Los personajes están totalmente compenetrados en su coreografía y el ritmo es constante, como si se tratase de una actuación de danza. Los osos bailan y nosotros, como espectadores, observamos la acción desde un punto de vista subjetivo que nos sitúa en los ojos de Ricitos de oro. Técnicamente, las acrobacias que realizan los muñecos nos hacen pensar que, en

⁴¹ Rabecq-Maillard, *Jouet*, 30. [Traducción propia. Fragmento Fuente: "A la même époque, les chevaux de carton moulé donnaient lieu à un commerce florissant; ils provenaient Presque tous du petit pays de Sonnenberg, aux environs de Nuremberg (...) D'autres animaux ont eu la faveur des tout-petits"].

ciertas partes, se utilizaron hilos para poder mantenerlos en el aire. Animar esta secuencia “Le llevó a Porter siete días, trabajando ocho horas diarias”⁴².

Un año después de esta secuencia animada, encontramos en la película *Toyland (Tierra de juguetes, Melbourne Cooper, 1908)* la primera animación con multitud de personajes representados a través de una gran variedad de juguetes. El filme comienza con la entrada de un niño y su madre entrando a comprar a una tienda de juguetes. Al llegar a casa, el niño se va a dormir y sueña con un mundo construido con sus juguetes. Con este sueño, comienza la secuencia en *stop motion*.

Nos trasladamos al país de los juguetes, donde las casas son decorados y los personajes, muñecos o peluches que realizan actividades cotidianas. Nos encontramos en una plaza donde los coches circulan y se van acercando a cámara. Se mueven todos los elementos en pantalla a la vez. Un oso de peluche ayuda a otro personaje a subirse a una especie de autobús y acaba cayéndose al suelo para, posteriormente, comenzar una pelea con otro personaje. Los coches van desapareciendo por la plaza. Los viandantes permanecen en escena, algunos peleándose y otros, saliendo de plano por alguna calle aledaña que compone el decorado.

Técnicamente es una animación algo frenética, donde se trata con el mismo *timing* a todos los personajes, de diferentes escalas, resultando las acciones algo confusas. No existen pausas que nos ayuden a comprender mejor lo que está sucediendo. Sin embargo, es una animación bastante larga y con gran protagonismo dentro del filme, dejando de ser un fragmento de *stop motion* contenido en una película de acción real, como vimos hasta ahora.



Figura 28. Muñeco de Lehmann y Cía, c. 1905.

Estamos frente a un cortometraje de gran longitud para estar realizado con la técnica del *stop motion*, sin embargo, la narración no se realizó para los personajes y no existe un hilo argumental central. Parece más un filme de corte experimental, donde se quiere probar el movimiento en muñecos articulados, peluches y figuras que parecen de madera,

⁴² Harryhausen y Dalton, *A century of stop motion animation*, 42. [Traducción propia. Fragmento Fuente: “Porter took seven days to shoot the sequence, working eight hours a day, (...)”].

más que contarnos su historia. Lo que no podemos negar es que es un gran avance y un alarde de la técnica donde se utilizan un gran número de personajes y objetos que hacen de esta animación un trabajo muy complejo y quizás el primero que maneja tantos elementos en pantalla.

El español Segundo de Chomón también se vale de la creciente industria del juguete, como vemos en *Bob's Electric Theater* (*El teatro eléctrico de Bob*, Chomón, 1908), una película coloreada que comienza con imagen real para adentrarnos en una secuencia animada. El uso de la palabra “eléctrico” bien podría integrarse en la clasificación de *cine eléctrico*, ya que se refiere a un teatrillo automático. Sin embargo, el uso de muñecos y su casi totalidad realizada mediante animación *stop motion* hace que la estudiemos en este apartado. La película comienza en imagen real, con un niño protagonista, presumiblemente Bob, que enseña a sus amigos el teatro que tiene. Esta presentación da paso a varios planos realizados con la técnica del *stop motion*.

En un primer momento, dos muñecos, probablemente de porcelana, se mueven en un asalto de esgrima. Los muñecos se desplazan sobre los pies, como si resbalasen. Aunque sabemos que por aquel entonces ya existían los muñecos articulados y en esta película podemos apreciar que poseen rótulas, es muy posible que fijarlos al decorado en cada fotograma fuese una labor compleja, ya que los *rigs* de sujeción no estaban diseñados por aquel entonces.

Segundo de Chomón vive en París desde el año 1905 hasta el 1910 y “entre 1901 y 1902 la familia Chomón se instala en la capital de Cataluña (...) más específicamente, entre 1901 y 1905, Chomón desarrolla en Barcelona cuatro trabajos relacionados directamente con el mundo cinematográfico (...)”⁴³. Esta ciudad tuvo mucha importancia en lo que respecta a la industria de las muñecas, teniendo su máximo apogeo en el año 1914. Ernst Paul Lehmann (nacido en Berlín) fue uno de los jugueteros más importantes de la época e instaló una fábrica en Barcelona en 1892. Al observar los personajes que utiliza Chomón para su animación vemos que guardan gran parecido con los creados en la fábrica Lehmann de Barcelona. Es probable que se trate de estos muñecos, realizados con un alambre interno



Figura 29. Fotograma de *Bob's Electric Theater* (*El teatro eléctrico de Bob*, Chomón, 1908).

⁴³ Joan M. Miquet Batllori, *Segundo de Chomón. El cinema de la fascinació* (Barcelona: Generalitat de Catalunya, 2009), 21-22. [Traducción propia. Fragmento Fuente: “entre 1901 i 1902 la família Chomón s’instal·la a la capital de Catalunya (...) Més específicament, entre 1901 i 1905, a Barcelona Chomón desenvolupa quatre feines relacionades directament amb el món cinematogràfic,(...)”].

que permitía posicionarlos fácilmente. Esto, muy probablemente, fue de mucha ayuda en el proceso animado de la película que estamos estudiando.

En el segundo acto de *Bob's Electric Theater* (*El teatro eléctrico de Bob*, Chomón, 1908), los mismos muñecos actúan realizando el papel de otros personajes. Existe un cambio de vestuario, lo que apoya nuestra idea del uso de los muñecos Lehmann que,

caracterizados como arlequines, pierrots e incluso como toreros, imitaban el gesto de un aplauso llevando cosidos a sus manos un par de platillos de latón. Su mecanismo era simple. Una cabeza de porcelana fijada sobre una armadura de madera, de la que emergían las extremidades en forma de alambre, rematadas con piernas y antebrazos de madera torneada. En el centro de la caja torácica, la figura disponía de una palanca que, al accionarla manualmente, ejercía presión sobre las dos que regían la estructura de los brazos.⁴⁴

Estos muñecos no estaban realizados por completo con articulaciones y partes móviles, sino que estaban combinados con alambres que facilitaban el cambio de vestuario y la opción de que éste no tuviese que ser tan exacto. Es mucho más fácil adaptar ropa a un muñeco si no tenemos una anatomía muy marcada. La ejecución del movimiento en el trabajo de Chomón, es impecable, ya que distribuye muy bien el tiempo que debe durar cada movimiento. Aparecen aceleraciones y pausas que se aplican a cada personaje para comprender mejor lo que está ocurriendo. Estamos frente a una historia que se diseñó para ser contada a través de muñecos.

En el año 1910, *Le tout petit Faust* (*El pequeño Fausto*, Émile Cohl, 1910) nos muestra varios personajes en pantalla y consta de decorados realizados para los mismos. En esta película ya no hay presencia de filme con actores, sino que su totalidad fue realizada con muñecos y decorados creados para ellos. En este período, los animadores modifican los muñecos para adaptarlos a sus historias. El conjunto perfila lo que será más adelante la animación *stop motion*, con personajes y maquetas diseñadas en conjunto. Con este tipo de películas ya podemos hablar de animación *stop motion* tal y como la conocemos actualmente.



Figura 30. Fotograma de la película *Le tout petit Faust* (*El pequeño Fausto*, Émile Cohl, 1910)

⁴⁴ P. Capellà Simó, «La industria de la muñeca en España a través de sus invenciones», 1883-1914. *El Futuro del Pasado*, nº 7(2016): 353-405.

Años más tarde, en Estados Unidos, Howard S. Moss realiza *Toyland Films*, una serie de películas con muñecos que contienen varios capítulos como *Mary and Gretel*, realizado en el año 1917.

Antes de establecerse la animación *stop motion* en estudios dedicados íntegramente a contar historias valiéndose de esta técnica, el cine de acción real da un giro en cuanto a guiones y temáticas, apareciendo la ciencia ficción. Por lo tanto, muchas películas precisan de la creación de monstruos o entornos fantásticos para ser combinados con imagen real. Estas criaturas de látex y esqueleto metálico interno fueron creadas para introducirse en nuestro mundo. Esta etapa pertenece a los inicios de los Efectos Especiales, donde Ray Harryhausen, que comenzó trabajando como marionetista, pasará a la historia como el gran creador de monstruos.

En este período y después de las películas realizadas con juguetes, artistas y cineastas diseñarán y construirán marionetas y decorados a escala a través de los que nos sumergirán en mundos imaginarios. En este momento, la técnica de la animación *stop motion* se traslada al cine de acción real, como apoyo a los *efectos especiales*, un conjunto de técnicas utilizadas en el audiovisual para crear una ilusión, ya sea para la creación de una criatura inexistente, transformar a un actor o mejorar elementos reales filmados previamente. Al igual que las casas de muñecas (provenientes del S.XVII), los decorados comienzan a construirse con su propio mobiliario y también se imitan decorados exteriores. Por lo tanto, un elemento que está directamente relacionado con lo que será la futura técnica de animación *stop motion* son las maquetas en miniatura que comienzan a construirse, ya sea para fusionarlos con objetos y personas reales, o para crear localizaciones.

La creación de decorados ha tenido gran relevancia en el cine, desde Georges Méliès que creó maquetas en miniatura para *Viaje a La Luna* (1902) o *Viaje al espacio* (1905), hasta el posterior trabajo de Fritz Lang en *Metrópolis* (1926) donde incorpora maquetas en miniatura. Esta película de ciencia ficción necesitó de decorados y diversos trucos realizados con espejos para reflejar y cambiar las escalas. Los coches que se movían por las autopistas de *Metrópolis* fueron animados fotograma a fotograma, es decir, utilizando la técnica del *stop motion*. De nuevo, la animación *stop motion* apoya al cine de acción real para poder sumergirnos en historias de corte fantástico.

Los artistas se estaban alejando de los trucos obvios de disoluciones, el reemplazo y las técnicas de edición hacia técnicas que fueron los comienzos de los efectos especiales y la animación de maquetas.⁴⁵

Hollywood determinó tratar este apoyo al cine mediante maquetas y marionetas como como una parte más de la creación cinematográfica. Este apéndice del que dependían las películas de ficción, se convirtió en una industria creciente bajo el departamento de *efectos especiales*. Esto ocasionó la aparición de una generación de artistas dedicados a realizar muñecos y moverlos para dar lugar, por ejemplo, a criaturas fantásticas que luchaban contra actores.

Desde King Kong haciendo estragos en el centro de Nueva York (1933) al Tiranosaurus Rex atacando las calles de San Diego en *El mundo perdido* (1997), los productores de cine han confiado en las habilidades de los artesanos de las marionetas y de los expertos en animatrónica.⁴⁶

⁴⁵ Gasek, *Frame-by-Frame*, 5 [Traducción propia. Fragmento Fuente: "Artists were moving away from the obvious tricks of dissolves, position replacements, and editing techniques to techniques that were the beginnings of special effects and model animation"].

⁴⁶ Jake Hamilton, *Efectos Especiales en el cine y la televisión* (Barcelona: Editorial Molino, 1998), 22.

Entre este grupo de artistas y artesanos en Hollywood destacan Willis O'Brien, Harryhausen, o Joseph Leeland Roop. Este último, fue un escultor, fotógrafo y grabador norteamericano, nacido en 1869 cuyo interés por el cine le llevó a esculpir y construir muñecos para animación, trabajando en secciones animadas de *The Lost World (El Mundo perdido)*, Harry O. Hoyt, 1925) junto a Willis O'Brien. Lamentablemente, muchas de las películas en las que participó con secuencias animadas, se han perdido, aunque sabemos que realizó *stop motion* y hacía sus propias marionetas, tal y como señalaba un artículo publicado en mayo de 1924 donde el autor explicaba que Roop hacía cortometrajes *stop motion* utilizando muñecos.⁴⁷

Roop nos lleva a una figura clave dentro de los *efectos especiales* en el cine, Willis O'Brien, conocido por su marioneta de *King Kong*, realizada para el filme del año 1933. Esta marioneta estaba fabricada con el propósito de ser animada para la película, por lo que ya vemos que el cine requiere de diseños especialmente realizados para un personaje en concreto. Ya no es válido un juguete que se parezca, por lo que se crea una marioneta con esqueleto interno para animar sin impedimentos y que sus movimientos sean realistas y no difieran en pantalla de los personajes con los que interviene. La animación era filmada en un set, con decorados en miniatura para posteriormente ser montada con la secuencia de la película con la que intervenía. Así se realizó la escena mundialmente conocida del gorila gigante defendiéndose, en lo alto de un edificio cercano al *Empire State*, del ataque de los aviadores(fig.32). O'Brien⁴⁸ aporta enormemente al mundo de las marionetas y se convierte en uno de los grandes especialistas de Hollywood.

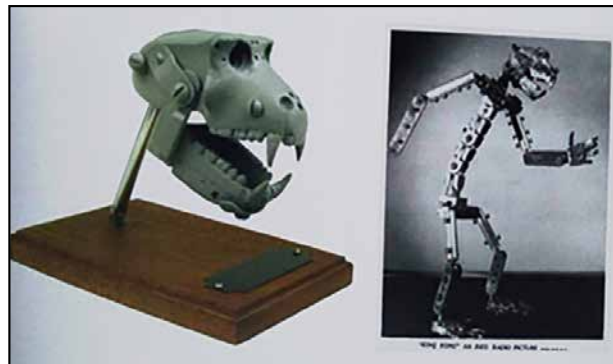


Figura 31. Esqueleto de la marioneta de *King Kong*.

⁴⁷ Harryhausen y Dalton, *A century of stop motion animation*, 47 y 48. [Traducción propia. Fragmento Fuente: "There is one other key pioneer, an American called Joseseph Leeland Roop. Sadly, not enough is known about him even though he worked on sections of the animation for *The Lost World (1925)* (see Chapter 3) alongside Willis O'Brien. Born in 1869 in Louisville, Kentucky, Roop was a sculptor, photo-engraver and photographer who became fascinated with cinema as early as the 1880(...) We can glean a little further information about Roop and his work from an article in the May 1924 edition of *Popular Mechanics*. The author calls him 'a Los Angeles producer' and suggests that he made educational, scientific and comedy shorts, using puppets and stop-motion animation"].

⁴⁸ Si el lector quiere profundizar en esta figura, recomendamos el capítulo 3 del libro *A century of stop motion animation* (Harryhausen y Dalton) donde los autores realizan una gran monografía y se sumergen en el camino recorrido por O'Brien hasta convertirse en el creador de King Kong.

Hubo tres hitos importantes en los primeros cincuenta años de la historia de la animación con muñecos. El primero, logrado por Obie⁴⁹, fue combinar la animación con la acción en vivo en un mismo fotograma; el segundo, ideado por Ray, fue el conjunto de técnicas que él y el productor Charles Schneer bautizaron como Dynamation, que proporcionó un medio “simplificado” y más flexible de la combinación de ambos. El tercero, por el que también debe darse el mérito a Ray, fue ampliar la gama de temas, de modo que la animación con muñecos ya no era limitada a películas sobre criaturas (generalmente prehistóricas) que arrasaban las ciudades modernas, sino que ahora abarcaba otras ramas de la fantasía como como leyendas y mitología. Este tercer desarrollo abrió nuevos e ilimitados horizontes para el arte.⁵⁰

Un Ray Harryhausen muy joven visiona la película acerca del mundialmente conocido *King Kong*, y gracias a su interés temprano por el cine, unido a su gusto por la paleontología, lo llevan a crear sus propias criaturas, tras investigar cómo se realizan los misteriosos muñecos animados. El transcurrir del tiempo y el afán por aprender lleva al joven Harryhausen a trabajar en *Mother Goose Stories*. En estas películas, los muñecos constaban de varias expresiones que se iban cambiando en cada fotograma rodado. Durante esta etapa profesional, consigue enseñar sus animaciones al maestro de *King Kong* que finalmente le propone trabajar juntos en *Mighty Joe Young (El gran gorila, 1949)*, donde tiene la oportunidad de trabajar y aprender del que será su maestro y mentor.⁵¹

Harryhausen sigue trabajando en el cine, y aunque no participó en cientos de películas, como suele ocurrir con los que participan de Hollywood, sí nos dejó diseños y creaciones de personajes que pasarían a la historia del cine. Prueba de ellos son los esqueletos que diseñó, creó y animó para *Jason and the Argonauts (Jason y los argonautas, Don Chaffey, 1963)* o su diseño de la medusa de *Clash of the Titans (Furia de Titanes, Desmond Davis, 1981)*.

En esta evolución del *stop motion* como parte de los efectos especiales en el cine, nos hemos saltado décadas para dibujar las personalidades más relevantes en este ámbito y ver cómo la técnica evoluciona, hasta incluir el uso de marionetas articuladas concebidas específicamente para ser animadas como apoyo a los efectos especiales en el cine.

⁴⁹ Willis O'Brien.

⁵⁰ Harryhausen y Dalton, *A century of stop motion animation*, 114. [Traducción propia. Fragmento Fuente: “There were three major landmarks in the first fifty years of the history of model animation. The first, achieved by Obie, was combining animation with live action in the same frame; the second, devised by Ray, was the set of techniques that he and producer Charles Schneer christened Dynamation, which provided a ‘simplified’ and more flexible means of combining the two. The third, for which the credit must also go to Ray, was to extend the range of subject matter, so that model animation was no longer limited to films about creatures (usually prehistoric) rampaging through modern cities but now embraced other branches of fantasy such as legends and mythology. This third development opened up new and virtually limitless horizons for the art”].

⁵¹ Domingo Lizcano y Antonio Garcinuño., Madrid: Maia Ediciones, 2009), Ray Harryhausen: creador de monstruos, 282. [Traducción propia. Fragmento Fuente: “(...) comeza a traballar nunhas curtas de animación tituladas Mother Goose Stories. (...) Os bonecos tiñan diversas cabezas con diferentes expresións que se ían substituíndo en cada fotograma rodado. Durante un tempo, Ray traballou nas series de Pal, e mentres seguiu en contacto con Willis O'Brien, ao que lle ensinara as súas animacións. En 1948 esta relación dá o seu froito e o creador de King Kong proponlle traballar con el no seu próximo proxecto, unha longametraxe en que aparece un gran simio animado por stop motion: O Gran Gorila (Mighty Joe Young, 1949)”].



Figura 32. Fotograma de la película *King Kong*
(Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1933)

1.4. Marionetas creadas con el propósito de contar historias.

Mientras en Hollywood comienza una industria de *efectos especiales*, en Europa los directores construyen las marionetas teniendo en cuenta un guion y las acciones que realizarán sus muñecos, que se convertirán en protagonistas de historias animadas. Poco a poco, van surgiendo películas realizadas completamente con *stop motion*, que ya es un medio independiente del cine, en el que la narración y los personajes cobran gran importancia. Este período de descubrimiento y experimentación lo veremos culminar con *The Lost World (El Mundo Perdido)*, Harry O. Hoyt, 1925) que ayudó al establecimiento de la animación *stop motion* como arte.⁵²



Figura 33. Fotograma de *Mest kinematograficheskogo operatora*
(*La venganza del camarógrafo*, Ladislav Starewitch, 1912)

La figura principal en esta nueva tendencia en la que las marionetas se construyen para contar una historia, se encuentra Ladislav Starewitch, ruso de origen polaco. Starewitch posee un gran interés en la entomología, y eso, combinado a su trabajo de funcionario, que le da la oportunidad de viajar y descubrir nuevas poblaciones que fotografía y filma, lo hacen incursionar en el cine.⁵³

⁵² Harryhausen y Dalton, *A century of stop motion animation*, 38. [Traducción propia. Fragmento Fuente: "It is generally considered that the period of experimentation culminated in 1925 with the release of *The Lost World*. It was from that point on that model animation became an established art".]

⁵³ François Martin, «Ladislav Starewitch, el hombre fronterizo», en *Metamorfosis. Visiones fantásticas de Starewitch, Švankmajer y los hermanos Quay*, (Barcelona: Centro de Cultura Contemporánea, 2014), 60. [Fragmento Fuente: "Su vida de funcionario le aburre, pero le da la oportunidad de recorrer la región, de cazar mariposas, su gran pasión (desde la adolescencia mantiene contactos con otros coleccionistas), y de descubrir las diversas poblaciones que empieza a fotografiar y a filmar con el apoyo del director del museo".]

El primer filme que hace se titula *La Lutte des cerfs-volants* (*El combate de los ciervos volantes*, Ladislav Starewitch, 1910) donde dos ciervos volantes luchan. Cabe destacar que los personajes protagonistas son taxidermias de insectos reales que han sido modificados con un alambre a través de sus patas para poder moverse. El mismo recurso lo continúa poniendo en práctica en *Strekoza i muravej* (*La cigarra y la hormiga*, Ladislav Starewitch, 1911) pero, sin duda, su película más brillante en esta serie cuyos actores son insectos es *Mest kinematograficheskogo operatora* (*La venganza del camarógrafo*, Ladislav Starewitch, 1912). La historia trata acerca de una infidelidad descubierta que es mostrada públicamente mediante una proyección de cine, como venganza del camarógrafo. El filme tiene como protagonistas a un elenco variado de actores, entre los que hay un escarabajo, una libélula y un grillo, que fueron cuidadosamente preparados para su papel animado. Los decorados están realizados a escala de los personajes y los movimientos de éstos son totalmente fluidos, entendiéndose a la perfección sus acciones, que se apoyan con insertos de claquetas de texto para los diálogos (recordemos que el cine sonoro no aparecerá hasta el año 1927). Es una película realizada con gran delicadeza en la que, el visionar, además de la técnica, somos testigos de la importancia que adquiere la narración, resultando una novedad respecto a las películas que hasta ese momento trataban *el stop motion* como una sección del cine con actores.

A diferencia de Méliès, gran precursor en la materia, Starewitch inscribe sus trucos en la narración. El «truco» ya no es un fin en sí mismo, sino que participa en la densidad de la narración mediante nuevas técnicas y el enriquecimiento del relato. (...) La transición es lo que cuenta, el arte está en la transición que permite pasar a otro mundo fantástico, surrealista⁵⁴.

La formación de Starevich como entomólogo queda latente en estas películas, no solamente por el uso de insectos, sino por la precisión con que los prepara para ser animados y cómo ejecuta sus movimientos posteriormente. La experiencia adquirida durante estas producciones, así como el éxito de las mismas, hacen que el ruso ahonde en la animación.



Figura 34. Fotograma de *Le Roman de Renard* (*El cuento del zorro*, Ladislav Starewitch, 1929-30)

Tras algunos títulos como *Rozhdestvo obitateley lesa* (*La Navidad de los insectos*, Ladislav Starewitch, 1913), donde anima muñecos, al igual que hizo Cooper en 1908; *La reine des papillons* (*La Reina mariposa*, Ladislav Starewitch, 1927), donde vuelve a los insectos-

⁵⁴ Martin, «Ladislav Starewitch, el hombre fronterizo», 62.

actores, o *La petite parade* (*El pequeño desfile*, Ladislav Starewitch, 1927), una visión animada muy persona de *El soldadito de plomo*, realiza un largometraje con marionetas diseñadas y realizadas por él.

Esta proeza fílmica se titula *Le Roman de Renard* (*El cuento del zorro*, Ladislav Starewitch, 1929-30) y está basada en los poemas franceses del zorro Renardt, donde se imita la sociedad humana a través de personajes antropomorfos. Los muñecos utilizados en esta película están contruidos de una manera exquisita, con gran realismo y un vestuario muy trabajado. Cabe destacar que los personajes mantienen diálogos y para ello, se diseñaron cabezas con bocas movibles, lo que dificulta todavía más el proceso. El realismo con el que fueron tratados, con un pelaje real, hacen que recuerden a animales parlantes. Su estética realista puede que se deba a la gran influencia del teatro de marionetas, tan famoso en Europa central y del Este. En este trabajo todavía no está asentada una manera de trabajar en este tipo de técnica y en el caso de este filme, nos sorprende encontrarnos con unas marionetas de casi medio metro de altura, lo que nos da la idea de lo dificultosa que debió de ser la grabación, en una época en la que, fuera de los circuitos del cine hollywoodiense, no se disponía de mucho presupuesto para este tipo de trabajos titánicos.



Figura 35. Marioneta de la película *Le Roman de Renard* (Ladislav Starewitch, 1929-30)



Figura 36. Marioneta de la película *Le Roman de Renard* (Ladislav Starewitch, 1929-30)

Tras esta película, localizamos una gran cantidad de producciones en Europa del Este, que tenían como inspiración las artes gráficas, en la ilustración o en dibujos satíricos, como Yugoslavia o Checoslovaquia. La Segunda Guerra Mundial y la economía fueron influyendo en estas producciones, convirtiéndose en las más vitales e innovadoras del mundo.⁵⁵

Este cine de animación tuvo un carácter innovador, experimentando con el collage y el dibujo, siendo Polonia el país en el que volvemos a encontrar marionetas, de la mano de Zenon Wasileswski. Sin embargo, existe un país centroeuropeo que entre la posguerra y bien entrada la década de los 80, destaca mundialmente por su fructífera producción de *stop motion* con marionetas: la República Checa.

A continuación, nos adentramos en el bloque dedicado a la animación *stop motion* de este país, donde analizamos y estudiamos sus puntos comunes para establecer las características de la particular *Escuela Checa de Stop Motion*.

⁵⁵ Bendazzi, *Cartoons. 110 años de cine de animación*, 161. [Fragmento Fuente: “La inspiración encontraba su Fuente en las artes gráficas, como en Polonia, y en ilustraciones o dibujos satíricos y cómicos, como en los países que formaban las repúblicas socialistas de Checoslovaquia y Yugoslavia. (...) la animación en los países de Europa del Este emergió como una de las más vitales e innovadoras del mundo”].

II. SEGUNDA PARTE. LA *ESCUELA CHECA DE STOP MOTION*. DE LA MARIONETA A LA PANTALLA DE CINE.

Tanto títere como marioneta revelan una forma de parodiar el mundo falseando la voz, extremando los gritos y chillidos para atraer primero la atención de un público y ayudarle, después, a distanciarse de lo cotidiano riéndose de lo propio y de lo ajeno. ¿Cabe imaginar algún ejercicio más saludable y clarificador?

Joaquín Díaz, *Títeres*

2. Los teatros ambulantes de marionetas como antecedentes del *stop motion* checo.

La animación *stop motion*, como hemos analizado en el capítulo 1, se origina en Inglaterra a finales del S.XIX gracias a una serie de avances, tanto tecnológicos como sociales y de pensamiento. Sin embargo, en Europa existe un núcleo geográfico muy marcado en el que esta técnica animada prolifera especialmente: la República Checa o Chequia.

La actual Chequia es un país joven como tal, que siempre ha formado parte de otros y ha sufrido numerosas invasiones, colonizaciones y en el que la búsqueda de una identidad nacional ha sido un punto importante en su desarrollo. Históricamente, ya desde la Edad Media, este territorio se dividía en Bohemia, Moravia y parte de Silesia, hasta el otoño del 1918 con la aparición de la República Checoslovaca, que representó un cambio de estado de lo anteriormente comentado.⁵⁶ La denominación de checo proviene del S.IX, y su origen es eslavo, aunque en estas tierras ya se habían asentado celtas y germanos. En el S.XII tienen su primer rey y ya en el transcurso del S.XIII se sucede la llamada colonización alemana.

El telón de fondo del surgimiento y desarrollo de la animación *stop motion* checa fue muy accidentado. Para comprender el desarrollo histórico del pueblo checo y la concienciación nacional de la nación checa moderna, debemos remitirnos al S. XIII. Es importante conocer la historia del establecimiento del pueblo checo antes de adentrarnos en la historia de sus teatros ambulantes, que se convirtieron en el símbolo del mantenimiento y difusión del idioma checo, desplazado por el alemán.

La etnia original, compacta, cuya lengua era el checo, dejó de ser la población exclusiva de la región checomorava. Comenzó a jugar un papel importante el elemento alemán y el reino checo y el margraviato moravo se convirtieron en una confederación poblada por dos nacionalidades. Este estado de cosa duró hasta el año 1.946. La coexistencia de ambas nacionalidades osciló durante siete siglos en un amplio abanico de situaciones, desde la convivencia pacífica hasta la rivalidad y el conflicto armado, que contribuyó a cristalizar la conciencia nacional de ambos bandos (...)⁵⁷.

⁵⁶ Petr Čornej y Jiří Pokorný, *Historia Breve de los países checos* (Praga: Práh, 2015), 3. [Fragmento fuente: (...) se compone desde un punto de vista histórico de tres partes: Bohemia, Moravia y una parte de Silesia, llamadas también, en su conjunto, países checos. Estos territorios formaban una unidad ya en la Edad Media, en el marco de un solo Estado, mejor dicho, de una confederación, y siguieron existiendo así durante largos siglos. (...) El surgimiento de la República Checoslovaca, en el otoño de 1918, representó un cambio radical de este estado de las cosas”].

⁵⁷ Čornej y Pokorný, *Historia breve de los países checos*, 17.

Esto nos acerca al porqué de la constante búsqueda de identidad nacional checa que veremos reflejada, tanto en sus teatros de marionetas como en su cine de animación. A pesar de que sus trabajos animados no surgen hasta la década de los años 40 del S.XX, el *stop motion* checo es muy prolífico si de Europa estamos hablando. Intuimos entonces que existe cierta relación entre los teatros de marionetas checos y su tradición, con su producción animada.

En el presente capítulo estudiamos el origen de los teatros de marionetas checos y el contexto de su aparición. También nos adentramos en el proceso de creación de las marionetas, y comenzamos a perfilar la relación que existe entre personaje-títere para en los próximos capítulos comprender su relación con los personajes animados.

2.1. La importancia del teatro en la cultura checa.

El teatro es un arte proveniente del S.V a.C. cuyo origen fue como rito de culto a deidades. Su evolución lo acabó englobando en el término general de espectáculo, en el que ciertas personas realizan acciones ante un público. Tal y como analizamos en el capítulo 1, los espectáculos evolucionaron a eventos de entretenimiento para las masas y tuvieron gran auge a principios del S.XX, época en la que un mayor núcleo de población constaba de tiempo de asueto y podían acceder a este tipo de eventos, que dejaron de ser exclusivos de unos pocos.

En el caso checo, el teatro tiene gran relevancia, al igual que en muchos de los países de Centroeuropa y el Este. El arte dramático, la danza y la música son artes que incluso hoy en día son accesibles a la mayor parte de su población, como el caso que nos ocupa, Chequia. Muestra de ello son la cantidad de teatros que nos encontramos en Praga, en los que podemos disfrutar de ópera, dramaturgia y conciertos por un precio muy ajustado. Esto realza la importancia que tienen las artes en la cultura checa, accesibles a todos los estratos sociales y de las que los checos disfrutaban asiduamente.

Probablemente esta tradición del teatro hace que los checos se posicionen como creadores vanguardistas en este arte. Nos resulta importante destacar el espectáculo de la *Lanterna Magika* (Linterna Mágica), visto por primera vez en la Exposición Universal de Bruselas del año 1958 y presentado de la mano de Alfred Radok y Josef Svodoba, gran escenógrafo checo conocido por su virtuoso uso de la luz. La *Lanterna Magika* es un espectáculo en el que el cine y el teatro convergen. La actuación de los actores es muda y éstos junto a bailarines, interactúan con proyecciones. Zdeněk Prokeš, lo define como un género teatral específico en el que se conectan el medio de la dramaturgia y el cine. Destaca que las proyecciones no son un acompañamiento, sino que, como hemos, adelantado, es una parte integrante del espectáculo.⁵⁸

La *Lanterna* cobró tanta importancia tras su nacimiento, que, en Praga, durante la época comunista se le cedió un espacio permanente en el Antiguo Palacio de Adria. Este tipo de teatro nos lleva a otro entretenimiento checo muy característico y mundialmente conocido como es el *Teatro Negro de Praga*. Es un espectáculo mudo que se lleva a cabo totalmente a oscuras, en el que los actores y ciertas partes del decorado son visibles bajo la luz ultravioleta. El nacimiento del *Teatro Negro* tiene su origen en China, para migrar

⁵⁸ «La Linterna Mágica, la mezcla checa de cine y teatro», Radio Prague International, acceso el 15 de septiembre de 2020, <https://espanol.radio.cz/la-linterna-magica-la-mezcla-checa-de-cine-y-teatro-8165576> .

posteriormente a Japón, donde se convierte en un espectáculo de marionetas conocido como *Bunraku*, en honor al titiritero Uemura Bunraku, primero en utilizar esta técnica. En este tipo de teatro los participantes salían vestidos de negro manipulando una marioneta de cerca de 1.5m de alto a las que les movían las piernas y los brazos.

El *Teatro Negro* llega a Europa en el año 1885 de mano del francés George Lafaille, que decide llevarlo a Bohemia. Sin embargo, el espectáculo tal y como lo conocemos hoy en día se hará esperar hasta la década de los 60 y 70, tras la invención de la lámpara ultravioleta. Para llevarse a cabo, la oscuridad total era necesaria, junto con una cantidad masiva de material y pintura negra para proporcionar un fondo negro, así como la iluminación ultravioleta para el resto de colores (visibles) fluorescentes.

En un inicio, existieron dos estilos de este tipo de teatro: El *Teatro Negro* y el *Teatro luminiscente*. El teatro negro original no utilizaba los bulbos UV negros ni las pinturas luminiscentes. Este viejo sistema de teatro utilizaba la ligera línea delantera de luz frontal solamente para el deslumbramiento de los ojos del observador. Tras la Segunda Guerra Mundial, el titiritero checo František Tvrdek vio los bulbos UV promocionales de Philips y como artista quedó absolutamente fascinado con esta nueva tecnología. A él le se le atribuye la creación del *Teatro Negro de Praga*.

En el Teatro Nocturno escenificó interiores y vestuario utilizando técnicas de luminiscencia desde la década de 1940, y en la década de 1950 dirigió el Laboratorio de Luminiscencia en el Instituto de Escenografía de Praga. En 1960 fundó su propio conjunto "Teatro Luminiscente de František Tvrdek". El teatro viajó por 21 países y participó en más de cincuenta producciones televisivas.⁵⁹

La década de los 50 es también la época de la creación del teatro Semafor (de abreviatura SEdm MAých FORem que significa Pequeño foro siete), situado en también en Praga. Sus fundadores fueron Jiří Suchý y Jiří Šlitr y sus obras también estaban a la vanguardia del teatro, aunque sus espectáculos eran de teatro convencional. Actualmente sigue en activo, y por él han pasado grandes directores como Jiří Menzel, ganador de un Óscar, o el director Jan Švankmajer.

En la actualidad, es espectáculo de *Lanterna Magika* y el *Teatro Negro* son un reclamo si uno visita la ciudad de Praga, así como también acudir a una representación de teatro de marionetas, que hoy por hoy es muy conocido. En todo el país existen teatros dedicados a representar con marionetas, aunque su origen es de carácter itinerante.

El arte de contar historias, de escuchar relatos, de internarse en los recovecos de fábulas, se gesta desde nuestra infancia. Cuentos didácticos, cuentos de camino o de la familia, de los amigos o de los libros, los que escuchamos o repetimos, no hay duda de que, desde nuestros primeros años de vida, el cuento, la oralidad, la narración, encaminan nuestros iniciáticos pasos para comprender el mundo. A los cuentos los acompañan los juguetes, el juego con muñecos y peluches que solemos atesorar, entre otras razones, porque gracias a ellos también reinventamos el mundo. Nos reinventamos. En ellos proyectamos voces, los movemos y les concedemos una cierta personalidad; es así como queremos que los vea el mundo. Nos convertimos, entonces, en una suerte de titiritero contador de historias a niños y mayores, influido directamente por la tradición oral y el gusto por manejar un ser inerte

⁵⁹ «František Tvrdek, the inventor of the luminescent theater, would celebrate the centenary of his birth», Museo de marionetas de Chrudim, acceso el 24 septiembre 2020, <https://www.puppets.cz/en/aktuality/frantisek-tvrdek-inventor-luminescent-theater-would-celebrate-centenary-his-birth>.

al que dotamos de vida. Desde tiempos ancestrales, podemos rastrear esta fascinación por los personajes que vivimos, también en la calle y los teatros de marionetas,

Día de mercado en la plaza. Entre el griterío de los vendedores y de los que regatean precios, la muchedumbre se arremolina alrededor de los tenderetes. Los niños corren entre la multitud y los viejos sentados en los rincones con sol contemplan el ajetreo. En una esquina se levanta un puesto diferente: alto, cerrado por todos los lados menos uno, donde una boca se abre a una altura que los compradores no alcanzan. Lo que allí se ofrece es algo intangible y que se da a distancia, pues sus clientes lo reciben a través de los ojos y de los oídos. Ya lo habrán adivinado: el puesto es un retablo de títeres.⁶⁰

En Europa, los teatros ambulantes nacen de la mano de una búsqueda de libertad, así como de la idea de enseñar a través de los títeres. A pesar de que el origen de las marionetas es asiático, concretamente de la isla de Java, los espectáculos teatrales realizados con ellas, gozaron de una gran acogida en Europa desde el S.XVI. Es en este siglo en el que surgen teatros ambulantes como arte popular, que gana adeptos en plazas y calles, el cual

permaneció más apegado a las clases subalternas durante toda su historia. A pesar de haber tenido momentos en los que la cultura dominante, atraída por la popularidad del teatro de objetos, intentó apropiarse de él, es en el refugio del pueblo cuando encuentra su mayor expresividad y se desarrolla con la imprescindible libertad creativa (...) Sus mensajes integran un discurso que se transmite de manera oral, en un repertorio compuesto por textos abiertos a la improvisación y adaptables al contexto de representación-variando los diálogos en función del lugar y el público, por ejemplo-, lo que les hace eludir el control.⁶¹



Figura 37. Grabado de titiritero. José Ribelles.

Sus raíces provienen de la época clásica, en la que eran celebrados en plazas y mercados, donde los titiriteros recogían historias para ofrecerlas a un público variopinto. Las fronteras

⁶⁰ Toni Rumbau, *Rutas de Polichinela. Títeres y ciudades de Europa* (Tarragona: Arola editors, 2013), 7.

⁶¹ Comba Campoi García, *Sen medo ao demo. Resistencia simbólica na Galiza da posguerra: O teatro de títeres e Barriga Verde* (Ourense: Dr.Alveiros. Un selo editorial da Fundación Vicente Risco, 2018), 35. [Traducción propia. Fragmento fuente: "(...) permaneceu máis apegada ás clases subalternas durante toda a súa historia. Malia ter habido momentos nos que a cultura dominante, atraída pola popularidade do teatro de obxectos, tentou apropiarse del, é ao abeiro do pobo cando atopa a súa maior expresividade e se desenvolve coa imprescindible liberdade creativa (...) As súas mensaxes integran un discurso que se trasnmite de xeito oral, nun repertorio composto por textos abertos á improvisación adaptábeis ao contexto de representación-variando os diálogos en función do lugar e do público, por exemplo-, o que os fai esquivos ao control"].

europeas, que por aquel entonces eran frágiles, permitieron a juglares, saltimbanquis y menestres recorrer sus caminos. Esto logró mantener vivas las formas de farsas prerrománicas, combinándolas con temas de corte religioso. ⁶²También se manejan como temas la ironía y la denuncia, librándose así de censuras o problemáticas con el poder. Además de tratarse de un teatro crítico con la situación social, influye en el teatro con actores y viceversa, dándose en ocasiones la situación de que muchos actores toman prestada la personalidad de algún títere. Sin embargo, al ser un espectáculo apegado al pueblo y ser itinerante, durante el Renacimiento, es rechazado por las clases más favorecidas.

Estos espectáculos han sido representados por artistas que nos muestran a titiriteros y marionetas, así como a un público fascinado por este entretenimiento. Ejemplo de ello es el grabado realizado por José Ribelles (fig.37) donde tanto adultos como niños acuden embelesados a una función de marionetas. Es importante este punto, el de la expresión de un público que acepta todo lo que pueda suceder en este espectáculo callejero.

En Cervantes y en otros queda claro que el titiritero trabajaba solo o con un mínimo acompañamiento; pero pronto se vio obligado a formar parte de grupos mayores, que ofrecían diversiones más amplias, adecuadas a la representación en teatros. Varey (...) data la primera representación de este tipo en 1615. Sin embargo, es posible que se dieran antes, dada la situación de competencia con otros grupos más numerosos que podían ofrecer espectáculo más largo y variado. ⁶³

En el año 1860, también el grabador español Francisco Ortego realiza una xilografía del titiritero Juan de las Viñas (fig.38) en la que lo vemos acompañado de una segunda persona que lo apoya para manejar los títeres de guantes, centro de su espectáculo. Estas obras, denotan la importancia de los titiriteros como personajes populares.



Figura 38. Grabado del titiritero Juan de las Viñas. Francisco Ortego (1860)

⁶² Campoi García, *Sen medo ao demo*, 37. [Traducción propia. Fragmento fuente: “Menestres, xograres e saltimbanquis que percorrían os camiños da Europa de fráxiles fronteiras, mantiveron vivas as formas e os tipos das farsas prerrománicas, mesturándoas con temas e argumentos de corte relixioso”].

⁶³ Joaquín Álvarez Barrientos, «Apuntes sobre títeres», en *Títeres*, ed. por Fundación Joaquín Díaz (Urueña: Ministerio de Cultura, 2004), 14.

Aunque el teatro de marionetas en Europa data del S.XVI, el caso checo no se manifiesta hasta la segunda mitad del S. XVIII. Su existencia fue más allá de la existencia marginal, que es la norma habitual en muchos países. Su papel histórico es relevante y prueba de ello es que en el año 1840 había aproximadamente no menos de ochenta familias de titiriteros itinerantes solamente en Bohemia. En el año 1958 se estima que los diez teatros profesionales establecidos contaban con dos mil aficionados.⁶⁴ Chequia cuenta actualmente con varios museos dedicados a las marionetas (en Brno, Prachatice o Pilsen, entre otros), contando en su colección con algunas piezas de más de 200 años de antigüedad.

En un inicio, los teatros de marionetas checos eran ambulantes, al igual que los originarios en Europa. Las familias dedicadas a ellos viajaban por todo el país, antes de establecerse físicamente por primera vez en la ciudad de Pilsen. En muchas ocasiones estos titiriteros eran profesores, soldados que habían sido despedidos, o tenderos, que en muchas ocasiones eran vistos por el estado como vagabundos. Sin embargo, en el año 1820 había más de doscientas familias dedicadas a este arte.⁶⁵ Estos titiriteros ambulantes se valían de los recursos técnicos, estilísticos y artísticos del teatro Barroco para crear sus teatros. Los temas tratados eran, por un lado, adultos y por otro, dedicados a los niños. Por aquel entonces era la única manera que había en tierras checas de acercarse al entretenimiento.

La forma de organización de estos teatros ambulantes funcionaba de manera similar a los gremios, en los que cada familia se dedicaba a una especialidad, aunque algunas realizaban en su totalidad lo necesario para generar un espectáculo completo. Estas familias dedicadas al teatro, se dividían en dinastías que comenzaron a trabajar a finales del S.XVIII, como, por ejemplo, los Kopecký, Lagron, Finkao o Vida, entre otras.⁶⁶ Estos gremios de artesanos incluían a las personas que esculpían las cabezas y partes del muñeco o realizaban los guiones, las escenografías y los vestuarios, así como ilustradores y pintores que se ocupaban de diseñar los personajes y realizar los decorados pintados a mano para los espectáculos. Estas familias de titiriteros fueron muy importantes en la cultura checa ya que reanimaron la cultura popular del país y mantuvieron la lengua debido a su nomadismo. Las obras que realizaban eran clásicos y en un inicio, no se hacían espectáculos de creación propia. Las temáticas más populares que se representaban en el teatro de marionetas eran *Fausto*, *Hércules* y *Alceste* y *Don Juan*.

A pesar de la situación política, el país llega a mediados del S.XIX como una de las regiones más industrializadas de Europa central. Su estructura de partidos políticos se correspondía a la compleja estratificación social y poseían las características de una sociedad avanzada”.⁶⁷

⁶⁴ Peter Hames, «El meollo de la realidad: Las marionetas en las películas de Jan Švankmajer», en *La magia de la subversión. Jan Švankmajer*, ed. por Gregorio Martín Gutiérrez (Madrid: T&B Editores, 2010), 56. [Fragmento fuente: “El papel histórico del teatro de marionetas en tierras checas (Bohemia y Moravia) fue más allá de la existencia marginal que es la norma en muchos países. En 1840, no había menos de setenta y nueve familias de titiriteros itinerantes, solo en Bohemia y, en fecha tan tardía como en 1958, cuando Svankmajer se graduó, había diez teatros profesionales y, se estima que había dos mil de aficionados”].

⁶⁵ Národní Muzeum, *Muzeum. České loutky a cirkusu* (Prachatice), 21. [Traducción propia. Fragmento fuente: “Dismissed soldiers, shopkeepers, innkeepers and teachers often become travelling puppeteers travelled across the country”].

⁶⁶ Markéta Formanová y Pavel Vašíček, *The story of Puppetry in Pilsen* (Pilsen: Museum of West Bohemia in Pilsen, 2012),5. [Traducción propia. Fragmento fuente: “These were the Dubský, Fink, Kludský, Kaiser, Kočka, Lagron, Maizner and Tříška families, as well as the most famous of all, the Kopecký family, some of whose direct descendendants are still involved in puppet theatre today”].

⁶⁷ Čornej y Pokorný, *Historia breve de los países checos*, 40. [Fragmento fuente: “En el último decenio del S.XIX

Este desarrollo hizo que se quisiera romper el dualismo del Estado Austro-Húngaro para ampliarlo a Austro-Húngaro-Checo, cosa que no se consiguió y frustró a los checos que contaban con un gran desarrollo económico por aquel entonces.

Uno de los símbolos de la cultura popular de marionetas vinculado a la identidad nacional fue el titiritero ambulante Matěj Kopecký (1775-1847)⁶⁸ que, a pesar de que seguía las tendencias barrocas que por entonces eran referencia en el teatro checo, desarrolló su propio estilo. El período en el que vivió este titiritero coincide con el comienzo del Resurgimiento Nacional Checo en el que el empeño de dicho movimiento es consolidar su idioma. La importancia de Kopecký dentro del teatro de marionetas es muy relevante. Sus obras fueron recogidas por escrito por uno de sus seis hijos, que siguieron el oficio de su padre. Actualmente podemos acercarnos a la vida de este titiritero en Ostroměř, un pueblo a dos horas de Praga, cuyo centro cultural está dedicado al escritor Edward Štorch, al cineasta Karel Zeman y a Kopecký. Este centro actualmente cuenta con su propio teatro de marionetas, al igual que Pilsen, lo que refuerza la idea de la gran tradición de este arte en el país.

Estos teatros de marionetas ponen de manifiesto el encantamiento que supone este tipo de espectáculos, que causan fascinación en el público, tanto de niños como de adultos y nos lleva a estudiar a sus personajes principales: las marionetas y los títeres.

2.2. Personajes de madera en el teatro: El títere y la marioneta.

A través de las marionetas hemos aprendido, nos hemos burlado y hemos denunciado situaciones que, muy probablemente, no habrían sido posibles poner de manifiesto de haberse realizado con actores.

Los espectáculos de marionetas los encontramos mezclados con el funambulismo, la magia o las acrobacias, debido a que los titiriteros formaban parte de este tipo de compañías ambulantes.

Todos los elementos estructurales del teatro de títeres están prefigurados en estos actos mágico-mímicos del hombre prehistórico, a partir del uso de máscaras, disfraces, ídolos, muñecos, estatuillas o cualquier otro tipo de instrumentos que sirviesen para expresar la acción dramática. De hecho, el poder mágico no residía tanto en los movimientos del hechicero como en los objetos que manejaba, los cuales eran la representación física del personaje. Sólo cuando el rito mágico se transforme en rito religioso, y se permita a los hombres poder encarnar a los dioses (o representarlos de alguna manera), se transferirá ese poder del objeto al sacerdote: eso se produce cuando el hombre primitivo, cazador y recolector, se convierta en agricultor y ganadero.⁶⁹

Este poder mágico ritual de las estatuillas seguirá presente en los teatros de marionetas, donde se cambia al chamán o sacerdote por el titiritero que dotará de vida a sus títeres para contarnos su historia y hacernos partícipe de ella, de la misma manera que en los antiguos rituales, en estas representaciones, se hacía cómplice al espectador.

la sociedad checa tenía ya todas las características de una sociedad avanzada. La estructura de partidos políticos correspondía a la compleja estratificación social”].

⁶⁸ Formanová y Vašíček, *The story of Puppetry in Pilsen*, 5. [Traducción propia. Fragmento fuente: “Matěj Kopecký (1775-1847) became a symbol of Czech folk puppetry, although many of legends regarding his life and patriotic activity have been disproved over the course of time”].

⁶⁹ «Documenta títeres I», Biblioteca virtual Miguel de Cervantes, acceso el 6 de febrero de 2020. http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/documenta-titeres--0/html/ff1a973e-82b1-11df-acc7-002185ce6064_2.html.

Durante los espectáculos de estos teatros, las propias marionetas preguntan al público acerca de otro personaje o le piden ayuda para resolver una situación, como, por ejemplo, en el conocido *Punch and Judy*, donde el espectador es sometido a juicios morales acerca de los actos de Punch. Esta interacción entre público y marioneta se conserva actualmente, y el titiritero pierde protagonismo para ganarlo su títere, con el que hablamos y al que avisamos de peligros. La sorpresa que causa al público una marioneta al salir a escena es muy similar a la sensación que nos produce el cine en nuestros primeros visionados, donde reconocemos a los actores como personajes vivos, tal y como nos relata Víctor Erice a través de Ana en *El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973).



Figura 39. Niños durante un espectáculo de marionetas de Punch y Judy en Tlaxcala. México. 2019.

Las marionetas cautivan a niños y mayores, razón por la que analizamos su papel en el teatro, así como el trabajo del titiritero que, tras bambalinas, nos hace reír, gritar o aplaudirle a un muñeco de madera.

Este poder que tiene el títere, se seguirá manteniendo en la pantalla, en animaciones donde, en ciertas ocasiones, también se ironizará a través de marionetas animadas. Por ejemplo, como en *Team America World Police* (*America: La policía del mundo*, Trey Parker, Matt Stone, 2004).

En sus orígenes, las marionetas se vinculan a ritos religiosos o se usan para representar divinidades. En ocasiones, se sitúan como elementos entre el mundo humano y el mundo divino, a través de las propiedades que le insufla un chamán o un sacerdote. La primera marioneta simple o maniquí del mundo del que tenemos conocimiento data de 1350 a.C. Fue descubierta en 1923 por Howard Carter en la tumba del rey Tutankamón, junto a un cofre de ropa. Se trataba de un maniquí del faraón, sin extremidades.⁷⁰ No era de tamaño natural, sino que hacía las veces de retrato en miniatura. Este primer maniquí podríamos considerarlo también la primera marioneta, ya que en sus inicios las marionetas era figuras hieráticas, formadas por un tronco y una cabeza. Los materiales y usos del maniquí fueron evolucionando hasta adquirir el tamaño humano tal y como lo conocemos hoy en día.

⁷⁰ Pablo García Calvente, «El maniquí. Evolución de una forma escultórica y su presencia en el arte» (tesis doctoral, Universidad de Granada, 2015), 18, <https://digibug.ugr.es/handle/10481/41748>. [Fragmento fuente: "Cuando el arqueólogo Howard Carter abrió la tumba del rey Tutankamón en el año 1923 en el Valle de los Reyes, descubrió junto a un cofre de ropa el célebre maniquí sin brazos y sin piernas del joven faraón (...). Data de 1350 a.C. y podría considerarse como el primer maniquí del mundo"].

al principio era un simple busto de mimbre o de alambre y posteriormente se convirtió en un cuerpo entero, con cabeza de cera o de papel maché para terminar imitando a verdaderos hombres y mujeres de fibra de vidrio capaces de mantenerse en pie por sí mismos.⁷¹

Su origen converge con el de las muñecas, ya que, en sus inicios, éstas se utilizaban en ritos funerarios, al igual que los maniqués, que, en ocasiones, eran copias de los fallecidos. Su evolución nos llevó a diversos tipos de títeres, siendo los manejados por hilos los conocidos como marionetas.

En Europa localizamos una marioneta que traspasará fronteras y clases sociales para alcanzar una gran fama. Tendrá varios nombres, dependiendo del país, pero en esencia será el mismo:

Se trata de Polichinela, cuya procedencia, como la de todo personaje popular, es incierta. Algunos autores le atribuyen orígenes rituales que habrían encontrado la continuidad en las celebraciones carnavalescas del medievo.⁷²

A través de este títere se trasladan ideas de libertad por toda Europa y cuando él no está presente, surgen otros personajes que comulgan con su psicología. Su nacimiento tiene lugar en el seno de la Comedia del Arte italiana y su triunfo es tal que vaya a donde vaya, se le adopta. Dependiendo del país, le cambian el vestuario, lo transforman físicamente, lo hacen más feliz o desdichado, rico o pobre, entre otras cosas y siempre habla con la lengua propia de cada ciudad.⁷³ Este personaje permaneció y se distribuyó geográficamente bajo



Figura 40. Marioneta de Kašpárek. Museo de la marioneta de Pilsen.

⁷¹ García Calvente, «El maniquí. Evolución de una forma escultórica y su presencia en el arte», 26.

⁷² Campoi García, *Sen medo ao demo*, 38. [Traducción propia. Fragmento fuente: “Trátase de Pulcinella, cuxa procedencia, como a de todo personaxe popular, é incerta. Algúns autores atribúenlle orixes rituais que terían atopado continuidade nas celebracións carnavalescas do medievo”].

⁷³ Toni Rumbau, *Rutas de Polichinela* (Tarragona: Arola Editors, 2013), 7. [Fragmento fuente: “Nacido como criado en Nápoles en el seno de la Comedia del Arte, su triunfo fue tan notorio que, vaya a donde vaya, se queda, se le adopta y se transforma: allí le crece la nariz, allí le salen jorobas en el pecho o en la espalda, unos le cambian el nombre, otros lo visten de diferentes colores, los de más aquí lo casan con esta o aquella mujer, los de más allá lo hacen rico o misero, feliz o desgraciado, algunos le ponen sombrero o se lo sacan, le dejan crecer barbilla o bigote, le excitan la ira, la gula o la lascivia, y todos lo hacen hablar con la lengua propia de cada ciudad”].

diferentes nombres, pero siempre como el mismo héroe popular que servía de intermediario entre el titiritero y el pueblo que acudía a los espectáculos: Pulcinella, Petrushka, Vasilache, Aragosi, Kasperl, Punch...

En el caso checo, su nombre será el de Kašpárek, nombre que deriva del alemán nombre deriva del alemán Kasperl. Su primera aparición es en el teatro Patriótico de Praga y se gana al público gracias a su honestidad, a pesar de su carácter contradictorio.⁷⁴

De hecho, se superpone a un personaje local llamado Primprle, un divertido bufón que aparece a finales del S.XVIII y que ejercía de criado, muy celebrado por sus burlas a ricos y poderosos. Gerhard Bressler, artista de origen vienés, lo popularizó entre los años 1770 y 1780, período muy activo en las principales ciudades de Centroeuropa.⁷⁵

Hasta este entonces, el Reino de Bohemia había sido muy próspero, pero pierde su independencia para formar parte del Imperio Austriaco, bajo los Habsburgo. La Guerra de Treinta Años afectó de manera devastadora a los checos, ya que casi la mitad de los bienes de la nobleza de Bohemia pasaron a manos extranjeras. La situación no era buena para el pueblo y hubo revueltas campesinas. Sin embargo, por su parte, la monarquía absolutista de los Habsburgo entre finales del S. XVII y comienzos del S.XVIII se convirtieron en una de las grandes potencias europeas. Las guerras contra Prusia deterioraron el sistema absolutista centralista que nos lleva a pasarnos al S. XVIII, al que se llega tras diversas reformas. Cabe destacar que estamos en un siglo donde se limita a los checos, no pudiendo ser independientes y se les instaura el idioma alemán con los mismos derechos que su lengua nativa. Por lo tanto, mientras Méliès experimentaba con el cinematógrafo para mostrarnos sus trucos de magia a través de una pantalla, los checos llevaban ya cien años intentando reivindicar su cultura.

Kašpárek, entonces, se convierte en una figura satírica e irónica cuyo rasgo más característico es un sombrero con cascabeles. Se trata de un personaje que representa el anhelo del pueblo checo por una independencia y libertad, cuya fama comienza hacia el final de la Primera Guerra Mundial y posteriormente Josep Skupa comienza a utilizarlo para ironizar acerca de la situación política. Una de las escenas más famosas que interpretó fue el enterramiento del águila austrohúngara, que simboliza la odiada monarquía. Durante la "sepultura", Kašpárek cantó:

"Buenas noches, Austria,
duro sueño,
dulces sueños
del poder imperial.
Duro sueño,
Buenas noches
y nosotros estaremos
bastante bien"⁷⁶

⁷⁴ «Kašpárek», Enciclopedia mundial de las artes de la marioneta, acceso el 5 de abril de 2019, <https://wepa.unima.org/es/kasperek/>.

⁷⁵ Rumbau, *Rutas de Polichinela*, 80.

⁷⁶ Texto escrito en una de las salas de exposición en el Museo de Pilsen (Chequia). [Traducción propia. Fragmento fuente: "One of the most famous scenes was the burying of the Austro-Hungarian eagle, which symbolised the hated monarchy. During the "burial", Kašpárek sang:

"Good night, Austria,
sleep tight,
sweet dreams

De este canto, deducimos, junto al nombre de Teatro Patriótico, el momento que están viviendo los checos queriendo reivindicar un idioma y cultura propios, bajo el Imperio Austriaco en donde el idioma alemán le gana el terreno al checo.



Figura 41. Títeres de mano pertenecientes a una obra realizada por el teatro checo Karromato (Soběslav)

Originalmente, Kašpárek representaba a un enano que fue tallado por František Nosek para el grupo Kozáci. En su vestuario observamos que los colores con los que está realizado coinciden con los de la bandera checa: rojo, azul y blanco. A principios del S.XX sufre una transformación que lo lleva a convertirse en el principal héroe infantil cuyo carácter cambia a uno mucho más positivo, siempre conservando su particular sombrero con cascabeles. Este cambio en el personaje coincide con la independencia del pueblo checo, dejando de pertenecer al Imperio Austrohúngaro y convirtiéndose en la primera República Checoslovaca.

Técnicamente, Kásparek era una marioneta manejada con hilos, que había sido tallada a mano y vestida cuidadosamente para viajar por tierras checas contando y denunciando la situación de sus ciudadanos, así como ocupándose de mantener viva su lengua materna.

En los teatros, las marionetas se diseñaban y creaban en relación al tema que se iba a tratar, de igual manera que actualmente. Sus dimensiones varían mucho, encontrándonos desde marionetas mayores a la escala humana hasta unos simples guantes que se manejan con dos dedos para mover al personaje. Es en este punto donde radican las diferencias entre títere y marioneta, que popularmente se confunden y creen sinónimos.

Los títeres no poseen todas sus extremidades, sino que solamente tienen cabeza y manos. En idioma castellano se generaliza y se usa el término marioneta para todo, o el de títere. Sin embargo, el títere solo consta de una cabeza y su traje, coincidiendo con el guante en el que el titiritero introduce su mano, siendo su manipulación directa⁷⁷ (fig.41). Dentro del grupo de los títeres, encontramos multitud de variantes: de cabeza, que se manipulan a través de una vara superior; de mano, de teclado, de dedos, de varillas, de mesa o de pies. Todas estas variantes están relacionadas con su manejo, así como de su construcción.

of imperial might.
Sleep tight,
Good night
and we'll be
quite all right"].

⁷⁷ Luis Montoto aka Kiko (director del teatro Karromato), en conversación con la autora, Soběslav, junio de 2018.

Esto depende de si se manejan con hilos, con guante o con simples varas que salen de sus cabezas. Existen también títeres gigantes que son manejados por varios manipuladores, como el títere habitable que es,

Un títere de manipulación equiplana. Como su propio nombre sugiere, este títere alberga a su titiritero, que a menudo está equipado con un arnés, con un casco y/o con un talabarte sobre los que reposa la figura. Para realzar el personaje, la cabeza a veces se dirige y manipula con el extremo de una varilla. Asimismo, forma parte del grupo de títeres gigantes.⁷⁸

En la producción de títeres checa, encontraremos una gran producción en la que abundan títeres gigantes, algunos preparados para que el titiritero los use como traje u otros realizados para ser manejados por varias personas, pero superan el tamaño natural de una persona (fig.42). En el cine checo también serán llevados a la pantalla, como por ejemplo en la película *Lekce Faust (Fausto)*, Jan Švankmajer, 1994).



Figura 42. Títeres gigantes realizados con espuma y telas. Museo de Pilsen.

Sin embargo, los títeres de guante cuentan con muy poca presencia en el país, a diferencia de otros países con tradiciones polichinescas. El desarrollo de las marionetas en Chequia tiene que ver, además de con el desarrollo de la tecnología, con la zona. En los países de Centroeuropa, así como en Inglaterra, se utiliza la marioneta de madera e hilos clásico. Sin embargo, en alguna zona checa, en Italia o Bélgica se usan también las marionetas de comando superior con barra de hierro e hilos.⁷⁹ (fig.43) Esta marioneta proviene de una tradición de la edad Media, muy anterior a la explosión de los títeres de guantes que se vivió en el resto de Europa en el S. XIX.⁸⁰ Esto nos lleva a estudiar qué es una marioneta, lo que la diferencia del títere y cómo se creaban y crean en tierras checas.

La marioneta tiene brazos y piernas móviles, y es manejada a través de hilos por parte del titiritero o manipulador. Éste es la persona que le imprima movimiento y no siempre coincide ser la persona que la fabricó. Se trata de un profesional que hábilmente maneja los hilos y le proporciona voz.

⁷⁸ «Títere habitable», Enciclopedia mundial de las artes de la marioneta, acceso el 8 de abril 2019, <https://wepa.unima.org/es/titere-habitable/>.

⁷⁹ Kiko (director del teatro Karromato), en conversación con la autora, Soběslav, junio de 2018.

⁸⁰ Rumbau, *Rutas de Polichinela*, 84. [Fragmento fuente: "A diferencia de otros países con tradiciones polichinescas. Aquí se impuso la marioneta sostenida por una varilla de hierro sujeta en la cabeza y por hilos para el resto del cuerpo, una tradición europea que encontramos ya desde la Edad Media y que puede considerarse anterior a la gran explosión de los títeres de guante que se vivió en el siglo XIX en tantos países de Europa"].

En el caso del títere, éste se convierte en una parte de quien lo manipula. La marioneta, por el contrario, es una prolongación en la que la manipulación es indirecta, y hay que luchar contra la gravedad. La marioneta se maneja a través de un control del que salen unos hilos unidos a ella y a base de mover palancas, mecanismos y tirar de hilos, se irradia el movimiento del manipulador, que es diferente al que refleja el muñeco. Levantando una palanca del control, puede levantarse el brazo de la marioneta, o tirando de una anilla, moverse la boca. De ahí que se entienda como manipulación indirecta, ya que no existe una relación directa entre lo que el manipulador realiza y lo que refleja la marioneta.⁸¹

En el caso checo, las marionetas tienen el cuerpo de madera y sus extremidades y cabezas están finamente talladas. Los artistas encargados de esculpir las cabezas y las manos lo hacen con gran esmero y realismo. Ejemplo de ello, es el artista Alois Šroif, nacido a finales del S.XIX, que desarrolló su trabajo en Praga y cuya peculiaridad fue ser el primero en su país en tallar diablos. Sus impresionantes tallas se pueden observar en el Museo Nacional de marionetas de Prachatice(fig.44).



Figura 43. Marionetas de varilla, de comando superior. Colección particular de teatro Karromato.



Figura 44. Cabezas de diablos tallados por Alois Šroif en 1920. Museo de Prachatice.

Los profesionales checos dedicados a la creación de marionetas, crearon tipos icónicos debido a sus rostros realistas, a los que añadían pelo y barba. La cabeza, manos, pies y antebrazos se tallaban partiendo de madera troceada y se les daba el acabado utilizando témperas u óleo. Para disminuir su peso, los cuerpos de las marionetas eran vaciados. En la mayor parte de ellas, las manos se tallaban siguiendo un patrón: la derecha un poco cerrada y la izquierda algo abierta (fig.45). La razón de realizar esto se debía a que la mano derecha de la marioneta era la utilizada en los espectáculos para coger objetos. Su acabado se terminaba realizando su vestuario y todas sus sujeciones, formadas por cuerdas que partían de las rodillas, brazos y cabeza hasta la parte superior de la cruceta, parte utilizada su manipulación, casi siempre manejada desde la parte superior.

Las dimensiones totales de las marionetas oscilaban entre los 50 y los 80 cm. En ocasiones, esta escala aumentaba, dependiendo de los espectáculos y podemos encontrarnos con algunas de escala humana.

Actualmente, la manera de trabajar se conserva, tallándose la marioneta y realizando a mano, su pintura y vestuario. La diferencia radica en los diseños, que, aunque en ocasiones siguen siendo clásicos, sí rompen con la intención de crear marionetas altamente realistas.

⁸¹ Luis Montoto aka Kiko (director del teatro Karromato), en conversación con la autora, Soběslav, junio de 2018.

En algunas creaciones, como podemos ver en la figura 46, se talla por completo el cuerpo de la marioneta, debido a que su diseño requiere que estén a la vista del público. Es usual dejar a la vista el rastro de la gubia sobre la madera, fortaleciendo de esta manera la textura. La madera que se utiliza para la cabeza es vaciada para alivianar peso y es tallada a mano con gubias, de la misma manera que se hacía en el S. XVIII. Para el acabado de la madera se emplea pintura muy diluida que hace que se vaya coloreando por veladuras. Esta manera de pintar dista mucho de otros países en los que la aplicación del color se realiza sin aguadas, cubriendo por completo la madera.



Figura 45. Marionetas de madera datadas en el año 1885. Utilizadas para la obra Fausto. Museo de Pilsen.



Figura 46. Marioneta tallada utilizada por el teatro Karromato.

Para finalizar la marioneta, se le realiza su vestuario a mano y se le colocan los hilos y el control que servirá para manejarlas. Este elemento es una cruz de madera e hilos (fig.47), cuya complejidad varía, dependiendo de las articulaciones que se le quieran dar a la marioneta. Esto dependerá de la variedad de movimientos o fluidez que vaya a tener el personaje. Esta elección debe estar tomada de antemano, ya que afecta a la construcción de la marioneta, cuyo diseño se ejecuta conjuntamente a su control.



Figura 47. Control de una marioneta de hilos.

El control de una marioneta está diseñado para manejarse con una sola mano y ayudarse con la segunda solamente para posicionar ciertos hilos. Existen marionetas cuya unión con el control se realiza mediante una varilla metálica que sobresale de su cabeza y otras en las que esto se hace mediante varios hilos que mantienen su cabeza erguida. La razón de esta diferencia se debe a la naturaleza del espectáculo teatral. Si la función se lleva a cabo en exterior, se debe tener en cuenta las posibles inclemencias del tiempo. El viento, por ejemplo, puede dificultar la manipulación de la marioneta, por lo que se debe asegurar la cabeza, parte más pesada, con una varilla metálica. Esto facilitará su manipulación.

Aunque las marionetas de hilos son las más populares en tierras checas, también encontramos el uso del sistema japonés del Bunraku. Su procedimiento consiste en una mezcla entre la manipulación del títere de guante y el gigante. La marioneta debe ser manipulada por varios titiriteros, manejando, uno de ellos, las manos y el otro la parte de la cabeza. Este tipo de marionetas poseen un sistema posterior en la cabeza desde el que accionar palancas que operan las expresiones faciales y el cuerpo es una barra de madera hueca con agarraderas. Como se puede apreciar en las figuras 48 y 49, la marioneta carece de hilos y control superior. Tampoco cuenta con un cuerpo tallado, siendo las manos y la cabeza los únicos elementos de madera.



Figuras 48 y 49. Marioneta Bunraku del Lobo de Caperucita. Taller del teatro Karromato (Soběslav)

Los teatros de marionetas, además de sus personajes, cuentan con fondos y pequeños escenarios sobre los que tiene lugar la función. En un inicio, los fondos eran madera pintada a mano por artistas relevantes de la época, que diseñaban los diferentes planos en los que se iba a llevar a cabo la representación (fig.50).



Figura 50. Teatros de marionetas para representaciones.

Debido a la popularidad que adquieren estos teatros en la actual Chequia, el público demanda adquirir marionetas y fondos pintados para realizar sus propios espectáculos en casa. Esto ocasiona la producción de marionetas, pequeños muebles e impresiones para la venta a aficionados. Estos elementos varían en calidad, siendo las marionetas y los muebles acabados por ebanistas los más costosos. Para abaratar la adquisición de teatros caseros y que sus elementos fueran más accesibles, surgen elementos como plantillas de madera, que los aficionados debían recortar y montar para obtener los elementos de su teatro (fig. 51 y 52). La manera de abaratar la adquisición de fondos fue la de su impresión en papel, a modo de copia, por lo que cualquier familia podía acceder a obras de grandes artistas. Por ejemplo, Skupa diseñaba fondos que luego se reproducían mediante litografías, ya que la serigrafía no se conocía, y más adelante, este proceso comenzó haciéndose en *offset*. Este sistema lo iniciaron los intelectuales de Praga y Brno, pintores, ilustradores y escenógrafos teatrales que trabajaban para el Teatro Nacional.⁸²



Figura 51. Libro de instrucciones con moldes para la realización de un teatro por piezas casero. Principios del SXX. Colección particular en el taller de Karromato (Soběslav).



Figuras 52. Libro de instrucciones con moldes para la realización de un teatro por piezas casero. Principios del SXX. Colección particular en el taller de Karromato (Soběslav).

Además de las reproducciones de los fondos y los elementos recortables de madera, también comienzan a producirse en serie las marionetas. Esto se hacía mediante un molde, a partir de la original, que, para su uso casero, solía estar hecha con pasta de papel. La creación de moldes y el proceso en serie hace que se pierda la autoría de los artistas, aunque algunos tenían un estilo tan marcado que se sabrá que las reproducciones provienen de sus diseños originales. Los cuerpos de las marionetas comienzan universalizarse. Existía un modelo femenino y otro masculino y el tronco, tenía más o menos volumen dependiendo de si el personaje era más o menos gordo. Esto provoca que solamente haya que hacer el vestuario y variar un poco las cabezas, ahorrándose el tener que tallar cuerpos.⁸³

⁸² Luis Montoto aka Kiko y Pavla Srncová (directores del teatro Karromato), en conversación con la autora, Soběslav, junio de 2018.

⁸³ Luis Montoto aka Kiko y Pavla Srncová (directores del teatro Karromato), en conversación con la autora, Soběslav, junio de 2018.

Hoy en día el trabajo de los titiriteros y ebanistas se mantiene, realizándose de manera artesanal, tal y como nos mostraron desde el Teatro Karromato. Hay artistas que tallan manualmente cada parte de la marioneta y diseñan sus controles, convirtiéndolas en piezas únicas. Muchos de estos ebanistas, son también jugueteros, como el caso de Mirek Trejnar, que compagina su labor de titiritero con el de fabricante de juguetes de madera desde su taller de Praga.

El trabajo más artesanal por parte de artistas que firman sus marionetas, no exige la fabricación en serie con moldes, tal y como hemos comentado anteriormente. Su calidad es menor y carecen de exclusividad, pero a fines prácticos siguen siendo marionetas. Estas fabricaciones suelen destinarse al turismo, ya que Chequia ha ganado fama mundial con sus marionetas y no todo el mundo sabe apreciar o no puede pagar el trabajo único del ebanista. Por esta razón podemos encontrar diversos estudios en Praga, donde se mezcla la venta de marionetas firmadas por artistas con otras seriadas.

2.3. La ciudad de Pilsen y el maestro Skupa: Asentamiento del teatro checo de marionetas.

Los teatros ambulantes que surgieron en el S.XVIII eran itinerantes y no contaban con un sitio físico concreto en los que realizar sus actuaciones. Esto cambiará en el S.XIX en la ciudad de Pilsen, situada en el Oeste de Bohemia. Esta ciudad, trazada a partir de una planta gótica rectangular y fundada en el año 1295, es la capital de la región de Pilsen. Posee una gran relevancia histórica desde el siglo XIII, partiendo de las guerras Husitas hasta convertirse en la capital del imperio en el S.XVI, ser la primera ciudad checa en usar la imprenta o ser la ciudad que creó y dio nombre a la cerveza más extendida del planeta.

La sociedad checa, junto con el resto de Europa, da un giro con la aparición de la Primera Guerra Mundial que influye enormemente. No hemos hablado de este acontecimiento en el capítulo anterior debido a que el germen del cine brota y se asienta hacia la primera década del S.XX en el seno de la Revolución Industrial. Sin embargo, en el caso checo nos atañe, ya que el mismo año de finalización de la Guerra, el pueblo checo logra la independencia del Impero Austro-Húngaro. Los pueblos que formaban parte del Imperio, crearon entonces sus propios Estados. La tarde del 28 de octubre de 1918, en la plaza de Wenceslao de Praga, se declara la independencia de los checos surgiendo la Primera República Checoslovaca.

Las ideas sobre las que se funda el nuevo Estado están influenciadas por ideales democráticos y republicanos. Se instaure una ley lingüística en la que el checoslovaco se establece como lengua de primer orden, posicionándose como oficial. En 1919, se realiza una reforma agraria en consecuencia a las condiciones sociales en el campo. Sin embargo, esto no mejora la situación social en las ciudades, que sufren consecuencias económicas posbélicas. Estos sectores proclamaban mejoras que se vieron reflejadas en las votaciones a los socialdemócratas que, a su vez, sufren una escisión entre la derecha y la izquierda que da lugar a la fundación del Partido Comunista Checoslovaco (PCCh) en 1921. El destino del Estado estará en manos de partidos de centro y derecha hasta que finalmente toma las riendas un gobierno de coalición nacional, con representantes del pueblo eslovaco.⁸⁴

⁸⁴ Čornej y Pokorný, *Historia breve*, 47. [Fragmento fuente: “La escisión de la socialdemocracia y, posteriormente, como consecuencia de ello, la de las demás organizaciones obreras quebrantó la influencia de este partido y de la clase obrera organizada. En lo sucesivo decidirían los destinos del Estado, ante todo, los partidos centristas y de derecha. (...) el 7 de octubre tomó las riendas del Estado en sus manos un Gobierno de coalición nacional, compuesto de todos los partidos checos principales y de representantes del pueblo eslovaco”.]

A pesar de esta situación y las consecuencias de la guerra, germinan la cultura y la ciencia como elementos importantes en la década de los veinte y la literatura gozará de un a floramiento con nombres como Karel Čapek, que supone una figura de gran importancia en la escritura en idioma checo y que servirá de inspiración, como veremos, a directores de animación contemporáneos como Jan Balej. En cuanto al arte, el Cubismo y el Surrealismo fueron corrientes que influyeron a los creadores checos y por supuesto, el desarrollo de la música no se hizo esperar, con un reconocimiento mundial.

El fin del S.XIX es relevante para la ciudad de Pilsen, además de por su importancia política, por ser el lugar donde nacieron los primeros grupos amateurs de titiriteros y donde se construyó, por primera vez, un teatro de marionetas permanente. El nombre del creador de este teatro es Čeněk Škoda, que realizaba los espectáculos de temática popular, en la parte trasera de su casa.⁸⁵ A partir de su creación, comienzan a surgir nuevas compañías, como el *Campamento de verano de teatro de marionetas* (LDFO), con gran relevancia, realizando actuaciones con temáticas populares y fábulas. La primera actuación de esta compañía es el 23 de septiembre de 1918, con una pequeña obra satírica donde Punch, cantando una nana, lleva a cabo un entierro simbólico de Austro-Hungría.⁸⁶ El grupo *Kozáci*, otra compañía surgida en este mismo período, ensalza la cultura popular y el patriotismo, haciendo actuaciones de las guerras Husitas. Tanto esta temática, como la nana de Punch ponen de manifiesto la presión a la que se vio sometido el pueblo checo respecto a su pérdida de independencia como nación, en la que un idioma extranjero sustituyó al suyo propio.

Las primeras compañías dedicadas al teatro de marionetas, como hemos comentado anteriormente, eran familiares. Sin embargo, Nepomuk Laštvka, representando obras de carácter satírico que se hacen muy populares. Posteriormente, el hijo adoptivo de Laštvka, llamado Karel Novák comienza a dirigir el teatro junto a su mujer y trabajan en el LDFO hasta el año 1927, año en el que se separan del grupo a causa de desacuerdos.⁸⁷ Karel Novák es uno de los mayores representantes del teatro de marionetas checo. El sueño de Novák era abrir un teatro y finalmente se cumple en 1945. Su repertorio, que incluía comedias, cuentos populares o patrióticos fueron muy exitosos. Sus marionetas eran de gran calidad y algunas de ellas cuentan con cerca de 150 años de antigüedad, ya que provienen del teatro de Laštvka.

Con la llegada del Comunismo, el teatro familiar cambia su estructura. Su itinerancia cesa y el sistema anterior con el que había surgido, pega un giro. Bajo el régimen comunista, el teatro es estatalizado y las actuaciones itinerantes por plazas o pueblos no están permitidas. El nuevo sistema implementa el teatro físico, a modo de compañías, donde todas las personas que trabajan en ellos deben ser titulados y a los que el Estado mantiene,

⁸⁵ Formanová y Vašíček, *The story of Puppetry in Pilsen*, 7. [Traducción propia. Fragmento Fuente: "Towards the end of the 19th century, for a while Pilsen had a permanent puppet theatre, whose principal was the gingerbread-maker Čeněk Škoda. He performed plays from the folk puppetry repertoire, using puppets half a metre high, in the back courtyard of the house where he lived".]

⁸⁶ Markéta Formanová, *The memory of a puppet* (Pilsen: Muzeum Loutek Plzeň, 2015), 32. [Traducción propia. Fragmento Fuente: "On 23 September 1918 the Summer Camp Puppet Theatre in Pilsen performed for the first time a daring short satirical scene in which Punch carries out a symbolic burial of Austro-Hungary, singing a lullaby".]

⁸⁷ Formanová y Vašíček, *The story of Puppetry in Pilsen*, 9. [Fuente original: "Karel Novák's family worked in the LDFO from 1914-1927, at which point there was a serious disagreement and parting of ways with Josef Skupa".]

a modo de funcionarios. Esto hace que los temas de las representaciones cambien, y por supuesto, el modo organizacional de las personas que dedicaban al teatro.⁸⁸

Respecto al uso del teatro como herramienta para acercarse al pueblo y hacerle llegar un mensaje, destacan en la cultura checa dos personajes que fueron y siguen siendo muy importantes Spejbl (fig.53), que data del año 1919 y Hurvínek, que hace su primera aparición en año 1926. Esta última surge tras el éxito de la primera y como personajes, se convertirá en el hijo de Spejbl, al que acompaña realizando espectáculos de corte cómico. Ambas marionetas representan el papel contemporáneo que previamente realizaba Kašpárek. Su fama traspasa fronteras, no solamente más allá de Pilsen, sino también más allá de fronteras checas, realizando funciones en París.⁸⁹



Figura 53. Marionetas de Spejbl y Hurvínek. Museo de la marioneta de Pilsen.

Su éxito fue tan grande que se realizaron dos películas animadas de dibujos, con ellos como protagonistas, *Spejblovo filmové opojení* (*La fascinación de Spejbl por el cine*, Skupa, 1931) y *Všudybylovo dobrodružství* (*Todo tipo de aventuras*, Karel Dodal, 1936). Además de en películas, estos personajes han aparecido en libros y cómics y gozan de una gran popularidad hoy en día.

El diseño de estas marionetas se debe a Josef Skupa, a pesar de que fue su maestro Nůvak el que realizó la talla. Skupa las maneja y les pone voz, así como también las utiliza para ridiculizar el régimen nazi, cuestión que lo llevó a la cárcel; o posteriormente, para satirizar a Stalin. Skupa siempre estuvo interesado en el teatro de marionetas y antes de acabar ejerciendo la docencia de dibujo en Pilsen, se involucra en esta ciudad trabajando como autónomo para el Teatro Municipal como diseñador y constructor de decorados. Su carrera, que comienza gracias a que Nůvak le descubre los entresijos del teatro de marionetas, acaba relacionándose también con LDFO, llegando a dirigir el grupo. El éxito de Spejbl y Hurvínek, le permite a Skupa, sin romper el contacto con el *Summer Camp*

⁸⁸ Luis Montoto aka Kiko (director del teatro Karromato), en conversación con la autora, Soběslav, junio de 2018.

⁸⁹ Pavel Vašíček y Tomáš Pfejfer, *Josef Skupa. dnes a denně zázraky*, (Pilsen: Muzeum Loutek Plzeň, 2017), 36. [Traducción propia. Fragmento Fuente: "S+H, as the main characters of successful revues, became the darlings of cabaret audiences. Thanks to tours, live radio broadcasts of their performances and records (with particular thanks to their high-quality performances on stage), the couple soon found fame beyond the boundaries of Plzeň and in 1929 the Czechoslovak border, too, with a triumphal tour to Paris.)"]

Theatre, fundar su propio teatro de marionetas, el *Prof. Skupa's Plzeň Puppet Theatre*, primero en romper con la tradición familiar.⁹⁰ El papel de Skupa, de manera indirecta, es muy importante para el *stop motion* checo, ya que se convierte en el maestro de uno de los padres de la animación con marionetas, Jiří Trnka, al que le enseña todo acerca del teatro y éste decide trasladar las marionetas al cine, convirtiéndolas en actores de madera.

Las marionetas cobran tal importancia como personajes populares que traspasan la frontera teatral y acaban haciendo apariciones en el cine animado, al que saltarán posteriormente como actores principales, tal y como veremos en el siguiente capítulo.

⁹⁰ Vašíček y Pfejfer, *Josef Skupa*, 36. [Traducción propia. Fragmento Fuente: "This success allowed Skupa to make daring move... Without entirely interrupting contact with the Summer Camp Theatre, headed now by the Kuncman brothers and Jiří Trnka (...) he founded an all-professional puppet theatre- Prof. Skupa's Plzeň Puppet Theatre, the first not to be based on family tradition."]

Creía haber presentido todos los horrores que podían ocurrir cuando el sueño de odio de Hitler se hiciera realidad y él mismo ocupara victorioso Viena, la ciudad que lo rechazó cuando era un joven pobre y fracasado. Pero, ¡qué tímida, pequeña y lastimosa resultó mi fantasía, como toda fantasía humana, ante la inhumanidad que se desató aquel 13 de marzo de 1938, el día en que Austria, y con ella Europa, sucumbió a la fuerza bruta! Finalmente cayó la máscara. Como los demás estados ya habían manifestado abiertamente su miedo, la brutalidad ya no tenía que imponerse trabas morales, así que no se sirvió- ¿conservaban todavía algún peso Inglaterra, Francia, el mundo? -de ningún pretexto hipócrita para excluir, por ejemplo, a los «marxistas» de la vida política.

Stefan Zweig, *El mundo de ayer. Memorias de un europeo*

3. Inicios de la animación *stop motion* checa: Los estudios.

Durante la época de la Segunda Revolución Industrial, como hemos visto, el pueblo checo pertenecía al Imperio Austrohúngaro. Los espectáculos de magia, al igual que en Inglaterra o Francia también existían, de la mano de famosos magos checos como Ponrepo, Leopold Beránek, Longmark, Balzar... Sin embargo, la situación política ocasionó que no encontremos muestras de cine de animación anteriores al establecimiento de la República Checoslovaca, el 28 de octubre de 1918.⁹¹

La animación contaba ya con casi treinta años de experimentación cuando se dio a conocer en la actual Chequia. Una de las primeras muestras animadas que pudieron visionarse en el país, llegó de la mano de Cohl con *Le cauchemar de Fantoche* (*La pesadilla de Fantoche*, Émile Cohl, 1908). Este dato lo facilita Eva Strusková en su libro *The Dodals*. En él nos relata la crítica que realiza el escritor Karel Čapek en el año 1910 tras un visionado de este filme. En ella, el autor, describe al personaje principal de Cohl como el dibujo realizado por un niño. Otras de las películas que se proyectan en los cines checos tienen origen danés o alemán. Por ejemplo, las películas de recortables de Lotte Reininger, provenientes de Alemania, país cuya creación de animación era muy favorable, al contrario de lo que sucedía en la República Checoslovaca.

La producción animada propiamente checa comienza tras su independencia, tomando como referencia, en un inicio, la animación americana. Como hemos visto, dibujantes, arquitectos y diseñadores ven en este medio una nueva manera de expresión artística y narrativa. Esta curiosidad hace posible la creación de los primeros estudios checos.

⁹¹ Michaela Mertová, *Czech Animated Film I. 1920-1945* (Praga: Národní filmový archiv, 2012), 16. [Traducción propia. Fragmento fuente: "The history of Czech animated film must be perceived within the context of the historical development of Europe and the Czechoslovak Republic in particular, but also within the context of Czech cinematography since it represents an inseparable part of this history. (...) The first crucial historical event for the authors had to be the establishment of the Czechoslovak Republic on 28 October 1918 (...)].

Inicialmente como producción animada checa localizamos anuncios publicitarios y de corte comercial. Muchos de los autores de estos trabajos son desconocidos, ya que lo relevante de estas publicidades eran las empresas que los encargaban sin tener en cuenta su personal técnico y artístico. Esto cambia en el año 1920, cuando de la mano del arquitecto y cineasta Bohuslav Šula, vemos las primeras animaciones firmadas.

Las primeras animaciones checas combinan líneas dibujadas con recortables que mantienen el estilo gráfico, al igual que los primeros trabajos de Stuart Blackton. Ejemplo de ello es *The magic pencil* (*El lápiz mágico*, 1925) (fig. 54), creado para la marca checa de lápices Koh-I-Noor y producido por la compañía Deulíg-Film A.G. A pesar de ser un encargo para una compañía checa, se filmó fuera del país. Esto se repite en muchas publicidades realizadas durante esta década, que a pesar de ser checas, se ruedan en el extranjero, mayormente en Alemania.

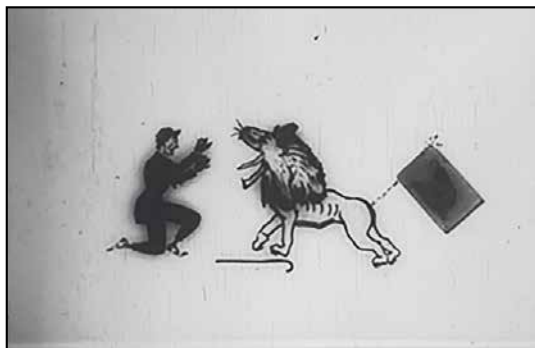


Figura 54. Fotograma de *The magic pencil* (*El lápiz mágico*, 1925)

Los primeros anuncios realizados enteramente con dibujos animados fueron creados por el estudio Elekta Journal, fundado en el año 1925, o por el estudio Propagafilm. Este último, creó, por ejemplo, el cortometraje publicitario *Vizte vše, co tropí dnes kluci dva a jeden pes!* (*Mira como dos chicos y un perro hacen el tonto estos días*, 1925). Con la creación de *Elekta Journal* en la que entran a trabajar Karel Dodal y su mujer Hermína Týrlová, un periodo de experimentación de animación, donde los Dodal aprenden de los dibujos animados americanos e incluso realizan copias del gato Félix para anuncios publicitarios.

En el año 1929, el partido Comunista sufre un debilitamiento en consecuencia al ascenso de Klement Gottwald, apoyado por todos los partidos comunistas subordinados al centromoscovita. Este momento coincide con una gran crisis económica, que en tierras checas tuvo su apogeo el año 1932.⁹² En la parte eslovaca surgían partidos posicionados en contra de la unión checoslovaca y en Alemania empezaban a germinar partidos Nationalsocialistas que acabarán en el nazismo. Este período es de vital importancia para nuestro tema de estudio, ya que la animación *stop motion* checa comienza en esta década, una época convulsa para la creación. En este período, encontramos mucha de la publicidad dedicada a la empresa Schichtal, que ya había comenzado a fabricar jabón en el S.XIX. Coincidiendo con el inicio de la crisis económica, se crea la primera animación *stop motion* que usa marionetas. Se trata de una publicidad de la margarina Vitello, perteneciente a

⁹² Čornej y Pokorný, *Historia breve de los países checos*, 51. [Fragmento fuente: “El ascenso del izquierdista Klement Gottwald a la dirección en el V Congreso, celebrado del 18 al 23 de febrero de 1929, dañó considerablemente al Partido (...) Este gran debilitamiento del Partido Comunista no duró mucho (...) En Checoslovaquia la crisis se manifestó con cierto retraso, en 1930, alcanzando su apogeo en 1932”].

la empresa Schichtal, cuyo personaje es el Tío Bobby, que aparecerá en publicidad como dibujo animado, además de como marioneta:

Como un portavoz-actor, el tío Bobby apareció en varios medios, desde impresos a carteles y desde diapositivas a películas, y en manos de varios artistas adquirió una variedad de formas gráficas. El potencial de Bobby para viajar a través de los medios de comunicación se vio respaldado por la naturaleza inmutable de ciertos contornos básicos: una cabeza redonda con tres mechones de pelo, gafas grandes y un traje con corbata; sin embargo, Bobby se transformó de manera menor incluso en insertos de periódico individuales (...) El tío Bobby fue un producto colectivo de artistas que operaban en películas y medios impresos, y como tal, ejemplificó estrategias universales de publicidad para el mercado multinacional (...) Además, el variable Bobby siempre se refirió explícitamente a transformar la capacidad de publicidad animada como una máquina mágica.⁹³

A pesar de que la compañía productora que la realiza es *Excentric Film Berlin* y se realiza en el extranjero en el año 1930, es de suponer que además de estar involucrada la compañía checoslovaca Schicht (Jiří Schicht a. s.), parte del equipo fue checo, de ahí que desde el *Národní filmový archiv* (Archivo nacional de cine) checo se considere una producción de este país.

En el anuncio, titulado *Proměna strýčka Bobbyho* (*La metamorfosis del tío Bobby*, 1930), Bobby debe salir de la fábrica de Vitello a conseguir los ingredientes necesarios para hacer la margarina. Sin embargo, su cometido se ve truncado ante la negativa de la vaca de darle leche y la gallina, huevos. El tío Bobby se retira derrotado al bosque y es en ese momento cuando se le aparece un rey mágico y le ofrece la solución a su problema: Convertirlo en la muñeca de las publicidades de la empresa Schicht (fig.56).



Figura 55. Anuncio de la marca Vitello.



Figura 56. Fotograma de la animación Proměna strýčka Bobbyho (La metamorfosis del tío Bobby, 1930)

⁹³ Malcolm Cook y Kirsten Moana Thompson, *Animation and Advertising* (Inglaterra: Palgrave Macmillan, 2019), 172. [Traducción propia. Fragmento fuente: "As a spokeschar-acter Uncle Bobby appeared across various media from print to posters and slides to films, and in the hands of various artists he acquired a variety of graphical forms. Bobby's potential to travel across media was supported by the unchanging nature of certain basic contours-a round head with three strands of hair, large glasses and a suit with a tie-otherwise, however, Bobby transformed in minor ways even across individual newspaper inserts (...) Uncle Bobby was a collective product by artists operating in film and print media, and as such, exemplified universal advertising strategies for the multinational market (...) In addition, the ever varying Bobby explicitly referred to the transforming capacity of animated advertising as a magical machine"].

La estructura del anuncio nos recuerda a la película *El teatro eléctrico de Bob* (Chomón, 1908) en donde, a través de un teatro, el personaje nos narra la historia. De la misma manera, en esta animación, el propio Bobby nos presenta la historia para que el cierre del telón lo haga la muñeca de Vitello, que cuenta con una audiencia de muñecas (fig.57 y 58). Estos personajes, representantes de la audiencia, son muñecas, utilizadas como juguetes. Sin embargo, tanto el tío Bobby como la muñeca de Vitello fueron fabricadas para este propósito. Desconocemos la autoría de la persona que realizó las marionetas y que dirigió la animación, pero la consideramos como la primera marioneta checa animada. El diseño de la marioneta de Bobby sigue el inicial realizado previamente en 2D; sus manos son de tela y los elementos de su rostro recortables de papel con los que, por medio de la sustitución, se pegan a la cara dependiendo de la expresión del personaje. La muñeca de Vitello, sin embargo, está realizada como las marionetas tradicionales, con una cabeza de bola de madera pintada a mano. Ambos tienen el vestuario cosido a mano, con telas, siendo el de la muñeca de Vitello una imitación del atuendo de la mujer representante de la marca. A partir de su realización, comenzaremos a ver producciones realizadas íntegramente en el país, cuyos animadores sentarán las bases para una industria dedicada a animar marionetas.



Figuras 57 y 58. Fotogramas de la animación *Proměna strýčka Bobbyho* (La metamorfosis del tío Bobby, 1930)

Tres años después de la creación de la marioneta de Bobby, los nazis se hacen con el poder en Alemania, lo que supone una amenaza para la República Checoslovaca, que se queda sin apoyos exteriores. La hostilidad de Alemania hacia el país aumenta ya que los checos ofrecen asilo a emigrantes antifascistas y a representantes de la cultura alemana como Bertold Brecht, Arnold Zweig u Oscar Kokoschka.⁹⁴

En 1935 es elegido como presidente de la República Checoslovaca, Edvard Beneš, que al no saber gestionar la situación del país frente a los Alemanes, acaba aceptando las condiciones propuestas en el Acuerdo de Múnich en el 1938. Esto ocasionó que Checoslovaquia perdiese el territorio de los sudetes y acabase anexionándose a Alemania en el año 39, tras un breve período de Segunda República Checoslovaca. El mismo año de la elección de Beneš, la película del ruso Aleksandr Ptushko, *Novyy Gulliver* (*El Nuevo Gulliver*, Aleksandr Ptushko, 1935), en la que se mezcla cine de acción real con animación

⁹⁴ Čornej y Pokorný, *Historia breve de los países checos*, 53. [Fragmento fuente: "Aumentaba la hostilidad de Alemania el hecho de que Checoslovaquia acogía a todos los emigrantes antifascistas, al igual que acogieron en los años 20 a los emigrantes de Rusia y Ucrania. Además de gentes sencillas y anónimas encontraron refugio en Checoslovaquia numerosos representantes insignes de la cultura alemana. A Thomas y Heinrich Mann se les concedió la ciudadanía checoslovaca. Recibieron asilo también en la República Checoslovaca los escritores Lion Feuchwanger, Arnold Zweig, Bertold Brech, Jakob Wassermann, el pintor Oskar Kokoschka..."].

stop motion, llega a los cines checos para influir en la futura creación de animación del país. Este filme tiene gran importancia para la animadora Týrlová, que tras un período dedicándose a los dibujos animados, pasará a la historia de la animación *stop motion* checa como la pionera en animar la marioneta protagonista de la primera película realizada con esta técnica en el año 1944: La hormiga Ferda.

Desde el año 1939 y hasta 1945, tras la ocupación alemana, la República Checoslovaca se convirtió en el Protectorado de Bohemia y Moravia. Durante esta etapa, Hitler prohibió a los checos tener representación en el exterior, así como la creación de un Parlamento, por lo que el país estaba gobernado, básicamente por alemanes.

En el año 1945, con el fin de la Guerra, la liberación checa tiene lugar. En el presente capítulo, partimos de la década de los 30, período en el que Chequia vuelve a ser mutilada, hasta el fin de la Segunda Guerra Mundial, para estudiar cómo fue la aparición de los primeros estudios de cine de animación, así como las primeras muestras específicas de *stop motion*.

3.1. Los estudios pioneros checos.

Chequia actualmente se divide en las regiones de Bohemia y Moravia. Para hablar del surgimiento de la animación *stop motion* en este país, debemos centrarnos en Zlín (perteneciente a Moravia) y Praga (Bohemia) como puntos calientes. Analizamos por separado el surgimiento de los estudios en una y otra ciudad, ya que los orígenes son diferentes, así como los trabajos realizados, aun encontrándose bajo las mismas circunstancias políticas. Praga tiene como máximo representante en sus orígenes animados a Jiří Trnka y la ciudad de Zlín, a Týrlová o Zeman.

En la década de los años 30 comienza la creación de estudios de cine y animación en el país. La etapa de experimentación que viven Inglaterra o Francia no la viven los checos, pero sí se nutren de todos estos experimentos previos para tomarlos como referencia. La influencia americana en los primeros trabajos checos es evidente, ya que, al carecer de un desarrollo propio en esta técnica, deben observar y valerse de creaciones extranjeras para crear sus propias películas. Nos encontramos en el período de la Primera República Checoslovaca y, aunque por fin los checos logran la independencia como país, es un momento económico complejo, donde la falta de financiación está a la orden del día. Sin embargo, hay una ebullición de proyectos que salen adelante gracias a artistas y profesionales que tomando de referencia las nuevas tecnologías desarrolladas en el exterior, ponen en marcha proyectos propios. En el año 1943 se crea el *Národní filmový archiv* (Archivo Nacional Checo) que se ocupará de archivar todo el cine checo desde ese momento, salvaguardando las cintas y realizando, desde entonces investigación y recopilación de cine nacional. La Segunda Guerra Mundial y, por consiguiente, la situación política checa, será muy cambiante. La invasión de Checoslovaquia por parte de Alemania hará de esta década una época convulsa, en la que tanto instituciones oficiales como estudios irán cambiando sus nombres, debido a las invasiones y nacionalizaciones. Estos cambios complejizan tener una visión global de lo que ocurrió, es por ello que a continuación presentamos un cuadro con una comparativa del contexto histórico en relación a la creación de los estudios animados, desde la Primera República Checoslovaca hasta el establecimiento del Comunismo:

CONTEXTO HISTÓRICO/ESTUDIOS DE CINE Y ANIMACIÓN		
	HISTORIA	ESTUDIOS
1918	Primera República Checoslovaca	
1925		ELEKTA JOURNAL
1931		Inauguración BARRANDOV
1933	Llegada de los nazis al poder	IRE-FILM
		BARRANDOV rueda su primer película
1935		AFIT
1936		Estudios BATA
1938	Pacto de Múnich	IRE-FILM cierra
1939	Comienza la Segunda Guerra Mundial	AFIT es tomado por los nazis y se convierte en PRAGFILM
	Protectorado de Bohemia y Moravia	
1943		NARODNÍ FILMOVÝ ARCHIV (Archivo nacional checo)
1945	Liberación y fin de la Segunda Guerra Mundial	Nacionalización de BATA
		BATFI V TRIKU
		Nacionalización de la cinematografía checa — ČESKOSLOVENSKÝ STÁTNÍ FILM
1947		STUDIO LOUTKOVÉHO FILMU (Estudio de cine con marionetas)
1948	Comunismo	

Figura 59. Cuadro explicativo del contexto político checo durante la creación de los primeros estudios de animación.

3.1.1. IRE-FILM: Estudio bohemio pionero en animación.

El primer cineasta checo que se especializa en animación es Karel Dodal, que, como hemos comentado anteriormente, comienza trabajando haciendo publicidad en Elekta Journal. La primera película que firma Karel Dodal, y que no forma parte de ningún trabajo publicitario es *Bimbo's Unfortunate Adventure* (*La desafortunada aventura de Bimbo*, Karel Dodal, 1.930). En esta película, el personaje es una copia del payaso Koko, diseñado y animado por Max Fleischer en el año 1924, en el que se mezcla animación con imagen real.

Junto a Karel Dodal trabaja su pareja Hermína Týrlová, que experimenta con animación visionando el trabajo de los americanos. El trabajo conjunto de Týrlová y Dodal en Elekta se acaba en la década de los 30 cuando el director deja la productora por querer realizar sus propias películas. Al mismo tiempo, el matrimonio se rompe y Hermína Týrlová sigue trabajando para Elekta Journal cubriendo el puesto de su exmarido. Por su parte, Karel Dodal trabaja como autónomo mientras sigue con la idea de montar su propio estudio. En

el año 1935 se vuelve a casar con Irena Rosnerová, que sabía de finanzas y organización de empresas, así como de cine, a nivel teórico. Irena Rosnerová es un personaje clave en esta historia, ya que apoya a su marido en la formación de un estudio, que será un negocio familiar en el que acabará trabajando Hermína Týrlová. Este estudio surgirá en el año 1933 con el nombre de IRE-Film, en honor a Irena, que por ese entonces ya porta el apellido Dodalová. Este año coincide también con el ascenso de los nazis al poder en Alemania, hecho que pondrá en peligro la República Checoslovaca, cuya presidencia está en manos de Edvard Beneš.

Para llevar a cabo sus trabajos, Karel Dodal e Irena Dodalová viajan por Europa para visitar otros estudios de animación y ver cómo se llevan a cabo las producciones:

La mención de Dodalova acerca de películas de recortables con figuras de papel que estuvieron probablemente relacionadas con la visita al estudio de Lotte Reiniger y su marido, el cámara Carl Koch, que hizo películas de siluetas. La categoría de películas de recortes podría abarcar en ese momento películas con papeles recortados, el campo principal de, por ejemplo, el alemán Hans Fischerkoesen. Una experiencia interesante para los dos visitantes checos debió haber sido ver la animación con muñecos en el estudio de Vladislav Starevich, que lo había perseguido durante casi 25 años; más tarde hacen lo mejor de esto en sus películas del año 1936 *The secret of the Lucerna Palace* (Tajemství Lucerny) y *The adventures of a Ubiquitous Fellow* (Všudybylovo dobrodružství).⁹⁵

El estudio creado por Karel Dodal será el primero en Praga dedicado a realizar exclusivamente publicidad de dibujos animados. Esta productora consigue una gran relevancia en el país y en cuatro años realiza 25 anuncios publicitarios. Entre sus trabajos, mayormente se realiza animación de dibujos tradicional. Sin embargo, también realizan dos producciones en las que se utiliza *stop motion*. En una de ellas se trata solamente de una sección y en la otra, la animación *stop motion* ocupa la totalidad del anuncio, como en la publicidad de Vitello.

Entre el anuncio de Vitello y los que se realizarán en el estudio de los Dodal como las primeras muestras de *stop motion* firmado, nos encontramos en el año 1933 con una publicidad de Schicht Radion (fig.60) y pasta limpiadora Vim. En este filme, dos de los personajes protagonizan secuencias realizadas mediante *stop motion*, intercaladas con partes de acción real. En este anuncio, titulado *Ženit se a nezoufat!* (*Casarse y no desesperar*, 1933) una pareja discute acerca del presupuesto familiar; tras la disputa, la mujer se queda dormida soñando con una caja de detergente. Es en esta parte en la que tiene lugar la animación. La caja de detergente sigue las instrucciones de su uso y se disuelve en una olla. A su vez, una caja con crema pulidora cobra vida y limpia cubiertos. La ropa se lava y la mujer se despierta. Acto seguido la pareja se reconcilia y las dos cajas, el detergente en polvo Radion y la crema para pulir Vim, son parte del camino que se acerca al altar donde se casa la pareja.

⁹⁵ Eva Estrusková, *The Dodals* (Praga: National Film Archive, 2013), 84. [Traducción propia. Fragmento fuente: "Dodalová's mention about the cut-out films with paper figures was most probably linked with visiting the studio of Lotte Reiniger and her husband, cameraman Carl Koch, who made silhouette films. The category of cut-out film could at that time encompass paper cut-out film, the main field of, for example, the German Hans Fischerkoesen. An interesting experience for the two Czech visitors must have been the puppet animation seen in the studio of Vladislav Starevich, who had pursued it for almost 25 years; they later made the best of it in their 1936 films *The secret of the Lucerna Palace* (Tajemství Lucerny) and *The adventures of a Ubiquitous Fellow* (Všudybylovo dobrodružství)"].

Tres años después de esta publicidad, Hermína Týřlová tendrá la oportunidad de animar, por primera vez, marionetas. Será la encargada de dar vida al famoso Hurvínek y a unos zapateros para un anuncio publicitario.

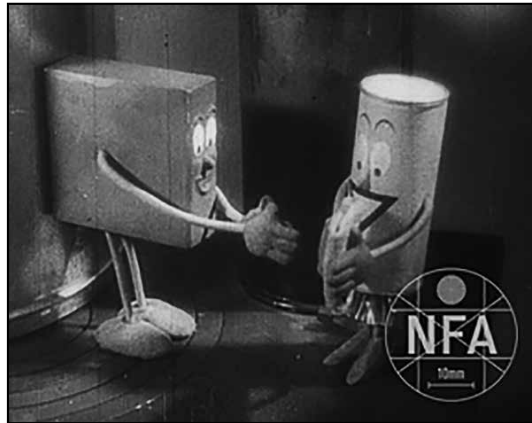


Figura 60. Fotograma del anuncio Ženit se a nezoufat!
(Casarse y no desesperar, 1933)



Figura 61. Fotograma de la película Všudybylovo dobrodružství (The adventures of a Ubiquitous Fellow, Irena Dodalová y Karel Dodal, 1.936)

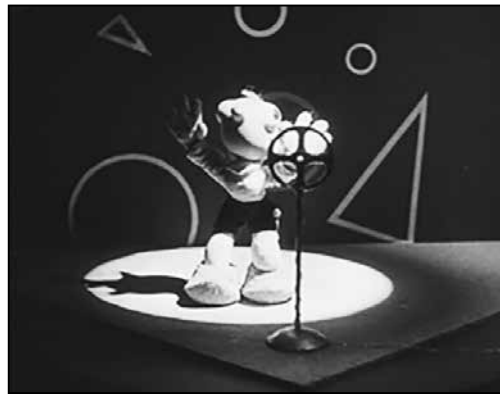


Figura 62. Fotograma de apertura de la película Všudybylovo dobrodružství (La aventura de Všudybyl, Irena Dodalová y Karel Dodal, 1.936)

Všudybylovo dobrodružství (*La aventura de Všudybyl*, Irena Dodalová y Karel Dodal, 1936) está realizada en su totalidad en 2D (fig.61), a excepción de la presentación en la que vemos a Hurvínek, el personaje creado por Skupa que se mueve mediante la técnica del *stop motion* (fig.62). La parte realizada con la marioneta es el preliminar que nos adelanta la conversión de Hurvínek en un dibujo animado. A la famosa marioneta se le cortan los hilos para dotarlo de vida a través de la mano de un manipulador diferente: La animadora Hermína Týřlová. A pesar de que la marioneta está realizada por Jiří Trnka y toda la supervisión de esta película está realizada por el propio Skupa, ninguno de los dos se ocupó de la animación. En el año del estreno de esta película, Trnka estaba acabando sus estudios de arte en la capital checa y es muy probable que no contase con el tiempo suficiente que conlleva el rodaje de un personaje en *stop motion*. Trnka, en estos dos años, estaba centrado en su faceta de pintor, realizando exposiciones y acompañando a Skupa con su teatro de marionetas. Hasta el año 39 su trabajo se centra en ilustrar, pintar y hacer

decoraciones para el teatro nacional. El propio Skupa referente al proyecto *Všudybylovo dobrodružství* (*La aventura de Všudybyl*, Irena Dodalová y Karel Dodal, 1936) se queja de que “Trnka está demasiado ocupado para participar plenamente en la comisión; por lo tanto, difícilmente habría tenido tiempo de supervisar el tedioso trabajo de animar al títere.”⁹⁶ Además, se debe resaltar que Trnka dibuja, diseña los personajes y los construye pero no los anima, siendo Břetislav Pojar, como veremos, la persona que da vida a muchos de sus muñecos.

Esta publicidad con Húrvínek como protagonista, junto al anuncio de zapatos realizado el mismo año, son trabajos puntuales en los que el *stop motion* se utiliza de manera aislada en publicidad, como ocurría con el de Vitello. Al igual que pasaba en los inicios de la animación *stop motion* en el resto de Europa, en el caso checo también debemos diferenciar entre las primeras apariciones de la técnica, de la primera película con una narración ideada para ser protagonizada por marionetas.

En el cortometraje *Tajemství Lucerny* (*El secreto del Palacio Lucerna*, Karel Dodal e Irena Dodalová, 1936) se mezclan la animación de dibujos con el *stop motion* tridimensional. El primer plano nos presenta la plaza de Wenceslao en Praga para pasar a una cartela que pone “Escuela de detectives”. En este plano vemos la clara influencia de los dibujos animados americanos para pasar al primer plano compartido con marionetas: Un general y el detective que es llamado para investigar unos golpes que se escuchan alrededor del edificio Palacio Lucerna (fig.63). Este edificio se encuentra entre la transición del Art Nouveau a los edificios modernos. Data de los años 20 y posee una galería en la parte baja que conecta dos calles del centro. El ingeniero, diseñador y constructor Václav Havel, el mismo que años antes, se encargó de la realización de los estudios Barrandov. En este pasaje podemos encontrar negocios y cafeterías. El detective sale a la calle y en este plano observamos la maqueta construida para el personaje (fig.64). Siguiendo un rastro de huellas, nuestro protagonista descubre un grupo de zapateros que explican que hacen zapatos para multitud de necesidades; zapatos de trabajo, de baile, para ensuciarse, para la carretera, pero de calidad y elegantes. Así reza el slogan de la marca de zapatos Krása que nos indica que se encuentran en el pasaje Lucerna y se trata de unos zapatos de gran calidad, hechos a mano y elegantes. En el plano final (fig.65), los artesanos cantan acerca de las virtudes de los zapatos y el detective nos lo verifica como público. En esta publicidad, Týrlová anima todos los muñecos y maneja hasta siete en la pantalla. La calidad es buena y no solamente maneja el *acting* de los personajes, sino que es relevante el uso que hace de las bocas cuando al inicio del cortometraje el general pide ayuda al detective. Realizar este plano es de gran complejidad y Týrlová lo resuelve con muy buena calidad. El cortometraje es bastante largo para tratarse de una publicidad realizada con animación, si lo comparamos con las actuales y conlleva bastante trabajo.

Dos años después de que estos personajes para la publicidad de Krása sean animados, el pacto de Múnich tiene lugar. Este pacto consistía en desmembrar Checoslovaquia para anexarse a Alemania. Este tratado se oficializa el 29 de septiembre del año 1938, en el que se decide el futuro de Checoslovaquia por parte de Italia, Alemania, Francia y Gran

⁹⁶ Eva Strusková, *The Dodalds*, 127. [Traducción propia. Fragmento fuente: “Skupa in his correspondence complained that Trnka was too busy to fully engage in the commission; he thus hardly would have had time to supervise the tedious work of animating the puppet”].



Figura 63. Fotograma del anuncio publicitario *Tajemství Lucerny* (*El secreto del Palacio Lucerna*, Karel Dodal e Irene Dodalová, 1936).



Figura 64. Fotograma del anuncio publicitario *Tajemství Lucerny* (*El secreto del Palacio Lucerna*, Karel Dodal e Irene Dodalová, 1936).



Figura 65. Fotograma final de *Tajemství Lucerny* (*El secreto del Palacio Lucerna*, Karel Dodal e Irene Dodalová, 1936) en el que se descubren a los zapateros causantes de los ruidos.

Bretaña. Los checos pierden aliados y apoyo, lo que ocasiona que el presidente de la República, Edvard Beneš, acepte bajo su responsabilidad y sin aprobación parlamentaria, las condiciones dictadas. Acto seguido, cesa de su puesto y se traslada a Gran Bretaña. Esta derrota sin lucha hizo mella en los checos, que sintieron gran impotencia en esta situación, ya que tuvieron que ceder tierras a Alemania, además de anexarse a ella. Por lo tanto, la República perdió, además de extensión, que se vio menguada un tercio, parte de su industria.⁹⁷ Este cambio, en relación a la animación, implica el cierre de IRE-Film y el cese de un trabajo que comenzaba como distintivo checo. El estado cambia a Checo-Eslovaquia y, aunque intenta mantener las mejores relaciones posibles con Alemania, es ocupada por los alemanes el 15 de Marzo de 1939. Este mismo mes, el país pasa a convertirse en el

⁹⁷ Petr Čornej y Jirí Pokorný, *Historia breve de los países checos* (Praga: Práh, 2015), 55-56. [Fragmento fuente: "La aprobación del dictado de Munich obligó a Checoslovaquia a ceder el territorio poblado por los sudetes alemanes, donde, después de unirse al imperio, se desató sin dilación el terror nazi. En los meses siguientes Checoslovaquia hubo de satisfacer también las pretensiones territoriales de Polonia (en las regiones de Těšín y Spiš) y de Hungría (la región sur de Eslovaquia y la Rusia Subcarpática). Así, la República perdió sus fortificaciones fronterizas, importantes cuencas de carbón, parte de su industria ligera y algunos nudos ferroviarios. La extensión total del Estado se redujo a un tercio, aproximadamente"].

Protectorado de Bohemia y Moravia. Esto ocasiona el exilio de multitud de personas, entre ellos artistas como los Dodal, que emigran a Estados Unidos y separan su camino del de Hermína Týrlová que permanece en el país en búsqueda de un nuevo empleo. Este hecho la llevará a trasladarse a Zlín para proponer un proyecto propiamente checo a los estudios de Bat'a.

3.1.2. Los estudios Barrandov: El Hollywood europeo.

En el año 1931, Miloš Havel, propietario también de los estudios LucernaFilm, inaugura los estudios Barrandov (en Praga), en los que la primera filmación se realiza en el año 1933. El apellido Havel es famoso en la actual Chequia por ser compartido por el hermano de Miloš Havel, Vaclav Havel, ingeniero civil que será padre del futuro presidente de Checoslovaquia, portador del mismo nombre: Václav Havel. A pesar de que la situación política es compleja y vendrán tiempos convulsos, el cine bebe del exterior y surge un impulso checo. En un inicio, no son estudios específicos de animación, pero sí contarán con producciones animadas en el futuro.



Figura 66. Logotipo de los estudios Barrandov.

El año 1939 para estos estudios significa convertirse en botín de guerra, siendo retirado de manos checas para ponerse bajo el mando alemán. La compañía desaparece como tal y se reemplaza por la recién creada alemana PragFilm en el año 1941, que se centrará en hacer propaganda del Tercer Reich. Havel huye a Austria y finalmente a Alemania, donde muere en el año 1968.

En mayo del año 1945, durante el levantamiento de Praga, los estudios sufren daños en varios edificios, siendo algunos hasta quemados. La producción no se para, pero los estudios, tras la liberación, no vuelven a manos de sus dueños originales, ya que la empresa es nacionalizada y Havel, establecido en Múnich nunca volverá a su tierra natal.⁹⁸ En este mismo año comienzan las nacionalizaciones por parte del presidente Edvard Beneš. Tras la liberación, el nuevo gobierno checoslovaco, mayoritariamente ocupado por comunistas, trajo consigo el Programa Gubernamental Košice, que establecía un sistema de democracia popular y con el que el presidente quería traer cambios sociales.

En esta etapa las bases materiales se crearon con la expropiación de los bienes de los alemanes, los húngaros, los traidores y los colaboracionistas por decreto del Presidente de la República de 19 de Mayo de 1945 y, además, con la nacionalización de las minas y

⁹⁸ «Historia de Barrandov», Web de los estudios Barrandov, consultada el 25 de marzo de 2020. <http://www.barrandov.cz/en/clanek/history/>

la industria clave, los bancos, las compañías de seguros privadas y la industria ligera por decreto de 28 de octubre del mismo año. Dos terceras partes del potencial industrial de la república pasaron a ser propiedad del Estado.⁹⁹

Estas nacionalizaciones afectan también al cine, tanto a la producción como a la distribución. Es el año en el que nace la *Československý státní film* (Película del Estado Checoslovaco) que,

desde ese momento absorbía toda la actividad cinematográfica de la nación. Los nuevos directivos del cine checo aprobaron sin reservas los planes del estudio de dibujos y muñecos animados, y su labor pudo proseguir normalmente, incluso acrecentada en medios materiales.¹⁰⁰

Esta nacionalización será la primera de muchas que vendrán, ya que en el año 1948, con la llegada del Comunismo, Barrandov vuelve a ser nacionalizado, junto con toda la industria del cine y pasa a convertirse en la sede cinematográfica principal en la que se realizan multitud de películas, además de trabajos de propaganda para el gobierno.

Los estudios Barrandov son considerados el Hollywood de Europa y permanecen activos hoy en día. Fueron creadores de más de 2.500 películas y se encargaron hasta la actualidad, de crear y promover el cine checo además de alquilar su espacio para la realización de películas extranjeras. Para el campo de la animación *stop motion*, nos resultan relevantes, ya que en sus instalaciones se creará una sección encargada del cine de animación con marionetas.

3.1.3. Atelier Filmových Triku (AFIT): Los nazis contra Disney.

Un año antes de que los Dodal crearan sus anuncios publicitarios en *stop motion*, ya se había creado otro pequeño estudio cuya fundación la realizan Vladimír Novotný y Joseph Vácha junto a Jaroslav Jílovec y Josef Říha, en el año 1935. El nombre de este estudio es *Ateliér Filmových Triků* (AFIT), que traducimos literalmente como el Estudio de Películas de Truco. Originalmente, estaba ubicado en la calle Štěpánská de Praga, y más tarde, en Smíchov, en la calle Klicperova. Su trabajo, en principio, se trató de la realización de pequeñas publicidades, subtítulos o decorados para otras producciones. Cuando los checos pierden su independencia y son invadidos por los alemanes, los estudios son tomados por los nazis. AFIT pasa a estar bajo la administración de *Pragfilm* y su cometido pasa a ser el de realizar películas de dibujos animados que compitan con el gigante Disney, que había tenido un gran éxito en los cines de Praga con su película *Snow White and the seven dwarfs* (*Blancanieves y los siete enanitos*, David Hand, Perce Pearce, Larry Morey, William Cottrell, Wilfred Jackson y Ben Sharpsteen, 1937).

En un inicio, el estudio era pequeño, no contaba con más de seis personas, pero bajo el mando alemán va reclutando estudiantes de Arte y el estudio pasa a tener 140 personas forzadas a trabajar que, durante seis años, aprenden a realizar animación 2D con mucha calidad¹⁰¹:

Ellos tenían preparada mano de obra porque como las universidades estaban cerradas, los estudiantes de arte, incluidos Břetislav Pojar (...) y Zdenka (Pvliná Hrachovcova) Najmanová (más tarde Deitchová, 1928-), llegaron a AFIT a trabajar.¹⁰²

⁹⁹ P Čornej y Pokorný, *Historia breve de los países checos*, 64.

¹⁰⁰ Carlos Fernández Cuenca, *Jiri Trnka* (Madrid: FilMOTECA Nacional de España, 1965), 14.

¹⁰¹ Edgar Dutka, en conversación con la autora en junio de 2018.

¹⁰² Maureen Furniss, *Animation the global history*, (Reino Unido: Thames & Hudson, 2017), 166. [Traducción

La razón del cierre de escuelas en el año 1939 surge como consecuencia de la muerte de un estudiante. Tras la creación del Protectorado, los checos seguían reivindicando su cultura y manifestaban su descontento con la situación participando en diversas fiestas nacionales. Una de estas manifestaciones fue el aniversario de la creación de Checoslovaquia donde murió el estudiante de medicina Jan Opletal a manos de un policía alemán. Con motivo de su entierro tuvo lugar otra manifestación, que sirvió de pretexto a los invasores para clausurar escuelas superiores. Muchos estudiantes fueron llevados a campos de concentración. Con esto, los ocupantes pretendían quebrantar la intelectualidad checa.¹⁰³

En el año 1941, el líder nazi Joseph Pfister se hace cargo de lo que había sido el estudio AFIT para convertirlo en una gran compañía. La dirección artística es cedida a Richard Dillenz, cineasta y animador. Este austríaco no contaba con demasiada experiencia y su puesto es cedido a Horst von Möllendorff, de Berlín¹⁰⁴.

Tras un intento inacabado de largometraje (*Orpheus a Euridika, Orfeo y Euridyce*), el estudio produce sin éxito *Zauberlehrling (El aprendiz de brujo)*: Dillenz fue eliminado de su rol y de manera no oficial sustituido por Zdeněk Reimann. En 1943, prag-Film Company adquirió el estudio e hizo de él un departamento especial dedicado a la animación, llamado ahora Zeichenfilmabteilung der Prag-Film A.G. Sin embargo, permaneció bajo el control del Ministerio de Propaganda Alemán.¹⁰⁵

A causa de la Segunda Guerra Mundial, en el año 1944, los estudios cierran y sus trabajadores son amenazados por el Tercer Reich, que estaba finalizando. Al finalizar la Guerra, los trabajadores del estudio, se unen para seguir con su trabajo. Contaban con un estudio equipado y experiencia, por lo que deciden contactarse con Jiří Trnka, que se convertirá en el director de los futuros *Bratři v Triku*.

propia. Fragmento fuente: “They had a ready workforce because, as universities were closed, art students, including Břetislav Pojar (...) and Zdenka (Pvlná Hrachovcova) Najmanová (later Deitchová, 1928-), came to AFIT to work”].

¹⁰³ Čornej y Pokorný, *Historia breve de los países checos*, 59. [Fragmento fuente: “Tuvo una dimensión política evidente la manifestación habida el 28 de octubre de 1939 con ocasión del aniversario del surgimiento de Checoslovaquia. En el curso de la misma fue herido de muerte por un policía alemán el estudiante de medicina Jan Opletal. La nueva manifestación organizada con motivo del entierro de Jan Opletal sirvió de pretexto a los ocupantes para proceder a la intervención más brutal hasta entonces: el 17 de noviembre de 1939 fueron clausuradas todas las escuelas superiores checas, muchos estudiantes fueron llevados a campos de concentración y fusilados 9 de los dirigentes del movimiento estudiantil. Con estas acciones represivas los ocupantes pretendían quebrantar las fuerzas de la intelectualidad checa como destacamento dirigente del pueblo. Al mismo tiempo, con ello centraban la atención del mundo en su brutal procedimiento. Más tarde, el 17 de noviembre se convirtió en Día Internacional de los Estudiantes”].

¹⁰⁴ Giannalberto Bendazzi, *Cartoons. 110 años de cine de animación* (Madrid: Ocho y medio, 2003), 162. [Fragmento fuente: “La dirección artística fue confiada a Richard Dillenz, un austríaco sin experiencia, que se marchó después del fracaso de una tentativa del largometraje operístico *amateur* inspirado en Orfeo y Eurídice. Antes de la llegada del sustituto de Dillenz, Horst von Möllendorff de Berlín, se convirtió en el nuevo director artístico”].

¹⁰⁵ Marco Bellano, *Václav Trojan: Music Composition in Czech Animated Films* (Reino Unido: CRC Press, 2019), 37. [Traducción propia. Fragmento fuente: “After an unfinished attempt at a feature-length film (*Orpheus a Euridika, Orpheus and Euridyce*), the Studio produced the unsuccessful *Zauberlehrling (The Sorcerer’s Apprentice)*: Dillenz was thus removed from his role and unofficially substituted by Zdeněk Reimann. In 1943, the prag-Film Company acquired the Studio and made it a special department dedicated to animation, now named Zeichenfilmabteilung der Prag-Film A.G. However, it remained under the control of the German Ministry of Propaganda”].

Los trabajadores del Pragfilm alemán, anteriores AFIT, se unen y pasan a formar parte de *Krátký Film Praha*, creándose en un primer momento *Bratři v Triku* y posteriormente el *Studio Loutkových filmu Praha*, que actualmente forman parte de los *Krátký Film Praha S.A.*, de los que pasamos a hablar a continuación.

3.1.4. *Krátký Film Praha A.S.*

Krátký Film Praha A.S. es una compañía productora de cine checa que actualmente cuenta con más de cincuenta años de experiencia en el sector. La palabra *Krátky* significa corto; en conjunto con *film* o *filmu* significa cortometraje. Es una palabra que nos vamos a encontrar asociada a los grandes estudios de animación, tanto en Praga como en Zlín. Para comprender como comenzaron estos estudios debemos retroceder en el tiempo hasta analizar los estudios sucesores de AFIT, los llamados *Bratři v Triku* y el *Studio Loutkových filmu Praha*, ambos esenciales si queremos hablar de la producción animada checa, en especial de *stop motion*. Los cineastas que trabajaban en AFIT, fundan el primer estudio de animación de dibujos uniéndose a *Krátký Film*, empresa que contendrá ambos estudios y que en el año 1.991 se convertirá en Sociedad Anónima con el nombre de *Krátký Film A.S.* Este estudio no solamente realizó animación, sino que fue abriendo su abanico hasta contar con la realización de documentales y películas de carácter educativo. Esta productora tiene una extensa filmoteca en la que se incluyen las películas *stop motion* realizadas con marionetas

Actualmente se compone por:

- *Studio Bratři v triku*
- *Studio loutkového filmu*
- *Studio J. A. Komenského*
- *Studio HaD*
- *Studio Kunc*

Los tres últimos estudios enumerados se dedican a cine de acción real y documental. Los dos primeros, son los que nos conciernen. Para mayor comprensión de la conformación de los estudios, que han pasado por varios cambios de nombre según la situación política, a continuación, se presenta un esquema en el que vemos la evolución y crecimiento de los mismos:



Figura 67. Esquema explicativo de la creación y evolución de los estudios Krátký Film desde el año 1.945.

Estudios *Bratři v Triku*.

Una vez finalizada la Guerra, se funda en Praga el estudio *Bratři v Triku* con las personas que comenzaron trabajando en AFIT bajo el mando de los alemanes.



Figura 68. Logotipo del estudio *Bratři v Triku*.

Tres días después de la liberación reuniéndose en Praga Jiri Brdecka, Stanislav Látal, Eduard Hofman y Jan Kadar, que habían intervenido en los pocos films de dibujos animados hechos durante la ocupación y la guerra, y decidieron crear en los estudios Barrandov, los mejores del país, un departamento para la asidua elaboración del género, en el que habían demostrado aptitud e inteligencia.¹⁰⁶

Este estudio se llamará *Bratři v triku*, que es un juego de palabras checo que se traduciría como algo similar a *los hermanos en truco/camisa*. La palabra checa *bratři* significa hermano y *v triku*, literalmente significa “en una camisa”. El término *triku* significa también “truco”. Por lo tanto, el nombre del estudio es un juego de palabras que hace referencia a las películas de trucaje. El logotipo, diseñado por el ilustrador Zdeněk Miler, son tres hermanos que se encuentran metidos en una única camisa de rayas. La misma camisa que hace referencia a los trucos (fig.69).



Figura 69. Fotograma de la película *Špalíček (El año checo, Jiří Trnka, 1947)*.

La directiva decide que la mejor persona para dirigirlo es un artista, ya que cuenta con conocimientos tanto de dibujo como de modelado y talla. Este perfil también les parece positivo, ya que, al tratarse de un artista plástico no está inmerso en el mundo del cine, pudiendo así dar un punto de vista diferente. La persona elegida para este cometido será el titiritero Jiří Trnka, que permanecerá al frente durante dos años. En el momento del

¹⁰⁶ Carlos Fernández Cuenca, *Jiri Trnka* (Madrid: Filmoteca Nacional de España, 1965), 13.

ofrecimiento, acepta porque le gusta el trabajo que realizan en el estudio, sin embargo, prefiere no ser empleado directo y trabajar por su cuenta. Las animaciones que realiza en un inicio son 2D.¹⁰⁷ La primera película en la que participa Trnka es *Misa Kulicka (El osito Misa)*, Eduard Hofman, 1945), un personaje que creó él mismo a través de ilustraciones para cuentos de Menzel. No la dirige, pero sí que se utilizan sus diseños y se embarca en la producción. Tras estas películas le siguen algunos títulos realizados también con la técnica del dibujo como *Zasadil dedek repu (El abuelo sembró una remolacha)*, Jiří Trnka, 1945), que comienza sin haber finalizado el osito Misa y *Dárek (El regalo)*, Jiří Trnka, Hofman y Brdečka, 1946), en la que se intercala la filmación de acción real con los dibujos. Ese mismo año, la animación checa se pone en el mapa y se muestra como posible competidora de Disney, gracias a *Zvírátka a petrovští (Animal y perejil)*, Jiří Trnka, 1946), que se hace con el premio al mejor cortometraje en el Festival de Cannes, junto a otro título checo de Zeman, del que hablaremos más adelante. En ese mismo año, Trnka también ejerce de director artístico y se encarga del guión junto a Jiří Brdečka, de *Pérák a SS (El saltarín y las SS)*, Jiří Trnka y Jiří Brdečka, 1946) en que se mezclan fondos de imagen real con animación 2D.

Además de Trnka, cooperaron en este estudio personas como Břetislav Pojar, Jiří Brdečka o Zdeněk Miler, creador del famoso topo checo *Krtek*. Entre los cineastas contemporáneos se encuentran, por ejemplo, Michaela Pavlátová, Pavel Koutský o Gene Deitch. Uno de los objetivos del estudio era y es actualmente, crear películas animadas de todos los géneros. Hasta el año 2000 se encargarán de la creación de más de 1.600 películas. Los personajes creados para estas animaciones pasarán a conocerse como pertenecientes a la llamada *Escuela de Cine Checo*.

Studio Loutkoveho Filmu: Los estudios de Trnka.

Este estudio, formado dos años después de *Bratři v Triku* surge de la mano de Trnka y otros animadores interesados en la animación con marionetas. El *Studio Loutkoveho Filmu* (Estudio de películas de títeres) de Trnka fue fundado en el año 1947 y se caracterizó por un gran trabajo artístico y técnico que partió de lo tradicional para realizar sus proyectos. Este estudio, activo a día de hoy, se especializó en animación con muñecos, convirtiéndose en el pionero de esta técnica. Dentro del *stop motion*, su especialidad es la del uso con marionetas, pero también trabajan con plastilina, pixilación y semi-plástica, una especialidad checa dentro del *stop motion*.

La figura de Trnka, a pesar de que no es la primera persona en realizar animación *stop motion*, es muy relevante y su relación con el teatro de marionetas se pone de manifiesto en sus películas. Comprendió el cine como un medio que le impulsó a trasladar todas sus intenciones artísticas y nunca tuvo miedo de la tecnología con la que se manejaba, debido a que vio en el cine una gran posibilidad para dar vida a su trabajo.¹⁰⁸ Este pensamiento se repetirá en los creadores de *stop motion* checos, la gran mayoría estudiantes de escuelas de arte que entienden la animación *stop motion* como otro medio de expresión artística, que trasciende más allá de la pura técnica.

Como ya sabemos, Trnka proviene del mundo de las marionetas y aunque es

¹⁰⁷ Edgar Dutka (guionista, escritor y docente), en conversación con la autora, junio de 2018. Praga.

¹⁰⁸ *Czech animated film 1934-1994*, (República Checa: Ministry of Czech Culture, KF a.s. Prague y Estudios Zlín, 1994), 15. [Traducción propia. Fragmento fuente: "What is fundamental about Trnka's approach to animated film is that he was not afraid of its complicated and as yet unfathomed technology, and correctly understood the possibilities it offered"].

ilustrador infantil, lo que le apasionaba era hacer títeres. Por esta razón, eligió a los tres o cuatro mejores animadores que conocía del estudio y con ellos comenzó a hacer títeres animados. La primera película que realizan es *Špalíček (El año checo, Jiří Trnka, 1947)*¹⁰⁹, un largometraje conformado por la compilación de cortometrajes de corte popular. El primero de los cortometrajes que realiza es *Betlem (El Belen, Jiří Trnka, 1946)* que cuenta la llegada del invierno y con él, la adoración al Niño Jesús. En un principio lo inició como cortometraje independiente, pero tras finalizarlo y antes de lanzarlo al público decidió que no debería quedar como una obra aislada. De ahí surgió la idea de integrar dicho corto en un ciclo costumbrista que reflejara las tradiciones populares checas a través de las estaciones¹¹⁰. Tras la realización de este cortometraje, sigue elaborando otros que conformarán los episodios de la película compilatoria.

La primera parte del largometraje comienza con el cortometraje titulado *Masopust* (Carnaval) con el argumento del mismo nombre y donde participan innumerables personajes. La segunda parte trata de la primavera y lleva el mismo título en checo, *Jaro* (primavera). La tercera parte titulada *Legenda o sv Prokopu (La Leyenda de San Procopio)* nos cuenta la historia del primer santo cristiano de la cultura checa. La cuarta parte narra una procesión dedicada a este mismo santo, titulada *Pouť (La Procesión)*. La quinta parte nos presenta una fiesta en un pueblo celebrando la llegada del otoño. Su título es *Posvícení (Fiesta en la aldea)* y el último cortometraje con el que se cierra este políptico animado es en realidad, el primero que Trnka realizó y a partir del cual conformó la totalidad del filme: *Betlém (El Belen)*.

La temática costumbrista y popular rememora a las primeras historias de los teatros ambulantes, que seguirá teniendo importancia en la animación *stop motion* checa. Las marionetas, realizadas en madera con rostros pintados a mano, con una única expresión, son de corte sencillo y nos trasladan al mundo de los títeres del que proviene Trnka. La película se nos muestra como un canto al pueblo checo, que por fin ha quedado liberado.

A partir de esta película animada con títeres, Trnka seguirá valiéndose de esta técnica hasta casi entrados los años 60. Toda esta obra que generará a partir de la llegada del Comunismo en el año 1948, la analizaremos en el siguiente capítulo.

3.1.5. Los estudios de Zlín: Tomáš Baťa, Týrlová y Zeman.

Los estudios Zlín se sitúan en la ciudad del mismo nombre, perteneciente a la zona de Moravia, conocida por sus vinos y la industria textil especializada en zapatos, que



Figura 70. Edificio que forma parte de los estudios en el Zlín.

¹⁰⁹ Edgar Dutka (guinista, escritor y docente), en conversación con la autora en junio de 2018. Praga.

¹¹⁰ Carlos Fernández Cuenca, *Jiri Trnka*, 18.

actualmente opera a nivel internacional. Parte del éxito de Zlín se debe al empresario Tomáš Baťa, que comenzó su industria zapatera para posteriormente fundar unos pequeños estudios de cine con los que abastecer la publicidad de su producto y acabar fundando una Universidad.

La ciudad de Zlín no tiene nada que ver con otras ciudades checas como Pilsen o Praga, famosas por su arquitectura que atrae numerosos turistas. Zlín es una ciudad pensada y creada para abastecer un núcleo industrial, por lo que la presiden grandes bloques de ladrillo y edificios de estilo funcionalista que fascinaron al propio Le Corbusier.

Tomáš Baťa creó viviendas para sus trabajadores y las situó cerca de la fábrica, así como comercios anexos para que los residentes no tuviesen la necesidad de tener que trasladarse desde otros puntos de la ciudad para trabajar. Las zonas verdes son extensas, como en casi todo el país, y el área cercana a Zlín de Kudlov permitió la construcción de unos grandes estudios de cine que con el tiempo se especializaron en animación y que contienen en su catálogo de creaciones una cantidad considerable de *stop motion*.

Tomáš Baťa era una persona interesada en la tecnología, en el progreso, la educación y la cultura. Estos fueron los pilares sobre los que fundó todo su imperio. Sus viajes a Alemania y Estados Unidos le hicieron recapacitar acerca de la organización de las empresas y siguiendo el modelo americano, cambió el negocio y transformó su ciudad natal en industrial. Pero estos cambios no fueron solamente respecto a la industria, sino que tocó lo social y cultural. Además de construir un trazado de carreteras, reubicó a artesanos y ganaderos en su industria, convirtiéndolos en chóferes y dándoles viviendas en edificios que el propio Baťa construyó para ellos.¹¹¹

Baťa era amante del cine y la cultura y como parte de su proyecto de mejora en la ciudad de Zlín, construye unos estudios de cine. Su fin, en un primer momento, era el de realizar publicidad para utilizarla en la venta de sus productos. Los estudios comienzan a construirse en el año 1936 y se ponen en funcionamiento tras la llegada de jóvenes cineastas de Praga.



Figura 71. Placa de los estudios de cine de Zlín en Kudlov.

¹¹¹ Jiří Madzia (ed.), *Začalo to Ferdou Mravencem* (Zlín: Vydal Filmfest, 2015), 6. [Traducción Ondřej Janeček. Fragmento fuente: “Baťovský typ podnikání inspirovaný především americkými vzory se neomezil jen na pouhé využití nekvalifikovaných pracovních sil v okolí závodu. Vznik a rozvoj baťovského obuvnického impéria doprovázely proměny celé podnikatelské filozofie i proměny průmyslového města a regionu. Byly to proměny urbanistické, sociální a kulturní provázené budováním komunikací, energetiky, bytové a veřejné výstavby, služeb, základního a odborného školství, zdravotnictví s důrazem na prevenci a přirozený vznik a růst kulturní nadstavby”].

Bat'a estaba buscando un buen lugar para construir su estudio, que finalmente fue a 3 km de donde estamos. Es en el pueblo más cercano, que se llama Kudlov y de ahí que muchas veces se llamen estudios Kudlov. Simplemente lo construyó allí por ser el pueblo más cercano, cuyo entorno estaba habitado por personas trabajando en el cine, entre ellos el primer checo que recibió un Óscar: Elmar Klos, con su película *Obchod na Korze (La tienda en la calle mayor, 1965)*. (...) Bat'a se inspiraba en Estados Unidos para su negocio, por lo que envió a parte de estos trabajadores de cine a Disney para ver cómo funcionaban los estudios allá. Por lo que si vemos los estudios de Baťa, el concepto es muy parecido. Tanto Disney como Bat'a querían que los empleados estuviesen cerca de dónde trabajaban y no perdieran mucho tiempo en el traslado y fuesen un grupo familiar. Por eso tuvo la solución arquitectónica basándose en el funcionalismo, ya que alrededor de los estudios se construyeron las casas de los trabajadores.¹¹²

Además de los estudios de cine, como parte de una futura estructura cultural, se construyen cines alrededor de los centros de producción. La educación siempre jugó un papel importante en la ciudad de Zlín, por lo que Baťa también fundó una serie de escuelas:

Basándose en sus habilidades, se les daba la oportunidad de continuar con su educación en la *Bata Industrial School (1937)*, o también en la escuela de élite para directivos *Tomasov (1938)*. *The art school (1939)* recibió a personas con talento para las artes. Además de estas escuelas especializadas, se crearon en Zlín escuelas secundarias-la escuela de enseñanza secundaria (1936), y la escuela de negocios (1937).¹¹³

Además de estas escuelas especializadas, como elemento complementario a los cines y los estudios, el profesor Jaroslav Novotný, de la escuela experimental Masaryk Bursary tuvo la idea de crear una escuela permanente en los estudios. A la par que se crean todos estos elementos de apoyo cultural, surge el Festival de Cine de Zlín. Se trata del festival de cine infantil y juvenil más grande y antiguo del mundo que actualmente sigue en activo celebrando su 60 edición en el año 2020. Todo esto, ofrecerá a los cineastas un espacio de creación futuro.

Además de la escuela, el éxito de los anuncios publicitarios creados en los estudios y las películas experimentales, en Zlín se realizaron dos documentales que representan la culminación del trabajo de entreguerras: *The Last Summer with TGM (El último verano con TGM, 1937)* que narra parte de la vida de Tomáš Garrigue Masaryk y *Krise (Crisis, Herbert Kline, 1939)* que acaba convirtiéndose en un documento en favor de la futura invadida Checoslovaquia.

La ocupación alemana provoca la paralización de producciones en Zlín, al igual que sucede en los estudios Barrandov de Praga, aunque los cineastas checos siguen produciendo con mensajes ocultos para la continuación de su cultura. Tras la creación del Protectorado, Mary Baťová, la mujer de Baťa, regresa a Zlín para seguir con los proyectos de la familia y proteger la empresa. Sus fábricas se convierten en un núcleo anti-nazi y favorecen la migración desde Praga de familias que estaban en peligro.

¹¹² Zdeněk Krupa (director de fotografía de Karel Zeman) en conversación con la autora, mayo de 2018 en Zlín.

¹¹³ Zdeněk Pokluda, *From Zlin into the world: the story of Tomas Bata* (Zlín: Thomas Bata Foundation, 2015), 57. [Traducción propia. Fragmento fuente: "Based on their abilities they were then given an opportunity to continue their education at the *Bata Industrial School (1937)*, or even at an elite school for managers *Tomasov (1938)*. *The Art School (1939)* catered to people with a talent for the arts. Apart from these specialized schools, new secondary schools also were established in Zlin-the grammar school (1936), and the business academy (1937)"].

Los estudios situados en el pueblo de Kudlov, en Zlín, siguen actualmente en pie. Sin embargo, años atrás cesaron su actividad como estudios de animación, y hoy en día son los portadores del legado de los pioneros checos, albergando muchas de las maquetas y muñecos utilizados para rodar cientos de películas animadas. Asimismo, la escuela de animación sigue en activo, aunque las últimas producciones que se realizaron no están hechas siguiendo la técnica de la animación *stop motion*.



Figura 72. Busto de Karel Zeman que preside la entrada a los estudios.

Los estudios se conocían con el nombre de Estudios Zlín o Estudios Kudlov, aunque su nombre oficial era *Filmové ateliéry Baťa* (FAB) que se traduce como Estudios de cine Baťa. El 27 de octubre de 1945 los estudios son nacionalizados y de nuevo con la llegada del comunismo, período en el que pasan a llamarse Estudios Gottwaldov. A la ciudad de Zlín le sucede lo mismo y hasta el año 1990 su nombre original es cambiado en honor al primer presidente comunista de Checoslovaquia, Klement Gottwald, que, aunque su mandato duró hasta el 53, se mantuvieron los renombramientos hasta la caída del Comunismo. Esta es la razón por la que cuando repasamos las producciones realizadas en los años 50 en el estudio aparezca como productora el estudio Gottwaldov. Este renombramiento también afectó a la plaza principal de Bratislava (actual capital eslovaca).

Actualmente, al subir al monte del pueblo Kudlov, a 3 km de Zlín, nos recibe el retrato esculpido de Karel Zeman (fig.73) y unos edificios en total consonancia con el estilo funcionalista creado por el empresario de los zapatos. Al entrar en el edificio 22 de los

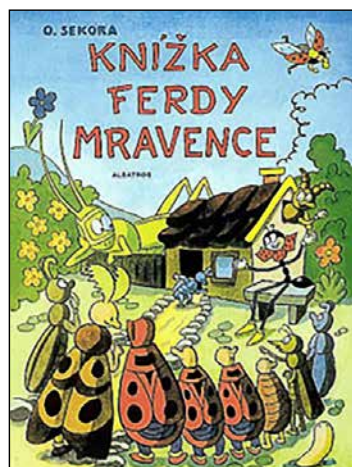


Figura 73. Portada de uno de los cómics de la hormiga Ferda, creada por Sekora.

estudios, observamos muchas de las marionetas o maquetas utilizadas en las producciones. Tras caminar unos pasos, nos adentrarnos en lo que fueron sets de rodaje en los que Hermína Týrlová creó la hormiga morava más famosa de la animación *stop motion*. Aunque en Praga ya se habían fundado los primeros estudios de animación y cine, la producción en Zlín fue muy elevada, debido a la migración de cineastas desde la capital checa.

En el interior de este edificio 22 nos adentramos en un pasadizo a través del tiempo que nos traslada a la década de los 40, donde observamos el personaje más famoso dentro de la animación *stop motion* checa, realizado por la pionera en este estudio, Hermína Týrlová. La hormiga Ferda y algunos de sus compañeros de reparto nos observan desde su urna. Si nos fijamos en sus dimensiones y materiales, así como su composición y tamaño, somos trasladados a las urnas que contienen marionetas en Pilsen o Prachaticce. Esta famosa hormiga y su creadora fueron las pioneras en un país donde el mundo de las marionetas y la animación eran frecuentados por hombres. Hermína Týrlová nace en el año 1900 en Březové Hory, cerca de Příbram. La menor de cinco hermanos, se queda huérfana a muy temprana edad y acaba viviendo en Praga, que se convertirá en su hogar durante un tiempo. Aunque sabemos que Týrlová comenzó trabajando con Dodal en animación, su fascinación por las marionetas es fruto de la admiración del trabajo de su padre ebanista. Aunque Týrlová ya había animado la famosa marioneta de Skupa y otras tantas para publicidad durante su etapa en Praga, es en Zlín donde se le presenta la oportunidad de poder realizar una película enteramente con marionetas y decorados, sin ser su cometido la publicidad. Como hemos visto, la animadora debe huir de Praga, debido a la invasión nazi y se asienta en Zlín con la idea de poder realizar algo puramente checo. Es por eso que recurre al personaje creado por Ondřej Sekora, una hormiga llamada Ferda, muy popular protagonizando tiras de cómic en los periódicos (fig.74).

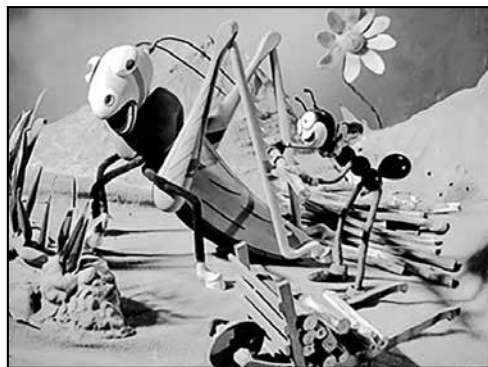


Figura 74. Fotograma de la película Ferda Mravenec (La hormiga Ferda, Hermína Týrlová, 1944)

Týrlová propone a los estudios la realización de la película con esta hormiga como protagonista que, aunque se trata de un dibujo, traslada a la tridimensionalidad, ya que se siente más cómoda realizando marionetas, al igual que le ocurre a Trnka. La idea gustó en los estudios de Zlín y gracias a este apoyo pudo llevar a cabo la primera película de animación *stop motion* junto a Ladislav Zástěra, titulada *Ferda Mravenec (La hormiga Ferda, Hermína Týrlová, 1944)*. Aunque hemos leído que la propia Týrlová hacía los muñecos,

Hermína Týrlová confeccionaba los títeres sola, inventaba el mecanismo de movimiento, construía decoraciones. Como faltaba material cortó sus sombreros de fieltro, para las manos usó sus guantes de cabritilla.¹¹⁴



Figura 75. Personaje femenino de la película *Ferda Mravenec* (*La hormiga Ferda*, Hermína Týrlová, 1944)

Al revisar los créditos de dicha película, nos encontramos con otro nombre vinculado a la ejecución de los títeres: Stanislav Mikuláščík, un escultor que aprendió su oficio en Eslovaquia. Entre sus obras más conocidas están la estatua de Portáš en Jasenná o la estatua del Partisano en la casa Sokol, en Vizovice. En Zlín acabó trabajando como docente en la escuela de arte hasta que se mudó a Uherské Hradiště, donde enseñó en la misma escuela secundaria y se dedicó a la cerámica, por lo que no lo hemos localizado en más títulos de películas.

La hormiga Ferda se nos presenta como un héroe, de la misma manera que lo había sido la marioneta Kašpárek con anterioridad. Ferda es el aliento para un pueblo que será liberado un año después.



Figura 76. Fotograma del largometraje CGI *A Bug's Life* (*Bichos*, John Lasseter y Andrew Stanton 1998)

La película es de corte costumbrista, siguiendo la narración utilizada en los cuentos de tradición popular. La hormiga Ferda comienza el día recogiendo leña con la suerte de encontrarse un bloque de azúcar antes de acabar su trabajo. Al momento de avisar a sus demás compañeras para recoger el azúcar encontrado, conoce a una hormiga femenina

¹¹⁴ «Hermína Týrlová, pionera del cine animado checo», web de Radio Praga Internacional, consultada el 18 de marzo de 2020. <https://espanol.radio.cz/hermina-tyrlova-pionera-del-cine-animado-checo-8073814>.

que pronto estará en peligro debido a la trampa de una telaraña. Ferda, actuando como el típico héroe salva a este personaje de caer en las garras de la araña, que acaba trabajando para las hormigas como castigo. La historia se trata como una fábula infantil.

Técnicamente, la animación es entendible y fluida. Los personajes guardan gran parecido a los originales de las tiras de cómic, muy bien trasladados al terreno tridimensional. A pesar de tratarse de una historia universal que puede ser entendida por cualquier niño del mundo, queda marcada la impronta de hacer una película basada en un personaje checo que pasará a la historia del cine de animación del país como la marioneta animada más famosa, trascendiendo más allá de los cómics de su creador original. El planteamiento de esta película lo veremos décadas más tarde en una de las primeras historias realizadas por Pixar en CGI titulada *A Bug's Life* (*Bichos*, John Lasseter y Andrew Stanton 1998) que no solamente guarda relación por el protagonismo de las hormigas sino por el mundo que se crea y la historia que nos proponen los directores.



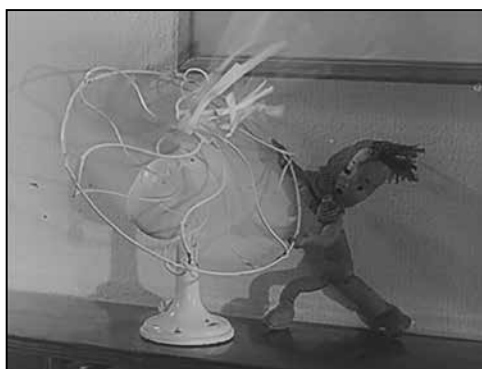
Figura 77. Fotograma de *Vánoční sen* (*Sueño de Navidad*, Bořivoj Zeman y Karel Zeman, 1945)

La carrera como directora de Hermína Týrlová comienza con esta película durará más de veinte años en los que experimentará con diversos materiales, faceta que es muy importante en su trabajo. El proyecto que sigue a la de la hormiga Ferda es *Vánoční sen* (*Sueño de Navidad*, Bořivoj Zeman y Karel Zeman, 1945) en el que comienza a trabajar junto a Bořivoj Zeman. En este momento entra en escena Karel Zeman, nacido en Ostromer en el año 1910. Zeman realiza estudios de diseño publicitario y decoración. Elmar Klos en sus memorias escribe que realiza un concurso donde el ganador resulta ser Karel Zeman que acepta la oferta de trabajo en los estudios de Zlín y se convierte en compañero de Týrlová en esta filmación, que se quema en el año 1944, la película se destruye.¹¹⁵ El que la película se queme, desanima a la animadora que no quiere repetir el rodaje, que ya había comenzado en el año 1943. Es en este momento en el que Zeman repite la película, como director de la parte de muñecos, de manera independiente.

La película, idea original de Týrlová, se estrena en el año 1945. Los títulos de crédito de este filme se abren con la cartela de *Československý státní film (Película del Estado*

¹¹⁵ Jiří Madzia (ed.), *Začalo to Ferdou Mravencem* (Zlín: Vydal Filmfest, 2015), 13. [Traducción Ondřej Janeček. Fragmento fuente: "jsem natáčet pro reklamní oddělení firmy soutěžní přehlídka vzorných výkladů prodejen, kde se vítězem soutěže stal aranžér Domu služeb v Brně Karel Zeman. Pochlubil se, že se doma pokouší o natáčení loutkových filmů a netrvalo dlouho, Karel Zeman přijal mou nabídku pracovat u nás na ateliérech ve Zlíně a začal samo- statně fázovat jako spolupracovník Hermíny Týrlové. V té době právě natáčela s Bořivojem Zemanem kombinovaný film *Vánoční sen*. Když požár ateliéru v roce 1944 tuto verzi filmu zničil a paní Týrlovou vyřadila z práce nemoc, natočil Karel Zeman *Vánoční sen* znovu a stal se tak samostatným autorem druhého českého loutkového filmu"].

Checoslovaquia), que nos subraya la nueva etapa del cine checo, recientemente nacionalizado. Vemos que, como autor de la idea original, aparece Bořivoj Zeman que dirige la parte de acción real, pero en ninguna parte de los créditos se hace referencia a Hermína Týrlová. La historia nos cuenta cómo una niña, tras recibir sus regalos de Navidad, entre los que hay un oso de peluche, una muñeca y una jirafa, relega al olvido al muñeco que suponemos como su preferido. Una noche, tras finalizar el día de Navidad, la niña sueña que su muñeco olvidado quiere recuperar su lugar y cobra vida para ofrecerle un espectáculo. Esta premisa nos recuerda a *Dreams of Toyland* (*Sueños de la ciudad de los juguetes*, Melbourne Cooper, 1908), con la diferencia que, en el cortometraje de Melbourne Cooper, los personajes animados en *stop motion* pertenecen a una secuencia concreta del filme, y están separados de las secuencias de imagen real de una manera muy diferenciada. También la ejecución técnica es similar, ya que se mezcla acción real y *stop motion*, pero esta vez tratado de una manera más fina en la que la riqueza de planos animados se contraponen e insertan de una manera muy fluida en el filme. Observamos un ejercicio de meta-animación destacable en el que el muñeco animado en *stop motion*, dirige el aire de un ventilador a un cuadro con motivos marinos que acaba siendo animado de manera tradicional (figuras 78 y 79). Tras todo el espectáculo ofrecido por este personaje, todo vuelve a la cama y él sigue relegado en el olvido mientras la niña sonríe en sueños, recordando su juguete predilecto. Esta idea de un juguete desplazado frente a la llegada de uno nuevo la veremos en la década de los 90, en la primera película realizada con animación CGI, *Toy Story* (*Historia de juguetes*, John Lasseter, 1995).



Figuras 78 y 79. Fotogramas de *Vánoční sen* (*Sueño de Navidad*, Bořivoj Zeman y Karel Zeman, 1945)

El primer cortometraje que Zeman rueda tras la película *Vánoční sen* (*Sueño de Navidad*, Bořivoj Zeman y Karel Zeman, 1945) es *Křeček* (*Hámster*, Karel Zeman, 1946). A partir de esta película, Zeman realiza una serie de cortometrajes, siendo el señor Prokoup el protagonista. Este personaje sale por primera vez en *Pan Prokoup: Podkova pro štěstí* (*El señor Prokoup: La herradura de la suerte*, Karel Zeman, 1946) en el que Hermína Týrlová aparece como su colaboradora.

El señor Prokouk representa a un hombre medio con sus personales y característicos defectos, que motivan su conflicto con las exigencias del medio social y los requerimientos cotidianos. La concepción artística de esta figura ronda la de los grotescos films mudos, por medio de la estilización de la marioneta y su traje standard, los bien construidos elementos secundarios (personajes y objetos que son símbolos materiales de ideas), así como el uso de gags que dinamizan la trama y grotescamente matizan las debilidades y errores del personaje. Prokouk da una lección con su propia experiencia y con su conocimiento logar captar la atención del espectador...¹¹⁶



Figura 80. Fotograma de *Pan Prokouk v pokušení* (*La tentación del señor Prokouk*, Karel Zeman, 1947)



Figura 81. Muñeco del señor Prokouk. Estudios Zlín.

A partir de este momento, el señor Prokouk se convertirá en el héroe de toda una serie de cortos animados como *Pan Prokouk ouřaduje* (*El señor Prokouk en la oficina*, Karel Zeman, 1946) en donde desea ser el empleado de una oficina, en *Pan Prokouk v pokušení* (*La tentación del señor Prokouk*, Karel Zeman, 1947), en el que se critican los excesos del alcohol o en *Pan Prokouk na brigádě* (*El señor Prokouk como voluntario*, 1947). Aunque en el cortometraje *Pan Prokouk: Podkova pro štěstí* (*El señor Prokouk: La herradura de la suerte*, Karel Zeman, 1946) vemos como colaboradora a la animadora Týrlová, en un futuro, veremos a los cineastas, cada uno en títulos de crédito por separado, ejerciendo el cargo de director.

Un año después de la aparición del señor Prokouk, Týrlová dirige *Vzpouza Hraček* (*La revuelta de los juguetes*, 1947). Esta película es una mezcla de imagen real y marionetas, a la manera que había hecho años antes junto a Dodal con el payaso Bimbo. En este caso los dibujos animados ya no intervienen con los actores, sino que se trata de marionetas. En este filme, un juguetero realiza un muñeco de madera tallado a modo de un retrato de Hitler. El creador de juguetes se ríe del saludo nazi e intenta corregírselo, sin éxito. Ante la amenaza de la llegada de un soldado nazi, el juguetero huye de su estudio dejando al pequeño muñeco metido en una estufa. Cuando el soldado nazi logra entrar en dicho estudio, los juguetes cobran vida combatiendo al soldado que saca su arma para deshacerse de ellos, sin éxito. Los juguetes se organizan y lo combaten utilizando a la marioneta de Hitler como material de cañón que logra que el soldado nazi se retire. La película se nos presenta claramente como una ironía del régimen nazi y la consiguiente derrota del mismo. Al fin, los checos pueden volver a crear con libertad y denunciar las situaciones pasadas. Hermína Týrlová juega, como una niña con sus marionetas de madera, a derrotar un régimen que los coartó, entre otras cosas, como artistas. Porque,

¹¹⁶ Marie Benešová, *Karel Zeman* (España: Filmoteca Nacional de España, 1977), 5.

Sin duda, el juego siempre libera (...) el adulto, acorralado por el mundo real del que no puede escapar, desdibuja la amenaza jugando con una imagen reducida de ese mundo. El deseo de aligerar una existencia insoportable ha alimentado en gran medida al creciente interés que, desde el fin de la guerra, han despertado los juegos y los libros infantiles.¹¹⁷

Y es este universo de juegos y fábulas el que caracterizará la obra de Hermína, que trabajará siempre conectada al mundo de los niños, siempre crítica con el mundo que la rodea. Técnicamente, la película tiene fuertes reminiscencias de *Novyy Gulliver* (*El nuevo Gulliver*, Aleksandr Ptushko, 1935) (fig.82), que sabemos que influyó fuertemente en el trabajo de la animadora y que, en este caso, la inspiró para luchar en contra del oficial nazi, a través de sus muñecos de madera.

El año de producción de esta película coincide con *Špalíček* (*El año checo*, Jirí Trnka, 1947) y con la creación de los cortometrajes del señor Prokoup, lo que nos indica que la técnica de la animación *stop motion* con muñecos se ha asentado y gracias a un período de descanso político tras la guerra, permite su continuidad. A partir de este momento, tanto Týrlová como Zeman trabajan por separado, cada uno en un piso de los estudios Zlín. Se dice que cada uno formó un grupo de animadores, ya que Hermína Týrlová se hizo muy famosa por la película donde se sublevan los juguetes. Týrlová y Zeman siempre se estaban retando porque cada vez que uno de los dos sacaba una película buena, el otro tenía que hacerlo también.¹¹⁸ Por lo tanto, Týrlová y Zeman, comenzarán a firmar sus propias películas y sus discípulos dirigirán algunas otras, dando paso así a una época dorada dentro de la animación *stop motion* checa, de la que pasamos a hablar en el próximo capítulo.



Figura 82. Fotograma de *Novyy Gulliver* (*El nuevo Gulliver*, Aleksandr Ptushko, 1935)



Figura 83. Fotograma de *Vzpoura Hraček* (*La revuelta de los juguetes*, Hermína Týrlová, 1947)

¹¹⁷ Walter Benjamin, *Juguetes* (Madrid: Casimiro libros, 2015), 14.

¹¹⁸ Edgar Dutka (guionista, escritor y docente), en conversación con la autora junio de 2018. Praga.

En el momento de terminarse la película *La Hormiga Ferda* (1944), Trnka con treinta y tres años estaba en su casa de Košíře trabajando en ilustraciones para libros, y no tenía la menor idea de que la marioneta animada se convertiría en su destino. Karel Zeman, jefe de promoción del centro comercial brnense de Bat'a, cinco años mayor que él, estaba en su casa experimentando con una cámara amateur. Břetislav Pojar, que ni siquiera tenía veinte años, se instalaba en el Pragfilm de Praga y mezclaba colores allí. Jan Švankmajer y Vlasta Pospíšilová asistían a una escuela primaria. Vlasta en Rožnov, el pequeño Švankmajer en el barrio de Vršovice, en Praga. Los futuros padres de Jiří Barta aún no se habían conocido.

Miroslav Kažor y colectivo, *Zlatý Věk. České Loutkové Animace*

4. La animación *stop motion* checa desde el Comunismo hasta la actualidad.

El cine de animación *stop motion* queda asentado tras la Segunda Guerra Mundial desde el primer cortometraje realizado en el año 1944 hasta el año 1946, cuando el cine de animación checo se sitúa en el mapa de Europa, tras obtener un premio en Cannes. A partir de este momento la producción va en aumento, ya que la liberación de Checoslovaquia permite a sus realizadores crear nuevos proyectos, apoyados por el Estado. En el año 1.948 vuelve a nublarce un poco el panorama en la animación, pero tras el año 1957 vuelve a aclararse y aunque no se permite todo, era muy poco lo que estaba directamente prohibido.¹¹⁹

Respecto a la cultura cinematográfica, en el año 1946 tiene lugar la fundación en Praga de la *Akademie Múzických Umění v Praze* (Escuela de Cine y Televisión de la Academia de Artes Escénicas) conocida como FAMU. Es una de las primeras escuelas fundadas especializadas en cine.

Los checos, tras la guerra, eran marcadamente anti-fascistas como hemos visto en la película de Týrlová acerca de la revuelta de los juguetes. El objetivo de los cineastas en este momento era el de,

No someter el cine a los dictados del estado, pero sí liberarlo de los dictados políticos y económicos unilaterales. Esto no importó a nadie para sobrecargar al estado con tener que proporcionar subsidios, ya que la producción cinematográfica en ese momento era totalmente lucrativa. El organismo que resolvió las cuestiones relativas a la realización de películas, la *Film Artistry Association*, estaba compuesto por los principales cineastas checos, artistas de cine y representantes de los cuatro partidos políticos de la posguerra.¹²⁰

¹¹⁹ *Czech animated film 1934-1994*, (República Checa: Ministry of Czech Culture, KF a.s. Prague y Estudios Zlín, 1994), 30. [Traducción propia. Fragmento fuente: "Just a suddenly as the sky had clouded over for animated film after 1948, after 1957 it began to clear up. Not that everything was allowed, but there was very little that was directly banned"].

¹²⁰ *Czech animated film 1934-1994*, 12. [Traducción propia. Fragmento fuente: "Not to subjugate filmmaking to the dictates of the state, but to free it from political and one-sided economic dictates. It did not even occur to anyone to burden the state with having to provide subsidies, since film production was at that time entirely profit-making. The body which decided questions concerning film-making, the Film Artistry Association, was composed of the foremost Czech film makers, film artists and representatives of all four post-war political parties"].

Sin embargo, esta asociación que velaba por los creadores cinematográficos se disuelve cuando el Comunismo llega al poder en el año 1948. Este es un período en el que la producción de animación es muy elevada, aunque, a su vez, muy controlada y en ocasiones censurada. En este mismo período, tras la instauración del Comunismo, la industria del cine checo se centraliza bajo el Ministerio de Cultura en una agencia denominada *Statni Film* (Cine estatal). Aquí se incluye a *Krátky Film*, que supervisa a *Bratři v Triku*.¹²¹

En los estudios de Zlín la productividad es muy alta y varias generaciones de cineastas, que comienzan trabajando con los pioneros, continúan el legado animado hasta la década de los 90.

Un acontecimiento importante y que sirve como soporte a las creaciones audiovisuales es el nacimiento de la televisión checoslovaca, *Československá televize*. Aunque comenzó a dar sus primeros pasos antes de la Segunda Guerra Mundial, no fue hasta su fin cuando se reanudan las investigaciones que dan lugar a la primera transmisión televisiva en marzo de 1948.¹²²

A partir de la década de los 50, muchas de las historias que veremos serán fábulas o cuentos infantiles. También veremos que, aunque los filmes deben ajustarse al Realismo Socialista, se permiten las historias imaginativas e incluso se permite la continuidad de la animación más experimental.¹²³ Solamente podían producirse trabajos para niños debido a las sospechas de actitudes críticas y cosmopolitismo que tenían los filmes animados. La cantidad de trabajo en esta etapa aumentó, aunque la calidad artística recaerá en no más de cuatro o cinco cineastas.¹²⁴

La década de los años 60 vuelve a ser una época de cambios. En el año 1957, la presidencia del país recae en Antonín Novotný, que aprueba una nueva constitución y ese mismo año, ya que Checoslovaquia tenía afianzadas las bases socialistas, cambia su nombre para pasar a llamarse República Socialista Checoslovaca (ČSSR). Sin embargo, la economía y el desarrollo no iban de la mano. La economía se reformó y,

La necesidad obligó a reducir las barreras ideológicas. Fue la cultura la que supo aprovechar estas posibilidades en la mayor medida, pues se negaba a someterse a las exigencias ideológicas. Se activaron los centros de trabajo científico, que habían comenzado a superar las posturas dogmáticas, particularmente con miras a la historia nacional. La gran cantidad de traducciones de obras filosóficas y científicas relativamente modernas debía llenar las lagunas en los conocimientos de los últimos períodos.¹²⁵

¹²¹ Maureen Furniss, *Animation. The global history*, 305. [Traducción propia. Fragmento fuente: "After Communism was established in the country, the Czech film industry was centralized under the Ministry of Culture in a agency called Stani Film (State Film), which oversaw Studio Animovaného Filmu (popurly Known as Bratři v Triku, see p.67), founded in 1945 and specializing in drawn animation"].

¹²² «Československá televize do roku 1992», Televisión Checa, acceso el 10 junio 2020, <https://www.ceskatelevize.cz/vse-o-ct/historie/ceskoslovenska-televize/prehistorie/>.

¹²³ Peter Hames, «El meollo de la realidad: Las marionetas en las películas de Jan Svankmajer», en *La magia de la subversión*, 56. [Fragmento fuente: "El filme animado y de marionetas desempeñó un papel esencial durante el periodo del estalinismo tardío en los años cincuenta. En una etapa en la cual los largometrajes se ajustaban a los más extenuantes requisitos de la propaganda del Realismo Socialista, se permitía que las películas de animación fueran entretenidas e imaginativas e, incluso, éstas conservaron algunos rasgos de la tradición experimental"].

¹²⁴ *Czech animated film 1934-1994*, 26. [Traducción propia. Fragmento fuente: "Animated film, suspected of critical attitudes and of cosmopolitanism, was only allowed to produce work for children, which had to be ideologically sound, descriptive and instructional. The quantity of work produced rose a Little, but it is difficult to defend the artistic quality of more than four of five filmmakers"].

¹²⁵ Petr Čornej y Jirí Pokorný, *Historia breve de los países checos*, 70 y 71.

Este período es muy fructífero en la producción también de animación, tanto en Zlín como en Praga, y comienzan a realizarse películas basadas en obras literarias como *Zatovláska* (*Ricitos de Oro*, Hermína Týrlová y Jan Dudešek, 1955). El florecimiento de la animación a finales de la década de los 50 se la debemos a los pioneros y artistas que enriquecen la técnica y el género con el objetivo de expresar ideas personales, ya sea algo corto y frívolo, una sátira mordaz, una historia entretenida, una reflexión seria o un trabajo de investigación social.¹²⁶ En las décadas de los 70 y 80 emerge una generación nueva y con mucho talento. Cabe destacar que la producción de cortometrajes es muy extensa, debido a que, en los cines checos, antes de la proyección de las películas, se proyectaban cortometrajes de animación de producción nacional; por lo que su demanda era muy elevada.

En el presente capítulo ya no hablamos de estudios, sino de los directores pioneros y sus continuadores, que crearon entre todos cientos de películas de animación *stop motion*. Analizamos la filmografía de los pioneros y principales creadores para establecer parámetros que nos ayuden a seguir desentrañando de qué se trata la *Escuela Checa* de *stop motion*. Establecemos también un período que denominamos época dorada del *stop motion*, etapa que encontramos más fructífera en el país. Partiendo del trabajo de los tres pioneros de la animación checa, nos adentramos en la producción animada que se asentó tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, pasando por el Comunismo hasta nuestros días. Para poder comprender cómo se suceden las diferentes generaciones de directores de *stop motion*, realizamos las divisiones teniendo en cuenta a los pioneros, sus herederos directos y a partir de aquí, nos referimos a los continuadores como segunda y tercera generación.

La primera generación se refiere a las personas que, tras un trabajo directo con los pioneros, crearon su propio legado, como es el caso de Břetislav Pojar. La segunda generación cambia la manera de trabajar. Esto supone una nueva visión de trabajos que se producen lejos de la posguerra pero que aún sufren la censura comunista y que vivirán la caída del mismo sistema. Seguimos considerando que esta segunda generación de cineastas forma parte de la época dorada de la animación *stop motion* checa, entre los que se encuentran Jan Švankmajer o Jiří Barta como principales representantes. La tercera generación la entendemos como la que trabaja en la actualidad y que provienen de Escuelas de Arte, como pueden ser Jan Balej o Aurel Klimt. Esta tercera generación ya la consideramos fuera de la época dorada del *stop motion*, ya que a partir de la década de los 90, es muy difícil producir cortometrajes, debido a su baja demanda y acceder a la producción de largometrajes es muy complejo. Cabe destacar que las generaciones posteriores a los pioneros, están fuertemente influenciados por ellos, aunque su trabajo sigue caminos diferentes.

Para llegar a entender mejor cómo empieza a asentarse la *Escuela Checa* de *stop motion* y sus mayores representantes, a continuación (fig.84), proponemos un esquema en el que se exponen los directores, según su pertenencia a generaciones y predecesores.

¹²⁶ *Czech animated film 1934-1994*, 30. [Traducción propia. Fragmento fuente: "The blossoming of animated film at the end of the 1950s was the work both of its pioneers and of other directors and artists. Its range of genres and its means of technical expression were noticeably enriched, with the goal being to express an idea in a personal way through artistically interesting action, addressing the audience with an urgent and absorbing voice, whether in a minute-long "black-out" or a full-length film, something short and frivolous, a scathing satire, an entertaining story, a serious reflection or a socially probing work"].

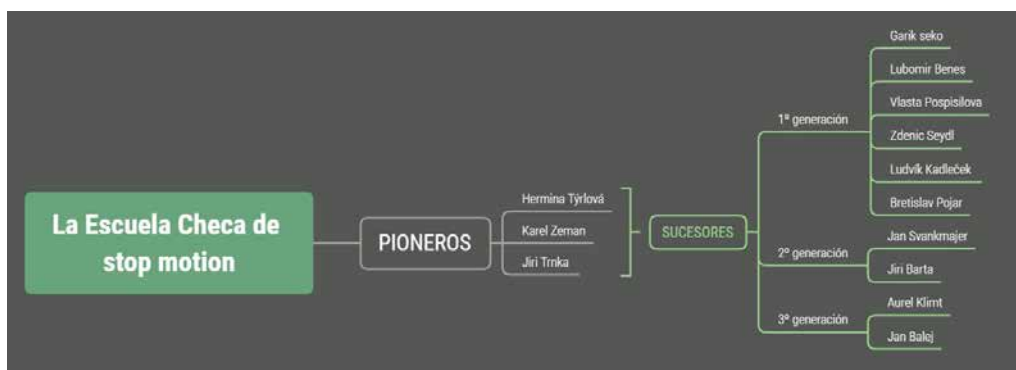


Figura 84. Esquema de generaciones que conforman la *Escuela Checa de stop motion*

4.1. La Época Dorada del *stop motion* checo.

La animación *stop motion* checa es muy prolífica, pero existe un período particularmente fértil localizado desde el fin de la Segunda Guerra Mundial hasta la caída del Comunismo. Hemos detectado que este es el período en el que se asienta esta técnica animada iniciándose así la *Escuela Checa de stop motion*. A esta etapa la denominamos Época Dorada del *stop motion* checo y se extiende más de treinta años. Esta vasta producción de animación con marionetas, forjada a partir de sus pioneros y respaldada por el Estado, tiene su período álgido en la década de los 50. Contabilizamos un centenar de películas que utilizan marionetas, además de otro tanto dedicadas a la experimentación con materiales por parte de artistas que acaban convirtiéndose en cineastas. Esta Época Dorada del cine de animación no es una excepción, ya que los 70 fueron la edad de oro de la cultura checa. En esta década comienza a haber una proliferación de teatros y escritores como Bohumil Hrabal, Milan Kundera y Václav Havel, que por esta época son ya conocidos. Sin embargo, es el cine lo que da más fama a la cultura checoslovaca durante aquel tiempo; representada por Miloš Forman, Ivan Passer, Jan Němec, Věra Chytilová o Jiří Menzel se inscribió en la cinematografía mundial.¹²⁷

En este apartado analizamos el trabajo de los cineastas de animación *stop motion* que consideramos los pioneros y más representativos, así como sus sucesores, que comenzaron colaborando en sus filmes y acabaron dirigiendo sus propias películas, dando lugar a una fructífera etapa en la animación checa.

4.1.1. Hermína Týrlová, sus fábulas y la experimentación con materiales.

Hermína Týrlová fue una directora muy prolífica, que cuenta en su haber con gran cantidad de películas animadas, especializadas en *stop motion*. El contexto de su especialización en esta técnica abarca desde casi el fin de la Segunda Guerra Mundial hasta apenas el final de los 80, antes del cese del Comunismo. Su carrera, desde que comienza animando dibujos animados hasta su última película realizada en *stop motion*, abarca casi sesenta años.

¹²⁷ Petr Čornej y Jirí Pokorný, *Historia breve de los países checos*, 71. [Fragmento fuente: “La década de los 70 fue la edad de oro de la cultura checa. Cada obra de Milan Kundera, Václav Havel, Bohumil Hrabal o Josef Josef Škvorecký contaba con un sinfín de admiradores. En toda la República comenzaron a aparecer teatros de pequeñas formas, teatros de la poesía y la canción que, al igual que el más famoso de ellos-el Semafor, de Jiří Suchý y Jiří Šlitr-fueron los continuadores del ambiente relajado de los teatros de variedades y cabarets de antaño. Gozaban de la misma predilección los teatros de piedra, clásicos, tales como el Teatro tras el Portón, de Otomar Krejča. Pero lo que dio más fama a la cultura checoslovaca de aquel tiempo fue el cine. La llamada nueva ola, representada por Miloš Forman, Ivan Passer, Jan Němec, Věra Chytilová o Jiří Menzel se inscribió en la cinematografía mundial”].

La obra de Hermína Týrlová como directora se basa en la experimentación con materiales y la animación de ellos, dotándolos de personalidad sin contar con rostros o diálogos como apoyaturas. Podemos analizar su trayectoria por décadas, sin embargo, vamos a hacerlo teniendo en cuenta los temas que trata, así como los materiales con los que experimenta.



Figura 85. Fotograma de *Ukolébavka* (*Canción de cuna*, Hermína Týrlová, 1948)

Dentro de la filmografía de la directora, nos encontramos con una serie de películas en las que la imagen real y la animación se mezclan, como en *Vzpouora hraček* (*La revuelta de los juguetes*, Hermína Týrlová y František Sádek, 1947), premiada en el Festival de Venecia y en Bruselas, obteniendo en este último el galardón específico como Mejor Película de Muñecos. Este hecho le da a Hermína Týrlová fama internacional dentro del campo de la animación y la convierte en la figura clave de los estudios de Zlín. A raíz de este éxito, en la posguerra, el Estado le proporciona los medios y las condiciones necesarias, así como el financiamiento para la realización de otras películas para niños.¹²⁸

El mismo año de realización de *Vzpouora hraček* (*La revuelta de los juguetes*, Hermína Týrlová y František Sádek, 1947), Týrlová dirige el anuncio publicitario para Bat'a, *Co jim schází?* (*¿Qué les pasa?*, Hermína Týrlová, 1947) en el que se nos muestra la reparación del calzado como un tema médico a resolver. Siguiendo la técnica de la combinación de imagen real y animación, realiza *Ukolébavka* (*Canción de cuna*, Hermína Týrlová, 1948). Esta película vuelve a llevarse un galardón en el Festival de Venecia del mismo año. De nuevo, los juguetes cobran vida, pero esta vez para entretener a un niño que solamente logra la felicidad a través de sus juguetes. Este filme tiene cierta reminiscencia a la película que realizó en el año 1943 y que finalmente es rodada por Zeman. Prueba de ello es un plano en el que los juguetes buscan para el bebé una canción de cuna en la radio (fig.85). Técnicamente, el montaje de la parte del muñeco animado y el del filmado con actores, está excepcionalmente realizado, ya que percibimos que todo interactúa. Hermína Týrlová no solamente rueda planos separados y los edita, sino que se arriesga a colocar en el mismo plano al bebé y su juguete, utilizando un muñeco con las dimensiones adecuadas. Además, anima sus manos y pies en conjunto con el juguete de madera, creándonos así una escena

¹²⁸ Michaela Mertová, *Hermína Týrlová* (Libreto en DVD titulado *Hermína Týrlová selected Works*, 2017),10. [Traducción propia. Fragmento fuente: "The revolt of the toys was awarded the prize for the Best Film for Children at the Venice Festival and the Best Puppet Film in Brussels. Hermína Týrlová became an internationally acclaimed star of world animation and one of the key figures in the Zlín Studios. The post-war state film monopoly gave her sufficient financial and technical support for making other films for children and also supplied suitable conditions for technological experiments"].

muy verídica. Este recurso, en el que se mezcla la imagen rodada con actores y lo animado, proviene de Ptushko, y en el caso checo, lo comienza esta cineasta, continuándose hasta la actualidad. Incluso, actualmente en la escuela de cine FAMU de Praga, trabajan esta técnica combinada, que se trata del choque del mundo real con lo artificial.¹²⁹

La idea de juguetes que cobran vida se repite en *Karambol (Colisión)*, Hermína Týrlová, Emanuel Kaněra, 1948), un filme realizado para el Ministerio de Educación, Ciencia y Artes. Dos niños juegan con un teatrino en su casa, lo que pone de manifiesto lo introducido que está este tipo de entretenimientos en los hogares checos. Cuando los niños salen a la calle, los juguetes entran en escena para acabar protagonizando un accidente de tráfico, que ocasionará su interés por cómo manejar el tráfico y el comportamiento de los peatones. En uno de los planos, un oso y un mono de peluche conducen por una ciudad ficticia, ideada sobre la alfombra, que nos remite a la secuencia de tráfico rodada por Melbourne Cooper años antes (fig.86).



Figura 86. Fotograma de *Karambol (Collision)*, Hermína Týrlová, Emanuel Kaněra, 1948)

Corre el año 1948 y el Comunismo se establece en el país. Un año antes, Stalin ya había forzado a los comunistas checoslovacos a luchar por el poder. El presidente Beneš, que como hemos visto, estuvo al mando del país desde el año 1935, se encuentra en muy mal estado de salud y cede la presidencia. Sin embargo, antes de esto, se niega a firmar la Constitución creada por los comunistas. Una figura clave en este cambio es Klement Gottwald, que aprovecha la situación y se establece como nuevo presidente. Esto ocasiona cambios de nombres, como por ejemplo el de la ciudad de Zlín. Por aquel entonces, el empresario Bat'a había fallecido en un accidente de tráfico y su primo estaba al mando. Sin embargo, al llegar los comunistas al poder, los Bat'a son proclamados traidores por haber fabricado botas para los militares alemanes.¹³⁰ En este momento, se les echa del país y la empresa es nacionalizada, junto a sus estudios de cine. Este hecho ocasiona el cambio de Zlín a ciudad de Gottwaldov y, por consiguiente, la denominación de los estudios donde trabaja Hermína a estudios Gottwaldov.

A pesar de este escenario, el trabajo de Hermína Týrlová no se ve afectado, ya que las temáticas que trata tienen que ver con fábulas o historias infantiles. La directora sigue trabajando y prueba de ello es su siguiente proyecto, *Nočná romanca (Romance nocturno)*,

¹²⁹ Jiří Kubíček (cineasta, docente y fundador del departamento de animación de FAMU) en conversación con la autora, mayo de 2018.

¹³⁰ Edgar Dutka (guionista, escritor y docente), en conversación con la autora, junio, 2018. Praga.

H. Týrlová, 1949). En esta película de corte publicitario, vemos por primera vez como productora en los créditos a los *Filmové Studio Gottwaldov*. Las películas hasta ahora firmadas por Kratký Film Zlín, pasarán también a estar bajo este nuevo nombre.



Figura 87. Fotograma de *Nočná romanca* (*Romance nocturno*, Hermína Týrlová, 1949)

Nočná romanca (*Romance Nocturno*, Hermína Týrlová, 1949) cuenta con dos personajes realizados de cuerda que rompen con los diseños usados por Hermína, que solían ser muñecos de madera. El material que elige animar para dar vida a estos personajes los convierte en juguetes que tienen mayores posibilidades para la animadora.

Esta década de los 40, le servirá a Hermína Týrlová para explorar las posibilidades de muñecos articulados, juguetes y marionetas. La mezcla de imagen real con animación, seguirá siendo importante en la filmografía de la cineasta hasta su penúltima película *Opičí láska* (*Amor de mono*, Hermína Týrlová, 1985) en la que un muñeco de trapo debe librar a un bebé del humo de un cigarrillo. Hacer reír a los niños, hacerles soñar y librarlos de lo malo es una constante en Týrlová como ya vimos en *Ukolébavka* (*Canción de cuna*, Hermína Týrlová, 1948).

En la década de los 50, Týrlová prueba realizando adaptaciones de cuentos populares como en *Zatovláska* (*Ricitos de Oro*, Hermína Týrlová y Jan Dudešek, 1955). En los créditos se anuncia a Týrlová como directora galardonada y este es el único puesto que tiene en los créditos de esta producción. Es una película basada en la obra de Joseph Kainar, que en el año 1953 transformó el clásico cuento de hadas de *Rapunzel* en un drama versificado. Esta adaptación es parte de la colección de Karel Jaromír Erben, figura representativa del Renacimiento Nacional Checo durante el S.XIX. Es muy probable que la película fuese ideada como continuidad de la producción y estas características satisfacían al gobierno estatal, encargado de mantener económicamente la cinematografía. Siguiendo esta línea de producción, realiza *Pasáček vepřů* (*El pastor de cerdos*, Hermína Týrlová, 1958) cuyos personajes siguen los diseños del teatro de marionetas barroco. Sin embargo, estos filmes no resultan representativos de Týrlová y parece un poco encorsetada en estas producciones. No se arriesga, no hay experimentación y no parecen unos filmes muy innovadores. Es muy probable que, en este momento, la situación política sí afectara en cierta manera su producción. Si bien es verdad que la directora no sufre censura en la época comunista, en general, la producción artística debía cumplir ciertos requisitos como resaltar la cultura nacional y basarse en ella. Podían realizarse fábulas e historias de ficción, pero debían de mostrar la esencia checa.



Figura 88. Baile tradicional *Kalamajka*.

Otro período que marca la producción de la cineasta es el relativo al folclore checo como sucede en *Věneček písni* (*Guirnalda de canciones*, Hermína Týrlová y Jan Dudešek, 1955) que junto a *Kalamajka* (*kalamajka*, Hermína Týrlová, 1957) y *Nepovedený panáček* (*Juguete mal hecho*, Hermína Týrlová y K.M.Walló, 1951) comparten el uso de la danza y música popular checa. Uno de los títulos, *Kalamajka* (*kalamajka*, Hermína Týrlová, 1957) utiliza la palabra que hace referencia tanto a una canción de corte popular como a la danza con el mismo nombre, que consiste en un baile de rueda. En los títulos mencionados se evidencia la cultura relativa al folclore checo, tanto en el vestuario de los personajes, por ejemplo, en la película musical *Věneček písni* (*Guirnalda de canciones*, Hermína Týrlová y Jan Dudešek, 1955), como en el final de la película *Nepovedený panáček* (*Juguete mal hecho*, Hermína Týrlová y K.M.Walló, 1951) en el que los muñecos de trapo acaban danzando. En estos filmes volvemos a ver a la directora haciendo uso creativo de los materiales y jugando con ellos, siempre siguiendo una lógica interna, como en *Kalamajka* (Hermína Týrlová, 1957) en la que hace uso de muñecos de madera articulados, pintados a mano con los trajes regionales, típicamente checos.



Figura 89. Personajes de la serie de *Blue-eyed*. Estudios Zlín.

En la década de los 70, Hermína cuenta con un gran volumen de películas realizadas utilizando la técnica de los recortables. Algunas de ellas están realizadas con papel, como *Obávaná kačena* (*El temido pato*, Hermína Týrlová, 1972) o *Ukradené dítě* (*El bebé robado*, Hermína Týrlová, 1972) mientras que en otras utiliza trozos de fieltro para la construcción de las marionetas como en *Pejskúv sen* (*El sueño de un perro*, Hermína Týrlová, 1972) o *Jak pejské vyčmúchal darebáka* (*Cómo el perro olió al villano*, Hermína Týrlová, 1972). Las historias que maneja tienen como personajes a niños y animales, protagonistas de fábulas en las que se nos advierte acerca de los malos comportamientos o el egoísmo. Es este mismo

período en el que anima y crea historias para el gato *Blue-eyed*, donde crea personajes semi-tridimensionales utilizando lana tejida para contarnos las aventuras de este felino en *Já a Kiki (I and kiki, 1975)*, *Já a Bleděmodrá (Pale Blue y yo, 1975)* o *Já a Fousek (Fousek y yo, 1975)*. Este gato está basado en el libro *Z deníku kocoura Modroočka (Del diario del gato Modrooček)* de Josef Kolář, donde relata las aventuras de un gato siamés con el humano con el que convive. Inicialmente, el artista encargado de diseñar este gato y que comenzó con el proyecto fue Emil Hauptmann, de la Umprum¹³¹. Sin embargo, este artista fue apresado por las manifestaciones del aniversario del 68. Debido a este incidente, Týrlová se ofreció a seguir con el proyecto, ya empezado. En el momento en el que Týrlová se hace cargo del proyecto, no hay artistas en los títulos de crédito, por miedo a las represalias. Temían incluir a Hauptmann en los créditos, porque estaba preso.¹³²



Figura 90. Gorro de malla de hilo de algodón, bordado con lana de la región de Valašsko.

Esta etapa es muy prolífica animando con materiales de costura de manera cenital, antes de volver a animar muñecos articulados entre los años 1977 y 1978, en los que la directora rescata a la hormiga de Sekora, esta vez en color y utilizando una técnica en la que los personajes no son totalmente tridimensionales y se nos muestran en pantalla como un bajo relieve.¹³³ Estos filmes son *Příhody Ferda Mravenec (Los cuentos de la hormiga Ferda, Hermína Týrlová, 1977)*, *Ferda v cizích službách (La hormiga Ferda en los servicios externos, Hermína Týrlová, 1977)* y *Ferda v mraveništi (Ferda en el hormiguero, Hermína Týrlová, 1977)*.

Tras esta etapa nos encontramos con una trilogía de películas (relacionadas por el material que se usa en las tres), realizadas con una masilla similar a la actual polimérica. Este material que no parece adecuado para animación debido a su fragilidad, posee un gran componente artístico que en estas películas se utiliza para apuntar a las fiestas populares y el folclore de la región de Valašsko.¹³⁴

¹³¹ Su nombre en checo es *Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze, abbreviated VŠUP*, también conocida como UMPRUM. Se trata de La Academia de Artes, Arquitectura y Diseño es una universidad pública localizada en Praga, capital de Chequia.

¹³² Milan Šebesta en conversación con la autora, Zlín, 2018.

¹³³ Michaela Mertová, *Hermína Týrlová* (Libreto en DVD titulado *Hermína Týrlová selected Works, 2017*),11. [Traducción propia. Fragmento fuente: “Between 1977 and 1978, Týrlová returns to the characters created by artista and wirtner Ondřej Sekora in her open series of Ferda the Ant and Pouch the Beetle. This time the puppets are two-dimensional and in colour !”].

¹³⁴ Michaela Mertová, *Hermína Týrlová* (Libreto en DVD titulado *Hermína Týrlová selected Works, 2017*),11. [Traducción propia. Fragmento fuente: “The fragile material, seemingly unsuitable for animation, but remarkable artistically, points to the folklore tradition of the Valašsko region and folk feasts”].



Figura 91. Fotograma de la película *Žertíkem s čertíkem* (*Trucos del diablo*, Hermína Týrlová, 1980).

Para crear los personajes en estas películas, lo hace de la misma manera que con los recortables, con la diferencia de que, en este caso, el volumen que ofrece este material, convierte los planos de los filmes *Uspávanka* (*Canción de cuna*, Hermína Týrlová, 1979), *Žertíkem s čertíkem* (*Trucos del diablo*, Hermína Týrlová, 1980) y *Hračky pračky* (*Jugando y luchando*, Hermína Týrlová, 1980) en bajos relieves.



Figura 92. Fotograma de la película *Uzel na kapesníku* (*El nudo en el pañuelo*, Hermína Týrlová y Josef Pinkava, 1958)

Los trabajos que caracterizan a Hermína Týrlová son los pertenecientes a la parte de su filmografía en la que anima diversos materiales y objetos cotidianos, dotándolos de vida, simplemente a través de sus gestos. Su gusto por las telas ya lo vemos en *Devět kuřátek* (*Nueve pollitos*, Hermína Týrlová, 1952), una fábula acerca del egoísmo de un pollo, contada a través de espumas, tela cosida y lana con las que crea sus personajes, alejándose de una representación realista. Sin embargo, esta experimentación evoluciona hasta animar “telas humanizadas”. Esta característica la inaugura en la película *Uzel na kapesníku* (*El nudo en el pañuelo*, Hermína Týrlová y Josef Pinkava, 1958), en la que camisas, toallas, pañuelos y pantalones cobran vida tras efectuar un nudo que les ayuda a caminar. Una vez que tiene lugar esta transformación de tela a personaje, lograda a través de un nudo, el material se convierte en personajes que se asombran, se persiguen o se enfadan dotados de vida y personalidad sin siquiera contar con rostros. Los decorados de la película imitan el dibujo y los elementos que los componen están perfilados con línea negra, generando trazos

de dibujo en la tridimensionalidad. La película, de nuevo, combina la acción real con la animación, con la novedad de que los actores se mueven por estos decorados generados como ilustraciones de acuarela.

Manteniendo estas características rueda *Den odplaty* (*Día de venganza*, Hermína Týrlová y Josef Pinkava, 1960) y *Zvědavé psaníčko* (*La carta curiosa*, Hermína Týrlová y Josef Pinkava, 1961). En la primera, un pijama y unos cuadernos de escuela cobran vida y, en la última, una carta, a causa de su curiosidad, acaba extraviándose. Tanto la carta como los elementos anteriores son humanizados mediante su animación, sin cambiar en absoluto su aspecto. Este manejo del material, aunque sigue experimentándolo, cambia en *Rozpustilí bráškové* (*Hermanos traviesos*, Hermína Týrlová, 1981) o *Dve klubička* (*Dos bolas de lana*, Hermína Týrlová, 1962). En estas películas, la directora maneja la lana, pero la usa como material que acaba transformándose en personajes con extremidades. En la primera película, restos de lana de un telar se transforman en personajes danzantes; en la segunda, los elementos de un costurero cobran vida para convertirse en los personajes de un cuento de hadas. Estos trabajos son el resultado afinado de la experimentación de objetos animados a fin de humanizarlos, que la animadora ya había investigado anteriormente, como en *Míček Flíček* (*Pelota traviesa*, Hermína Týrlová y Jan Dudešek, 1956) donde una pelota cobra vida para ser adoptada por un matrimonio mayor, o en *Vláček kolejáček* (*El tren Chú-chú*, Hermína Týrlová, 1959) en el que el tren carbonero se comporta como un niño travieso, que, al igual que la pelota, debe ser salvado de una situación peligrosa.



Figura 93. Fotograma de la película *Dve klubička* (*Dos bolas de lana*, Hermína Týrlová, 1962)

La ropa y, por consiguiente, las posibilidades de la tela para ser animada- que comienza con *Uzel na kapesníku* (*El nudo en el pañuelo*, Hermína Týrlová y Josef Pinkava, 1958)-, se repite en *Modrá zástěrka* (*Mandil azul*, Hermína Týrlová, 1965), donde utiliza un mandil de color azul, mismo objeto que elegirá para realizar su última película, *Pohádka na šňůře* (*Cuento de hadas en un cordel*, Hermína Týrlová, 1986) en la que diferentes piezas de ropa dialogan en un tendal ofreciéndonos una fábula acerca de lo importante que es ser amable con los demás, ya que nunca se sabe cuándo se necesitará la ayuda de otra persona.

Las películas de Hermína Týrlová no solamente tienen un gran componente plástico y artístico, sino que cada una de ellas nos ofrece una moraleja. Y en sus historias, lo bueno acaba prevaleciendo sobre lo malo.¹³⁵La directora se dirige al público más pequeño para

¹³⁵ Michaela Mertová, *Hermína Týrlová* (Libreto en DVD titulado *Hermína Týrlová selected Works*, 2017),12. [Traducción propia. Fragmento fuente: "The happy ending of every film contains a moral lesson: evil is punished, the rascal reforms, and the brave hero gets the princess or at least approval or recognition"].

hacerlos reír, aprender y, sobre todo, a respetar a quienes les rodean. Muchas de sus películas nos indican que, si tenemos en cuenta a los demás y los ayudamos, siempre nos será positivo y ayudará en nuestro camino, como sucede en *Zatovláska* (*Ricitos de oro*, Hermína Týrlová y Jan Dudešek, 1.955), en donde de manera desinteresada, el protagonista ayuda a los que va encontrando en su camino. El tratar bien a los demás de manera desinteresada es una máxima, como en *Míček Flíček* (*Pelota traviesa*, Hermína Týrlová y Jan Dudešek, 1956) en donde la pareja es ayudada a recuperar su pelota traviesa gracias a los personajes que se encuentran en el camino. Todos estos valores son narrados a través de multitud de objetos y materiales, a través de los que Hermína Týrlová nos invita a alimentar nuestra imaginación y soñar, aunque no seamos niños.



Figura 94. Fotograma de la película *Rozpustilí bráškové* (*Skittish Brothers*, Hermína Týrlová, 1981)

4.1.2. Karel Zeman: El Méliès checo.

Zeman, como hemos visto, comienza realizando animación de la mano de Týrlová. Tiene una filmografía muy prolífica, pero a diferencia de su mentora, cuenta con muchos largometrajes realizados en cine de acción real, muchos de los que lo posicionan como un cineasta de éxito. Sin embargo, su etapa como director de animación es menos productiva, ya que a mitad de su carrera se centra más en la realización de largometrajes.

La obra de Zeman está realizada como artista socialista que trazó su propio camino desde su primer film. El camino no fue fácil, pero ningún obstáculo, artístico o técnico le apartó de su objetivo. (...) El cine de Zeman descubre para los jóvenes espectadores mundos de fantasía, aventuras románticas, poesía en la técnica y en los cuentos de hadas.¹³⁶

Tras los inicios en la animación con el personaje Prokouk, Zeman, realiza *Inspirace* (*Inspiración*, Karel Zeman, 1949), de gran éxito, que, incluso trasciende a artistas de Japón. Esta película es un gran trabajo de artesanía y lirismo en el que se nos traslada al interior de una gota de agua y la vida que contiene. Los personajes que utiliza Zeman son miniaturas realizadas en cristal soplado. Este cristal es conocido mundialmente como cristal de Bohemia, típico de esta región y que comenzó a fabricarse ya en el S.XIII. Durante el Barroco se realizan piezas grabadas y poco a poco comienza a introducirse el color. Aunque las primeras piezas las vemos en copas, acaban realizándose figuras en miniatura, muchas de ellas representando animales como los caballos y peces que vemos en el filme. Esto nos hace pensar en el tedioso trabajo que se tuvo que llevar a cabo para obtener las poses de los diversos personajes, que para ser dotados de movimiento debía realizarse la sustitución

¹³⁶ Marie Benesová, *Karel Zeman* (España: Filmoteca Nacional de España, 1975), 9.

de las figuras previamente sopladas en vidrio en todas las poses necesarias. La película es un poema a la creatividad, que se nos adelanta en la nota del inicio en la que Zeman dedica su película a “todos los que transforman el duro vidrio en imágenes mágicas de sus ideas poéticas”. Es un trabajo que denota una gran sensibilidad y creatividad, así como el gusto por la experimentación con materiales, que llevará al cineasta a continuar sus ensayos, pero de una manera muy diferente a Týrlová.



Figura 95. Fotograma de la película *Inspirace* (*Inspiración*, Karel Zeman, 1949)

Tras la realización de *Inspirace* (*Inspiración*, Karel Zeman, 1.949), realiza la película *Král Lávra* (*Rey Lávra*, Karel Zeman, 1950), volviendo a las marionetas, de un estilo sencillo, como lo había sido Prokoup. Es una producción igualmente sencilla, si de técnica hablamos. La historia cuenta con momentos divertidos, así como con ideas grotescas. El concepto desde la dirección de esta película, se concentró en la composición visual de la historia, sin malgastar tiempo en detalles de la apariencia externa.¹³⁷

El trabajo que sigue a esta animación con marionetas es *Poklad Ptačího ostrova* (*El tesoro de la isla de los pájaros*, Karel Zeman, 1952), una adaptación de un cuento persa en el que se descubre un tesoro que se divide entre los habitantes de una isla. En este trabajo observamos de nuevo la búsqueda de un acabado artístico, que recuerda a las pinturas persas. Para llevar a cabo su película, combina fondos pintados con las marionetas. Esta película marca un antes y un después en su filmografía, ya que a partir de aquí seremos testigos de su gusto por el trucaje, la técnica y los acabados artísticos. Su producción cambia a partir de esta última película animada y Zeman comienza a trabajar en imagen real, en donde experimenta la mezcla de la animación de marionetas con actores, pero a diferencia de lo que habíamos visto hasta ahora, lo realiza a modo de efectos especiales a la manera de Ray Harryhausen. Siguiendo esta línea realiza *Cesta do pravěku* (*Viaje a la prehistoria*, 1955) en donde anima animales prehistóricos que viven en una isla a la que llegan unos niños. Esto le sirve para experimentar con decorados reales y maquetas, así como con efectos visuales a través de los que compone los planos. En su siguiente película abandona la animación, aunque la usa en partes como recurso de efecto especial, para realizar una película con actores basada en las novelas de Julio Verne. Este largometraje es *Vynález zkázy* (*La invención diabólica*, 1958) con una dirección de arte espectacular convirtiendo

¹³⁷ Marie Benesová, *Karel Zeman*, 6. [Fragmento fuente: “El concepto de la dirección se concentró en la composición visual de la historia, en la que abundan momentos divertidos junto con ideas grotescas. No malgasta su tiempo en nimios detalles de la apariencia externa”].



Figura 96. Personajes utilizados en la película *Inspirace* (*Inspiración*, Karel Zeman, 1949). Estudios Zlín.



Figura 97. Cartel de la película *Poklad Ptáčího ostrova* (*El tesoro de la isla de los pájaros*, Karel Zeman, 1952).

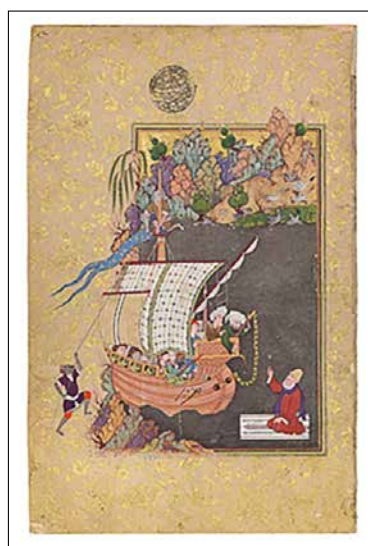


Figura 98. The impoverished Dervish of Faryab crosses the river on his prayer mat. Pintura de Safavid Isfahan (1600)

cada plano que vemos en pantalla en los grabados que Alphonse de Neuville y Edouard Riou realizaron para Julio Verne en 1870. De nuevo, el interés por trasladar el arte a la pantalla se pone de manifiesto. En esta película el gusto por la experimentación y la calidad artística de Zeman quedan resaltadas. Juega abiertamente con mostrarnos que los personajes se mueven por decorados, mostrándonos un mundo ficticio con los acabados de un grabado calcográfico. Estas películas mencionadas anteriormente, le permiten al director realizar efectos especiales jugando con decorados ficticios creados a través de maquetas y espacios reales, combinando la animación de marionetas con actores y usando acuarios con agua y tintes de colores que, en un futuro, le servirán para producir efectos especiales en sus últimas películas animadas. En *Vynález zkázy* (*La invención diabólica*, Karel Zeman, 1958), combina actores con marionetas y la acción del actor debe cuadrar perfectamente con todo el estilo, causa que hace que lo veamos muchas veces posado como una marioneta.¹³⁸Por

¹³⁸ Marie Benesová, *Karel Zeman*, 7. [Fragmento fuente: “La película usa una combinación de actuación “en vivo”, marionetas y animación. En la síntesis resultante, cada una de ellas pierde su carácter específico, surgiendo una nueva y homogénea identidad. La acción del actor debe ser estilizada para cuajar armoniosamente con el estilo general. Por ello, frecuentemente le vemos en posturas de marioneta animada, con lo que el ficticio personaje animado se convierte en un componente parejo de los demás personajes”.]

este tipo de experimentación en sus películas, que también llevará a cabo en su filme *Baron Prášil* (*El barón fantástico*, Karel Zeman, 1961), Karel Zeman será conocido como el Méliès checo. Siete años después de esta película, los tanques soviéticos llegan a las puertas de los estudios de Zlín, donde trabajaba, sembrando de nuevo el desasosiego entre los creadores.



Figura 99. Ilustración del libro 20.000 leguas de viajes submarinos.



Figura 100. Fotograma de la película *Vynález zkázy* (*La invención diabólica*, Karel Zeman, 1958)

En la década de los 70, el director vuelve a la animación rescatando fábulas persas y el trabajo que décadas antes había comenzado y realiza *Pohadky tisíce a jedné noci* (*Las mil y una noches*, Karel Zeman, 1974). Esta película es la compilación de seis aventuras acerca de los viajes de Simbad. Cada aventura está relatada en un cortometraje, que fueron realizados entre los años 1971 y 1974 cuyos títulos son *Dobrodružství námořníka Sindibáda I* (*Las aventuras de Simbad el marino, Part 1*, 1971), *Druhá cesta námořníka Sindibáda* (*Las aventuras de Simbad el marino parte 2*, 1972), *Dobrodružství námořníka Sindibáda III- V zemi obrů* (*Las aventuras de Simba el marino parte 3*, 1973), *Magnetová hora. Cesta námořníka Sindibáda* (*La montaña magnética-el cuarto viaje de Simbad el marino*, 1973), *Létající koberec. Pátá cesta námořníka Sindibáda* (*La alfombra voladora-El quinto viaje de Simbad el marino*, 1973), *Zkrocený démon-VI.cesta námořníka Sindibáda* (*La domesticación del demonio-el sexto viaje de Simbad el marino*, 1974) y *Mořský sultán-VII.cesta námořníka Sindibáda* (*Sultán de los mares-el séptimo viaje de Simbad el marino*, 1974). Estas animaciones están realizadas con la técnica de los recortables y tanto la composición de los planos como los personajes remiten a las miniaturas pintadas persas. Para crear los espacios se vale de áreas vacías abiertas y sin patrones alrededor, simplificando los fondos para adornar las figuras, que son las protagonistas del movimiento.

El final de esta década está marcado por largometrajes realizados con recortables. Se dice que vuelve a rodar este tipo de películas y deja de un lado el cine con actores a causa de una afección en la vista; se estaba quedando ciego.¹³⁹ Sea cual sea la razón, cierra su producción cinematográfica con filmes que son toda una proeza técnica y formal. En *Čarodějův učeň*

¹³⁹ Edgar Dutka (guionista, escritor y docente), en conversación con la autora, junio 2018. Praga.

(*Krabat. El aprendiz de brujo*, 1977) y *Pohádka o Honzíkovi a Mařence* (*La fábula de Juan y María*, 1980) nos cuenta fábulas a través de recortables que, de nuevo, están realizados con dibujos muy finos y en los que la luz y los volúmenes están muy bien trabajados. En estas películas realiza trucos cinematográficos con los que nos muestra explosiones, caídas, incendios y hasta nevadas.

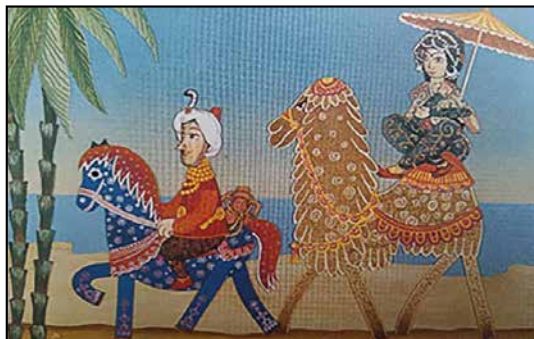


Figura 101. Fotograma de Magnetová hora. Cesta námořníka Sindibáda (La montaña magnética-el cuarto viaje de Simbad el marino, 1973)

Zeman utilizó para su expresión de la emoción nuevos procedimientos artísticos, desarrolló el lenguaje fílmico y descubrió nuevas posibilidades en la combinación de las técnicas. Por su creación llena de inventiva y su intensa labor social, Zeman fue recompensado en 1970 con el más alto galardón: El ser considerado Artista Nacional.¹⁴⁰

Este lenguaje del que nos habla Benesová será el elemento por el que Zeman será conocido y trascenderá más allá de las fronteras checas.

4.1.3. El legado de Týrlová y Zeman en Zlín.

En los estudios Zlín se crean muchas y exitosas películas de animación *stop motion*, lideradas por Týrlová y Zeman. Cada uno de ellos, trabajando de manera independiente, crean escuela y los animadores colaboradores de sus filmes, comienzan a interesarse por dirigir sus propias películas. Por ello, en la década de los 60 nos encontramos con una gran producción de películas dirigidas por algunos de los animadores que comenzaron trabajando con los pioneros moravos. Týrlová y Zeman trabajaban en pisos diferentes dentro de los estudios y forman su grupo de colaboradores. Se dice que esta división viene a raíz de la película *Vánoční sen* (*El sueño de Navidad*, Karel Zeman, 1946). El director, tras volver a rodarla, ni mencionó a Týrlová en los créditos que, en realidad, había sido la directora original. Esto ocasionó rencillas entre ellos, volviéndose casi enemigos, y dividieron a sus animadores por equipos, en los que trabajaban para uno o para el otro. Ambos directores siempre se estaban retando; cuando uno de los dos sacaba una película con éxito, el otro tenía que hacerlo también. Por ejemplo, cuando se estrena *Vzpouřa hraček* (*La revuelta de los juguetes*, Hermína Týrlová y František Sádek 1947), tiene gran éxito, entonces Zeman realiza *Inspirace* (*Inspiración*, Karel Zeman, 1949); tras esta, Týrlová vuelve a triunfar con *Uzel na kapesníku* (*El nudo en el pañuelo*, Hermína Týrlová y Josef Pinkava, 1958).¹⁴¹

Ambos directores fueron muy prolíficos y crearon una escuela en Zlín en la que muchos de sus colaboradores se lanzan a la dirección. Respecto a Hermína Týrlová, en sus títulos

¹⁴⁰ Marie Benesová, *Karel Zeman*, 9.

¹⁴¹ Edgar Dutk(guionista, escritor y docente), en conversación con la autora, junio 2018. Praga.

de crédito nos encontramos con Antonín Horák como el director de fotografía, con Ludvík Kadleček que participa como la persona que hace los decorados y en ocasiones, los muñecos, o con Jan Dudešek como animador. Estas personas que forman parte de su equipo acaban dirigiendo sus propias películas, incluyendo al director de fotografía que se lanza a la dirección realizando *Žena, růže, skřítek, zlost* (*Una mujer, una rosa, un duende e ira*, Antonín Horák, 1969), *Strašidlo z vesmíru* (*Un fantasma del espacio*, Antonín Hórak, 1988) o *Nová Karkulka* (*La nueva Caperucita*, Antonín Horák, 1980) además de ayudar en la fotografía a sus compañeros de equipo, cuando dirigen sus propias películas.



Figura 102. Fotograma de la película Proč pláče žirafa (Por qué llora la jirafa, Ludvík Kadleček, 1960)

Ludvík Kadleček se formó como tallador y estudió escultura en Praga y Zlín, donde comenzó a trabajar como artista para los estudios. Lo hemos visto en decenas de créditos de películas colaborando con Hermína Týrlová, pero en los 60 comienza a dirigir sus propios filmes. Estos destacan por el manejo de diversos materiales, experimentando con el collage, la plastilina o los recortables. Su debut como director lo realiza con *Proč pláče žirafa* (*¿Por qué llora la jirafa?*, Ludvík Kadleček, 1960) en donde utiliza piezas de rompecabezas de madera infantiles para, a partir de ellos, crear diversos animales y el personaje principal, que son animados de manera cenital (fig.102). Este material será utilizado también por Týrlová en *Kulička* (*Canica*, Hermína Týrlová, 1963). En el año 1969, experimenta animando arcilla polimérica en *O ptáku, který dupal* (*El pájaro que estampó*, Ludvík Kadleček, 1969), material que utilizará su mentora años más tarde en la trilogía que comienza con *Uspávanka* (*Canción de cuna*, Hermína Týrlová, 1979). Kadleček sigue trabajando las películas a través de personajes semi-tridimensionales como en *Rebus* (*Jeroglífico*, Ludvík Kadleček, 1970) o en *A, B, C, D* (Ludvík Kadleček y Zdeněk Seydl, 1970). En los años 70 co-dirige muchas películas junto a Zdeněk Seydl, en las que trabajan bastante con plastilina y desarrollan un estilo muy personal en personajes modelados con este material, que Kadleček afianza en solitario en *Bububu* (*Bogy, Bogy*, Ludvík Kadleček, 1980). Esto nos hace pensar que, aunque Kadleček comenzó trabajando en las producciones de Týrlová, ya poseía una gran creatividad y gusto por la experimentación con materiales, al igual que la pionera. El animador dota de vida cualquier objeto para convertirlo en el personaje que quiera, como en *Nezbedníci* (*Pequeños bribones*, Ludvík Kadleček, 1985), aunque siempre transforma el material en personajes con rostros y elementos reconocibles que los transforman en humanos o animales. Esta manera de trabajar es diferente a la de su mentora, que manejaba el material en bruto, animándolo con personalidad sin preocuparse de dotarlo de rasgos antropomorfos.

Jan Dudešek es otro de los animadores que colabora con Týrlová en muchas de sus películas e incluso co-dirige con ella *Míček Flíček* (*Pelota traviesa*, Hermína Týrlová y Jan Dudešek, 1956), *Všem nelze vyhovět* (*No puedes satisfacer a todo el mundo*, Hermína Týrlová y Jan Dudešek, 1958), *Věneček písni* (*Guirnalda de canciones*, Hermína Týrlová y Jan Dudešek, 1955) o *Zatovláška* (*Ricitos de Oro*, Hermína Týrlová y Jan Dudešek, 1955). Tras estas películas, se lanza a la dirección en solitario y realiza películas como *Klec* (*Jaula*, Jan Dudešek, 1970), *Leo na prázdninách* (*Leo de vacaciones*, Jan Dudešek, 1966) o *Leo na honu* (*Leo de caza*, Jan Dudešek, 1972), estas últimas pertenecientes a una serie de cortometrajes cuyo protagonista es un león, creado con fieltro.



Figura 103. Fotograma de la película en *Nezbedníci* (*Travieso*, Ludvík Kadleček, 1985)

El gusto por la experimentación con los materiales lo comparten todos los directores que comienzan trabajando con Hermína Týrlová y es algo que vemos en muchas de las producciones realizadas en Zlín. Otro de los animadores que trabaja con multitud de materiales es Garik Seko, inicialmente colaborador de Hermína en *Vlněná pohádka* (*Fábula de lana*, Hermína Týrlová, 1964) y *Modrá zástěrka* (*Delantal azul*, Hermína Týrlová, 1965) como animador. En los mismos estudios comienza a dirigir sus propias películas como *Kámen a život* (*Piedra y vida*, Garik Seko, 1965) en la que anima piedras o *Perpetuus amor* (*Amor infinito*, Garik Seko, 1969) en donde anima alambre. Seko es el animador de los materiales. Sin embargo, su manera de trabajarlos es diferente a la de Hermína Týrlová: él transforma el material en personajes, al igual que Kadleček, y lo utiliza como un medio para crearlos, pero su intención no es la de darle vida propia a alambres o piedras, sino la de crear personajes a partir de ellos.

Otro animador que trabaja con Týrlová es Milan Šebesta, cuya etapa más fructífera con la directora es durante la creación del gato *Blue-eyed*, personaje al que le tiene particular cariño. Como sus compañeros, se dedica a la dirección cuando las producciones de Týrlová estaban paradas. Realiza algunos cortometrajes, siendo el más destacado *Hajajú, hajajú* (*Hayayoo, hayayoo*, Milan Šebesta, 1981) en el que utiliza hojas de maíz secas para elaborar los personajes que nos narran un cuento basado en canciones populares. En este trabajo volvemos a ver el gusto por la experimentación y la misma lógica que seguía Hermína Týrlová al escoger los materiales a animar, debían tener una relación directa con lo que se estaba contando. Šebesta eligió el maíz porque le pareció algo muy tradicional y folclórico. Para él se trataba de una simbología tradicional y el material agrícola le parecía muy típico.¹⁴²

¹⁴² Milan Šebesta, en conversación con la autora, mayo del 2018, en Zlín.

Šebesta, por tanto, realiza la animación con un material unido a la cultura popular y del campo, de igual manera que las muñecas de trapo tradicionales checas eran usadas por Týrlová para ejecutar danzas populares.



Figura 104. Marionetas utilizadas en *Hajajú, hajajú* (Hayayoo, hayayoo, Milan Šebesta, 1981)

Šebesta, al igual que Týrlová, comparte el gusto por la experimentación animando diversos materiales como hojas de maíz, cables o plastilina, siendo con este último material casi pionero, el segundo en todo el país en utilizarlo. Aunque nos pueda resultar sorprendente, ya que normalmente relacionamos el *stop motion* con la plastilina, en el caso checo apenas se experimentó con este material, ya que tal y como estamos viendo, utilizaban objetos y marionetas, antes que arcilla modelable. Esta relación tan estrecha entre el material y el animador la comprendemos mejor a través de la experiencia de Šebesta que nos relata cómo la experimentación, además de un reto, era algo necesario en su trabajo:

en *Monkey Love*, había cigarrillos, pero no lo eran en realidad. Era un cable que se iba recortando y al que se le quitó el brillo. En una parte los cigarrillos tenían que caminar, pero ¿cómo van a hacerlo si no tienen pies? Entonces se me ocurrió hacerle una cruz y, así, moverlos.

Una noche estaba tan nervioso con algo que estaba haciendo en el trabajo que me desperté de golpe, vine al estudio, desperté al recepcionista y le pedí que me abriera. Eran las tres de la mañana y empecé a animar. Lo tenía en la cabeza y tenía que hacerlo. Era algo para niños, que iba más allá, se trataba de educarlos y también de enseñarles lo artístico. No me dio problemas ningún material, sí había algunos más difíciles que otros, pero era un reto experimentar con ellos. Si alguien me dice que algo no funciona, yo le muestro lo contrario.¹⁴³

Todos estos animadores, artistas y fotógrafos siguen la línea de trabajo de Zeman y Týrlová que, aunque sigue presente hoy día, en la década de los 90, se empieza a disipar con la producción de animación tradicional o algunas películas de recortables de menor calidad artística.

4.1.4. Jiří Trnka: el Walt Disney checo.

En animación *stop motion* podemos utilizar una amplia diversidad de materiales. Como hemos visto con Týrlová, cualquier objeto cotidiano puede ser dotado de personalidad

¹⁴³ Milan Šebesta, en conversación con la autora, mayo del 2018, en Zlín.

mediante la animación. Sin embargo, diferenciamos las películas realizadas con objetos o donde transformamos materiales, de las realizadas con marionetas. Y en este último ámbito, el director Jiří Trnka es el mayor representante. Aunque la pionera Hermína Týrlová fue la que realizó la primera película de ficción animada en *stop motion*, su carrera, técnicamente hablando, se enfocó principalmente en animar materiales.



Figura 105. *Nabucodonosor* (1795 – 1805), William Blake.



Figura 106. Ilustración de Jiří Trnka para el libro *Viejas leyendas checas* de Alois Jirásek

A través de figuras como la de Jiří Trnka (Pilsen, 1912), observamos que el mundo de las marionetas y el cine convergen para realizar películas *stop motion*. Este artista proviene del mundo de la ilustración y es alumno de Skupa en el Instituto de enseñanza de secundaria de Pilsen. Sus ilustraciones nos trasladan al terreno de la litografía, con gran influencia del período del romanticismo y más concretamente al trabajo de William Blake. Los trazos y los colores que utiliza en su obra, los trasladará a la tridimensionalidad de sus marionetas. Trnka demuestra un gran talento para el dibujo desde una edad temprana, prueba de ello es la obtención del premio de dibujo durante su infancia, en un concurso organizado por el maestro Skupa en el que ilustra a Kasperl. En este período, el pequeño Trnka también se interesa por el teatro de marionetas, al que asiste regularmente. Acaba estudiando dibujo bajo la docencia del profesor Skupa, encargado de descubrirle al joven Trnka los trucos del teatro de marionetas, enseñándole a manipularlas y construirlas. Es importante destacar que está muy interesado en las artes plásticas y en concreto en la pintura. Es por ello que se desplaza desde Pilsen a Praga para estudiar en la Escuela de Artes y Oficios. En este período comienza a publicar ilustraciones en periódicos de Praga, a la par que pinta y realiza exposiciones. Su faceta de ilustrador continuará a lo largo del tiempo hasta ilustrar una media de treinta libros. Durante sus vacaciones en el período en el que estudia Artes y Oficios, acompaña a Skupa al extranjero llevando el teatro de marionetas y a partir de aquí

comienza a trabajar como decorador y figurinista en el Teatro Nacional de Praga.¹⁴⁴ En el año 1936, dirigirá su propio teatro de marionetas de madera en Praga, sito en la céntrica plaza de Wenceslao.

Trnka se embarcó en largometrajes y adaptaciones de cuentos, siguiendo el proceso de creación de las obras de teatro con marionetas. Su experimentación fue tanto de carácter plástico como temático, abarcando muchos géneros.

“Jiri Trnka era el maestro. Aunque no lo fuese directamente, porque era demasiado modesto para enseñar a alguien. Pero la calidad de su trabajo era tal que todos nosotros tratábamos de igualarla o sobrepasarla. Trnka ha sido el primero en mostrarnos que la animación podía ser una forma de arte. Hizo películas artísticas y eso fue, de alguna forma, revolucionario en su momento. Trnka también nos enseñó disciplina: él era disciplinado e industrioso, y esperaba lo mismo de sus colaboradores. Era muy amable, pero también estricto. No aceptaba componendas. Nos animaba a ser serios.”

Así es como Jiri Brdecka describía al artista que, más que nadie, llevó a la animación checoslovaca a lo más alto.¹⁴⁵

El trabajo audiovisual de Trnka se nutre tanto de las artes plásticas como de su experiencia en el teatro como creador de marionetas. Sus diseños poseen un estilo muy personal y rompen con la estética clásica, y ya no está tan influenciado por el teatro barroco como sus antecesores. Al igual que su maestro Skupa, realiza marionetas de corte menos realista, simplificando y alargando rasgos, resultando marionetas estilizadas(fig.107). Como podemos apreciar en la fig.108, tiene un gusto personal por el titiritero Richard Teschner¹⁴⁶,

¹⁴⁴ Carlos Fernández Cuenca, *Jiri Trnka*(Madrid: Filmoteca Nacional de España, 1965), 11. [Fragmento fuente: “En la niñez empezó a demostrar excelentes aptitudes para el dibujo y cuando tenía nueve años ganó un premio, consistente en un libro, en uno de los concursos que organizaba Josef Skupa, propietario y director del más notable teatro de marionetas de Pilsen, para sus pequeños espectadores, entre los que Trnka era asiduo y entusiasta; su trabajo premiado era un dibujo de Kasperl, uno de los personajes más populares del elenco de Skupa. Poco después, el propio Skupa (nacido en 1892) es profesor de dibujo del joven Trnka en el Instituto en que hace éste sus estudios de segundo d enseñanza. Las relaciones de maestro y discípulo rebasan la docencia de las aulas; nace entre ellos una amistad que será duradera y provechosa. Skupa inicia a su alumno en los secretos de su teatro, le enseña a vestir y mover las marionetas, requiere su colaboración para pintar decorados y para modelar muñecos (...) Pero más que las marionetas lo que por entonces le atraía era el aprendizaje de la pintura y en 1929, a los 17 años de edad, se traslada a Praga en ingresa en la Escuela de Artes y Oficios, en la que permaneció hasta 1935”].

¹⁴⁵ Giannalberto Bendazzi, *Cartoons*, 165.

¹⁴⁶ “Escultor, grafista y titiritero austriaco de origen checo, Richard Teschner estudió en la Academia de Artes Plásticas de Praga y después en la Escuela de Artes Decorativas de Viena. En 1904 creó un bosquejo de teatro de títeres de hilos. Más tarde, en 1908, llevó a escena la primera representación en alemán de Peleas y Melisande en el Teatro Alemán de Praga. Instalado en Viena a partir de 1909, Richard Teschner se convirtió en miembro de los Talleres vieneses (Wiener Werkstätte). Inspirándose en títeres de varillas javaneses del wayang golek, creó bellos títeres, altos, de entre 30 y 40 centímetros, primorosamente vestidos y decorados que llevó al escenario a partir de 1912 en el Goldenen Schrein (Cofre dorado). Un “polifono” producía la música que acompañaba a la pantomima de los títeres. Los primeros espectáculos se inspiraron en leyendas javanesas, como *Kosumos Opfertod (El sacrificio de Kosuomo)* (1912). *Prinzessin und Wassermann* (La princesa y el genio de las aguas) en 1913 abrió el camino a creaciones más personales. Los Espectáculos de Navidad (1916) fueron representados por primera vez en público en 1920 en el Museo del Arte y de la Industria de Viena. En 1932 Richard Teschner presentó su *Figurenspiegel* (Espejo de los títeres), espejo cóncavo con marco dorado, adornado con los signos del zodiaco y que revela una nueva concepción de la puesta en escena espacial de los títeres, rechazando el teatrino. A pesar de la fama de su obra, Teschner solo representó una vez en el extranjero: en Londres en 1934. Tras la muerte de Richard Teschner en 1948, fue su mujer quien presentó los espectáculos. En 1953, el teatro fue incluido en las colecciones de la Biblioteca Nacional Austriaca. Desde 1991, el *Figurenspiegel* se encuentra en el Museo del Teatro Austriaco, lugar donde se puede asistir a algunos espectáculos de Teschner como *El matador de dragones* (1929) y *Carnaval* (1930)”. <https://wepa.unima.org/es/richard-teschner/>

también checo que, a su vez, estaba muy influenciado por las marionetas javanasas de varillas. Este tipo de diseños que maneja Trnka supone una novedad en la estética utilizada hasta ahora, con un gran peso del teatro barroco, que solamente logró romper con anterioridad su maestro Skupa. Trnka tiene una gran producción como ilustrador, pero las marionetas son lo que le apasiona y situarse al frente del *Studio Loutkoveho Filmu*, le permite realizar películas de *stop motion* especializadas en marionetas.



Figura 107. Marioneta realizada por Jiří Trnka Museo de Pilsen.



Figura 108. Marioneta realizada por Richard Teschner

Dos años después de su película *Špalíček (El año checo, Jiří Trnka, 1947)*, realiza otro largometraje con marionetas titulado *Císařův slavík (El ruiseñor del emperador, Jiří Trnka, 1949)*. La película trabaja la idea principal de la belleza de la marioneta de un pájaro. Esta historia está basada en el cuento de hadas de Hans Christian Andersen, *El ruiseñor*. Al igual que en la secuencia teatral de *Špalíček (El año checo, Jiří Trnka, 1947)*, existe un contraste entre los diferentes estatus de las marionetas. Muchas de ellas estarían situadas como personas o animales reales mientras que el pájaro mecánico sería cualificado como artificial tanto para sus compañeros “títeres-actores” como para el espectador.¹⁴⁷ En este filme, las marionetas están muy trabajadas a diferencia de las utilizadas en su anterior largometraje, cuyas marionetas se parecen a los títeres más simples con cabeza de madera pintada. Algo que mantiene ese mismo año en su filme *Certuv mlýn (El molino del diablo, Jiří Trnka, 1949)*. Una película en la que la calidad artística destaca, no solamente en las marionetas sino en el manejo de la luz y los decorados. En cada plano, Trnka compone con escasa luz y tonos

¹⁴⁷ Marco Bellano, *Václav Trojan. Music composition in Czech Animated Films* (Estados Unidos: CRC Press, 2020), 64. [Traducción propia. Fragmento fuente: “The main plot of Andersen’s tale, the illusory beauty of a puppet bird, was particularly fit to be developed into a puppet feature; the resulting visuals, moreover, would have reprised the ironic contrast between the different statuses of the puppets on screen, like in the puppet play sequence from *The Czech Year*: in the diegetic reality beyond the screen, most puppets would have been situated as real people or animals; the mechanical bird, instead, was to be qualified as artificial for both the spectators and the other actor-puppets”].



Figura 109. Fotograma de la película *Certuv mlýn* (*El molino del diablo*, Jiří Trnka, 1949)

sepia, a la manera de la pintura tenebrista del Barroco, en donde la luz proviene de un solo punto, como ocurre en cuadros de Caravaggio.

Este año 1949 es muy prolífico para Trnka, ya que además de estas producciones realiza *Román s basou* (*Historia de un contrabajo*, Jiří Trnka, 1949) antes de su película *Bajaja* (*El príncipe Bayaya*, Jiří Trnka, 1950). Esta última película está basada en un cuento de Božena Němcová, novelista checa perteneciente al Renacimiento Nacional Checo. Esta novelista pasa a tener una lectura socialista y se enaltece como heroína en este ámbito; por lo tanto, es muy probable que basarse en ella para realizar películas fuese del agrado del Gobierno. Trnka nos cuenta esta fábula utilizando la pantomima, típica en sus películas de marionetas hasta este año. Con relación al sonido, esta película se diferencia de las anteriores porque los sonidos son sincronizados con las acciones.¹⁴⁸ Esto nos conduce a la importancia de la música en las películas de Trnka, al que no le gustaba utilizar diálogos y comprendía la música como elemento con mayor importancia. La persona encargada de esta parte esencial en su cine es su amigo y compositor Václav Trojan.¹⁴⁹ Aunque nunca trabajó fuera del país, sí trascendió fronteras, gracias a la filmografía de Trnka, que era proyectada en Festivales de Europa. Ganó varios premios en el exterior por la música creada para *Spalicek* (*El año checo*, 1947) y *Sen noci svatojanske* (*El sueño de una noche de verano*, 1959) y en su propio país su producción fue más allá del cine, escribiendo más de 400 piezas.¹⁵⁰

Su trabajo *Arie prerie* (*Canción de la pradera*, Jiří Trnka, 1949) es una película basada en las películas del Oeste. Esta fue posible por tratar paródicamente un tema prohibido durante el Comunismo. También en Polonia o Yugoslavia, por política comunista estaban prohibidas las películas tipos *western*, ya que procedían de los americanos, por lo que

¹⁴⁸ Marco Bellano, *Václav Trojan. Music composition in Czech Animated Films*, 73. [Traducción propia. Fragmento fuente: "Trnka recounts this tale by making pervasive use of pantomime, as was typical of all his puppet films until 1950. However, while in his previous features the pantomime was largely musical, meaning that there were almost no other sounds except music, *Bajaja* uses sound effects in synchrony with the actions, like applause and laughs."].

¹⁴⁹ Edgar Dutka, en conversación con la autora, Praga 2018.

¹⁵⁰ Marco Bellano, *Václav Trojan. Music composition in Czech Animated Films*, 40. [Traducción propia. Fragmento fuente: "In 1962, the CIDALC (Comité International pour la Diffusion des Arts et des Lettres par le Cinéma) gave Trojan three accolades at its festival in Valencia, Spain: the Golden Mercury Award for the music of *A Midsummer Night's Dream*, a prize for *The Czech Year* and a lifetime achievement award (Vičar 2005: 40). In his own country, Trojan had actually an artistic relevance that extended well beyond the area of film music. He wrote almost 400 works, encompassing chamber pieces, symponic suites, (...)"].

entonces se hacían muchas parodias.¹⁵¹Trnka lleva al máximo la movilidad y expresividad de sus personajes incluyendo de manera burlona una autocaricatura a través del postillón de la diligencia, grandón, rubio y mostachudo.¹⁵²



Figura 110. Fotograma de la película *Staré povesti české* (*Antiguas leyendas checas*, 1953)

Años después realiza el largometraje *Staré povesti české* (*Antiguas leyendas checas*, 1953), una película dividida en capítulos que narran leyendas checas de tradición oral, recogidas por Alois Jirásek, y ofrece una mirada personal acerca de ellas. No se ha demostrado científicamente ni tienen un rigor histórico los sucesos de los que Jirásek nos habla y que Trnka lleva a la pantalla. Lo que sí sabemos es que pertenecen a una gesta milenaria, de tradición oral que se transmitió de generación en generación desde el S.X. Se trata de una interesante reconstitución de la vida y costumbres de los primeros habitantes de origen eslavo, conducidos por el patriarca Cech, antes del cristianismo, cuando el paganismo y las supersticiones influían en la vida de los pueblos.¹⁵³

La primera leyenda con la que comienza este filme es la de la llegada al país del jefe Čech al monte Říp. Esta primera parte ya nos adelanta que no estamos ante una película tradicional de marionetas, sino que nos adentra en un filme con una gran estela de realismo, ya que tanto la animación como las marionetas están trabajadas con una gran cercanía a la realidad. Aun constando de una sola expresión en su rostro, junto con el manejo de las luces, sus poses y los volúmenes, apreciamos cómo sonrían o se encuentran compungidas. Los diseños están basados en las ilustraciones que el propio artista hizo para el libro *Viejas Leyendas Checas*, de Jirásek, que Trnka lleva a la tridimensionalidad con una gran similitud, tal y como podemos apreciar en la figura 110.

¹⁵¹ Edgar Dutka, en conversación con la autora, Praga 2018.

¹⁵² Carlos Fernández Cuenca, *Jiri Trnka*, 22. [Fragmento fuente: “Trnka reinventa todos estos elementos clásicos del Oeste y lo hace llevando a la cumbre la movilidad y la expresividad de sus personajes, entre los que llega burlonamente a incluirse: el postillón de la diligencia, grandón, rubio y mostachudo, es a todas luces su autocaricatura”].

¹⁵³ Carlos Fernández Cuenca, *Jiri Trnka*, 29. [Fragmento fuente: En «Viejas Leyendas checas» trata de calar mucho más lejos: los sucesos que refiere Jirásek y que Trnka lleva al celuloide no han sido demostrados científicamente como históricos, pero pertenecen sin duda a la gesta milenaria que se transmitió oralmente de generación en generación desde el siglo X y que figuran en los textos venerados de las más antiguas crónicas bohemias. Es, pues, una reconstitución interesantísima de la vida, hechos y costumbres de los primeros habitantes, de origen eslavo y conducidos por el patriarca Cech, de la tierra checa, antes de la llegada del cristianismo liberador y cuando las supersticiones y los cultos paganos influían poderosamente, y a menudo con caracteres trágicos, en la vida sencilla de los pueblos”].



Figura 111. Ilustración de Jiří Trnka para el libro *Viejas leyendas checas* de Alois Jirásek

Al ver la película, pronto nos olvidamos de que estamos ante un filme de marionetas para adentrarnos en la historia de la creación del pueblo checo. Es asombrosa la utilización de numerosas marionetas en un solo plano, desde los usados en donde el pueblo se agrupa para recibir a su héroe hasta la espectacular batalla que sucede en la parte final de la película, la relativa a Lucans y Neklan. Esta parte podría pertenecer a las películas americanas de la década de los 50, estrenadas en Cinemascope y realizadas en *technicolor*, que obtuvieron gran éxito con sus temas de corte histórico, mítico y religioso como *The Robe* (*La túnica sagrada*, Henry Koster, 1953) o *Quo Vadis* (Mervyn LeRoy, 1951).

El uso que hace Trnka de las marionetas en esta película, elevándolas a la calidad de actores, no lo veremos ni actualmente en las grandes producciones *stop motion*. Los personajes de Trnka, estaban diseñados de tal manera que sus movimientos eran muy fluidos. Debido a esto, además del vestuario de los personajes y su diseño, algunos periodistas llegaron a dudar del origen animado de la cinta, pensando que estaban viendo a actores en la pantalla.¹⁵⁴

La película es conducida por la banda sonora de Trojan y la voz de un narrador que nos guía por todas las hazañas de los primeros pobladores checos. Pero este narrador no es único, sino que existen varias voces que narran las conversaciones de algunos personajes. Este cambio hace que se complique el trabajo de sonido para el compositor, y el propio director describe así esta novedad que introduce en el filme:

La partitura musical planteó serios problemas al compositor, Václav Trojan. Había una necesidad para la antigua música imbuida con el lastimoso carácter de los héroes, y reconstruir artísticamente, en ciertos momentos, la auténtica música de la época. En lo que respecta al sonido, intentamos estilizarlo para evitar cualquier perturbación en la estilización de varias secuencias en todos los episodios. Desde este punto de vista, *Old Czech Legends* fue la película más dura que he realizado hasta el momento.¹⁵⁵

¹⁵⁴ Edgar Dutka, en el documental *Jiří Trnka. A long lost friend*, (*Jiří Trnka. Un amigo perdido*, Joël Farges, 2019)

¹⁵⁵ Marco Bellano, *Václav Trojan. Music composition in Czech Animated Films*, 85. [Traducción propia. Fragmento fuente: "The musical score posed serious problems to the composer, Václav Trojan. There was a need for ancient Czech music imbued with the pathetic carácter of the héroes, and artistically reconstructing, in some moments, the authentic music of those time. As far as the sound was concerned, we tried to stylize it to avoid any disturbance to the stylization of the various sequences and to the whole of the episodes. From this point of view, *Old Czech Legends* was the hardest film I hade ver done until that point"].

Aunque de nuevo estamos frente a la producción de una pantomima en la que la expresividad de los personajes es lo principal, la sensación que tenemos como espectadores es la de estar frente a una ópera, en la que se utilizan fondos pintados y decorados para adentrarnos de lleno en la historia. Gracias a la música, el sonido, los decorados y los personajes, es una historia contada con todo el rigor y sentido posible con relación al tema tratado.

A finales de la década de los 50 nos encontramos con películas que de nuevo están basadas en novelas, a excepción del homenaje que Trnka hace a su maestro Skupa con *Cirkus Hurvínek* (*El circo Hurvínek*, 1955).

Ese mismo año, el director realiza el filme *Dobrý voják Švejk* (*El buen soldado Švejk*, 1955), basada en la novela de Jaroslav Hašek. Esta novela nos cuenta la historia de Švejk, que es llamado a filas para luchar en la Primera Guerra Mundial. Este personaje se nos presenta como alguien poco consciente de la realidad, pero con diálogos muy irónicos que denuncian la situación checa bajo el Imperio austrohúngaro. El personaje de Hašek recuerda a nuestro Quijote, que se nos presenta como un héroe peleando contra molinos. Švejk también es un héroe, aunque la comisión militar lo haya declarado idiota. Es muy consciente de la situación checa y nos lleva con él a conocer sus pormenores bajo un tono cínico e irónico. El propio autor, antes de comenzar su novela nos presenta al soldado como héroe nacional:

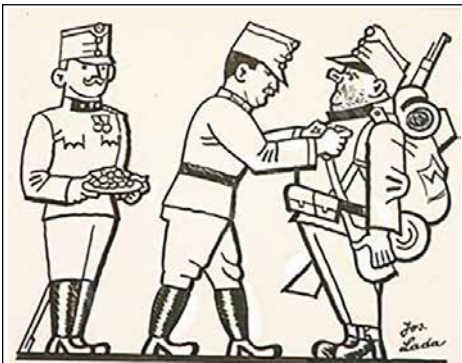


Figura 112. Ilustraciones de Josef Lada para la novela de Jaroslav Hašek, *Las aventuras de buen soldado Švejk*.



Figura 113. Fotograma de la película *Dobrý voják Švejk* (*El buen soldado Švejk*, 1955)

Una gran época pide grandes hombres. Hay héroes desconocidos y oscuros, privados de la fama y de la gloria históricas de un Napoleón. Un análisis de su carácter empañaría hasta la gloria de Alejandro Magno. Hoy mismo podríais encontrar, por las calles de Praga, a un hombre desaliñado que no se da cuenta de la importancia que tiene para la historia de la magna época moderna. Sigue su camino con humildad, no molesta a nadie ni le asedia ningún periodista pidiéndole una entrevista. Si le preguntáis cómo se llama, os contestaría con sencillez y modestia: «Soy Švejk...».

Y sin duda este hombre tranquilo, descuidado y discreto es el viejo y buen soldado Švejk, valeroso y heroico, cuyo nombre, en la época del Imperio austrohúngaro, repetían todos los ciudadanos del Reino de Bohemia; ni la república hará palidecer su gloria.¹⁵⁶

¹⁵⁶ Jaroslav Hašek, *Las aventuras de buen soldado Švejk* (Barcelona:Galaxia Gutenberg y Círculo de Lectores, 2008), 7.

Con esta manera de iniciar la novela, Hašek nos presenta un nuevo héroe checo, que, de nuevo, será convertido en marioneta, como sucedió con la hormiga Ferda. El personaje fue llevado a la pantalla por Trnka basándose en las ilustraciones que Josef Lada realizó para la novela. Este personaje y sus ilustraciones han alcanzado tanta fama que actualmente en Praga podemos acudir a restaurantes con el nombre del soldado y decorados con las ilustraciones de Lada. El acudir de nuevo a la literatura para la realización cinematográfica nos lleva de nuevo al rescate de la cultura checa como identidad. Trnka lleva a la pantalla al soldado con una gran perfección y de nuevo, crea una marioneta que será un héroe nacional como lo fueron Kaspárek, Spejbl, Hurvínek y Ferda. En esta película, quien da voz al narrador es el escritor Jan Werich, que, a su vuelta de Estados Unidos tras la Segunda Guerra Mundial, se instala en Praga y participa del mundo del cine.



Figura 114. Fotograma de la película
Sen noci svatojanske
(*El sueño de una noche de verano*, 1959)



Figura 115. *Madonna Pietra degli Scrovegni*
(Marie Spartali Stillman, 1884)

Uno de los deseos de Trnka, tras el éxito de *Svejk*, que se convirtió en héroe nacional, era hacer *Don Quijote* porque quería elegir un tema universal. Sin embargo, los comunistas le indicaron que, si quería hacer algo cosmopolita, hiciese la historia de *Hansel y Gretel*. Entonces acabó su trabajo en el estudio, no hizo esta película y comenzó de nuevo a pintar, ilustrar libros...¹⁵⁷

El último largometraje de Trnka es *Sen noci svatojanske* (*El sueño de una noche de verano*, 1959) está basado en la obra de Shakespeare. Es un autor que gusta mucho a Trnka y del que es conocedor, ya que durante su época estudiantil preparó la escenografía para *La fierecilla domada* y modeló figuras para el teatro de Skupa, entre ellas la de *Macbeth*. Además de esto, realizó ilustraciones para *Hamlet* así como litografías y acuarelas de *El sueño de una noche de verano*, obra que considera su preferida desde la infancia. Esta es una de las razones de elegirla para realizar una película, además de por haber sido la obra de Shakespeare más representada en tierras checas.¹⁵⁸

¹⁵⁷ Edgar Dutka (escritor, guionista y docente), en conversación con la autora, junio 2018. Praga.

¹⁵⁸ Carlos Fernández Cuenca, *Jiri Trnka*, 35 y 36. [Fragmento fuente: "Trnka es un buen conocedor de Shakespeare y durante sus años estudiantiles en la Escuela de Artes y Oficios de Praga preparó la escenografía para «La fierecilla domada» e hizo una larga serie de ilustraciones para «Hamlet». Las figuras del príncipe de Dinamarca y de Macbeth fueron modeladas por él para el teatrillo de Josef Skupa, así como las de Puck y el

En este largometraje, las marionetas son diferentes a las vistas hasta ahora en la obra de Trnka: son más detalladas en sus rostros, pudiendo así tener una mayor expresividad. En su diseño huye del realismo que quiso darles en *Staré povesti české (Antiguas leyendas checas, 1953)* y la apariencia es más fantástica. Este estilo lo traslada a todos los elementos trabajados en la escena, abundando la decoración de evocación del arte Barroco. Muchos de los planos se manejan en azules y amarillos y la vegetación es un elemento importante que Trnka maneja de nuevo, como si se tratara de un cuadro. Estas composiciones, el color y la importancia de los elementos vegetales son una reminiscencia de la pintura *prerrafaelita*, como, por ejemplo, la imagen de Titania cubierta de flores como la *Madonna* de Spartali Stillman o algunas escenas en el bosque que nos remiten a la *Ofelia* de Millais. Con esta obra, Trnka lleva la animación con marionetas a Cannes, donde consigue la nominación a la Palma de Oro. De nuevo, la música juega un papel importante y sigue realizándose de la mano de Trojan.

A partir de aquí, los siguientes trabajos son cortometrajes, muchos de ellos de carácter experimental. Según relata el historiador Bendazzi, a partir del año 62, Trnka entra en una etapa de pesimismo creciente. Esto puede guardar relación con el contexto que está viviendo. En el año 60, como hemos visto, se establece la República Socialista y tres años después, a caballo entre *Vásen (La pasión, 1962)* y su última película *Ruka (La mano, 1965)*, tiene lugar la Primavera de Praga. A consecuencia de estar bajo el Socialismo de la URSS, Checoslovaquia no tenía autonomía y esto desató movimientos en busca de un cambio político. A pesar de conformar un mismo país con Eslovaquia, el presidente que en esta década está al cargo, el estalinista Antonín Novotný, es muy exigente con la parte eslovaca del país y hasta se muestra contrario, lo que hace que los comunistas eslovacos busquen su destitución. “En el Pleno del Comité Central del PCCh (3-5 de enero) capituló y, sobre la base de una componenda, se eligió al candidato eslovaco, Alexander Dubček (1921-1992)”.¹⁵⁹ En Marzo del 68, Novotný dejó su cargo, hubo cambios en el gobierno y la propuesta de una política abierta fue apoyada. El surgimiento de nuevas organizaciones acabó con el monopolio que el Partido Comunista había tenido y se comienza a dibujar un “socialismo con rostro humano”.¹⁶⁰ El punto a tratar era cómo democratizar la sociedad siguiendo el Comunismo como dirigente.

Aunque el punto de partida fue el intento de llevar a cabo una reforma económica radical, que aboliera el rígido centralismo, concediera más libertad a las empresas y favoreciera la expansión del consumo y de la industria ligera en detrimento de la pesada, la sociedad checoslovaca se vio involucrada y desestabilizada por el experimento.

En enero de 1968 fue nombrado secretario general del Partido Comunista Alexander Dubcek, que atendió las demandas de mayor libertad que el Congreso de los escritores había manifestado meses atrás. La abolición de la censura fue un primer paso que estimuló a la opinión pública, seguido de la entrada en el gobierno de personalidades moderadas y economistas partidarios de la reforma. (...) En poco tiempo, la renovación

tejedor Lanzadera (Bottom) con la cabeza de asno. Desde la niñez tuvo «El sueño de una noche de verano» entre sus obras preferidas, y sobre su rica acción hizo numerosas litografías y bastantes acuarelas. Por otra parte, se trata de la obra shakesperiana más familiar a los espectadores checos, ya que es la más difundida en los últimos años; sólo en Praga tuvo, desde 1955, más de 450 representaciones, en veinte montajes distintos”].

¹⁵⁹ *Historia breve*, 71.

¹⁶⁰ *Historia breve*, 72. [Fragmento fuente: “El surgimiento de nuevas organizaciones (el KAN-Club de Alineados sin Partido, el K 231-Club de Presos Políticos, condenados conforme al artículo 231) acabó con el monopolio organizativo que hasta entonces habían tenido el Partido Comunista y sus satélites. Así comenzaron a dibujarse los contornos del nuevo sistema político, denominado “socialismo con rostro humano”].

contagió no sólo al aparato del partido, sino también a los jóvenes y los intelectuales, que presionaron para ampliar el proceso de democratización, que se dejó sentir especialmente en la radio y la televisión (...) La dictadura del partido y la ideología oficial parecieron apartarse definitivamente, y se habló con entusiasmo y esperanza de la «primavera de Praga»¹⁶¹

La televisión checoslovaca tiene un papel muy importante en esta etapa, informando a los ciudadanos y posicionándose del lado del cambio, apoyando al movimiento de democratización de la Primavera de Praga. Se convierte entonces en un medio aliado de los ciudadanos, difundiendo sin tapujos los acontecimientos sociales y la escena política.¹⁶² En agosto de 1968, por lo tanto, se opuso inequívocamente a la ocupación, e incluso después de la ocupación de los estudios de televisión por los soldados soviéticos, continuó transmitiendo desde lugares de trabajo improvisados y construidos apresuradamente. Al igual que la radio checoslovaca, su transmisión jugó un papel informativo muy importante, estremeciéndose contra la ocupación y al mismo tiempo calmando pasiones y despertando emociones.

Este momento que daba un poco de luz a los artistas, que debían poner atención a sus creaciones para no faltar los principios políticos, se vio truncada ese mismo año, con la invasión por parte de Rusia en el mes de agosto. El 21 de agosto de 1968 tiene lugar la Intervención del pacto de Varsovia. Esto pone fin a la Primavera de Praga. El temor a que la descentralización checa los llevara a su salida de la URSS, provocó la llegada de los tanques soviéticos a Praga y los países circundantes a Checoslovaquia pasan a ser socialistas, a excepción de Rumanía. Este día es recordado para los checos como un día negro en el que los civiles se pusieron delante de los tanques, intentando pararlos con su propio cuerpo. El fotógrafo moravo Josef Koudelka documenta esta invasión (fig. 116) y sus fotografías salen de manera clandestina del país para ser publicadas anónimamente por el grupo Magnum.¹⁶³ Este hecho pone de manifiesto la represión en la que vuelven a estar sumidos los checos.

La televisión checoslovaca, al igual que la radio, jugó un papel muy importante en la transmisión de esta situación. Partidaria de la democratización, se opone a esta invasión y sigue transmitiendo aún tras ser ocupados los estudios en agosto del 68.¹⁶⁴

¹⁶¹ Marcello Flores y Jesús de Andrés, *Comunismo* (Madrid: Tikal Ediciones, 2003), 146 y 147.

¹⁶² <https://www.ceskatelevize.cz/vse-o-ct/historie/ceskoslovenska-televize/1968-1969/> consultado 2 septiembre 2020. La televisión checoslovaca, dirigida por su entonces director central Jiří Pelikán, jugó un papel importante en el apoyo al movimiento de democratización llamado Primavera de Praga. La televisión checoslovaca como medio y como institución se convirtió en un socio respetado de los ciudadanos durante varios meses de 1968, y para gran disgusto de la dirección soviética y sus secuaces checoslovacos, su difusión de los acontecimientos en la sociedad y en la escena política avanzó significativamente hasta la llegada de las fuerzas de ocupación.

¹⁶³ Alexandra Mauro, *Josef Koudelka* (Madrid: Salvat, 2006), 44. [Fragmento fuente: "Durante el verano de 1968, mientras los tanques rusos invaden Checoslovaquia y ponen fin a la «primavera de Praga», Koudelka inmortaliza los acontecimientos; sus imágenes salen clandestinamente del país y Magnum Photos las publicará anónimamente (Premio Robert Capa del Overseas Press Club)"].

¹⁶⁴ <https://www.ceskatelevize.cz/vse-o-ct/historie/ceskoslovenska-televize/1968-1969/>, consultada octubre 2020, fragmento fuente: En agosto de 1968, por lo tanto, se opuso inequívocamente a la ocupación, e incluso después de la ocupación de los estudios de televisión por los soldados soviéticos, continuó transmitiendo desde lugares de trabajo improvisados y construidos apresuradamente. Al igual que la radio checoslovaca, su transmisión jugó un papel informativo muy importante, estremeciéndose contra la ocupación y al mismo tiempo calmando pasiones y despertando emociones. Tras el regreso de los políticos internados de Moscú, a pesar de la ralentización de la política anterior a agosto y el inicio de intervenciones en la libertad de expresión, se mantuvo detrás del curso político reformista y sus representantes.



Figura 116. Fotografía tomada por Josef Koudelka en el verano de 1968.

De nuevo, el pueblo checo pierde su independencia y libertad, como ya le había sucedido con Alemania. Esto genera revueltas estudiantiles, inconformidad, preocupación y de nuevo, deseo de libertad. En cuanto al cine,

Tras la Primavera de Praga en 1968, el cine Checoslovaco experimentó momentos infelices. La vida intelectual reflejó, y sufrió desde los eventos políticos. En el caso de la animación, también hubo un efecto de estancamiento, debido a la aceptación del modelo de Trnka; un modelo definido por una gran profesionalidad y técnica admirable pero sin innovación, cuando el desarrollo de la plastilina estaba revolucionando la animación en el mundo.¹⁶⁵

Poco dura el fin de la censura, que en el año 63 ya no tenía lugar y en el año 1970 se instaaura la Normalización que, al contrario de lo que indica la palabra, es la entrada en una nueva etapa totalitaria en la que se fortalece la censura. Esto, en conjunto con la crisis económica de mediados de los 60 además de la mala salud que sufre el director, quizás sea el contexto por el que Trnka se siente pesimista. En este período, cambia el género de la adaptación literaria y de tradición oral por historias en donde un estudiante no tiene mayores intereses más allá que su moto, como en *Vásen (La pasión, 1962)* o nos muestra su posición ante la tecnología en su cortometraje experimental *Kybernetická babicka (La abuela cibernética, 1962)*. Pero sin duda, la mayor denuncia que hace a la censura y falta de libertad de los artistas, lo hace en su película *Ruka (La mano, 1965)*, en la que el tema tratado es la alegoría a la posición de los autores en un estado totalitario. En este cortometraje se utiliza una mano enfundada en un guante blanco como símbolo principal que impide que el personaje protagonista, un arlequín, acabe su trabajo de modelado de un vaso de cerámica. Es una obra autobiográfica que aborda la dificultad de hacer películas en el país, frente a la opresión de las autoridades soviéticas. El trabajo aboga por la importancia de la libre expresión frente a los regímenes totalitarios y resume la experiencia de animadores que intentan hacer películas libres de restricciones sociales y políticas.¹⁶⁶Esta película

¹⁶⁵ Giannalberto Bendazzi, *Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style - The Three Markets*, (Estados Unidos: CRC Press, Taylor and Francis group, 2016), 246. [Traducción propia. Fragmento fuente: After the Prague Spring in 1968, Czechoslovakian cinema experienced unhappy times. Intellectual live reflected, and suffered from, political events. In the case of animation, there was also a freezing effect, due to the acceptance of Trnk's model; a model defined by high professionalism and admirable technique but without innovation, when the development of plasticine was revolutionizing animation across the world".]

¹⁶⁶ Paul Wells, *Understanding animation* (Estados Unidos: Routledge Taylor and Francis group, 1998), 84. [Traducción propia. Fragmento fuente: "(...) remains one of the most affecting studies in the recognition of the role of the artista and the importance of free expression in the face of totalitarian regimes that the animated

pudo pasar la censura, debido a que ésta ya estaba ya muy desgastada y cansada, por lo que el gobierno entendió este filme como una metáfora en contra de la idea del culto a la personalidad, cuando en realidad muestra la posición del artista ante un régimen totalitario.¹⁶⁷ Uno de los puntos del Comunismo es la idea contraria a la veneración de una figura, como un líder; por eso, esta película no tuvo problemas con la censura, ya que puede entenderse por otra vertiente.



Figura 117. Fotograma de *Ruka* (*La mano*, 1965)

Al hablar de Trnka, no solamente estamos ante un artista multidisciplinar, sino que estamos ante un narrador que recoge la tradición oral de su pueblo y traslada la cultura popular al cine, a través de uno de los elementos más representativos checos, como son las marionetas. Su contribución más valiosa fue la de elevar la animación con marionetas a un medio con significación social y política en el que la marioneta puede tener un significado metafórico y simbólico.¹⁶⁸ Trnka se mantiene fiel a su origen como ilustrador y tallador de marionetas, campo en el que fue vanguardista con sus diseños pero que transforma en clásico si necesita obtener figuras realistas para sus relatos animados.

4.1.5. Břetislav Pojar y el estudio de la calle Čiklova en Praga: El legado de Trnka.

De la misma manera que los pioneros de Zlín, dejaron un legado, en Praga, de la mano de Trnka, sucede lo mismo. Muchos de estos animadores y artistas que colaboran con el pionero, provienen de los estudios AFIT, y acaban dirigiendo sus propias películas, apoyados por el propio Trnka. A pesar de que hemos visto que Trnka era un artista multidisciplinar, no era animador. Es por ello que sus películas las animan otros artistas como Stanislav Látal, Vlasta Pospíšilová, Jan Klos o Jiří Brdečka. Incluso animadores que comenzaron en Zlín, acaban trabajando en Praga bajo las órdenes de Trnka como es el caso de Garik Seko. Este animador participa en *Sen noci svatojanske* (*El sueño de una noche de verano*, 1965) y acabará dirigiendo películas como *Ex libris* (1983) o la también fantástica pixilación en la

form has seen. It effectively summates the experience of animators attempting to make films free of social and political constraint. Essentially an autobiographical work that engages with the difficulties of making films in Czechoslovakia in the face of intervention and oppression by the Soviet authorities, the film uses a hand as its chief symbol, and the relationship between art and authority as its presiding metaphor”].

¹⁶⁷ Edgar Dutka en conversación con la autora, Praga, junio 2018.

¹⁶⁸ Paul Wells, *Understanding animation*, 64. [Traducción propia. Fragmento fuente: “It was in raising the technical and aesthetic status os the puppet-animation film that Trnka made his most valuable contribution, however, because this enabled the sub-genere of puppet animation to move away from being merely a quaint médium of children’s entertainment to became a médium which could support significant social and political meaning. Puppets and models could be used in a more sophisticated way and fulfil their capacity to mediate the ‘consciousness’ of the animator through their metaphoric role as neo-humans”].

que dota de vida a unos zapatos de un taller de arreglos, titulada *Shoe show aneb botky mají pré* (*Espectáculo de zapatos*, Garik Seko, 1984). Ambas películas, dotan de personalidad a los objetos, tanto por sus movimientos como por el sonido, al igual que lo hizo Týrlová con sus mandiles o piezas de tela. Es un trabajo no demasiado usual para los estudios de Trnka, en donde se trabaja más con marionetas.

Uno de los grandes animadores que trabaja con Trnka y heredero de su legado fue Břetislav Pojar (Sušice, 1923). Esta localidad pertenece a la región de Pilsen, que como hemos visto, es el punto más importante en lo que a teatros de marionetas se refiere. Tras acabar sus estudios en el instituto, en el año 1942, entra a formar parte de los estudios AFIT para en el año 1945 seguir a Trnka a *Bratři v tricku* en donde se asienta como animador en sus películas de dibujos. Pero la parte artística que nos interesa de Pojar es la relativa al *stop motion*, en donde comienza a trabajar también de la mano de Trnka. Será animador de las famosas películas *Bajaja* (*El príncipe Bayaya*, 1950), *Staré povesti české* (*Antiguas leyendas checas*, 1953), *Dobrý voják Švejk* (*El buen soldado Švejk*, 1955) o *Sen noci svatojanske* (*El sueño de una noche de verano*, 1959). El trabajo de Pojar como animador es muy destacable, debido a su manejo de las emociones de los personajes:

Para tener una idea de la diversidad y el alcance dramático de las creaciones animadas de Pojar, solo necesitamos recordar al gaitero en *Špalíček*, el ministro en *The emperor's Nightingale*, la danza del diablo en el molino y el juego de veteranos en *Devil's Mill*, Prince Bayaya y la animación del caballo blanco en *Bayaya*, y el cobarde príncipe Neklan en *Old Czech Legends*, cuya actuación logra el tono de un personaje Shakesperiano.¹⁶⁹

Su idea de cómo entender la animación era la misma que la que tiene un director con sus actores, para poder animar correctamente, la marioneta debe convertirse en un actor. Quizás por eso, al igual que Trnka, se especializó en la animación con marionetas, porque ellas le ofrecían mayor expresividad y posibilidades a la hora de animar. Pojar compara la animación con el hipnotismo y señala que, si uno no es un gran hipnotizador, la marioneta se mueve, pero si es realmente bueno, estará vivo, como nosotros. Por lo tanto, la característica fundamental de un animador debe ser su capacidad para entender la psicología, las cualidades y el carácter de un personaje, así como la capacidad para poder expresar todo esto.¹⁷⁰

Tras trabajar un tiempo como animador de Trnka, en el año 1959, Pojar decide liderar su propio estudio, dirigiendo películas. Este estudio estará situado en la calle Čiklova, en Praga. En un inicio, las películas del estudio tratarán temas infantiles para cambiar a un cariz adulto.

¹⁶⁹ Marie Benešová, *Břetislav Pojar. Monograph of one of the greatest directors of Czech animated film* (República Checa: Animation People, 2009), 4. [Traducción propia. Fragmento fuente: "To get an idea of the diversity and dramatic range of Pojar's animated creations we just need to recall the piper in *Špalíček*, the minister in *The emperor's Nightingale*, the devil's dance in the mill and the veteran's game in *Devil's Mill*, Prince Bayaya and the animation of the White horse in *Bayaya*, and the cowardly Prince Neklan in *Old Czech Legends*, whose performance achieves the tonality of a Shakespearean character"].

¹⁷⁰ Marie Benešová, *Břetislav Pojar*, 4. [Traducción propia. Fragmento fuente: "In Pojar's view animation is akin to hypnotism. He says that, "when someone isn't much of a hypnotist, the puppet moves. When he is good, the puppet lives its life like each of us" (...) Undoubtedly, the fundamental characteristic of an animator should be his ability to deeply understand the character, psychology, qualities and nature of a protagonist and his ability to express all these in movements".]



Figura 118. *Lev a písnička*
(*El león y la canción*, Břetislav Pojar, 1959)



Figura 119. Fotograma de la serie animada *Zahrada*
(*Jardín*, Pojar, 1974-77)

La primera película dirigida por Pojar se titula *Lev a písnička* (*El león y la canción*, Břetislav Pojar, 1959), que trata de un músico que con su canción despierta a un león. Respecto a cómo se maneja el estilo y arte de esta película, cabe resaltar el papel que juegan las columnas de fondo que conforman el decorado. Nos remiten al jardín del estudio de Čiklova, un emplazamiento muy especial, con columnas y esculturas que en muchas ocasiones sirvió de inspiración para los artistas que trabajaban allí.

Pojar es el director que más trabajó series animadas, tras Týrlová y su gato Blue, Pojar es el primero que retoma esta manera de hacer animación. *Pojďte, pane, budene si hrát* (*Vamos, señor, juguemos*, Břetislav Pojar y Miroslav Štěpánek, 1965) se convirtió en una serie de televisión tras el gran éxito del cortometraje *Potkali se u Kolína* (*Se conocieron en Kolín*, Břetislav Pojar y Miroslav Štěpánek 1965) que ganó varios premios, como en el festival de Karlovy Vary un año después. La historia trata acerca de unos osos, que, a partir de este cortometraje, serán los protagonistas de la serie animada que se extiende hasta el año 1967.

En ciertos periodos en el estudio, Pojar se ausenta debido a su participación en producciones de Canadá; por ello deja encargado de la serie de los osos a Miroslav Štěpánek. Posteriormente se pasa a trabajar con Boris Masník en la idea de hacer un homenaje a su maestro Trnka. Para ello, entre los años 1974 y 1977, realiza una adaptación en cinco partes titulada *Zahrada* (*Jardín*, Břetislav Pojar, 1974-77), una serie de muñecos inspirada en las ilustraciones de Trnka del libro con el mismo título. La historia trata sobre cinco estudiantes (que en la versión animada pasan a ser cuatro), en un viejo jardín en el que está el juguetero gato Tom. Los animadores que trabajan aquí son Masník y Jan Klos, siendo Štěpánek el encargado de la parte de arte. Esta producción la lleva a cabo el estudio de Trnka, apoyado por *Krátký film Praha*. En la serie seguimos viendo la técnica que fue tan usada por Pojar como la animación *stop motion semiplástica*. Las películas de Pojar se diferencian de lo visto hasta ahora porque trata temas de la vida diaria, como por ejemplo en *Romance z temnot* (*Romance en la oscuridad*, Břetislav Pojar, 1986) en la que, tras un accidente de coche, el conductor acaba con una ceguera temporal con la que tiene que lidiar. La película más emblemática del animador como director es *O sklenicku víc* (*Un vaso más*, Břetislav Pojar, 1954), que le da cabida dentro de la historia de animación. En el año 1990 comienza como profesor en la FAMU de Praga, donde inicia el Departamento de animación.



Figura 120. Ilustraciones del libro *Zahrada*.

Čiklova se convierte en el estudio en donde muchos de los animadores que comienzan animando en los estudios de Trnka, tienen la oportunidad de dirigir y donde se crea una nueva generación de animadores y directores especializados en la animación *stop motion* con marionetas. Muchos de ellos se sitúan a caballo entre los estudios del pionero Trnka y la actualidad, como por ejemplo Vlasta Pospíšilová, que pasa de animar para Trnka a trabajar en películas en la década de los 2000 junto a Aurel Klimt, uno de los representantes más contemporáneos de la animación *stop motion* con marionetas en el país.

Vlasta Pospíšilová es otra de las grandes animadoras, que comenzó de ayudante de Trnka en *Sen noci svatojanske* (*El sueño de una noche de verano*, Jiří Trnka, 1959) y ha trabajado en las grandes producciones contemporáneas de *stop motion*, animando para Švankmajer o para Barta en *Krýsar* (*El flautista de Hamelin*, Jiří Barta, 1986). Como los anteriores, se lanza a la dirección realizando historias para niños. También realiza *O Maryšce a vlčím hrádku* (*Maryška y el castillo del lobo*, Edgar Dutka y Vlasta Pospíšilová, 1979) o *Paní Bída* (*Señor Bída*, Vlasta Pospíšilová, 1984). Esta última película está realizada con unas marionetas que recuerdan al estilo más clásico de Trnka en contraposición con el personaje principal que rememora a las marionetas más contemporáneas del pionero. Pospíšilová siguió su trayectoria hasta entrados los años 2000, en los que siguió realizando adaptaciones de Jan Werich, como en *Fimfárům 2* (Jan Balej, Aurel Klimt, Bretislav Pojar, Vlasta Pospíšilová, 2006) o en *O kloboučku s pérkem sojčím anebo Král měl syny* (*Sobre un sombrero con una pluma de arrendajo o el Rey tenía tres hijos*, Vlasta Pospíšilová, 2011) para la trilogía de *Fimfárům*.

Las películas que dirige la directora, recuerdan mucho a los cuentos de Týrlová. Sus personajes son símbolo de la sabiduría popular, de trabajo humilde y siempre prevalecen a la codicia. Sus adaptaciones de cuentos siempre tienen una enseñanza moral. Formalmente, tiene una gran sensibilidad pictórica y fotográfica, así como realismo colores e iluminación, en conjunto con los efectos visuales.¹⁷¹

¹⁷¹ Giannalberto Bendazzi, *Animation: A World History: Volume III: Contemporary Times*, 160. [Traducción propia. Fragmento fuente: "The tales Pospíšilová adapts into short films always carry a moral. The protagonists are symbols of humble work and popular wisdom and prevail against envy and greed. Her works stand out for her pictorial and photographic sensitivity, realism in lighting and colours, and good use of visual effects and camera movements"].

Otro de los grandes animadores que tiene sus inicios en *Bratři v Triku* y trabaja como animador en la primera incursión de Trnka en el cine animado, *Zasadil dedek repu* (*El abuelo plantó una remolacha*, Jiří Trnka, 1945) es Stanislav Látal. Proviene de la Universidad Técnica en la que estudia dibujo y su primer trabajo como animador de marionetas por primera vez en *Špalíček* (*El año checo*, Jiří Trnka, 1947). A pesar de comenzar animando dibujos, sigue su trabajo en el campo del *stop motion*, convirtiéndose en uno de los animadores del equipo de Trnka, como en *Bajaja* (*El príncipe Bayaya*, Jiří Trnka, 1950) en donde anima al dragón, en *Staré pověsti české* (*Antiguas leyendas checas*, Jiří Trnka, 1953) o en *Dobryj voják Švejk* (*El buen soldado Švejk*, Jiří Trnka, 1955). Para las películas de Pojar, destacamos la animación de la muñeca ParaPlicka.

Lubomír Beneš comienza trabajando en este estudio de la calle Čiklova junto a Josef Kluge, que era colorista. Antes de unirse a Pojar en este proyecto, en la década de los 50 trabajó en el estudio *Krátký Film Praha* del que se movió, tras una prueba, a *Bratři v Triku*. Como hemos visto, Trnka apoyaba a sus animadores en dirigir sus propias películas y así lo hace Beneš, que se estrena con *Homo* (*Hombre*, Lubomír Beneš, 1967). Sin embargo, su primera película con marionetas será *Račte prominout* (*Por favor, perdóneme*, Lubomír Beneš, 1974). A partir de aquí dirigió varias películas con marionetas como *Král a skritek* (*El Rey y el elfo*, 1981), galardonado en Sitges o combinando marionetas y recortables como *Muzikant a smrt* (*El músico y la muerte*, Lubomír Beneš, 1984), en *Krátký Film Praha*. Dentro de su filmografía, comienza realizando historias para niños y después se inclina por un público adulto.

En la década de los 70 se emite el episodio piloto de *Kuťáci* (*Los Manitas*, Lubomír Beneš, 1976). En esta década, la televisión checoslovaca llevaba realizando emisiones oficiales desde el año 1954. Inicialmente las emisiones solamente se realizaban tres días a la semana hasta aumentar sus emisiones a períodos semanales.

El co-creador de *Kuťáci* (*Los Manitas*, Lubomír Beneš, 1976) fue Vladimír Jiránek, que, en un inicio, concibieron la serie para adultos. En el filme se nos presentan dos personajes que hacen bricolaje, aunque resultan algo patosos. Sin embargo, al final de cada capítulo consiguen solventar sus problemas con éxito. El humor utilizado en la serie sirve como un punto de vista optimista acerca de la vida, en donde los protagonistas nunca se rinden y donde los reproches no tienen lugar.¹⁷²

Debido a la censura, el proyecto no pasó de este piloto, ya que no estaban a la altura de la moral socialista. Por lo tanto, la serie se para hasta los años 80. En esta década, estos dos amigos televisivos llegan a las pantallas de los checoslovacos en color, ya que en el año 1973 comienzan las emisiones regulares a color para asentarse de manera regular dos años después. En el año 1989, estos personajes aparecen en la serie *A je to!* (*Y ya está*, 1989) bajo los nombres de Pat y Mat, con los que serán conocidos. En un inicio, la serie se realizaba para Eslovaquia, donde la compraron y la llamaron *Kuťáci*. Cuando la serie pasó a rodarse en Praga se llamaba *Pat y Mat a je to* pero, al pasar el rodaje a Zlín, se quedaron con

¹⁷² Boba Studio, *The story of Pat and Mat*, consultado el 15 de Mayo de 2020. <http://www.bobastudio.cz/en/pat-a-mat> [Traducción propia. Fragmento fuente: "The humour used in the stories is not an end in and of itself, but also serves as an example of having an optimistic outlook in life. Although Pat and Mat always find themselves in difficult situations, they never give up until they have solved their problem in a clever way. Their reactions to each other's mistakes are also positive – they always just shake their heads, without ever expressing even a hint of reproach. The soundtrack, composed by Petr Skoumal, is a key element in the series. The soundtrack basically consists of just a central melody and the sound of a harmónica"].



Figura 121. Fotograma de la película en *Nezbedníci Račte prominout (Por favor, perdóneme, Lubomír Beneš, 1974)*



Figura 122. Decorado y muñecos pertenecientes a la serie de Tv *Pat a Mat. A je to! (1989)*



Figura 123. *Jája a Pája (Yaya y Pája, Lubomír Beneš, 1986)*

sus nombres de pila.¹⁷³ Esta serie tiene mucho éxito y de nuevo, ambos personajes pasan a representar a los checos, que hasta hoy en día los entienden como héroes nacionales. A pesar de que se trata de marionetas, éstas consiguen establecer mucha cercanía con el público checo. Se les coge cariño, se sabe que son marionetas, pero luego se comenta acerca de sus peripecias; uno piensa que están vivos.¹⁷⁴ Pat y Mat obtienen mucha fama y trascienden fronteras checas a través de su participación y galardones en festivales como el de Annecy en la década de los 90 o incluso viajan a museos, como el MOMA de Nueva York.

Beneš dirigió también la serie de animación con marionetas *Jája a Pája (Yaya y Pája, Lubomír Beneš, 1986)* que con mucho éxito también llegó a ser dramatizada en teatro. Sin embargo, no trascendió fronteras como lo hicieron Pat y Mat. Sus marionetas recuerdan mucho al estilo que conformó Trnka, con personajes de rasgos alargados pero realistas y con los ojos minuciosamente pintados en el rostro. Esta serie de televisión se realiza gracias a la producción por parte de la televisión checa, *Česká televize (ČT)*, que surge como televisión pública en el año 1992, dejando de ser la televisión checoslovaca.

En el año 1988, Beneš funda el estudio IAF en Praga, junto a otros cineastas, entre los que se incluye Vladimír Jiránek. Produce y dirige catorce episodios de Pat y Mat. En este estudio trabaja hasta su muerte, cinco años después. El estudio quiebra cinco años después de esto.

¹⁷³ Milan Šebesta en conversación con la autora, mayo 2018 en Zlín.

¹⁷⁴ Pavla, en conversación con la autora, junio 2018 en Soběslav.

En la serie de los manitas socialistas también trabajará como animador Jan Klos, que comenzó trabajando en *Krátký Film Praha* en el equipo de Pojar, para Trnka. Como a todos los artistas que hemos visto hasta ahora, le gustaba animar marionetas, razón por la que es invitado por Beneš a trabajar en la serie. Posteriormente, será animador junto a las nuevas generaciones como Aurel Klimt.

4.1.6. Jan Švankmajer: Metáforas, ironía y Surrealismo.

Jan Švankmajer es el director checo con producción *stop motion* que más trascendió fuera de las fronteras de su país. Es un artista multidisciplinar (Además de cineasta, es escultor y grabador; también trabajó en el teatro *Laterna Magika*) que formó parte del grupo surrealista y cuya filmografía es muy extensa, tanto de animación como de acción real. Sin embargo, en el presente trabajo vamos a concentrarnos en su producción de animación *stop motion* más significativa, al igual que hicimos con sus antecesores de Zlín y Praga.

Un rasgo importante en la filmografía de Švankmajer es que las ideas que utiliza en sus películas, no siempre provienen de la literatura o la tradición oral sino también de sus gustos personales, vivencias y obsesiones. En realidad, el entorno y las vivencias es algo que afecta directamente a los artistas, pero en el caso de este cineasta está mucho más marcado y él mismo lo describe como el punto de partida de su trabajo:

Para mí, las obsesiones son decisivas para mi creación, y un humano esto lo “gana” en la infancia, fuente esencial de imaginación. Por lo tanto, no veo en mi trabajo algo como etapas o capítulos, constantemente vuelvo a los temas que me obsesionan. Nada está cerrado porque uno no puede deshacerse de sus obsesiones.¹⁷⁵

Es el director de animación *stop motion* más diferenciado de sus predecesores, donde el trabajo formal que lleva a cabo en su obra, así como el uso de la metáfora, son los rasgos más destacables de su obra. Su objetivo es despertar la conciencia del hombre, aunque en ocasiones puede resultar incómodo y molesto, ya que, en su cine, saca aspectos privados del ser humano.¹⁷⁶



Figura 124. Fotograma de *Hra s kameny* (*Juego de piedras*, Jan Švankmajer, 1965)

¹⁷⁵ Bruno Solarik(ed), *Jan Švankmajer* (Praga: CPress, 2018), 15. [Traducción propia. Fragmento fuente: “For me, obsessions are decisive for my creation, and a human “gains” these in childhood is the essential source of imagination. I therefore do not see in my work something like stages or chapters, I constantly return to my obsessive themes. Nothing is closed because one cannot rid themselves of their obsessions”].

¹⁷⁶ Sara Álvarez Sarrat, «El chamán del inconsciente», en *Jan Švankmajer. La otra escena* (Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2012), 21. [Fragmento fuente: “El objetivo del cine para Jan Švankmajer es *iluminar*, contribuir al despertar de la conciencia del hombre. El cine es por tanto, un liberador de la expresión, que puede

Su primera película es *Poslední trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara* (*El último truco del Sr. Schwarcewallde y del Sr. Edgar*, Jan Švankmajer, 1964) en la que convierte en marionetas a dos actores. Como público asistimos a un espectáculo teatral con claras reminiscencias a los primeros espectáculos de magia, combinado con algún segmento animado e imágenes de carácter surrealista. El sonido junto a las imágenes de planos detalle y primeros planos de elementos serán parte de la marca personal del cineasta que seguirá utilizando en sus películas posteriores. Un año después realiza *Hra s kameny* (*Juego de piedras*, Jan Švankmajer, 1965) en el que mezcla acción real y animación realizada con piedras, al puro estilo Garik Seko. De nuevo, los planos cortos y la importancia del sonido son protagonistas y las transformaciones en pantalla parecen un ejercicio previo para su fantástica película *Moznosti dialogu* (*Dimensiones del diálogo*, Jan Švankmajer, 1982).

El mismo año que anima piedras, el director experimenta con la música de Bach generando una animación que mezcla con imagen real en *Johann Sebastian Bach: Fantasia G-moll* (Jan Švankmajer, 1965). De la misma manera que Alexander Kluge en *Brutalität in Stein* (*Brutalidad en piedra*, Alexander Kluge, 1961) explora el periodo nazi y la pervivencia del pasado en el presente a través de planos donde los patrones arquitectónicos se repiten, Švankmajer nos muestra una Praga de paredes desconchadas, muros agujereados y ventanas tapiadas, a través de un pianista que interpreta a Bach. Recordamos entonces que los tanques rusos ya habían invadido la capital checa cinco años antes y la Primavera de Praga estaba en marcha. Suponemos entonces este álbum de texturas en movimiento como una alegoría en la que se nos dejan ventanas y puertas abiertas al cambio, a través del arte.

A pesar de vivir en la época comunista y sufrir las etapas más represivas, como fue la Normalización del año 70, Švankmajer no tuvo problemas de índole política, aunque sí vemos denuncia en sus filmes. Curiosamente los problemas los tuvo por adherirse a una corriente artística, la surrealista, que no estaba bien vista en el país, ya que se vinculaba a la burguesía. Y esta cuestión le dio problemas hasta el año 89. Por ejemplo, su película *Jídlo* (*Comida*, Jan Švankmajer, 1990) le dio muchos problemas porque decían que había canibalismo. Y esto era algo que no estaba permitido en las películas socialistas. Por lo tanto, las razones de que sus películas no fuesen aceptadas estaban más relacionadas con una rama de la cultura que con cuestiones políticas. Todas sus películas trataban la manipulación y este era un tema muy odiado por los comunistas.¹⁷⁷

Švankmajer lleva un paso más allá la experimentación con materiales y llega a animar elementos como la carne o las vísceras, como, por ejemplo, en su película *Zamilované Maso* (*Carne enamorada*, Jan Švankmajer, 1989) donde asistimos a un baile entre dos trozos de carne, lejos de acabar con un final feliz.

resultar molesto e incómodo, por sacar a la luz aspectos privados del ser humano, una faceta que Švankmajer muestra sin recelo en sus películas, como en la magistral *Spiklenci Slasti* (*Los conspiradores del placer*, 1996)].

¹⁷⁷ Jiří Kubiček, en conversación con la autora, Praga 2018. [Fragmento fuente: "En Švankmajer siempre es igual, él nunca estuvo metido en política. Tuvo problemas claramente hasta el año 89 y dificultades porque hacía películas que no gustaban a diferentes personas, no por política, sino por el Surrealismo, que era una corriente artística que aquí no se veía bien porque estaba relacionado con la burguesía. Por ejemplo, *Jídlo* (*Comida*, 1990) le dio muchos problemas porque decían que había canibalismo. Esto hasta el 89 no podía ser mostrado. En otro guion donde hay vudú pasaba lo mismo, era algo que en las películas socialistas no se podía hacer. Sus razones en realidad no eran políticas, sino que estaban relacionadas con otra rama de la cultura. Todas las películas de Švankmajer trataban la manipulación y era algo que odiaban los comunistas, ya que era un tema muy peligroso en su época"].



Figura 125. Fotograma de *Johann Sebastian Bach: Fantasia G-moll* (Jan Švankmajer, 1965).



Figura 126. Fotograma de *Brutalität in Stein* (*Brutalidad en piedra*, Alexander Kluge, 1961)

El nacimiento de los filetes lo ocasiona un cuchillo que rasga un trozo de carne mayor. El primero de ellos utiliza una cuchara a modo de espejo y por sus movimientos intuimos que es una mujer. En este instante dejamos de ver el trozo de carne como tal. Con la llegada del segundo trozo de carne que intuimos que fue creado de la misma manera que el primero, comienza una danza en harina. Estos personajes cárnicos se humanizan a través de la animación hasta acabar muriendo en una sartén con aceite, a la que son llevados por sorpresa. Este acto sitúa la mano que los trincha como asesina, ya que entendemos a estos dos trozos de carne como dos amantes que disfrutan del momento. El acto de trinchar la carne hace que sintamos el frío del metal entrando en la carne y la violencia que conlleva, para posteriormente apartarnos de la pantalla por si nos salta el aceite caliente. No entendemos esta danza como una situación cotidiana en una cocina, sino como una historia de amor que se nos presenta como un pasaje romántico. Estas sensaciones que nos ocasiona mucha de la obra de este director se debe a que toda su obra se nos propone como una experiencia sensorial: no solamente tocamos con los ojos, sino que podemos reconocer olores, sentir frío o calor.¹⁷⁸

Esta manera de manejar toda clase de elementos inertes, incluidas vísceras, será una constante en la filmografía del director, así como el uso de alimentos y comida, que parecen ser una cuestión personal, que ha usado mucho en su filmografía, como el propio autor indica:

«La comida forma parte de mis obsesiones más encarnizadas. Se abre camino en todas partes, incluso allí donde no le concedo ninguna importancia en particular. Es uno de mis diálogos eternos con la infancia. (...) Yo, de niño, sufría intensamente de falta de apetito y estaba obligado a comer de una manera horrible. Incluso fui enviado a ciertas casas de convalecencia que se consagraban literalmente a hacer engordar a los niños, lo que aumentaba aún más mi asco hacia la comida. Así pues, la comida está profundamente codificada en mi morfología mental.»¹⁷⁹

Por lo tanto, dentro de su obra, el autor le dedica gran protagonismo al mundo interior. Esto se refiere a las sensaciones personales que todos guardamos, a las obsesiones, los sueños y los primeros recuerdos de la infancia.¹⁸⁰

¹⁷⁸ Medina, Diana: Las artes de Gilles Deleuze, prácticas artísticas, creaciones y experimentaciones, Ritmos vitales de la sensación: apuntes a la obra de Jan Švankmajer, 10-13 Julio 2017, Guayaquil, Ecuador.

¹⁷⁹ Marcel Jean, «Entre caníbales y monstruos: La comida y la voracidad, el gusto y el asco», en *Jan Švankmajer. La magia de la subversión*, 135.

¹⁸⁰ M^ª Carmen Poveda Coscollá, «El proceso creativo en la obra de Jan Švankmajer», en *Jan Švankmajer. La otra escena*, 38. [Fragmento fuente: “El tercer punto a destacar en el proceso creativo del autor que comentamos, es

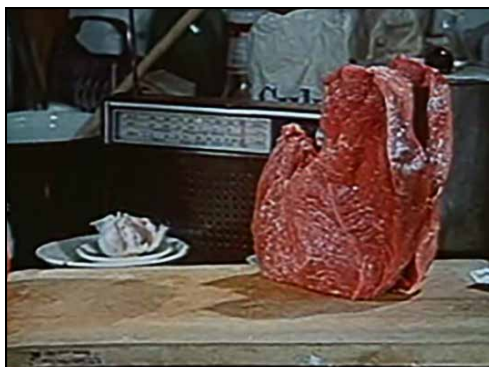


Figura 127. Fotograma de Meat Love
(Švankmajer, 1989)

El barro es otro elemento que encontramos en la filmografía de este autor. Muy probablemente su uso tenga relación con la tradición del Golem de Praga, que será retomado por Barta. Con el barro y a través de las manos de un *Maestro*, éste puede dotarse de vida:

Se requisó todo lo que permitía transportar un poco de tierra lodosa y todas las herramientas con las que cavar en la ribera del Moldava. Antes de que los primeros rayos del sol rozaran los muros del castillo que dominaba Praga, el barro comenzó a amontonarse a los pies del MaHaRaL. (...) Con la yema del índice, nuestro Maestro dibujó una boca de hermosos labios. Tenían un leve pliegue, como si estuvieran a punto de sonreír. (...) La cosa se movió de nuevo. Los brazos se tendieron. Una pierna se levantó y volvió a caer y, por primera vez, oímos el choque sordo de su peso en el suelo. Y los judíos de Praga gritaron hasta desgañitarse: - ¡Golem!, ¡Golem!, ¡Golem!¹⁸¹

La presencia de este material, tratado como un Golem, la encontramos de nuevo en su exquisita animación *Možnosti dialogu (Dimensiones del diálogo)*, Jan Švankmajer, 1982), donde dos bustos buscan entenderse, en vano. Aquí se mixtura el barro con diversos objetos, lo que resulta ser una novedad en pantalla, dentro de lo estudiado hasta ahora.

En la filmografía de Švankmajer, observamos el uso continuado de ciertos objetos, característica que puede entenderse como fetiche:

El fetiche en Jan Švankmajer posee un sentido plural: por una parte están los objetos viejos y usados, a los que contempla como plagados de una memoria emocional oculta, de vida interior, que se revela al ser reanimados por la animación.¹⁸²

La combinación de materiales y objetos, se unen a una narrativa que, a pesar de poseer una lógica interna, tienen una gran influencia del Surrealismo. Esta corriente, como hemos comentado, fue mal vista durante el período estalinista. Sin embargo, era también la única tendencia posible a seguir, fuera de la cultura oficial.¹⁸³

El ir y venir del Surrealismo en la cultura checa afectó a la obra de este autor, que en ciertas ocasiones tuvo que regirse a los idearios *clásicos* del país para generar obra sin ser

el protagonismo que otorga al mundo interior. Hablamos de los sueños, de las obsesiones, de los recuerdos más primitivos de la infancia, y sobre todo de las sensaciones más remotas y personales que todos guardamos”].

¹⁸¹ Marek Halter, *El cabalista de Praga* (Barcelona: Robert Laffont, 2011), 219, 221 y 222.

¹⁸² «El creador hermético y su Opus Magnum», en *Jan Švankmajer otra*, 33.

¹⁸³ Jan Švankmajer, *Para ver, cierra los ojos* (Logroño: Pepitas de calabaza, 2012), 60. [Fragmento fuente: “Por ejemplo, en la época del estalinismo (años cincuenta), el círculo surrealista era prácticamente la única alternativa auténtica a la desoladora cultura oficial”].

censurado. De esta etapa surgen trabajos como *Rakvickarna (La fábrica de ataúdes*, Jan Švankmajer, 1966) donde vuelve a las marionetas más clásicas, siendo Punch el protagonista. Estos elementos son también importantes en su filmografía, quedando presente, a través de su uso, la experiencia previa de Švankmajer en el teatro. Esta importancia e influencia que tienen las marionetas lo veremos, por ejemplo, en *Lekce Faust (Fausto*, Jan Švankmajer, 1994), que bien podría ser un homenaje personal del autor a los teatros. En este filme observamos los entresijos de una obra teatral con marionetas, combinado con animación *stop motion* donde, como espectadores, pasamos de ser espectadores de cine a serlo de teatro y asistimos a varios actos de la obra de Goethe.

En esta década de los 60 realiza también *Historia Naturae* (Jan Švankmajer, 1967), donde vuelve a reproducir a Archimboldo a través de la animación, pero, tras la *Primavera de Praga*, el Surrealismo vuelve a tener cabida en tierras checas y esto permite al autor, realizar sin miedo *Zvahlav aneb Saticky Slameného Huberta (Jabberwocky*, Jan Švankmajer, 1971) a pesar de que en la década de los 70, el movimiento surrealista vuelve a estar de nuevo bajo sospecha.

Aún con estos inconvenientes, el autor maneja los temas desde un punto de vista crítico, a través del humor negro, que no se opone a la realidad: la integra en su sistema para ponerla al servicio de su revuelta. Es lo que podríamos llamar una predilección por el *realismo negro* que se entrevé en las siguientes palabras de Švankmajer:

«En mi trabajo evito como el mayor horror lo que suele denominarse como estilo plástico personal o estilización. Mi máxima aspiración es que mis películas parezcan, incluso en los momentos más fantásticos, un apunte de la realidad: solo así pueden cumplir su secreta misión subversiva.»¹⁸⁴

4.1.7. El eclecticismo de Jiří Barta.

Jiří Barta es un director de animación *stop motion* checo, con una sólida trayectoria que sigue en activo, desde que realizó su película *Hádanky za bonbón (Adivinanzas por un dulce*, Jiří Barta, 1978). Barta trabaja con universos entre la fantasía y el horror; sin embargo, no tiene un estilo definido si nos referimos a lo visual pero sí que bebe de las mismas fuentes que sus antecesores y del trabajo de los mismos, aunque no tiene una filmografía tan extensa como ellos. Estudió en la Academia de Artes, Arquitectura y Diseño de Praga y cuando acabó sus estudios, en el año 1975, su universidad cerró un contrato de colaboración con Krátký Film Praha. Esto permitía que los estudiantes del Taller de Gráfica de Cine y Televisión realizar sus proyectos en el estudio de Trnka. Por lo tanto, esto era muy positivo para establecer un puente entre la facultad y un estudio profesional.¹⁸⁵

El primer trabajo de Barta es *Hádanky za bonbón (Adivinanzas por un dulce*, Jiří Barta, 1978) que técnicamente está realizada con la técnica semiplástica checa. El material

¹⁸⁴ Joaquín Ayala, «De la risa y el miedo: El humor negro en el cine de Jan Švankmajer», en *Jan Svankmajer. La magia de la subversión*, 128 y 129.

¹⁸⁵ Jiří Kubíček, *El extraordinario mundo de Jiří Barta*, 88. [Fragmento fuente: “Como estudiante del Taller de Gráfica de Cine y Televisión en la Academia de Artes, Arquitectura y Diseño de Praga, se dedicó sobre todo a la animación en el sentido más amplio de la palabra, incluyendo, por supuesto, la animación cinematográfica. Jiří Barta tuvo suerte, ya que justo en 1975, año en el que terminó los estudios, su universidad cerró un contrato de colaboración con el mayor productor de cine de animación checo, Krátký Fil Praha, que permitía a los estudiantes del Taller de Gráfica de Cine y Televisión realizar sus proyectos de fin de carrera en los estudios profesionales Jiří Trnka(…)La colaboración del Taller de Gráfica de Cine y Televisión con los estudios tenía la ventaja obvia para los estudiantes de ser un puente que les permitía pasar directamente de la facultad a un estudio profesional”].

principal que utiliza para animar es plastilina, combinada en partes con la animación con recortes. La película se compone de tres acertijos para ganarse un dulce. En la tercera parte con el acertijo *Grandma's stirring porridge dusting in the surface* (*Las gachas agitadas de la abuela espolvoreando en la superficie*), hay multitud de transformaciones, utilizando el *morph*, en las que un oso hormiguero se transforma en un gato, un gallo... La animación es fluida y el estilo que trabaja el director nos remite directamente a Týrlová y su trilogía de animaciones realizadas con arcilla polimérica en los inicios de la década de los 80.



Figura 128. Fotograma de la película *Zaniklý svět rukavic* (*El mundo perdido de los guantes*, 1982)

Esta década parece abrir una nueva era tras la Normalización de los 70,

Solamente en 1982 (con la película de Jiří Barta *Zaniklý svět rukavic* [El Mundo Perdido de los Guantes]) la escuela Checoslovaca buscó nuevos enfoques para las figuras tridimensionales. Los cineastas encontraron un nuevo terreno de inspiración y comenzaron lo que podría llamarse una nueva era.¹⁸⁶

Su siguiente trabajo es *Disc Jockey* (Jiří Barta, 1980), que realiza desde un punto de vista cenital. Nunca vemos al personaje principal, pero desde su punto de vista, sabemos qué está realizando. La película está dividida en dos partes, una en la que asistimos a la vida personal diaria del disc jockey y la otra en la que asistimos a la discoteca, donde tiene lugar su trabajo.

Su siguiente trabajo *Projekt* (*El proyecto*, Jiří Barta, 1981) es el que hace que se conozca en el extranjero. En este cortometraje sigue utilizando los recortes, esta vez, para hablarnos de los edificios comunistas. Podría tener otra lectura para un foráneo, por ejemplo, los estereotipos, pero en cuanto asistimos al final en el que numerosos edificios son construidos iguales, junto al conocimiento de la situación política del país en los ochenta, nos percatamos de los bloques comunistas. Todo se construye igual, los planos de los edificios se van creando sobre una idea predefinida que nos lleva a interiores con que contienen lo mismo y, por lo tanto, en los que sus habitantes interactúan con la vivienda de la misma manera.

Un año después de este cortometraje realiza *Zaniklý svět rukavic* (*El mundo perdido de los guantes*, Jiří Barta, 1982). Esta película la conforman segmentos animados combinados

¹⁸⁶ Giannalberto Bendazzi, *Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style - The Three Markets*, 246. [Traducción propia. Fragmento fuente: "Only in 1982 (with Jiří Barta's *Zaniklý svět rukavic* [The Lost World of Gloves]) did the Czechoslovakian school look for new approaches to three-dimensional figures. Filmmakers found new ground for inspiration and started what could be called a new era"].

con partes rodadas en acción real. Los segmentos animados son un homenaje a diversos géneros cinematográficos, a través de los que se nos narra nuestra civilización. En cada una de estas partes los actores son sustituidos por guantes animados, que guardan una estrecha relación lógica con su papel. Si el protagonista es una mujer de la burguesía del S.XIX, su papel será representado por el guante típico que portaban estas mujeres; si el protagonista es un militar, lo interpretará un guante de este tipo. Las historias que nos hacen un recorrido por el mundo del cine son seis y entre ellas hay homenajes al cine negro o al bélico, así como dedicatorias directas a Buñuel o Fellini. Esta película está muy cuidada visualmente y el conjunto contiene una gran lógica en la que cada homenaje al cine, está construido siguiendo el estilo visual, narrativo y sonoro al que hace referencia.

Balada o zeleném drevu (La balada de la madera verde, Jiří Barta, 1984) nos habla del paso del invierno a la primavera, tema que anteriormente vimos en Trnka con su primera película. En el filme tiene lugar el funeral del cuervo a través de palos de madera animados. La simbología es difícil de conocer si no sabemos que para los checos los cuervos avisan de la llegada del invierno y por esta razón son símbolo de esta estación. Por lo tanto, esta película es un baile al fin del invierno y la victoria de la primavera sobre él, inspirado en la mitología eslava. La idea de esta película proviene de unos ensayos animados que con anterioridad realizó František Vlášil, cineasta y artista gráfico que al ver unos troncos realizados por Lenka Kerelová, tuvo el deseo de hacer una película con ellos. Realizó algunas pruebas, pero no tenía idea de cómo seguir el proyecto, así que lo abandonó. Barta se interesó por este proyecto y lo adaptó a su propio guion para realizar una película animada usando métodos experimentales. La labor de llevar a cabo esta película fue muy compleja y laboriosa para Barta y su equipo.¹⁸⁷



Figura 129. Fotograma de la película *Balada o zeleném drevu* (La balada de la madera verde, Jiří Barta, 1984)

¹⁸⁷ Jiri Kubicek, El mundo perdido de Barta, 92. [Fragmento fuente: "A František Vlášil le encantaron unos tronquitos de madera de la artista Lenka Kerelová y quería hacer una película con ellos. Hizo las pruebas y algunas secuencias, pero después no sabía cómo continuar. El material grabado se quedó varios años guardado en la sala de montaje. Después, de alguna forma le permitieron volver a hacer largometrajes y a pesar de lo prometedor de sus troncos de madera nunca volvió a retomarlos. El proyecto interesó a Jiří Barta que retomó los planes de Vlášil a su manera adaptándola a su propio guión. La película se llama *Balada o zeleném drevu* (La balada de la madera verde, 1984) y los troncos pintados actuaban aquí como si fueran marionetas naturales. Todo el filme fue animado usando métodos experimentales, lo que para todo el equipo de Barta supuso una tarea tremendamente complicada y laboriosa. La película es la victoria de la primavera sobre el invierno, inspirada en mitología eslava, con su ambiente especial y particularmente nostálgico y mítico"].

Krýsar (*El flautista de Hamelin*, Jiří Barta, 1986) es una película coproducción entre Alemania y Checoslovaquia. Barta toma de referencia la clásica leyenda alemana documentada por los hermanos Grimm acerca de la desgracia de la ciudad de Hamelín, invadida por ratas.

Esta película se nos muestra como un retablo de madera animado con influencia del cine expresionista, en el que luz y el color acompañan a la temática, oscura y distorsionada. Es todo un legado plástico en el que el director nos ofrece una visión personal acerca del popular cuento a través de una estética gótica, en la que las artes plásticas y el teatro se funden.



Figura 130. Fotograma de la película *Krýsar* (*El flautista de Hamelin*, Jiří Barta, 1986)



Figura 131. Fotograma de la película *Das Kabinett des Dr. Caligari* (*El gabinete del doctor Caligari*, Robert Wiene, 1920)

En las películas enmarcadas en la corriente expresionista, el maquillaje utilizado en los actores hace de ellos personajes con rasgos angulosos y manos salientes. En este caso, los muñecos utilizados para animar, realizados enteramente con madera tallada, se convierten en figuras estilizadas que parecen llevar máscaras. Con unas dimensiones que superan los 30 cm, se acercan más a las marionetas utilizadas en teatro, que en animación.

Técnicamente, la ejecución combina el *stop motion* tridimensional con el método *semiplástico*. Esta experimentación es muy resaltante en ciertas partes del filme, donde la calle y los personajes se sitúan en planos diferentes, ofreciendo una gran profundidad al plano y mayor libertad en la iluminación generando gran volumen y profundidad en toda la película.

Un año después de realizar esta película comienza trabajando en su proyecto *Golem* (Jiří Barta, 1987) del que por el momento solamente está el cortometraje. Es un proyecto muy grande, cuya idea inicial es la de ser un largometraje, que actualmente no está finalizado.

Un año después de comenzar con la idea del *Golem*, realiza la película *Poslední lup* (*El último robo*, Jiří Barta, 1988) en la que experimenta con la acción real. Corre el año 1988 y es el 70º aniversario del nacimiento de Checoslovaquia, que ensalza al líder de la primavera de Praga, Alexander Dubcek y al escritor Václav Havel. Aunque la represión se mantenía, iba perdiendo fuerza. El año anterior al aniversario, Gorbachov visita Praga y subraya las diferencias cada vez más marcadas entre el partido Comunista y la sociedad civil.¹⁸⁸ Dubcek y Havel fueron los impulsores del movimiento pacifista con la que el partido Comunista

¹⁸⁸ Marcello Flores y Jesús de Andrés, *Comunismo*, 174. [Fragmento fuente: "El éxito personal de obtenido por Gorbachov en 1987, durante su visita a Praga, subrayó la desunión cada vez más marcada entre el Partido Comunista-del que habían sido expulsados todos los reformistas- y la sociedad civil. En 1988, con ocasión del 70º aniversario del nacimiento de Checoslovaquia independiente, una gran multitud ensalzó al líder de la primavera de Praga, Alexander Dubcek, y al escritor Václav Havel, líder del movimiento Carta 77"].

perdió el poder en Checoslovaquia: La revolución de Terciopelo. Bajo este escenario, Barta realiza la animación *Klub odlozenych (El Club de los descartados, 1989)* en la que a través de maniquís nos cuenta la caída del comunismo. En la película, contada a través de maniquís animados, vemos como una familia, que suponemos es comunista, es descartada por una nueva que entra participante de la nueva realidad sin tener en cuenta a los primeros. El uso del maniquí nos lleva a la importancia que este objeto tiene para los checos, que formó parte de la iconografía de una generación que lo propuso como protagonista, tanto en el teatro, como en la literatura de la mano de Vítězslav Nezval o en fotografía, a través de la obra de Jindřich Štyrský. Esto se debe a la aparición de un maniquí de peluquero que aparece etiquetado como escultura moderna en el Bazar de la Exhibición de Artes Modernas organizado por Devetsil del año 1923.¹⁸⁹

Edgar Dutka, guionista de la película *Klub odlozenych (El Club de los descartados, 1989)* comenta este filme como una metáfora política:

Después de la represión y la constante persecución política, decenas de miles de personas (académicos, curas, profesores e incluso simples obreros) fueron despedidos de sus trabajos y se convirtieron en esos “descartados” de la sociedad comunista. Así eran aquellos tiempos.¹⁹⁰

Esta película se estrena justamente antes de la Revolución de Terciopelo. Este nombre le viene dado por el carácter pacifista de quienes lo conformaron, mayormente estudiantes e intelectuales que confiaban en la información frente a la violencia.

Todo comenzó el 17 de noviembre de 1989 los estudiantes checoslovacos convocaron una manifestación con motivo de los 50 años de la muerte del estudiante de medicina Jan Opletal, que había sido asesinado por los nazis. El régimen dio el visto bueno a este homenaje, que se convirtió al cabo de unos minutos en el comienzo de la democracia en Checoslovaquia. En la muchedumbre se escucharon eslóganes en contra del régimen opresor, como “¿Quién votó por ustedes?”, “¡Vergüenza!, o “¡Los últimos en Europa!”. Tras la parte oficial de la manifestación, aproximadamente 5000 personas se dirigieron inesperadamente al centro de la ciudad. A las 19:00 horas la Policía recibió la orden de bloquear el paso para impedir la entrada de los manifestantes en el área del Castillo de Praga. La procesión se dirigió hacia la Avenida Nacional para seguir a la Plaza Venceslao, pero la Policía cortó el paso también en ese lugar. La situación se agravó. Los agentes de Policía sacaron porras para impedir la marcha.¹⁹¹

La contingencia policíaca fue brutal en este episodio, lo que hizo recordar a los checos la represión policial por parte de los alemanes cincuenta años antes. Este comportamiento paralelo entre los comunistas y los nazis, hizo indignar a los ciudadanos. Este episodio, conocido como el inicio de la revolución de Terciopelo, llevó a huelgas de estudiantes y al cierre de teatros. Surgió también la plataforma *Občanské fórum* (Foro cívico) con la que se

¹⁸⁹ Peter Hames, El meollo de la realidad: Las marionetas en las películas de Jan Svankmajer en La magia de la subversión, 59 y 60. Fragmento fuente: En el Bazar de la Exhibición de Artes Modernas organizado por Devetsil en 1923, un maniquí de peluquero apareció bajo la etiqueta «Escultura Moderna». El maniquí formó parte de la iconografía de una generación; reapareció, por ejemplo, en las fotografías de Jindřich Štyrský y en las obras de teatro y los textos de Vítězslav Nezval (...)Angro Maria Ripellino señala, la literatura y la cultura de Praga «abundan en maniqués, *goyemes*, marionetas, figuras de cera, muñecas mecánicas y autómatas».

¹⁹⁰ Edgar Dutka, Escribir guiones es una carrera de fondo (Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2014), 108.

¹⁹¹ La cara oscura de la Revolución de Terciopelo, Czech radio, <https://www.radio.cz/es/rubrica/especiales/la-cara-oscura-de-la-revolucion-de-terciopelo>, consultada 20 Mayo 2020.

buscaba la dimisión de políticos corruptos y el pueblo exigía una revisión de las políticas. La Asamblea Nacional es transformada y el 29 de diciembre de 1989, se elige a Václav Havel como presidente para celebrarse las primeras elecciones parlamentarias el año siguiente.

Durante este año, Barta conocer a Dutka, con el que realiza el guion de *Klub odlozenych* (*El Club de los descartados*, Jiří Barta, 1989). Juntos se proponen realizar el guion de *Golem* retomando el proyecto como un largometraje. Según nos cuenta Edgar Dutka, es posible que en unos años se comience con la producción, ya que en el Festival Anifilm 2018 hubo algún acercamiento con productores. Esta idea la apoya también Krupa, que durante una conversación en Zlín nos indicó que sería muy probable que se retomara el proyecto en los próximos años. En este aspecto, el propio Barta nos indica que este proyecto, que comenzó hace 35 años, tras leer la novela de Gustav Meyrink y ver la película de Paul Wegener, es una historia sin fin que ha retomado recientemente con Dutka y que es su proyecto en desarrollo actualmente.

En el año 1991 la reforma económica del país comienza y tiene lugar la gran privatización, que también afecta al cine. La filmografía de Barta se estanca, ya que el grueso de su producción es de cortometrajes, al igual que los demás directores que hemos analizado hasta el momento. Y esta demanda de cortometrajes baja, para pasar a pedirse largometrajes, cuya producción era y es muy compleja, no solamente para los checos.

Barta vuelve a la animación *stop motion* con *Na pude aneb Kdo má dneska narozeniny?* (*Aventuras en el desván*, Jiří Barta, 2009) en la que cuenta las aventuras de unos juguetes. El guion lo realiza con Edgar Dutka. Con esta historia nos devuelve a las películas que vimos de los pioneros, donde nos traslada a la época de la magia de las marionetas vivientes. Para llevarla a cabo, experimenta de nuevo con la animación, combinando objetos animados, con personajes de plastilina y muñecos de tela.

En el año 2013, con la ayuda de la productora *Animation People*, realiza *Yuki Onna* (Jiří Barta, 2013) y cabe destacar que en años anteriores realiza cortometrajes por encargo, que combina con la docencia.

A través de la obra de Barta se nos muestra la cultura propia y su obra es esencial para comprender la etapa del fin del Comunismo. En cuanto a su estilo visual, vemos que es muy cambiante y el director se adapta visualmente a las historias que cuenta. Hay un elemento que se repite en sus películas y es el uso de marcas comerciales, que muestra mucho tanto en de *Klub odlozenych* (*El Club de los descartados*, 1989) como en *Disc Jockey* (Jiří Barta, 1980), pero tal parece que es más un gusto personal que un elemento metafórico, aunque el propio director reconoce, que aunque utiliza símbolos de reconocidas firmas industriales y no hay nada en contra de ellas, nos habla de la ideología del materialismo, que para la mayoría de las personas, es la cima de su felicidad.¹⁹² Como nos indica Kubíček, hay tantos Barts como películas y no hay un filme que podamos decir que es típico de él, ya que siempre está creando diferentes atmósferas a partir del guion y siempre experimenta con nuevas formas artísticas.¹⁹³

¹⁹² Jiří Barta en un correo electrónico a la autora, julio 2021.

¹⁹³ Jiří Kubíček, en conversación con la autora, Praga 2018.

4.2. El *stop motion* checo desde los 90 hasta la actualidad: Herederos de marionetas vivientes.

La etapa perteneciente a la década de los 90 se convierte en una menos productiva que las décadas anteriores. La Época Dorada de las marionetas que comenzó en la década de los 50, ya ha finalizado.

En Zlín, que fue punto caliente de la producción *stop motion* checa, actualmente los estudios se dedican al 3D sin mucho éxito. La escuela que se había especializado en animación, donde enseñaba, por ejemplo, Krupa, el que fue director de fotografía de Zeman, está cerrada. Es por ello que muchos de los profesores de allí han migrado a Praga para enseñar en la Famu. Y es en esta ciudad en donde se mantiene hoy en día el grueso de la producción de animación *stop motion*.

En el año 1991 tiene lugar en el país una reforma económica que incluye la conocida como gran privatización. Como hemos visto, a partir de la década de los 90, los cortometrajes pierden demanda y la creación de largometrajes tendrá que someterse a los requerimientos de las distribuidoras. Es por ello que veremos que los directores, a partir de esta década, comienzan a buscar financiación para largometrajes. Por ejemplo, Barta no produce nada dentro del país desde el año 2013 y Švankmajer realiza su último largometraje de acción real *Hmyz (Insectos)*, Jan Švankmajer, 2018). Esta película está basada en la novela de Karel Čapek, en donde el cineasta realiza un filme teatralizado, en el que mezcla animación con imagen real, impregnada del surrealismo que le caracteriza. Cabe destacar que, para finalizar este filme, el cineasta tuvo que realizar una campaña de *crowdfunding*, detalle que subraya la situación actual del cine de autor en el país.

En el año 1993, de nuevo, un cambio político tiene lugar. Se trata de la independencia de los checos, dejando de ser la República Checoslovaca para pasar a ser República Checa, o en la actualidad, Chequia como también puede llamarse. El distanciamiento entre checos y eslovacos ya se veía en la década anterior pero la división entre ellos transcurrió de manera tranquila. Tras su independencia, los checos eligen como presidente de la recién creada República Checa a Václav Havel. Las mismas personas que habían decidido la transformación de Checoslovaquia en una democracia parlamentaria se convirtieron en los nuevos representantes de la República Checa, que, a su vez, fueron los arquitectos de la reforma económica.¹⁹⁴

En este escenario situamos nombres que ya habíamos visto como Vlasta Pospíšilová, Pojar o Barta. Pero surge una nueva generación proveniente de escuelas de arte que llevarán a cabo largometrajes y que actualmente siguen en activo representando un bastión de resistencia que se esfuerza por mantener la tradición checa del *stop motion* realizado con marionetas.

Entre ellos se encuentra Jan Balej, nacido en Praga hace casi 60 años. Como muchos directores de cine checo posee estudios universitarios y aunque se especializó en diseño, su interés por la escultura y el cine lo llevaron a trabajar en el campo del *stop motion*. En el año 1990 funda junto a Matěj su propio estudio llamado Hafan, actualmente en activo

¹⁹⁴ *Historia breve de los países checos*, 87. Fragmento fuente: “Los nuevos representantes de la República Checa eran los mismos que habían decidido la transformación de Checoslovaquia en una democracia parlamentaria y quienes habían ganado el derecho a funcionar como los principales arquitectos de la reforma económica”].

en la calle Laubova, perteneciente al barrio de Žižkov de Praga. En este estudio comienza escribiendo y filmando para la Televisión Checa la serie *Tom Paleček* (Jan Balej, 1991-1994) cuyos personajes nos retrotraen al más puro estilo Trnka.



Figura 132. Fotograma de la película *Jedné noci v jednom meste* (*Una noche en la ciudad*, Jan Balej, 2007)

En el caso de Balej, su filmografía comprende mayormente largometrajes, aunque ha realizado algunos cortos que compiló para realizar su largometraje *Jedné noci v jednom meste* (*Una noche en la ciudad*, Jan Balej, 2007) o para el largometraje colaborativo *Fimfárům 2* (Jan Balej, Aurel Klimt, Břetislav Pojar, Vlasta Pospíšilová, 2006), galardonado con un Premio León Checo, máximo galardón en el país otorgado por la Academia Checa de Cine y Televisión. Este largometraje es una película conformada por episodios basada en el relato del escritor checo Jan Werich. En esta película participan también con relatos los directores Břetislav Pojar Pojar, Aurel Klimt y Vlasta Pospíšilová. Estos dos últimos, directores de la primera parte del filme: *Fimfárům Jana Wericha* (Břetislav Pojar, Aurel Klimt, y Vlasta Pospíšilová, 2002).

El gusto de Balej por Werich proviene ya de su época como estudiante. Su proyecto final de grado fue un análisis de carácter teórico y de gráfica, acerca de una película de este autor. Su participación con un episodio en el largometraje *Fimfárům 2* (Jan Balej, Aurel Klimt, Břetislav Pojar, Vlasta Pospíšilová, 2006) lo lleva a dirigir en solitario *Jedné noci v jednom meste* (*Una noche en la ciudad*, Jan Balej, 2007). Se trata de una película con historias cruzadas en las que las hormigas nos hacen de guía por la ciudad de Praga. Estas hormigas hacen la vez de *voyeur*, que entra en los diferentes apartamentos para que nosotros podamos verlo todo, a través de sus ojos.¹⁹⁵ En los diferentes relatos que nos cuenta Balej, lo onírico y lo real se entremezcla dando lugar a relatos de corte surrealista que giran en torno a las preocupaciones humanas. El propio cineasta dice que algunas historias provienen de sueños que ha tenido (como la parte en la que un personaje se corta una oreja) o de historias reales de las que se enteró por prensa y que superan la realidad. Como, por ejemplo, el relato de la señora que en su casa cuida de un burro. Esta historia está basada en un hecho real, en una mujer que vivía en Šumava, al sur de Bohemia (fig.132).¹⁹⁶

El ambiente general del largometraje es oscuro y con colores poco saturados. El propio Balej dice jugar con los colores dependiendo del relato que nos está contando. Cada plano,

¹⁹⁵ Jan Balej, en una entrevista realizada por la autora en Praga 2018.

¹⁹⁶ Jan Balej, en una entrevista realizada por la autora en Praga 2018.

aunque iluminado de forma tenue, contiene unos volúmenes y contornos muy marcados, que nos recuerdan a las ilustraciones del propio director, cuya influencia del área del grabado es muy notoria.



Figura 133. Fotograma de la película *Malá z rybárny* (*La pequeña de la pescadería*, Jan Balej, 2015).

Su siguiente película es *Malá z rybárny* (*La pequeña de la pescadería*, Jan Balej, 2015). Se trata de una revisión muy personal del relato *La Sirenita*. En este caso, el relato está destinado a un público adulto y se muestra lo terrible de la historia de los hermanos Grimm, lejos de la versión tan popular pero tergiversada de Disney. En la versión de Balej, la Sirenita se enamora del dueño de un club nocturno y deja a su familia a cambio de convertirse en humana para pasar a tener una vida sórdida. Los personajes son una caricatura de los que representan. Viven en un barrio de emigración, un entorno que el director toma de referencia en relación a la realidad que está viviendo en su país, en donde hay un debate acerca de la inmigración. Es por ello, que su intención era la de utilizar un contexto multicultural. De nuevo, utiliza una paleta de colores apagada, en relación al contexto en el que se desarrolla la historia, que se lleva a cabo en un suburbio.¹⁹⁷ En cuanto a la parte de producción, es una película con un número muy elevado de personajes, así como decorados y todo reproducido con gran detalle, tanto las acciones que realizan como su entorno. Es un gran trabajo plástico cuya parte realizada digitalmente en 3D, en postproducción, es quizás el punto negativo del filme, ya que ha sido realizada con un gran cuidado artístico y artesanal y lo digital no está tan correctamente integrado, lo que desmerece, en parte, su totalidad.

Jan Balej nos cuenta historias dramáticas a través del humor negro y lo surreal. Nos habla del comportamiento humano, de cómo sentimos y cómo nos enfrentamos a la vida y las situaciones que nos plantea. Sus películas están dirigidas a un público adulto, al que invita a pensar y reflexionar en un mundo que como él mismo dice, es muy ruidoso y las palabras están perdiendo su sentido y significado. Sus personajes son muy expresivos y podemos empatizar con ellos a través de sus sentimientos, algo que percibimos gracias a sus rostros o movimientos, sin necesitar de los diálogos. En ocasiones, los personajes hablan o piensan en alto y en otras, se comunican a través de gestos o miradas.

Estéticamente, la obra de Balej es muy táctil si describimos la parte visual. Cada muñeco y cada parte de los decorados están realizados como si se tratase de una obra plástica, donde podemos percibir la mano del artista que hay detrás. En los planos de sus películas tiene muy en cuenta el color, la luz y la composición, que el director relaciona directamente

¹⁹⁷ Jan Balej, en una entrevista realizada por la autora en Praga 2018.

con la historia que nos está contando. Así, cuando un relato es positivo y alegre utiliza el color y la luz en contraposición a la escala de grises y la luz puntual, que ganarán a los colores en pantalla si nos quiere hacer llegar un drama.

Actualmente Jan Balej sigue trabajando en la calle Laubova, preparando su largometraje *Barevný sen* (*Sueño de colores*, Jan Balej, en producción) basado en la novela *Un mundo resplandeciente*, de Alexander Grin, cuya idea principal es la del sueño de la liberación. El caso de este largometraje es único en el sentido del uso de sincronización labial, aquí sí que los personajes hablan. Según palabras del director, las películas no deben ser totalmente mudas, por lo que en este filme quiso añadir *lipsync* para añadirle emoción y trabajar más con las faciales, aunque hay que personajes que no tiene tantos diálogos y solamente abren y cierran la boca. Esta última película ha tardado cuatro años en llevarse a cabo con un equipo de no más de diez personas y ha tenido que lanzar una campaña de *crowdfunding*, al igual que la de Švankmajer, para acabar la etapa de la postproducción.

Además del estudio Hafan, en Praga hay otros estudios de animación especializados en *stop motion*, aunque la producción no es tan elevada como en décadas pasadas. *Krátky Film* sigue en activo, conservándose como el gigante productor checo y en Barrandov se conservan los estudios para películas de marionetas, sin embargo, la demanda es baja. En general los estudios se dedican a la creación de publicidad y series de televisión, como *Anima Studio*, estudio situado en el distrito de Praga 5 que lleva en activo desde los 90, cuando fue fundado por Marcela and Milan Halousek. Han realizado todo tipo de producciones, siempre ajustándose a la técnica de la animación *stop motion*. El propio estudio se describe como un punto de encuentro entre animadores, artistas y directores checos que gracias a su trabajo realizaron más de 26 horas de animación. Uno de sus puntos importantes es el de preservar el espíritu de las películas de animación clásicas y los métodos creativos, haciendo su trabajo único en un mundo electrónico.¹⁹⁸

Otro estudio que hace animación *stop motion*, aunque no es su única especialidad es *Animation People*, situado en el barrio de Smíchov de Praga. Llevan en activo más de veinte años, siendo el grueso de su producción la publicidad animada. Este medio, hoy en día, ofrece la posibilidad de realizar trabajo animado bien remunerado. Su filmografía denota pasión por la técnica del *stop motion*, encontrándose entre sus producciones un documental acerca de los años dorados de esta técnica. También han colaborado en publicaciones acerca de la animación *stop motion*, editando, por ejemplo, el libro acerca de Pojar o el correspondiente al documental sobre los años dorados de animación *stop motion* checa.

Entre los directores que han apoyado como productora destacan el propio Pojar, Barta o Michal Žabka, que sitamos en la tercera generación junto a Balej y Klimt. Žabka nace en Liberec, al norte del país, estudia en la Academia de Cine de Zlín para posteriormente estudiar en la Famu de Praga. En esta escuela realiza un cortometraje de dibujos animados,

¹⁹⁸ Anima Studio «sobre nosotros», http://wordpress.animastudio.cz/about_us/, consultada el 19 de Mayo de 2020. [Traducción propia. Fragmento fuente: "Studio Anima's family environment has been the meeting point and in many cases the starting point of the professional careers of top Czech animators, directors, artists and other film professions. Thanks to this, almost 26 hours of animation in the form of TV series, films or advertising spots have been created. Our portfolio contains all of the important techniques, from cut out, relief, claymation, pixilation to puppet animation films, which have been our recent primary focus. From the very beginning we have strived to preserve classical film and creative methods, making our work unique in today's electronic world. Currently we offer complete visual production from A to Z – puppets, props and decorations, animation, editing and post-production. All in our fully equipped studio"].



Figura 134. Fotograma de la película *Babalon* (Michal Žabka, 1997)

Golf (Michal Žabka, 1996), antes de especializarse en la animación con marionetas. Su primer trabajo con la técnica de *stop motion* es *Babalon* (Michal Žabka, 1997), con el que cosecha varios premios. Se trata de un trabajo realizado como estudiante en la FAMU. Es una película que visualmente contiene diseños caricaturescos y muy coloridos. Su trabajo sigue rememorando al mundo de las marionetas, lo artesanal y plástico, pero con una iluminación y colores que denotan un tono más positivo en la creación, en donde con humor se cuenta cómo un niño se evade de las discusiones que tienen sus progenitores. En su siguiente trabajo, *Prasavci (Premamales)*, Michal Žabka, 2001) continua utilizando la técnica animada del *stop motion* para posteriormente experimentar con el 3D. Diez años después de este cortometraje, participa en el largometraje producido por *Animation People, Autopohádky (Cuento de hadas de coches)*, Libor Pixa, Michal Žabka, František Váša, Břetislav Pojar, Jakub Kohák, 2011) que repite la fórmula del filme *Fimfárům Jana Wericha* (Pojar, Aurel Klimt, y Vlasta Pospíšilová, 2002) en donde se conjugan varios relatos realizados por diferentes directores. En este filme participa con *Účetní a víla (El contable y el hada)*, Michal Žabka, 2011), que cuenta la historia de un hada escondida en un coche y su propietario, un contable. Aquí el estilo visual pierde textura en relación con su primera incursión en la animación con marionetas, pero sigue manteniendo un estilo muy personal en el diseño de los personajes. Cabe destacar que es una película en la que existe sincronización labial y sustitución de bocas, rompiendo así totalmente con el legado de Trnka en donde los filmes no contenían diálogos.

Tras este trabajo sigue compaginando la animación digital con la de marionetas siendo su trabajo más destacado *Vánoční balada (Balada navideña)*, Michal Žabka, 2016) cuyo guion realiza Pojar. El trabajo de Žabka denota un cambio respecto a sus antecesores, tanto en estilo visual como en las historias contadas. Aunque el humor y la ironía siguen presentes, el tono es más positivo y conserva la tradición popular y lo fantástico que se entremezclan con problemas actuales.

Saliendo de Praga, si viajamos a Kutná Hora, en la Bohemia Central, nos encontramos el estudio Zvon, en la localidad de Malešov. Su fundador es Aurel Klimt, aunque nació en la actual Eslovaquia, pronto se traslada a la capital checa, donde estudia en la Famu y es alumno de Pojar. Klimt, como su maestro, se sintió fascinado por la animación de marionetas. Su primer cortometraje lo realiza como estudiante, supervisado por Pojar y Jan Klos. Se titula *Maškin zabil Koškina (Maskin mató a Koskin)*, Aurel Klimt, 1995) y en él, una pelea entre rusos, uno que quiere continuar la fiesta y bebiendo, acaba con el deceso del más festivo. Las marionetas están realizadas con un gran detalle y el diseño rompe con

el estilo de Trnka, alejándose de las tallas de madera tradicionales. Este diseño de rostros se acerca más al trabajo de Balej, en donde los volúmenes detonan más modelado que tallado. Su siguiente cortometraje *Eastern. Krvavý Hugo (Oriental. Sangriento Hugo)*, Aurel Klimt, 1997) es un *western* realizado por medio de la pixilación, con una gran influencia de *Neighbours (Vecinos)*, Norman McClaren, 1952). Esta película la hace también como estudiante de la escuela junto al apoyo de la Televisión Checa. Entre los agradecimientos están los estudios Barrandov y los Trnka. Esto es por la manera de trabajar que tiene la Escuela de Cine de Praga. Los estudiantes deben llevar a cabo el proyecto animado en parte de las instalaciones de FAMU, pero deben conseguir el apoyo de los estudios de animación de la ciudad, que suelen colaborar con la escuela. Esto se debe a que los docentes que comenzaron el departamento de animación, como hemos visto con Pojar, son profesionales del medio. La simbiosis de la FAMU con los estudios profesionales sigue en boga, lo que proporciona a los alumnos una enseñanza profesional y los mantiene al día de la industria, unidos al ámbito académico. Esto hace que se produzcan trabajos de gran calidad, en los que los estudiantes de animación se vuelcan con tesón, que junto a la supervisión de unos docentes que han sido grandes profesionales del medio, hace de los trabajos de estudiantes de la escuela verdaderas animaciones profesionales muy competitivas. Uno de los ejemplos más recientes es el cortometraje *Daughter (Hija)*, Daria Kashcheeva, 2019), proyecto final de animación que fue seleccionado para los Oscar del mismo año y premiado en Annecy.



Figura 135. Fotograma de la película *Autopohádky*
(*Cuento de hadas de coches*, Libor Pixa, Michal Žabka, František Váša, Břetislav Pojar, Jakub Kohák, 2011)

Klimt sigue trabajando desde FAMU y realiza *O kouzelném Zvonu (La campana mágica)*, Aurel Klimt, 1998). En este filme ya vemos lo que será un estilo visual muy marcado que define la obra del director, con mucho colorido y texturas que veremos en *Fimfárum Jana Wericha* (Pojar, Aurel Klimt, y Vlasta Pospíšilová, 2002) o en su último largometraje *Laika* (Aurel Klimt, 2017). Esta película, más bien destinada al público infantil, trata la historia de la perra Laika que los rusos envían a la luna. El filme hace mucha crítica a los rusos y contiene bromas en relación a su historia. Al visionar la película en el festival Anifilm 2018, el público, principalmente familiar, se reían de estos guiños mientras los niños seguían apasionados por la pantalla a todos los personajes, inmersos en un mundo de gran colorido. Sin embargo, la película no funciona tan bien en términos de guion, parece un cortometraje alargado y sobra mucho metraje. Se ve un esfuerzo titánico en la producción, ya que el diseño de arte está muy bien elaborado, con muy buenos diseños de personajes y escenarios, pero su conjunto no funciona, a diferencia de los trabajos, de menor duración que el autor ha realizado hasta entonces. Cabe destacar que esta película, al igual que los últimos largometrajes en producción de los que hemos hablado, ha necesitado, de nuevo,

el apoyo popular para poder finalizarse. Gracias a la trayectoria de Klimt y el apoyo recibido por profesionales de la animación, como Edgar Dutka o el mismo historiador Bendazzi, pudo finalizar la recaudación exitosamente para completar el filme.



Figura 136. Fotograma de la película Laika (*Aurel Klimt, 2017*)

La animación con marionetas sigue presente en el país actualmente, activa a través de los estudios que hemos mencionado, de mano de la generación del cambio, posterior a Barta, que provienen mayormente de la FAMU. Las posibilidades de volver a la prolífica producción de los 50 es complejo pero los checos siguen apostando por lo tradicional, artesanal y artístico.

El cine acercó las marionetas al público, por lo que los realizadores de marionetas ahora podrían explorar formas más complejas de representar expresiones faciales realistas. Sin embargo, la mayoría de las películas de marionetas checas ponen el acento en una calidad lírica basada en el lenguaje corporal combinado con música e historias.

Ken Priebe, *The art of stop-motion animation*

5. Organización y técnica en los estudios de animación *stop motion* checa.

En el presente capítulo estudiamos cómo se organiza una producción *stop motion* checa, teniendo en cuenta a los integrantes de sus departamentos. Para ello, analizamos títulos de crédito que nos ayudaron a deducir los puestos que se generan en estas producciones. De la misma manera que hemos analizado los teatros de marionetas y su organización, nos parece importante adentrarnos en la distribución del equipo de producciones *stop motion* y conocer sus objetivos y funciones.



Figura 137. Fotograma de la película *Kámen a život* (*Piedra y vida*, Garik Seko, 1965)

La animación checa, como hemos visto en el capítulo tres, inicia experimentando con dibujos animados y recortables; sin embargo, la animación *stop motion* realizada con títeres es la más fructífera de todas. La proliferación de los teatros de marionetas, hará que el oficio de trabajar con la madera tenga una gran demanda de profesionales que, en algunos casos, se interesarán por el cine y darán el salto a la animación *stop motion*, convirtiéndose en animadores o directores. Jiří Trnka es, como hemos visto, un buen ejemplo de este salto del mundo de los teatros de marionetas al de cine de animación. Su legado en este campo influirá en los creadores checos, que hoy en día siguen esta tradición del uso de marionetas de madera para la creación de personajes en películas de animación *stop motion*. Aunque en los inicios, de los estudios de Zlín encontramos películas como *Kámen a život* (*Piedra y vida*, Garik Seko, 1965) (fig.137), en la que los elementos animados son piedras-, o algunas producciones en las que Týrlová es pionera animando telas o lana como en *Hvězda betlémská* (*La estrella de Belén*, Týrlová, 1969), parte del *stop motion* checo se desarrollará de tal manera que la marioneta ganará protagonismo. Por ello, examinamos el proceso de realizar muñecos para *stop motion*, adentrándonos en su proceso de construcción. Además, analizamos dos técnicas de animación *stop motion* propiamente checas, que hemos extraído del visionado de las películas de animación.

A continuación, antes de adentrarnos en las peculiaridades de las producciones *stop motion* checa, realizamos un pequeño acercamiento al *stop motion* en general, desde un punto de vista técnico, para ayudar al lector a comprender las particularidades del caso checo.

5.1. La animación *stop motion*. Acercamiento técnico.

Las fases de creación de una película *stop motion* se corresponden con las del cine: preproducción, producción y postproducción. Sin embargo, el flujo de trabajo es muy diferente, ya que, por ejemplo, en animación los planos que se van a filmar se planifican mucho antes del rodaje y la película ya se edita previamente a través del storyboard, la grabación de diálogos y los sonidos. En animación, normalmente, todos los planos que se filman suelen meterse en la edición final, ya que se hizo un estudio previo de ellos en la animática, en conjunto con el doblaje de los actores y el sonido.

La diferencia entre técnicas del *stop motion* radica en la fase de producción, en la que, fotograma a fotograma, se toman imágenes consecutivas de objetos o muñecos para posteriormente simular el movimiento. Dependiendo de qué variante de la técnica animada utilizemos, la organización de la producción varía.

La etapa de la preproducción en animación *stop motion* es en la que se realiza el guion, el storyboard, se planifica la dirección de arte y los consiguientes diseños que se utilizarán; también se realizan los estudios de *timing* mediante una animática, con la que se previsualiza la animación entera. Si la película tiene diálogos, es también en esta fase en la que se realiza la grabación de voces con los actores, a partir del guion, una vez que esté aprobado. Los profesionales que intervienen en esta etapa son artistas, actores, dibujantes y guionistas, así también como, por supuesto, el director y el productor que supervisan cada etapa.

En la etapa de producción se comienza a ejecutar toda la parte anterior, fabricándose las marionetas, los decorados o preparando los objetos para animar. Durante este período también se prepara la iluminación, la dirección de fotografía y se lleva a cabo la animación, es decir, se lleva a cabo el rodaje. Es importante también señalar que es en este momento en el que se comienza el diseño de la banda sonora y los sonidos, ya que los compositores pueden trabajar a partir de la animática, que ya está finalizada. El guion y los diseños ayudarán también a estos profesionales a tener una idea más profunda del proyecto.

La fase de producción se llevará a cabo de diferente manera dependiendo del material elegido para nuestra película,

Podemos aplicar *stop motion* a cualquier animación, donde el proceso es básicamente el mismo. Algo es manipulado, movido incrementalmente a mano, y la imagen es capturada, ya sea un muñeco, un dibujo a lápiz, un montón de arena, plastilina, una imagen digital o recortes. Un nuevo incremento, una nueva imagen. Cuando las imágenes están encadenadas a la velocidad adecuada, el ojo es engañado para que piense que algo se ha movido de manera continua. No lo ha hecho.¹⁹⁹

La elección del material, condicionará la organización en la etapa de producción, ya

¹⁹⁹ Barry Purves, *Stop motion. Passion, Process and Performance*, 9. [Traducción propia. Fragmento fuente: “‘Stop motion’ could apply to any animations, as the process is basically the same. Something is manipulated, moved incrementally by hand, and the image captured, whether it’s a puppet, a pencil drawing, a pile of sand, some clay, a computer image or paper cut-outs. Another increment and another image. When the images are strung together at an appropriate speed, the eye is fooled into thinking something has moved in a continual manner. It has not”].

que es muy diferente enfrentarse a una producción de animación con arena, frente a otra con marionetas. Los departamentos en los que se organiza una producción *stop motion* en esta etapa varía también, aunque el animador es un profesional imprescindible. Si estamos, por ejemplo, frente a una producción de marionetas, necesitaremos personas que las construyan, así como también profesionales encargados de realizar los decorados y los elementos del mismo. Este departamento se denomina *model maker* y lo conforman artistas y escultores. Sin embargo, en una producción con arena no necesitamos de estos profesionales, ya que la arena la maneja el propio animador de manera directa en la grabación, sin necesidad de tener un decorado o una marioneta realizada previamente.

En el presente trabajo nos centramos en la animación *stop motion* con marionetas y su proceso, ya que es la más prolífica en tierras checas.

La etapa de postproducción es la etapa final de la película en la que se realiza la edición, el montaje y los efectos especiales. Normalmente, el departamento de edición y montaje trabaja simultáneamente con el departamento de animación, ya que una vez que se ruedan planos se pasan a postproducción para que se vayan corrigiendo mientras la producción está en marcha.

La técnica de animación *stop motion* la dividimos en diversas técnicas, dependiendo del material con la que lo llevemos a cabo. Sin embargo, antes de esta categorización, hacemos una división general, entre animación *stop motion* tridimensional, bidimensional, pixilación y mixta (Fig.138).

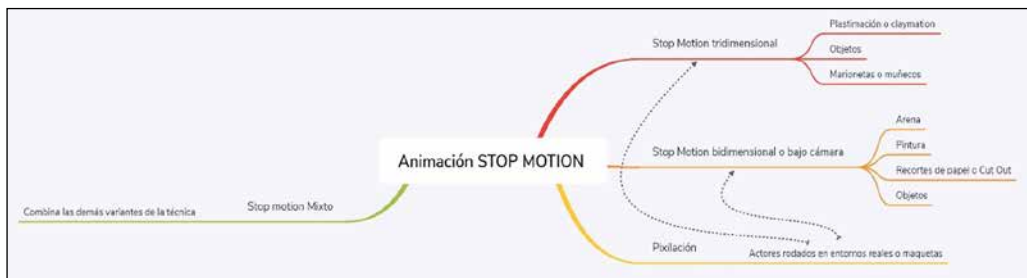


Figura 138. Esquema de las variantes técnicas en la animación *stop motion*.

La diferencia entre animación tridimensional y bidimensional la hacemos dependiendo de la posición de la cámara frente a lo que se está filmando, es decir, teniendo en cuenta su punto de vista. Si la cámara se coloca cenital frente a lo que está filmando, la llamaremos animación bidimensional y si la cámara se posiciona frontal respecto a los elementos filmados, tridimensional.

La animación *stop motion* tridimensional es, probablemente, la que estamos más acostumbrados a ver. Se trata de una variante en la que los objetos o personajes con los que trabajamos pueden ser observados desde todos sus puntos de vista, de la misma manera que en una producción de con actores. En la animación tridimensional, los muñecos y objetos se mueven en maquetas o decorados volumétricos y con profundidad, valiéndose de las tres dimensiones.

Para llevar a cabo la producción de una animación *stop motion* tridimensional necesitamos un set de rodaje con maquetas y muñecos iluminados por focos(fig.141). Se

pueden utilizar objetos, marionetas, plastilina e incluso recortes para su realización. Estos materiales, aunque se asocian más a la animación *stop motion* tridimensional, pueden ser utilizados también para la realización de *stop motion* bidimensional, pero el resultado por cámara difiere bastante.



Figura 139. Set de rodaje del cortometraje *Histroria D'Este* (Pascual Pérez, 2011)

Si el material utilizado para llevar a cabo la animación se trata de plastilina, estaremos hablando de animación con plastilina en castellano o *claymation* (de la palabra *clay* que significa arcilla y *motion* relativo al movimiento) en inglés.

La animación con plastilina puede llevarse a cabo siguiendo diversos métodos. Puede modelarse directamente el material valiéndonos de herramientas de modelado o utilizar nuestras propias manos para ir cambiando la forma de la plastilina. Para animar de esta manera debemos construir los personajes o formas que queremos animar de tamaño pequeño, ya que por física si utilizamos gran cantidad de masa, la figura que modelemos no se mantendrá en pie. En el caso de que queramos manejarnos con escalas mayores, debemos apoyarnos en un esqueleto que será recubierto con plastilina para facilitarnos su manipulación. En ambos casos el animador debe ser pulcro y ordenado debido a que la plastilina con cada manipulación se mancha y deforma. Por lo tanto, hay que limpiar y remodelar el personaje en cada posición que necesitemos a la hora de animar. Otra manera que tenemos de trabajar la animación con plastilina es valiéndonos de la sustitución. Esto quiere decir que podemos modelar previamente las poses clave de nuestro personaje u objeto que vayamos a modelar para durante el rodaje generar la ilusión de movimiento realizando la sustitución de un modelado por otro sin necesidad de estar remodelando a tiempo real en el set de animación.

Una de la animación con plastilina más popular de Europa y que ha trascendido mundialmente son las sagas protagonizadas por los personajes británicos Wallace y Gromit, creados por Nick Park en la década de los 80 del S. XX.

Actualmente, en muchas producciones, esta masilla proveniente de la Revolución Industrial ha sido sustituida por materiales con un mejor manejo, como las siliconas o el *foam latex*. Estos materiales nos ofrecen una textura similar sin requerir de tanto cuidado a la hora de manipular el muñeco, ya que se puede posicionar sin tener que corregir el modelado. Sin embargo, no es algo generalizado y existen creadores que hoy en día prefieren seguir manchándose las manos con plastilina y remodelándola como una vez hizo Booth.

La animación *stop motion* bidimensional es la que se realiza sobre una mesa o soporte posicionando la cámara desde un punto de vista cenital respecto a lo filmado. Por ello, este

tipo de *stop motion* también se conoce como animación bajo cámara. Para llevar a cabo una producción así, debemos disponer de una mesa y un sistema de captura cenital (fig140). Al igual que en la variante tridimensional, podemos utilizar multitud de elementos, siendo la pintura y la arena los mayores representantes de esta categoría de *stop motion*. En el caso de utilizar objetos, muñecos o recortables, el resultado serán películas donde los elementos se componen como un bajo relieve.

La animación con pintura suele realizarse sobre cristal o un material no permeable sobre el que se trabaja el óleo y del que se toma una fotografía cada vez que se realiza una variante en la composición (fig.141). Uno de los mayores representantes de esta técnica es el ruso Alexander Petrov, ganador de un premio Oscar con su mediometraje *El Viejo y mar* (Alexander Petrov, 1999) en el que maneja la animación como “cuadros vivos”.



Figura 140. Mesa de reproducción con focos para realización de animación bidimensional.

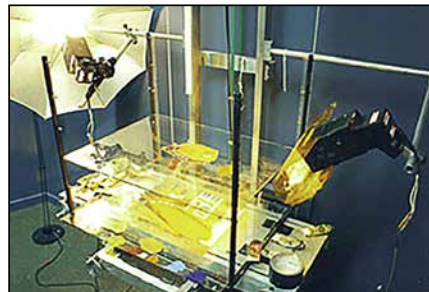


Figura 141. Mesa de reproducción con cristales utilizada para animación con pintura y arena.

Esta variante bidimensional del *stop motion* también puede realizarse con arena, material que se recupera del arte denominado como *sand art*, arte efímero milenario que proviene de oriente, África y América. Para llevar a cabo este tipo de animación, se utilizan placas de cristal con focos situados en su parte inferior que ayudan, junto a la cantidad de arena manejada en el cristal a dar volúmenes en la composición del plano.

Otro material que podemos utilizar en la animación bidimensional son los recortes de papel. Esta variante es conocida como animación de recortes o más popularmente como *cut out*, en inglés. Una de las personas más representativas en el manejo de esta técnica es la alemana Lotte Reiniger. Influenciada por el trabajo del teatro de sombras, es pionera en este estilo de siluetas en blanco y negro, a través de las que nos cuenta diferentes cuentos de hadas como *Hänsel y Gretel* (Lotte Reiniger, Londres, 1953-54). Para este tipo de *stop motion*, se colocan los recortables sobre una mesa a la que se añaden focos para iluminar el plano y se dispara la cámara de manera cenital. En el caso de Reiniger, para poder llegar a dar profundidad con sus siluetas en blanco y negro, trabajaba con cristales que situaba unos encima de los otros, como si se tratara de diferentes capas o estratos que facilitan la creación de volúmenes.

Además de las categorías de *stop motion* bidimensional y tridimensional, contamos con la pixilación, que puede ser realizada tanto bajo cámara como de manera tridimensional. Esta variante la consideramos *stop motion*, pero la situamos como tercera categoría debido a su proceso diferenciado en la parte de producción, en la que se manipulan los actores como si se tratara de objetos. No debemos confundir pixilación con un video al que se le

han eliminado fotogramas. Existe la creencia de que podemos crear pixilación rodando un video y posteriormente eliminar fotogramas para obtener una animación. Sin embargo, este trabajo es editar y no animar. Una de las primeras películas realizadas en pixilación fue *Jobard ne peut pas voir les femmes travailler* (*Jobard no puede ver a las mujeres trabajando*, Émile Cohl, 1911). Cohl fue pionero en esta técnica, pero mucho de su trabajo se perdió debido a incendios. La película que sí se ha conservado y con la que su director se ha consolidado como el mayor representante de pixilación es *Neighbours* (*Vecinos*, Norman McLaren, 1952). Esta película, a pesar de estar realizada con la técnica de la animación, fue el primer trabajo animado ganador de un Oscar en la sección de documental.

En animación *stop motion* no se tiene por qué elegir una variante para su realización, sino que pueden combinarse varias y experimentar con multitud de materiales, pudiendo producir películas mixtas, que combinen la animación tridimensional con la bidimensional y los sets con decorados reales. Existen multitud de posibilidades que se pueden explorar para obtener diversos trabajos valiéndose de esta técnica animada. Un ejemplo de hasta donde se puede explorar en el campo del *stop motion* es el díptico formado por los cortometrajes chilenos *Luis* (Niles Atallah, Joaquín Cociña, Cristóbal León, 2008) y *Lucía* (Niles Atallah, Joaquín Cociña, Cristóbal León, 2007). Estos dos cortometrajes experimentan con la animación en espacios reales, a modo de pixilación, animando objetos reales del entorno y dibujando en las paredes.

5.2. Profesionales en la animación *stop motion* checa.

En la fase de producción de una película *stop motion*, como hemos visto, nos encontramos diferentes departamentos, que, dependiendo del presupuesto y, por ende, de su tamaño, se diluirán más o menos. En general, los departamentos se dividen en taller -donde se realizan los decorados y los muñecos; el *set dressing*, departamento encargado de montar los decorados en el set donde se animará, de transportar los componentes de los decorados y realizar los acabados en el set; animación, departamento en el que se anima, y fotografía, donde se colocan las luces y se encuadra.

Si estamos trabajando en una producción de alto presupuesto o en una serie de televisión donde los tiempos son esenciales, el departamento de taller se subdivide en otros para agilizar la producción. De igual manera, en producciones más pequeñas, se elimina el departamento de *set dressing* y esta etapa del trabajo pasa a realizarla el jefe de taller apoyado por los demás miembros de su equipo.

En las producciones más pequeñas y con menor presupuesto, los departamentos se diluyen y, en ocasiones, las personas del taller se encargan de preparar los *sets* o el director realiza la parte de fotografía e, incluso, puede animar.

Normalmente, los estudios de animación checa cuentan con personal reducido y, aunque sus profesionales tienen un puesto asignado, poseen las nociones necesarias para ayudar a compañeros en otras áreas. Existen especialistas en muñecos y decorados, pero en muchas ocasiones aquellos también se dedican a animar. A pesar de que estas personas tengan predilección o mayor capacidad para una determinada tarea, son flexibles y tienen el conocimiento para participar activamente en varios departamentos. En el caso checo, los roles se diluyen en detrimento de la mejora de la película. Así, un animador será también modelador o dibujante, dependiendo de sus cualidades. De igual manera que Hermína Týrlová, además de animar, acabó diseñando y modelando algunos de sus personajes, el

director Švankmajer se ocupa de diseñar, construir marionetas y dirigir sus producciones. Pese a que rara vez los directores son animadores, sí realizan los diseños y construyen parte de los decorados o los personajes. En Chequia los profesionales dedicados a la animación deben tener conocimiento de cada parte de la producción y no especializarse en nada en concreto.²⁰⁰ Esta manera de trabajar se mantiene hoy en día. Por ejemplo, en los estudios Hafan dirigidos actualmente por Jan Balej, no cuentan con más de dos animadores para sacar adelante un largometraje. Este mismo director realizó su largometraje *Malá z rybárny (La pequeña de la pescadería, Jan Balej, 2015)* contando con un único animador para toda la producción: Michael Carrington.

Todos estos departamentos que componen una película, quedan reflejados en los títulos de crédito. Según lo que hemos observado en los filmes de animación *stop motion* checos, los créditos se presentan al inicio, hasta la década de los 60 cuando los vemos situados de manera más amplia al final, como ocurre, por ejemplo, en *Zvědavé psaníčko (La carta curiosa, Hermína Týrlová y Josef Pinkava, 1961)*.

Los créditos, además de informarnos acerca de los integrantes de los equipos, también nos indican la productora que apoya el proyecto. Al observar la filmografía específica de *stop motion* checo, hemos visto que este aspecto es muy importante debido a los cambios de los regímenes políticos, con los que las productoras o estudios van variando sus nombres. Además de observar los títulos de crédito de las películas citadas hasta ahora, elegimos el caso concreto de *Klub odlozených (El Club de los descartados, Jiří Barta, 1989)* que está a caballo entre una producción de los pioneros checos y los más actuales, para después compararlos con los de una película reciente. A continuación, presentamos los títulos de crédito de este medimetraje para conocer cuáles son los departamentos que conforman las producciones de animación *stop motion* en Chequia:

Tras hacer una lectura, extraemos los siguientes departamentos, según el orden de aparición:

Námet a scénár: idea y guion

Dramaturgie: Dramaturgia

Hrají: Actores

Výtvarná spolupráce: Cooperación creativa

Spolupracovali: Colaboradores

Hudba: Música

Střih: Edición

Výroba: Producción

Kámera: Cámara

Architekt: Arquitecto

Výprava: Diseño

²⁰⁰ Jan Balej(cineasta) en una entrevista con la autora en Praga, mayo de 2018. Entrevista traducida de manera simultánea del checo al español por Ondrej Janeček.

“En Chequia hay una gran tradición de que uno lo haga todo, es decir, uno tiene que saber de cada parte de la producción, tenemos que saber hacer de todo, no especializarnos en nada en concreto”.

Pomocna režie: Auxiliar de dirección

Animace: Animación

Výtvarník a rezie: Artista y director

Vyrobil: Producido por, productor

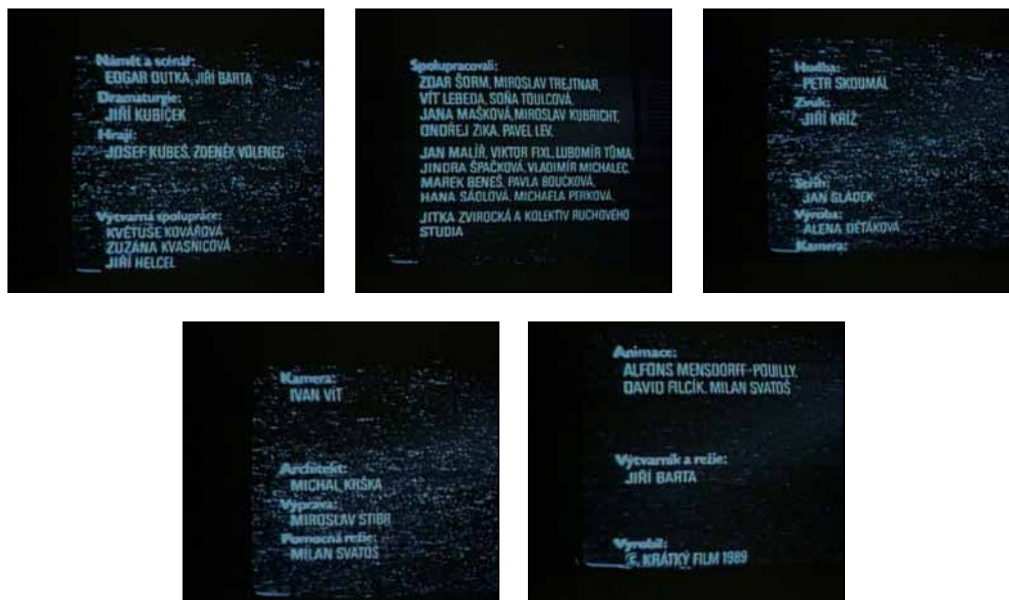


Figura 142. Créditos de Klub odlozenych (El Club de los descartados, Jiří Barta, 1989)

Al analizar estos créditos observamos que ni el orden de aparición ni las personas que trabajan en la producción se parecen a otras películas de animación *stop motion* que hayamos visto fuera del país. Comprobamos, efectivamente, lo reducido del grupo de integrantes de la producción, el director aparece casi al final y, además, en la entrada de los créditos, el guionista y la idea original se comparten con este. Esto lo veremos en muchas películas o, incluso, en catálogos de cine en los que los artistas de la producción muchas veces se sitúan muchas veces por delante del director.

Esta película de *stop motion* no se realizó con marionetas, sino que se animaron maniqués en localizaciones reales, por lo tanto, existen puestos adicionales que no harían falta en una producción con marionetas, como, por ejemplo, el arquitecto. También es interesante mencionar que esta película coincide con el fin del Comunismo y podría haber algún cambio en los créditos con respecto a esta situación. Por esta razón, vamos a compararlos con títulos de créditos actuales y evaluar las posibles coincidencias con los departamentos encargados de la animación realizada con esta técnica. En este sentido y como ejemplo, hemos escogido analizar los créditos de la serie de la televisión checa *Povídání o mamince a tatínkovi* (*Hablando de papá y mamá*, Kristina Dufková, 2016), mucho más reciente:

De estos créditos extraemos los siguientes puestos profesionales:

Námet a scénár: idea y guion

Dramaturgie: Dramaturgia

Namluvili: Doblaje

Výroba loutek a dekorací: producción de muñecos y decorados

Triková postprodukce: Postproducción

Strih zvuk: Corte de sonido

Produkce: Producción

Animace: Animación

Kamera: Cámara

Hudba: Música

Výkonná producentka: Productora ejecutiva

Kreativní producentka: Productora creativa

Výlvarník a rezie: artista y director



Figura 143. Créditos de *Povídání o mamince a tatínkovi* (*Hablando de papá y mamá*, Kristina Dufková, 2016)

Observamos, entonces, que los puestos son similares y se conserva el mismo orden de aparición que en los años 80. Por lo tanto, deducimos que en las producciones checas de animación *stop motion* nos encontramos con departamentos principales como producción, dirección, arte, animación, cámara, construcción, preparación, dramaturgia y autoría (fig.144). Dentro de estos departamentos hay especialistas que no encontramos en títulos de crédito de otras producciones europeas de *stop motion*, como, por ejemplo, el puesto de *dramaturg*. Asimismo, si observamos el orden de aparición de las personas participantes de la producción, nos encontramos con que el director se ubica a final, mientras que el *dramaturg*, nueva figura, que literalmente traducimos como dramaturgo, ocupa los primeros puestos. Estos puntos en común en ambos títulos de crédito, no los observamos

en países como España, Francia, Inglaterra, Portugal o Estados Unidos. En estos países y en sus títulos de crédito, el director aparece en primer lugar y no existe el puesto de dramaturgo. A continuación, analizamos el papel y describimos el trabajo de estas personas dentro las producciones de animación *stop motion* checa.



Figura 144. .Esquema de integrantes de las producciones de animación *stop motion* checas realizadas con marionetas.

5.2.1. El dramaturg.

El *dramaturg* es uno de los primeros puestos detectados en los títulos de crédito de las películas de *stop motion* checas. Para entender de qué trata este puesto, lo primero que realizamos es una traducción literal de la palabra. En español lo hemos traducido como dramaturgo, y, para evaluar su alcance, encontramos que la RAE, nos ofrece dos acepciones de este término:

1. m. y f. Autor de obras dramáticas.
2. m. y f. Persona que adapta textos y monta obras teatrales.²⁰¹

Esta definición la asociamos al teatro y no al cine. Entonces, ¿cuál es el papel de esta persona en una película de animación *stop motion*? Para ayudarnos a desentrañar esta cuestión, acudimos al diccionario de términos de cine realizado por Jiří Kubíček. Este volumen es un glosario de términos que traduce del checo al inglés, francés y alemán términos técnicos relacionados con el cine de animación. En la traducción de *dramaturg* encontramos *story editor* (en inglés), *dramaturg* (alemán) y *lecteur de manuscripts* (francés).²⁰² El término francés nos va acercando más a lo que puede significar el concepto relacionado con las películas checas. Intuimos que se trata de un revisor de guion, pero no acaba de ser exactamente esto. En otras palabras, estas traducciones literales no nos ofrecen ninguna definición del concepto, por lo que optamos por preguntar directamente a Jiří Kubíček, que, además de haber elaborado el diccionario de referencia, ha trabajado en el cine de animación *stop motion*.

Al señalarle que en la revisión de los títulos de crédito de las películas de animación

²⁰¹ Diccionario de la RAE online, <<definición de dramaturgo-a>>, consultado el 16 de Mayo de 2019, <https://dle.rae.es/?id=EBwciNw>

²⁰² Jiří Kubíček, *Česko-anglicko-německo-francouzský slovník výrazů z oblasti animovaného filmu* (Praga: AMU, 2005), 9. [Fragmento fuente: Český (dramaturg), anglicky (story editor), německy (Dramaturg), francouzsky (lecteur de manuscripts)].

encontramos este vocablo desconocido e inexistente en películas de animación *stop motion* extranjeras, queda sorprendido. Es muy probable que este perfil de *dramaturg* no lo localicemos debido a un problema de traducción de roles. En inglés, el *story editor* lo localizamos, pero en grandes producciones. Se trata de la persona encargada de supervisar el guion y asegurarse de que se adecúa a la producción.

Kubiček, nos explica, entonces, que el *dramaturg* representa un papel esencial en una película, ya sea de animación o no, y que debemos revisar su presencia en la producción del cine en España. Efectivamente, encontramos en la película española *Klaus* (Sergio Pablos, 2019) el rol del *Film editor*, y buscamos en qué consiste este trabajo. Se trata también de una persona que supervisa todo el filme, desde su inicio, y lo edita y corta. Sin embargo, su papel es el de cortar la película como montador y encargarse de que la narración funcione. El *dramaturg* no tiene ninguna función técnica, se acerca más a un asesor como el *story editor*. Tampoco se encarga de la edición del filme, ya que este rol lo lleva a cabo la persona de montaje y edición (*Střih*). Como hemos visto anteriormente en los créditos, el *dramaturg* es un rol diferente al editor.

Hemos localizado un rol similar en una producción española, de gran tamaño y en algunas producciones americanas, pero no en todos los filmes, como ocurre en el caso checo. La explicación que se nos da acerca de esta persona que ocupa este rol tan relevante en el cine checo, es la siguiente:

Es una persona que tiene conocimientos de drama. Cada guion tiene que respetar una serie de reglas de construcción, en teoría, el *dramaturg* lo supervisa antes el rodaje para asegurarse de que no hay problemas con el guion. Se parte del guion que hay y se transforma en una película. Es la persona que más coopera con el guionista y el director. Es importante que haya una relación de gran confianza. Se trata de alguien externo, que no está tan metido en la película como el director y debe tener un punto de vista objetivo.²⁰³

Por lo tanto, se trata de un observador externo, que supervisa en la distancia la producción, desde sus inicios hasta que esté concluida:

Es el espejo del autor (...), el director (...), el artista, el productor y la producción. Ayuda a todos con sus consejos, que son directamente proporcionales a su inteligencia, educación profesional, visión general y experiencia.²⁰⁴

Esta práctica permite que la película gane en calidad, ya que la idea se supervisa desde fuera continuamente por una persona que no tiene ningún tipo de interés mercantil en la filmación; antes bien, su interés radica en que toda la película se articule correctamente, sea comprensible para el espectador y su trama no se vea afectada por la inmersión del director, quien pudiera perder la perspectiva.

Si lo comparamos esta situación con el caso español, encontramos que, en el caso de pequeñas producciones, el productor es el encargado de supervisar las películas; esa figura, a su vez, representa a una productora y su supervisión se basa en evaluar si la

²⁰³ Jiří Kubiček (cineasta, docente e investigador), en conversación con la autora el 9 de abril de 2018, en Praga. Conversación traducida de manera simultánea del checo al español por Ondřej Janeček.

²⁰⁴ Miroslav Kažor a kolektiv, *Zlatý Věk. České Loutkové Animace* (Praga: Mladá Fronta, 2010), 209. [Traducción propia. Fragmento Fuente: "Je nastaveným zrcadlem autora (viz níže), režiséra (viz výše), výtvarníka, producenta i produkčního. Všem pomáhá svojí radou, která je přímo úměrná jeho inteligenci, odbornému vzdělání, obecnému přehledu a zkušenostem."]

película tendrá o no buena cabida en festivales, si gustará al público y/o a la crítica y si será efectiva en taquilla. En este marco, entendemos que la implicancia de su figuración, suponen intereses económicos que, en la mayoría de los casos, atentan contra la factura artística de la narración. En el caso checo, la existencia e importancia de esta figura en las películas, en cambio, resalta el valor de la narración y las ideas en las animaciones, frente al perfeccionismo técnico o al producto listo para su venta.

Un buen dramaturgo tiene una participación significativa en la forma final de una buena película. Pero ningún espectador sabrá nada acerca de él. No cuenta con fama y el premio en un festival va para el director.²⁰⁵

Esta figura, que actúa a la sombra de una producción pero que, con todo, es un pilar fundamental para el correcto funcionamiento de una película checa, es una característica más de lo que definimos como *escuela checa*, ya que su protagonismo resulta único en las producciones del país.

5.2.2. *Režisér*: El director.

El director de una película materializa una idea dirigiendo al equipo. En el cine de animación *stop motion* con muñecos, muchas veces, la persona que diseña los personajes, el arte o anima, es la misma. En el caso checo, nos encontramos con que el director en muy pocas ocasiones es el animador, tal y como ocurre, por ejemplo, con Trnka, quien trabaja con Břetislav Pojar, su animador de confianza. En el caso de Švankmajer se repite el hecho de que no anima, y en la actualidad, el director Jan Balej sigue sus pasos. Sin embargo, lo que sí es común en los directores de *stop motion* checos es que son ellos quienes llevan todo el diseño visual de la película; son los artistas, pero su visión es diferente a la de las personas que se ocupan del departamento de arte en otras producciones animadas. En el caso checo esto se debe a su formación reglada en el campo de las Bellas Artes. Este dato se repite en todos los directores analizados en este trabajo; todos ellos tienen formación universitaria en Arte. Esto proviene de la época de la estatalización de los teatros de marionetas. Durante el Comunismo, el teatro fue nacionalizado y, de esta manera, se controlaron los espectáculos programados. Era posible trabajar en estos teatros solo si se contaba con un título académico; este requisito también se exigió para trabajar en cine. Por esta razón, Trnka, Balej o Švankmajer, entre otros, son licenciados por la Universidad de Artes de Praga. Esta profesionalización titulada también era un requisito fundamental para trabajar en los estudios de animación, como, por ejemplo, Barrandov²⁰⁶.

Si desde el final de la década de los cuarenta, todos los directores de cine de animación checa contaron con una formación reglada de gran calidad, más allá de que la reconozcan o no, es comprensible que este bagaje se vea reflejado en sus películas. Este provenir de las artes plásticas y el aplicar sus conocimientos artísticos a una técnica entendida como medio son rasgos característicos en los realizadores de *stop motion* checo, tal y como nos lo confirma Jiří Kubíček:

²⁰⁵ Miroslav Kažor a kolektiv, *Zlatý Věk. České Loutkové Animace* (Praga: Mladá Fronta, 2010), 209. [Fragmento fuente "Na konečné podobě dobrého filmu má dobrý dramaturg výrazný podíl. Nikdo z diváků se ale o tom nic nedoví. Slávu slízne a cenu na festivalu dostane režisér."]

²⁰⁶ Kiko (Director en Karromato) en conversación con la autora en Soběslav, junio de 2018.

(...) creo que en general el más importante es el director pero el artista debe ir justamente después de él. Muchas veces se trata de la misma persona. También había otro tipo de directores que siendo artistas, preferían a otros externos para su producción. La diversidad artística era una de las grandes ventajas de la animación checa.²⁰⁷

Esta diversidad artística de la que habla Kubíček se verá reflejada hasta la actualidad, por ejemplo, en el último largometraje de Balej, quien explica su relación entre la concepción artística de la película y las Artes Plásticas:

Mi trabajo en los decorados está muy relacionada con la gráfica y el grabado. Por ejemplo, en este decorado (...) van a predominar las líneas horizontales y verticales, como homenaje a Karel Zeman. Las paredes, construidas con plexiglás, nos permiten poner papeles de colores por detrás y posicionar los focos al otro lado, de manera que podemos jugar con las luces simulando un escenario retro iluminado. Hay otro decorado, que es el apartamento de uno de los personajes, donde uso colores y objetos muy oscuros y dejo una pared realizada con plástico para crear el mismo efecto de iluminar desde atrás. También he colocado algunas imágenes a modo de cuadros en el decorado del apartamento, que homenajean algunas partes del mundo, como por ejemplo, (...) la Sagrada Familia de Gaudí. Esta estética que manejo, donde contrapongo lo oscuro a estos paneles iluminados desde atrás tiene que ver con la historia. El personaje principal vive en una isla con un sistema totalitario y quiere salir de ella. La vida en la isla es bastante gris, entonces utilizamos los colores blanco, gris y negro. La película se llama “Un sueño de colores”, donde el personaje, una mujer, está deseando el mundo que está al otro lado del mar, y es de colores. Y cuando ella está soñando con salir de ahí, usamos las luces desde atrás que llenan de color la estancia para mostrar la ensoñación del personaje.²⁰⁸

Esta visión del director nos da la idea de su base artística y cómo relaciona sus conocimientos en gráfica y sus trabajos en animación *stop motion*. Balej estudió grabado y en su estudio de animación podemos contemplar algunos de sus trabajos. Es importante también la relación que establece entre el diseño, y la ejecución de los decorados y la historia que quiere contar; por lo tanto, él mismo hace el diseño de arte y dirige la producción. Todo esto nos permite analizar la otra figura que, generalmente, en el caso de la animación *stop motion* checa aparece relacionada con el director: el artista.

5.2.3. *Výtvarník*: El Artista.

El artista en las producciones *stop motion* sería el equivalente al director de arte en el cine o en el cine de animación. Aunque es la persona encargada de diseñar el estilo visual de la película, sus funciones van más allá, ya que en el caso del *stop motion* checo es el responsable de conocer las posibilidades de los muñecos y cómo se va a trabajar con ellos. En Chequia esta figura es muy importante en las producciones y, en ocasiones, como hemos mencionado, coincide con el propio director:

²⁰⁷ Jiří Kubíček(cineasta, docente e investigador)en conversación con la autora, abril de 2018, en Praga. Conversación traducida de manera simultánea del checo al español por Ondrej Janeček..

²⁰⁸ Jan Balej(cineasta), en una entrevista con la autora en Praga, mayo de 2018. Entrevista traducida de manera simultánea del checo al español por Ondrej Janeček..

El artista es la segunda piedra angular de las películas de animación. La película animada es principalmente una estilización y una expresión artística equilibrada. El contenido y las emociones están equilibradas, y el diseño de arte debe ayudar a expresar lo que las palabras, la historia o los personajes no pueden. (...) Depende del diseñador interpretar la atmósfera de la historia de manera apropiada.²⁰⁹

Por lo tanto, es el artista el que diseña el estilo visual de la película, poniendo especial énfasis en la historia y los personajes y, así, ayudar a la comprensión global de aquella. Por esta razón, en ciertas ocasiones, esta figura es el propio director en tanto sabe perfectamente qué quiere hacer llegar al público. En el caso checo, la particularidad de que el director diseñe el arte está relacionada con los intereses multidisciplinares de los directores, que enriquecen el trabajo dándole el acabado de obra artística a sus películas. La base artística de las producciones de *stop motion* checa, lleva a los directores a experimentar con lo visual además de con técnicas y materiales diversos. Esto nos lleva a analizar algunas particularidades técnicas de sus películas que no encontramos en otras producciones de este tipo. La experimentación no solamente radica en la apariencia de los filmes, sino, también, en cómo manejan la narración y las historias, muchas veces basadas en la tradición oral o en su literatura, de las que tienen amplios conocimientos y son fuertes influencias en sus trabajos.

5.2.4. Animátor: El animador.

La expresividad de los personajes en las películas checas es tan importante que, se contempla como si se tratase de dirección de actores. En muchas ocasiones, el no saber trabajar con actores, juega en contra de la animación, por lo que es fundamental que los directores de películas de marionetas conozcan los protocolos y procesos del trabajo con los actores.²¹⁰ Asimismo, como el director, los profesionales de un teatro de marionetas deben poseer esos conocimientos, tal y como nos lo refirieron los integrantes del teatro Karromato durante una conversación, en la que equipararon el trabajo de dirección de actores con la labor del manipulador en el teatro o el director de *stop motion*. Por lo tanto, el manejo de los personajes es una de las exigencias más importantes tanto, en el teatro como en el cine.

Uno de los animadores checos que pasará a la historia por su destreza en la expresividad de los personajes es Břetislav Pojar, pues, consigue diversas expresiones faciales en las marionetas, al jugar con los volúmenes que le ofrecen las luces del set. De la misma manera, Hermína Týrlová personifica las destrezas más relevantes de un animador, que, entre otras habilidades, debe saber cómo capturar la esencia de un personaje a través del movimiento y, en el caso checo, mediante el *acting* que debe trabajarse en la pantomima.

En el caso checo, observamos la gran destreza con la que ciertos animadores manejan los materiales y experimentan con ellos dotando de vida a cualquier objeto. Es una característica que vemos en Týrlová y en algunos de los continuadores de su trabajo, como

²⁰⁹ Miroslav Kažor a kolektiv, *Zlatý Věk. České Loutkové Animace* (Praga: Mladá Fronta, 2010), 206. [Fragmento Fuente: "Výtvarník je druhým základním kamenem animovaného filmu. Animovaný film je především sty-pohybu a po lizovaný výtvarný projev. Obsah a emoce jsou v rovnováze a výtvarné pojetí by mělo pomáhat vyjádřit to, co neumí slova, děj nebo postavy. (...)Je na výtvarníkovi, aby atmosféru příběhu vhodně interpretoval."]

²¹⁰ Jiří Kubíček (cineasta, docente e investigador) en conversación con la autora, mayo 2018. Traducción simultánea del checo al español por Ondrej Janeček.

lo fue Milan Šebesta en el filme *Opičí láska (¿Amor de mono?, Hermína Týrlová, 1985)* donde el reto fue la animación de un cigarrillo que, en realidad, estaba construido con un cable y alambre que se iban recortando y al que se le construyó una cruz de madera para poder animarlo correctamente.²¹¹

El animador es una de las piedras angulares dentro de la producción tanto de la *stop motion* como de todas las técnicas. Es una persona que debe comprender no solamente las diversas partes que conforman las películas, sino también la globalidad para conocer a su personaje al que, debe dotar de expresión y carácter. El trabajo del animador debe entenderse como el de un actor, que, en el caso del *stop motion*, a través de sus manos, traspa la actuación a un muñeco o material.

5.3. Poloplastická loutka (La animación semi-plástica o de relieve) y el cut-out vertical: Variantes checas de stop motion.

La animación *stop motion* con la que estamos más familiarizados es la tridimensional realizada con marionetas, que, como comentamos en el primer capítulo, requiere de decorados y elementos en la escena a modo de maquetas, junto con los personajes. Este tipo de animación suele realizarse colocando la cámara frente a estos.

En el caso checo, por un lado, encontramos una variante semi-tridimensional y otra referente a la animación de recortables. Si esta última pertenece a la animación bajo cámara, en las producciones checas observamos que, para dar más volumen y potenciar la parte visual, se elevan los recortes al plano vertical.

Por otro lado, fruto de una miscelánea entre la animación bajo cámara y la tridimensional, también detectamos, un tipo de animación *stop motion* que, sin ser totalmente tridimensional, posee un volumen más marcado que cualquier otra animación realizada al posicionar la cámara de manera cenital.

A continuación, estudiaremos estas dos sub-técnicas detectadas en la animación *stop motion* checa.

En ciertas producciones checas, algunos personajes están a caballo entre un recortable y una marioneta. Un ejemplo de este tipo de animación es *Žertíkem s čertíkem (Devilish Tricks, Hermína Týrlová, 1980)* donde se utilizan pequeños relieves para ser animados sobre una superficie plana. Este tipo de animación comienza a realizarse porque ciertos directores y animadores que trabajan con marionetas, son conscientes de la complejidad de hacer volar a los personajes o están limitados para deformar alguna de sus partes. En algunos casos, la intención es que las marionetas se comporten como dibujos animados y, por ello, se comienzan a aplanar las marionetas sobre un cristal.²¹² Este tipo de animación se efectúa sobre una superficie plana, puede ser un cristal, debajo del cual se coloca un fondo y unos focos laterales. Sobre el cristal se manejan las marionetas, que han sido realizadas por

²¹¹ Milan Šebesta (animador y cineasta), en conversación con la autora, mayo 2018. Traducción simultánea del checo al español por Ondrej Janeček..

²¹² Miroslav Kažor a kolektiv, *Zlatý Věk. České Loutkové Animace* (Praga: Mladá Fronta, 2010), 200. [Traducción Ondrej Janeček.. Fragmento fuente: “V určitém okamžiku tvůrcům loutkové ani- Lmace začalo vadit, že zejména u stylizovaněj- ších projektů nemohou loutky létat (ono to jde, ale je to trochu obtížné) a hlavně že mají ome- zené schopnosti deformace svých částí. Někdy -C se se prostě hodilo, aby loutka mohla udělat to, co kreslený panáček – aby se jí třeba natáhla ruka ca. nebo zvětšila hlava. je Proto tvůrci přemístili loutku z klasické trojrozměrné scény na ležící průhledné sklo. -S Pod sklo, do patřičné hloubky, umístili poza- dí a loutku samotnou zploštili”].

piezas, como si se trataran de recortables. Esta manera de situar los elementos sobre una superficie horizontal con relación al volumen que poseen, logra darnos la impresión de que estamos ante un bajorrelieve animado.

En checo, esta sub-técnica de *stop motion*, se define como *Poloplastická loutka* que la traducimos literalmente como muñeco (*loutka*) semi-plástico (*Poloplastická*). Al mismo tiempo, a este tipo de animación *stop motion*, a caballo entre bajo cámara y tridimensional, la definen como,



Figura 145. El animador Boris Masník animando con el método semi-plástico.

técnica de relieve o *semiplástica*. Se graba desde arriba, el primer plano es el cristal con los personajes y el plano de debajo es el fondo. Hermína Týrlová fue la que utilizó diferentes tipos de materiales para estas películas animadas, dependiendo del tema.²¹³

Es una técnica muy compleja de manejar, ya que, desde un punto de vista cenital, el animador debe de dar la sensación de que el personaje está en un espacio tridimensional. Por ejemplo, los giros de los personajes son mucho más complejos que si se realizan con marionetas de tipo tridimensional. Algunas partes de los personajes son totalmente planas y otras tridimensionales.²¹⁴

Y aunque Týrlová posee una cantidad considerable de películas realizadas con esta técnica, es el animador Břetislav Pojar el que introduce mejoras. De hecho, su trabajo *Potkali se u Kolína* (*How They Met at Kolin*, Břetislav Pojar, 1965) es un buen ejemplo de las posibilidades de esta técnica, pues los personajes se nos presentan como marionetas con una apariencia más plana y realizadas con partes móviles que se desplazan, además, sobre un cristal.

Esta animación de relieve se ejecuta técnicamente animando por sustitución. Esto quiere decir que, si cambia la expresión del personaje o se alarga su brazo, lo que se hace es sustituir esa pieza por otra, de la misma manera que se efectúa en la animación bajo cámara con

²¹³ Zdeněk Krupa (director de fotografía) en conversación con la autora, mayo de 2018, Zlín. Traducción simultánea del checo al español por Ondrej Janeček..

²¹⁴ Milan Šebesta (animador y cineasta) en conversación con la autora, mayo de 2018, Zlín. Traducción simultánea del checo al español por Ondrej Janeček..

recortables. Esta manera de trabajar, apoyándose sobre una superficie horizontal, ayuda a que la física no intervenga, tal y como ocurre en la animación de marionetas tridimensional en la que se necesitan *rigs* y sujeciones para que los personajes puedan realizar ciertos movimientos. La luz cumple también un papel muy importante, ya que crea una sensación de profundidad diferente y juega con los contornos de los elementos situados sobre la mesa.

Esta técnica es muy interesante porque parece algo tridimensional. En realidad, se puede ver como la mitad de un muñeco que está colocado sobre el vidrio. Cuando se mueve, por ejemplo, en el aire, es mucho más fácil para el rodaje que en animación *stop motion* tridimensional en la que debes utilizar alambres o hilos para realizar esta acción.²¹⁵

Este tipo de técnica ha sido muy prolífica en los estudios de Zlín, desde la década de los 60, años en los que la que la animación posee un corte muy artístico y experimental, si de ejecución técnica estamos hablando. Posteriormente, en Praga se sigue realizando de la mano de Břetislav Pojar, como hemos visto, y hasta los estudios Barrandov adecúan un espacio exclusivo en sus instalaciones para llevar a cabo este tipo de animaciones.



Figura 146. Fotograma de *Uspávanka* (*Canción de cuna*, Hermína Týrlová, 1979)

Esta técnica de *stop motion* permite llegar a acabados muy plásticos y facilita la experimentación con multitud de materiales, desde piedras pintadas hasta tejidos o, incluso, marionetas bordadas en su totalidad como sucede en la serie del gato Blue-Eye, creación de Hermína Týrlová. En el caso de esta serie de televisión, se nos remite al campo de la costura porque cada elemento está bordado o cosido, siguiendo este particular estilo visual.

En *Uspávanka* (*Canción de cuna*, Hermína Týrlová, 1979) observamos que los personajes están conformados por piezas como si fuesen recortables, pero sus partes han sido modeladas, y por ello, se les ha generado cierto relieve.

Otro ejemplo más actual sobre esta técnica es *Krysar* (*El flautista de Hamelín*, Jiří Barta, 1985). En esta película, fuertemente influida por el expresionismo alemán, Jiří Barta combina este tipo de animación de relieve con el *stop motion* tridimensional para dar más profundidad a los planos y contar con mayor libertad al momento de iluminar y crear efectos. Al analizar uno de los planos exteriores en los que se nos muestra la calle (Fig.147), observamos en primer término a una mujer que entra por la izquierda y sale de cuadro. Este personaje fue animado sobre una superficie plana, un cristal, que nos permite ver de

²¹⁵ Zdeněk Krupa (director de fotografía) en conversación con la autora, mayo de 2018, Zlín. Traducción simultánea del checo al español por Ondrej Janeček..

manera cenital la carretera. Sin embargo, la escena bajo la mujer, en la que vemos un carro tirado por una vaca, se desarrolla de manera casi tridimensional, a diferencia de la mujer que se nos muestra como un bajorrelieve. Este efecto se consigue colocando los decorados y personajes en diferentes planos con la ayuda de cristales sobre los que se sitúan los elementos. Toda esta composición genera gran volumen y profundidad en la película y nos recuerda que el cine se maneja igual que el teatro, es decir, utilizando diferentes planos y realizando diversos trucos visuales que engañan a nuestro ojo, tanto como lo enriquecen.



Figura 147. Fotograma de *Krýsar* (*El flautista de Hamelín*, Jiří Barta, 1985).



Figura 148. Fotograma de la película *Čarodějův učeň*. (*Krabat. El aprendiz de brujo*, Karel Zeman, 1977)

La animación *cut-out* o de recortables, como indicamos al inicio del presente capítulo, pertenece a la variante de *stop motion* bajo cámara, y se realiza con papeles recortados que se mueven sobre una superficie horizontal. Este tipo de animación fue también muy prolífico durante los años 70 en los estudios Zlín. Mayormente, se usaba en cortometrajes, como, por ejemplo, en *Klukovy klukoviny* (*El chico travieso*, Týrlová, 1973) o *Magnetová hora-IV. Cesta námořníka Sindibáda* (*La montaña magnética-el cuarto viaje de Simbad el marino*, Karel Zeman, 1973). Sin embargo, la animación con recortables checa cambia su ejecución técnica de la mano de largometrajes dirigidos por Karel Zeman, como *Čarodějův učeň* (*Krabat. El aprendiz de brujo*), Karel Zeman, 1977) (fig.154) en la que el director decide que los recortes se manejarán en vertical para poder realizar mayores efectos visuales:

Zeman mejoró la animación en estos dos proyectos. La animación está perfecta; por ejemplo, los giros de cabeza parecen dibujos animados. Los construían tridimensionalmente las personas de arte, nosotros los fotografiábamos y los utilizábamos después como parte del recortable en cada expresión del giro y, luego, lo grabábamos fotograma a fotograma. Para realizar estas cabezas, el departamento del taller usaba una masilla que debía cocerse para endurecer. Una anécdota es que la cabeza del mago, durante este proceso de cocción, se pasó y se rompió. La idea de Zeman fue que eso le añadía expresividad al personaje, por lo que usó esta casualidad, que es algo genial, desde el punto de vista artístico.²¹⁶

Este tipo de animación es muy complejo y necesita de un equipo amplio y, de este, además, es esencial el director de fotografía porque se trabaja con múltiples planos y el diseño de iluminación se vuelve muy complicado.

(...) casi toda la película se rodaba desde el punto de vista de la cámara, situando varios planos en vertical. Los personajes realizados con recortes se pegaban en un vidrio situado

²¹⁶ Zdeněk Krupa (director de fotografía) en conversación con la autora, mayo de 2018, Zlín. Traducción simultánea del checo al español por Ondrej Janeček.

de manera perpendicular a una mesa. Eran producciones muy complejas. Y crear todos los planos para dar profundidad era muy difícil.²¹⁷

Karel Zeman sabe bien cómo llevar a cabo este tipo de producciones debido a su experiencia con actores en películas donde aplica sus conocimientos de efectos especiales. Este talento es fundamental en sus últimos trabajos de recortables que realiza en Zlín, donde experimenta con varios planos en perspectiva y con el modo de creación de los personajes. Todo ello en pro de la búsqueda de un acabado más plástico y volumétrico que el de las animaciones *cut-out* tradicionales.

Esta variante técnica se la atribuimos a Karel Zeman; sin embargo, el recurso de valerse del plano vertical para animar *stop motion* realizado, normalmente, en planos horizontales será utilizado luego por más cineastas checos, como hemos visto al estudiar a Jiří Barta.

La costumbre de rodar con marionetas y contar con espacio para generar volúmenes en las películas, ocasiona la búsqueda de nuevos efectos visuales; esto ha permitido, a su vez, el profundizar en la experimentación, con los planos horizontales y verticales para obtener una fotografía de mayor calidad y acabado plástico.

5.4. Efectos visuales en la animación *stop motion* checa.

La búsqueda de efectos visuales óptimos para lo mostrado en pantalla, comienza con Trnka y Zeman, este último conocido por experimentar en sus películas con actores. Este conocimiento lo traslada a sus películas de animación, utilizando trucos similares a los del rodaje de cine de acción real. Un buen ejemplo de esto es la película *Čarodějův učeň* (*El aprendiz de brujo* (*Krabat*), Karel Zeman, 1977) donde emplea el multiplano como había hecho en *Vynález zkázy* (*La invención diabólica*, 1958) o en *Cesta do pravěku* (*Viaje a la prehistoria*, 1955). Los planos se ruedan por separado y posteriormente se montan para conseguir estos efectos (fig.149 y fig, 150):



Figura 149. Fotograma de la película *Čarodějův učeň*. (*Krabat. El aprendiz de brujo*, Karel Zeman, 1977)



Figura 150. Fotograma de la película *Čarodějův učeň*. (*Krabat. El aprendiz de brujo*, Karel Zeman, 1977)

(...) cuando necesitábamos poner lluvia o nieve, lo rodábamos sobre una pantalla negra, y luego, lo poníamos en la cámara y detrás ponían la cinta con negativo en el cual se estaba grabando. Así, a la par que grabábamos, en una de las cintas de películas ya se estaban reproduciendo la nieve o la lluvia y, al montar la película, ya aparecía el plano con la lluvia. Por lo tanto, esa película con la lluvia ya grabada se podía sacar y usar en otro plano. Algunas de estas grabaciones pasaron por la cámara doble unas cinco o seis

²¹⁷ Zdeněk Krupa (director de fotografía) en conversación con la autora, mayo de 2018, Zlín. Traducción simultánea del checo al español por Ondřej Janeček..

veces. Por eso, cuando les cuento esto a los estudiantes, les digo que, para una hora y cuarto de película, rodábamos durante dos años. Usábamos la tecnología de doble cinta. Por ejemplo, en la escena donde corren los caballos, se usó, pero con un rollo de película de color, que se hacía aparte. Después se metía en la grabación. Para *stop motion* utilizábamos una frecuencia clásica, por ejemplo, el final de *Krabat*, donde está el molino en llamas. Aquí teníamos un plano con el molino, luego había un acuario con agua y detrás de todo un horizonte pintado. Metíamos dentro del agua unas inyecciones de color para hacer el efecto del humo. Este mismo acuario se usó para *Vynález zkázy* (*Una invención diabólica*, 1958). Ahora volvemos a la técnica de recortes. En esta técnica nos manejábamos como en las películas con marionetas, ya que tenían más profundidad. Usábamos el multiplano vertical.²¹⁸

Este mismo recurso también lo aplica Trnka en sus películas, como, por ejemplo, en *Staré povesti české* (*Antiguas leyendas checas*, Jiří Trnka, 1953), donde utiliza un cristal vertical que sitúa frente a la cámara para pintar sobre él ciertos efectos como el fuego. Esto se logra animando sobre el cristal, que ayuda a ver el fondo y tener en cuenta los elementos tridimensionales para crear la ilusión buscada. Si nos fijamos en uno de los fotogramas perteneciente al primer capítulo de la película en el que comienza un incendio (fig.151), en primer plano se ven los trazos del pincel correspondiente con la parte más oscura de la llama. Aquí parece más fácil hacer el efecto ya que atrás tenemos un decorado estático. Esto cambia en el siguiente plano del hombre sujetando una antorcha (fig.152); la composición es más compleja porque la llama debe animarse siguiendo el movimiento del personaje. Quizás, se animó al mismo tiempo o siguiendo el método de varias exposiciones explicado por Zdeněk Krupa, pero, lo cierto es que un cristal situado al frente sirve de base para realizar estos efectos.

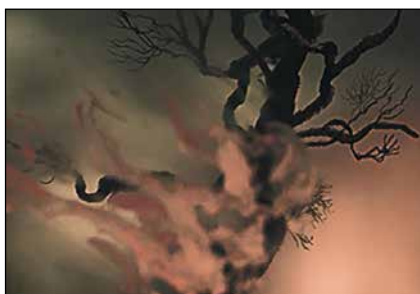


Figura 151. Fotograma de la película *Staré povesti české* (*Antiguas leyendas checas*, Jiří Trnka, 1953)



Figura 152. Fotograma de la película *Staré povesti české* (*Antiguas leyendas checas*, Jiří Trnka, 1953)

Estos efectos visuales obtenidos gracias a la combinación de varios planos y el recurso de jugar con la situación de los decorados y los personajes, en horizontal o vertical, también los vemos en películas de Hermína como en *Kulička* (*Una canica*, Hermína Týrlová, 1963). Aquí, la directora se sirve de horizontales donde sitúa la figura del león y un material que puede ser arena, o algo similar, para realizar el rugido del león. En un plano tenemos al león y su rugido y, debajo del cristal que sujeta esto, está situado el fondo desde donde se mueve el personaje.

²¹⁸ Zdeněk Krupa (director de fotografía) en conversación con la autora, mayo de 2018, Zlín. Traducción simultánea del checo al español por Ondrej Janeček.

Týrlová utiliza también este recurso como efecto visual en *Vlněná pohádka (Una fábula de lana)*, Hermína Týrlová, 1964). La particularidad diferencial en esta producción está en que ella añade más cristales y, de esta manera, logra manejar varias animaciones simultáneas con diferentes materiales, sin que estos se mezclen, gracias a que cada uno está en una superficie diferente. El añadir cristales facilita el uso de diversos materiales, así como la posibilidad de experimentar con volúmenes, favorecidos, además, por el empleo concreto de las luces en diversos planos.



Figura 153. Fotograma de la película *Vlněná pohádka* (*Una fábula de lana*, Hermína Týrlová, 1964).

5.5. Marionetas de madera en el *stop motion* checo.

Como hemos visto, la marioneta ha sido un elemento fundamental en la cultura checa desde el S.XVIII. El establecimiento del teatro facilitó la amplia presencia de artistas y artesanos de este arte, que, además, al descubrir el cine, tal y como se planteó Melbourne Cooper, utilizaron muñecos. En el caso checo, observamos que las primeras películas de animación *stop motion* emplean marionetas que nos remiten al teatro. En algunos filmes, su diseño se compone de una cabeza elaborada con una bola de madera en la que se ha pintado la expresión facial, todo en una línea de gran simplicidad. Estas marionetas se pintaban directamente sin tallar sus expresiones, como ocurre con las marionetas de hilo, más complejas, pero sin posibilidad de cambiar sus expresiones. Por lo tanto, lo importante al momento de animar estos personajes, radica en sus acciones, descritas por el *acting* de los personajes.



Figura 154. Fotograma de la película *Spalicek* (*El Año Checo*, Jiří Trnka 1947)

La realización de marionetas fue un proceso evolutivo complejo; de hecho, hay filmes en los que se experimenta con el látex y otros materiales para la creación de los protagonistas de las películas como, por ejemplo, en *Sen noci svatojanske (Sueño de una noche de verano)*, Jiří Trnka, 1959).

Es importante destacar que muchas de las películas realizadas con marionetas se llevaron a cabo en las instalaciones de los estudios Barrandov, donde se crearon espacios específicos para construirlas y rodar bajo cámara, con la técnica semi-plástica. En este sentido, es interesante observar el proceso seguido a la hora de realizarlas. Primero, las marionetas se trabajaban con maderas, metales, látex y plásticos; luego, pasaban por el departamento de vestuario y, peluquería y, finalmente, acababan de crearse en el departamento de pintura, donde recibían el color definitivo. El mismo procedimiento se empleaba con los modelos y *props*.²¹⁹

Este proceso recuerda mucho la manera de producción en los talleres de teatros de marionetas, donde los artistas y artesanos eran muy sistemáticos en el diseño de las figuras y su acabado final.

Posteriormente a esta película, Trnka continuó trabajando personajes en la línea de los diseños realizados en los teatros de marionetas y, progresivamente, el proceso fue haciéndose cada vez más complejo, al configurar tallas de madera similares a las elaboradas en los talleres de artistas y artesanos de los teatros de Pilsen.

Un ejemplo de esta complejidad en cuanto a la realización de personajes la veremos en *Sen noci svatojanske* (*Sueño de una noche de verano*, Jiří Trnka, 1959) (fig.155). En este filme observamos, a través de las marionetas, cómo las producciones *stop motion* se trabajaban al igual que en los talleres de los teatros. El animador las dota de vida y, al contrario de la figura del manipulador del teatro, no necesita de hilos para animar a sus personajes. Sin embargo, en esta película, Trnka utilizó diferentes materiales de los que solía emplear:



Figura 155. Fotograma de la película *Sen noci svatojanske* (*Sueño de una noche de verano*, Jiří Trnka, 1959).

En vez de servirse, como hasta entonces, de tronco, cabeza y extremidades de madera, unidos por un esqueleto metálico, para permitir el movimiento del cuello y articulaciones, los cuerpos de los personajes de «El sueño de una noche de verano» son, sin prescindir de la armadura metálica, de un látex especial, suavísimo y elástico, que permite mucha mayor naturalidad en la animación.²²⁰

Este látex al que se refiere Fernández Cuenca como un material novedoso y suave es muy probablemente, silicona, un elemento que hoy por hoy se utiliza con frecuencia en este tipo de producciones. Según cuenta Jaroslav Bezděk, los checos desarrollaron su propia silicona, ya que no podían comprar productos en el extranjero, a no ser a países que estuviesen

²¹⁹ Miroslav Kažor a kolektiv, *Zlatý Věk. České Loutkové Animace*, 153. [Traducción Ondrej Janeček. Fragmento Fuente: “Specifičnost loutkového filmu byla mnohem náročnější. Nevyhnutelností byly dobře vybavené dílny. Zejména na práce s dřevem, kovem, ale i latexem a plasty. Loutky pak zpravidla procházely kostymérnou, parukárnou a končily v malírně. Zde dostaly finální barvu a patinu, podobně jako rekvizity a modely”].

²²⁰ Carlos Fernández Cuenca, *Jiri Trnka*, 36.

bajo el paraguas de la URSS. Por este motivo, desarrollaban sus propios químicos, como la silicona, que *Bezděk* sigue fabricando actualmente.



Figura 156. Marioneta realizada por Týrlovà para su película *Ferda Mravenec* (*La hormiga Ferda*, Hermína Týrlovà, 1949)

Con relación a la creación de las marionetas, tanto en el teatro como en la animación *stop motion*, lo primero que se considera son los movimientos a realizar. Por lo tanto, antes de fabricar a los personajes, es conveniente elaborar un *storyboard* y cartas de estos. Desde sus inicios, hasta ahora, el diseño estético y el del esqueleto de las marionetas siguen siendo procesos primordiales.

En cuanto a los esqueletos, existen dos maneras de realizarlos. La más sencilla se basa en el trenzado de alambre; la otra, con *ball and sockets*. La elección del diseño y creación del esqueleto dependen de cuánto uso se le vaya a dar al personaje durante el rodaje y de los movimientos que realizará. Los esqueletos de alambre trenzado suelen utilizarse en personajes sin demasiado protagonismo en la película y con intervenciones anecdóticas o en producciones de pequeño tamaño y corta duración en las que es posible trabajar con alambres resistentes. En un inicio de la producción checa, los personajes estaban realizados de esta manera, tal y como lo observamos, con los personajes creados para la película *Ferda Mravenec* (*La hormiga Ferda*, Hermína Týrlovà, 1949). En el caso de estos personajes, el material para imitar el hueso era de madera torneada y se dejaba libre parte del alambre para crear las articulaciones. Este es el mismo proceso que se hacía con las marionetas, cuyos huesos estaban torneados en madera y las articulaciones se fijaban con puntas.

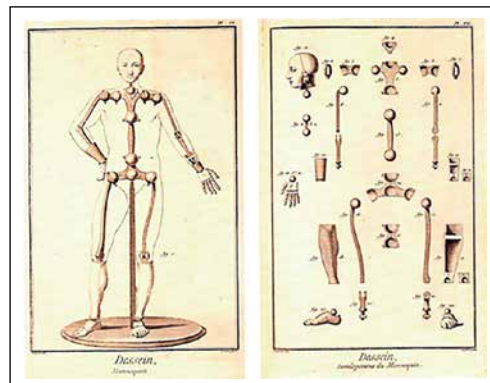


Figura 157. Aguafuerte de maniquí en Enciclopedia de Diderot y D'Alembert (1763)

Por su parte, los esqueletos hechos con *ball and sockets* son los que actualmente se utilizan en producciones *stop motion* donde los personajes se usarán durante un tiempo prolongado. Este sistema consiste en un esqueleto que imita las articulaciones humanas mediante piezas torneadas de metal. Está compuesto por esferas metálicas y piezas conectadas a través de tornillería, que se ajustará según el movimiento que se le dé al personaje.

La estructura de estos esqueletos con bolas para las articulaciones recuerda mucho a los primeros maniquís y cómo se estructuraron internamente los primeros muñecos móviles. Tal y como vimos en el primer capítulo, los muñecos fueron evolucionando y pasaron de ser unos maniquís de madera hasta convertirse en muñecos articulados por un sistema de bolas, pelucas y párpados móviles. Ya en 1763, se nos muestra un maniquí con estructura con bolas, como podemos apreciar en la figura (157), muy cercano al diseño estandarizado que se maneja actualmente para los muñecos de animación *stop motion*.

En producciones de *stop motion* de España o Inglaterra, estos esqueletos se recubren de piezas de resina o espuma para generar el volumen del cuerpo. Sin embargo, en el caso checo observamos que la madera sigue siendo protagonista y las piezas que recubren el esqueleto están talladas. Otra característica importante es la de la realización de cada pieza metálica de manera manual, siendo torneadas y soldadas a mano, una a una, según el diseño del esqueleto del personaje. Este método se ha empleado para ciertos personajes de grandes producciones actuales como *Isle of Dogs (Isla de Perros, Wes Anderson, 2018)*, solo que, en este caso, las piezas conocidas como *ball and sockets* son compradas y soldadas por especialistas. Por lo tanto, el modo artesanal de hacer los esqueletos pieza a pieza, valiéndose de un torno, podemos decir que se sigue manteniendo solo en las producciones checas. En Praga, uno de los grandes especialistas en armaduras es Milan Vinš, que comenzó trabajando en los estudios Barrandov. Elabora cada articulación a mano, labrando la pieza y, posteriormente, soldándolas (fig.158). Hoy por hoy, en los estudios checos sigue vigente esta manera de trabajar la estructura interna del personaje con metal torneado a mano y recubierto de madera.

Hay un tercer método en la realización del esqueleto de un personaje y es hibridando el alambre trenzado con piezas de *ball and sockets*. Suele emplearse en producciones de pequeño a medio tamaño y depende de los requerimientos del director, así como de las acciones previstas del personaje. Este método, sin embargo, no lo hemos detectado actualmente en los estudios que siguen dedicándose al *stop motion* en Praga. Con todo, sí es un método que hemos observado en algunas producciones españolas. (fig.159)



Figura 158. Esqueleto para animación *stop motion*, realizado por Milan Vinš.

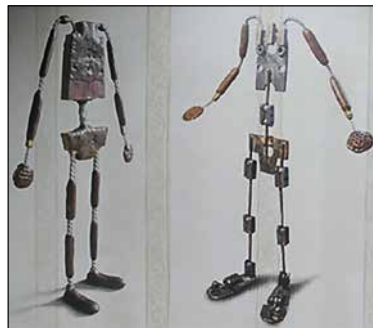


Figura 159. Esqueletos realizados para *Vicenta* (Samuel Orti Aka Sam, 2010)

Las dimensiones de los muñecos en *stop motion* suelen encontrarse entre los 18 y 30cm (esta medida máxima es inusual). En el caso checo, en cambio, nos encontramos con muñecos que superan estas dimensiones y existen varias escalas. En la figura 160 observamos los muñecos de diferentes tamaños de producciones de Jan Balej. En estas hay, muñecos que no superan los 8 cm de altura como, por ejemplo, la gaviota, frente a otros de 70 cm como medida para los personajes más grandes de la imagen que el director utilizó para *Jedné noci v jednom meste* (*Una noche en la ciudad*, Jan Balej, 2007). No es común elaborar personajes con estas dimensiones, pero en el caso de Balej, se trató a modo de experimentación. El tamaño de los muñecos es tan grande, que la ropa y las zapatillas de los personajes son vestimentas para niños que encontraron en tiendas de segunda mano. Esto, según Balej, les dio a los personajes un punto oscuro y, además, fueron muy complejos de animar, ya que es muy difícil mantener la estabilidad del muñeco.²²¹

En estos muñecos, de nuevo, observamos las extremidades metálicas y los cuerpos tallados en madera, como se realiza con las marionetas. A la hora de realizar la estructura de los muñecos para animación *stop motion*, este proceso no se detecta en otros países de Europa como Inglaterra, España o Portugal. Ni siquiera en Estados Unidos. Actualmente, aunque se realizan con un esqueleto metálico, en el recubrimiento de los muñecos se emplean otros materiales. Esto se debe a los ajustados tiempos de producción, ya que el tallar madera puede resultar más lento si no se cuenta en el equipo con especialistas en ebanistería. En la actualidad, fuera de tierras checas, este proceso se tiende a realizar a partir de moldes de los que se obtendrán positivos en silicona o resina y servirán para recubrir las partes fijas del esqueleto y, así, crear volúmenes. En otras ocasiones, para crear los volúmenes del cuerpo del personaje, el recubrimiento consta de espumas sobre las que se coloca el vestuario del personaje. En este caso, se evidencia la falta de tradición de ebanistería como ocurre en España, Inglaterra o Portugal, por ejemplo, donde ni se plantea el uso de la madera para la construcción de personajes.



Figura 160. Muñecos realizados en el estudio Hafan para las películas de Jan Balej.

La escala de los muñecos en estas producciones, nos lleva a los decorados de estas películas. En general, aunque sí vemos una proporción entre el tamaño de los personajes y los fondos, no es una preocupación para los checos trabajar con escalas exactas, planos realizados con el sistema diédrico y escaletas. De situarnos de una manera analítica frente a sus decorados, observamos que, en muchas ocasiones, los personajes que van por la calle no cabrían por las puertas de los edificios. Así lo vemos en *Nezbedníci, račte prominout* (*Por*

²²¹ Jan Balej(cineasta), en una entrevista con la autora, mayo de 2018, Praga. Traducción simultánea del checo al español por Ondrej Janeček.

favor, perdóneme, Lubomír Beneš, 1974) hasta en *Jedné noci v jednom meste* (*Una noche en la ciudad*, Jan Balej, 2007). En este sentido, la producción no se detiene tanto en aspectos técnicos ni se le dedica tiempo excesivo a los decorados u objetos sin protagonismo en la escena o con los que el personaje no interactúa directamente. Lo interesante de esta línea de trabajo es que, al ver el filme, no nos percatamos de ello; de hecho, solo se detalla si detenemos la filmación y analizamos las escalas. Por lo tanto, el perfeccionar escalas al nivel de crear maquetas arquitectónicas no es una preocupación en las producciones checas. Las escalas están para romperse y jugar con ellas, ya que el espacio connota más que denota. Se trata de una elección artística y estética que veremos como rasgo común en las animaciones *stop motion* checas.

Referente a la creación de muñecos para *stop motion*, nos encontramos con otro punto particular en el caso checo y es la ausencia de *lip-sync*. Así se llama la sincronía de labios y, en el caso de la animación *stop motion*, al diseño y número de bocas creadas para la articulación del habla y los gestos labiales en el personaje. En el caso checo, desde sus primeras producciones no encontramos personajes que hablen, gesticulen o amaguen el habla; de hecho, muchas se tratan de historias mudas. Sin embargo, como veremos más adelante, el ser mudas no significa que no haya movimientos labiales o cierto nivel de búsqueda de expresión. Volveremos sobre esto más adelante. Ahora bien, oficialmente, no existe una razón para elegir la no gestualidad labial/ facial, pero sí diferentes opiniones de expertos del sector, desde que la vocalización y los diálogos distraen de la animación principal hasta que el idioma checo es muy complejo y realizar la sincronía complica la producción.²²²

Esta ausencia de *lip-sync* hace que los personajes de *stop motion* checos, en muchas ocasiones, tengan una sola cabeza, con una única expresión. El modo de manejar estas cabezas es similar al de las marionetas, que, aunque se trabajaban de manera simétrica, cuentan con una sola cabeza y expresión. Por lo tanto, la expresividad del personaje recaerá sobre el animador, encargado de maniobrar la totalidad del cuerpo del muñeco para mostrarnos su estado de ánimo. En el caso concreto del director Jan Balej, las cabezas de sus personajes están realizadas de manera asimétrica. Al preguntarle por este aspecto, nos cuenta que con esta asimetría el personaje gana en expresividad, que, según el punto de vista en el que se sitúa con respecto a la cámara, se puede apreciar más serio de un lado o



Figura 161. Set de bocas intercambiables para la serie de televisión checa *Povídání o mamince a tatínkovi* (*Hablando de papá y mamá*, Kristina Dufková, 2016). Estudio Anima. Praga.

²²² Jiří Kubíček (cineasta, docente e investigador), en conversación con la autora, mayo de 2018, Praga. Traducción simultánea Ondrej Janeček..

más contento del otro.²²³ En líneas generales, a la hora de animar un personaje, se trata de mover su cabeza en conjunto con el resto del cuerpo para ganar mayor capacidad expresiva.

Ya desde los inicios de la animación con marionetas, ha sido muy marcada la ausencia de *lip-sync*. Pensemos, por ejemplo, en los personajes del pionero Trnka, en los filmes muy posteriores como *Rohy* (Lubomír Beneš, 1987), o en películas recientes como *Malá z rybárny* (*La pequeña de la pescadería*, Jan Balej, 2015). A pesar de que esta es una característica del *stop motion* checo, cabe resaltar que la pantomima no se cumple exactamente en todas las producciones; es decir, existen excepciones como la última película producida por Jan Balej, *Un sueño de colores* (en producción) o en la serie de televisión *Povídání o mamince a tatínkovi* (*Hablando de papá y mamá*, Kristina Dufková, 2016) (fig.161), realizada por el estudio Anima, situado en Praga. En esta producción sí se utilizan bocas intercambiables, ya que los personajes, al tener diálogos, ganan en gestualidad del rostro y de los labios.

La particularidad del gran volumen de producciones checas con ausencia de diálogos en las que lo importante es el *acting*, no las convierte en mudas. En muchas ocasiones, de hecho, escuchamos diálogos entre los personajes, guiados mediante una voz *over*, tal y como sucede, por ejemplo, en *Staré povesti české* (*Antiguas leyendas checas*, 1953). Esta opción se repetirá en multitud de películas, incluso en aquellas donde escuchamos los pensamientos de los personajes guiados por un narrador, como sucede en *Malá z rybárny* (*La pequeña de la pescadería*, Jan Balej, 2015).

La característica de la ausencia de sincronización labial y el uso de un narrador sobre las acciones vistas en las pantallas, nos remiten a un espectáculo de marionetas, donde los personajes no articulan las palabras, pero, aun así, sabíamos que mantenían un diálogo entre ellos gracias al titiritero, que utilizaba su voz, tal y como se usa en las películas de *stop motion*, es decir, para guiar al espectador. En el teatro, no necesitamos que la marioneta mueva la boca, entendemos sus pensamientos y sus palabras, gracias al gran narrador teatral, que es el titiritero.

²²³ Jan Balej(cineasta), en una entrevista con la autora, mayo de 2018, Praga. Traducción simultánea del checo al español por Ondrej Janeček.

Para ver un objeto tenemos que acomodar de una cierta manera nuestro aparato ocular. Si nuestra acomodación visual es inadecuada, no veremos el objeto o lo veremos mal. Imagínese el lector que estamos mirando un jardín al través del vidrio de una ventana. Nuestros ojos se acomodarán de suerte que el rayo de la visión penetre el vidrio, sin detenerse en él, y vaya a prenderse en las flores y frondas. Como la meta de la visión es el jardín y hasta él va lanzado en rayo visual, no veremos el vidrio, pasará nuestra mirada a su través, sin percibirlo. Cuanto más puro sea el cristal menos lo veremos. Pero luego, haciendo un esfuerzo, podemos desentendernos del jardín y, retrayendo el rayo ocular, detenerlo en el vidrio. Entonces el jardín desaparece a nuestros ojos y de él sólo vemos unas masas de color confusas que parecen pegadas al cristal. Por tanto, ver el jardín y ver el vidrio de la ventana son dos operaciones incompatibles: la una excluye a la otra y requieren acomodaciones oculares diferentes.

José Ortega y Gasset, *La deshumanización del arte*

6. La sinestesia de la animación *stop motion* checa.

Las películas de animación *stop motion* checas, como hemos observado, poseen un gran contenido artístico. Es una competición anti-Disney, con una intención de creación diferente. Disney había desarrollado modos muy rígidos de expresión, mientras que la animación checa se caracteriza por la constante búsqueda de formas artísticas para aplicarlas posteriormente. De ahí que el papel del artista sea tan importante en este tipo de producciones, tal y como hemos explicado en el capítulo anterior.

El tener conocimientos de las Bellas Artes y un bagaje artístico son requisitos fundamentales para los directores checos, cuyas películas ganan en calidad y creatividad. Tanto Balej como Švankmajer, vinculan a sus filmes la importancia de poseer estos conocimientos para llevarlas a cabo:

(...) Si yo quiero hacer una calle puedo imaginarme por dónde irán los coches, pero es la parte creativa la que ayudará más. Por ejemplo, si hay alguien en mi producción con conocimiento artístico, podrá tomar parte directa en la fase de creación.²²⁴

Trabajar con Bedřich Glaser tiene para mí una ventaja importante. Aparte de ser un animador muy capacitado, es también un artista, por lo que posee una memoria perfecta del espacio. Esto le permite distinguir rápidamente lo que es necesario en una animación en tres dimensiones.²²⁵

Estas declaraciones subrayan la importancia dada a la relación entre las artes plásticas y las películas *stop motion* realizadas en el país. Los directores que trabajan en la actualidad, como Balej, por ejemplo, siguen esta línea de trabajo correspondiendo lo artístico con el proceso de realización:

²²⁴ Jan Balej(cineasta), en una entrevista con la autora, mayo de 2018, Praga. Traducción simultánea del checo al español por Ondrej Janeček.

²²⁵ Jan Švankmajer, *Para ver, cierra los ojos* (Logroño: Pepitas de calabaza, 2012), 52.

Mi trabajo en los decorados está muy relacionado con la gráfica y el grabado. Por ejemplo, en este decorado (nos enseña un decorado en el que están trabajando) van a predominar las líneas horizontales y verticales, como homenaje a Karel Zeman. Las paredes, construidas con plexiglás, nos permiten poner papeles de colores por detrás y posicionar los focos al otro lado, de manera que podemos jugar con las luces simulando un escenario retroiluminado. Hay otro decorado, que es el apartamento de uno de los personajes, donde uso colores y objetos muy oscuros y dejo una pared realizada con plástico para crear el mismo efecto de iluminar desde atrás.²²⁶

Dentro de este contenido artístico, existe una parte manual, que nos remite a lo artesano, donde la destreza en el tallado de madera confluye con el arte gráfico, como la ilustración y el grabado. Estas dos últimas son, ramas de las artes plásticas que influyeron en el acabado artístico de muchas de las películas analizadas en este trabajo.

Las texturas, los objetos y los materiales empleados para ejecutarlas adquieren relevancia cuando pensamos en la importancia de los medios y las mediaciones para llevar una historia o construir una narrativa particular en el cine. Por ello, nos remitimos a la palabra plasticidad para englobar el conjunto de contenido artesanal y artístico que contiene el *stop motion* checo.

Esta manera de trabajar pone de manifiesto la animación *stop motion*, no como un género, sino como un medio a través del que contar historias que, además, establece una la relación cercana con el espectador, debido a las sensaciones producidas en su visionado.

En la animación tradicional analógica podemos sentir el trazo del lápiz o de la acuarela; sin embargo, se nos dificulta el sentir los materiales. Esto es justo lo contrario a lo que ocurre en una producción realizada con plastilina o barro. Tratándose de objetos tridimensionales manipulables, nuestra empatía con ellos es mayor. Sentimos las manos tocando los materiales que vemos en pantalla y elucubramos acerca de su volumen y peso, así como de la sensación térmica que nos transmiten. Por estas razones, dedicamos este capítulo al análisis de la percepción que nos proporciona el *stop motion* checo. Para ello definimos la *tactilidad visual* y la utilizamos como medio de análisis de algunas películas de animación checas.

Jan Švankmajer es el artífice de la *tactilidad visual* vinculada a los trabajos audiovisuales. Como hemos visto, su trabajo oscila entre el cine y las artes plásticas. Durante la época más asfixiante políticamente hablando, dejó de filmar para dedicarse enteramente al arte y, en especial, a realizar objetos táctiles para el grupo surrealista checo. Creó el juego *Restaurateur* para comparar las percepciones visuales y táctiles del trabajo artístico y experimentar acerca del sentido táctil; no solo como una función utilitaria, sino, sobre todo, como un sentido capaz de producir estímulos imaginativos²²⁷. A partir de aquí, comenzó su interés por trasladar lo táctil al lenguaje audiovisual. En su trabajo, el director intenta evocar nuestros sentimientos táctiles, tratando de enriquecer los medios de expresión. A

²²⁶ Jan Balej(cineasta), en una entrevista con la autora, mayo de 2018, Praga. Traducción simultánea del checo al español por Ondrej Janeček.

²²⁷ Cathryn Vasseleu, «The Svankmajer Touch », The Peer-reviewed Open Access Online Journal for *Animation History and Theory* (2009), ISSN: 1930-1928. <https://journal.animationstudies.org/cathryn-vasseleu-the-svankmajer-touch/>

pesar de que el sentido del tacto actualmente ha perdido importancia, Švankmajer pretende recuperarlo, trasladando lo táctil a la pantalla²²⁸.

La preocupación, las estrategias y el deseo de trasladar lo táctil a la pantalla son algunos de los elementos diferenciadores del *stop motion* checo con respecto a otras producciones externas. Además, la experimentación con los elementos utilizados en pantalla nos generan una experiencia sinestésica que no percibimos, por ejemplo, cuando vemos *Chicken Run (Evasión en la granja)*, Nick Park y Peter Lord, 2000); aun siendo esta película realizada con plastilina. Intuimos, entonces, que estas sensaciones se deben al tratamiento artesanal y plástico empleadas en estas producciones, así como a los materiales y elementos empleados para llevarlas a cabo.

6.1. La *tactilidad visual* y sus características en la animación *stop motion* checa.

Investigar acerca de cómo los seres humanos percibimos nuestro entorno y las imágenes es un campo de interés tanto para la psicología como para el arte, ya que, como generadores de imágenes, los artistas deben saber cómo llegar al espectador y trasladarles sus ideas. “El estudio de las imágenes y el estudio de la psicología, concebidos como investigación científica, están entrelazados desde hace tiempo”.²²⁹ Por lo tanto, es también importante analizar cómo se percibe la imagen en movimiento.

Al hablar de percepción, podemos hacerlo desde un punto de vista psicológico, filosófico o fisiológico. Como teorías clásicas de la percepción nos encontramos con la de la Gestalt y la teoría empirista. La teoría empirista nos indica que nuestras experiencias visuales constan de sensaciones de los diversos colores y de imágenes de las sensaciones. Sin embargo, la teoría de la Gestalt nos indica que la observación visual no determina las sensaciones.²³⁰

En el caso de la animación *stop motion* checa, hemos observado desde Týrlová la importancia de la utilización de materiales para contar historias en tanto se transforman en personajes con los que sentimos esa proximidad. Esta experimentación prosigue en las siguientes generaciones de directores, siendo el caso de Švankmajer el más notorio en este aspecto. Este director profundiza en los ensayos con materiales a través de sus películas para canalizar las sensaciones y alcanzar la posibilidad de sentir que tocamos con los ojos.

²²⁸ Švankmajer, *Para ver*, 143. [Fragmento fuente: “Al principio de los años ochenta, cuando de nuevo se me permitió trabajar en el cine de animación, me obsesioné con la idea de hacer uso de mi «experiencia» táctil en el cine. A primera vista, parece paradójico. Después de todo, el cine es un medio de expresión claramente audiovisual”].

²²⁹ E.H. Gombrinch, J. Hochberg y M. Black, *Arte, percepción y realidad* (Barcelona: Paidós editorial, 2007), 67.

²³⁰ Gombrinch, Hochberg y Black, *Arte, percepción y realidad*, 70 y 72. [Fragmento fuente: “La prim era versión, que podemos denominar «estructuralismo» para poderla identificar posteriormente, fue una teoría *empirista*. Afirmaba que sí, en la figura 1, en lugar del trapecioide del lado superior derecho vemos un campo de fútbol que se extiende en la distancia, se debe a que hemos aprendido a dar por sentado que las cosas son cuadradas, que las líneas son paralelas y no convergentes, etc. Dicho de forma más específica, esta explicación sostenía que nuestras experiencias visuales constan de 1) *sensaciones* de los diversos colores (luz, sombra y tonalidad) y de 2) *imágenes* o recuerdos de las sensaciones. (...) La *teoría de la Gestalt* –la segunda de las teorías clásicas de la percepción– parece ofrecer una descripción más atractiva de los procesos relevantes, de acuerdo con la finalidad anteriormente expuesta. En lugar de considerar la experiencia perceptiva como si estuviera compuesta se sensaciones singulares, aislables de luz, sombra y color, sensaciones a las que se asocian imágenes o recuerdos de experiencias anteriores, los psicólogos de la Gestalt han propuesto una «teoría del campo»: cualquier configuración del estímulo luminoso que incide en la retina del ojo produce (presumiblemente) un proceso específico en el cerebro, que se organiza en campos de causalidad globales y que varía en función de cualquier cambio en la distribución del estímulo”].

Esta sensación la tenemos en películas como *Krýsar (El flautista de Hamelin, Jiří Barta, 1986)*, cuyos relieves en madera nos conducen al mundo de la escultura o en *Možnosti dialogu (Dimensiones del diálogo, Jan Švankmajer, 1982)*, donde el barro cobra vida.

La sensación que nos producen las películas realizadas con materiales animados, no la definimos a través de la vista ni del tacto sino de la conjunción de ambos. En este sentido, Guillaume Le Gall relaciona el ojo con el Surrealismo exponiendo que el acto de ver es el que conecta a los surrealistas con el mundo concreto. Pero también nos habla de desarrollar el sentido *háptico* a partir de la observación. “Una vez reconocido el objeto codiciado, el ojo surrealista llegará hasta a tocarlo con la mirada.”²³¹

Para que este sentido *háptico* se active, lo que vemos, debe contener *tactilidad visual*. Para definir este término y asociarlo al campo de la animación, partimos de las definiciones de *hapticidad* de Riegl y la de *tocar con los ojos* que propone Deleuze.

Las sensaciones pueden ser percibidas no solamente partiendo de experiencias visuales, a pesar de que en la cultura occidental y en Europa, el sentido de la vista y los ojos han sido desde Aristóteles las operaciones frecuentes para entender y asumir lo real. En otras palabras, nuestra cultura se asienta en las bases ocularcentristas que privilegian la visión sobre los demás sentidos. Sin embargo, el sentido del tacto tiene gran importancia en nuestra percepción, relacionándose con el órgano más grande de nuestro cuerpo: la piel. El tacto se asocia tanto con las manos o nuestro cuerpo como con su definición -en el lenguaje, que trasciende lo denotativo para incorporar ampliaciones connotativas gracias a los niveles metafóricos o a las vivencias y conceptos espirituales o místicos:

Tacto en castellano viene de la voz latina *tactus*, partiendo del verbo *tangere* y, aparte de contacto físico, significa prudencia. Tener tacto es saber “tocar” ciertos temas con delicadeza, saber tratar a la gente de manera apropiada, comprender la situación en la que uno se encuentra y afrontarla de modo competente, teniendo en cuenta las particularidades del contexto.²³²

Por lo tanto, el tacto, no solamente está relacionado con el contacto físico, sino que ha adquirido su desarrollo singular en nuestro lenguaje resignificando experiencias y siempre relacionado con cuestiones de sensibilidad. El sentido del tacto ha servido, también, para revisar ciertos conceptos en el campo del arte, convirtiéndose en una característica importante en algunas corrientes artísticas y obras plásticas, como *Plaster for touching* (Clifford Williams, 1916), considerada la primera obra plástica táctil. Sin embargo, el tacto ha estado vinculado a la función utilitaria y eso pesará en él como sentido, siendo inevitable en primera instancia, supeditar el tacto a la vista:

(...) la Vista, que inevitablemente se convierte en el intermediario de las percepciones táctiles y deja al Tacto, en el espacio de la creación y en el curso de las asociaciones y analogías, solo un mínimo de independencia; en pocas palabras, lo expulsa de los procesos de la imaginación.²³³

El sentido de la vista siempre se ha relacionado con nuestros ojos y el del tacto con nuestras manos, y esta correlación de los sentidos con sus órganos biológicos parece la más lógica. Sin embargo, desde nuestra infancia comenzamos a conocer nuestro entorno

²³¹ Guillaume Le Gall, Ver es un acto en *La subversión de las imágenes. Surrealismo, fotografía y cine*, (Madrid: Fundación Mapfre y TF. Editores, 2010), 217.

²³² Pablo Maurette, *El sentido olvidado: Ensayos sobre el tacto* (España: Mardulce editora, 2015), 53.

²³³ Jan Švankmajer, *Para ver, cierra los ojos* (Logroño: Pepitas de calabaza, 2012), 132.

a través del tacto, y estas experiencias se van archivando como registros para, en nuestra edad adulta, poder reconocer ciertas texturas solamente con observarlas.²³⁴ Mostramos más empatía con algunas texturas y materiales, ocasionándonos algunas, frío, otras calor, desazón o alegría. Si las texturas nos ocasionan sensaciones y pueden hacer que nos sintamos más o menos a gusto, también pueden hacernos sentir mayor cercanía con respecto a lo que estamos observando.

El sentido del tacto se relaciona con las manos, pero también consideramos el gusto como una manera de tacto. Por lo tanto, la boca y la lengua serán responsables también de darnos información acerca de nuestro entorno. Los bebés se chupan los dedos, los juguetes o cualquier objeto que toquen con las manos, a fin de reconocerlos. Estas experiencias, que desde temprana edad nos ayudan a reconocer el entorno, nos llevarán en la edad adulta a tener la capacidad de tocar con los ojos.

El ver está relacionado con la observación visual, con los ojos. Sin embargo, en inglés, en ocasiones, utilizamos la palabra *feel* no solamente para referirnos al término “sentir”, sino también para cuando observamos. El tocar se relaciona directamente con nuestras manos y, por consiguiente, con el sentido del tacto. En resumen, la mano toca y los ojos ven.

En el S.XIX, Alois Riegl desarrolla la palabra *haptisch* que se traduce como háptico aunando ambos sentidos sin subordinar el uno al otro. Por lo tanto, podemos definir al sentido de tocar con los ojos como háptico.²³⁵ Partiendo de esta palabra, diremos que existen obras audiovisuales, que activan nuestro sentido háptico y desde aquí hablaremos acerca de su contenido en *tactilidad visual*. Es importante destacar que el sentido del tacto no se ha relacionado directamente con la animación, pero sí tenemos la certeza de poder apreciar texturas a través de nuestros ojos e imaginar cómo se sentirían. Y esta relación entre ojos y manos es intrínseca, aportando información de manera recíproca, sin juzgarse por separado.²³⁶

Al nacer, los seres humanos permanecemos ciegos durante un corto período de tiempo. Nuestro conocimiento del mundo, lo recibimos, en primera instancia, a través del tacto, antes que cualquier otro sentido como el olfato, la vista, el oído o el gusto.²³⁷ De modo que experimentamos el sentido del tacto, antes que la vista; y necesitamos compensar la visión con el tacto. En ocasiones, ese tacto se experimenta a través del gusto, no en su sentido de saborear, sino en el de reconocer objetos con la lengua. Esta acción es la que realiza un bebé cuando se lleva objetos a la boca, ya sean juguetes o un chupete. Cuando dejamos de ser bebés, ese reconocimiento táctil de los objetos a través de la boca pasa a las manos. Un ejemplo serían los momentos en los que de niños tocamos cosas excusándonos en la frase: “Quiero verlo”. Necesitamos del tacto para completar nuestras experiencias sensoriales, en particular la vista, y así, adquirir una *mirada háptica*. De acuerdo a Deleuze, el espacio

²³⁴ Samuel Gento Palacios y Lea Kvetonova, *Tratamiento educativo de la diversidad de tipo visual* (España: Uned, 2010), 25.

²³⁵ Gilles Deleuze, *Francia Bacon. Lógica de la sensación* (Madrid: Arena Libros, 2016) ,158.

²³⁶ Švankmajer, *Para ver*, 132. [Fragmento fuente: “La primera condición de esta educación me parece ser la necesidad de liberar el Tacto de la dependencia de la Vista. (...) Aun así, la responsabilidad del Tacto ante la Vista es el más grande obstáculo para la liberación, necesaria, de la percepción del arte táctil”].

²³⁷ Švankmajer, *Para ver*, 144. [Fragmento fuente: “Desde nuestro nacimiento, la seguridad emocional ha estado siempre asociada al contacto con el cuerpo de nuestras madres. Ese fue el primerísimo contacto emocional con el mundo externo, antes incluso de que pudiéramos verlo, olerlo, oírlo o gustarlo”].

háptico es una visión aproximada donde los órganos sensoriales no se oponen, es decir, podemos tocar con los ojos.²³⁸ Los ojos y las manos se apoyan para generar una experiencia más completa.

Lo háptico surge entonces para dar cuenta de un cierto tipo de sinestesia que se da entre los sentidos de la vista y el tacto, mediante el cual, gracias a un banco de datos que recolectamos desde que nacemos, podemos anticipar la textura de las cosas sin tocarlas. Si la vista nos permite anticipar texturas es porque, a lo largo de nuestra vida, hemos recolectado innumerables experiencias táctiles²³⁹

Así, en la edad adulta ya tenemos un banco de información con texturas y tonos que fuimos acumulando desde nuestro nacimiento. Esta información nos permite la posibilidad de diferenciar el frío, el calor u objetos que queman a través de nuestros ojos; por ejemplo, un hierro que se pone rojo, quema. Si trasladamos esta percepción al cine, podremos ver una película y sentir las texturas de los objetos y elementos o materiales, solamente con observarlos.

En las producciones de *stop motion*, trabajan multitud de artistas y artesanos cuyo trabajo con el material es a través de una ejecución directa, y no existe un intermediario, por ejemplo, el ordenador, como podría ocurrir en las producciones digitales. En ocasiones, sentimos las manos del artista manipulando estos materiales y, a través del órgano del ojo, podemos elucubrar acerca de su naturaleza. Otras, aun desconociendo cómo se mueven esas texturas, tenemos la sensación de tocarlas:

Tenemos suerte de que los títeres tengan tanta fisicalidad; algún tipo de carne y sangre creada. Las marionetas son menos interesantes cuando han sido esculpidas sin ningún detalle o textura, en colores pastel directamente desde los ordenadores más básicos, con vestuario que no responde a la iluminación. Me siento engañado por la interacción con la luz y la sombra, y la planitud resultante bien podría haber sido dibujada. Parece un desperdicio hacer que los muñecos que no existen en su mundo sólido y espacial. Viendo King Kong, no conecté con su pelaje animado (¡pensé que probablemente eran pulgas gigantes recorriendo el pelaje!), pero quería tocarlo.²⁴⁰

Por lo tanto, la animación *stop motion* está muy relacionada con los materiales que buscan las propiedades físicas de los objetos reales. Esta acción denominada como *fabrication* (fabricación en castellano) definida por Paul Wells, hace referencia a una creación alternativa del material real, una manera de reanimación de la materialidad para efectos narrativos.²⁴¹ Esta versión alternativa del material real debe ser creada y manipulada

²³⁸ Salif Silva, «*Del paradigma del ver al de tocar. El devenir háptico en la creación artística contemporánea*». *Revista DEFORMA*, n.º 3(2012):126-133. [Fragmento fuente: "Riegl consideraba el término táctil demasiado limitado y propuso, entonces, el de háptico para definir la tactilidad de la visión. Deleuze se apropió de este término y lo expandió. Este considera el espacio háptico como un sentido táctil del ojo; una visión aproximada, compuesta de sensación y atracción, en oposición a la distancia calculada de la representación".]

²³⁹ Pablo Maurette, *El sentido olvidado* (Argentina: Mardulce, 2017), 58.

²⁴⁰ Barry Purves, *Stop motion. Passion, Process and Performance*, 15-16. [Traducción propia. Fragmento fuente: "We are lucky that puppets have such physicality; some sort of created flesh and blood. Puppets are less interesting when they have been sculpted without any detail or texture, in pastel colours straight off the most basic computers, wearing costumes that do not respond unexpectedly to lighting. I feel cheated of interaction with light and shadow, and the resulting flatness might as well have been drawn. It seems as a waste to make puppets that do not celebrate existing in their solid and spatial world. Seeing King Kong, I didn't connect his fur crawling with the animator's touch (I thought it was probably large fleas!), but I did want to touch it.

²⁴¹ Paul Wells, *Understanding animation* (USA: Routledge, 1998), 90. [Traducción propia. Fragmento fuente: "Three-dimensional animation is directly concerned with the expression of materiality, and, as such, the

por artesanos y artistas que harán que forme parte de la pantalla y activarán nuestro sentido *háptico*, gracias a su gran contenido en *tactilidad visual*.

La *tactilidad visual* la definimos como la característica de las imágenes que contienen texturas o trazos que percibimos mediante el órgano del ojo con la sensación de poder tocarlas. A mayor textura, mayor experiencia táctil-visual. Por ejemplo, cuando se nos acerca el tallo espinoso de una rosa a nuestros ojos, lo recibimos mediante la vista, pero podemos percibir el peligro de pincharnos sin la necesidad de tocarlo. Esta reacción fisiológica es una sensación *háptica* basada en experiencias previas. De igual manera, sentimos la dureza de una corteza de madera o la suavidad del terciopelo debido a su *tactilidad visual*. Asimismo, podemos empatizar más con ciertas piezas audiovisuales si apreciamos que un ser humano estuvo detrás de una creación y dejó su huella: si la materia o el material fue tocado previamente y observamos a través de la pantalla, la *tactilidad visual* aumentará.

Esta experiencia de tocar con los ojos, si hablamos de audiovisual, se dará de manera más efectiva en producciones analógicas y artesanales, cuyo contenido es más táctil que las digitales. Para ejemplificar la cercanía que nos producen los materiales y texturas percibidas por los ojos, analizamos el cortometraje *Flora* (Jan Švankmajer, 1989) de apenas 50 segundos de duración (fig. 162).



Figura 162. Fotograma de la película *Flora* (Jan Švankmajer, 1989)

Asistimos a una metáfora sobre la agonía de la naturaleza, atada de pies y manos, sin poder conseguir su vaso de agua para continuar su existencia. Las imágenes están compuestas por vegetales y frutas, a modo de retrato realizado por Archimboldo, y la mujer postrada en la cama, en tamaño real de un ser humano, está modelada con arcilla. Sentimos su angustia al no poder acceder a la llave de su supervivencia; asistimos a su agonía, sin poder hacer nada. Al ser simples observadores de este final, se nos genera algo de tensión psicológica, por lo tanto, nuestras sensaciones táctiles se disparan,²⁴² y sentimos mayor acercamiento táctil. En uno de los planos presenciamos la putrefacción de una

creation of a certain *meta*-reality which has the same physical property as the real world. This *fabrication* essentially plays out an alternative version of material existence, recalling narrative out of constructed objects and environments, natural forms and substances, and the taken-for-granted constituent elements of the everyday world”].

²⁴² Švankmajer, *Para ver*, 143. [Fragmento fuente: “Las sensaciones táctiles, que apenas percibimos en nuestra vida cotidiana, se tornan extremadamente intensas bajo el condicionamiento del agotamiento y la tensión psicológica (...)”].

manzana y la vemos desintegrarse en un plano detalle, seguido de un repollo que se está picando y pudriéndose. Sentimos el paso de tiempo, acelerado y una mano humano detrás de todo esto. Lo vemos y lo tocamos, sabemos cómo es la textura de una manzana podrida, blanda, que se deshace entre los dedos y que no querríamos tocar por temor a pringarnos. Esto, acompañado del sonido de una ciudad, con ruido de tráfico, nos eleva la tensión, generándonos una gran experiencia háptica.

Desde el punto de vista *táctil-visual* dividimos esta película en tres grandes bloques relacionados con la materia: los alimentos, el barro y el agua. En el primero, las frutas y verduras son picadas, seccionadas y, en ocasiones, asistimos a su putrefacción. El encuadre cercano a los planos, nos genera mayor tensión. Inicialmente, desconocemos por qué ocurre, pero podemos tocar toda esa mezcla de texturas.

En la segunda parte, asistimos a la creación de un Golem con características humanas que siente angustia y se desvanece ante nuestros ojos. A través de la combinación de primeros planos y planos generales, observamos que los elementos mostrados en el primer bloque forman parte de un cuerpo femenino. Finalmente, el agua es la solución: podemos beber con los ojos sin haber podido ofrecérsela a la mujer de arcilla.

La percepción táctil del segundo bloque es clara y nos genera mayor implicación con lo que estamos viendo. Presuponemos que alguien ha modelado esa figura de barro, dejando su rastro en la materia, a través de sus huellas. Es importante destacar que los cuerpos que se devoran, vomitan, cortan, o pican los vemos frecuentemente en la obra de Švankmajer, quien no solamente maneja marionetas, sino materiales y materias diversas que transforma mediante la ilusión de movimiento. La técnica de la animación *stop motion*, incluye estas acciones y personajes, planteándonos, así, dos veces lo *háptico*, es decir, en tanto mostración y figuración, en tanto forma y contenido²⁴³. Como se puede comprobar, asistimos a la *tactilidad visual* que poseen estos materiales y texturas de los que somos partícipes en su transformación hacia otro estado, fruto de la intervención de un animador que ha impregnado su huella para ese cambio.

A continuación, proponemos ciertos criterios de medición para evaluar el contenido en *tactilidad visual* de una producción *stop motion*. Debemos distinguir cuatro características clave que se deben analizar para reconocer si el contenido en *tactilidad visual* de una película es elevado, siguiendo, las características de sus elementos: la *artesanía*, entendida como el rastro humano tras una creación; la *textura*, evaluada según su simplicidad o complejidad; y, por último, la *viscosidad* y la *combinación de elementos* en pantalla. A continuación, para su mejor comprensión, presentamos el siguiente cuadro:

²⁴³ Diana Medina, «Las artes de Gilles Deleuze, prácticas artísticas, creaciones y experimentaciones, Ritmos vitales de la sensación: apuntes a la obra de Jan Švankmajer» (conferencia, Universidad de las Artes de Guayaquil, 11 julio de 2017).

Característica	Evaluación
ARTESANÍA	Alteración directa del material a través de la mano humana (mano del animador/artista).
TEXTURA	Complejidad en la composición de la textura del elemento mostrado (Simple/compleja).
VISCOSIDAD	Puede ser mayor/menor.
COMBINACIÓN DE ELEMENTOS	Según se presenten: varias texturas combinadas, niveles de, viscosidad y artesanía de la textura.

Figura 163. Cuadro relación característica-evaluación de características de *tactilidad visual*.

Dependiendo de si estas características de la *tactilidad visual* son mayores o menores, o si se muestran más o menos a favor del juego compositivo de la escena (sombras y claridad; ángulos y cámaras, por ejemplo, la animación contendrá mayor *tactilidad visual* y, al mismo tiempo, más complejidad artística en la narrativa del filme. Por lo tanto, a mayor contenido en *tactilidad visual* de una película, mayor experiencia háptica provocará en el espectador.

La *artesanía* la entendemos como la mano del artista detrás de una creación. Esta mano transforma la materia prima y puede hacerlo de dos maneras. Una es indirectamente, en la que ensambla, modela o genera elementos nuevos a partir de un material. A esta la denominamos mano del artista o artesano cuando, por ejemplo, un ebanista realiza una marioneta. La otra es de manera directa y se da cuando, la mano del animador modifica el muñeco, la marioneta o algún elemento a fin de generarnos la ilusión de movimiento. En algunos casos, la mano del artista y del animador es la misma. En este caso en concreto, el nivel de artesanía en la *tactilidad visual* de lo que observamos es alto y determinante en la configuración artística y dramática de la película.

Un ejemplo de lo anterior sería el barro o la plastilina modelados o modificados directamente en pantalla, técnica conocida como *morphing*, tal y como ocurre en *Možnosti dialogu (Dimensiones del diálogo)*, Jan Švankmajer, 1982) o en *Tma, Světlo, Tma (Oscuridad, Luz, Oscuridad)*, Jan Švankmajer, 1989). En ambas películas, la arcilla se modela a sí misma. Esta alteración directa del material, convertirá al elemento que vemos en pantalla en contenedor y mediador de una experiencia intensa de *tactilidad visual*.

Otra característica que da lugar la *tactilidad visual* es la *textura* y la complejidad de los objetos o materiales: una textura simple favorecerá la *tactilidad visual* a niveles básicos y sencillos; la mediación aumenta a medida que las texturas se complejizan en sus combinaciones, cambios, alteraciones, velocidades de exposición, entre otros elementos. Así, una esponja nos resultará más táctil a la vista que un trozo de madera lijado, y ambas, según sus relaciones con la escena o sus funciones en la narrativa del filme adquieren una dimensión más estable en esa resignificación de nuestros sentidos y de nuestra experiencia visual.

La tercera característica que imprime *tactilidad visual* es la *viscosidad*. Entendemos esta característica como un componente que aporta cercanía con el objeto observado,

ya que imprime realismo a la escena. Relacionada normalmente con los fluidos, implica mayor cercanía al visionado, por parte del espectador. Si un personaje llora con lágrimas de vaselina o sangra con látex coloreado, nuestra percepción háptica será mayor en tanto apela de manera puntual a las experiencias corporales. Puede que estas experiencias sean de mayor intensidad así que cuando se hacen digitalmente o solo con plastilina; sin embargo, es indudable que la tecnología digital actual aumenta su capacidad háptica gracias a estos trabajos previos donde la experiencia del espectador ya se incluía en la hechura de la película.



Figura 164. Fotograma de la película Tma, Světlo, Tma (Oscuridad, Luz, Oscuridad, Jan Švankmajer, 1989)

La cuarta y última característica que contiene la *tactilidad visual* es la *combinación de elementos* táctiles en pantalla. Por ejemplo, si nuestro personaje está compuesto por varios materiales será mucho más táctil que si usamos uno solo. En otras palabras, y como bien se aporta desde las bases del surrealismo, la combinación de los materiales supone también la afectación recíproca, y en estas afectaciones, los materiales adquieren un protagonismo singular mediando, entonces, toda la fuerza de la experiencia háptica.

El término tactilidad hace referencia al tacto y, por lo tanto, al proceso de llevar a cabo una acción táctil. En el campo del arte, la definición se asentó para referirse a obras que pudiesen ser tocadas o sentidas como táctiles. Marinetti realiza el manifiesto del Tactilismo. A través de este manifiesto, nos habla de la importancia del tocar y de cómo gestionar las sensaciones táctiles. Dentro de los valores que nos propone no existen solamente texturas, sino también conceptos y sensaciones.

El escritor italiano entiende esta definición como el arte del tacto y nos propone con este manifiesto una escala de valores para el arte del tacto. Estos valores táctiles los cataloga estableciendo combinaciones armónicas o antitéticas:

(...) una escala de valores táctiles para el Tactilismo, el arte del tacto.

Primera escala-superficie

Con cuatro categorías de contacto diferentes:

Primera categoría:

contacto fiable, abstracto, frío

papel de lija

hojalata

Segunda categoría:

contacto sin calor, fiable, convincente

Seda lisa

crepe de seda

Tercera categoría:

contacto excitante, tibio, nostálgico

terciopelo

lana peinada

crepe de seda

Cuarta categoría:

contacto casi excitable, cálido, caprichoso

seda granulada

seda enrejada

tela esponjosa

Segunda escala-voluminoso

Quinta categoría:

contacto suave, cálido, humano

gamuza

pelo de caballo o de perro

pelo humano o bigotes de marabú africano (pájaro)

Sexta categoría:

contacto cálido, sensual, inteligente, ardiente

este conjunto tiene dos ramas:

hierro rugoso lujo

pincel ligero superficie de la piel o melocotón

champiñón plumas de pájaro

cepillo de alambre²⁴⁴

²⁴⁴ Jan Švankmajer, *Touching and Imaging. An introduction to Tactile Art* (London: I.B. Tauris, 2014), 94-95. [Traducción propia. Fragmento Fuente: "I contrived the first training scale of touch, which also happens to be a scale of tactile values for Tactilism, the art of touch.

First scale-surface

With four categories of various contacts:

First category:

contact reliable, abstract, cold

sand paper

tinfoil

Second category:

contact without warmth, reliable, convincing

smooth silk

silken crêpe

Third category:

contact exciting, tepid, nostalgic

velvet

combed wool

Tras estas escalas de valores, Marinetti realiza unas tablas o tableros que contienen varios de estos valores táctiles para plantearnos una ayuda en nuestra experiencia táctil. Estos tableros pueden ser colocados en estancias para crear habitaciones o espacios táctiles. El manifiesto sigue aconsejándonos acerca de cómo llevar a cabo el tactilismo.

Desde este punto de vista acerca de los valores para el tactilismo como arte, elaboramos una clasificación de características o valores que debe poseer un material o elemento para ser contenedor y mediador de *tactilidad visual*. Trasladamos la idea que desarrolla Marinetti acerca del tacto al terreno audiovisual para establecer los parámetros que activan nuestra percepción háptica a través de la animación *stop motion*. Para explicar mejor cómo nos afectan los materiales en pantalla a la hora de percibir mayor o menor cercanía como espectadores, analizamos la película *Spiklenci slasti (Los conspiradores del placer, Jan Švankmajer, 1996)*. Este filme es una oda al sentido del tacto en tanto, reúne una gran galería de materiales y objetos potenciadores de nuestra *hapticidad* como parte vital, además, de la vida de sus protagonistas.

Marinetti nos presenta ciertos objetos que considera como elementos de ayuda al Tactilismo. Siguiendo esta teoría, analizamos los materiales y objetos que componen la película mencionada, a fin de establecer una escala de valores dentro de las características de la *tactilidad visual*. Establecemos un baremo entre objetos que pueden aportarnos grados y modos de la experiencia de la *tactilidad visual* y, por lo tanto, de proporcionarnos la activación de nuestro sentido *háptico*.

Spiklenci slasti (Los conspiradores del placer, Jan Švankmajer, 1996) nos habla de la soledad de seis personajes en busca de placer, de manera independiente, sin tener que relacionarse con el otro. Técnicamente es una película de acción real con segmentos animados en *stop motion*.

Consideramos el contacto entre dos texturas/superficies para que tenga lugar una experiencia táctil. Esta acción es la protagonista de la película: los personajes disfrutan a través del contacto con objetos, texturas y materiales diversos; buscarlos, mantenerlos cerca, crearlos, por ejemplo, conforman la hoja de ruta de cada uno de ellos en tanto desean

silken crêpe

Fourth category:

contact almost excitable, warm, capricious

granular silk

latticed silk

spongy cloth

Second scale-voluminous

Fifth category:

contact soft, warm, humane

chamois

horse or dog hair

human hair or whiskers of African Marabou (bird)

Sixth category:

contact warm, sensual, intelligent, ardent

this set has two branches:

rugged iron

plush

light brush

surface of skin or peach

mushroom

bird's feathers

wire brush"].

experimentar cada vez más y mejor el placer erótico, corporal y sexual. Como espectadores somos partícipes de toda una galería *táctil-visual* enmarcada por el sonido. Tocamos con los ojos todos los objetos de los conspiradores, convirtiéndonos nosotros en uno más. Somos partícipes del placer que pueden llegar a obtener los personajes, a través del consumo táctil de los materiales que poseen. Nuestro voyeurismo se activa no solo viendo a los personajes en sus momentos eróticos, sino, sobre todo, porque nos exponen en nuestra necesidad de experimentación corporal con la texturización del entorno.

La película arranca con la presentación de los personajes, relacionándolos a cada uno con una galería de materiales *táctil-visuales*, que Švankmajer filma en primer plano, aumentando así su *tactilidad visual*. Los personajes principales -que son vecinos- buscan el placer en marionetas de tela mutuas con las que satisfacer todas sus fantasías.

Uno de los vecinos, Pivonka, compra unas revistas pornográficas con las que acaba haciendo una máscara que le convertirá, junto a unas alas construidas a partir de un paraguas, en un pájaro capaz de satisfacer todos sus deseos. De la misma manera, su vecina Loubalová construirá una marioneta de tela con la apariencia de Pivonka para convertirse en Dominatrix. Ambas marionetas comienzan a animarse cuando la fantasía de su creador se activa. En el caso de la marioneta creada por Pivonka, acaba haciendo las veces de muñeco vudú, a través del cual mata a su vecina. La fantasía de aplastarla con una piedra se hace realidad cuando el mismo escenario se replica en el apartamento de su vecina, ante la sorpresa de Pivonka, que vuelve a su apartamento en el que observamos los mismos elementos con los que Loubalová llevó a su símil de tela a la muerte. No vemos el final de Pivonka, pero es probable que el poder vudú de la marioneta acabe afectando a ambos vecinos. Sin duda, la operación de reiterar muñecos y espacios entre los personajes, de establecer el juego de la transición entre las fantasías eróticas y sus representaciones en las realidades de ellos, simbólicamente o de acción directa, apunta a la *hapticidad* también como una estrategia de para el contacto, para buscar al otro incluso como reproducción de la fantasía personal.



Figura 165. Fotograma de la película *Spiklenci slasti* (Conspiradores del placer, Jan Švankmajer, 1996)

La mujer que lleva el correo es una conspiradora de la miga de pan prensada. En su caso, el tacto se apoya en el gusto. Este sentido, como hemos analizado anteriormente, lo consideramos parte del tacto. La mujer lame sus manos para poder prensar la miga de pan y convertirla en bolitas. Esta acción es el medio para obtener su finalidad: bolas de miga de

pan para esnifar. Aunque el fin es usar estas bolas de pan para tapar sus orejas y orificios de la nariz, consideramos placentero el proceso, en el que la saliva se contacta con los dedos y éstos con la miga de pan. Los objetos con contenido en *tactilidad visual* en este caso, son el pan y la saliva. La miga de pan en sí no le ofrece ningún placer al personaje, sino que debe estar envuelto en saliva para poder disfrutar de su contacto. En todo este proceso, una vez más, el órgano receptor del placer es la piel.

El kioskero construye un aparato masturbatorio con brazos de mujer que imitan a los de su presentadora de noticias fetiche, Anna Wetlinská, una presentadora checa real. Para llegar a tener este artilugio acabado debe soldar algunos circuitos que harán que se muevan los brazos artificiales, copias fidedignas de los de la mujer.

El marido de Anna, por su parte y paradójicamente, la ignora, buscando placer en diversos materiales y elementos que reúne y articula en su taller para realizar sus propios objetos táctiles. Estos objetos contruidos por el conspirador son, en realidad, objetos diseñados y elaborados por el propio director, Jan Švankmajer para el grupo surrealista checo. El conspirador de bigote, el marido de Anna, es el personaje que experimenta lo táctil con todo su cuerpo, utilizando estos aparatos y artilugios a lo largo de toda su piel. “Cuando nos damos cuenta de que todo nuestro cuerpo es una gran zona erógena, esperando su despertar táctil, entonces estos artículos son el medio de esa excitación para estimular estas zonas, para sensibilizarlas.”²⁴⁵

Casi al final de la película, descubrimos la existencia de otro conspirador que acaba alcanzando el orgasmo a través de unas carpas que le chupan los dedos de los pies. Este personaje es Anna, la presentadora y conspiradora de la viscosidad.

Los materiales utilizados por los conspiradores se nos presentan en un primer plano apoyados por su sonido, potenciando así su *tactilidad visual*. Por eso, es fundamental el manejo de los primeros planos de los artilugios de los personajes, centrar la mirada no solo hacia las acciones sino, además, hacia el movimiento, los sonidos, la textura de cada objeto generador de placer. En esta línea, por ejemplo, con el esmalte de uñas, podemos sentir el frío que lo compone, así como la viscosidad del engrudo nos acerca a su espesor denso y extraño.

Muchos de los materiales de los que parten los conspiradores son alterados por la saliva que, en tanto pegamento y producción natural corporal facilita a las manos el modelado del barro o aumenta el valor gráfico y simbólico de la tela manchada de sangre. Estas alteraciones aumentan su *tactilidad visual*. En este sentido, es interesante apuntar que existen, por un lado, materiales con alto contenido en *tactilidad visual* creados a partir de otros con propiedades táctiles, y, por el otro, los materiales y objetos como los que construye el conspirador marido de Anna. Sus objetos, son los que contienen mayor *tactilidad visual*, es decir, mayor cúmulo de superficies, texturas, movimientos, repeticiones combinando la suavidad del pelo de animal con el frío del metal o los clavos con la madera.

Todos estos elementos de los que se valen los personajes podemos describirlos como sus fetiches táctiles. Švankmajer nos muestra el tacto como el sentido completo que no necesita de nada más para ser entendido, prescindiendo incluso del olfato. Este sentido

²⁴⁵ Švankmajer, *Touching and Imaging*, 28. [Traducción propia. Fragmento Fuente: “When we realize that our entire body is one big erogenous zone, waiting for its tactile awakening, then these articles are the means of that arousal to stimulate these zones, to sensitize them”].

se ha unido muchas veces al tacto, completando la experiencia, pero los conspiradores prescinden de él, aunque uno de ellos esnife el pan. Esta acción tiene más relación con el contacto directo entre la piel y el elemento. Cuando el conspirador principal, Pivonka, descubre la bata de terciopelo rosa en el armario de su vecina, disfruta con tocarla sin tener que oler nada más del armario. El solo tacto del terciopelo es suficiente.

Para evaluar la *tactilidad visual* de cada elemento y material que compone esta película se han tenido en cuenta las cuatro características generales que proponemos de la *tactilidad visual* en la animación *stop motion*.

Partiendo de esta clasificación, se ha asignado una puntuación (del 1 al 5) a cada material según sean más táctiles visualmente. El nivel de *tactilidad visual* total se determinará por el contenido en *artesanía*, *textura*, *viscosidad* y *combinación*. El número 1 representará el nivel más bajo y el 5 el más alto. A continuación, se muestra una tabla con las características que ha de tener un elemento para contener *tactilidad visual* y la escala para establecer los diferentes niveles:

NIVEL DE TACTILIDAD VISUAL	ARTESANÍA	TEXTURA	VISCOSIDAD	COMBINACIÓN
1-2/bajo	1-2/bajo: Presencia de huella humana circunstancial	1-2/bajo	1-2/bajo	1-2/simple
3-medio	3-medio: presencia latente	3-medio	3-medio	3-Complejidad media
4-alto	4-alto: presencia alta/ intervención directa sobre el material	4-alto	4-alto	4-Complejidad alta
5-muy alto	5-muy alto: Intervención directa sobre el elemento o modificación elevada del material de origen en pantalla	5-muy alto	5-muy alto	5-Muy compleja

Figura 166. Cuadro de nivel de tactilidad visual.

Estas características se evalúan por niveles y, tras determinar el nivel de cada una, se promedia el resultado final. Por ejemplo, un objeto puede obtener una tactilidad media, teniendo una *combinación* simple, si obtiene nivel alto en *artesanía*.

A continuación, ejemplificamos el análisis en *tactilidad visual* de dos elementos de la película en las siguientes tablas. Analizaremos, primero, la miga de pan, el objeto fetiche de la cartera y, después, el objeto del conspirador del placer marido de la presentadora, compuesto por una tapa metálica, unos guantes y pelo de animal.

La miga de pan es un material que ha sido previamente amasado y creado por las manos de un panadero, y en el filme ya se nos muestra intervenida de nuevo, tras ser modelada y convertida en una pelota, con la ayuda de los dedos de la cartera y su saliva. Al hablar de estas bolas de pan, el nivel de *artesanía* sería el más alto.

En cuanto al nivel de *textura*, nos situamos en un nivel alto, ya que la miga de pan está conformada por huecos desiguales de aire y esto hace que se convierta en compleja. Es un elemento que carece de *viscosidad* y, por lo tanto, esta característica la tendrá en un nivel bajo. En cuanto a su aparición en pantalla, la miga de pan se nos muestra aislada, no es un elemento compuesto ni se integra a otros o complejiza en su funcionamiento. Al no haber combinación de texturas ni materiales, en este apartado nos situamos en el nivel bajo.

Tras este análisis determinamos que la *tactilidad visual* de la miga de pan es media, debido a que dos de sus características se sitúan en un nivel bajo y las otras dos, en alto. Numéricamente situamos la puntuación de este elemento en 3/5:

NIVEL DE TACTILIDAD VISUAL	ARTESANÍA	TEXTURA	VISCOSIDAD	COMBINACIÓN
1-2/bajo	1-2/bajo: Presencia de huella humana circunstancial	1-2/bajo	1-2/bajo	1-2/simple
3-medio	3-medio: presencia latente	3-medio	3-medio	3-Complejidad media
4-alto	4-alto: presencia alta/ intervención directa sobre el material	4-alto	4-alto	4-Complejidad alta
5-muy alto	5-muy alto: Intervención directa sobre el elemento o modificación elevada del material de origen en pantalla	5-muy alto	5-muy alto	5-Muy compleja

Figura 167. Cuadro de nivel de tactilidad visual.

Sin embargo, el objeto combinado del conspirador, compuesto por varios elementos resultaría tener un nivel mayor y más complejo de *tactilidad visual*. Veamos:

NIVEL DE TACTILIDAD VISUAL	ARTESANÍA	TEXTURA	VISCOSIDAD	COMBINACIÓN
1-2/bajo	1-2/bajo: Presencia de huella humana circunstancial	1-2/bajo	1-2/bajo	1-2/simple
3-medio	3-medio: presencia latente	3-medio	3-medio	3-Complejidad media
4-alto	4-alto: presencia alta/ intervención directa sobre el material	4-alto	4-alto	4-Complejidad alta
5-muy alto	5-muy alto: Intervención directa sobre el elemento o modificación elevada del material de origen en pantalla	5-muy alto	5-muy alto	5-Muy compleja

Figura 168. Cuadro de nivel de tactilidad visual.

La tapa de sartén construida por el conspirador marido de Anna en su taller, es un objeto existente totalmente intervenido por la mano humana, de ahí que situemos el nivel de artesanía (rastros humanos) como muy presente y, por lo tanto, en el nivel alto. Para evaluar el nivel de complejidad de las texturas tenemos que estudiar por separado los diferentes materiales que componen el objeto. En este caso, hay pelo de animal, que posee gran *tactilidad visual*, frente al metal, visualmente plano como *textura*, y los guantes de látex, que se pueden tocar con los ojos fácilmente. Por lo tanto, situamos el nivel de complejidad de la textura total en alto. La *viscosidad* es inexistente y, por lo tanto, es una característica que situamos como baja. En cuanto a la combinación de elementos, es evidente que nos situamos en el nivel más alto, debido a que se combinan tres materiales: metal, látex y pelo.

Por lo tanto, a este objeto creado por el conspirador lo evaluamos con un alto contenido en *tactilidad visual*. Si numéricamente tuviésemos que puntuarlo, lo haríamos con un 4 o 4'5/5. No alcanza el máximo nivel debido a la ausencia de *viscosidad*.

A continuación, siguiendo la lógica de esta clasificación y teniendo en cuenta las características en *tactilidad visual*, estudiamos y puntuamos los elementos fetiches de cada conspirador:

CONSPIRADOR 1: Pivonka	<ul style="list-style-type: none"> • Sangre de gallo • Plumas: arrancadas(pluma/piel) y pegadas(pluma/cola) • Tela • Hilo • Barro • Engrudo • Papel de revista • Marioneta de tela 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 • 5 • 2 • 2 • 4 • 4 • 2 • 5
CONSPIRADOR 2: Loubalová	<ul style="list-style-type: none"> • Paja • Tela • Marioneta de tela • Cera de vela 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 • 2 • 5 • 3
CONSPIRADOR 3: Cartera	<ul style="list-style-type: none"> • Miga de pan: saliva/dedos 	<ul style="list-style-type: none"> • 5
CONSPIRADOR 4: Kioskero	<ul style="list-style-type: none"> • Esmalte de uñas • Silicona • Tela de encaje 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 • 2 • 2
CONSPIRADOR 5: Marido de presentadora	<ul style="list-style-type: none"> • Madera • Guantes de látex • Pelo de animal • Metal(tapa/clavos) 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 • 3 • 3 • 3
CONSPIRADOR 6: Anna-Presentadora de TV	<ul style="list-style-type: none"> • Viscosidad del pescado en el agua. 	<ul style="list-style-type: none"> • 4

Figura 169. Cuadro de elementos de los conspiradores.

Estos análisis nos sirven de ejemplo para entender de dónde provienen las sensaciones que nos producen ciertas películas de animación *stop motion* checas como, por ejemplo, *Balada o zeleném drevu* (*La balada de la madera verde*, Jiří Barta, 1984) donde la madera se mezcla con una parte de animal disecado; en *Devět kuřátek* (*Nine chicks*, Hermína Týrlová,

1952), por su parte, la textura de la tela y la lana conforma la atmósfera y en *Dve klubička* (*Two balls of wool*, Hermína Týrlová, 1962) la lana cobra vida para enredarse formando a los protagonistas de la historia.

6.2. Objetos y materiales recurrentes en la animación *stop motion* checa.

El sentido de la vista tiene lugar cuando se dan dos elementos: El ojo y lo visto. El ojo recibe, pero también debe existir lo visto, si no, esta acción no tendría lugar:

La razón de ser de lo visible es el ojo; el ojo evolucionó y se desarrolló donde había luz suficiente para que las formas de vida visibles se hicieran cada vez más complejas y variadas. (...) Silesius escribió sobre la interdependencia de lo visto y quien lo ve (...).²⁴⁶

De la misma manera que para que podamos ver debe existir lo visto y para tocar lo tocado, para que tenga lugar la acción de la *hapticidad* deben existir materiales y elementos para ser tocados con los ojos. Existen objetos, como hemos analizado, que por su contenido en *tactilidad* activan nuestra percepción háptica.

Los objetos y materiales son los grandes protagonistas de la animación *stop motion* y están íntimamente relacionados la activación de nuestro sentido *háptico*. Las texturas no son meramente decorativas, sino, parte del proceso de producción. Aportan gran expresividad a lo observado y su huella nos acerca a una producción en la que la artesanía es su modo de ser.

Partiendo de la clasificación de las características de la *tactilidad visual* en el *stop motion* y en relación con todos los filmes de animación checos que hemos visionado, establecemos una serie de objetos y materiales que hemos localizado y de uso recurrente en las películas de *stop motion* checas. Al respecto, hemos encontrado:

- Muñecos: marionetas, maniquís, muñecos de madera, trapo, lana y porcelana.
- Piedras.
- Textiles: ropa, telas y lana.
- Arcilla y masillas poliméricas.
- Pelo de animal o taxidermia.

Las marionetas, tal y como como hemos estudiado anteriormente, se remontan al S.XV si estamos hablando del pueblo checo, pero estos elementos confluyen en algún punto con los maniquís y las figuras más primitivas que se modelaban o tallaban en madera. Las marionetas siempre han llevado consigo un significado simbólico y metafórico, extendiendo su parecido hacia los rasgos humanos, disfrazado a través del artista que la controla. Sin embargo, no son lo suficientemente humanas como para tener un significado por sí solas.

²⁴⁷

Los maniquís son otros de los elementos clave que hemos encontrado en la filmografía checa y, como hemos visto, con gran relevancia en su imaginería popular durante un tiempo. Ejemplo de ello son trabajos como *Nočná romanca* (*Romance nocturno*, Hermína

²⁴⁶ John Berger, *Algunos pasos hacia una teoría de lo visible* (Madrid: Ardores ediciones, 1997), 42.

²⁴⁷ Paul Wells, *Understanding animation* (Nueva York: Taylor and Francis Group, 1998), 64. [Fragmento fuente: "The puppet can carry metaphoric and symbolic meaning, *universalising* its apparently 'human' credentials, whilst disguising the personal and political agendas of the artista controlling it. Ironically, though, the puppet is 'non human' enough to be the bearer of its own meaning, yet 'human' enough to apparently distance itself from the working sensibility of the actual artista"].

Týrlová, 1949) en *Klub odlozenych* (*El Club de los descartados*, Jiří Barta, 1989), donde ellos adquieren un gran protagonismo en tanto son objetos animados.

Un elemento común en las marionetas y de mayor protagonismo en el *stop motion* checo es la madera, materia prima esencial en estas producciones. Es una materia prima que proviene de los árboles y ha sido utilizada por ebanistas, talladores, escultores o carpinteros.

La madera ha sido uno de los materiales más utilizados por el hombre para satisfacer sus necesidades a lo largo de la historia. Uno de los ejemplos más significativos es el de los que trabajaban en el campo o el monte, expertos en la elaboración, con pocos medios y mucha destreza, de cuanto requería su actividad, tanto doméstica como laboral.²⁴⁸

Por tanto, un material directamente relacionado con el hombre y su trabajo manual, contenedor de un grado elevado de *tactilidad visual*. Para efectos del cine checo, se ha utilizado procesado manualmente como marioneta, aunque también se ha empleado en bruto. En *Balada o zeleném drevu* (*La balada de la madera verde*, Jiří Barta, 1984) el director se vale de pedazos de madera que previamente ha cortado un hombre para contarnos la historia. En este ejemplo, este elemento nos lleva directamente al trabajo en el campo, muy importante dentro de la cultura checa.



Figura 170. Fotograma de la película *Klub odlozenych* (*El Club de los descartados*, Jiří Barta, 1989)

La piedra es un elemento más denso que el metal. Como la tierra, lleva millones de años formada y se relaciona directamente con el desarrollo de la construcción. Debemos distinguir entre rocas como elementos estructurales, como sedimentos o como material para fines ornamentales. Visualmente, pueden ser compuestas o más simples, y su complejidad nos ofrece en pantalla un gran contenido de *tactilidad visual*. Para llegar a su simulación visual se toman en cuenta tres factores: la textura propia de las rocas, como, por ejemplo, el mármol y los granitos; el acabado de fábrica, según sea mate o pulida y la distribución de las piezas y las características de las juntas.²⁴⁹ Garik Seko fue el primero en utilizar este elemento, y

²⁴⁸ «*Artesanos de la madera*», Diputación Foral de Guipúzcoa, acceso el 6 julio 2020, <https://www.gipuzkoa.eus/es/web/aintzinako-lanbideak/artesanos-madera-presentacion>

²⁴⁹ Javier Monedero Isorna, *Simulación visual de materiales. Teoría. Técnicas. Análisis de casos* (Barcelona: Iniciativa Digital Politécnica, 2015), 468. [Fragmento fuente: “La simulación visual de los tipos de piedra principales resumidos anteriormente, debe tener en cuenta tres factores principales que se ilustran en las figuras adjuntas: a) La textura propia de las diferentes rocas. Esto afecta principalmente al mármol y los granitos, que tienen características muy destacadas, fácilmente distinguibles y que las singularizan de un modo único (...) b) El acabado de fábrica. En el caso de acabados pulidos (brillantes) o apomazados (mates) la textura propia

gracias a él será conocido en el medio. Es un elemento versátil con el que es posible generar composiciones nuevas porque posee, un volumen y una forma diseñada que, combinados, median eficaz y artísticamente las re-composiciones contenedoras de gran *tactilidad visual*, sobre todo si lo relacionamos con la característica de las texturas. Fue Švankmajer el que lo recuperó en pantalla en *Hra s kameny (Juego de piedras)*, Jan Švankmajer, 1965) y le otorgó gran protagonismo como elemento procesado en *Johann Sebastian Bach: Fantasia G-moll (Johann Sebastian Bach: Fantasia G-moll)*, Jan Švankmajer, 1965).

Las telas, fibras o hilos son elementos que pertenecen al textil, otro elemento muy recurrente en la filmografía de *stop motion* checa. Su mayor representante y experimentadora fue la pionera Týrlová. Su legado con los aportes de este material lo seguimos viendo en *Jabberwocky* (Švankmajer, 1971) película donde el protagonismo del traje de marinero nos recuerda al pijama autónomo de *Den odplaty (Día de venganza)*, Hermína Týrlová y Josef Pinkava, 1960). Solemos relacionar directamente los tejidos con texturas; al verlos, intuimos, su tacto, si son suaves, si repelen el agua, si han sido tejidos o bordados a mano, entre otros rasgos, y estas características los dotan de un alto contenido en *tactilidad visual*.



Figura 171. Fotograma de la película Jabberwocky (Švankmajer, 1971)



Figura 172. Fotograma de la película Golem (Jiří Barta, 1987)

El textil nos ha servido desde el inicio de los tiempos para vestirnos, partiendo de las pieles animales. En el S.XVIII, se inventaron los telares y se comenzaron a utilizar tejidos hilvanados, lo que dio lugar a una industria textil que incluyó el despliegue de la producción de ropas. Por estas razones de cubrimiento, protección y moda, entre otros hábitos, este es un elemento vinculado directamente con usos y costumbres de los humanos. Somos sus principales portadores y a través de él podemos imaginar sin ningún problema la personalidad de la prenda en ausencia del modelo. Esta sensación la percibimos perfectamente en *Pohádka na šňůře (I Count on the Wire)*, Hermína Týrlová, 1986), pues sin necesidad de marionetas o actores, conocemos perfectamente el género y edad de los personajes.

Junto a la plastilina, desde que esta fue inventada, la arcilla es otro de los elementos más usados y de gran relevancia en la animación *stop motion* en general. Además, ambos elementos se conectan directamente con la escultura y el trabajo manual y artesano, y nos proporcionan flexibilidad a la hora de trabajar, además de una animación muy física.

se muestra nítidamente y no hay que hacer otra cosa que asegurarse de que la imagen utilizada es fiel a esta textura (...c) La distribución de las piezas y las características de las juntas”.]

Las huellas dactilares y las irregularidades en la textura de la piel son inevitables al trabajar con arcilla, por lo que, lejos de intentar esconderlas, debemos aceptarlas con agrado. (...) La animación con arcilla es muy accesible, y en ella, no hay duda de que los personajes han existido como parte del mundo real.²⁵⁰

El uso de arcilla polimérica, es decir, un tipo de arcilla que se usa cocido, lo comenzó Týrlová, y muchos de sus sucesores continuaron experimentando con ella como, por ejemplo, Barta en *Hádanky za bonbón* (*Adivinanzas por un caramelo*, Jiří Barta, 1978). En cuanto al uso de arcilla como tal, lo encontramos en el Golem de Barta, quien la emplea para crear tanto personajes como escenarios a través de una técnica animada muy cuidada. Otro de los amantes del uso de este material en sus películas es Švankmajer, en cuyos diálogos animados lo dota de vida, a través de una gran técnica animada ejecutada de mano de Vlasta Pospíšilová.

De la misma manera que en las producciones checas, el pelo de las marionetas simula el real, así como, en muchas ocasiones, para los animales utilizan pelaje de verdad. En el trabajo de Švankmajer, este elemento está muy presente en sus producciones artísticas en general, y en su filmografía, en particular. Así tenemos, por ejemplo, su filme *Něco z Alenky* (*Alice*, Jan Švankmajer, 1988) entre los más destacados y reconocidos tanto por su lectura del clásico literario como de la composición artística de sus personajes. Jiří Barta, por su parte, se sirve de la taxidermia para crear la personificación del invierno a través del cuervo-madera en *Balada o zeleném dřevu* (*La balada de la madera verde*, Jiří Barta, 1984). Esta manera de utilizar la taxidermia no es otra que la de generar una textura lo más cercana y realista posible. Estos elementos pertenecen al quinto nivel que establece Marinetti en su manifiesto donde posiciona de pelo de animal y las plumas. Es flagrante los altos niveles de *tactilidad visual* de estos materiales aunque, en cierta manera, también nos resultan inquietantes e, incluso, los rechazamos. El uso del manto de animal, por ejemplo, lo vemos en *Krýsar* (*El flautista de Hamelin*, Jiří Barta, 1986) en los planos donde las ratas caen al agua; los animales están vivos, pero su manto contrasta con el entorno tallado en madera. No esperamos este tipo de elemento en la narración. En el caso de *Staré pověsti české* (*Antiguas leyendas checas*, Jiří Trnka, 1953), los caballos tienen una textura muy cercana al pelaje del animal.



Figura 173. Fotograma de la película *Něco z Alenky* (*Alice*, Jan Švankmajer, 1988).

6.3. Lo inquietante y lo perturbador en el *stop motion* checo.

Lo expuesto anteriormente, nos lleva a la teoría del Valle Inquietante desarrollada por el profesor Masahiro Mori en la década de los años 70, establece la relación entre los humanos

²⁵⁰ Barry Purves, *Stop motion*, 110.

y los robots desde la experiencia de contrariedad o miedo hasta el rechazo de aquellos hacia estos. Esta teoría nos indica que cuanto más se parece un robot a un humano, mayor sentimiento de acercamiento nos genera. Sin embargo, existen circunstancias donde esta cercanía se ve sustituida por nuestro temor, al observarlos²⁵¹. Demuestra, que, aunque los robots similares al ser humano gozan de mayor aceptación, existe un valle donde, ese parecido, llega un momento que nos genera rechazo.

Nuestros cerebros aceptan sin problemas dos casos extremos: creaciones que son completamente diferentes a los seres humanos y creaciones que son exactamente iguales a nosotros. En el primer caso, por ejemplo, los peluches o los brazos mecánicos industriales son aceptados por nosotros como objetos sin vida. Por lo tanto, no se esperan de ellos características especialmente humanas como el parecido en sus movimientos o fluidez en ellos.

Sin embargo, en el segundo caso existe una brecha entre creaciones iguales y similares a las humanas, como las creaciones humanoides. Por ejemplo, los *zombies* o los cadáveres, aunque humanoides en apariencia, son rechazados por nuestros cerebros al no estar verdaderamente vivos. Por lo tanto, no poseen características específicas como movimientos fluidos, parpadeo natural, respiración o habilidades en el habla. Esta sensación la vemos ya reflejada en el relato de Mary Shelley cuando el Doctor Frankenstein insufla vida a su creación y se refiere a él como “cadáver al que yo desgraciadamente he dado vida” y al cual describe con miedo y repulsión de la siguiente manera:

¡Oh...! ¡Ningún ser humano podría soportar el horror de aquel rostro! Una momia a la que se le devolviera el movimiento no sería seguramente tan espantosa como...Él. Yo lo había observado cuando aún no estaba terminado; ya era repulsivo entonces. Pero cuando aquellos músculos y articulaciones adquirieron movilidad, se convirtió en una cosa que ni siquiera Dante podría haber concebido.²⁵²

Si algún producto manufacturado no se puede clasificar en ninguno de esos dos casos, se tenderá a caer gradualmente hacia el Valle Inquietante. Los animales disecados los situamos al inicio del Valle debido a que son elementos naturales sin vida a los que se le han añadido objetos artificiales, como los ojos de plástico o resina. Por lo tanto, la semejanza humana no es solamente una cuestión de apariencia física, sino también de la adquisición de ciertas características relativas a estar vivo. Normalmente, la diferencia recae en ciertas características de los robots como la voz, el movimiento o el brillo de sus ojos. La figura 174 muestra la relación entre el parecido humano del robot y su relación con nuestra capacidad empática hacia él. Por ejemplo, una mano prostética está al mismo nivel de aceptación para nosotros que un cadáver y cae en el Valle.

La sensación percibida a través de elementos que caen en este Valle, ha sido descrita por los psicólogos como experiencias que causan confusión cerebral, debido a que percibimos elementos que nos resultan extraños y familiares a la vez, pero que finalmente nos generan repulsión o miedo²⁵³.

²⁵¹ Jasia Reichardt, *Robots: Fact, Fiction and Prediction* (Usa: Penguin Books, 1978), 26. [Traducción propia. Fragmento fuente: “The thesis is that the closer the robot resembles a human being, the more affection or feeling of familiarity it can engender. Contrary to what one might expect, however, the imitation of human exteriors may lead to unexpected effects and unpleasant surprises”].

²⁵² Mary Shelley, *Frankenstein* (Barcelona: Espasa Austral, 2014), 81.

²⁵³ «Why CGI Humans Are Creepy, and What Scientists Are Doing about It», LiveScience, acceso el 20 de enero de 2018, <https://www.livescience.com/16600-cgi-humans-creepy-scientists.html>.

Si trasladamos toda esta teoría a la animación *stop motion*, resulta muy difícil citar filmes que hayan caído en este Valle, lo que nos lleva a nuestra hipótesis acerca de la relación con el trabajo artesanal que tiene esta teoría. Algunos animadores *stop motion* han creado marionetas de corte altamente realista, como, por ejemplo, Suzie Templeton. Sin embargo, estos personajes resultan creíbles, debido a que los muñecos son más abstractos y no caen en el Valle Inquietante.²⁵⁴

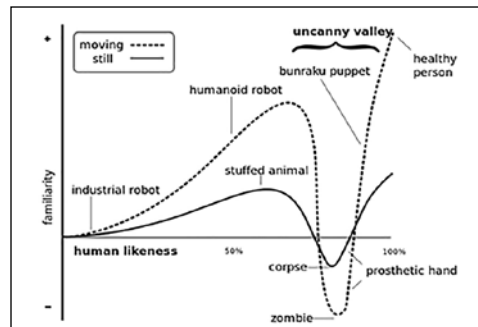


Figura 174. Cuadro del Valle Inquietante.

Mori, al explicar su gráfica, nos menciona los muñecos del Bunraku. Al tratarse de muñecos empleados para el teatro, nos dice que, a pesar de ser muñecos que representan al ser humano, no tienen el fin de parecerse excesivamente; asimismo, al formar parte de un teatro, son recibidos por la audiencia como tales.

Al hablar de muñecos y marionetas artesanales y presentarlos como elementos táctiles que nos evitan la caída en el Valle Inquietante, podemos pensar también en los muñecos usados por los ventrílocuos. Estos son de madera, artesanales y, por eso mismo, con un gran contenido de tactilidad. Sin embargo, a estos muñecos se les añade una cualidad humana, la voz. Entonces, caen directamente en el Valle porque se le aplica una cualidad netamente humana a un ser artificial. Aunque los personajes hiperrealistas de películas *stop motion* animadas las doblan actores, se diferencian de los muñecos usados por los ventrílocuos en que poseen un esqueleto interno, una estructura que los mantiene, y devienen en muñecos completos con mayor cercanía al humano, al contrario de los ventrílocuos en tanto carecen de una estructura interna que los mantenga en pie.

Esto también ocurre en las producciones checas, que huyen de la simulación humana, utilizando diseños basados en la ilustración o un terreno más *cartoon*, tal y como sucede en *Fimfárum – Do třetice všeho dobrého* (*Fimfarum - The Third Time Lucky*, Kristina Dufková, Vlasta Pospíšilová, David Sukup, 2011).

²⁵⁴ Ůlo Pikkov, *Animasophy*, 85. [Traducción propia. Fragmento Fuente: “Several contemporary puppet animators, such as Chris Lavis and Macieck Szczerbowski (*Madame Tutli-Putli*, 2007) and Suzie Templeton (*Dog*, 2001; *Peter & the Wolf* (*Piotruś I wilk*), 2006), have also concentrated on creating extremely realistic puppets but, unlike in 3D computer animation, the technique of puppet animation itself renders the puppet characters somewhat abstract and thus more credible”].

La animación *stop motion* checa, en ocasiones, adquiere y presenta un carácter oscuro. Este punto tiene relación, por una parte, con las historias que cuenta y, por el otro, con la estética que maneja.



Figura 175. Fotograma de la película Fimfárum – Do třetice všeho dobrého (Fimfarum - The Third Time Lucky, Kristina Dufková, Vlasta Pospíšilová, David Sukup, 2011)

Esta estética para espectadores no checos, en ocasiones, resulta inquietante, abrumadora, extraña e indescifrable. No deja de ser llamativo que esta característica a los espectadores extranjeros nos resulta un elemento común en la filmografía checa y llega a ser tan generalizada que, en ocasiones, decimos reconocer si una animación es checa debido a ese modo oscuro y extraño presente en muchas de sus producciones. En ciertas ocasiones, al proyectar *stop motion* checo en otros países las reacciones son tan disímiles como interesantes. Si, por ejemplo, los espectadores en Ecuador encontraban inquietantes las marionetas, los de México, en cambio, no manifestaron mayores extrañezas ante esas realizaciones. En España, a pesar de parecernos “oscuros”, tampoco parecen inquietar mucho al espectador. Indagando un poco más, averiguamos que tanto en España como en México existe una tradición de marionetas que, aunque no sea muy profunda, sí facilita mejor el acercamiento a estas producciones; en Ecuador, por cierto, no existe tradición alguna sobre las marionetas.

Ahora bien, para los propios nacionales, esta “oscuridad” no tiene lugar en sus trabajos. Al preguntársele al respecto a Tereza Brdeckvá, dirige sus respuestas hacia las temáticas tratadas y no a la estética.²⁵⁵ Lo que reafirma que, para muchos checos, sus animaciones no poseen este rasgo y menos que sea uno común:

Para mí los personajes y su estética son muy diferentes, aunque todos salen de una tradición judeo-cristiana junto con lo popular y por eso tienen puntos en común. Son como ramas de un árbol pero yo veo lo individual y no veo un rasgo común.²⁵⁶

Esta oscuridad de la que hablamos, la relacionamos con lo perturbador; una sensación parecida a lo que nos describe Mori, que nos aporta el visionado o el movimiento de ciertos elementos en pantalla.

Esta perturbación la diferenciamos de lo que consideramos inquietante. Lo perturbador nos incomoda, mientras que lo inquietante nos genera rechazo.

²⁵⁵ Entrevista de Damián Perea Lezcano a Tereza Brdeckvá en Animayo, julio 2020.

²⁵⁶ Jiří Kubiček (cineasta, docente e investigador), en conversación con la autora, mayo de 2018, Praga. Traducción simultánea Ondrej Janeček.

El verbo perturbar hace referencia a trastornar el orden, la quietud o el sosiego de alguien. Diferenciamos, entonces, lo que nos genera esta inquietud de aquello que rechazamos. Lo perturbador no hace que retiremos la mirada, como podría pasar con lo que objetamos. Se acerca a la sensación que tenemos cuando observamos un pájaro muerto devorado por las hormigas. Nos genera inquietud, pero vemos qué acontece sin retirar la mirada de inmediato. Para ilustrar esta sensación, utilizaremos una imagen de la película *Un perro Andaluz* (Buñuel, 1929) en la que un transeúnte se encuentra una mano amputada y la mueve con ayuda de un palo, a fin de reconocerla. La acción sucede ante una multitud curiosa que, aunque inquieta por una imagen grotesca, no puede dejar de observar. Esto es lo que consideramos perturbador: algo que nos produce desasosiego, pero que, a la par, no logramos dejar de ver y amplifica nuestros sentidos.



Figura 176. Fotograma de la película *Un perro andaluz*
(Luis Buñuel, 1929)

Por ejemplo, la sensación que tenemos frente a una sangre viscosa que emana de un muñeco, no se relaciona con la caída en el Valle. Sin embargo, nos resulta turbador ver sangrar a un muñeco y, al mismo tiempo, nos genera mucha más cercanía con lo que estamos percibiendo. Por lo tanto, el hecho nos resulta mucho más real.

Nos altera la acción subversiva donde la sangre ya no corre por las venas de un ser vivo, sino que pasa a convertirse en el contenido de un muñeco; la sangre es un elemento vital para el funcionamiento de los seres vivos y ahora forma parte de uno inerte.

Utilizar plastilina roja para simular la sangre de un personaje nos lleva al terreno infantil y nos descubre que estamos ante una producción artificial y sin fuerza suficiente para relajar nuestra credibilidad. No es lo mismo utilizar sangre artificial en un muñeco que simularla valiéndonos de la plastilina. Igual que no es lo mismo realizar un mar con papel transparente que emplear siliconas humedecidas.

La sangre como elemento perturbador lo vemos en los filmes de Švankmajer, que, como hemos analizado, lo utiliza en algunas de sus escenas. Además de valerse de este elemento, realiza mezclas y combinaciones entre elementos orgánicos y materiales artesanales, tal y como lo vemos en *Dialog vyčerpávající* (*Dimensiones del diálogo*, Jan Švankmajer, 1982) donde las vísceras se combinan con el barro. Estas vísceras realistas representan su propio papel en pantalla, como si perteneciese al hombre de barro que la porta. En tanto espectadores, no llegamos a apartar la mirada de la pantalla, pero nos resulta tremendamente turbador el hecho de esta sobreexposición del material y su forma, y de la forma de las vísceras reales.

Creemos que, en general, no nos perturban de igual manera las representaciones y modelos digitales como las analógicas. No es lo mismo ver la dimensión de un muñeco

animatrónico que uno producto de los comandos y aplicaciones sofisticadas del mundo digital. Pensemos, por ejemplo, en *Alien* (Ridley Scott, 1979) y en cómo se llevó a cabo el diseño realizado por Giger. Es un personaje creado analógicamente, a través de un traje para un actor cuya cabeza es un molde de resina maquillada y a la que, posteriormente, se le añadieron fluidos. El resultado fue mucho más cercano a nuestra experiencia y, por ello mismo, más aterradora. En este sentido, la sobreexposición del terror dependió del excelente trabajo en lo real del monstruo.



Figura 177. Fotograma de la película *Dialog vyčerpávající* (*Dimensiones del diálogo*, Jan Švankmajer, 1982)

Lo inquietante, según lo que describe Mori, y lo perturbador, tienen cierta similitud. Mori habla del parecido al humano y cómo las creaciones que usan su imagen pueden inquietarnos, mientras que lo perturbador trasciende del parecido humano.

En este aspecto, lo perturbador estaría cerca al concepto *Unheimliche* de Freud. Esta palabra se refiere a lo siniestro, a lo que nos trastorna y frente a lo que experimentamos cierta extrañeza. E. Jentsch comenzó a investigar sobre este concepto con respecto a la apariencia de un ser vivo animado y viceversa.²⁵⁷ Freud va allá y revisa impresiones, situaciones y hechos que nos despiertan este sentimiento. A partir del relato de Eta Hoffman acerca del *Hombre de arena*, nos habla de lo siniestro que tiene un ser que parece estar vivo y no lo está.

En la actualidad, las muñecas de porcelana son un elemento utilizado como tópico en las películas de terror, pero también han sido protagonistas de muchas películas de *stop motion*. ¿Cómo un juguete infantil que era símbolo de refinamiento en el S.XIX y en su sociedad era considerado como bello, hoy por hoy se percibe como perturbador?

De nuevo, las respuestas dependen de los niveles de representación con relación a los humanos. Las muñecas de porcelana no caen en el Valle, aunque, nos inquietan. Ellas tuvieron mucho éxito a finales del S.XIX como juguete infantil y eran consideradas como elementos bellos. Hasta la actualidad, se siguen considerando objetos con un elevado corte artístico y artesanal, pero cuando se utilizan en el cine y, en especial, en la animación *stop motion* entran en el ámbito de lo perturbador y de lo extraño. Están a medio camino entre lo vivo y lo muerto (en una época comienzan a tener párpados móviles), y esto nos infunda temor y nos turba en tanto no es posible asumir sin más esa mediación animada, corporal y semejante a nosotros. Sus rostros imperturbables nos inquietan; de hecho, muchos de

²⁵⁷ Sigmund Freud, *Das Unheimliche. Manuscrito inédito* (Buenos Aires: Mármol. Izquierdo editores, 2014), 79. [Fragmento fuente: "E. Jentsch destacó como caso por excelencia la "duda de si un ser que parece vivo, está animado, y viceversa, si un objeto sin vida podría estar animado", refiriéndose con eso a la impresión que causan figuras de cera, muñecas bien hechas y autómatas"].

los personajes animados en las producciones checas, nos producen esta sensación debido a sus rostros faltos de sincronización labial, en donde la expresión facial queda relegada al movimiento de cabeza y a un leve pestañeo.

Para Freud, este tipo de elementos están cercanos a lo siniestro, incluyendo en este espectro a las figuras de cera, los autómatas y a las muñecas artificiales. “Tales objetos encarnaban una confusión entre lo animado y lo inanimado, lo real y lo imaginado, conduciendo a la ambigüedad y a la angustia.”²⁵⁸ Lo siniestro se relaciona en parte con la teoría de Mori en el aspecto de lo simultáneamente aparente y carente de vida. Esta perturbación podríamos definirla como semejante a la caída en el Valle Inquietante, sin embargo, estos personajes no nos generan rechazo, sino que potencian nuestra experiencia frente a la pantalla.



Figura 178. Fotograma de la película *Den odplaty* (*Día de venganza*, Hermína Týrlová y Josef Pinkava, 1960)

Las muñecas son otros de los objetos recurrentes que encontrado a lo largo del visionado del *stop motion* checo, desde Týrlová hasta nuestros días. Sin embargo, los personajes textiles usados por la directora, nos remiten a la cultura popular y al mundo infantil. Es Švankmajer el que da vida a muñecas de porcelana para situarlas en una acción rompedora e inquietante, practicando canibalismo en *Jabberwocky* (Jan Švankmajer, 1971). Esta acción perturbadora también la vemos en *Den odplaty* (*Día de venganza*, Hermína Týrlová y Josef Pinkava, 1960), a través del pijama del niño que se mueve de manera autónoma, sin un rostro, pero con movimientos muy realistas, que, en conjunto, deviene en secuencias de alto contenido extraño e inquietante.

Por lo tanto, lo perturbador en el *stop motion*, no se trata solo de objetos o elementos, sino que también comprende acciones que subvierten la lógica de lo que estamos viendo. Siempre es perturbador, angustiante y complejo observar un personaje de diseño infantil cometiendo un asesinato: aquí confluyen la contradicción entre el uso estipulado para la muñeca dentro de su ámbito infantil y la escena de una muñeca animada cometiendo un acto como si fuera una psicópata. Si no se espera el delito, menos en uno mediado por la progresiva monstruosidad de un muñeco de apariencia dócil. Esa es la ambivalencia desde la que nos movemos entre incrédulos, turbados y atentos.

La sensación que tenemos al ver en pantalla estos elementos o acciones, la compartimos frente a ambientes lúgubres de los decorados, como ocurre en *Jedné noci v jednom meste* (*Una noche en la ciudad*, Jan Balej, 2007) en donde se crea una atmósfera opresiva y los

²⁵⁸ Peter Hames, “El meollo de la realidad: Las marionetas en las películas de Jan Svankmajer,” en *La magia de la subversión. Jan Svankmajer*, coord. Gregorio Martín Gutiérrez (Madrid: T&B editores, 2010), 57.

personajes, en ocasiones carentes de párpados, realizan acciones extrañas, entre una violencia controlada y la condición de inocuidad de los protagonistas. En este sentido, lo siniestro también se relaciona con lo familiar, mezclado con una situación que no lo es.



Figura 179. Fotograma de la película *Jedné noci v jednom meste* (*Una noche en la ciudad*, Jan Balej, 2007)

TERCERA PARTE. LA ESCUELA CHECA DE STOP MOTION COMO INFLUENCIA EN EL EXTRANJERO.

Todos los que tenemos la suerte de haber trabajado en artes, tenemos una deuda con nuestros predecesores cuyo trabajo nos inspiró a emprender una carrera artística que luego influyó en la dirección de la misma. Desde el hombre de las cavernas, los artistas han sido influenciados por otros artistas y se han basado en esas influencias para crear algo nuevo.

Tony Dalton y Ray Harryhausen, *The art of Ray Harryhausen*.

7. La influencia de la animación *stop motion* checa en creadores extranjeros.

Los festivales de cine de animación y la televisión han tenido gran importancia en el conocimiento de la animación checa en el extranjero. Como hemos visto, los checos han estado cerrados al exterior durante mucho tiempo, pero sus animaciones han traspasado fronteras desde el Festival de Cannes, hasta circuitos de distribución locales gracias a la televisión, entre otros.

La animación *stop motion* checa ha influido en muchos creadores audiovisuales, no solamente dedicados a la animación, sino también al cine de acción real. Hemos encontrado algunos autores o animaciones que se sirven de la *Escuela Checa* como inspiración, ya sea directa o indirectamente. Sin duda, la figura que más ha trascendido fronteras es Jan Švankmajer, tal y como nos indicaba Kubicek. Este artista ha sido homenajeado por cineastas que dicen beber directamente de su trabajo, como ocurre con el trabajo de los hermanos Quay.

Pero, más allá de la impresionante obra de Švankmajer, hemos detectado rasgos de la *Escuela Checa* en muchos trabajos aislados o en creadores que, aunque no poseen una influencia tan directa, sí nos permite considerar la presencia de este tipo de cine a nivel mundial. Por ejemplo,

Los trabajos estilizados de Zeman se convirtieron en una influencia para una selección de cineastas, incluyendo a Tim Burton y Terry Gulliam, quien hubiera querido, con su tristemente fallida *Munchausen*, hacer un homenaje al fabuloso barón Munchausen (Barón Prášil) de Zeman al estilo Gustave Doré, y no al Nazi-Munchausen realizado en 1942.²⁵⁹

Por esta razón, en el presente capítulo hemos acotado a los autores o las películas que han ido surgiendo en algunos visionados durante la presente investigación o a partir de conversaciones y entrevistas en Chequia que, de una manera u otras, se pueden considerar

²⁵⁹ Rolf Giesen, *Puppetry, puppet animation and digital age* (Reino Unido: CRC Press, 2019),43. [Traducción propia. Fragmento fuente: "Zeman's stylized works became an influence to a selected number of filmmakers, including Tim Burton and Terry Guillian, who had wanted his sadly failed Munchausen epic to be more o fan homage to Zeman's Gustave Doré-styled *The Fabulous Baron Munchausen (Baron Prášil)*, not to the Nazi-Munchausen made in 1942"].

ecos importantes del trabajo de la cinematografía al estilo de la *Escuela Checa de Stop Motion*.

Las obras y autores que analizamos a continuación nos trasladan a todo el universo de la Escuela Checa, ya sea por su estética, por su uso de los materiales o ya por la narración empleada, en ocasiones contestataria y realizada a través del uso de la fábula o de la metáfora.

En el presente capítulo, analizamos estas películas teniendo en cuenta las características de la *Escuela Checa de Stop Motion* y analizando cuáles se han tenido en cuenta en la creación extranjera.

7.1. El gabinete europeo del stop motion checo.

Las influencias de la *Escuela Checa de Stop Motion* que localizamos en Europa, las hemos encontrado mayormente en Inglaterra, España y con presencia algo menor en Italia. Por supuesto, su influencia debe estar presente en más países, pero los mencionados anteriormente son los surgidos durante la investigación.

En Inglaterra, de mano la mano de Peter Lord y Sproxtton y en la década de los 70, coincidiendo con la época dorada del *stop motion* checo, surge Aardam, situada en Bristol y que cuenta, entre sus títulos, con películas oscarizadas. Su andadura comenzó en la televisión británica a través del personaje de Morph, para incursionar en los largometrajes realizados en plastilina, siendo *Chicken Run* (Evasión en la Granja, Nick Park y Peter Lord, 2000) con el que llegó a tener verdadero éxito.

En general, en la Europa occidental, la animación se relaciona casi siempre con la infancia y sigue siendo un prejuicio muy frecuente. En cambio, en países como Japón o China, por ejemplo, la animación, en general, es un género fundamental para articular historias dirigidas a todas las franjas de edades.

Esta idea la comparten los fundadores de Aardman, que se interesan en la animación para adultos. Así, por ejemplo, podemos verlo en *Creature Comforts* (Nick Park, Richard Starzak, 2003), una serie de televisión que surgió del cortometraje con el mismo nombre (*Creature Comforts* (Nick Park, 1989)). Para llevar a cabo la serie, entrevistaron a varios vecinos de un edificio acerca de las condiciones en las que vivían y estos diálogos los utilizaron, posteriormente, para poner en boca de animales que viven en un zoológico. Este concepto tuvo mucho éxito y dio lugar a la serie de televisión anteriormente citada en donde las entrevistas también se hacían con ciudadanos a pie de calle.

Las películas de esta productora son de tono comercial y el rasgo característico es el uso de la plastilina como elemento principal en sus filmes. No se trata de producciones influenciadas directamente por el *stop motion* checo, pero sí comparte con ellos la idea de la animación para adultos. A través de su marcado carácter inglés, tanto en su estilo visual como en la narración y sentido del humor, trasladan su cultura a la pantalla, de la misma manera que se realizó y realiza en la *Escuela Checa de Stop Motion*. El caso de Aardman es un caso de influencia indirecta, ya que innovan en la Europa más occidental con propuestas para adultos, algo que ya hacían los checos.

Fuera del circuito comercial británico, nos encontramos a Robert Morgan, que, a diferencia de Peter Lord o Nick Park, realiza producciones independientes con una clara influencia checa, concretamente de Švankmajer. En su filmografía encontramos tanto

imagen real como animación. En ambas técnicas, el Surrealismo y lo fantástico está presente, como en *The cat with hands* (*El gato con manos*, Robert Morgan, 2001). Esta película cuenta la historia de un ser fantástico que, para convertirse en humano, debe robarles partes y comérselas. Este uso del cuento en la narración, nos remite a las animaciones checas. Las historias de Morgan provienen de un universo basado en el tratamiento de la metáfora como lógica de la operación visual y narrativa marcada, además, por el tema relacional entre el nacimiento y la muerte como definidores de su obra.²⁶⁰

Entre los rasgos que delimitan la obra de Morgan, encontramos el uso de las artes plásticas como fuente de inspiración. Por ejemplo, en uno de los planos finales de *The cat with hands* (*El gato con manos*, Robert Morgan, 2001) el personaje principal se nos muestra borroso y con la boca abierta como si se tratase de un cuadro de Francis Bacon. Cabe destacar que Morgan, antes de realizar animación, se dedicaba a la pintura y la ilustración, por lo que posee una base artística previa a su trabajo audiovisual. Rasgos que, por cierto, también están presentes en el cineasta David Lynch.

Técnicamente, *The cat with hands* (*El gato con manos*, Robert Morgan, 2001) es una mezcla de imagen real y animación, de la misma manera que hacen los checos, mezclando planos rodados en cine, combinados con otros animados con muñecos. En el caso de esta película, la reminiscencia es de Barta, tanto por la atmósfera que recuerda a *Poslední lup* (*El último robo*, Jiří Barta, 1988) como por los planos de agua chapoteada que se intercalan con el personaje animado, al igual que en *Krýsar* (*El flautista de Hamelín*, Jiří Barta, 1986).

Otros de los elementos diferenciadores de este director son el uso de fluidos en sus filmes y la construcción de personajes con la misma técnica que se sigue en los Efectos Especiales. La silicona y su posterior tratamiento con pintura para imitar la piel humana aparecen en su obra. No se aprecian desde sus inicios, sino desde su filme *The separation* (*La separación*, Robert Morgan, 2003) donde se desarrollan personajes detallados y “cárnicos” tan propios del director y que seguirá diseñando en *Bobby Yeah* (Robert Morgan, 2011). Su cortometraje *D is for deloused* (Robert Morgan, 2014), que forma parte del largometraje *The ABCs of Death 2* (*El ABC de la muerte 2*, Robert Morgan, Rodney Ascher, Bill Plympton, Erik Matti, et al, 2014) y donde varios directores realizan un corto usando una letra del abecedario, posee un alto contenido de *tactilidad visual*. Esto lo consigue a través del uso de fluidos en pantalla, además de materiales con aspecto cárnico que nos acercan a su trabajo a través de una experiencia sinestésica que ya habíamos experimentado en algunos de los trabajos pertenecientes a la *Escuela Checa*.



Figura 180. Fotograma de la película *Bobby Yeah* (Robert Morgan, 2011).

²⁶⁰ Iria Cabrera, *Entrevista a Robert Morgan*, ÑAWI. Vol 1, N° 2 (2017): Julio, 123-127. ISSN 2528-7966.

El propio Morgan reconoce la importancia de la tactilidad en la animación y su capacidad para activar la participación del espectador:

Me gustan todas esas texturas y me gustan especialmente en conjunto con el extraño flujo de animación stop-motion. Me gusta pensar que mis títeres podrían sangrar si los cortas. Me gusta el público imaginando la sensación de los títeres.²⁶¹

Con Morgan estamos ante una influencia directa que bebe de la *Escuela Checa* y que él mismo ha reconocido considerar a la hora de crear, además de tener como referencia a David Lynch, David Cronenberg, Roman Polanski, Tod Browning, Jim Woodring, Hans Bellmer o El Bosco, entre otros artistas.²⁶²

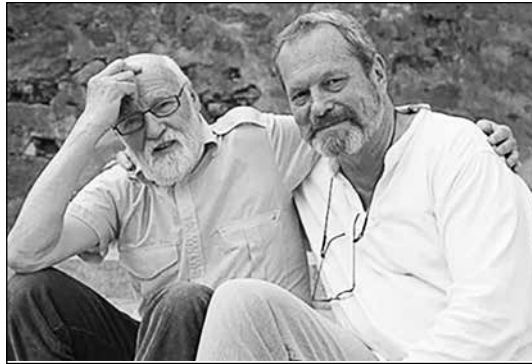


Figura 181. Fotografía de Terry Gilliam (dcha de la imagen) junto a Jan Švankmajer (izda de la imagen).

Los creadores checos no ejercieron influencia solamente en la animación, algunos cineastas se inspiraron en su trabajo para la creación de sus películas con actores. Tal es el caso del director y actor Terry Gilliam. Nacido en Mineápolis se asentó posteriormente en Inglaterra, donde trabajó como animador y conoció a John Cleese, Graham Chapman, Eric Idle, Michael Palin y Terry Jones, con los que conformó el grupo de artistas y humoristas mundialmente conocido como los Monty Python, en la década de los 70. A finales de esta década y a principios de los 80 tuvieron gran éxito con películas como *Monty Python's Life of Brian* (*La vida de Brian*, Terry Jones, 1979) o *Monty Python's The Meaning of Life* (*El Sentido de la vida*, Terry Jones y Terry Gilliam, 1983). Los Phyton siempre críticos, nos han legado sus ideas a través del humor negro.

En el año 1985, Gilliam decide seguir su carrera en solitario realizando su primer largometraje *Brazil* (Terry Gilliam, 1985), una comedia negra acerca de la vida, el poder y nuestro papel en la sociedad en tiempos de opresión. El cariz oscuro, crítico y distópico del filme no fue del agrado de la industria de Hollywood; en vano, invitaron al director, a cambiar su trabajo.

En su filmografía hay títulos que nos remiten a intereses comunes con los creadores checos como *The Adventures of Baron Münchhausen* (*Las aventuras del Barón Münchhausen*, Terry Gilliam, 1985) o *Jabberwocky* (*La bestia del reino*, Terry Gilliam, 1977). Este último título lo comparte con Švankmajer, al que admira y con el que comparte ideas más allá de la pantalla, como, por ejemplo, las relacionadas con el proceso creativo. Ambos manejan

²⁶¹ Iria Cabrera, *Entrevista a Robert Morgan*.

²⁶² Iria Cabrera, *Entrevista a Robert Morgan*, 2017.

el humor negro y la ironía y son críticos con el entorno a través de metáforas o escenas surrealistas. El propio Švankmajer reconoció en una entrevista el gustarle la película *Brazil*, a pesar de que el cine contemporáneo no le interesa.²⁶³

En Italia también encontramos alguna reminiscencia checa en el hacer de los muñecos y su estilo visual que nos remiten al universo de Jan Švankmajer. En *La reliquia revoltosa* (Stefano Tambellini, Giulia Rivolta, Giovanna Lopalco, Pamela Poltronieri, Francesco Tagliavia, 2009) a pesar de ser una animación en 2D, cuenta con un personaje principal realizado como una marioneta y animado con la técnica de la animación *stop motion*.

El germen de la *Escuela Checa de stop motion* no solamente influyó en el audiovisual, sino también en los diseños de marionetas e, incluso, en la ilustración. En Italia nos encontramos con el caso del ilustrador y cineasta Stefano Bessoni. Su estilo es muy personal y está marcado directamente por Švankmajer, uniéndole a él no solamente un estilo, sino un afán coleccionista. Al igual que el maestro checo, el italiano dispone de un gabinete de curiosidades al que recurre para crear personajes a partir de taxidermias o calaveras de animales.

Además, al igual que Trnka, Bessoni se dedica a la ilustración y posteriormente convierte en marionetas algunos de sus personajes. Su gusto por la fusión de ambos mundos, lo llevan a realizar un cortometraje en donde combina metraje filmado con actores con animación con marionetas. Estamos hablando de *Canti della Forca* (*Canto de la horca*, Stefano Bessoni, 2013), cuyo protagonista es un ilustrador que desarrolla a los protagonistas del Canto a la Horca. Las ilustraciones cobran vida para cantarnos sus proezas, a través de secuencias animadas en *stop motion*. Al observar el estudio del ilustrador vemos que tiene sobre la mesa el libro de *Alicia* de Lewis Carrol, así como insectos y diversos objetos que nos trasladan a un gabinete de curiosidades que bien podría pertenecer al mismo Švankmajer. Los escenarios están preparados como *tableau vivants* con cabezas de muñecos, figuras y personajes realizados con silicona o restos de huesos. *Canti della Forca* (Stefano Bessoni, 2013) puede ser un canto al artista, a su proceso creativo, a su mundo y, por supuesto, al maestro checo Švankmajer.



Figura 182. Fotograma de *Canti della Forca* (*Canto de la horca*, Stefano Bessoni, 2013).

En Europa encontramos también *stop motion* en Polonia, con unos rasgos también muy característicos, pero encontramos un director, Yoram Gross, que nos remite mucho a Trnka. Este director, de origen judío realiza *Joseph the Dreamer* (*Jose el soñador*, Yoram Gross, 1961), una historia bíblica en un empaque fílmico que recuerda mucho a las *Leyendas Checas* de Trnka.

²⁶³ «El cine contemporáneo no me interesa: Jan Švankmajer», Milenio, acceso el 25 agosto 2020, <https://www.milenio.com/cultura/el-cine-contemporaneo-no-me-interesa-jan-svankmajer>

España es un país en el que los checos ejercen una influencia más directa en algunos de los creadores de animación *stop motion*. Alrededor de los años 80, las personas interesadas en la animación con marionetas conocían perfectamente la trayectoria checa. Tanto así, que muchas de ellas viajaron a Praga para conocer cómo se hacían este tipo de películas. Uno de los casos es el de Kiko, de origen español, titiritero de profesión que viajó a tierras checas hace décadas y se asentó allí para acabar fundando con colegas de profesión, el teatro Karromato, del que hemos hablado en el segundo capítulo.



Figura 183. Fotograma de *Joseph the Dreamer*
(*Jose el soñador*, Yoram Gross, 1961)

Otros españoles que también viajaron a tierras checas son los integrantes del estudio de animación *stop motion* Algarabía Animación, asentado en Galicia y con décadas de experiencia en su interesante catálogo de trabajo. Tomás Conde y Virginia Curiá viajaron hasta Praga para enseñar a los profesionales checos su primer cortometraje realizado con plastilina. Conocían muy bien sus obras y sentían curiosidad por el mundo del *stop motion*, por cómo se debía producir y crear. Por ello, fueron a la UMRUM y descubrieron así, los procesos de las películas animadas en *stop motion*.

Tomás Conde y Virginia Curiá aprendieron la técnica y se abrieron a los comentarios e intercambios de argumentos acerca de sus trabajos en un entorno profesional y artesanal dedicado al *stop motion*. Ahora bien, esta influencia no es tan determinante en sus cortometrajes como lo fue en los creadores anteriormente mencionados. Técnicamente, Conde y Curiá utilizan la plastilina, material que no hemos visto en ningún trabajo checo dato que nos aleja de la influencia checa directa, pero, en cambio, como en la tradición checa, sus historias se basan directamente en la literatura o en la cultura española, tal y como ocurre en su primer trabajo estudiantil *Alegrías de Puerta Tierra* (Virginia Curiá y Tomás Conde, 1994) o en algunos cortometrajes biográficos de escritores gallegos.

Si nos referimos a la narración y a la ejecución técnica, los trabajos españoles más influenciados directamente por tierras checas son los llevados a cabo por Marc Riba y Anna Solanas, que actualmente encabezan el estudio I+G StopMotion. Ellos mismos dicen beber directamente de trabajos realizados en países de la ex Unión Soviética, donde se inspiran estética y narrativamente.²⁶⁴ El gusto por la estética de tono oscuro como el que trabaja Balej lo vemos en *Violeta, la pescadora del mar negro* (Marc Riba y Anna Solanas, 2006) donde se

²⁶⁴ «Entrevista a Marc Rivas y Anna Solanas», Animaholic, acceso el 5 de septiembre 2020, <http://animaholic.blogspot.com/2008/02/entrevista-marc-ribas-y-anna-solanas.html>.

narra la historia de una niña que vela el cuerpo de su madre fallecida. El personaje carece de sincronización labial siendo la pantomima la base de la actuación de los personajes, al igual que se realiza en casi toda la filmografía checa. El uso de texturas en el entorno, la despreocupación por las telas pegadas al cuerpo y la formación de arrugas, así como el uso de pelo artificial en sus personajes, hacen de la película una gran contenedora de *tactilidad visual*. Los personajes nos perturban por sus actos y la atmósfera oscura nos invita a entrar en una narración igualmente inquietante. Este cortometraje es el punto de partida que definirá las películas de estos creadores catalanes, que seguirán trabajando su universo con *Cabaret Kadne* (Marc Riba y Anna Solanas, 2008). En esta película, los personajes se trabajan como auténticas marionetas de madera recordando en ocasiones a personajes creados por Aurel Klimt o Michal Žabka.



Figura 184. Fotograma de Violeta, la pescadora del mar negro (Marc Riba y Anna Solanas, 2006)



Figura 185. Fotograma de La reliquia revoltosa (La reliquia revoltosa, Stefano Tambellini, Giulia Rivolta, Giovanna Lopalco, Pamela Poltronieri, Francesco Tagliavia, 2009)

Este estilo, tanto de narración, de tipo onírico, en conjunto con una estética acorde a lo que nos cuentan se irá manteniendo durante su filmografía como en *Les Bessones del carrer de Ponent* (Las gemelas de la calle Poniente, Marc Riba y Anna Solannas, 2009), *Canis* (Marc Riba y Anna Solannas, 2013) o *Cavalls Morts* (Caballos Muertos, Marc Riba y Anna Solannas, 2016) y se fraguará como un trabajo de autor muy personal en el panorama de la animación española.

7.2. Norteamérica y la reminiscencia checa.

En Estados Unidos y con una gran relación con tierras británicas, encontramos a Tim Burton, uno de los directores contemporáneos más famosos en el mundo por utilizar la técnica de la animación *stop motion* y por haberla desplegado en su ya emblemático largometraje *Nightmare before Christmas* (*Pesadilla antes de Navidad*, Henry Selick, 1993). A pesar de ser realizado en Estados Unidos por la productora Touchstone Pictures, está considerado dentro de esa industria como un trabajo de autor y tratado como una producción independiente. Burton no dirigió esta película, pero sí la produjo y el universo está basado en un poema que él mismo escribió en los ochenta, cuando trabajaba como animador en Disney.

Burton es ilustrador y escritor, un narrador y guionista que ha logrado crear su propio universo discursivo y visual con señas de identidad reconocibles por todos. La relación que establecemos entre su trabajo y la *Escuela Checa* se basa en sus narraciones y el uso de la animación como medio para contar historias de adultos. Igualmente, el director es amante de la animación *stop motion* debido a lo táctil de la técnica.²⁶⁵

El universo de Burton, al igual que el creado en la *Escuela Checa*, en ocasiones se dibuja oscuro debido a sus vivencias personales, que han tenido un peso específico en sus creaciones:

Si algo ha caracterizado la filmografía de Burton en los últimos años, dejando a un lado los grandes presupuestos, y a las estrellas de Hollywood que han colaborado en sus últimos trabajos, es la relación de su cine con el espectador. Se trata de una conexión íntima y especial que el autor ha conseguido establecer gracias a su particular estética y la oscura forma de ver el mundo. Un universo coloreado por la cajita de acuarelas que acompañan al cineasta a todas partes, en el que unos personajes llenos de debilidades conectan irremediabilmente con el timorato niño que llevamos dentro.²⁶⁶

Burton, por lo tanto, nos acerca a su universo a través de decorados y marionetas que, en el inicio de sus producciones, como *Vincent* (Tim Burton, 1982), se alejaban de lo comercial. Sus temas, tal y como nos indican Panadero y Parra, nos trasladan a nuestro niño interior, al poder de la imaginación como reguladora de los miedos y de las capacidades de desinfectar a la propia infancia. Esta apuesta narrativa y artística lo acerca al estilo y orientaciones de Hermína Týrlová.

Alejados totalmente del circuito comercial y con un perfil de artistas plásticos además de cineastas, están los hermanos Quay. Nacidos en Pensilvania, son unos gemelos idénticos conocidos por haberle dado popularidad a las cabezas de porcelana Bisque, protagonistas de mucha de su filmografía. Los Quay abandonan Estados Unidos para asentarse en Europa atraídos por la cultura centroeuropea. Sus referentes artísticos y literarios muchas veces son polacos o checos y de entre estos últimos, concretamente, la figura de Jan Švankmajer, al que dedicaron la película *The Cabinet of Jan Švankmajer* (*El gabinete de Jan Švankmajer*, Timothy Quay, Stephen Quay, Keith Griffiths, 1987), un homenaje directo al creador checo. En esta película nos muestran un *wunderkammer* o gabinete de curiosidades que es

²⁶⁵ David G. Panadero y Miguel A. Parra, *Tim Burton. Diario de un soñador* (Madrid: Ediciones Jaguar, 2005), 182. [Fragmento Fuente: "Lo que me fascina de la animación en stop-motion es que es muy táctil", dice Burton. "Hay algo maravilloso en el hecho de poder tocar y mover físicamente a los personajes, y ver que su mundo existe realmente. (...)"].

²⁶⁶ David G. Panadero y Miguel A. Parra, *Tim Burton. Diario de un soñador*, 181.

descubierto por el maestro y su ayudante. Los gabinetes de curiosidades provienen de la Edad Media, siendo el de Olivero Forza de Treviso (en 1335), el primero que conocemos. Estos gabinetes podían ser desde muebles hasta estancias enteras donde se atesoraban objetos extraños provenientes de expediciones o viajes a lugares, por lo general, lejanos y/o considerados exóticos. En sus orígenes, estas colecciones eran un pasatiempo de príncipes, concretamente italianos; con el tiempo y muy acorde con el crecimiento de la burguesía, terminó siendo un hábito frecuente de las nuevas clases sociales con capacidad económica para viajar o, si no, para coleccionar.

Los Quay acertaron de lleno al homenajear la obra del maestro Švankmajer a través de un gabinete de curiosidades, ya que el checo maneja multitud de objetos y materiales que rediseña hasta obtener sus propios personajes. El uso de una amplia gama de objetos y materiales nos lleva a otro de los puntos en común que tienen los hermanos Quay con el creador checo. Ambos están interesados en la búsqueda de la *hapticidad* y la sinestesia. La acción de tocar es común en muchos de los filmes de los Quay, tal y como vemos en *Rehersals for extinct anatomies* (*Ensayos para una anatomía extinta*, Timothy Quay, Stephen Quay, 1988) donde un personaje de alambre se toca muy nervioso una prominencia en la cabeza. Esta acción guía todo el relato hasta prácticamente el final donde otro personaje sigue repitiendo el mismo gesto, esta vez, en su frente.



Figura 186. Fotograma de *This Unnameable Little Broom* (Timothy Quay, Stephen Quay, 1985)

En general, las texturas también son protagonistas en la obra de los Quay y no solamente por los materiales, sino también por la atmósfera que crean. Juegan con la cámara, desenfoicándola, moviéndola o generando estelas como en *Nocturna Artificialia* (Timothy Quay, Stephen Quay, 1979) donde las sombras nos acompañan durante el relato, como pasará casi veinte años después en la película *Tren de Sombras* (José Luis Guerín, 1997). Estas características combinadas con los materiales que filman, llevan su obra a una experiencia sinestésica que se completa con el uso que hacen del sonido y la música como los otros elementos esenciales en su trabajo.

Los filmes de estos gemelos traspasan unas de las acepciones para las adaptaciones literarias, es decir, aquellas operaciones apegadas a la noción de la ilustración o repetición visual de modelos narrativos específicos que, en principio, deben reconocerse en el formato fílmico. Sin ánimos de discutir los múltiples tipos de adaptaciones fílmicas y sus conceptos (transposición, es el que más nos gusta) ni los problemas de fidelidad/traición con respecto

al texto de partida, lo cierto es que si algo caracteriza la operación de los hermanos Quay es la más absoluta libertad para reinterpretar los textos literarios de base.²⁶⁷

A partir de *This Unnameable Little Broom* (Timothy Quay, Stephen Quay, 1985), basada en el antiguo y maravilloso *Poema de Gilgamesh*, texto épico mesopotámico sobre las peripecias del rey Gilgamesh de Uruk, las adaptaciones se orientan hacia una reestructuración libre, novedosa y muy apegada a sus decisiones estéticas y filmicas, por lo que sus procesos de trabajo son transmutaciones cinematográficas de la literatura donde prevalece el tratamiento de las imágenes mentales, tanto psicológicas como patológicas.²⁶⁸ Esta idea de la búsqueda de lo psicológico está relacionada con el Surrealismo y de nuevo, nos lleva al universo de Jan Švankmajer.

This Unnameable Little Broom (Timothy Quay, Stephen Quay, 1985) pertenece a un proyecto mayor que los creadores pensaban realizar como largometraje combinando danza, actores y animación. Sin embargo, consiguieron fondos para un pequeño cortometraje como muestra del proyecto, que finalmente no fue aprobado. En el cortometraje, los Quay representan al Rey de Uruk como un personaje a caballo entre un deforme Kásparek y un diseño de Heinrich Anton Müller, en el que también parecen basarse cuando realizan su posterior película *Rehersals for extinct anatomies* (Timothy Quay, Stephen Quay, 1988). A Müller, Friederich Schöder y Adolf Wölfli querían dedicarles este trabajo a los cineastas.

Pero, según cuentan los Quay, su timidez hizo que borrarán la dedicatoria en el último momento.



Figura 187. Dibujo de Heinrich Anton Müller.

Al antagonista de Gilgamesh lo realizan como un ser alado, híbrido entre humano y animal, muy parecido a la *Harpya* de Servais y al futuro *Sandman* de Paul Berry. Toda la película está llena de imágenes metafóricas o que representan algún tipo de vivencia personal de los cineastas. Por ejemplo, para la parte en la que Gilgamesh le envía a Enkidu,

²⁶⁷ Sergio Wolf, *Cine/Literatura. Ritos de pasaje* (Argentina: Paidós, 2001) y Robert Stam y Alexandra Raengo, eds *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation* (Estados Unidos: Blackwell Publishing, 2004)

²⁶⁸ Suzanne Buchan, *The Quay Brothers. Into a metaphysical playroom*, 43 y 44. [Traducción propia. Fragmento Fuente: "As almost all of the Quay's films after *This Unnameable Little Broom* are loosely based on literature, it is important to understand the particular features of how animation can be particularly suited to transposition of written texts that converge on a character's experiences of things and surroundings via cinematic imagery and sound(...) The Quay's cinematic transmutations of literature tend mainly to delve into the images of the mind, both psychological and pathological. "].

la prostituta, los hermanos Quay no realizan una figura de mujer, sino que, a partir de recortes, componen una silueta femenina combinada con un mueble con un cajón que guarda la trampa de Gilgamesh. Esta manera de creación de un personaje es también una característica de los cineastas, que siempre buscan componer alegorías a partir de su fuente de inspiración. De igual manera, acuden a su catálogo de imágenes personales para mejorar la creación de la atmósfera y de la narración, por ejemplo, en el caso del uso de una raqueta doblada sobre un alambre. Según los autores, es una imagen reproducida a partir de algo que vieron en su vecindario, durante su infancia.

Street of Cocodriles (Calle de los cocodrilos, Timothy Quay, Stephen Quay, 1986) es otra muestra de las fuentes literarias de las que parten los Quay y que, de nuevo, recombinan, transmutan y rediseñan con un magnífico pulso creativo y artístico. En este caso, parten del relato del polaco Bruno Schulz. En esta película,

está contenida la esencia Quay en su forma más pura: la destilación del íntimo temblor que recorre la literatura centroeuropea que, a través de la fragmentación, el aislamiento y una mirada disfuncional sobre la realidad, definirá los puntos cardinales de su país imaginario-Schulz, Robert Walser, Frank Kafka...-; la exploración de arquitecturas indescifrables por parte de una subjetividad amenazada; la coreografía de luces, ruina, polvo, cristales empañados y movimientos jamás dirigidos por la linealidad racional.²⁶⁹

Estas transposiciones fílmicas²⁷⁰ son parte de la singularidad de las creaciones de los gemelos cineastas. Buchan parte de una correspondencia que realizan los creadores con Chris Robinson para indicarnos que la manera en la que los Quay realizan la selección de sus escritos, es indicativa de sus fuentes y métodos interdisciplinarios:

El hecho de que podamos usar una fuente literaria, pero transponerla a un imaginario / sonoro real solamente sucede si sentimos intuitivamente que se puede transponer y posteriormente aumentarse, ampliarse. A lo largo de la historia, los músicos se han valido de fuentes literarias para componer poemas tonales, sinfonías e incluso ópera; y luego, sobre esa música, un coreógrafo crea un ballet, y sigue y sigue sobre ello.²⁷¹

Esta idea nos traslada a las películas de Balej, que, a pesar de utilizar narraciones no experimentales para llevarlas a cabo, sí que realiza las transposiciones desde un punto de vista personal, alejándose de la idea tradicional de representación del texto literario y, más bien, abriendo los caminos de la intertextualidad e interdisciplinarietà.

Si hablamos de que los Quay homenajean directamente a Švankmajer, también podemos incluir en este apartado a quien se sirve de los gemelos como inspiración, por lo que indirectamente, existe una influencia checa, siendo lo checo, doblemente homenajeados. En este caso, hablamos del director californiano, Fred Stuhr, encargado de realizar diversos videoclips para grupos como *Oingo Bongo*, *Sepultura* o *Tool*. Para estos últimos crea los videoclips de los temas *Sober* y *Prison Sex*, ambos del año 1993. Su estilo en estos últimos

²⁶⁹ Jordi Costa, *Tres conceptos para una hermandad ensimismada* en *Metamorfosis. Visiones fantásticas de Starewitch, Svankmajer y los hermanos Quay*, 115.

²⁷⁰ Términos como adaptación, ilustración, interpretación, traslación o traducción han formado parte del largo debate sobre la relación de la literatura llevada al cine. En este sentido, estamos de acuerdo con Sergio Wolf cuando plantea que el término transposición es el más adecuado porque “designa la idea de traslado, pero también la de trasplante, de poner algo en otro sitio, de extirpar ciertos modelos, pero pensando en otro registro o sistema.” en Sergio Wolf, *Cine/Literatura. Ritos de pasaje* (Argentina: Paidós, 2001) ,16.

²⁷¹ Suzanne Buchan, *The Quay Brothers. Into a metaphysical playroom* (Minnesota: University of Minnesota Press, 2011),43.

es más cercano a los Quay con relación al resto de su trabajo, con una línea más alejada de ellos. En *Prison Sex* (Fred Stuhr, 1993) el protagonista es un personaje conformado por un esqueleto metálico y una cabeza de muñeca. Se encuentra desmembrado y busca como rehacerse, preso de un monstruo con una apariencia muy similar al futuro *Slender Man* de los 2000.



Figura 188. Fotograma del videoclip *Sober* (Fred Stuhr, 1993)



Figura 189. Fotograma de *Street of Crocodiles* (*Calle de los cocodrilos*, Timothy Quay, Stephen Quay, 1986)

En el videoclip *Sober* (Fred Stuhr, 1993) la mezcla entre muñecos de *stop motion* y vísceras se repite como en *Street of Crocodiles* (Timothy Quay, Stephen Quay, 1986) que, como hemos visto, mezcla estos elementos viscosos con otros materiales. De esta manera se genera un gran contenido en *tactilidad visual*, tal y como comenzó a hacer Švankmajer cuando metía una lengua de verdad en cabezas modeladas con arcilla.



Figura 190. Fotograma de *Manny* (Adam Rosenberg, 2009)

A pesar de que la dirección del videoclip recae sobre Stuhr, el propio guitarrista de la banda, Adam Jones, es el encargado del diseño de los muñecos. Jones, además de músico, es artista y cuenta con experiencia en efectos especiales de maquillaje, lo que le ha procurado reconocimientos acerca del manejo de materiales. Esto se aprecia muy bien en los videoclips del grupo de música, de los que Jones siempre forma parte.

En *Sober* (Fred Stuhr, 1993) el personaje principal acaricia una especie de intestino delgado que pasa por una cañería, mezclando el metal y la carne al igual que los Quay hacen en *Street of Crocodiles* (Timothy Quay, Stephen Quay, 1986) cuando el reloj cárnico escupe

tornillos o el aprendiz de sastre acaricia vísceras. Stuhr, por lo tanto, toma en referencia directa dos acciones de filmes de los Quay, que, a su vez, remiten a Švankmajer.



Figura 191. Fotograma de *Crooked Rot* (David Firth, 2008).

Seguimos en Estados Unidos cuando nos topamos un cortometraje que nos traslada a una buhardilla o sótano abandonado en el que asistimos a la destrucción del personaje principal. Se trata de *Manny* (Adam Rosenberg, 2009), donde una cabeza de maniquí masculina es despojada de su naturaleza para convertirse en una marioneta a merced del dinero que lo destruye desde su interior. El uso del maniquí y la atmósfera que crea, con un espacio sucio y poco cuidado, nos trasladan a *Klub odlozenych* (El club de los descartados, Jiří Barta, 1989).

La historia de autodestrucción en la que el personaje pierde su pelo y adquiere una boca móvil y globos oculares, contiene una clara influencia de Švankmajer. Las acciones de mutilación del maniquí nos remiten a la parte más táctil-visual que encontramos en el *stop motion* checo. La boca es cosida desde el interior, mientras es perforado el plástico con el que está hecho. La cabeza se trata como carne que se rasga, se cose y se perfora, resultando una escena perturbadora e inquietante. Sentimos el dolor de la carne cosida que, junto al sonido, proporciona el despliegue de la sinestesia.

En la segunda parte de la película, asistimos a la destrucción total del personaje que acaba ardiendo tras una combustión espontánea en sus ojos, que, intuimos, proviene de su interior. El fuego quema el plástico sin ser una simulación, asistimos a la quema del maniquí en directo para pasar a la tercera y última parte en la que descubrimos la causa que ocasiona tal caos: el dinero, que no se vio afectado por todo este proceso y abandona el lugar en busca, quizás, de otro elemento que pervertir y destruir.

Este cortometraje que tuvo mucho éxito en Internet, es un claro homenaje al británico *Crooked Rot* (David Firth, 2008). La película, mucho más experimental que su homenaje, narrativamente hablando, tiene como protagonista una cabeza de maniquí y diversos objetos que el propio director indica haber encontrado en el patio trasero de su casa. Esto lo inspiró para incursionar en la técnica de la animación *stop motion*. Algunos planos donde se dibujan las texturas nos trasladan a los primeros trabajos audiovisuales de Švankmajer como *Johann Sebastian Bach: Fantasia G-moll* (Jan Švankmajer, 1965). Más directo y literal es el apunte que realiza Firth con respecto al creador checo cuando formula una secuencia en la que dos cabezas mantienen un diálogo a través de un tubo, recordando así a *Možnosti dialogu* (*Dimensiones del diálogo*, Jan Švankmajer, 1982). La atmósfera perturbadora de

Crooked Rot (David Firth, 2008), nos traslada a la animación checa más inquietante que analizamos en la época de los últimos coletazos del Comunismo.



Figura 192. Fotograma de *Viscera* (Lauren Morrison, 2014)

El uso del cuento de hadas como medio para crear una metáfora que sirva de denuncia es algo que también está en algunas de las animaciones checas, sobre todo en la época final de Trnka y en la obra de Švankmajer. Siguiendo esta idea, nos encontramos con el cortometraje *Viscera* (Lauren Morrison, 2014), un trabajo de graduación de la escuela Cal Arts. Esta película en la que se mezcla la producción con actores con la animación *stop motion*, nos cuenta la vida de las vísceras, ahora humanizadas y trasladándose a viviendas. En el cortometraje se nos descubre el origen de los alimentos cárnicos, que consumimos ignorando su procedencia o procesamiento. El cortometraje no solamente nos habla de una posición ante la industria cárnica sino, también, de ese modo casi irreflexivo de consumo de nuestra sociedad, sin preocuparse ni del modo en que lo hace ni de donde provienen los alimentos que devora. No existe un consumo responsable por nuestra parte y tampoco queremos tenerlo porque, de ser así, nos veríamos privados de muchas cosas y tendríamos que asumir responsabilidades y compromisos de largo alcance dignas de corredores de fondo. En cuanto a la estética que maneja Morrison, estamos frente a un ambiente muy cuidado y detallado para crear una atmósfera opresora y oscura que en conjunto con la animación de las vísceras (un elemento que no se supone tenga vida propia, por lo que perturba en su acción), nos resulta inquietante. La metáfora y la humanización se elaboran con un alto sentido de crítica ante algunos de nuestros hábitos y el modo casi inconsciente en los que los defendemos y mantenemos.

Con un perfil similar a los Quay o al británico Morgan, nos encontramos con Christiane Cegavske, artista plástica que dentro de sus creaciones también tiene producción audiovisual. Su película *Blood Tea and the red string* (Christiane Cegavske, 2006), cuyo personaje principal es un ratón, claro homenaje al conejo de *Neco z Alenky* (Alicia, Jan Švankmajer, 1988), nos sumerge en una historia similar a la de los cuentos de hadas para hablarnos de la lucha de clases que se debate la posesión de una muñeca. Este largometraje consta de una atmósfera que nos traslada directamente a Švankmajer o a la primera Týrlová cuando nos presenta a la araña que acecha a Ferda, la hormiga heroína. Los decorados están muy bien realizados y no ocultan su origen artesanal, recordando en ocasiones a los bosques de Trnka o los paisajes creados por Zeman.



Figura 193. Fotograma de *Blood Tea and the red string* (Christiane Cegavske, 2006)

El conocimiento que tiene Cegavske de la obra del checo Švankmajer se deja ver en el cortometraje de acción real titulado *The doll maker* (*El titiritero*, Christiane Cegavske, 2006), en el momento en el que el personaje se disfraza de pájaro para llevar a cabo su alquimia. Aunque no es de animación, se ve en este trabajo un esfuerzo de afinidad con la obra del director checo. El esfuerzo, sin embargo, fue en vano porque este cortometraje, a diferencia del largo, *Blood Tea and the red string* (Christiane Cegavske, 2006), no resultó ni tan interesante ni tan arriesgado como muchas de las producciones de Švankmajer, al no presentar un buen ritmo ni una atmósfera adecuada. El resultado devino, más bien, en un álbum de acciones e imágenes que obsesionan a la directora como el coser, la creación o la búsqueda de las muñecas y la hora del té de Alicia.

Tras el análisis de algunas de las influencias de directores y creadores de Estados Unidos o Inglaterra, notamos que en el ámbito americano se ha tomado en cuenta lo inquietante y lo perturbador como sello de identidad. El uso de la metáfora está presente, pero es algo muy complejo de manejar y no acaban de solucionarlo como los checos, a excepción de los Quay. Es interesante el manejo que se hace de los muñecos, desmembrándolos o recosiéndolos siempre con el fin de inquietarnos ampliando las lógicas del extrañamiento del espectador:

El muñeco, en cualquiera de sus variantes, desde la marioneta al maniquí, es por definición un sujeto siniestro, una forma humana unánime a la que nos empeñamos en confundir con una persona real. Son por ello fundamentales en la representación del mundo, en el teatro, la religión, el juego y el arte.²⁷²

Sin embargo, como hemos visto, los checos manejan marionetas y muñecos sin ánimo de inquietarnos, sin la intención específica y direccionada hacia ese fin porque para ellos, no resultan elementos perturbadores en absoluto.

7.3. Esporas checas en Latinoamérica y Oriente.

El universo de lo inquietante, de la fuerza narrativa y ancestral de los mitos y de las metáforas como la operación rompedora de lógicas de pensamiento anquilosadas son temas que se manejan universalmente y que en multitud de ocasiones solamente tienen viabilidad a través de pequeños proyectos independientes. Como hemos analizado, en el caso checo, su “estilo” diferenciador en cuanto a la estética está relacionado con el uso de materiales, la tactilidad visual y la atmósfera oscura, que ellos no reconocen como

²⁷² Andrés Hispano, «Quien deja crecer al extraño, catálogo Metamorfosis», en *Visiones fantásticas de Starevitch, Švankmajer y los hermanos Quay* (Barcelona: Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, 2014), 55.

diferenciador, extraño o singular. Como hemos expuesto a lo largo de nuestra investigación, estos rasgos conforman sus temáticas, estilos y atmósferas y, de una u otra manera, se entienden desde los procesos y acontecimientos históricos, políticos y culturales del país. Evidentemente, en cualquier lugar del mundo, los períodos dictatoriales o las condiciones inestables de la democracia son situaciones que cambian la fisonomía y transforman profundamente las sociedades que los viven. Quizá por estas inestabilidades, se fortalecen los rasgos identitarios que pasan por la lengua, la tradición oral, narrativa y literaria, o la fuerza de la imaginación y de la creatividad para afrontar y canalizar esos procesos externos que terminan por intervenir en nuestros espacios privados.

México es uno de estos países cuya cultura parte del sincretismo entre la tradición católica y la cultura precolonial, entre relatos ancestrales y voces europeas. De esta relación, se distingue el tratamiento y concepción de la muerte, que nada tiene que ver con la europea o, en según qué países, con el resto de Latinoamérica. Esto proporciona a sus creadores ideas diferentes y puntos de vista diversos acerca de temas que bajo la tradición judeo-cristiana jamás habrían tenido lugar. Además de esto, en México se localiza una tradición importante de marionetas; allí está, junto al de Tlaxcala, el museo dedicado a ellas en la ciudad de Puebla, donde podemos observar no solamente marionetas provenientes de la etapa colonial, sino de anteriores.

Estos rasgos, unidos a la gran carga manual y artesanal que caracteriza al país, hace que muchos de sus creadores se interesen por la animación *stop motion*, como ocurre con Guillermo del Toro, que, actualmente, quiere crear en Guadalajara un nuevo punto de creación de esta técnica. Por estas razones, en esta sección nos interesa trabajar la relación entre los checos y los creadores mexicanos.

Actualmente, existen varios estudios y creadores especializados en *stop motion*. Uno de ellos es Kraneo Studio, dirigido por César Cepeda cuyas ideas en la producción concuerdan mucho con las producciones checas. No le interesa el *stop motion* altamente comercial, y las historias que nos cuenta, en ocasiones, tienen que ver con la tradición mexicana. En su cortometraje *Raíz y Mañana* (César Cepeda, 2019), que fue utilizado como imagen del festival Pixelatl²⁷³ del mismo año, nos habla del reencuentro con sus raíces generacionales, que entiende como vitales para entender y valorar la identidad propia, familiar y cultural.



Figura 194. Fotograma de Raíz y mañana (César Cepeda,2019)

²⁷³ El Festival Pixelatl es un festival de animación, videojuegos y cómic realizado por una asociación mexicana con el mismo nombre, fundada en 2011 con el objetivo de promover la creación y difusión del audiovisual y extender su público dentro y fuera de México. El Festival Pixelatl tiene carácter anual y se celebra en México.

Para ello, considera los modismos, la gastronomía o el lenguaje que conforman la extensa y variadísima cultura mexicana que se asienta y comprende mejor gracias al papel mediador del arte. Por ello, lo relevante es reflejar todos estos aspectos identitarios en la película, a través de personajes que representan a sus ancestros.²⁷⁴

La idea de preservar la cultura a través del tiempo se nos muestra a través de un anciano que tras su muerte se convierte en un venado blanco, transformación que para ellos representan

las enseñanzas que se preservan y toman un giro diferente para poder preservarse. (en el corto el venado) es la resurrección del abuelo que pasa a mejor vida y vuelve en forma de venado para poder seguir con un nuevo ciclo y conservando la esencia de sus enseñanzas.²⁷⁵

Este interés en la búsqueda y preservación identitaria es un rasgo común con las animaciones checas, así como el uso de la metáfora como operación retórica para mostrarnos el desarrollo de una idea, un concepto o un modo de ser, lejos de la mera representación de un personaje y sus entornos.

Otros de los puntos en común que suelen trabajar desde el estudio mexicano Kraneo es el uso de los materiales y la importancia de la animación *stop motion* como medio artesanal, que ayuda a que los espectadores podamos experimentar a través de la pantalla lo mismo que los creadores, que manipularon y crearon los entornos y personajes. En *Raíz y Mañana* (César Cepeda, 2019), el personaje del abuelo está realizado con siliconas y telas, trabajando estos tejidos a mano y vistiendo a los muñecos como si se tratara de marionetas, sin importar la caída o las arrugas que puedan surgir durante la animación. En el caso concreto del personaje del abuelo, el vestuario fue realizado a escala usando los bordados típicos de algunas regiones de México, algo importante para mostrarnos al público, parte de su identidad cultural.



Figura 195. Personaje del anciano de Raíz y mañana (César Cepeda,2019) realizado por Marko Silva, Ángel Meléndez,Ximena Salazar, Viridiana Luna y César Cepeda.

²⁷⁴ Marko Silva(modelador en Kraneo Estudio), correo electrónico con la autora, agosto 2020.

²⁷⁵ Marko Silva(modelador en Kraneo Estudio), correo electrónico con la autora, agosto 2020.

La narración de *Raíz y Mañana* (César Cepeda, 2019) se nos hace a través del relato como medio de transmisión cultural, que es ensalzado hasta localizarlo como primer paso de la creación identitaria:

Al principio fue el relato.
Y el relato nos dio cooperación e identidad.
Y nos dio cohesión y sentido.
Nos hizo personas y, como personas, comunidad.
Luego vinieron las verdades.
Piedras, templos, murallas.
Separamos lo bueno y lo malo [nosotros y ellos]
La evidencia dejó de ser medida de lo cierto.
Quedando prejuicios y miedo a los demás.
Y dejamos de escucharnos. Dejamos de encontrarnos.
Cual monólogos simultáneos, sólo oímos nuestro eco.
Y caminamos en círculos - atrapados en el espejo.
Pero estamos enraizados: aún somos humanos.
Tenemos el relato para romper solipsismos
Volver a encontrar lo que ya somos.
Por eso: ni piedras, ni murallas, ni edificios.
[ni ciudades culturales, ni barrios "creativos"]
Más bien nuevos relatos, que son camino hacia el otro,
como un abrazo ofrecido
Para sincronizar corazones en un mismo latido.
Porque de algún modo, en cada buena historia estamos todos.
Por eso el relato es raíz.
Y es mañana: Al morir quedarán los relatos.
Y en ellos, nosotros.²⁷⁶

Este texto de carácter fundacional de la palabra nos traslada a la época de los teatros checos donde el relato-en tanto voz, eco del pasado, modo de secuenciar la historia, de hablar- se utilizaba también como medio transmisor de la cultura y se establece como nexos común entre esta creación mexicana y la *Escuela de Stop Motion Checo*.

Este uso de fábulas como medio de narración, también lo encontramos en *Prita Noire* (Sofía Carrillo, 2011), cortometraje mexicano que cuenta la historia de dos hermanas que viven encerradas y una somete a la otra. La historia no está basada en relato alguno, pero nos habla acerca de la niñez y del ser adulto, así como también de romper fronteras e ir más allá para conocer y ampliar la mirada. Técnicamente, estamos frente a un *stop motion* cuyo personaje principal es una marioneta con heterocromía que se mueve en un entorno real con su hermana "humana" como personaje secundario. La mezcla entre imagen real

²⁷⁶ Autor desconocido, texto creado para el festival *Pixelatl* por la propia organización, enviado a la autora como correo electrónico a través de Marko Silva (modelador en Kraneo Estudio), en marzo del 2020.

y la marioneta resulta inquietante, ya que ambas comparten la misma prisión estando atrapadas en una botella, con la única compañía de las arañas que las visitan.



Figura 196. Fotograma de La Casa Triste (Sofía Carrillo, 2013)



Figura 197. Fotograma de XX
(Karyn Kusama, St. Vincent, Roxanne Benjamin, Jovanka Vuckovic, 2017)

La Casa Triste (Sofía Carrillo, 2013) nos cuenta la historia de una familia a través de un gabinete de curiosidades, con el que viajamos a tiempos pasados. La película es un relato melancólico de vivencias familiares, narrada por medio de figuras de porcelana, objetos y muñecos que nos trasladan sus alegrías y tristezas. La atmósfera está construida de una manera brillante, las imágenes se apoyan en el sonido acercándonos esa tristeza adelantada en el título. Una cabeza de muñeco llora, la taxidermia de un visón se asusta y un sapo disecado toca el acordeón para hablarnos de amor y muerte. La cabeza de muñeco que representa la casa en donde suceden los hechos, nos lleva directamente a los Quay y en ocasiones, a *Jabberwocky* (Švankmajer, 1971). El baile entre figuras de porcelana y el desplazamiento por el mueble rememora nos retrotrae al trabajo de Týrlová, con las figuras vivientes que utiliza para trasladarnos sus fábulas. Esta directora también es mencionada en la película *El corazón del sastre* (Sofía Carrillo, 2014) cuando la directora parte del mundo textil y muñecos mexicanos para contarnos la historia, valiéndose de los mismos recursos que en *Kalamajka* (*kalamajka*, Hermína Týrlová, 1.957) o *Nepovedený panáček* (*Badly made Toy-man*, Hermína Týrlová y K.M.Walló (1.951).

La humanización de esta casa triste parece que sirvió de inspiración a Sofía Carrillo cuando se ocupa de realizar los segmentos animados de la película *XX* (Karyn Kusama, St. Vincent, Roxanne Benjamin, Jovanka Vuckovic, 2017). En ellos, las muñecas de porcelana y objetos son los encargados de guiarnos por una estancia inquietante. A través de este paseo perturbador, se nos muestran ciertos relatos rodados en imagen real con actores que componen el largometraje. En este trabajo, la casa es literalmente un decorado con

rostro que recorre el espacio. Estos segmentos animados nos remiten de nuevo a los Quay y a Švankmajer, evocando doblemente la *Escuela Checa de stop motion*. Cabe destacar que estas películas carecen de diálogos siendo un narrador externo el que nos cuenta la fábula. Con todo, la directora rompe esta forma de narración en *Cerulia* (Sofía Carrillo, 2017) donde crea a una marioneta que sí habla en partes, aunque los susurros y las voces en *off* siguen teniendo presencia.



Figura 198. Fotograma de *La Noria* (Karla Castañeda, 2012)

Los personajes de *Cerulia* (Sofía Carrillo, 2017) nos guían hacia el trabajo de otra directora mexicana, Karla Castañeda, que años antes realiza *La Noria* (Karla Castañeda, 2012) con unos personajes muy similares a los que crea Jan Balej. Los personajes, como en casi toda la filmografía *stop motion* checa, carecen de sincronización labial. La atmósfera que crea la cineasta es opresiva y la historia, acerca de la muerte de un hijo, se nos cuenta como una alegoría en la que el muerto nos calma ante su partida.

La casa lobo (Joaquín Cociña y Cristóbal León, 2018) es el título de una película chilena basada en la historia real de la Colonia Dignidad, una secta dirigida por el nazi alemán Paul Schäfer que gozó de total impunidad gracias a su colaboración con la dictadura de Pinochet. En esta colonia, los niños sufrían abusos de todo tipo, algunos murieron y dos consiguieron escapar. De una huida es de lo que nos hablan Cociña y León, a través del personaje ficticio de María que se adentra en el bosque para toparse con una casa habitada por unos cerdos. Aquí comienzan las alegorías y lo onírico gracias a un cuasi plano secuencia en el que el narrador en *off* somete y presiona a María, como Schäfer habría hecho con cientos de niños. El ambiente inquietante, el Surrealismo y los personajes angustiados, violentados o desconcertados nos trasladan al universo de Švankmajer. Técnicamente, la animación se realiza por todas las superficies y no se acota al movimiento de objetos y personajes, sino que también se interviene el espacio con pintura animada, dando como resultado una suerte de collage en movimiento. Es una película de denuncia, que trata un tema tenebroso como una fábula y nos lo presenta con la misma oscuridad visual, estableciendo así una relación lógica entre lo narrado y lo que se nos muestra, al igual que hace Jan Balej. Porque algo inquietante y perturbador debe presentarse al espectador en su visibilidad de lo oscuro y de la misma manera que lo colorido, en principio, nos puede presentar la dimensión positiva de las experiencias. Sin embargo, lo importante en este caso es la posibilidad de mostrar/visibilizar la oscuridad, la angustia, las angustias, etc., con la misma fluidez visual conducente a la claridad de nuestras experiencias mediadas por el arte.

La influencia de la animación *stop motion* checa ha llegado a creadores tan lejanos geográficamente y, al mismo tiempo, tan cercanos a sus líneas estéticas y cruces artísticos que, por momentos, sus historias aparecen como extrañas y erráticas en este breve recorrido por la historia de la recepción y de las influencias.



Figura 199. Fotograma de La casa lobo (Joaquín Cociña y Cristóbal León, 2018)

En una de las conversaciones que mantuvimos con el escritor y guionista Edgar Dutka, nos habló de que la animación *stop motion* checa había trascendido tanto que hasta un japonés había viajado a Praga para aprender acerca del cine de animación de títeres. Esta anécdota la escuchamos en diversas conversaciones y se relacionaba a este japonés con la película de cristal soplado de Zeman y la impresión que le había causado; asimismo, en ocasiones se le vinculaba con Trnka.

Al investigar acerca de este japonés misterioso, llegamos a conocer la figura del creador nipón Kihachiro Kawamoto. Su influencia checa nada tiene que ver directamente con el vidrio soplado de Zeman, pero sí está relacionado con Trnka.



Figura 200. Fotograma de Hanaori (The Breaking of Branches is Forbidden, Kihachiro Kawamoto, 1968)

Kawamoto crece en un entorno en donde las marionetas le son cercanas y, al igual que Týrlová, ayuda a su familia en la creación de pequeños teatros donde aprende a realizar muñecos. Su interés por la creación de marionetas en conjunto con el descubrimiento de las películas de Trnka lo llevan a trabajar con el pionero de *stop motion* japonés, Tadahito Mochinaga.

En la década de los 60 viaja a Praga, donde vive un año para aprender de Jiri Trnka la animación con muñecos. El maestro Trnka lo anima a crear sus propias historias basadas en su cultura oriental. Tras su vuelta a Japón, realiza su primer filme independiente titulado *Hanaori* (The Breaking of Branches is Forbidden, Kihachiro Kawamoto, 1968). Su estilo está

basado en las formas del teatro japonés como el Bunraku, el Noh o el Kabuki.²⁷⁷En su filme *Hanaori (The Breaking of Branches is Forbidden)*, Kihachiro Kawamoto, 1968) observamos los fondos a modo de grabados japoneses, de la misma manera en la que Zeman componía sus planos basándose en pinturas persas. Los personajes, en ocasiones, se sitúan frente a la cámara a la manera de la técnica *semi-plástica* checa.

Su relación con tierras checas prosigue, y en la década de los 90 vuelve a los estudios Trnka para rodar *Ibara hime matawa Nemuri hime* (Kihachiro Kawamoto, 1990).

Algo más alejado de Japón se sitúa Stanislav Sokolov, creador ruso. Su filme *Bolshoy Podzemnyi Bal (Big underground ball)*, 1987) se basa en cuentos de Hans Christian Andersen, y reelabora la historia en torno a la lucha entre la luz y la oscuridad. Este mediometraje se realiza justamente después de la Perestroika, que trataba de revitalizar la economía y el sistema arrojando algo de luz tras la era de Brezhnev, y que, finalmente, no funcionó. El empleo del cuento como metáfora y alegoría acerca de la dualidad de lo bueno y malo en la época que fue creada, nos recuerdan a las obras checas. Esta película de marionetas, en concreto, nos retrotrae a las obras de Trnka, con personajes detallados y animados con mucha fluidez, aunque con decorados simples.

²⁷⁷ «Kawamoto Kihachiro, 1925-2010», British Film Board, acceso el 25 de agosto 2020, <https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/comment/obituaries/kawamoto-kihachiro-1925-2010>

CONCLUSIONES

Los libros me han enseñado, y de ellos he aprendido que el cielo no es humano en absoluto y que un hombre que piensa tampoco lo es, no porque no quiera sino porque va contra el sentido común. Bajo mis manos y en mi prensa expiran libros preciosos y yo no puedo detener ese flujo. No soy sino un tierno carnicero. Los libros me han enseñado el placer y la voluptuosidad de la devastación, soy feliz cuando diluvia, me encantan los equipos de demolición, paso horas y horas de pie mirando cómo los dinamiteros hacen saltar por los aires manzanas enteras, calles enteras, como si hinchasen neumáticos gigantes, devoro con los ojos el primer segundo, cuando se levantan los ladrillos y las piedras y las vigas y un momento después las casas caen suavemente como vestidos desabrochados que se deslizasen por el cuerpo, como un transatlántico que se sumergiese en el mar tras la explosión de las calderas. Me quedo inmerso en una nube de polvo y en la música del crujido y pienso en mi trabajo y en el hondo subsuelo donde se halla mi prensa con la que llevo trabajando treinta y cinco años, a la luz de las bombillas eléctricas y oyendo el pisoteo en el patio por encima de mi cabeza, el ruido de los cuernos de la abundancia que vierten sus tesoros desde el cielo, el contenido de sacos y cajas de madera y de cartón, vaciado a través de un agujero en medio del patio que da a mi subsuelo, papel viejo, flores marchitas de las floristerías, papel de empaquetar de los grandes almacenes, programas viejos y billetes y envoltorios de helados, grandes hojas manchadas de pintura, montones de papel chorreando sangre de las carnicerías, recortes de película de los laboratorios fotográficos, el contenido de las papeleras de los despachos, mezclado con cintas usadas de máquinas de escribir, ramos de flores que celebraron el cumpleaños o la onomástica, a veces una bala de periódicos con un adoquín en el interior que alguien habrá metido allí para que el papel pesara más, o cuchillos y tijeras, martillos y alicates, tajaderas de carnicero y tazas con manchas negras de café seco, mustios ramos de novia y coronas fúnebres de plástico de colorines.

Bohumil Hrabal, *Una soledad demasiado ruidosa*

Al inicio de la presente investigación, nos planteamos establecer y analizar las características del conjunto de producción *stop motion* checa que denominamos como *Escuela Checa de Stop Motion*. Partiendo de las peculiaridades que nos proponen ciertos autores, tal y como hemos expuesto en la introducción, ahondamos en ellas, teniendo en cuenta el campo intelectual de lo checo.

Antes de adentrarnos en la particularidad checa, realizamos un acercamiento a la animación *stop motion*. Descubrimos entonces que existen muestras previas de este tipo de animación localizadas en segmentos de cine de acción real. Apoyándonos en el término de *pre-animación* proponemos el término *proto-stop motion*, redibujando así una historia propia de la animación *stop motion*.

La animación *stop motion* es una técnica animada perteneciente al cine de animación, mediante la cual podemos plasmar cualquier género narrativo. Como cualquier otro arte, evoluciona gracias a los avances científicos y tecnológicos, pero, al igual que el cine con actores, es portadora de la sociedad del momento y su género depende de las preocupaciones o inquietudes de quienes dirigen estos filmes. Es importante resaltar el papel que las artes tienen como testigos de un momento histórico y cómo los artistas nos trasladan su realidad. Ningún autor está fuera de su época, tal y como queda demostrado a través del caso checo.

La animación *stop motion* se establece como medio independiente al cine de acción real, a partir de películas animadas con marionetas. Paralelamente a la producción dedicada a los efectos especiales hollywoodienses, surgen filmes cuyos protagonistas son marionetas creadas para convertirse en protagonistas de un guion que fue preparado para ser contado a través de ellas. A partir de este momento, la producción específica de animación *stop motion* con marionetas comienza a darse de manera prolífica en países centroeuropeos o del Este, concretamente en la República Checoslovaca.

La cultura checa ha estado sufriendo devenires identitarios desde hace más de doscientos años, lo que ha influido enormemente en sus creaciones. Gracias a sus teatros ambulantes de marionetas vemos la defensa de la lengua, que aparece como garante de un modelo identitario; modelo cruzado, interrumpido, cuestionado, pero siempre defendido. A este dolor de lenguas le seguirá la imposición de otra cultura durante la invasión nazi ante la que los checos responderán reivindicando su lengua y afianzando su cultura. Tal y como nos cuenta Homi Bhabha, las lenguas dominadas siempre buscarán caminos para seguir hablándose. Esto se puede trasladar también a la conservación de la cultura checa que, de tan dañada y mutilada, ha tendido -y seguirá haciéndolo- a volver sobre ella para fortalecerse.

Aunque en 1918 se crea Checoslovaquia, la independencia del pueblo checo pende de un hilo muy fino con vaivenes debido al ascenso del nazismo y la Segunda Guerra Mundial. Todo esto fomenta una búsqueda constante de identidad y acaba dando cabida al sistema comunista que se asienta fácilmente en el país como protector de una cultura propia. Esto hace que los teatros cambien su modo de ser y se pierda la itinerancia en pro de unos teatros físicos y fijos, donde los temas representados son acotados y las licencias que se podían tomar en la calle, ya no suceden con facilidad. Sin embargo, las representaciones teatrales siguen siendo muy populares y los checos acuden con asiduidad ocasionando que el público quiera acceder a la oportunidad de crear sus propios teatros particulares y la producción teatral da un giro. Los artistas, artesanos e intelectuales vinculados a este arte, además de dedicarse a su trabajo en los teatros, comienzan a diseñar pequeños teatros y marionetas seriadas para acercar este arte al pueblo checo.

Todas estas idas y venidas identitarias, en conjunto con la fuerza del arte dentro de la cultura checa, forjaron en el caso de la animación *stop motion* un arte único donde confluyen siglos de historia. Asimismo, el apoyo estatal para el fortalecimiento de una

cultura propia bajo un sistema comunista propició la creación de producciones libres de preocupaciones de venta en un mercado, generando películas de autor con un fuerte valor artístico y artesanal. Alejadas de lo comercial, las películas de animación checa han sido portadoras del imaginario artesanal que define al S. XX.

Los temas tratados en las representaciones de teatros de marionetas checos ponen de manifiesto, también, una gran tradición literaria, ya que adaptan textos literarios clásicos y personajes relevantes como *Fausto*, de origen alemán, o *Don Juan*, de origen español, para representarlos en su país. Los personajes protagonistas de estos teatros cobran gran trascendencia y ayudan a trasladar ideas al pueblo, así como a ironizar acerca de la situación del país. Estas marionetas son identitarias del pueblo checo y cambian junto a su sociedad, como, por ejemplo, *Kašpárek*, que evoluciona de manera paralela al pueblo checo. Esta figura que durante un tiempo se convertirá en héroe nacional la veremos de nuevo más adelante a través de *Spejbl y Hurvínek* o en la gran pantalla a través de la hormiga *Ferda*. Esto potencia la idea de que el pueblo checo necesita ser representado para afianzar así su identidad colectiva.

La evolución del teatro no solamente la vemos en su organización, temas representados o en su asentamiento, sino también en su estilo visual. Las marionetas se van estilizando cada vez más, alejándose de la tradición del teatro barroco que tuvo una fuerte influencia en el teatro checo. Las marionetas cobran tal importancia como personajes populares que traspasan la frontera teatral y acaban haciendo apariciones en el cine animado, al que saltarán posteriormente como actores principales en las producciones de *stop motion*. El diseño y la ejecución de los personajes en las animaciones *stop motion* son las mismas que en los teatros populares: los muñecos se alejan del realismo y huyen de la copia fidedigna del ser humano para deformarse y dejar al descubierto su creación realizada con gubia. Son personajes sencillos y su vestuario, al igual que en los espectáculos teatrales, se realiza sin ninguna preocupación acerca del movimiento que puedan ocasionar las telas durante la animación. Sus expresiones faciales carecen de variedad, tratándose de personajes sin habla, cuya personalidad se hace presente a través de su actuación corporal, de la misma manera que ocurre con las marionetas en el teatro.

Los inicios de la animación *stop motion* checa se asientan, por un lado, gracias al contacto de los artistas con el teatro de marionetas, como vemos que sucede con *Skupa*, además de por una predilección personal surgida a partir de un oficio popular en el país como es el de titiritero, como en el caso de *Týrlová*. Los checos se crían entre teatros caseros y muñecos de madera, y la aparición del cine hace lógico el protagonismo de las marionetas en la pantalla. Sus héroes de infancia eran originariamente de madera, lo que hace más comprensible su representación tridimensional en el cine.

El cierre de las escuelas superiores por parte de los nazis pone de manifiesto la importancia de las artes a nivel cultural. Asimismo, ocasiona que, tras ser forzados a trabajar para los nazis, muchos artistas se unan para la creación de cine y, desde el campo audiovisual, reivindicar una cultura propia. El valor que se le da a las artes provoca que, desde el campo audiovisual, se demanden artistas plásticos como los ojeadores externos de una industria, la de la animación, recientemente despegada. Este hecho hace que artistas como *Jirí Trnka* den el salto al audiovisual, y con ello comience el germen de la animación *stop motion* en el país.

La animación *stop motion* checa prolifera enormemente a partir de la década de los

50 gracias al apoyo estatal. Dentro de los temas tratados en estas décadas abundan las películas basadas en la literatura checa, en parte debido a su búsqueda por adquirir un asentamiento de su cultura que se ha visto atacada durante décadas. De la misma manera que la marioneta Kašpárek cambió su tono, la animación checa, al dejar atrás el yugo alemán, también cambia su producción animada para dar paso a contar sus propias historias. Como contrapunto, las historias de las películas *stop motion* estuvieron exentas de vanguardismos en este período, ya que no debían promover o dibujar ideas de descontento frente a lo establecido políticamente. Esto ocasionó, en cierto período, filmes animados cuyos temas debían basarse en temáticas de la cultura checa. Todo debía girar alrededor de su identidad, arte y cultura. Cuando el sistema comunista se hace autoritario, la censura provoca en los artistas un sentimiento pesimista que se ve reflejado en los temas que tratan y, en ocasiones, se traslada al plano estético. Los temas, que en un inicio están destinados a un público infantil, van cambiando hasta producirse casi toda la totalidad de filmes para un público adulto. El humor y la ironía se esconden bajo los trabajos de los cineastas para denunciar ciertas situaciones, ya que deben burlar la censura. Sin embargo, al acabar este período siguen manteniendo este humor para seguir denunciando situaciones con las que no están de acuerdo en su nueva realidad. Como contraparte, durante este período, la experimentación artística y técnica fue profunda. En ocasiones, la falta de recursos materiales hizo que los creadores de cine *stop motion* checos desarrollaran sus propios elementos y procesos, dando lugar a nuevas técnicas, como por ejemplo la *animación semiplástica*, muy popular entre las creaciones checas. Además, crearon una manera única de hacer animación *stop motion*, traspasando lo cinematográfico y fusionando la cultura con la técnica, en una lógica de producción interna donde los materiales y objetos utilizados dialogaban con su cultura, tal y como vimos en el caso de Týrlová.

En la actualidad, la producción ha bajado enormemente. En primer lugar, por la falta de demanda de cortometrajes que ya no están presentes como proyecciones previas a los largometrajes en el cine, además de carecer de apoyo económico para su producción. En segundo lugar, porque el cine no es algo completamente estatal y debe buscar financiación externa, coproducciones o inversiones privadas. Esto ha ocasionado que el grueso de la producción vaya a la publicidad y a las series que, gracias a la Televisión Checa, pueden salir adelante. Algunos directores checos, como Balej o Klimt, apuestan por la realización de largometrajes, que conlleva un esfuerzo titánico ya que deben estar continuamente en búsqueda de financiación, pero su producción se ha visto menguada. Una manera de poder llevar a cabo estas producciones ha sido a través de largometrajes episódicos en los que participan varios directores. Esto proporciona a los cineastas la oportunidad de dirigir sus propias historias sin tener que destinar mucho tiempo a la etapa de búsqueda de financiación y pueden obtener un largometraje, único medio que hoy en día se puede distribuir en salas de cine. Esto pone de manifiesto la necesidad del apoyo estatal a la cultura y el cine para generar mayor número de producciones de calidad.

La cultura checa no solamente se ve reflejada en los temas que trata, sino también en cómo realizan sus películas, organizativa y técnicamente hablando. Se valen de múltiples materiales, desarrollan sus propias técnicas y acuden a la manera de trabajar de los teatros de marionetas para llevar a cabo sus películas *stop motion*. En los teatros, para crear una marioneta, primero, los artesanos ebanistas tallaban la madera y, terminada esta fase, le tocaba el turno al pintor para los detalles correspondientes; luego, el testigo pasaba al departamento de vestuario para ayudar a la caracterización de los muñecos y, finalmente,

la marioneta acababa en las manos del manipulador listo para iniciar el espectáculo. Es interesante el hecho de que este sistema artesanal característico de los teatros, se trasladó a las primeras producciones *stop motion* checas para mantenerse en boga. Originariamente, los teatros se organizaban por gremios y familias y se aprendía el oficio entre aprendiz y maestro, algo que se mantiene hoy en día en los pequeños estudios de animación *stop motion* del país. Esta manera de aprender *stop motion*, como ocurría en las familias de titiriteros, entre maestro y aprendiz, aunada a los años de hermetismo como país, hacen que la formación en esta técnica animada haya pasado a ser una tradición oral. Podemos estar entonces ante algunas de las razones por las que, quizás, este ámbito de creación checa no ha sido documentado sino hasta hace pocos años, a través de las nuevas generaciones del país que, saliendo de sus fronteras, han conocido y participado de otras culturas para comprender que lo propio puede salir fuera y nutrirse para seguir creciendo interiormente.

Los integrantes de los departamentos de una producción animada *stop motion*, en el caso checo, no son solamente técnicos; en su mayoría, son artesanos y artistas que, a pesar de ser especialistas en un campo, poseen una idea general de la producción y pueden participar en varios departamentos. De este modo, se diluyen las funciones particulares en provecho de la totalidad y calidad artística del filme. La formación artística de los directores de animación checa ocasiona la búsqueda de nuevas estéticas y de recursos visuales conducentes a la experimentación, creando variantes en el *stop motion* checo, tal y como serán la animación de relieve o el uso del plano vertical para la animación de recortables. Este contenido plástico y artístico también, ocurre en los teatros de marionetas donde confluyen distintas ramas de las artes para darle al espectáculo la misma tesitura de trabajo artístico. El caso checo es excepcionalmente interesante, porque, todos los cineastas dedicados al *stop motion* provienen de las artes plásticas y, desde aquí, hay una cosmovisión de las artes presentes e insertadas en la cotidianidad de cada gesto, historia o representación. No solo es el dominio técnico, sus logrados desajustes-casi como conciencias del descuido necesario-, para romper las lógicas del mirar; también es el valor de las historias que, en conjunto, nos muestran las películas como obras plásticas, son teatros clásicos de marionetas vivientes a través de las cuales el arte en mayúsculas se construye como modelamiento de la propia vivencia entre la pantalla de cine.

En general, el *stop motion* se sitúa como la técnica de animación más relacionada con el poder táctil de las imágenes. Por su plasticidad, nos invita a una experiencia sensorial mayor donde la sinestesia es protagonista en su visionado. La transformación de los materiales a través de la huella humana nos generan calidez y cercanía como espectadores. Este proceso de trabajo deja latente la mano humana en cada fotograma, donde objetos y materiales cobran vida para hacernos llegar una historia. Es una técnica artesanal que, a pesar de los avances tecnológicos, debe seguir siendo manual para funcionar correctamente. La cercanía que genera esta técnica con respecto al espectador es muy elevada, compleja, ambigua, intrusiva, pero esa es parte de su razón de ser porque nos remite al trabajo humano manual. Esta sensación como espectadores la denominamos percepción háptica, en la que, para que ocurra, lo visionado ha de contener *tactilidad visual*; para esta, además, un elemento debe cumplir ciertas características como *artesanía*, *textura*, *viscosidad* y *combinación de elementos*. Rasgos portados en esencia por diversos objetos y materiales, cuyos usos recurrentes y (altas) *tactilidades* determinan uno de los estilos más sofisticados del cine como es el de la animación *stop motion* checa.

La animación *stop motion* checa proviene de una tradición hondamente artesanal, que se remite al uso de la madera tallada, las marionetas y los textiles. Estos elementos nos generan más calidez y cercanía como espectadores y activan nuestro sentido *háptico*; incluso, frente a las producciones digitales CGI, que, a pesar de sus avances y esfuerzos por obtener texturas realistas, no pueden reemplazar la huella dactilar de un ser humano sobre el barro. En este sentido, este tipo de cine es uno de los mayores generadores de *hapticidad*. No existe el deseo de borrar el rastro humano como sucede en producciones realizadas con la misma técnica como, por ejemplo, en *Kubo and the two strings* (*Kubo y las cuerdas mágicas*, Travis Knight, 2016). En esta producción, la búsqueda de la perfección visual se basa en llevar la estética hacia lo digital, donde los acabados han sido tan pulidos que la huella humana ha sido borrada. La búsqueda de esta limpieza, tanto en movimiento como en aspecto visual, nos aleja de la idea de animación *stop motion* clásica, relacionada en un inicio con el mundo de los juguetes, muñecos o marionetas.

Las producciones checas, en las que los dibujantes esculpen y viceversa, poseen una mayor presencia de la huella del artista y del artesano. En los estudios checos no existe la preocupación por lo exacto y la numeración, por una marca de un pincel en un rostro de un personaje o el movimiento de una tela que no se ha ceñido al cuerpo. En el *stop motion* checo es importante la mano entre bambalinas, de la misma manera, que era importante en los teatros de marionetas. Esta animación *stop motion* tan artesanal y con bases tan artísticas nos genera una sinestesia particular, acercándonos a su creación más que otro tipo de producciones y en ocasiones, hasta inquietándonos, pero siempre admirándola. Esto lo apreciamos también en sus producciones literarias, muchas de una belleza desgarradora, tal y como lo demuestra la cita con la que abrimos estas conclusiones.

La utilización de ciertos materiales o elementos, combinados con acciones extrañas o no convencionales, nos llevan a percibir ciertos filmes como perturbadores, otra característica que se da en algunas películas de animación *stop motion* checa. Švankmajer, en este sentido, es uno de los directores de *stop motion* checo con una obra artísticamente disruptiva, inquietante y turbadora. Esta inquietud, que en ciertos momentos nos generan algunos filmes checos, se debe a nuestros contextos concretos y experiencias que condicionan nuestras miradas de lo checo. Observamos desde fuera y nuestros sentires y percepciones sobre el mundo y sus representaciones, la idiosincrasia sobre y desde el arte, los juicios sobre qué elementos son o no perturbadores o inquietantes se ponen en entredicho. Esta es parte del logro estético y artístico de las producciones checas donde las combinatorias de materiales, por ejemplo, mueven nuestro rol de espectadores y de perceptores en tanto nos hace preguntarnos cómo y desde dónde nos atrevemos a mirar esas producciones.

Lo que nos turba de sus marionetas está relacionado con su fuerte influencia del teatro Barroco. Mientras en el resto de Europa las formas evolucionaron en conjunción con las vanguardias, los checos recurrían a la imaginería de los teatros para crear marionetas animadas. Actualmente, siguen este patrón, consciente o inconscientemente, dotando a sus muñecos de pelo real, carentes de sincronización labial y vestuarios realizados de manera realista y detallada, como se hacía con las marionetas. Hoy por hoy, esta ejecución técnica y estilística provoca cierta inquietud en los espectadores extranjeros, que no han vivido o no reconocen los códigos culturales concretos y/o no encajan las piezas de ese cine en relación con las propias ideas o conocimientos de los que es o debe ser el cine de animación.

Según lo explicado, podemos decir que los checos se han preocupado mucho más por el valor artesanal de la producción, se deleitan en él, lo comprenden como una parte insoslayable del sentido propio de elaborar películas. Entienden la animación como una forma de expresión artística cuyo proceso es delicado y la suma de sus partes implica la suma de sus artes. No se trata de grandes producciones que funcionan en cadena, con personal técnico, al estilo de una industria. No se busca la perfección en cada pieza, ni una lógica exacta entre las dimensiones de los personajes y los fondos. Antes bien, la preocupación radica en la historia, en su lógica interna, en sus personajes y el aspecto artístico general que debe poseer el filme completo. La película es un devenir artístico desde su concepción hasta su mostración.

Todas estas características y razones que determina la *Escuela Checa de Stop Motion* traspasan fronteras e influyen en creadores extranjeros, principalmente en producciones de tipo independiente y de autor, y, en menor medida, en directores de orientaciones más comerciales. El rasgo común que se impone en los directores influenciados por los trabajos checos es el de no ser netamente cineastas. Se trata de creadores, muchos de ellos, provenientes de las artes plásticas o que han experimentado con la pintura y el dibujo antes de dedicarse a las filmaciones. La influencia más directa con el uso de marionetas la vemos en creadores cuyo país de origen tiene tradición de títeres o teatro, como ocurre, por ejemplo, en el caso de Kawamoto, quien traslada a sus animaciones *stop motion* la esencia del Kabuki o el Noh. Esta misma operación estética y artística ocurre en países como México, Italia o Inglaterra donde la tradición de marionetas y la artesanía siempre han ocupado un lugar privilegiado en la cultura. La influencia checa es menor o tiene un tono más artificial en países como España, donde el paso de los teatros de marionetas fue anecdótico y provenía sobre todo del país vecino: Portugal. De hecho, gracias a esta presencia portuguesa es que surge la compañía Barriga Verde, en Galicia. En ciertos creadores también observamos la búsqueda de la identidad propia, ya sea a través de su cultura, de los relatos –como sucede en el caso mexicano o japonés–, o la denuncia de momentos históricos críticos –como sucede con los creadores chilenos que, a través de un cuento de hadas, denuncian episodios de una dictadura–. En el caso español, como *I+G Stop Motion*, se ha comprendido bien la esencia checa en la que el uso de la oscuridad tiene que ver con lo narrado. Sin embargo, posee un cariz más cotidiano o fantástico, ya que las historias no han sido contadas en un contexto político complejo que, de manera inconsciente, traslada a los creadores la oscuridad del momento. En ocasiones, como sucede en ciertos casos norteamericanos, como el de *Sober* (Fred Stuhr, 1993) o *Manny* (Adam Rosenberg, 2009), se toma en cuenta la animación *stop motion* checa como algo oscuro, surrealista e inquietante sin investigar hondamente sus fuentes de inspiración interdisciplinarias. Esta observación del hacer checo solamente desde un punto de vista estético, sin entender que tras sus creaciones se encuentran su historia, vivencias y relatos que los hacen portadores de una identidad única, da lugar a creaciones de corte interesante, pero de naturaleza más bien aligeradas, de una visibilidad extrema de temas y discursos en positividad permanentes. Es importante tomar en cuenta de los checos el hecho de que la animación *stop motion* es un medio artístico y técnico en donde confluyen el arte y la artesanía, así como las inquietudes personales, políticas y sociales. Sentirse atraído por su trabajo y homenajearlos solamente utilizando luces bajas o personajes carentes de sincronización labial es quedarse en la superficie de esas narraciones y configuraciones discursivas que poseen hondo calado cultural gracias, justamente, al valor que se les otorga a sus dispositivos identitarios y

culturales. La formación o interés que posee cada cineasta también hace de su obra un eco checo. Este punto se refiere al gusto de muchos de los cineastas comentados por el dibujo o la pintura, así como por la literatura, sus historias y relatos que trasladan a la pantalla para crear una identidad propia al tiempo que reconocen sus textos más emblemáticos. Este bagaje hace que las animaciones sean creaciones con una gran profundidad, como ocurre con la exquisitez y profundidad del trabajo de los hermanos Quay. Tanto en sus trabajos como en los de Robert Morgan, respectivamente, observamos una *tactilidad visual* llevada a un terreno de lo inquietante al igual que se maneja en el caso checo, así como un interés por ahondar en las profundidades de los creadores de la Europa Oriental, más allá del cine. Esta es la razón por la que sus trabajos contienen una profundidad y reflexividad mayor que la de otros autores que se quedan en la superficie comprensiva del hacer checo.

Podemos concluir que la animación *stop motion* checa es el testigo de una cultura que intentó ser borrada, resurgió, se cayó de nuevo y volvió a levantarse. Se trata de una animación que, además de enseñarnos y divertirnos, en otras ocasiones nos incomoda y revuelve, siendo el resultado de una sensibilidad exquisita, fruto de una cultura herida, de una conciencia crucial del valor del arte en la cotidianidad. Su capacidad generadora de sensaciones nos produce una gran admiración al visualizar sus películas, cuenten lo que cuenten y usen lo que usen para ello.

Cerramos la presente investigación dejándola abierta a futuros estudios y profundizaciones acerca de las características de la *Escuela Checa de Stop Motion* o monografías de sus prolíficos autores. Dejamos también abierto el interrogante de qué será de la animación *stop motion* checa, cuál será el futuro que le espera desde este siglo XXI hipertecnológico y cómo se adecuará a las nuevas maneras de hacer de la Europa del S.XXI, con un sistema de producción voraz y una inminente digitalización extrema.

CONCLUSIONS

Books have taught me, and from them I have learned that heaven is not human at all, and neither is a man who thinks, not because he doesn't want to be, but because it goes against common sense. Under my hands and in my printing press, precious books expire and I cannot stop that flow. I'm nothing more than a tender butcher. Books have taught me the pleasure and sensuousness of devastation, I am happy when it pours, I love demolition teams, I spend hours and hours standing watching them dynamite a whole block, whole streets, puffing them up as if they were giant tyres, my eyes devour the first second, when the bricks and the stones and the beams are raised and a moment later the houses fall gently like unfurled garments sliding off a body, like an ocean liner drifting to the sea bed after the boilers explode. I am immersed in a cloud of dust and the crunching music and I think of my work and the deep underground basement where I keep the press that I have worked with for thirty-five years, in the light of the electric bulbs and hearing the trampling in the courtyard above my head, the sound of the horns of plenty pouring their treasures from heaven, the contents of wooden and cardboard bags and boxes, emptied through a hole in the middle of the courtyard that leads to my basement, old paper, withered flowers from florists, packaging paper from department stores, old programmes and bills and ice cream wrappers, large sheets stained with paint, piles of butcher's paper dripping blood, film clippings from photographic laboratories, the contents of the despatch bins, mixed with used typewriter tapes, bouquets of flowers that celebrated a birthday or a saint's day, sometimes a newspaper bullet with a cobblestone inside that someone has put there as weight, or knives and scissors, hammers and pliers, butcher's cutters and cups with black stains of dry coffee, wilted bridal bouquets and coloured plastic funeral crowns.

Bohumil Hrabal, *Too loud a solitude*

At the beginning of this research, we set out to establish and analyse the characteristics of the Czech stop motion productions known as Czech Stop Motion School. Based on the peculiarities proposed by certain authors, as explained in the introduction, this current approach takes into account the Czech intellectual landscape as a whole.

Before entering into the specifics of Czech animation, we analysed stop motion as a technique. Early samples of this type of animation have been discovered in live action film segments. Moving on from the term pre-animation, we propose the term proto-stop motion, thus redefining the history of stop motion animation.

Stop motion animation is an animated technique which forms part of animation cinema, and through which any narrative genre can be explored. Like any other art, it evolves in line with scientific and technological advances, but, just like any cinema with actors, it bears signs of the society within which it was created, and its genre depends on that society's concerns or anxieties, of those of the films' creators. It is important to highlight the role that the arts have as witnesses of any historical moment and how artists transmit their reality to the audience. No creator exists outside of their time, as demonstrated by the Czech case.

Stop motion animation is first established as an independent medium to live action cinema when animated films using puppets appear. Parallel to the emergence of productions featuring Hollywood-esque special effects, films appear whose protagonists are puppets created to become the main characters of a script that was written with those marionettes in mind. From this moment on, the dedicated production of stop motion animation with puppets enjoys a prolific growth in Central and Eastern European countries, and specifically in the Czech Republic.

Czech culture has been suffering identity crises for more than two hundred years, which has greatly influenced its creative output. Within its walking puppet theatres we can see the defence of the language, which appears as guarantor of an identity model; a model that is crossed, interrupted, questioned, but always defended. This language pain was followed by the imposition of another culture during the Nazi occupation, during which the Czechs continued with their determination to preserve their language and to strengthen their culture. As Homi Bhabha tells us, dominated languages will always seek out ways to keep speaking. This can also be read as the preservation impulse of Czech culture itself, which whenever damaged or mutilated has tended to - and will continue to - look backwards in order to strengthen itself.

Although Czechoslovakia was created in 1918, the independence of the Czech people hung from a very fine thread which swung vulnerably due to the rise of Nazism, and World War II. All this fostered a constant search for identity and ended up accommodating the communist system that was easily established in the country as a protector of the culture. This caused the theatres to change their ways of existing and to lose their roaming tendencies in favour of physical, fixed theatres, where the themes represented were restricted and the liberties that could be taken in street theatre were no longer easily accessible. However, theatrical performances were still very popular and the Czechs attended regularly, raising a public eagerness to access opportunities to create popular theatres, and consequently theatrical production took a turn. The artists, artisans and intellectuals who were linked to this art, in addition to dedicating themselves to their work in theatres, also began to design small theatres and puppet series in order to bring this art closer to the Czech people.

These fluctuations of identity, together with the strength of art within Czech culture, created, in the case of *stop motion* animation, a unique art where centuries of history converge. Likewise, state support for the strengthening of national culture under a communist system led to the creation of productions that operated free of concerns regarding sales or attendances in the market, generating films *d'auteur* with a strong artistic and artisanal value. Distanced from commercial considerations, Czech animation films have been bearers of an artisanal imagination that defines the 20th century.

The themes covered in the performances of Czech puppet theatres also reveal a great literary tradition, since they adapt classical literary texts and relevant characters such as Faust, of German origin, or Don Juan, of Spanish origin, to be re-represented in Czech settings. The protagonists of these theatres gain great relevance and help to convey ideas to the audience, as well as to cast ironic perspectives on the country's situation. These puppets are identifiers of the Czech people and they change as society changes. For example, there is Kašpárek, who evolves parallel to the Czech people. This figure, who became for a time a national hero, will be seen again later in *Spejbl and Hurvínek* or on the big screen through the ant *Ferda*. This enhances the idea that the Czech people need to be represented in order to consolidate their collective identity.

The evolution of theatre is not only seen in its organization, the themes which are represented, or in its settings, but also in its visual style. Puppets are increasingly stylized, moving away from the baroque theatre tradition that had a strong influence on Czech theatre. Puppets take on such importance as popular characters who cross the theatrical frontier and end up making appearances in animated cinema, to which they will later jump as lead performers in *stop motion* productions. The design and execution of the characters in the *stop motion* animations are the same as in the popular theatres: the dolls move away from realism and depart from being faithful copies of human beings to become deformed and expose their carved origins. They are simple characters and their costumes, as in theatrical shows, are performed without any concern about movements caused by the fabrics during animation. Their facial expressions lack variety, being characters without speech, whose personality is evoked through their body's performance, in the same way that theatre puppets perform.

The origins of Czech *stop motion* animation were dictated, on the one hand, due to the contact of the artists with the puppet theatre, as we see with Skupa, and on the other, due to a personal predilection arising from a traditional trade such as that of puppeteer, as in the case of Týrlová. The Czechs were raised among home theatres and wooden dolls, and the appearance of cinema makes the leading role of puppets on the screen logical. Childhood heroes were originally made of wood, which makes their three-dimensional representation in cinema more understandable.

The closing of high schools by the Nazis highlighted the importance of the arts at the cultural level. It also caused many artists, after being forced to work for the Nazis, to come together for the creation of films and, working within the audiovisual field, to claim their own culture. The value that is given to the arts means that, from the audiovisual field, visual artists were in demand as the external eyes of the animation industry that was just taking off. This fact made artists like Jirí Trnka take the leap to audiovisual, and with that leap the germ of the country's *stop motion* animation was planted.

Czech *stop motion* animation has proliferated enormously since the 1950s thanks to state support. Among the topics covered in these decades are films based on Czech literature, partly due to their quest to acquire a basis for a culture that has been under attack for decades. Just as the Kašpárek puppet changed its tone, Czech animation, leaving behind the German yoke, also changed its animated productions in order to find a way to tell its own stories. As a counterpoint, the stories of *stop motion* films were exempt from avant-garde trends in this period, since they were not supposed to promote or illustrate ideas of discontent with the political establishment. This led, at one time, to animated films whose

themes were based on themes of Czech culture. Everything had to revolve around their identity, art and culture. When the communist system became authoritarian, censorship provoked in artists a pessimistic feeling that was reflected in the themes that they addressed and, on occasion, moved to the aesthetic plane. The themes, which were initially intended for a children's audience, changed until almost all of the films were produced for an adult audience. Humour and irony allowed the filmmakers' work to include hidden critiques of certain situations, and of censorship. However, at the end of this period they continued to maintain this mood and continued to critique those situations in their new reality with which they disagreed. This is mirrored by artistic and technical experimentation, which was profound during this period. Sometimes, the lack of material resources caused Czech film makers to develop their own elements and processes, giving rise to new techniques, such as *semi-plastic animation*, which is very popular in Czech productions. In addition, they created a unique way of making *stop motion* animation, transcending the cinematographic, and merging culture with technique, in an internal production logic where the materials and objects used were set in dialogue with their culture, as we saw in the case of Týrlová.

In recent years, production has fallen dramatically. Primarily due to the lack of demand for short films, which are no longer used for pre-feature film screenings in the cinema, as well as the lack of financial support for their production. Secondly, because cinema is not entirely state-run and has to seek external funding, co-productions or private investment. This has caused the bulk production resources to be devoted to the making of advertising or TV series that, thanks to Czech Television finance, can go ahead. Some Czech directors, such as Balej or Klimt, are committed to the production of feature films, which entails a titanic effort since they must continually seek out funding, but their production rates have been reduced. One way to be able to carry out these productions has been through episodic feature films in which several directors participate. This gives filmmakers the opportunity to direct their own stories without having to devote so much time to the search for funding, and to contribute to a feature film, the only medium that can be distributed in cinemas today. This highlights the need for state support for culture and cinema to generate more quality productions.

Czech culture is not only reflected in the themes it deals with, but also in how the films are made, both in technical and organisational terms. They use multiple materials, develop their own techniques and look to puppet theatre methods as a way to carry out their *stop motion* films. In the theatres, in order to create a puppet, the craftsmen in the workshop first carved the wood and, once completed, it was the painter who took over to provide corresponding details; Later, the task passed on to the costume department for further characterization of the dolls and finally, the puppet ended up in the hands of the puppeteer ready to start the show. It is interesting that this artisan system, so characteristic of theatres, was adopted unchanged in the first Czech *stop motion* productions where it stayed in vogue. Originally, the theatres were organized into guilds and families and the trade was learned by apprentices from masters, a system that is maintained today in the country's small *stop motion* animation studios. This way of learning *stop motion*, common within puppeteer families, between master and apprentice, together with the years of hermeticism as a country, have meant that animation techniques have formed an oral tradition. For these reasons, it is understandable that when dealing with this area of Czech animation, we are facing a craft that has remained largely undocumented until recent years, when new generations, who have travelled beyond the country's borders, have assimilated

and participated in other cultures in order to understand that working abroad, and the consequent self-nourishment, can fuel inward development.

Department members of a *stop motion* animation production, in the Czech case, are not only technical; for the most part, they are artisans and artists who, despite being specialists in a field, possess a general idea of production and can participate in several departments. In this way, specialised functions are diluted in order to benefit the team as a whole, as well as the artistic quality of the film. The artistic training of Czech animation directors leads to their search for new aesthetics and visual resources conducive to experimentation, creating variants in Czech *stop motion*, such as relief animation or the use of the vertical plane for the animation of cut-outs. This plastic, artistic content also occurs in puppet theatres where different branches of the arts come together to give the show the same mood as an artistic work. The Czech case is exceptionally interesting, because all the filmmakers dedicated to *stop motion* come from a plastic art background and, hence, there is an arts worldview present and included within even the most commonplace aspects of each gesture, story or performance. It is not only technical mastery, its mismatched successes - almost like an awareness of necessary neglect - are used to break the logics of looking; it is also the value of the stories that, together, show us the films as works of art, they are classic theatres of living puppets through which art in capital letters is constructed as a modelling of experience upon the cinema screen.

Generally speaking, *stop motion* is the animation technique most related to the tactile power of images. Due to its plasticity, it invites greater sensory experiences where synaesthesia acts as a key to the viewers perception. The transformation of materials through the human footprint generates warmth and proximity, or closeness, for spectators. This work process leaves the human hand's traces latent in each frame, where objects and materials come to life to bring us a story. It is a handmade technique that, despite technological advances, must remain manual to function properly. The closeness that this technique generates with respect to the viewer is highly elevated, complex, ambiguous, intrusive, but that forms part of its *raison d'être* because it suggests to us manual human labour. This sensation as spectators is called *haptic perception*, in which, in order for it to occur, the visualized must contain *visual tactility*; for this to occur, an element must also demonstrate certain characteristics such as *craftsmanship*, *texture*, *viscosity* and a *combination of elements*. Features carried in essence by various objects and materials, whose recurrent uses and (elevated) *tactility* determine the most sophisticated styles of cinema, such as that of Czech *stop motion* animation.

Czech *stop motion* animation comes from a deeply artisan tradition, exemplified by the use of carved wood, puppets and textiles. These elements generate more warmth and closeness for viewers and activate our haptic sense; even compared to CGI digital productions that, despite their advances and efforts to obtain realistic textures, cannot replace a human finger mark on mud. In this sense, this type of cinema is one of the greatest generators of *hapticity*. There is no desire to erase the human trail, unlike in other productions made with the same technique as, for example, in *Kubo And The Two Strings* (Travis Knight, 2016). In this production, the search for visual perfection is based on bringing the aesthetic to the digital standard, where the finishes have been so polished that human traces have been erased. The search for this cleansing, both in motion and in the visual aspect, moves us away from the idea of classic *stop motion* animation, related to its origins in the world of toys, dolls or puppets.

Czech productions, in which sketchers are willing to sculpt and viceversa, demonstrate a greater presence of the artist's and craftsman's traces. In Czech studies there is no concern for accuracy and numbering, for brush marks on a character's face or the rogue movements of cloth that has not been firmly attached to the body. In Czech *stop motion*, the hand behind the scenes is important in the same way that it was important in puppet theatres. It is a manual art, with no interest in erasing the human trail, preferring to offer us greater warmth and closeness. This artisanal and artistic *stop motion* animation generates a special synaesthesia, bringing us closer to its creation than other types of productions are able, and thus sometimes prompting disquiet or anxiety, but always admiration. We can also find this in Czech literary works, often of a heart breaking beauty, as demonstrated by the quotation cited to open these conclusions.

The use of particular materials or elements, combined with strange or unconventional actions, lead us to perceive certain films as disturbing, another characteristic that occurs in some Czech *stop motion* animation films. Švankmajer, in this respect, is one of the Czech *stop motion* directors with an artistically disruptive, disquieting and disturbing work. This concern, which at times is generated by some Czech films, is due to particular contexts and experiences that condition our views of the Czech. We observe from the outside and our feelings and perceptions of the world and its representations, the idiosyncrasy within and around the art, the judgments on what elements are disturbing and worrying or not, it is these factors that raise our doubts. This is part of the aesthetic and artistic achievement of Czech productions where combined materials, for example, engage our role as spectators and perceivers, as they make us wonder how and from what viewpoint we dare to look at those productions.

What disturbs us about these puppets is related to the strong influence of Baroque theatre. While in the rest of Europe, the forms evolved in conjunction with the avant-garde, the Czechs used the imagery of the theatres to create animated puppets. Currently, they follow this pattern, consciously or unconsciously, decorating their dolls with real hair, lacking lip sync and with realistically detailed costumes, as is the custom with theatre puppets. Today, this technical and stylistic execution provokes some concern in foreign viewers, who may not have assimilated, or do not recognize the specific cultural codes, and/or fail to integrate these cinematic aspects into their own knowledge of what is, or should be, animation cinema.

As explained, we can say that the Czechs have cared much more about the artisanal value of productions, indeed they delight in it, they understand it as an unavoidable aspect of film making. They understand animation as a form of artistic expression whose process is delicate, and the sum of its parts implies the sum of its arts. It is not about great productions that are made in sequence, with technical staff, in the style of an industry. Perfection is not sought in each piece, nor an exact logic between the dimensions of the characters and the backgrounds. Rather, the concern lies in the story, its internal logic, its characters and the general artistic aspect that the complete film must possess. The film is an artistic development from its conception to its showing.

All these characteristics and motives that determine the *Czech School of Stop Motion* cross borders and influence foreign creators, mainly in independent and *cine autor* productions, and, to a lesser extent, in directors of more commercial orientations. The common feature that is apparent among directors influenced by Czech works is that of not

being clearly filmmakers. They are creators, many of them from the visual arts or who have experimented with painting and drawing before dedicating themselves to filmmaking.

The most direct influence on the use of puppets is seen in creators whose country of origin has a tradition of puppets or puppet theatre, as for example, in the case of Kawamoto, who incorporates into his *stop motion* animations the essence of Kabuki or Noh. This same aesthetic and artistic operation occurs in countries such as Mexico, Italy or England, where the tradition of puppetry and crafts have always occupied a privileged place in culture. The Czech influence is less distinct, or has a more artificial tone in countries like Spain, where the passage of puppet theatres was incidental and came mostly from the neighbouring country: Portugal. In fact, it is thanks to this Portuguese influence, that the company Barriga Verde has emerged, in Galicia.

Among certain creators we also observe a search for their own identity, whether through their culture, their stories - as can be seen in the Mexican or Japanese case - or the denunciation of critical historical moments - as with Chilean creators who, through the use of fairy tale, address episodes from the dictatorship. In the Spanish case, in I+G StopMotion for example, the Czech essence, in which the use of darkness connects to the narrative, has been well understood. However, it has a more everyday or fantastic appearance, since the stories have not been told in a complex political context that, unconsciously, communicates to the creators the darkness of the moment. Sometimes, as in certain American cases, Czech *stop motion* animation is acknowledged as dark, surreal, and disturbing without thoroughly investigating its interdisciplinary sources of inspiration. This observation of a Czech style from solely an aesthetic point of view, without understanding that behind these works there lies the country's history, experiences and stories, all making them bearers of a unique identity, gives rise to creations of interesting, but rather lightweight nature, of an extreme visibility of themes and discourses in permanent positivity. It is important to take into account the fact that *stop motion* animation is an artistic and technical medium where art and crafts come together, as well as personal, political and social concerns. To be attracted to their work and to pay homage to them only using low lights or characters without lip sync is to stay on the surface of those narratives and discursive configurations that in reality have deep cultural depth due, precisely, to the value that has been granted to their presence in identity and cultural terms.

Each filmmaker's individual training or interest can also make their work a Czech echo. This point refers to the taste of many of the discussed filmmakers, tastes in drawing or painting, as well as in literature, in their stories or tales, which move to the screen to create an identity of their own while recognizing their most emblematic texts. This baggage makes the animations creations of great depth, as happens with the delicacy and depth of the work of the Quay brothers. Both in their works and in those of Robert Morgan, we observe a *visual tactility* taken to the level of disquiet, equal to Czech works, as well as an interest to delve into the depths of Eastern Europe creators, in cinema and beyond. This is why their works contain a greater depth and reflexivity than those of other filmmakers who remain engaged solely by the comprehensible surface of Czech film making.

We can conclude that Czech *stop motion* animation bears witness to a culture that fell victim to attempts to erase it, then resurfaced, fell again and rose once more. It is an animation that, in addition to teaching us and having fun, discomforts and stirs us at times, being the result of an exquisite sensitivity, the fruit of a wounded culture, evoking a crucial

awareness of the value of art in everyday life. Their capacity for sensation provokes great admiration when viewing the films, telling the tales they tell and using all that they use to do it.

We can close this current research by leaving an opening for future studies and deeper looks into the characteristics of the *Czech School of Stop Motion*, or for monographs of its prolific directors or creatives. We also leave open the question of what will become of Czech *stop motion* animation, what will be the future that awaits it from this hyper-technological 21st century, and how it will adapt to new creative methods in 21st century Europe, with its voracious production system and imminent extreme digitalization.

BIBLIOGRAFÍA

- Bakedano, José J., *Jiří Trnka*. España: Certamen internacional de cine documental y de cortometraje de Bilbao, 1986.
- Balej, Jan. *Jedné noci v jednom meste (Una noche en la ciudad)*. 2007.
- Balej, Jan. *Malá z rybárny (La pequeña de la pescadería)*. 2015.
- Barta, Jiří. *Hádanky za bonbón (Adivinanzas por un dulce)*. 1978.
- Barta, Jiří. *Projekt (El diseño)*. 1981.
- Barta, Jiří. *Diskzokej (Disc Jockey)*. 1981.
- Barta, Jiří. *Zaniklý svět rukavic (El mundo desaparecido de los guantes)*. 1982.
- Barta, Jiří. *Balada o zeleném dřevu (Balada sobre una madera verde)*. 1983.
- Barta, Jiří. *Krysař, (El Flautista de Hamelin)*. 1986.
- Barta, Jiří. *Poslední lup (El último robo)*. 1988.
- Barta, Jiří. *Klub odlozených (El Club de los descartados)*. 1989.
- Barta, Jiří. *The Golem (El Golem)*. 1993.
- Barta, Jiří. *Domečku, vař! (Casa y cocina)*. 2007.
- Barta, Jiří. *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny? (Aventuras en el desván)*. 2009.
- Barta, Jiří. *Yuki Onna*. 2013.
- Bellano, Marco. *Václav Trojan: Music Composition in Czech Animated Films*. Reino Unido: CRC Press, 2019.
- Bendazzi, Giannalberto. *Cartoons: Cien años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio Libros de cine, 2003.
- Bendazzi, Giannalberto. *Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style - The Three Markets*, Estados Unidos: CRC Press, Taylor and Francis group, 2016.
- Bendazzi, Giannalberto, *Animation: A World History: Volume III: Contemporary Times*. Estados Unidos: CRC Press, 2015.
- Beneš, Lubomír. *Král a Skřítek (El Rey y el elfo)*. 1980.
- Benešová, Marie. *Karel Zeman*. España: Filmoteca Nacional de España, 1977.
- Benešová, Marie. *Břetislav Pojar. Monograph of one of the greatest directors of Czech animated film*. República Checa: Animation People, 2009.
- Berry, Paul. *The Sandman (El hombre de arena)*. 1991.
- Bessoni, Stefano. *Canti della Forca (Canto de la horca)*. 2013.
- Blackton, J. Stuart. *The Humpty Dumpty Circus (El circo de Humpty Dumpty)*. 1897.
- Blackton, J. Stuart. *The Enchanted Drawing (El dibujo encantado)*. 1900.
- Blackton, J. Stuart. *Humorous phases of funny faces (Las fases humorísticas de rostros divertidos)*. 1906.
- Blackton, J. Stuart. *The Haunted Hotel (El hotel encantado)*. 1906.
- Blackton, J. Stuart. *Lightning Sketches (Dibujos relámpago)*. 1907.
- Blackton, J. Stuart. *Princess Nicotine (La princesa de la Nicotina)*. 1909.
- Brdeckvá, Tereza, entrevistada por Damián Perea en julio del 2020.
- Benjamin, Walter. *Juguetes*. Madrid: Casimiro Libros, 2015.

- Berry, Paul. *The Sandman (El hombre de arena)*. 1991.
- Bessoni, Stefano. *Canti della Forca (Canto de la horca)*. 2013.
- Booth, Walter. *The Haunted Curiosity Shop (La curiosa tienda encantada)*. 1901.
- Booth, Walter. *Artistic Creation (Creación Artística)*. 1901.
- Booth, Walter. *Haunted Bedroom (Habitación encantada)*. 1907.
- Booth, Walter. *Animated Putty (Masilla animada)*. 1911.
- Bordieau, Pierre. *Las reglas del arte Génesis y estructura del campo literario*. España: Anagrama, 2006.
- Bordieau, Pierre. *Campo del poder y campo intelectual*. Argentina: Folio Ediciones, 1983.
- Buchan, Suzanne. *The Quay Brothers, Into a metaphysical playroom*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010.
- Burton, Tim. *Vincent*. 1982.
- Buñuel, Luis. *Un perro andaluz*. 1929.
- Campoi García, Comba. *Sen medo ao demo. Resistencia simbólica na Galiza da posguerra: O teatro de títeres e Barriga Verde*. Ourense: Dr.Alveiros. Un selo editorial da Fundación Vicente Risco, 2018.
- Capellà Simó, P. «La industria de la muñeca en España a través de sus invenciones, 1883-1914». *El Futuro del Pasado* 7(2016):353-405. doi: <http://dx.doi.org/10.14516/fdp.2016.007.001.013>.
- Carrillo, Sofía. *Prita Noire*. 2011.
- Carrillo, Sofía. *La Casa Triste*. 2013.
- Carrillo, Sofía. *Cerulia*. 2017.
- Castañeda, Karla. *La Noria*. 2012.
- Cegavske, Christiane. *Blood Tea and the red string*. 2006.
- Cegavske, Christiane. *The doll maker*. 2006.
- Cepeda, César. *Raíz y Mañana*. 2019.
- Chaffey, Don. *Jason y los argonautas*. 1963.
- Chomón, Segundo de. *Escultura Exprés*. 1907.
- Chomón, Segundo de. *Sculpteur moderne (Escultor moderno)*. 1908.
- Chomón, Segundo de. *La maison ensorcelee (La casa encantada)*. 1908.
- Chomón, Segundo de. *El hotel eléctrico*. 1908.
- Chomón, Segundo de. *El teatro eléctrico de Bob*. 1908.
- Cidoncha, Nuria., Cueto, José Luis., Forriols, Rocardo., Pastor, Blanca Rosa., Zátopková, Věra., Álvarez Sarrat, Sara., Lorenzo, María., García, M^a Susana., Poveda, M^a Carmen., Montes María., Hurtado, José Antonio., Vidal, Migueal., López, M^a Ángeles., Castellote, Nuria, Andrés López, Rafa y Herrero, Sofía. 2012. *Jan Švankmajer. La otra escena*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. (Catálogo de exposición).
- Clarke, Alfred. *Mary Queen of Scots (Reina María I de Escocia)*. 1895.
- Cociña, Joaquín., León, Cristóbal y Atallah, Niles. *Luis*. 2008.
- Cociña, Joaquín., León, Cristóbal y Atallah, Niles. *Lucía*. 2008.
- Cociña, Joaquín y León, Cristóbal. *La casa lobo*. 2018
- Cohl, Émile. *Fantasmagorie (Fantasmagoria)*. 1908.
- Cohl, Émile. *Princess Nicotine (La princesa de la nicotina)*. 1909.
- Cohl, Émile. *Le tout petit Faust (El pequeño Fausto)*. 1910.
- Cohl, Émile. *Jobard ne peut pas voir les femmes travailler (Jobard no puede ver a las mujeres trabajando)*.1911.

- Cohl, Émile. *Mobilier Fidèle (Mobiliario Fiel)*. 1911.
- Con A de animación, nº 4, Feb. 2014: *Animación. Stop-Motion*. Comité Editorial: Grupo de Animación: Arte e Industria, Valencia: Universitat Politècnica de València, ISSN 2173-6049.
- Cooper, Melbourne. *Matches: An Appeal. (El encanto de los partidos)*. 1898.
- Cooper, Melbourne. *Toyland (Tierra de juguetes)*. 1908.
- Crafton, Donald, *Before Mickey. The animated film 1898-1928*. Estados Unidos: The MIT Press, 1982.
- Crafton, Donald. *Émile Cohl, Caricature and Film*. New Jersey: Princeton University Press, 1990.
- Cook, Malcolm y Moana Thompson, Kirsten. *Animation and Advertising*. Inglaterra: Palgrave Macmillan, 2019.
- Čornej, Petr y Pokorný, Jiří. *Historia breve de los países checos*. Praga: Práh, 2015.
- Cuéllar, Carlos. «El protocine y su entorno: un estado de la cuestión». *Revista de estudios históricos sobre la imagen*, nº 33 (1999): 177-180.
- Curiá, Virginia y Conde, Tomás. *Alegrías de Puerta Tierra*. 1994.
- Dacombe, Rod; Kelly, Paul; Farndon, John; Hodson, A.S.; Johnson, Jesper; Kishtainy, Niall; Meadway, James; Pusca, Anca y Weeks, Marcus. *El libro de la política*. Madrid: Akal, 2017.
- Davis, Desmond. *Clash of the Titans (Furia de Titanes)*. 1981.
- Deleuze, Gilles. *Francis Bacon. Lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros, 2016.
- Delgado Leyva, Rosa. *La pantalla futurista. Del viaje a la luna de Georges Méliès a El hotel eléctrico de Chomón*. Madrid: Cátedra, 2012.
- Díaz, Joaquín., Álvarez Barrientos, Joaquín., García Castañeda, Salvador., Rubio Jiménez, Jesús., Bablé, Pepe., Vergara, Ángel., Vela, David., Ayuso, Adolfo., Paricio, Paco. 2004. *Títeres*. Uruetia: Ministerio de Cultura. (Catálogo de exposición).
- Dodal, Karel. *Bimbo's Unfortunate Adventure (La desafortunada aventuras de Bimbo)*. 1930.
- Dodal, Karel y Dodalova, Irene. *Tajemství Lucerny (El secreto del Palacio Lucerna)*. 1936.
- Dodal, Karel y Dodalova, Irene. *Všudybylovo dobrodružství (La aventura de Všudybyl)*. 1936.
- Dudešek, Jan. *Leo na prázdninách (Las vacaciones del león)*. 1966.
- Dudešek, Jan. *Klec (Jaula)*. 1970.
- Dudešek, Jan. *Leo na honu (Leo de caza)*. 1972.
- Dudešek, Jan. *Leo u fotografa (Leo en el fotógrafo)*. 1973.
- Dudešek, Jan. *Krajan (Compañero patriota)*. 1980.
- Dudešek, Jan. *Bumerang (Boomerang)*. 1981.
- Dudešek, Jan. *O tom, jak padal v Sušici vlažný sníh (Cómo cayó la nieve tibia en Sušice)*. 1983.
- Dudešek, Jan. *Bubny (Tambores)*. 1985.
- Dudešek, Jan. *Třetí hrb (La tercera joroba)*. 1988.
- Dufková, Kristina. *Povídání o mamince a tatínkovi (Hablando de papá y mamá)*. 2016.
- Dutka, Edgar y Pospíšilová, Vlasta. *O Maryšce a vlčím hrádku. (Maryška y el castillo del lobo)*. 1979.
- Dutka, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu Minimum z historie české animace*. Praga: Amu, 2012.
- Edison, Thomas. *A Sculptor Welsch Rarebit Dream (El extraño sueño del escultor Welsch)*. 1908.
- Encinas, Adrián. *Animando lo imposible*. Madrid: Diábolo Ediciones, 2017.
- Fernández Cuenca. *Jiri Trnka*. Madrid: Filmoteca Nacional de España, 1965.
- Filmexport Prague (ed), *Animation Catalogue. Film studios Zlín 1965-1991*. Praga: Filmexport Prague.

- Firth, David. *Crooked Rot*. 2008.
- Flores, Marcello y De Andrés, Jesús. *Comunismo* (Madrid: Tikal Ediciones, 2003).
- Formanová, Markéta y Vašíček, Pavel. 2012. *The story of Puppetry in Pilsen*. Pilsen: Museum of West Bohemia in Pilsen. (Catálogo de exposición).
- Formanová, Marketá. *The memory of a puppet*. Pilsen: Muzeum Loutek Plzen, 2015.
- Freud, Sigmund. *Das Unheimliche. Manuscrito inédito*. Buenos Aires: Mármol. Izquierdo editores, 2014.
- Frierson, Michael. *Clay Animation*. United States: Twayne Publishers, 1994.
- Furniss, Maureen. *Animation. The Global Story*. Inglaterra: Thames and Hudson, 2017.
- García Calvente, Pablo. «El maniquí. Evolución de una forma escultórica y su presencia en el arte». Tesis doctoral. Universidad de Granada, 2015. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/41748>.
- Gasek, Tom. *Frame-by-Frame Stop Motion. The guide to Non-Puppet Photographic Animation Techniques*: Reino Unido, CRC Press, 2017.
- Gento Palacios, Samuel y Kvetonov, Lea. *Tratamiento Educativo de la diversidad de tipo visual*. España: Uned, 2010.
- Giesen, Rolf. *Puppetry, Puppet animation and the digital age*. Reino Unido: CRC Press, 2019.
- Gombrich, E.H., Hocheberg, J, Black, M. *Arte, Percepción y realidad*. Barcelona: Paidós Estética, 2016.
- Gilliam, Terry. *Jabberwocky (La bestia del reino)*. 1977.
- Gilliam, Terry. *Brazil*. 1985.
- Gilliam, Terry. *The Adventures of Baron Münchhausen (Las aventuras del Barón Münchhausen)*. 1985.
- Gross, Yoram. *Joseph the Dreamer (El soñador José)*. 1961.
- Gubern, Román. *Historia del cine*. Barcelona: Anagrama, 2014.
- Guerín, José Luis. *Tren de sombras*. 1997.
- Halter, Marek. *El cabalista de Praga*. Barcelona: Robert Laffont, 2011.
- Hamilton, Jake. *Efectos especiales en cine y televisión*. Barcelona: Editorial Molino, 1998.
- Hand, David., Pearce, Perce., Morey, Larry., Cottrell, William y Sharpsteen, Ben. *Snow White and the seven dwarfs (Blancanieves y los siete enanitos)*. 1937.
- Harbutt, William. *Harbutt's plastic method and the use of plasticine*. Londres: Chapman and Hall, 1913.
- Harryhausen, Ray y Dalton, Tony. *The art of Rayharryhausen*, EEUU: Billboard Books, 2006.
- Harryhausen, Ray y Dalton, Tony. *A century of stop motion animation*. Nueva York: Billboard Books, Watson-Guptill Publications, 2008.
- Hašek, Jaroslav. *Las aventuras del buen soldado Švejk*. Barcelona:Galaxia Gutenberg y Círculo de Lectores, 2008.
- Herráinz, Beatriz., Vidal, Miguel(coordinadores), Alcaraz, Antonio., Corella, Miguel., Lorenzo, María., López, Carolina., Klima, Miroslav., Costa, Jordi., Hurtado, José., Botella, Martina., Dutka, Edgar., de la Rosa, Emilio y Kubiček, Jiří. 2014. *El mundo perdido de Barta*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. (Catálogo de exposición).
- Hodan, Tomáš. *Filmový Dobrodruh Karel Zeman (Aventurero del cine Karel Zeman)*. 2015.
- Hopkins, Albert A (ed). *Magic, stage illusions, special effects and trick photography*. Nueva York: Dover Publications, 2013.
- Hórak, Antonín. *Nová Karkulka (La nueva Caperucita)*. 1980.

- Hórak, Antonín. *Strašidlo z vesmíru (Un fantasma del espacio)*. 1988.
- Hoyt, Harry O. *The Lost World (El Mundo perdido)*. 1925.
- Hrabal, Bohumil. *Una soledad demasiado ruidosa*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2015.
- Imbert, Gérard. *Cine e imaginarios sociales*. Madrid: Cátedra, 2010.
- Jiménez, Pablo., Bajac, Quentin., Chéroux, Clément., Le Gall, Guillaume., Michaud, Philippe-Alain., Poivert, Michel. y Etchecopar-Etchart, Emmanuelle. 2010. *La subversión de las imágenes. Surrealismo, fotografía y cine*. Madrid: Fundación Mapfre y TF. Editores. (Catálogo de exposición).
- Jirásek, Alois. *Légendes de l'ancienne Bohême*. Paris: Gründ, 1976.
- Jones, Terry. *Monty Python's Life of Brian (La vida de Brian)*. 1979.
- Jones, Terry y Gilliam, Terry. *Monty Python's The Meaning of Life (El Sentido de la vida)*. 1983.
- Kadleček, Ludvík. *Proč pláče žirafa (¿Por qué llora la jirafa?)*. 1960.
- Kadleček, Ludvík. *Zajatec modré planety (Prisionero de un planeta azul)*. 1962.
- Kadleček, Ludvík. *Co bylo v klobouku (Lo que había en el sombrero)*. 1963.
- Kadleček, Ludvík. *Dobrý den, klaun (Hola, payaso)*. 1964.
- Kadleček, Ludvík. *Hlídač snů (El guardián de los sueños)*. 1965.
- Kadleček, Ludvík. *Boxeři (Boxers)*. 1966.
- Kadleček, Ludvík. *Okružní jízda (Excursión)*. 1968.
- Kadleček, Ludvík. *O ptáku, který dupal (El pájaro que estampó)*. 1969.
- Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *Fydli Mydli*. 1970.
- Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *1, 2, 3*. 1970.
- Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *Formela (Plastilina)*. 1970.
- Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *The rebus (El jeroglífico)*. 1970.
- Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *Ber-dej (Tómalo)*. 1970.
- Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *Poupě (El brote)*. 1971.
- Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *Labyrint (Laberinto)*. 1971.
- Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *Kamera (La cámara)*. 1971.
- Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *Hokus-Pokus*. 1971.
- Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *Cirkus (Circo)*. 1971.
- Kadleček, Ludvík y Liška, Jindřich. *Příhody vrabčiakov Žmurka a Frnka (Las aventuras de los gorriones Žmurka y Frnka)*. 1973. [Serie de TV].
- Kadleček, Ludvík. *Kominárik (Deshollinador)*. 1974. [Serie de TV].
- Kadleček, Ludvík. *O věrném míči (Sobre la bola fiel)*. 1974.
- Kadleček, Ludvík. *U hrnčíře (En el alfarero)*. 1975.
- Kadleček, Ludvík. *Toman a lesní panna (Toman y la ninfa de madera)*. 1977.
- Kadleček, Ludvík. *Bububu (Bogy, Bogy)*. 1980.
- Kadleček, Ludvík. *Rozprávky pod stromček (Cuentos bajo el árbol)*. 1981. [Serie de TV].
- Kadleček, Ludvík. *Holoubek*. 1981.
- Kadleček, Ludvík. *Jak ulovit mamuta (Cómo atrapar un mamut)*. 1982.
- Kadleček, Ludvík y Liška, Jindřich. *Lienka Anulienka (La mariquita Anulienka)*. 1982-1988. [Serie de TV]

- Kadleček, Ludvík. *Železné boty (Botas de hierro)*. 1983.
- Kadleček, Ludvík. *Nezbedníci (Travieso)*. 1985.
- Kadleček, Ludvík. *Kuře (El pollo)*. 1986.
- Kadleček, Ludvík. *Zázračná chobotnica Krejzy (El milagroso pulpo Krejzy)*.1986. [Serie de TV].
- Kadleček, Ludvík. *Myší kočičiny(Gatos y ratones)*. 1987.
- Kadleček, Ludvík. *Slova, slova, slova (Palabras, palabras, palabras)*. 1988.
- Kadleček, Ludvík. *Trápení medvídka Brumly (Los problemas del osito)*. 1989.
- Kadleček, Ludvík. *Autíčková romance (Romance de coches)*. 1991.
- Kadleček, Ludvík. *Ahoj, bráško! (¡Hola, hermano!)*. 1991. [Serie de TV].
- Kadleček, Ludvík. *Hvězdička a slon(Una pequeña estrella y el elefante)*. 1991.
- Kashcheeva, Daria. *Daughter (Hija)*. 2019.
- Kažor, Miroslav a kolektiv. *Zlatý Věk. České Loutkové Animace*. Praga: Mladá Fronta, 2010.
- Klimt, Aurel. *Maskin zabil Koškina (Maskin mató a Koskin)*. 1995.
- Klimt, Aurel. *O kouzelném Zvonu (La campana mágica)*. 1998.
- Krupa, Zdeněk, entrevistado por Iria Cabrera, mayo de 2018.
- Kubíček, Jiří. *Česko-anglicko-německo-francouzský slovník výrazů z oblasti animovaného filmu*. Praga: AMU, 2005.
- Kubíček, Jiří. *Cine checo de animación*. Valencia: Ivam, 2007. (Catálogo de ciclo de cine).
- Kawamoto, Kihachiro. *Hanaori (Está prohibido romper ramas)*. 1968.
- Kawamoto, Kihachiro. *Ibara hime matawa Nemuri hime (La bella durmiente)*. 1990.
- Kindersley, Dorling. *Signos y Símbolos. Guía ilustrada de su origen y significado*. Editado por Dorling Kindersley. España: Círculo de Lectores, 2008.
- Koster, Henry. *The Robe (La túnica sagrada)*. 1953.
- Knight, Travis. *Kubo y las cuerdas mágicas*. 2016.
- Kluge, Alexander. *Brutalidad en piedra*. 1961.
- Kusama, Karyn., St. Vincent., Benjamin, Roxanne y Vuckovic, Jovanka. *XX*. 2017.
- Lang, Fritz. *Metrópolis*. 1926.
- Lario, Angeles., Guerrero de la Torre, Ana., Martínez, Josefina., Vidal, Florentina e Ybarra, Concepción. *Historia contemporánea universal. Del surgimiento del Estado Contemporáneo a la Primera Guerra Mundial*. Coordinado por Ángeles Lario. Madrid: Alianza Editorial, 2010.
- LeRoy, Mervyn. *Quo Vadis*. 1951.
- Liandrat-Guigues, Suzzane y Leutrat, Jean-Louis. *Cómo pensar el cine*. Madrid: Cátedra, 2003.
- López, M^aÁngeles., García, Susana., Meneu, Ignacio., Vidal, Miguel., Herráinz, Beatriz y Encinas, Adrián. *El hombre sensato*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2018.
- López Caballero, Carolina., Dillon, Brian., Vimentent, Pascal., Hispano, Andrés., Martin, François., Cista, Jordi., Starewitch, Ladislav., Hermanos Quay., Švankmajer, Jan. 2014. *Metamorfosis. Visiones fantásticas de Starewitch, Švankmajery los hermanos Quay*. Barcelona: Diputación de Barcelona y Centro de Cultura Contemporánea. (Catálogo de exposición).
- Lord, Peter y Sproxtton, David. *The Amazing Adventures of Morph (Las aventuras de Morph)*. 1980.
- Madzia, Jiří. 2015. *Začalo to Ferdou Mravencem*. Editado por Jiří Madzia. Zlín: Vydal Filmfest, 2015.
- Manoni, Laurent., Minguet, Joan., Toubiana, Serge., Fainé, Isidro y Malthête, Jacques.2013. *Georges*

- Méliès. *La magia del cine*. Cataluña: Obra social La Caixa, 2013. (Catálogo de exposición).
- Maillard, Rabecq. *Histoire du Jouet*, Paris: Hachette, 1962.
- Martín Gutiérrez, Gregorio., Vimenet, Pascal., Hames, Peter., Martin, Marie., Ayala, Joaquín., Jean, Marcel., Palacios, Jesús., Castells, Isabel, Martín, Adrián y Jan Švankmajer. *La magia de la subversión. Jan Švankmajer*. Editado por Gregorio Martín Gutiérrez. Madrid: T&B Editores, 2010.
- Martínez Barragán, Carlos. «Metodología cualitativa aplicada a las bellas artes». *Revista electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad* 1(2011): 46-62. ISSN: 2174-7822.
- Maureen Furniss. *Animation the global story*. London: Thames and Hudson, 2017.
- Maurette, Pablo. *El sentido olvidado: Ensayos sobre el tacto*. España: Mardulce editora, 2015.
- Mauro, Alexandra. *Josef Koudelka*. Madrid: Salvat, 2006.
- McLaren, Norman. *Neighbours (Vecinos)*. 1952.
- McCutcheon, Wallace. *The Sculptor's Nightmare (La pesadilla del escultor)*. 1908.
- Medina, Diana. «Las artes de Gilles Deleuze, prácticas artísticas, creaciones y experimentaciones, Ritmos vitales de la sensación: apuntes a la obra de Jan Švankmajer». Conferencia pronunciada en la Universidad de las Artes de Guayaquil, 11 de julio de 2017.
- Méliès, Georges. *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin (Huída de una dama en el Robert-Houdini)*. 1896.
- Méliès, Georges. *La manoir du diable (La mansión del diablo)*. 1896.
- Méliès, Georges. *Le Chateau hanté (El castillo encantado)*. 1897.
- Méliès, Georges. *The conjurour (El conjuro)*. 1899.
- Méliès, Georges. *Le Voyage dans la Lune (viaje a la luna)*. 1902.
- Mertová, Michaela. 2017. *Hermína Týrlová. Selected Works*. (Libreto de DVD).
- Miguet Batllori, Joan M. *Segundo de Chomón. El cinema de la fascinació*. Barcelona: Generalitat de Catalunya, 2009.
- Ministry of Culture of Czech Republic(ed), (1994). *Czech animated Film 1934-1994*. Praga: Ministry of Culture of Czech Republic, KF a.s. Prague and studios Zlín.
- Montoto, Luis (Kiko) y Pavla Srncová, entrevistados por Iria Cabrera, junio de 2018.
- Morgan, Robert. *The cat with hands (El gato con manos)*. 2001.
- Morgan, Robert. *The separation (La separación)*. 2003.
- Morgan, Robert. *Bobby Yeah*. 2011.
- Morgan, Robert. *D is for deloused(D es para despiojar)*. 2014.
- Morgan, Robert., Ascher, Rodney., Plympton, Bill., Matti, Erik., Bustillo, Alexandre ., Buozyte, Kristina., Samper, Bruno., Vincenzo, Natali., Fessenden, Larry., E.L. Katz, Soska, Jen ., Soska, Sylvia., Keshales, Aharon., Hosking, Jim., Papushado, Navot ., Ramalho ,Dennison., Oduwa Imasuen, Lancelot., Gilbey, Julian., Sable, Jerome., Barratt, Julian., Rohal, Todd., Brugués, Alejandro., Kostanski, Steven ., Ohata, Hajime ., Nash, Chris ., Boocheck ,Robert., Martínez Moreno, Juan., Umezawa, Sôichi., Kren, Marvin y Matzl ,Wolfgang. *The ABCs of Death 2 (El ABC de la muerte 2)*. 2014.
- Morgan, Robert, entrevistado por Iria Cabrera en febrero de 2017.
- Morrison, Lauren. *Viscera*. 2014.
- Moss, Howard S. *Toyland Films (Películas del mundo de los juguetes)*. 1917.
- Národní Filmový Archiv(ed.). *Czech animated film I 1920-1945*. República Checa: Národní Filmový Archiv, 2012.
- Národní Muzeum, Muzeum. *České loutky a cirkusu*. Prachatic: Museo de la marioneta. (Catálogo de exposición).

- Ortí, Sam. *Conflictivos Productions. Un mundo en miniatura*. España: IBCinema. 2010.
- Panadero, David G. y Parra, Miguel A. *Tim Burton. Diario de un soñador*. Madrid: Ediciones Jaguar, 2005.
- Park, Nick. *Creature Comforts*. 1989.
- Park, Nick y Lord, Peter. *Chicken Run (Evasión en la Granja)*. 2000.
- Park, Nick y Starzak, Richard. *Creature Comforts*. 2003.
- Pérez, Pascual. *Historia D'Este. (Historia de Este)*. 2011.
- Petrov, Alexander. *El viejo y el mar*. 1999.
- Pikkov, Ülo. *Animasophy. Theoretical writings on the animated films*. Estonia: Estonian Academy of Arts, 2010.
- Pojar, Břetislav. *Spejbl na stopě(Spejbl en el camino)*. 1955.
- Pojar, Břetislav. *Paraplíčko (Sombrilla)*. 1957.
- Pojar, Břetislav. *Centík (Centavo)*. 1958.
- Pojar, Břetislav. *O skleničku víc (Un vaso más)*. 1959.
- Pojar, Břetislav. *Lev a písnička (El león y la canción)*. 1959.
- Pojar, Břetislav. *Sláva (Gloria)*. 1959.
- Pojar, Břetislav. *Bombonanie (Bomb-Manie)*. 1959.
- Pojar, Břetislav. *Půlnoční příhoda(Aventura a medianoche)*. 1960.
- Pojar, Břetislav. *Jak zaříditi byt? (¿Cómo amueblar un apartamento?)*. 1960.
- Pojar, Břetislav. *Biliár(Billar)*. 1961.
- Pojar, Břetislav. *Úvodní slovo pronese (Palabras introductorias)*. 1962.
- Pojar, Břetislav. *Romance*. 1962.
- Pojar, Břetislav. *Ideál (El ideal)*. 1963.
- Pojar, Břetislav. *Palác snů (Palacio de los sueños)*. 1964.
- Pojar, Břetislav. *Perníková chaloupka (Casa de jengibre)*. 1981.
- Pojar, B., Pospíšilová, Vlasta y Klimt, Aurel. *Fimfárum Jana Wericha.(Fimfáfum de Jan Werich)*. 2002.
- Pojar, B., Pospíšilová, Vlasta, Klimt, Aurel y Balej, Jan. *Fimfárum 2*. 2006.
- Pokluda, Zdeněk. *From Zlín into the world: the story of Tomas Bata*. Zlín: Thomas Bata Foundation, 2015.
- Priebe, Ken. *The art of stop motion animation*. USA: Course Technology, 2006.
- Purves, Barry. *Stop motion. Passion, Process and Performance*. Oxford: Focal Press, 2008.
- Purves, Barry. *Stop Motion*. Barcelona: Blume, 2011.
- Quay, Timothy y Quay, Stephen. *Nocturna Artificialia*. 1979.
- Quay, Timothy y Quay, Stephen. *This Unnameable Little Broom*. 1985.
- Quay, Timothy y Quay, Stephen. *Street of Cocodriles(La calle de los cocodrilos)*. 1986.
- Quay, Timothy., Quay, Stephen y Griffiths, Keith. *The Cabinet of Jan Švankmajer (El gabinete de Jan Švankmajer)*. 1987.
- Quay, Timothy y Quay, Stephen. *Rehersals for extinct anatomies(Ensayos para una anatomía extinta)*. 1988.
- Reichardt, Jasia. *Robots: Fact, Fiction+Prediction*. Londres: Thames and Hudson Ltd, 1978.
- Reiniger, Lotte. *Hänsel y Gretel*. 1953-54.
- Renč, Ivan. *Kuželky(Bolos)*. 1974.

- Riba, Marc y Solanas, Anna. *Violeta, la pescadora del mar negro*. 2006.
- Riba, Marc y Solanas, Anna. *Cabaret Kadne*. 2008.
- Riba, Marc y Solanas, Anna. *Les Bessones del carrer de Ponent (Las gemelas de la calle Poniente)*. 2009.
- Riba, Marc y Solanas, Anna. *Canis*. 2013.
- Riba, Marc y Solanas, Anna. *Cavalls Morts (Caballos Muertos)*. 2013.
- Rosenberg, Adam. *Manny*. 2009.
- Rosetti, Romeo. *Le garde-meubles automatique (El guardamuebles automático)*. 1911.
- Ruiz de la Torre Gómez de Barreda, Diego., Rus, Alfonso., Puchalt M^a Jesús., Gregori, Joan., Valencia, Manuel., Encinas, Adrián., Arenas, Carlos., Díez Raúl., Iborra, José., Ferri, Manuel., Álvarez, Sara., Millán, Fernando., Gisbert, Paco., Fulgencio, Alfonso., Mestre, Miquel., Pérez, Pascual., Caballer, David., Sam y Llorens, Pablo. 2013. *Stop Motion don't stop*. Valencia: Diputación de Valencia. (Catálogo de exposición).
- Ruiz de Samaniego, Alberto., Mensuro, Asier., Gorostiza, Jorge., Lizcano, Domingo y Garcinuño, Antonio. 2009. *Ray Harryhusen creador de monstruos*. Madrid: Maia Ediciones. (Catálogo de exposición).
- Rumbau, Toni. *Rutas de Polichinela. Títeres y ciudades de Europa*. Tarragona: Arola editors, 2013.
- Sánchez Vidal, Agustín. *El cine de Chomón*. Zaragoza: Caja de ahorros de Aragón, 1992.
- Scott, Ridley. *Alien*. 1979.
- Sebesta, Milan. *Hajajú, hajajú (Hayayoo, hayayoo)*. 1981.
- Seko, Garik. *Kámen a život (Piedra y vida)*. 1965.
- Seko, Garik. *Proč Měsíc nemá šaty (¿Por qué la luna no tiene vestido?)*. 1967.
- Seko, Garik. *Kost (El hueso)*. 1968.
- Seko, Garik. *Perpetuus amor*. 1969.
- Seko, Garik. *Utržený zvoneček (La campana rota)*. 1969.
- Seko, Garik. *Jak šli nadělovat (Mientras daban regalos)*. 1970.
- Seko, Garik. *Dědo, povídej... (Abuelo, cuéntanos...)*. 1972.
- Seko, Garik. *Dlouhý, široký, Bystrozraký (Alto, ancho, agudo de vista)*. 1972.
- Seko, Garik. *Drátáci (Alambres)*. 1973.
- Seko, Garik. *Tik-tak (Tik-tok)*. 1974.
- Seko, Garik. *Faustův dům (Fausto)*. 1977.
- Seko, Garik. *Shoe show aneb botky mají pré (Espectáculo de zapatos)*. 1984.
- Selick, Henry. *Nightmare before Christmas (Pesadilla antes de Navidad)*. 1993.
- Servais, Raoul. *Harpya*. 1979.
- Shaw, Susannah. *Stop Motion. Craft skills for model animation*: Reino Unido: CRC Press, 2017.
- Shelley, Mary. *Frankenstein*. Barcelona: Espasa Austral, 2014.
- Silva, Salif. «Del paradigma del ver al de tocar. El devenir háptico en la creación artística contemporánea». *Revista DEFORMA*, n.º 3(2012):126-133.
- Slanina, Ondřej. *Česká animovaná klasika*. Charon media. 2017.
- Sokolov, Stanislav. *Bolshoy Podzemnyi Bal (Gran bola subterránea)*. 1987.
- Solarik, Bruno. *Jan Švankmajer*. Praga: CPress, 2018.
- Sorlin, Pierre. *Sociología del cine: la apertura para la historia de mañana*. México: Fondo de cultura económica, 1985.

- Stam, Robert y Raengo, Alexandra. *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*. Estados Unidos: Blackwell Publishing, 2004.
- Starewitch, Ladislav. «El cuento, el juguete y el cine». En *Metamorfosis. Visiones fantásticas de Starewitch, Švankmajer y los hermanos Quay*. Barcelona: Diputación de Barcelona y Centro de Cultura Contemporánea, 2014. (Catálogo de exposición).
- Starewitch, Ladislav. *La Lutte des cerfs-volants (El combate de los ciervos volantes)*. 1910.
- Starewitch, Ladislav. *Strekoza i muravej (La cigarra y la hormiga)*. 1911.
- Starewitch, Ladislav. *Mest kinematografického operatora (La venganza del camarógrafo)*. 1912.
- Starewitch, Ladislav. *Rozhdestvo obitateley lesa (La Navidad de los insectos)*. 1913.
- Starewitch, Ladislav. *La reine des papillons (La Reina de las mariposas)*. 1927.
- Starewitch, Ladislav. *La petite parade (El soldadito de plomo)*. 1927.
- Starewitch, Ladislav. *Le Roman de Renard (El cuento del zorro)*. 1929-30.
- Staton Porter, Edwin. *Fun in a Bakery Shop (Diversión en la panadería)*. 1902.
- Staton Porter, Edwin. *The teddy bears (Los osos de peluche)*. 1907.
- Stoichita, Victor. *El efecto Sherlock Holmes. Variaciones de la mirada de Manet a Hitchcock*. Madrid: Cátedra, 2018.
- Strusková, Eva. *The Dodals*. Praga: National Film Archive, 2013.
- Stuhr, Fred. *Prison Sex (Prisión sexual)*. 1993.
- Stuhr, Fred. *Sober*. 1993.
- Švankmajer, Jan. *Para ver, cierra los ojos*. Logroño: Pepitas de calabaza, 2012.
- Švankmajer, Jan. *Touching and Imaging*. Londres: IB Tauris, 2014.
- Švankmajer, Jan. *Poslední trik pana Schwarcewaldea a pana Edgara (El último truco del Sr. Schwarcewalde y del Sr. Edgar)*. 1964.
- Švankmajer, Jan. *Hra s kameny (Juego de piedras)*. 1965.
- Švankmajer, Jan. *Johann Sebastian Bach: Fantasia G-moll*. 1965.
- Švankmajer, Jan. *Historia Naturae (Historia Natural)*. 1967.
- Švankmajer, Jan. *Zvahlav aneb Satický Slameného Huberta (Jabberwocky)*. 1971.
- Švankmajer, Jan. *Možnosti dialogu (Dimensiones del diálogo)*. 1982.
- Švankmajer, Jan. *Něco z Alenky (Alicia)*. 1988.
- Švankmajer, Jan. *Zamilované Maso (Amor carnal)*. 1989.
- Švankmajer, Jan. *Flora*. 1989.
- Švankmajer, Jan. *Tma, Světlo, Tma (Oscuridad, Luz, Oscuridad)*. 1989.
- Švankmajer, Jan. *Jídlo (Comida)*. 1990.
- Švankmajer, Jan. *Spiklenci slasti (Los conspiradores del placer)*. 1996.
- Švankmajer, Jan. *Hmyz (Insectos)*. 2018.
- Tambellini, Stefano., Rivolta, Giulia., Lopalco, Giovanna., Poltronieri, Pamela y Tagliavia, Francesco. *La reliquia rivoltosa (La reliquia revoltosa)*. 2009.
- Ternan, Melvin. *Animación stop motion*. Barcelona: Promopress, 2015.
- Trnka, Jiří. *Zasadil dedek repu (El abuelo plantó una remolacha)*. 1945.
- Trnka, Jiří. *Zvírátka a petrovství (Los animales y los bandidos)*. 1946.
- Trnka, Jiří y Brdečka, Jiří. *Pérák a SS (El deshollinador y los hombres de las SS)*. 1946.
- Trnka, Jiří y Krejčík, Jiří. *Dárek (El regalo)*. 1946.

Trnka, Jiří. *Špalíček (El año checo)*. 1947.

Trnka, Jiří. *Císařův slavík (El ruiseñor del emperador)*. 1949.

Trnka, Jiří. *Certuv mlýn (El molino del diablo)*. 1949.

Trnka, Jiří. *Arie prerie (Canción de la pradera)*. 1949.

Trnka, Jiří. *Román s basou (Historia de un contrabajo)*. 1949.

Trnka, Jiří. *Bajaja (El príncipe Bayaya)*. 1950.

Trnka, Jiří. *Veselý cirkus (El circo alegre)*. 1951.

Trnka, Jiří. *O zlaté rybce (El pez dorado)*. 1951.

Trnka, Jiří. *Staré pověsti české (Antiguas leyendas checas)*. 1953.

Trnka, Jiří. *Dva mrazíci (Sombras chinas)*. 1953.

Trnka, Jiří. *Cirkus Hurvínek (El circo Hurvínek)*. 1955.

Trnka, Jiří. *Dobrý voják Švejk (El buen soldado Švejk)*. 1955.

Trnka, Jiří. *Proč UNESCO? (¿Por qué la UNESCO?)*. 1958.

Trnka, Jiří. *Vášen (La pasión)*. 1962.

Trnka, Jiří. *Kybernetická babicka (La abuela cibernética)*. 1962.

Trnka, Jiří. *Archanděl Gabriel a paní Husa (El arcángel Gabriel y la señora Oca)*. 1964.

Trnka, Jiří. *Maxplatte, Maxplatten*. 1965.

Trnka, Jiří. *Sen noci svatojánské (El sueño de una noche de verano)*. 1959.

Trnka, Jiří. *Ruka (La mano)*. 1965.

Týrlová, Hermína. *Ferda Mravenec (La hormiga Ferda)*. Praga: NFA, 1944. DVD.

Týrlová, Hermína y Sádek, František. *Vzpouza hraček (La revuelta de los juguetes)*. Praga: NFA, 1947. DVD.

Týrlová, Hermína. *Co jim schází? (¿Qué les pasa?)*. Praga: NFA, 1947. DVD.

Týrlová, Hermína. *Ukolébavka (Canción de cuna)*. 1948.

Týrlová, Hermína y Kaněra, Emanuel. *Karambol (Choque)*. 1948.

Týrlová, Hermína. *Nočná romanca (Noche romántica)*. 1949.

Týrlová, Hermína y Walló, KM. *Nepovedený panáček (Juguete mal hecho)*. 1951.

Týrlová, Hermína. *Devět kuřátek (Nueve pollitos)*. 1952.

Týrlová, Hermína y Dudešek, Jan. *Věneček písni (Guirnalda de canciones)*. 1955.

Týrlová, Hermína y Dudešek, Jan. *Zatovláska (Ricitos de Oro)*. 1955.

Týrlová, Hermína y Dudešek, Jan. *Míček Flíček (Pelota traviesa)*. 1956.

Týrlová, Hermína. *Kalamajka (Kalamajka)*. 1957.

Týrlová, Hermína. *Pasáček vepřů (El pastor de cerdos)*. 1958.

Týrlová, Hermína y Pinkava, Josef. *Uzel na kapesníku (El nudo en el pañuelo)*. 1958.

Týrlová, Hermína y Dudešek, Jan. *Všem nelze vyhovět (No puedes complacer a todo el mundo)*. 1958.

Týrlová, Hermína. *Vláček kolejíček (El tren Chú-chú)*. 1959.

Týrlová, Hermína y Pinkava, Josef. *Ztracená panenka (La muñeca perdida)*. 1959.

Týrlová, Hermína y Pinkava, Josef. *Den odplaty (Día de venganza)*. 1960.

Týrlová, Hermína y Pinkava, Josef. *Zvědavé psaníčko (La carta curiosa)*. 1961.

Týrlová, Hermína. *Dve klubička (Dos bolas de lana)*. 1962.

Týrlová, Hermína. *Kulička (Una canica)*. 1963.

Týrlová, Hermína. *Vlněná pohádka (La fábula de lana)*. 1964.

Týrlová, Hermína. *Modrá zástěrka (Mandil azul)*. 1965.

Týrlová, Hermína. *Chlapeček, nebo holčička (El chico o la chica)*. 1966.

Týrlová, Hermína. *Sněhulák (El muñeco de nieve)*. 1966.

Týrlová, Hermína. *Psí nebe (El cielo de los perros)*. 1967.

Týrlová, Hermína. *Vánoční stromeček (El árbol de navidad)*. 1968.

Týrlová, Hermína. *Korálková pohádka (Cuento de cuentas)*. 1968.

Týrlová, Hermína. *Hvězda Betlémská (La estrella de Belén)*. 1969.

Týrlová, Hermína. *Malovánky (Painting)*. 1970.

Týrlová, Hermína. *Píšťalka (Silbido)*. 1970.

Týrlová, Hermína. *Toulavé telátko (Ternero perdido)*. 1971.

Týrlová, Hermína. *Pejskův sen (El sueño de un perro)*. 1972.

Týrlová, Hermína. *Obávaná kačena (El temido pato)*. 1972.

Týrlová, Hermína. *Jak pejsek vyčmuchar darebáka (Cómo el perro olió al villano)*. 1972.

Týrlová, Hermína. *Kluk dostává filipa (Cómo el pillo consigue ingenio)*. 1972.

Týrlová, Hermína. *Ukradené dítě (El bebé robado)*. 1972.

Týrlová, Hermína. *Vánoce u zvířátek (Navidades con animales)*. 1973.

Týrlová, Hermína. *Kuklovy Klukoviny (El chico travieso)*. 1973.

Týrlová, Hermína. *Růžové brýle (Gafas rosas)*. 1973.

Týrlová, Hermína. *Já a můj dvojnožec (Mi bípedo y yo)*. 1974.

Týrlová, Hermína. *Já a Bělovous Zrzunda (Barba Blanca y yo)*. 1974.

Týrlová, Hermína. *Oslík ušatec (La oreja de burro)*. 1974.

Týrlová, Hermína. *Já a Kiki (Kiki y yo)*. 1975.

Týrlová, Hermína. *Já a Bleděmodrá (Pale Blue y yo)*. 1975.

Týrlová, Hermína. *Já a Fousek (Fousek y yo)*. 1975.

Týrlová, Hermína. *Příhody Ferda Mravenec (Las fábulas de la hormiga Ferda)*. 1977.

Týrlová, Hermína. *Ferda v cizích službách (La hormiga Ferda en los servicios externos)*. 1977.

Týrlová, Hermína. *Ferda v mraveništi (Ferda en el hormiguero)*. 1977.

Týrlová, Hermína. *Příhody brouka Pytlíka (Las aventuras del escarabajo)*. 1978.

Týrlová, Hermína. *Jak se měl Ferda na světě (Cómo le fue a Ferda en el mundo)*. 1978.

Týrlová, Hermína. *Uspávanka (Canción de cuna)*. 1979.

Týrlová, Hermína. *Jak si Jakub naposledy vystřelil (El último disparo de Jakub)*. 1979.

Týrlová, Hermína. *Hračky pračky (Jugando y luchando)*. 1980.

Týrlová, Hermína. *Žertíkem s čertíkem (Trucos del diablo)*. 1980.

Týrlová, Hermína. *Konec kouzelníka Uhahuly (El fin del mago Uhahuly)*. 1981.

Týrlová, Hermína. *Rozpustilí bráškové (Hermanos traviesos)*. 1981.

Týrlová, Hermína. *Prak darebák (El tirachinas travieso)*. 1982.

Týrlová, Hermína. *Opičí láska (¿Amor de mono?)*. 1985.

Týrlová, Hermína. *Pohádka na šňůře (Cuento de hadas en un cordel)*. 1986.

Vašíček, Pavel y Pfejfer, Tomáš. *Josef Skupa. dnes a denně záznaky*. Pilsen: Muzeum Loutek Plzeň, 2017.

Vasseleu, Cathryn. «*The Svankmajer Touch*». *The Peer-reviewed Open Access Online Journal for Animation History and Theory* (2009), ISSN: 1930-1928. <https://journal.animationstudies.org/cathryn-vasseleu-the-svankmajer-touch/>

Wells, Paul. *Understanding animation*. USA: Routledge, 1998.

Wells, Paul., Nelmes, Jill., Kochberg, Searle., Rowe, Allan., Phillips, Patrick., Watson, Paul, Jones, Chris., Sargeant, Amy., Gopalan, Lalitha., Joyce, Mark y Darke, Chris. *An introduction to Film Studies*. Editado por Jill Nelmes. Nueva York: Routledge, 1996.

Wiene, Robert. *El gabinete del doctor Caligari*. 1920.

Wolf, Sergio. *Cine/Literatura. Ritos de pasaje*. Argentina: Paidós, 2001.

Žabka, Michal. *Golf*. 1996.

Žabka, Michal. *Babalón (Baballoon)*. 1997.

Žabka, Michal. *Prasavci (Premamíferos)*. 2001.

Žabka, Michal., Pixa, Libor., Váša, František., Kohák, Jakub. *Autopohádky (fábulas de coches)*. 2011.

Žabka, Michal. *Vánoční balada (La balada navideña)*. 2016.

Zeegen, Laurence. *Principios de ilustración*. Barcelona: Gustavo Gili, 2013.

Zeman, Karel. *Vánoční sen (El sueño de Navidad)*. 1946.

Zeman, Karel. *Podkova pro štěstí (Una herradura para la suerte)*. 1946.

Zeman, Karel. *Křeček (Hámster)*. 1946.

Zeman, Karel. *Pan Prokoup v pokušení (Las tentaciones del señor Prokoup)*. 1947.

Zeman, Karel. *Pan Prokoup ouřaduje (El señor Prokoup en la oficina)*. 1947.

Zeman, Karel. *Brigády (Brigadas)*. 1947.

Zeman, Karel. *Pan Prokoup filmuje (El señor Prokoup, cineasta)*. 1948.

Zeman, Karel. *Pan Prokoup vynálezcem (El señor Prokoup inventor)*. 1949.

Zeman, Karel. *Inspirace (Inspiración)*. 1949.

Zeman, Karel. *Král Lávra (Rey Lávra)*. 1950.

Zeman, Karel. *Poklad Ptačího ostrova (El tesoro de la isla de los pájaros)*. 1952.

Zeman, Karel. *Pan Prokoup, přítel zvířátek (El señor Prokoup amigo de los animales)*. 1955.

Zeman, Karel. *Cesta do pravěku (Viaje a la prehistoria)*. 1955

Zeman, Karel. *Vynález zkázy (Una invención diabólica)*. 1958.

Zeman, Karel., Radok, Alfred., Forman Miloš., Roháč., Svitáček, Vladimír y Kadár, Ján. *Laterna magika II (Linterna mágica II)*. 1960.

Zeman, Karel. *Baron Prášil (El barón fantástico)*. 1961.

Zeman, Karel. *Ukradená vzducholod' (El dirigible robado)*. 1967.

Zeman, Karel. *Na kometě (En el cometa)*. 1970.

Zeman, Karel. *Dobrodružství námořníka Sindibáda I (Las aventuras de Simbad el marino parte 1)*. 1971.

Zeman, Karel. *Druhá cesta námořníka Sindibáda (Las aventuras de Simbad el marino parte 2)*. 1972.

Zeman, Karel. *Dobrodružství námořníka Sindibáda III- V zemi obrů (Las aventuras de Simbad el marino parte 3)*. 1973.

Zeman, Karel. *V zemi obrů. Třetí cesta námořníka Sindibáda (En la tierra de los gigantes. Tercer viaje de Simbad)*. 1973.

Zeman, Karel. *Magnetová hora. Cesta námořníka Sindibáda (La montaña magnética. El viaje del marinero Simbad)*. 1973.

Zeman, Karel. *Létající koberec. Pátá cesta námořníka Sindibáda (Alfombra voladora. El quinto viaje de Simbad)*. 1975.

Zeman, Karel. *Zkrocený démon-VI.cesta námořníka Sindibáda (La domesticación del demonio: el sexto viaje de Simbad el marino)*. 1974.

Zeman, Karel. *Mořský sultán-VII.cesta námořníka Sindibáda (Sultán del mar. El séptimo viaje del marinero Simbad)*. 1974.

Zeman, Karel. *Pohádky tisíce a jedné noci (Cuentos de las mil y una noches)*. 1975.

Zeman, Karel. *Čarodějův učeň (Krabat. El aprendiz de brujo)*. 1977.

Zeman, Karel. *Pohádka o Honzíkovi a Mařence (La fábula y Juan y María)*. 1980.

Zeman, Karel. *Karel Zeman dětem (Karel Zeman para niños)*. 1980.

Zweig, Stefan. *El mundo de ayer. Memorias de un europeo*. Barcelona: Acantilado, 2002.

RECURSOS EN LÍNEA

ABC diario online. «El misterio de las hadas de Cottingley». Acceso el 11 de abril de 2019. <https://www.abc.es/cultura/20151009/abc-misterio-hadas-cottingley-201510081937.html>.

Anima Studio. «Sobre nosotros». Acceso el 19 de mayo de 2020. http://wordpress.animastudio.cz/about_us/.

Animaholic. «Entrevista a Marc Rivas y Anna Solanas». Acceso el 5 de septiembre de 2020. <http://animaholic.blogspot.com/2008/02/entrevista-marc-ribas-y-anna-solanas.html>

Archivo Nacional de Cine Checo. <https://www.filmovyprehled.cz/cs>. Consultado asiduamente.

Biblioteca virtual Miguel de Cervantes. «Documenta títeres I». Acceso el 6 de febrero de 2020. http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/documenta-titeres--0/html/ff1a973e-82b1-11df-acc7-002185ce6064_2.html.

Boba Studio. «The story of Pat and Mat». Acceso el 15 de mayo de 2020. <http://www.bobastudio.cz/en/pat-a-mat>.

British Film Board. «Kawamoto Kihachiro, 1925-2010». Acceso el 25 de agosto 2020, <https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/comment/obituaries/kawamoto-kihachiro-1925-2010>

Calameo. «Historia de la plastilina». Acceso el 17 de septiembre de 2018. <https://es.calameo.com/books/00152536788ef96699a69>.

Diccionario de la RAE online. <<definición de dramaturgo-a>>. Acceso el 16 de mayo de 2019. <https://dle.rae.es/?id=EBwciNw>.

Diputación Foral de Guipúzcoa. «*Artesanos de la madera*». Acceso el 6 julio 2020. <https://www.gipuzkoa.eus/es/web/aintzinako-lanbideak/artesanos-madera-presentacion>

Enciclopedia mundial de las artes de la marioneta. «Kašpárek». Acceso el 5 de abril de 2019, <https://wepa.unima.org/es/kasperek/>.

Enciclopedia mundial de las artes de la marioneta «Títere habitable». Acceso el 8 de abril 2019. <https://wepa.unima.org/es/titere-habitable/>.

Estudios Barrandov. «Historia de Barrandov». Acceso el 25 de marzo de 2020. <http://www.barrandov.cz/en/clanek/history/>

La Vanguardia. «Teddy Roosevelt: Un Cowboy contra España». Acceso el 11 de abril de 2019. https://www.lavanguardia.com/historiayvida/theodore-roosevelt-y-la-guerra-contra-espana_12815_102.html.

LiveScience. «Why CGI Humans Are Creepy, and What Scientists Are Doing about It». Acceso el 20 de enero de 2018. <https://www.livescience.com/16600-cgi-humans-creepy-scientists.html>.

Milenio. «*El cine contemporáneo no me interesa: Jan Švankmajer*». Acceso el 25 de agosto de 2020. <https://www.milenio.com/cultura/el-cine-contemporaneo-no-me-interesa-jan-svankmajer>

Museo de marionetas de Chrudim. «František Tvrdek, the inventor of the luminescent theater, would celebrate the centenary of his birth». Acceso el 24 septiembre 2020. <https://www.puppets.cz/en/aktuality/frantisek-tvrdek-inventor-luminescent-theater-would-celebrate-centenary-his-birth>.

Norwichfilm Festival. « An animated Disputed. Melbourne Cooper and the birth of film animation», Acceso el 3 de enero de 2018. <http://www.norwichfilmfestival.co.uk/an-animated-dispute-arthur-melbourne-cooper-and-the-birth-of-film-animation>.

Radio Checa. «La cara oscura de la Revolución de Terciopelo». Acceso el 20 de mayo de 2020. <https://www.radio.cz/es/rubrica/especiales/la-cara-oscura-de-la-revolucion-de-terciopelo>.

Radio Prague International.«La Linterna Mágica, la mezcla checa de cine y teatro ». Acceso el 15 de septiembre de 2020. <https://espanol.radio.cz/la-linterna-magica-la-mezcla-checa-de-cine-y-teatro-8165576>.

Televisión Checa. «Historia de la Televisión checa. 1968-1969». Acceso el 2 septiembre 2020. <https://www.ceskatelevize.cz/vse-o-ct/historie/ceskoslovenska-televize/1968-1969/>.

INDICE DE IMAGENES

Figura 1. Fotograma de <i>Mary Queen of Scots</i> (<i>Reina Mary I de Escocia</i> , Alfred Clarke, 1895) https://www.youtube.com/watch?v=BIOLsH93U1Q&ab_channel=ChangeBeforeGoingProductions	37
Figura 2. Figura 2. Truco de magia de la desaparición de la mujer en el teatro. Imagen del libro <i>Magic, stage illusions, special effects and trick photography</i> . Nueva York: Dover Publications, 2013.	39
Figura 3 y fig. 4. Fotogramas de la película <i>Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin</i> (<i>Huida de una dama en el Robert-Houdin</i> , Georges Méliès, 1896) https://www.youtube.com/watch?v=yODISo16-Z0&ab_channel=L%27occhiodelcineasta	39
Figuras 5 y 6. Fotogramas de la película <i>Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin</i> (<i>Huida de una dama en el Robert-Houdin</i> , Georges Méliès, 1896) https://www.youtube.com/watch?v=yODISo16-Z0&ab_channel=L%27occhiodelcineasta	39
Figura 7. Fotograma de <i>La manoir du diable</i> (<i>La Mansión del diablo</i> , Georges Méliès, 1896) https://www.youtube.com/watch?v=mb16vp1eeYU&ab_channel=CursosdeCinemaFant%C3%A1stico	40
Figura 8. Fotograma de <i>Artistic Creation</i> (<i>Creación artística</i> , Walter Booth, 1901) https://www.youtube.com/watch?v=7ol9GJrO5Ho&ab_channel=ThePublicDomainReview .	43
Figura 9. Fotograma de <i>Humorous phases of funny faces</i> (<i>Fases humorísticas de rostros divertidos</i> , Blackton, 1906) https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4l2i&t=70s&ab_channel=LibraryofCongress	44
Figura 10. Plano de la película <i>Lightning Sketches</i> (<i>Dibujos relámpago</i> , Blackton, 1907) https://vimeo.com/247577212 .	45
Figuras 11 y 12. Fotogramas iniciales de <i>La maison ensorcelée</i> (<i>La casa encantada</i> , Chomón, 1908)DVD	49
Figuras 13 y 14. Fotogramas iniciales de <i>The haunted</i> (<i>El hotel encantado</i> , Blackton, 1907) https://www.youtube.com/watch?v=MDRaPC4EXpo&ab_channel=CanaldaElvira	49
Figura 15. Fotograma de de <i>La maison ensorcelée</i> (<i>La casa encantada</i> , Chomón, 1908))	50
Figura 16. Fotograma de <i>The haunted</i> (<i>El hotel encantado</i> , Blackton, 1907) https://www.youtube.com/watch?v=MDRaPC4EXpo&ab_channel=CanaldaElvira	51
Figura 17. Fotograma de la película <i>El Hotel Eléctrico</i> (Segundo de Chomón, 1908)DVD	52
Figura 18. Imagen del libro Harbutt, William, <i>Harbutt's Plastic Method and the Use of Plasticine</i> . Londres: Chapman and Hill, 1913.	53
Figura 19. Fotograma de la película <i>Fun in a bakery shop</i> (<i>Diversión en la panadería</i> , Edwin S. Porter, 1902).	54
Figuras 20 y 21. Fotogramas de <i>Animated Putty</i> (<i>Masilla animada</i> , Walter R. Booth, 1911) https://www.dailymotion.com/video/x6ke990	55
Figura 22. Fotogramas de <i>Animated Putty</i> (<i>Masilla animada</i> , Walter R. Booth, 1911) https://www.dailymotion.com/video/x6ke990	56
Figura 23. Imagen del libro Harbutt's Plastic Method and the Use of Plasticine in the Arts of Writing, Drawing, and Modeling in Educational Work (<i>El método plástico de Harbutt y el uso de la plastilina en las artes de la escritura, el dibujo, y el modelado en la actividad educativa</i> , William Harbutt, 1897).	57

Figura 24. Fotograma de <i>Princess Nicotine (La princesa de la Nicotina, Stuart Blackton, 1909)</i> https://www.youtube.com/watch?v=_UvG5ltVzxc&t=189s&ab_channel=guigal2	58
Figuras 25, 26 y 27. <i>Princess Nicotine (La princesa de la Nicotina, Stuart Blackton, 1909)</i> https://www.youtube.com/watch?v=_UvG5ltVzxc&t=189s&ab_channel=guigal2 https://www.youtube.com/watch?v=_UvG5ltVzxc&t=189s&ab_channel=guigal2	59
Figura 28. Muñeco de Lehmann y Cía, c. 1905.	61
Figura 29. Fotograma de <i>Bob's Electric Theater (El teatro eléctrico de Bob, Chomón, 1908)</i> DVD.	62
Figura 30. Fotograma de la película <i>Le tout petit Faust (El pequeño Fausto, Émile Cohl, 1910)</i> https://www.youtube.com/watch?v=fqu5JOSYp-E&ab_channel=Student-Animator	63
Figura 31. Esqueleto de la marioneta de King Kong.	65
Figura 32. Fotograma de la película <i>King Kong</i> (Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1933)DVD	67
Figura 33. Fotograma de <i>Mest kinematograficheskogo operatora</i> (La venganza del camarógrafo, Ladislav Starewitch, 1912) https://www.youtube.com/watch?v=PAP8Nf_ebr4&ab_channel=PepeNando	67
Figura 34. Fotograma de <i>Le Roman de Renard</i> (Ladislav Starewitch, 1929-30)	68
Figura 35. Marioneta de la película <i>Le Roman de Renard</i> (Ladislav Starewitch, 1929-30) Exposición en el centro de Cultura Contemporánea de Barcelona. Fotografía realizada por Iria Cabrera	69
Figura 36. Marioneta de la película <i>Le Roman de Renard</i> (Ladislav Starewitch, 1929-30) Exposición en el centro de Cultura Contemporánea de Barcelona. Fotografía realizada por Iria Cabrera	69
Figura 37. Grabado de titiritero. José Ribelles.	74
Figura 38. Grabado del titiritero Juan de las Viñas. Francisco Ortego (1860)	75
Figura 39. Niños durante un espectáculo de marionetas de Punch y Judy en Tlaxcala. México.2019.Fotografía realizada por Nicole Antebi	78
Figura 40. Marioneta de Kašpárek. Museo de la marioneta de Pilsen.Fotografía realizada por Iria Cabrera	79
Figura 41. Títeres de mano pertenecientes a una obra realizada por el teatro checo Karromato (Soběslav) Fotografía realizada por Iria Cabrera	81
Figura 42. Títeres gigantes realizados con espuma y telas. Museo de Pilsen. Fotografía realizada por Iria Cabrera	82
Figura 43. Marionetas de varilla, de comando superior. Colección particular de teatro Karromato. Fotografía realizada por Iria Cabrera	83
Figura 44. Cabezas de diablos tallados por Alois Šroif en 1920. Museo de Prachatic. Fotografía realizaa por Iria Cabrera	83
Figura 45. Marionetas de madera datadas en el año 1885. Utilizadas para la obra Fausto. Museo de Pilsen Fotografía realizaa por Iria Cabrera.	84
Figura 46. Marioneta tallada utilizada por el teatro Karromato. Fotografía realizaa por Iria Cabrera	84
Figura 47. Control de una marioneta de hilos. Fotografía realizaa por Iria Cabrera	84

Figuras 48 y 49. Marioneta Bunraku del Lobo de Caperucita. Taller del teatro Karromato (Soběslav) Fotografía realizaa por Iria Cabrera	85
Figura 50. Teatros de marionetas para representaciones.	85
Figura 51. Libro de instrucciones con moldes para la realización de un teatro por piezas casero. Principios del SXX. Colección particular en el taller de Karromato (Soběslav) Fotografía realizaa por Iria Cabrera.	86
Figuras 52. Libro de instrucciones con moldes para la realización de un teatro por piezas casero. Principios del SXX. Colección particular en el taller de Karromato (Soběslav). Fotografía realizaa por Iria Cabrera	86
Figura 53. Marionetas de Spejbl y Hurvínek. Museo de la marioneta de Pilsen. Fotografía realizaa por Iria Cabrera	89
Figura 54. Fotograma de <i>The magic pencil</i> (<i>El lápiz mágico</i> ,1925)DVD	94
Figura 55. Anuncio de la marca Vitello.	95
Figura 56. Fotograma de la animación <i>Proměna strýčka Bobbyho</i> (<i>La metamorfosis del tío Bobby</i> , 1930)DVD	95
Figuras 57 y 58. Fotogramas de la animación <i>Proměna strýčka Bobbyho</i> (<i>La metamorfosis del tío Bobby</i> , 1930) DVD	96
Figura 59. Cuadro explicativo del contexto político checo durante la creación de los primeros estudios de animación. Elaborado por Iria Cabrera	98
Figura 60. Fotograma del anuncio <i>Ženit se a nezoufat!</i> (<i>Casarse y no desesperar</i> , 1933) DVD	100
Figura 61. Fotograma de la película <i>Všudybylovo dobrodružství</i> (<i>La aventura de Všudybyl</i> , Irena Dodalová y Karel Dodal, 1936) DVD	100
Figura 62. Fotograma de apertura de la película <i>Všudybylovo dobrodružství</i> (<i>La aventura de Všudybyl</i> , Irena Dodalová y Karel Dodal, 1936) DVD	100
Figura 63. Fotograma del anuncio publicitario <i>El secreto del Palacio Lucerna</i> (Karel Dodal e Irene Dodalová, 1936).	102
Figura 64. Fotograma del anuncio publicitario <i>El secreto del Palacio Lucerna</i> (Karel Dodal e Irene Dodalová, 1936)DVD.	102
Figura 65. Fotograma final de <i>El secreto del Palacio Lucerna</i> (Karel Dodal e Irene Dodalová, 1936) en el que se descubren a los zapateros causantes de los ruidos.DVD.	102
Figura 66. Logotipo de los estudios Barrandov.	103
Figura 67. Esquema explicativo de la creación y evolución de los estudios Krátky Film desde el año 1945.Elaborado por Iria Cabrera	106
Figura 68. Logotipo del estudio Bratři v Triku.	107
Figura 69. Fotograma de la película <i>Špalíček</i> (<i>El año checo</i> , Jiří Trnka, 1947)DVD.	107
Figura 70. Edificio que forma parte de los estudios en el Zlín.Fotografía realizada por Ondrej Janeček	109
Figura 71. Placa de los estudios de cine de Zlín en Kudlov. Fotografía realizada por Ondrej Janeček	110

Figura 72. Busto de Karel Zeman que preside la entrada a los estudios. Fotografía realizada por Iria Cabrera	112
Figura 73. Portada de uno de los cómics de la hormiga Ferda, creada por Sekora.	112
Figura 74. Fotograma de la película <i>Ferda Mravenec (La hormiga Ferda, Hermína Týrlová, 1944)</i> DVD	113
Figura 75. Personaje femenino de la película <i>Ferda Mravenec (La hormiga Ferda, Hermína Týrlová, 1944)</i> DVD	114
Figura 76. Fotograma del largometraje CGI <i>Bichos (1998)</i> DVD	114
Figura 77. Fotograma de <i>Vánoční sen (Sueño de Navidad, Bořivoj Zeman y Karel Zeman, 1945)</i> DVD	115
Figuras 78 y 79. Fotogramas de <i>Vánoční sen (Sueño de Navidad, Bořivoj Zeman y Karel Zeman, 1945)</i> DVD	116
Figura 80. Fotograma de <i>Pan Prokouk v pokušení (La tentación del señor Prokouk, Karel Zeman, 1947)</i> DVD	117
Figura 81. Muñeco del señor Prokouk. Estudios Zlín. Fotografía realizada por Iria Cabrera	117
Figura 82. Fotograma de <i>El nuevo Gulliver (Aleksandr Ptushko, 1935)</i> https://www.youtube.com/watch?v=BQxB1AwhIo0&ab_channel=33LINEA	118
Figura 83. Fotograma de <i>Vzpoura Hraček (La revuelta de los juguetes, Hermína Týrlová, 1947)</i> DVD	118
Figura 84. Esquema de generaciones que conforman la <i>Escuela Checa de stop motion</i> . Elaborado por Iria Cabrera	124
Figura 85. Fotograma de <i>Ukolébavka (Canción de cuna, Hermína Týrlová, 1948)</i> DVD	125
Figura 86. Fotograma de <i>Karambol (Collision, Hermína Týrlová, Emanuel Kaněra, 1948)</i> DVD	126
Figura 87. Fotograma de <i>Nočná romanca (Romance nocturno, Hermína Týrlová, 1949)</i> DVD	127
Figura 88. Baile tradicional <i>Kalamajka</i> .	128
Figura 89. Personajes de la serie de <i>Blue-eyed</i> . Estudios Zlín. Fotografiarealizada por Iria Cabrera	128
Figura 90. Gorro de malla de hilo de algodón, bordado con lana de la región de Valašsko.	129
Figura 91. Fotograma de la película <i>Žertíkem s čertíkem (Trucos del diablo, Hermína Týrlová, 1980)</i> .DVD	130
Figura 92. Fotograma de la película <i>Uzel na kapesníku (El nudo en el pañuelo, Hermína Týrlová y Josef Pinkava, 1958)</i> DVD	130
Figura 93. Fotograma de la película <i>Dve klubíčka (Dos bolas de lana, Hermína Týrlová, 1962)</i> DVD	131
Figura 94. Fotograma de la película <i>Rozpustilí bráškové (Skittish Brothers, Hermína Týrlová, 1981)</i> DVD	132
Figura 95. Fotograma de la película <i>Inspirace (Inspiración, Karel Zeman, 1949)</i> DVD	132
Figura 96. Personajes utilizados en la película <i>Inspirace (Inspiración, Karel Zeman, 1949)</i> . Estudios Zlín. Fotografía realizada por Iria Cabrera	134
Figura 97. Cartel de la película <i>Poklad Ptáčího ostrova (El tesoro de la isla de los pájaros, Karel Zeman, 1952)</i> DVD.	134

Figura 98. The impoverished Dervish of Faryab crosses the river on his prayer mat. Pintura de Safavid Isfahan (1600)	134
Figura 99. Ilustración del libro 20.000 leguas de viajes submarinos.	135
Figura 100. Fotograma de la película <i>Vynález zkázy (La invención diabólica, Karel Zeman, 1958)</i> DVD	135
Figura 101. Fotograma de <i>Magnetová hora. Cesta námořníka Sindibáda (La montaña magnética-el cuarto viaje de Simbad el marino, 1973)</i>	136
Figura 102. Fotograma de la película <i>Proč pláče žirafa (Por qué llora la jirafa, Ludvík Kadleček, 1960)</i> https://www.youtube.com/watch?v=uEYJSYUnEZE&ab_channel=%C4%8Cesk%C3%A1filmov%C3%A1klasika	137
Figura 103. Fotograma de la película en <i>Nezbedníci (Little rascals, Ludvík Kadleček ,1985)</i> DVD	138
Figura 104. Marionetas utilizadas en <i>Hajajú, hajajú (Hayayoo, hayayoo, Milan Šebesta, 1981)</i> Fotografía realizada por Iria Cabrera	139
Figura 105. <i>Nabucodonosor (1795 – 1805), William Blake.</i>	140
Figura 106. Ilustración de Jiří Trnka para el libro <i>Viejas leyendas checas</i> de Alois Jirásek	140
Figura 107. Marioneta realizada por Jiří Trnka Museo de Pilsen.Fotografía realizada por Iria Cabrera.	142
Figura 108.Marioneta realizada por Richard Teschner. https://arthistoryproject.com/artists/richard-teschner/princess/	142
Figura 109. Fotograma de la película <i>Certuv mlýn (El molino del diablo, Jiří Trnka, 1949)</i> DVD	143
Figura 110. Fotograma de la película <i>Staré povesti české (Antiguas leyendas checas, 1953)</i> DVD	144
Figura 111. Ilustración de Jiří Trnka para el libro <i>Viejas leyendas checas</i> de Alois Jirásek. Jirásek, Alois, <i>Légendes de l'ancienne Bohême</i> . Paris: Gründ, 1976	145
Figura 112. Ilustraciones de Josef Lada para la novela de Jaroslav Hašek, Las aventuras de buen soldado Švejk.	146
Figura 113. Fotograma de la película <i>Dobrý voják Švejk (El buen soldado Švejk, 1955)</i> DVD	146
Figura 114. Fotograma de la película <i>Sen noci svatojanske (El sueño de una noche de verano, 1959)</i>	147
Figura 115. <i>Madonna Pietra degli Scrovegni (1884) Marie Spartali Stillman.</i>	147
Figura 116. Fotografía tomada por Josef Koudelka en el verano de 1968.	150
Figura 117. Fotograma de <i>Ruka (La mano, 1965)</i> DVD	151
Figura 118. <i>Lev a písnicka (The Lion and the Song, Břetislav Pojar, 1959)</i>	153
Figura 119. Fotograma de la serie animada <i>Zahrada (Jardín, Pojar, 1974-77)</i>	153
Figura 120. Ilustraciones del libro <i>Zahrada</i> .	154
Figura 121. Fotograma de la película en <i>Račte prominout (Por favor, perdóneme, Lubomír Beneš ,1974)</i>	156
Figura 122. Decorado y muñecos pertenecientes a la serie de Tv <i>Pat a Mat. A je to! (1989)</i> Estudios Zlín. Fotografía realizada por Iria Cabrera	156

Figura 123. <i>Jája a Pája (Yaya y Pája, Lubomír Beneš, 1986)</i>	156
Figura 124. Fotograma de <i>Hra s kameny (Juego de piedras, Jan Švankmajer, 1965)</i> DVD	157
Figura 125. Fotograma de <i>Johann Sebastian Bach: Fantasia G-moll (Jan Švankmajer, 1965)</i> DVD.	159
Figura 126. Fotograma de <i>Brutalidad en piedra (Alexander Kluge, 1961)</i>	159
Figura 127. Fotograma de <i>Meat Love (Svankmajer, 1989)</i> DVD	160
Figura 128. Fotograma de la película <i>Zaniklý svět rukavic (El mundo perdido de los guantes, 1982)</i> DVD	162
Figura 129. Fotograma de la película <i>Balada o zeleném drevu (La balada de la madera verde, Jiří Barta, 1984)</i> DVD	163
Figura 130. Fotograma de la película <i>Krýsar (El flautista de Hamelin, Jiří Barta, 1986)</i> DVD	164
Figura 131. Fotograma de la película <i>El gabinete del doctor Caligari (Robert Wiene,1920)</i> Filmin	164
Figura 132. Fotograma de la película <i>Jedné noci v jednom meste (Una noche en la ciudad, Jan Balej, 2007)</i> DVD	168
Figura 133. Fotograma de la película <i>Malá z rybárny (Little from the fish shop, Jan Balej, 2015)</i> DVD.	169
Figura 134. Fotograma de la película <i>Babalon (Baballoon, Michal Žabka, 1997)</i>	171
Figura 135. Fotograma de la película <i>Autopohádky (Libor Pixa, Michal Žabka, František Váša, Břetislav Pojar, Jakub Kohák, 2011)</i>	172
Figura 136. Fotograma de la película <i>Laika (Aurel Klimt, 2017)</i>	173
Figura 137. Fotograma de la película <i>Kámen a život (Piedra y vida, Garik Seko, 1965)</i> DVD	175
Figura 138. Esquema de las variantes técnicas en la animación stop motion. Elaborado por Iria Cabrera.	177
Figura 139. Set de rodaje del cortometraje <i>Histroria D'Este (Pascual Pérez, 2011)</i> Fotografía realizada por Mar Caldas	178
Figura 140. Mesa de reproducción con focos para realización de animación bidimensional.	179
Figura 141. Mesa de reproducción con cristales utilizada para animación con pintura y arena.	179
Figura 142. Créditos de <i>Klub odlozenych (El Club de los descartados, Jiří Barta, 1989)</i> DVD	182
Figura 143. Créditos de <i>Povídání o mamince a tatínkovi (Hablando de papá y mamá, Kristina Dufková, 2016)</i> https://decko.ceskatelevize.cz/video/e214543116090001	183
Figura 144. .Esquema de integrantes de las producciones de animación <i>stop motion</i> checas realizadas con marionetas.Elaborado por Iria Cabrera	184
Figura 145. El animador Boris Masník animando con el método semi-plástico. Imagen del libro <i>Zlatí Věk České Loutkové Animace</i> . Praga: Mladá Fronta, 2010	190
Figura 146.Fotograma de <i>Uspávanka (Canción de cuna, Hermína Týrlová, 1979)</i> DVD	191
Figura 147.Fotograma de <i>Krýsar (El flautista de Hamelín, Jiří Barta, 1985)</i> .DVD	192

Figura 148. Fotograma de la película <i>Čarodějův učeň</i> . (<i>Krabat. El aprendiz de brujo</i> , Karel Zeman, 1977)DVD	192
Figura 149. Fotograma de la película <i>Čarodějův učeň</i> . (<i>Krabat. El aprendiz de brujo</i> , Karel Zeman, 1977)DVD	193
Figura 150. Fotograma de la película <i>Čarodějův učeň</i> . (<i>Krabat. El aprendiz de brujo</i> , Karel Zeman, 1977)DVD	193
Figura 151. Fotograma de la película <i>Staré povesti české</i> (<i>Antiguas leyendas checas</i> , Jiří Trnka, 1953)DVD	194
Figura 152. Fotograma de la película <i>Staré povesti české</i> (<i>Antiguas leyendas checas</i> , Jiří Trnka, 1953)DVD	194
Figura 153. Fotograma de la película <i>Vlněná pohádka</i> (<i>Una fábula de lana</i> , Hermína Týrlová, 1964)DVD.	195
Figura 154. Fotograma de la película <i>Spalicek</i> (<i>El Año Checo</i> , Jiří Trnka 1947)DVD	195
Figura 155. Fotograma de la película <i>Sen noci svatojanske</i> (Sueño de una noche de verano, Jiří Trnka, 1959)DVD.	196
Figura 156. Marioneta realizada por Týrlová para su película <i>Ferda Mravenec</i> (<i>La hormiga Ferda</i> , Hermína Týrlová, 1949)Estudios Zlín. Fotografía realizada por Iria Cabrera	197
Figura 157. Aguafuerte de maniquí en Enciclopedia de Diderot y D'Alembert (1763) Imagen de la tesis doctoral realizada por Pablo García Calvente «El maniquí. Evolución de una forma escultórica y su presencia en el arte». Tesis doctoral. Universidad de Granada, 2015.	197
Figura 158. Esqueleto para animación <i>stop motion</i> , realizado por Milan Vinš'. Fotografía realizada por Patricia Chávez	198
Figura 159. Esqueletos realizados para <i>Vicenta</i> (Samuel Ortí Aka Sam, 2010)Imagen del libro	198
Figura 160. Muñecos realizados en el estudio Hafan para las películas de Jan Balej. Fotografía realizada por Iria Cabrera	199
Figura 161. Set de bocas intercambiables para la serie de televisión checa <i>Povídání o mamince a tatínkovi</i> (<i>Hablando de papá y mamá</i> , Kristina Dufková, 2016).Estudio Anima. Praga. Fotografía realizada por Iria Cabrera	200
Figura 162. Fotograma de la película <i>Flora</i> (Jan Švankmajer, 1989)DVD	209
Figura 163. Cuadro relación característica-evaluación de características de <i>tactilidad visual</i> .	211
Figura 164. Fotograma de la película <i>Tma, Světlo, Tma</i> (<i>Oscuridad, Luz, Oscuridad</i> , Jan Švankmajer, 1989)DVD	212
Figura 165. Fotograma de la película <i>Spiklenci slasti</i> (<i>Conspiradores del placer</i> , Jan Švankmajer, 1996)DVD	215
Figura 166. Cuadro de nivel de tactilidad visual.Elaborado por Iria Cabrera	217
Figura 167. Cuadro de nivel de tactilidad visual. Elaborado por Iria Cabrera	218
Figura 168. Cuadro de nivel de tactilidad visual. Elaborado por Iria Cabrera	218
Figura 169. Cuadro de elementos de los conspiradores. Elaborado por Iria Cabrera	219

Figura 170. Fotograma de la película <i>Klub odlozenych</i> (<i>El Club de los descartados</i> , Jiří Barta, 1989)DVD	221
Figura 171. Fotograma de la película <i>Jabberwocky</i> (Švankmajer, 1971)DVD	222
Figura 172. Fotograma de la película <i>Golem</i> (Jiří Barta, 1987)DVD	222
Figura 173. Fotograma de la película <i>Něco z Alenky</i> (<i>Alicia</i> , Jan Švankmajer, 1988).DVD	223
Figura 174. Cuadro del Valle Inquietante.	225
Figura 175. Fotograma de la película <i>Fimfárum – Do třetice všeho dobrého</i> (<i>Fimfarum - The Third Time Lucky</i> , Kristina Dufková, Vlasta Pospíšilová, David Sukup, 2011)	226
Figura 176. Fotograma de la película <i>Un perro andaluz</i> (Luis Buñuel, 1929)DVD	227
Figura 177. Fotograma de la película <i>Dialog vyčerpávající</i> (<i>Dimensiones del diálogo</i> , Jan Švankmajer, 1982)DVD	228
Figura 178. Fotograma de la película <i>Den odplaty</i> (<i>Día de venganza</i> , Hermína Týrlová y Josef Pinkava, 1960)DVD	229
Figura 179. Fotograma de la película <i>Jedné noci v jednom meste</i> (<i>Una noche en la ciudad</i> , Jan Balej, 2007)DVD	230
Figura 180. Fotograma de la película <i>Bobby Yeah</i> (Robert Morgan, 2011). https://vimeo.com/83521683	235
Figura 181. Fotografía de Terry Gilliam (dcha de la imagen) junto a Jan Švankmajer (izda de la imagen).	236
Figura 182. Fotograma de <i>Canti della Forza</i> (Stefano Bessoni, 2013)DVD.	237
Figura 183. Fotograma de <i>Joseph the Dreamer</i> (Yoram Gross, 1961)DVD	238
Figura 184. Fotograma de <i>Violeta, la pescadora del mar negro</i> (Marc Riba y Anna Solanas, 2006) https://www.youtube.com/watch?v=DL_r2mDPYb0	239
Figura 185. Fotograma de <i>La reliquia revoltosa</i> (Stefano Tambellini, Giulia Rivolta, Giovanna Lopalco, Pamela Poltronieri, Francesco Tagliavia, 2009) https://vimeo.com/28325811	239
Figura 186. Fotograma de <i>This Unnameable Little Broom</i> (Timothy Quay, Stephen Quay, 1985)DVD	241
Figura 187. Dibujo de Heinrich Anton Müller.	242
Figura 188. Fotograma del videoclip <i>Sober</i> (Fred Stuhr, 1993) https://www.youtube.com/watch?v=nspxAG12Cpc	244
Figura 189. Fotograma de <i>Street of Crocodiles</i> (Timothy Quay, Stephen Quay, 1986)DVD	244
Figura 190. Fotograma de <i>Manny</i> (Adam Rosenberg, 2009) https://www.youtube.com/watch?v=fesm1L6AvnA	244
Figura 191. Fotograma de <i>Crooked Rot</i> (David Firth, 2008) https://www.youtube.com/watch?v=oYjny4qNy24 .	245
Figura 192. Fotograma de <i>Viscera</i> (Lauren Morrison, 2014) https://vimeo.com/160767468	246
Figura 193. Fotograma de <i>Blood Tea and the red string</i> (Christiane Cegavske,2006)Netflix	247

Figura 194. Fotograma de <i>Raíz y mañana</i> (César Cepeda,2019)Imagen cedida por Marko Silva	248
Figura 195. Personaje del anciano de <i>Raíz y mañana</i> (César Cepeda,2019) realizado por Marko Silva, Ángel Meléndez, Ximena Salazar, Viridiana Luna y César Cepeda.Imagen cedida por Marko Silva	249
Figura 196. Fotograma de <i>La Casa Triste</i> (Sofía Carrillo, 2013)	251
Figura 197. Fotograma de <i>XX</i> (Karyn Kusama, St. Vincent, Roxanne Benjamin, Jovanka Vuckovic, 2017)Netflix	251
Figura 198. Fotograma de <i>La Noria</i> (Karla Castañeda, 2012) https://vimeo.com/292510886	252
Figura 199. Fotograma de <i>La casa lobo</i> (Joaquín Cociña y Cristóbal León, 2018)DVD	253
Figura 200. Fotograma de <i>Hanaori</i> (The Breaking of Branches is Forbidden, Kihachiro Kawamoto, 1968)DVD	253

ANEXOS

a) Filmografie ESPECÍFICA

- Balej, Jan. *Jedné noci v jednom meste (Una noche en la ciudad)*. 2007.
- Balej, Jan. *Malá z rybárny (La pequeña de la pescadería)*. 2015.
- Barta, Jiří. *Hádanky za bonbón (Adivinanzas por un dulce)*. 1978.
- Barta, Jiří. *Projekt (El diseño)*. 1981.
- Barta, Jiří. *Diskzokej (Disc Jockey)*. 1981.
- Barta, Jiří. *Zaniklý svět rukavic (El mundo desaparecido de los guantes)*. 1982.
- Barta, Jiří. *Balada o zeleném dřevu (Balada sobre una madera verde)*. 1983.
- Barta, Jiří. *Krysař, (El Flautista de Hamelin)*. 1986.
- Barta, Jiří. *Klub odlozených (El Club de los descartados)*. 1989.
- Barta, Jiří. *The Golem (El Golem)*. 1993.
- Barta, Jiří. *Domečku, vař! (Casa y cocina)*. 2007.
- Barta, Jiří. *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny? (Aventuras en el desván)*. 2009.
- Barta, Jiří. *Yuki Onna*. 2013.
- Beneš, Lubomír. *Král a Skřítek (El Rey y el elfo)*. 1980.
- Dodal, Karel y Dodalova, Irene. *Tajemství Lucerny (El secreto del Palacio Lucerna)*. 1936.
- Dodal, Karel y Dodalova, Irene. *Všudybylovo dobrodružství (La aventura de Všudybyl)*. 1936.
- Dudešek, Jan. *Leo na prázdninách (Las vacaciones del león)*. 1966.
- Dudešek, Jan. *Klec (Jaula)*. 1970.
- Dudešek, Jan. *Leo na honu (Leo de caza)*. 1972.
- Dudešek, Jan. *Leo u fotografa (Leo en el fotógrafo)*. 1973.
- Dudešek, Jan. *Krajan (Compañero patriota)*. 1980.
- Dudešek, Jan. *Bumerang (Boomerang)*. 1981.
- Dudešek, Jan. *O tom, jak padal v Sušici vlažný sníh (Cómo cayó la nieve tibia en Sušice)*. 1983.
- Dudešek, Jan. *Bubny (Tambores)*. 1985.
- Dudešek, Jan. *Třetí hrb (La tercera joroba)*. 1988.
- Dufková, Kristina. *Povídání o mamince a tatínkovi (Hablando de papá y mamá)*. 2016.
- Dutka, Edgar y Pospíšilová, Vlasta. *O Maryšce a vlčím hrádku. (Maryška y el castillo del lobo)*. 1979.
- Hórák, Antonín. *Žena, růže, skřítek, zlost (Una mujer, una rosa, un duende y la ira)*. 1969.
- Hórák, Antonín. *Nová Karkulka (La nueva Caperucita)*. 1980.
- Hórák, Antonín. *Strašidlo z vesmíru (Un fantasma del espacio)*. 1988.
- Kadleček, Ludvík. *Proč pláče žirafa (¿Por qué llora la jirafa?)*. 1960.
- Kadleček, Ludvík. *Zajatec modré planety (Prisionero de un planeta azul)*. 1962.
- Kadleček, Ludvík. *Co bylo v klobouku (Lo que había en el sombrero)*. 1963.
- Kadleček, Ludvík. *Dobrý den, klaune (Hola, payaso)*. 1964.
- Kadleček, Ludvík. *Hlídač snů (El guardián de los sueños)*. 1965.
- Kadleček, Ludvík. *Boxeři (Boxers)*. 1966.
- Kadleček, Ludvík. *Okružní jízda (Excursión)*. 1968.

Kadleček, Ludvík. *O ptáku, který dupal (El pájaro que estampó)*. 1969.

Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *Fydli Mydli*. 1970.

Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *1, 2, 3*. 1970.

Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *Formela (Plastilina)*. 1970.

Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *The rebus (El jeroglífico)*. 1970.

Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *Ber-dej (Tómalo)*. 1970.

Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *Poupě (El brote)*. 1971.

Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *Labyrint (Laberinto)*. 1971.

Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *Kamera (La cámara)*. 1971.

Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *Hokus-Pokus*. 1971.

Kadleček, Ludvík y Seydl, Zd. *Cirkus (Circo)*. 1971.

Kadleček, Ludvík y Liška, Jindřich. *Príhody vrabčiakov Žmurka a Frnka (Las aventuras de los gorriones Žmurka y Frnka)*. 1973. [Serie de TV].

Kadleček, Ludvík. *Kominárik (Deshollinador)*. 1974. [Serie de TV].

Kadleček, Ludvík. *O věrném míči (Sobre la bola fiel)*. 1974.

Kadleček, Ludvík. *U hrnčíře (En el alfarero)*. 1975.

Kadleček, Ludvík. *Toman a lesní panna (Toman y la ninfa de madera)*. 1977.

Kadleček, Ludvík. *Bububu (Bogy, Bogy)*. 1980.

Kadleček, Ludvík. *Rozprávky pod stromček (Cuentos bajo el árbol)*. 1981. [Serie de TV].

Kadleček, Ludvík. *Holoubek*. 1981.

Kadleček, Ludvík. *Jak ulovit mamuta (Cómo atrapar un mamut)*. 1982.

Kadleček, Ludvík y Liška, Jindřich. *Lienka Anulienka (La mariquita Anulienka)*. 1982-1988. [Serie de TV]

Kadleček, Ludvík. *Železné boty (Botas de hierro)*. 1983.

Kadleček, Ludvík. *Nezbedníci (Travieso)*. 1985.

Kadleček, Ludvík. *Kuře (El pollo)*. 1986.

Kadleček, Ludvík. *Zázračná chobotnica Krejzy (El milagroso pulpo Krejzy)*. 1986. [Serie de TV].

Kadleček, Ludvík. *Myší kočičiny (Gatos y ratones)*. 1987.

Kadleček, Ludvík. *Slova, slova, slova (Palabras, palabras, palabras)*. 1988.

Kadleček, Ludvík. *Trápení medvídka Brumly (Los problemas del osito)*. 1989.

Kadleček, Ludvík. *Autíčková romance (Romance de coches)*. 1991.

Kadleček, Ludvík. *Ahoj, bráško! (¡Hola, hermano!)*. 1991. [Serie de TV].

Kadleček, Ludvík. *Hvězdička a slon (Una pequeña estrella y el elefante)*. 1991.

Kashcheeva, Daria. *Daughter (Hija)*. 2019.

Klimt, Aurel. *Maškin zabil Koškina (Maskin mató a Koskin)*. 1995.

Klimt, Aurel. *O kouzelném Zvonu (La campana mágica)*. 1998.

Pojar, Břetislav. *Perníková chaloupka (Casa de jengibre)*. 1981.

Pojar, Břetislav. *O skleničku víc (Un vaso más)*. 1959.

Pojar, Břetislav. *Spejbl na stopě (Spejbl en el camino)*. 1955.

Pojar, Břetislav. *Paraplíčko (Sombrilla)*. 1957.

Pojar, Břetislav. *Jak zařídit byt? (¿Cómo amueblar un apartamento?)*. 1960.

Pojar, Břetislav. *Lev a písnička (El león y la canción)*. 1959.

Pojar, Břetislav. *Půlnoční příhoda (Aventura a medianoche)*. 1960.

Pojar, Břetislav. *Biliár (Billar)*. 1961.

Pojar, Břetislav. *Úvodní slovo pronese (Palabras introductorias)*. 1962.

Pojar, Břetislav. *Romance*. 1962.

Pojar, Břetislav. *Ideál (El ideal)*. 1963.

Pojar, Břetislav. *Palác snů (Palacio de los sueños)*. 1964.

Pojar, Břetislav. *Centík (Centavo)*. 1958.

Pojar, B., Pospíšilová, Vlasta y Klimt, Aurel. *Fimfárum Jana Wericha. (Fimfáfum de Jan Werich)*. 2002.

Pojar, B., Pospíšilová, Vlasta, Klimt, Aurel y Balej, Jan. *Fimfárum 2*. 2006.

Renč, Ivan. *Kuželky (Bolos)*. 1974.

Sebesta, Milan. *Hajajú, hajajú (Hayayoo, hayayoo)*. 1981.

Seko, Garik. *Kámen a život (Piedra y vida)*. 1965.

Seko, Garik. *Proč Měsíc nemá šaty (¿Por qué la luna no tiene vestido?)*. 1967.

Seko, Garik. *Kost (El hueso)*. 1968.

Seko, Garik. *Perpetuus amor*. 1969.

Seko, Garik. *Utržený zvoneček (La campana rota)*. 1969.

Seko, Garik. *Jak šli nadělovat (Mientras daban regalos)*. 1970.

Seko, Garik. *Dědo, povídej... (Abuelo, cuéntanos...)*. 1972.

Seko, Garik. *Dlouhý, Široký, Bystrozraký (Alto, ancho, agudo de vista)*. 1972.

Seko, Garik. *Drát'áci (Alambres)*. 1973.

Seko, Garik. *Tik-tak (Tik-tok)*. 1974.

Seko, Garik. *Faustův dům (Fausto)*. 1977.

Seko, Garik. *Shoe show aneb botky mají pré (Espectáculo de zapatos)*. 1984.

Švankmajer, Jan. *Hra s kameny (Juego de piedras)*. 1965.

Švankmajer, Jan. *Johann Sebastian Bach: Fantasia G-moll*. 1965.

Švankmajer, Jan. *Historia Naturae (Historia Natural)*. 1967.

Švankmajer, Jan. *Zvahlav aneb Satický Slameného Huberta (Jabberwocky)*. 1971.

Švankmajer, Jan. *Možnosti dialogu (Dimensiones del diálogo)*. 1982.

Švankmajer, Jan. *Něco z Alenky (Alicia)*. 1988.

Švankmajer, Jan. *Zamilované Maso (Amor carnal)*. 1989.

Švankmajer, Jan. *Flora*. 1989.

Švankmajer, Jan. *Tma, Světlo, Tma (Oscuridad, Luz, Oscuridad)*. 1989.

Švankmajer, Jan. *Jídlo (Comida)*. 1990.

Trnka, Jiří. *Špalíček (El año checo)*. 1947.

Trnka, Jiří. *Císařův slavík (El ruiseñor del emperador)*. 1949.

Trnka, Jiří. *Certuv mlýn (El molino del diablo)*. 1949.

Trnka, Jiří. *Arie prerie (Canción de la pradera)*. 1949.

Trnka, Jiří. *Román s basou (Historia de un contrabajo)*. 1949.

Trnka, Jiří. *Bajaja (El príncipe Bayaya)*. 1950.

Trnka, Jiří. *Veselý cirkus (El circo alegre)*. 1951.

Trnka, Jiří. *Staré povesti české (Antiguas leyendas checas)*. 1953.

Trnka, Jiří. *Dva mrazíci (Sombras chinas)*. 1953.

Trnka, Jiří. *Cirkus Hurvínek (El circo Hurvínek)*. 1955.

Trnka, Jiří. *Vášen (La pasión)*. 1962.

Trnka, Jiří. *Kybernetická babicka (La abuela cibernética)*. 1962.

Trnka, Jiří. *Archanděl Gabriel a paní Husa (El arcángel Gabriel y la señora Oca)*. 1964.

Trnka, Jiří. *Maxplatte, Maxplatten*. 1965.

Trnka, Jiří. *Dobrý voják Švejk (El buen soldado Švejk)*. 1955.

Trnka, Jiří. *Sen noci svatojánské (El sueño de una noche de verano)*. 1959.

Trnka, Jiří. *Ruka (La mano)*. 1965.

Týrlová, Hermína. *Ferda Mravenec (La hormiga Ferda)*. Praga: NFA, 1994. DVD.

Týrlová, Hermína y Sádek, František. *Vzpouza hraček (La revuelta de los juguetes)*. Praga: NFA, 1947. DVD.

Týrlová, Hermína. *Co jim schází? (¿Qué les pasa?)*. Praga: NFA, 1947. DVD.

Týrlová, Hermína. *Ukolébavka (Canción de cuna)*. 1948.

Týrlová, Hermína y Kaněra, Emanuel. *Karambol (Choque)*. 1948.

Týrlová, Hermína. *Nočná romanca (Noche romántica)*. 1949.

Týrlová, Hermína y Walló, KM. *Nepovedený panáček (Juguete mal hecho)*. 1951.

Týrlová, Hermína. *Devět kuřátek (Nueve pollitos)*. 1952.

Týrlová, Hermína y Dudešek, Jan. *Věneček písní (Guirnalda de canciones)*. 1955.

Týrlová, Hermína y Dudešek, Jan. *Zatovláška (Ricitos de Oro)*. 1955.

Týrlová, Hermína y Dudešek, Jan. *Míček Flíček (Pelota traviesa)*. 1956.

Týrlová, Hermína. *Kalamajka (Kalamajka)*. 1957.

Týrlová, Hermína. *Pasáček vepřů (El pastor de cerdos)*. 1958.

Týrlová, Hermína y Pinkava, Josef. *Uzel na kapesníku (El nudo en el pañuelo)*. 1958.

Týrlová, Hermína y Dudešek, Jan. *Všem nelze vyhovět (No puedes complacer a todo el mundo)*. 1958.

Týrlová, Hermína. *Vláček kolejíček (El tren Chú-chú)*. 1959.

Týrlová, Hermína y Pinkava, Josef. *Ztracená panenka (La muñeca perdida)*. 1959.

Týrlová, Hermína y Pinkava, Josef. *Den odplaty (Día de venganza)*. 1960.

Týrlová, Hermína y Pinkava, Josef. *Zvědavé psaníčko (La carta curiosa)*. 1961.

Týrlová, Hermína. *Dve klubíčka (Dos bolas de lana)*. 1962.

Týrlová, Hermína. *Kulička (Una canica)*. 1963.

Týrlová, Hermína. *Vlněná pohádka (La fábula de lana)*. 1964.

Týrlová, Hermína. *Modrá zástěrka (Mandil azul)*. 1965.

Týrlová, Hermína. *Chlapeček, nebo holčička (El chico o la chica)*. 1966.

Týrlová, Hermína. *Sněhulák (El muñeco de nieve)*. 1966.

Týrlová, Hermína. *Psí nebe (El cielo de los perros)*. 1967.

Týrlová, Hermína. *Vánoční stromeček (El árbol de navidad)*. 1968.

Týrlová, Hermína. *Korálková pohádka (Cuento de cuentos)*. 1968.

Týrlová, Hermína. *Hvězda Betlémská (La estrella de Belén)*. 1969.

Týrlová, Hermína. *Malovánky (Painting)*. 1970.

Týrlová, Hermína. *Píšťalka (Silbido)*. 1970.

Týrlová, Hermína. *Toulavé telátko (Ternero perdido)*. 1971.

Týrlová, Hermína. *Pejskův sen (El sueño de un perro)*. 1972.

Týrlová, Hermína. *Obávaná kačena (El temido pato)*. 1972.

Týrlová, Hermína. *Jak pejssek vyčmuchar darebáka (Cómo el perro olió al villano)*. 1972.

Týrlová, Hermína. *Kluk dostává filipa (Cómo el pillo consigue ingenio)*. 1972.

Týrlová, Hermína. *Ukradené dítě (El bebé robado)*. 1972.

Týrlová, Hermína. *Vánoce u zvířátek (Navidades con animales)*. 1973.

Týrlová, Hermína. *Kuklovy Klukoviny (El chico travieso)*. 1973.

Týrlová, Hermína. *Růžové brýle (Gafas rosas)*. 1973.

Týrlová, Hermína. *Já a můj dvojnožec (Mi bípedo y yo)*. 1974.

Týrlová, Hermína. *Já a Bělovous Zrzunda (Barba Blanca y yo)*. 1974.

Týrlová, Hermína. *Oslík ušatec (La oreja de burro)*. 1974.

Týrlová, Hermína. *Já a Kiki (Kiki y yo)*. 1975.

Týrlová, Hermína. *Já a Bleděmodrá (Pale Blue y yo)*. 1975.

Týrlová, Hermína. *Já a Fousek (Fousek y yo)*. 1975.

Týrlová, Hermína. *Příhody Ferda Mravenec (Las fábulas de la hormiga Ferda)*. 1977.

Týrlová, Hermína. *Ferda v cizích službách (La hormiga Ferda en los servicios externos)*. 1977.

Týrlová, Hermína. *Ferda v mraveništi (Ferda en el hormiguero)*. 1977.

Týrlová, Hermína. *Příhody brouka Pytlíka (Las aventuras del escarabajo)*. 1978.

Týrlová, Hermína. *Jak se měl Ferda na světě (Cómo le fue a Ferda en el mundo)*. 1978.

Týrlová, Hermína. *Uspávanka (Canción de cuna)*. 1979.

Týrlová, Hermína. *Jak si Jakub naposledy vystřelil (El último disparo de Jakub)*. 1979.

Týrlová, Hermína. *Hračky pračky (Jugando y luchando)*. 1980.

Týrlová, Hermína. *Žertíkem s čertíkem (Trucos del diablo)*. 1980.

Týrlová, Hermína. *Konec kouzelníka Uhahuly (El fin del mago Uhahuly)*. 1981.

Týrlová, Hermína. *Rozpustilí bráškové (Hermanos traviesos)*. 1981.

Týrlová, Hermína. *Prak darebák (El tirachinas travieso)*. 1982.

Týrlová, Hermína. *Opičí láska (¿Amor de mono?)*. 1985.

Týrlová, Hermína. *Pohádka na šňůře (Cuento de hadas en un cordel)*. 1986.

Žabka, Michal. *Babalon (Baballoon)*. 1997.

Žabka, Michal. *Prasavci (Premamíferos)*. 2001.

Žabka, Michal., Pixa, Libor., Váša, František., Kohák, Jakub. *Autopohádky (fábulas de coches)*. 2011.

Žabka, Michal. *Vánoční balada (La balada navideña)*. 2016.

Zeman, Karel. *Vánoční sen (El sueño de Navidad)*. 1946.

Zeman, Karel. *Podkova pro štěstí (Una herradura para la suerte)*. 1946.

Zeman, Karel. *Křeček (Hámster)*. 1946.

Zeman, Karel. *Pan Prokouk v pokušení (Las tentaciones del señor Prokouk)*. 1947.

Zeman, Karel. *Pan Prokoup ouřaduje (El señor Prokoup en la oficina)*. 1947.

Zeman, Karel. *Brigády (Brigadas)*. 1947.

Zeman, Karel. *Pan Prokoup filmuje (El señor Prokoup, cineasta)*. 1948.

Zeman, Karel. *Pan Prokoup vynálezcem (El señor Prokoup inventor)*. 1949.

Zeman, Karel. *Inspirace (Inspiración)*. 1949.

Zeman, Karel. *Král Lávrá (Rey Lávrá)*. 1950.

Zeman, Karel. *Poklad Ptačího ostrova (El tesoro de la isla de los pájaros)*. 1952.

Zeman, Karel. *Pan Prokoup, přítel zvířátek (El señor Prokoup amigo de los animales)*. 1955.

Zeman, Karel. *Dobrodružství námořníka Sindibáda I (Las aventuras de Simbad el marino parte 1)*. 1971.

Zeman, Karel. *Druhá cesta námořníka Sindibáda (Las aventuras de Simbad el marino parte 2)*. 1972.

Zeman, Karel. *Dobrodružství námořníka Sindibáda III- V zemi obrů (Las aventuras de Simbad el marino parte 3)*. 1973.

Zeman, Karel. *V zemi obrů. Třetí cesta námořníka Sindibáda (En la tierra de los gigantes. Tercer viaje de Simbad)*. 1973.

Zeman, Karel. *Magnetová hora. Cesta námořníka Sindibáda (La montaña magnética. El viaje del marino Simbad)*. 1973.

Zeman, Karel. *Létající koberec. Pátá cesta námořníka Sindibáda (Alfombra voladora. El quinto viaje de Simbad)*. 1975.

Zeman, Karel. *Zkrocený démon-VI.cesta námořníka Sindibáda (La domesticación del demonio: el sexto viaje de Simbad el marino)*. 1974.

Zeman, Karel. *Mořský sultán-VII.cesta námořníka Sindibáda (Sultán del mar. El séptimo viaje del marino Simbad)*. 1974.

Zeman, Karel. *Pohádky tisíce a jedné noci (Cuentos de las mil y una noches)*. 1975.

Zeman, Karel. *Čarodějův učeň (Krabat. El aprendiz de brujo)*. 1977.

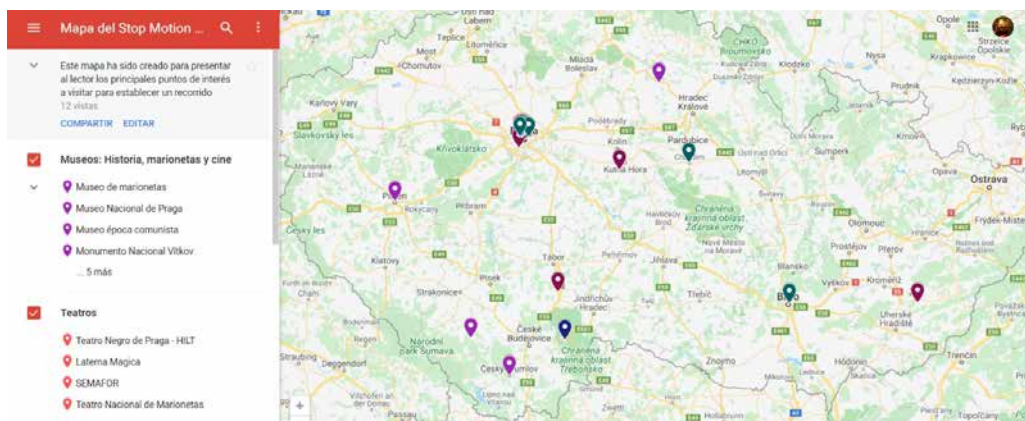
Zeman, Karel. *Pohádka o Honzíkovi a Mařence (La fábula y Juan y María)*. 1980.

b) Mapa del stop motion checo.

Durante nuestra investigación nos trasladamos a la República Checa para ahondar en la cuestión cultural que nos concierne, además de para conocer de primera mano lugares que fueron muy importantes para el establecimiento de la *Escuela Checa de Stop Motion*. Para ello viajamos por todo el país visitando museos, estudios y personas del sector.

Para trasladar al lector nuestro recorrido y facilitarle los datos de ciertos museos o estudios, hemos realizado un mapa con los puntos de interés respecto al estudio realizado. Es muy común encontrarse a lo largo del país con museos de historia, ya sean grandes ciudades o pueblos pequeños. Dependiendo de la historia propia del lugar, los museos nos cuentan sus particularidades como por ejemplo en Kútna Hora que alberga un museo de la plata, ya que fue un pueblo minero. Por supuesto, existen muchos más museos y teatros en el país, que como hemos comentado posee una gran oferta cultural pero aquí solamente hemos añadido los directamente relacionados al tema de estudio que nos ocupa.

A este mapa, añadimos información adicional y webs para que el lector pueda realizar una visita virtual del *stop motion* checo recorriendo los lugares de interés y conozca todos los lugares que recorrimos durante la investigación. Al acceder al mapa, el lector puede pinchar en cada punto de interés y obtener la información relativa a ese lugar. En alguno de estos puntos se han añadido fotografías que hemos realizado cuando se permitía, durante nuestras visitas, algunas como extra a las añadidas a lo largo del trabajo por una cuestión de espacio.



https://drive.google.com/open?id=1JjkVv5uMwvP_67RaqvY6sfDOceq2hyBM&usp=sharing

De igual manera, esta información se añade a continuación de la imagen del mapa que presentamos:

El mapa creado lo hemos dividido en museos, teatros, festivales y estudios.

A continuación, presentamos las webs de interés de cada categoría:

- **Museos de historia general checa, marionetas y cine:**

- El Museo Nacional Checo consta de varios edificios distribuidos por el país, cada uno especializado en una parte de la cultura checa, desde marionetas, hasta música. Uno de los edificios dedicados a la historia del país sobre el que se eleva la estatua de Jan Žižka, héroe nacional checo y alberga el mausoleo Klement Gottwald.

<https://www.nm.cz/>

- El Museo del Comunismo, aunque está orientado al turismo da buenas explicaciones acerca del período comunista checo apoyado por objetos, maquetas, videos documentales y bibliografía.

<https://muzeumkomunismu.cz/en/>

- Museo de marionetas (Český Krumlov).

<http://marionetmuseum.cz/>

- Museo de marionetas que cuenta con una colección dedicada al espectáculo del circo. Entre su colección de marionetas pueden encontrarse varias marionetas de Kásparek(Prachaticce).

<https://www.nm.cz/navstivte-nas/objekty/muzeum-ceske-loutky-a-cirkusu>

- El Museo de la marioneta de Pilsen es uno de los más completos si queremos estudiar la relación de las marionetas con el stop motion. Cuenta en su colección con marionetas realizadas por Skupa y por Trnka(Pilsen).

<https://www.muzeum-loutek.cz/cs/>

- Museo de Eduard Storch y Karel Zeman, donde además de aprender sobre la relación entre Storch

y Zeman, y sobre todo de la película de Viaje a la Prehistoria. También cuenta con información acerca del titiritero Matěj Kopecký y un teatro de marionetas en el centro cultural, que realiza representaciones (Ostroměř).

<https://www.ostromer.cz/obec/muzeum/>

· Museo dedicado a la figura de Karel Zeman, en el que podemos ver algunas de las maquetas que realizó, así como algunos personajes y aprender de su proceso en los Efectos Especiales mediante videos documentales y ejemplos que contiene el museo. En este museo se pueden comprar todas las películas del director, que fueron editadas por el propio museo (Praga).

<https://muzeumkarlazemana.cz/>

· Museo de marionetas de Chrudim.

<https://www.puppets.cz/>

• Teatros:

· Teatro Semafor. Lo hemos mencionado en el presente trabajo como uno de los primeros y más representativos del teatro con actores que actualmente sigue activo en la ciudad de Praga (Praga).

<https://www.semafor.cz/>

· El Teatro Negro de Praga actualmente es una atracción turística, pero es un buen acercamiento para conocer la técnica. Existen varios espectáculos por la ciudad, pero este es el más popular (Praga).

<https://www.hilt-theatre.cz/es/>

· Para acercarnos a cómo es un espectáculo de Linterna Mágica podemos acudir a alguno de los espectáculos semanales ofrecidos en el Teatro Nacional (Praga).

<https://www.narodni-divadlo.cz/cs/soubory/laterna-magika>

· Teatro Nacional de Marionetas. Teatro que ofrece representaciones clásicas como Fausto o Don Giovanni. Actualmente muy orientado al turismo pero que nos acerca a lo que una vez fueron los teatros de marionetas.

<https://mozart.cz/>

• Estudios de teatros de marionetas y animación:

· El teatro Karromato tiene su estudio en el pueblo de Soběslav, desde donde crea todas sus marionetas y diseñan sus representaciones (Soběslav).

<http://www.karromato.cz/?lang=es>

Este estudio de marionetas está formado por Miroslav Trejnar, ebanista y juguetero especializado en la realización de marionetas y muñecos y Leah Gaffen que es la productora. Además de su trabajo en el teatro, realizan talleres para la realización de marionetas, muñecos para stop motion y objetos tallados en madera (Praga).

<http://www.puppetsinprague.eu/>

· Estudio Anima. Dedicados exclusivamente al stop motion y actualmente en activo realizando series de TV(Praga).

<http://wordpress.animastudio.cz/>

· Hafan Film es el estudio dirigido por Jan Balej. No cuentan con web, pero sí con Facebook (Praga).

<https://www.facebook.com/hafanfilm>

· Animation People es un estudio especializado mayormente en stop motion, pero que realiza proyectos con otras técnicas (Praga).

<https://www.animation.cz/>

· Studio ZVON s.r.o. es el estudio que dirige Aurel Klimt (Kútná Hora).

https://www.lajka.eu/index_eng.html

· Estudios Barrandov (Praga).

<https://www.barrandov.cz/clanek/atelier-10/>

• Festivales de cine y animación:

· Festival ANIFILM: especializado en cine de animación, de carácter anual e internacional, normalmente suele celebrarse en Třeboň (Třeboň).

<http://www.anifilm.cz/en/>

· Festival internacional de cine de la ciudad de Zlín, de gran importancia y trayectoria en el país, que en el presente año celebrará su edición 61(Zlín).

<https://www.zlinfest.cz/en/>

• Lugares de interés para filmografía y bibliografía. A continuación, detallamos ciertas librerías o sitios especializados en los que se puede encontrar para consulta o venta material relativo al stop motion checo:

· En la sala de cine Bio Oko, que pertenece a una cadena de cines entre los que encontramos los Svetozor y Aero, que realizan proyecciones de filmes nacionales o cine europeo no comercial. En esta sala se estrenó la película Insectos (2018) de Jan Švankmajer.

<https://www.biooko.net/>

· En el cine Svetozor cuentan con una tienda muy completa especializada de DVD donde se pueden encontrar algunas de las películas stop motion de Trnka o de los seguidores de Pojar.

<https://www.kinosvetozor.cz/>

· Por supuesto es importante también añadir a este anexo, la información relativa a la Escuela de Cine y Televisión (FAMU), cuyo edificio principal se encuentra en el centro de la Ciudad Vieja de Praga, pero, al igual que los teatros o museos nacionales, cuenta con varios edificios distribuidos por la ciudad. En el caso del dictado de cine de animación, sus clases se dividen entre teoría y práctica,

encontrándose en dos edificios diferentes.

El edificio de práctica: <https://www.amu.cz/cs/>

El edificio de teoría: <https://www.famu.cz/en/>

El edificio de AMU alberga también la librería de la Escuela. Cuenta con una gran colección de ensayos de cine y entre su colección hay tomos en inglés, como por ejemplo el dedicado a los Dodal.

· Biblioteca y filmoteca de la Famu. Cuenta con una biblioteca y una filmoteca donde se pueden consultar películas inéditas de stop motion checo, así como lecturas.

<https://www.famu.cz/en/about-the-faculty/library/>

· Librería Spolek. Cuenta con publicaciones en inglés acerca de Švankmajer, así como de toda su filmografía en DVD. Carece de sitio web.

· Incluimos también el sitio de la UMRUM, ya que es un lugar importante dentro del stop motion, ya que es la escuela, junto con la Famu de la que provienen muchos de sus cineastas.

<https://www.umprum.cz/>

· El Archivo Nacional de Cine es el lugar en donde se encuentran películas originales, tanto en formato analógico como digital y se encargan de preservar el cine nacional.

<https://nfa.cz/>

c) Entrevistas y conversaciones:

Entrevista a Robert Morgan en junio del 2017(online):

Robert Morgan es un cineasta británico. Es director, guionista, animador y artista plástico. Entre sus filmes más conocidos están *Bobby Yeah* (2011), *The Cat with Hands* (2001) o *The Separation* (2003). Todos ellos cuentan con numerosos premios internacionales, entre los que destacan nominaciones a los premios BAFTA.



Aunque es más conocido por su obra audiovisual, su trayectoria la comenzó estudiando Bellas Artes. Su obra abarca desde el dibujo hasta la animación, pasando por la pintura.

Al finalizar Bellas Artes, completó su formación estudiando animación, donde realizó su primer trabajo audiovisual, *The Man in the Lower Left-Hand Corner of the Photograph* in 1997. Actualmente vive y trabaja en Londres.

Iria Cabrera: Todo artista tiene una necesidad creadora, que le impulsa a generar obra, ¿Cuál es tu necesidad y la raíz que te lleva a comenzar un nuevo proyecto?

Robert Morgan: Rara vez es una idea específica. Suele surgir de una necesidad general de hacer algo: una inquietud o un deseo de ahondar en ese mundo imaginativo. La necesidad de hacer algo viene antes de la idea específica de lo que quiero hacer. Y una vez que encuentre esa idea, se convierte en un efecto de bola de nieve, atrayendo más ideas e imágenes. Entonces pronto, un proyecto o una forma comienza a emerger. Se convierte en un imán, atrayendo otras ideas, sonidos y pensamientos.

Iria: Tus animaciones son creaciones independientes, donde escribes, modelas y animas. ¿Cómo afrontas una producción animada independiente, dónde tú generas la idea y produces?

Robert: Depende de la idea y de lo que el proyecto necesita. A veces, todo lo que necesito son yo, los materiales y equipos - como en el caso de *Bobby Yeah* - que era un proyecto muy insular que debía hacerse de una manera sencilla, despojada; y yo rodé esa película sin un guión, así que lo estaba descubriendo mientras seguía adelante. Como una corriente de conciencia. Otros proyectos requieren un enfoque más amplio y estructurado, como *El gato con manos*, que se parecía más una producción formal de cine, con un guión primero, luego un productor, jefes de departamento, programación y presupuesto adecuado.

Iria: Conceptualmente, tus animaciones, a pesar de seguir una narrativa lógica, no son convencionales, en el sentido más clásico de la creación de un guion. Si hiciésemos un compendio de tu obra de animación, ¿Qué concepto general dirías que engloba tu obra?

Robert: Nunca he sintetizado conscientemente mi trabajo. Mucho de lo que hago en mis cortos animados es instintivo y no racional. Pero yo diría que tal vez todos tratan de alguna manera con la relación entre el nacimiento y la muerte, es decir, aquellos estados de ser que están en los extremos de la existencia. Estos lugares son donde la experiencia humana es en su extremo más extremo.

Iria: ¿Cuál es el mensaje que nos quieres transmitir a través de tu trabajo de animación stop motion?

Robert: No hay ningún mensaje que quiera transmitir. Sólo sentimientos y un estado de ánimo o un mundo en el que la gente pueda sumergirse

Iria: David Lynch antes que cineasta es pintor. Su trabajo como artista plástico lo traslada al cine, convirtiendo sus planos en cuadros



vivientes. El trabajo de animación stop motion requiere de destrezas artísticas como el dibujo, la pintura y la escultura. Tu bagaje como artista es notorio dentro de tu obra audiovisual. ¿Qué relación y trascendencia tiene tu obra plástica en tus animaciones?

Robert: Dibujé y pinté mucho antes de empezar a hacer películas de animación. Son medios muy diferentes y requieren un proceso creativo diferente. Pero creo que la relación entre los dos es que me gusta trabajar muy instintivamente en la pintura, así como en stop motion. Me gusta descubrir la película o la pintura mientras trabajo en ella, en lugar de tratar de averiguar todo de antemano. Cuando estoy filmando animación, no quiero saber todo al respecto, quiero ser instintivo y sorprenderme por lo que sucede. Y es lo mismo con las pinturas, a menudo no hay

Iria: ¿Qué importancia tiene para ti que un creador *stop motion* se maneje en el campo de las artes plásticas?

Robert: Creo que es relevante si el creador de stop motion hace sus propios muñecos. En ese caso, una cierta cantidad de escultura / construcción / pintura es importante. Pero no creo que sea importante que un creador de stop motion también sea capaz de pintar un cuadro.



Iria: Al observar tu obra, desde el dibujo, pasando por la pintura y la animación, diría que existen reminiscencias de Francis Bacon, Svankmajer o los Quay Brothers pero en realidad, ¿Cuáles son tus influencias y referentes?

Robert: Todos los anteriores, además de David Lynch, David Cronenberg, Roman Polanski, Tod Browning, Jim Woodring, Hans Bellmer, Heironymous Bosch, probablemente muchos otros.

Iria: Es realmente interesante y bello tu manejo de los materiales en la animación. La sangre es sangre y la carne, semeja carne. Trabajas con materiales que dan apariencia muy realista y aportan una estética muy "táctil", a la manera de Svankmajer. Él habla mucho sobre la tactilidad de lo visual, ¿Qué opinas de este concepto y qué importancia tiene para ti en la animación *stop motion*?

Robert: Una dimensión sensual, táctil es muy importante para mi animación. Me gustan todas esas texturas y me gustan especialmente en conjunto con el extraño flujo de animación stop motion. Me gusta pensar que mis muñecos podrían sangrar si los cortas. Me gusta el público imaginando la sensación de los muñecos. Creo que mejora la intensidad del sentimiento.

Iria: Probablemente en alguna ocasión te dijeron que tu obra animada es inquietante, no solo por lo narrado, sino por la estética que manejas. En este sentido, ¿Cuál podríamos decir que es tu concepto estético?

Robert: No pienso molestar conscientemente a la gente, créanlo o no. Simplemente me gustan esos estados de ánimo y texturas. Nada de eso es real, después de todo. Mi concepto estético es texturizado, desordenado y obsesionado con el nacimiento y la muerte simultáneamente, lo cual se refleja en la estética de stop motion, que tiene la sensación de estar vivo y muerto al mismo tiempo.

Iria: Respecto a esto, ¿Qué papel tiene lo abyecto en tu obra?

Robert: Me gusta la idea de personas que sienten emociones extremas, pero creo que abyecto es quizás una palabra demasiado negativa. Personalmente, creo que mis películas son muy divertidas y humanas. Creo que son dulces y divertidas. Tampoco estoy siendo sarcástico, realmente pienso en ellas como películas positivas, que afirman la vida.

Iria: Has sido premiado y muy reconocido a pesar de que tu obra rompe los estereotipos culturales al uso, ¿Cómo te lo explicas?

Robert: No sé - supongo que a la gente les gusta. Tal vez a la gente le gusta experimentar cosas extremas. Creo que el hecho de que gane premios significa que algunas personas los ven como algo

creativo y positivo de alguna manera. Por supuesto, hay muchos otros que no les gusta, ¡pero eso también está bien!

Conversaciones con Jiří Kubíček el 9 abril de 2018 (Praga):

Actualmente es docente de la Famu de Praga.

Nos recibe en su oficina, en el último piso de la Famu, en el centro de Praga. Es una oficina abuhardillada, con un ojo de buey como ventana. Me doy cuenta de que estamos justamente en el tejado negro que puede verse desde la calle. Este primer encuentro no tiene como fin la realización de una entrevista, sino que se trata de una reunión para hablar acerca de la animación stop motion checa, su punto de vista y constatar que en la investigación estoy siguiendo un flujo correcto a través del análisis de la animación *stop motion* checa.

Iria: Muy buenas tardes, muchas gracias por recibirnos para hablar acerca de la investigación que estoy llevando a cabo. Una de mis hipótesis al trabajar con el stop motion checo, respecto al resto de Europa y América es que es tan plástico y con un componente tan artístico que su razón debe estar muy relacionada con el teatro de marionetas.

Jiří Kubíček: Seguramente esa sea una de las influencias más grandes que tiene, sí.

Iria: Le cuento, en mi investigación quisiera comenzar hablando de los títeres y en contexto político para de ahí ir adentrándome específicamente en el stop motion.

Jiří Kubíček: Sí, es un buen comienzo y tiene que ver con la realidad de aquí, lo veo bien.

Iria: Muchas gracias, al ser extranjera es la idea que tengo, pero no estoy segura de si es el orden correcto de contar su historia.

Jiří Kubíček: Claro, está bien. Yo doy seminarios aquí en la Universidad y tengo el conocimiento teórico y en mis clases siempre comparo mucho este tipo de animación con los títeres, ya que los principios estéticos son muy parecidos. La manera de dotar de vida a los muñecos en animación es muy similar a lo que se hace en los teatros, es el elemento común.

Iria: Otra parte que creo que es importante en la animación *stop motion* checa es el potencial plástico que poseen los animadores y cineastas aquí, es un saber intrínseco que creo que tienen todos en común. Es algo que comento porque he conseguido un libro de las películas de Zlín y los primeros nombres que aparecen en los créditos del libro son los de los artistas y los guionistas y muchas veces están por delante del director.

Jiří Kubíček: No es siempre así, en este caso se trata de un catálogo que tiene mucho tiempo y por aquel entonces se preocupaban mucho de esto. Pero tiene razón, creo que en general el más importante es el director, pero el artista debe ir justamente después de él. Muchas veces se trata de la misma persona. También había otro tipo de directores que siendo artistas, preferían a otros externos para su producción. La diversidad artística era una de las grandes ventajas de la animación checa. Todos éramos pobres por lo que todos los artistas querían trabajar para las películas de animación.

Iria: Y muchos de ellos vienen de la escuela de Bellas Artes o Arquitectura, ¿no?

Jiří Kubíček: Sí, estaba la UMPRUM y había una cátedra que se dedicaba a enseñar cine de animación. Trnka trabajó un tiempo ahí. Su meta era crear artistas que en un futuro trabajasen para las películas.

Iria: Es muy interesante este punto, ya que las producciones fuera de este país tienen una manera totalmente diferente de trabajar. Mi experiencia en España ha sido que cuanto más grande es la producción, más se asemeja a una cadena de montaje y más se pierde el desarrollo artístico personal.

Jiří Kubíček: Lo entiendo, hay que comprender que toda la animación checa es como una competición anti Disney. Así que la intención aquí era hacerlo de una manera diferente. En Disney solo tienen una forma de expresión artística, todo depende de ello, mientras aquí se buscan las diferentes formas artísticas para aplicar posteriormente en la animación. Se trata de hacer algo diferente. Por eso

también en las descripciones de las películas, en tu catálogo, se le da tanta importancia al artista.

Iria: Entiendo. Nunca había visto unos créditos así. En las películas extranjeras nunca vemos la palabra artista, sino que vemos la labor específica que ha hecho dentro de la película.

Jiří Kubíček: Hoy en día, en las grandes películas de animación, la gente apenas conoce ni al director. Disney, Bluesky, conoces la productora, pero en ocasiones ni al director.

Iria: Sí, es verdad. Son productoras y técnicos que trabajan para ellas. Respecto a esto de los créditos hay otra figura que me llama la atención. En checo es *dramaturg*, ¿Cuál es su función en las películas de animación?

Jiří Kubíček: Es una persona que tiene conocimientos de drama. Cada guion tiene que respetar una serie de reglas de construcción, en teoría, el *dramaturg* lo supervisa antes del rodaje para asegurarse de que no hay problemas con el guion. Se parte del guion que hay y se transforma en una película. Es la persona que más coopera con el guionista y el director. Es importante que haya una relación de gran confianza. Se trata de alguien externo, que no está tan metido en la película como el director y debe tener un punto de vista objetivo.

Iria: ¿Es una persona que trabaja desde fuera y supervisa que funcione la película?

Jiří Kubíček: Sí, son los ojos externos, ya que la distancia es importante. Si una persona está trabajando en lo mismo durante dos años y está muy metida en la creación, después no tiene la posibilidad de ver todo desde fuera. Por eso es muy importante la confianza entre el director y el dramaturgo. Si él dice, no, no, esto es demasiado largo, esto no se entiende bien... tiene que haber una gran confianza entre ambos. Hoy en día este es uno de nuestros grandes problemas en nuestras producciones. En realidad, son dos: El primero es que no hay dinero y el segundo es que las producciones intentan ahorrarse el dinero de los dramaturgos. Por eso se hacen películas con guiones que no son buenos y hay grandes problemas. Y esto implica que las producciones cambien mucho. Aunque en los últimos dos años ha habido un regreso de la figura de los dramaturgos. Los productores que son buenos no ahorran el dinero en el dramaturgo. Los que son muy buenos dramaturgos no son ciudadanos checos, normalmente son los que están muy bien pagados. El dramaturgo, cuando había dinero estatal, comenzaba a trabajar desde la generación de la idea y su trabajo acababa en el momento en el que comenzaba a mezclarse la película. Es una figura que estaba presente todo el tiempo y repasaba la producción. Él estaba consultaba todas las partes: la forma de grabación de los diálogos, los comentarios, todo, estaba metido en todo el proceso.

Iria: El tema de la financiación es un problema en todas partes actualmente, creo. ¿Cómo se produce ahora mismo aquí?, ¿Existen subvenciones?, ¿Ayuda el Estado?, ¿Se realizan coproducciones?

Jiří Kubíček: Sí hay coproducciones, seguramente es el que conoces, ya que es el sistema europeo. Por ejemplo, una coproducción entre tres países puede llevarse adelante si trabaja el 10% de cada país. Es la manera que tiene de desarrollar cine de animación el fondo europeo. Después de esto, tenemos el fondo nacional que apoya económicamente la parte literaria, la primera versión del guion en los cortos, largos, películas de acción real y la publicación en los periódicos, revistas, el estreno en los cines, conferencias, festivales, etc... todo. Existen como diez grupos que apoyan todo esto. Su financiación puede llegar a cubrir hasta el 50% del presupuesto. Pero no es así siempre, por eso nuestro productor más importante es la *Česká televize*. Y una de sus labores es apoyar al desarrollo de la creación independiente. Después hay grandes compañías que apoyan también, pero para mejorar su imagen, desde un punto de vista de marketing, aunque no hay muchas. Una película típica checa es una coproducción con Eslovaquia, la *Česká televize*, el fondo nacional, el dinero del director, alguna distribuidora y financiación privada.

Iria: En España, por ejemplo, la producción nacional para adultos no tiene mucho éxito, ya que no hay cultura en ese aspecto, pero en este país que hay mucha tradición, ¿Qué pasa con la distribución de películas de animación?

Jiří Kubíček: Depende de qué ejemplo. La verdad es que aquí las películas de animación tienen

mucho éxito y la gente suele ir al cine a verlas. Pero hay un gran problema, existe una gran diferencia entre un buen cortometraje y un buen largometraje. Es un problema de corte económico, de organización y artístico que hace que aquí los largometrajes por lo general no salgan bien. Y algunos cortometrajes, que son muy buenos no tienen público. El problema radica en la distribución de cómo hacer que ese cortometraje llegue a la gente. En un momento había una ley que ahora mismo ya no tenemos, en la que en el cine, antes de proyectar una película, debía pasarse un cortometraje. Era una de las razones por las que se podían hacer cortometrajes. Si alguien hacía uno, podía llegar a mucha gente, ya que se podía proyectar en el cine. En el momento en el que se acabó el monopolio del Estado, el 90% de la distribución de las películas checas se perdió porque ya no se hacían cortos. Esto ahora mismo está cambiando poco a poco. Cuando se consigue que un largometraje lo vean 350.000 personas para aquí es un gran éxito. Nuestro colega Aurel Klimt ha tenido un problema con esto. Estuvo produciendo su película diez años y una vez terminada, se estrenó y desapareció de cartelera a las cinco semanas.

Iria: La película de Klimt también estuvo buscando financiación por plataformas donde se puede aportar como particular, es otra manera de financiar ahora, ¿no? ¿Y no se trata de hacer una distribución al extranjero? De llevar vuestras producciones al exterior.

Jiří Kubíček: No, al final no salió. Aurel apuntó a una compañía checa para financiar la parte de la distribución, pero tú tienes un presupuesto y si no consigues reunir exactamente todo ese dinero, debes devolverlo. No salió bien. Es como la fianza cuando alquilas un coche, no te desbloquean el dinero hasta conseguir la cantidad que necesitas.

Iria: Vaya, yo estaba pendiente del proyecto, pero nunca llegó. Ahora entonces estará para festivales.

Jiří Kubíček: Sí, sí, este año estará en Anifilm.

Iria: Genial entonces. Y dejando de lado el tema de distribución, hay otro tema que me interesa y que solamente he observado en el *stop motion* checo. Creo que puede ser una característica de este *stop motion* y yo me refiero a él como *tactilidad visual*.

Jiří Kubíček: Explícamelo, ¿de qué se trata?

Iria: Aquí he observado que no se intenta eliminar la apariencia manual de que los muñecos son muñecos. Por ejemplo, las producciones que se hacen en Laika tienen un acabado que visualmente es muy pulido. No me interesa en este aspecto, lo que me interesa es que se note la mano del artista. Tú puedes experimentar esa tactilidad, ese material que otra persona ha estado tocando, a través de los ojos. Se trata de tocar con los ojos. En cuanto a esto, he observado en ciertas películas elementos comunes, que se repiten. Se utilizan mucho, por ejemplo, maniquís, insectos, animales disecados.

Jiří Kubíček: Oh estás hablando de Švankmajer.

Iria: Y de Barta.

Jiří Kubíček: Sí, con los maniquís.

Iria: Son elementos que me llaman la atención. Se repiten en cortos de diferentes autores y es algo que es muy tangible.

Jiří Kubíček: Svankmajer ejerce una gran influencia en otros autores, muchas veces, sin que ellos sean conscientes y se den cuenta. Es tan fuerte su influencia que la notamos en muchos autores. Utiliza muchas veces carne, lenguas... Pero en Barta es por otra cosa. No hay una película que puedas decir es una película típica de Barta. Siempre está realizando la atmósfera a partir del guion. Es por eso que siempre está experimentando con nuevas formas artísticas. Es por ello que en sus películas no mantiene el mismo estilo visual. Hay tantos Barta como películas, sin embargo, en el caso de Svankmajer hay solo tres.

Iria: Estos elementos los he encontrado después en otros cineastas extranjeros que usan también la comida, las vísceras o intentan llegar a esa estética.

Jiří Kubíček: Sí, eso es influencia de aquí.

Iria: Sí, de eso quiero hablar también, de la influencia de la animación checa en otros creadores. He encontrado creadores en Inglaterra, Estados Unidos, España...

Jiří Kubíček: Es Svankmajer, es el más famoso. No solamente en animación. Todo el mundo sabe quién es. Yo llevo metido en ASIFA unos 45 años. Estuve en el comité, lo que me llevó a viajar por muchos países y puedo asegurar que la influencia de Svankmajer se da en todo el mundo. Tenemos estudiantes que vienen a esta escuela por Svankmajer, a pesar de que él no enseña aquí, pero es su país y siempre hay alguien que viene por él. Los Quay trabajan mucho con él y directamente dicen que él es su influencia.

Iria: ¿Entonces todos estos elementos no tienen ningún significado especial aquí, en la cultura popular o son símbolos o tienen que ver con el contexto político? ¿Son solo influencia de Svankmajer?

Jiří Kubíček: En Svankmajer siempre es igual, él nunca estuvo metido en política. Tuvo problemas claramente hasta el año 89 y dificultades porque hacía películas que no gustaban a diferentes personas, no por política, sino por el Surrealismo, que era una corriente artística que aquí no se veía bien porque estaba relacionado con la burguesía. Por ejemplo, *Jídlo* (Comida, 1990) le dio muchos problemas porque decían que había canibalismo. Esto hasta el 89 no podía ser mostrado. En otro guion donde hay vudú pasaba lo mismo, era algo que en las películas socialistas no se podía hacer. Sus razones en realidad no eran políticas, sino que estaban relacionadas con otra rama de la cultura. Todas las películas de Svankmajer trataban la manipulación y era algo que odiaban los comunistas, ya que era un tema muy peligroso en su época.

Iria: Entonces muchos autores sufrieron la censura.

Jiří Kubíček: Porque las películas de Svankmajer desde el punto de vista formal eran muy fuertes y directas. Es por eso que su trabajo no gustaba. Sin embargo, desde los años 60, aunque con parones, estaba siempre rodando. Es un artista en general y hacía otras cosas también, tuvo muchas exposiciones y nunca estuvo encarcelado.

Iria: Él tiene una estética muy particular, al igual que he observado en Barta, Balej o incluso Trnka que comparte un punto común, quizás oscuro. Hay trabajos de otros autores que intentan llegar a este estilo. Y muchas veces, hablando de ciertos trabajos, en España, se escucha la frase: *Esto tiene un estilo muy checo o qué checo es esto*. Entonces tiene que haber algo para que desde el exterior se identifique así. Es una estética muy especial checa, ¿Con qué lo relaciona usted?

Jiří Kubíček: (se sonríe, a la par que se sorprende) Nosotros no lo vemos, yo los conozco bien a todos. Así que este es el ejemplo perfecto de *dramaturg*. Alguien desde fuera ve algo que nosotros no vemos. Para mí los personajes y su estética son muy diferentes, aunque todos salen de una tradición judeo-cristiana junto con lo popular y por eso tienen puntos en común. Son como ramas de un árbol, pero yo veo lo individual y no veo un rasgo común. Para nosotros es una información muy importante lo que nos dices, escuchar que tenemos algo en común, ya que nosotros no lo vemos.

Iria: Otra cosa que me llama la atención es la mezcla de imagen real con animación *stop motion* en mucha de la filmografía checa.

Jiří Kubíček: Eso depende del tema, por ejemplo, en la película del 2016, *The Oddsockeaters*, los personajes comen calcetines, pues esta película está hecha íntegramente en 3D y originalmente debiera estar combinado. En cuarto curso aquí tenemos una asignatura donde animación y actor se deben combinar. Es algo que ahora está muy de moda. Es el choque del mundo real con el artificial y usarlo, dependerá del tema que se trate.

Iria: Pero aquí esta combinación se trabaja de una manera muy fluida en la que la integración es de calidad y la diferencia no está tan marcada.

Jiří Kubíček: Es la intención, aunque también es lo difícil y lo caro. Algunas historias no se pueden hacer de otra manera, por ejemplo, el Gullyver.

Iria: Y las películas de marionetas en general aquí son mudas, por ejemplo, volviendo a Jan Balej. Los personajes no tienen *lypsinc* y se trabaja la expresividad con el *acting*. Esto quizás, ¿Proviene del mundo de las marionetas?

Jiří Kubíček: No, no, no, tiene que ver con otra cosa. Por ejemplo, aquí en la escuela intentamos que no se hagan muchas películas en donde se habla. Por muchas razones. Para empezar, el checo es un idioma muy complicado y no lo entiende nadie fuera, no es como el inglés. No lo entiende nadie así que si usamos el checo, deja de ser comprensible universalmente, hay que hacer doblaje, subtitarlo, hacer algo sino no se entiende. La segunda cosa es que cuando se habla mucho, se anima poco. Puedes hacer diez minutos de conversación entre dos personajes pero entonces no tendrás que animarlos demasiado. Así que nosotros intentamos contar y hablar a través del movimiento. Otra cosa que creo que es fundamental es que los directores de películas animadas pocas veces saben trabajar con actores. Muy pocas veces se hacen bien los diálogos, creo que es un gran problema de las películas checas, que no están bien contruidos los diálogos por la falta de experiencia de trabajo con actores. Jan Balej trabajó durante seis años en la escuela UMRUM, donde no trabajas con actores. Nosotros trabajamos con él en su estudio desde el principio y esto era el trabajo de los *dramaturg*, enseñar a trabajar a la gente con el guion, los personajes si los tiene y cómo contar el trabajo. Yo creo que él busca temas en los que no es necesario hablar, ya que no tiene mucha seguridad en esto como director.

Iria: En cuanto al trabajo de Jiri Barta, tengo preguntas acerca de algunas de las imágenes que utiliza. Por ejemplo, en *A Ballad About Green Wood*, ¿Qué significa el pájaro?

Jiří Kubíček: Representa al invierno, es como el mito de cómo combatir el invierno.

Iria: Ok, lo había entendido como una oda o danza a la primavera.

Jiří Kubíček: No, no. Aunque bueno, en parte sí hay una imagen muy bonita en la que comienzan a aparecer ramas.

Iria: Me llamó la atención que el pájaro se come la madera y acaba convirtiéndose en ella pero con alas.

Jiří Kubíček: El pájaro, que es un cuervo es una metáfora del invierno. Es su funeral.

Iria: En *El Club de los descartados* y en *Disc Jockey*, Barta utiliza mucho las marcas comerciales. ¿A qué se debe?

Jiří Kubíček: Oh, sí, sí, a él le gusta mucho. No tiene nada que ver con metáforas.

Iria: En *The Vanished World of Gloves* hay dos partes diferenciadas que se corresponden con el *live action* y la animación. La parte animada la dividí en seis partes: la persecución policial, el tributo a Buñuel, a Fellini, la última parte la llamé Destrucción...

Jiří Kubíček: Sí sí y lo último que dices tiene mucho que ver con la actualidad. Y también tiene mucha influencia de la ciencia ficción.

Iria: En la parte, que yo creo que es un tributo a Fellini, ¿A qué película será?, ¿O es simplemente al director?

Jiří Kubíček: Es en general, una impresión de las películas de Fellini. La parte de los guantes podría ser un guiño a la película *Roma*, pero es más un tributo en general. Con esta película hay una historia y es que no la dejaron entrar a competición en un festival. Cuando le preguntaron al jurado porqué, contestaron que porque al comienzo de la película había una excavadora (ríe). Lo pararon y ya.

Iria: Pero si ese es el primer plano de la película.

Jiří Kubíček: Sí pero cuando ves dos mil películas durante siete días, al octavo por la noche ves una excavadora, cómo estará de cansado el comité de ver tantas películas.

Iria:Entonces tenemos que cuidar el primer plano de nuestra película.

Jiří Kubíček: Sí, la entrada a la película es muy importante.

Iria: Hasta aquí mis dudas principales. Según vaya avanzando en mi investigación, ¿Podré entrevistarlo acerca de su trabajo personal y seguir preguntándole dudas?

Jiří Kubíček: Claro que sí, ya sabes cómo encontrarme, aunque ya sabes que no tengo teléfono móvil.

Iria: Más feliz entonces sin depender de él.

Jiří Kubíček: Sí, pero ya sabes, tienes que aguantar sin tenerlo. A mí me decían que soy arrogante por no tenerlo (ríe) pero ya me he acostumbrado.

Iria: Está bien, lo intentaré. Muchas gracias por todo. *Děkujeme moc.*

Entrevista a Jan Balej (Praga, mayo, 2018).

Jan Balej nació en Praga hace casi 60 años. Como muchos directores de cine checo posee estudios universitarios y aunque se especializó en diseño, su interés por la escultura y el cine lo llevaron a trabajar en el campo del *stop motion*. Entre su filmografía destaca su largometraje *Fimfárum 2* (Balej, 2006), basado en el relato del escritor checo Jan Werich. Esta película lo llevó a recibir un Premio León Checo, galardón otorgado por La Academia Checa de Cine y Televisión.



Posteriormente realizó los largometrajes *Una noche en la ciudad* (Balej, 2007) y *Little from the fish shop* (Balej, 2015). El primero de ellos presentado como un compendio de relatos y el segundo como una revisión muy personal del relato *La Sirenita*.

El estilo de Jan Balej podríamos definirlo como “muy checo”, ya que trabaja mucho el humor negro, el drama y lo surreal. Son puntos en común que encontramos en la obra de muchos cineastas checos que trabajan desde la década de los 40. Probablemente este estilo tan crudo de los relatos que nos presentan y sus obras se deba al contexto que se les presentó desde la Segunda Guerra Mundial.

Las historias de Balej nos hablan de nuestro comportamiento, de cómo sentimos y cómo nos enfrentamos a la vida y las situaciones que nos plantea. Sus dos últimos largometrajes están dirigidos a un público adulto, como mucha de la animación checa, que rompe con el tópico establecido de que la animación es para un público infantil.

Sus personajes son muy expresivos y podemos empatizar con ellos a través de sus sentimientos, algo que percibimos gracias a sus rostros o movimientos, sin necesitar de los diálogos. En ocasiones los personajes hablan o piensan en alto y en otras se comunican a través de gestos o miradas.



Estéticamente, la obra de Balej es muy táctil si describimos la parte visual. Cada muñeco y cada parte de los decorados están realizados como si se tratase de una obra plástica, donde podemos percibir la mano del artista que hay detrás. Los planos de sus películas están trabajados como cuadros, donde se tiene muy en cuenta el color, la luz y la composición y se relaciona directamente con la historia que nos está contando. Así, cuando un relato es positivo y alegre utiliza el color y la luz en contraposición a la escala de grises y la luz puntual, que ganarán a los colores en pantalla si nos quiere hacer llegar un drama.

Actualmente Jan Balej trabaja en Praga, realizando su cuarto largometraje en los estudios Hafan que él mismo fundó.

Jan Balej nos recibe en los estudios Hafan, en Praga, ofreciéndonos unas Koblíjas, dulce típico checo que recuerda a un bollo relleno, en este caso de mermelada de melocotón. Nos hace pasar a su oficina, llena de bocetos, dibujos, muñecos y esqueletos de sus diversas películas y comenzamos a establecer un diálogo para acercarnos a su proceso creativo. En algunas partes de la conversación,

el cineasta nos invita a pasear por los sets de rodaje para ilustrar sus palabras y hacernos entender mejor como está llevando a cabo la elaboración de su última película.

Iria: ¿Cómo decidió dedicarse a la animación?

Jan Balej: Estudié en la Escuela secundaria de Arte y de ahí quería dedicarme a la escultura pero al no conseguir plaza en esta especialidad, entonces pasé a estudiar gráfica en La Academia de Artes, Arquitectura y Diseño (UMPRUM) donde comencé a estudiar después de cinco años de intentos, debido a las cuestiones políticas del país en ese momento. Si me hubiesen aceptado en la primera escuela, probablemente ahora sería escultor.

Iria: Comenta que finalmente estudió en UMPRUM, ¿Es allí donde le enseñaron a hacer marionetas?

Jan Balej: Cuando empecé sí que había docentes que lo enseñaban, pero no era la prioridad en esta universidad. De hecho, mi tesis de graduación fue un análisis de carácter teórico y de gráfica, acerca de una película de Jan Werich.

Iria: Ha estudiado gráfica y además de realizar los diseños y dirigir sus producciones, es usted el que crea la historia, hace los muñecos y muchas veces los decorados. Respecto a esto, ¿cuál es la parte de la producción que más le gusta?

Jan Balej: Disfruto cada parte de la producción. Cuando estoy desarrollando el guion, me gusta el proceso, cuando estoy haciendo muñecos o preparando decorados, también. No soy idiota (ríe), sino es que en Chequia hay una gran tradición de que uno lo haga todo, es decir, uno tiene que saber de cada parte de la producción, tenemos que saber hacer de todo, no especializarnos en nada en concreto.

Iria: Actualmente se encuentra trabajando en su cuarto largometraje, ¿nos puede adelantar algo sobre la historia, argumento y de qué trata exactamente?

Jan Balej: Me he basado en el libro de un escritor ruso, que se llama Aleksandr Grin titulado *Un mundo resplandeciente*. He cambiado algo la historia para que la película sea para un público más amplio, tanto para adultos como para jóvenes. La base del libro nos habla de un sueño de liberación, por eso hay un personaje que vuela, símbolo de esa libertad.

Iria: Casi todas las producciones checas son películas mudas. Se dice que la razón es porque el checo es un idioma muy complejo y dificultaría su doblaje. Sin embargo, la película en la que está trabajando actualmente tiene *lipsync*, ¿por qué decidió que iba a hacer esta película hablada?, ¿cómo están afrontando técnicamente esta parte, que complejiza la producción?



Jan Balej: En mi opinión no creo que haya que hacer las películas totalmente mudas. En el caso de esta película quería añadirle emoción y trabajar más con las faciales, añadiendo el *lipsync*. No todos hablan mucho, algunos personajes solamente abren y cierran la boca. Para otros que hablan más utilizamos la sustitución total de la misma. Después tenemos animales, como, por ejemplo, perros y una gaviota muy importante que es la que está causando la revolución para desbancar al dictador.

Sin embargo, con este personaje (nos señala uno que tiene en su oficina) prescindí del lenguaje hablado, ya que con las expresiones faciales y el trabajo del animador podemos entenderlo perfectamente. Lo realicé con el rostro asimétrico, porque pienso que gana expresividad. Y solamente dándole vueltas a la cabeza puedes cambiar su expresión, que según el punto de vista podemos apreciarlo más serio de un lado o más contento del otro.

Iria: He visto que tiene una gran producción de grabado, ¿de qué manera relaciona su trabajo en las artes plásticas con su trabajo en el cine de animación *stop motion*?

Jan Balej: Mi trabajo en los decorados está muy relacionado con la gráfica y el grabado. Por ejemplo,

en este decorado (nos enseña un decorado en el que están trabajando) van a predominar las líneas horizontales y verticales, como homenaje a Karel Zeman. Las paredes, construidas con plexiglás, nos permiten poner papeles de colores por detrás y posicionar los focos al otro lado, de manera que podemos jugar con las luces simulando un escenario retroiluminado. Hay otro decorado, que es el apartamento de uno de los personajes, donde uso colores y objetos muy oscuros y dejo unapared realizada con plástico para crear el mismo efecto de iluminar desde atrás. También he colocado algunas imágenes a modo de cuadros en el decorado del apartamento, que homenajean algunas partes del mundo, como por ejemplo, este de aquí (señala una parte del decorado), que es la Sagrada Familia de Gaudí.

Esta estética que manejo, donde contrapongo lo oscuro a estos paneles iluminados desde atrás tiene que ver con la historia. El personaje principal vive en una isla con un sistema totalitario y quiere salir de ella. La vida en la isla es bastante gris, entonces utilizamos los colores blanco, gris y negro. La película se llama *Un sueño de colores*, donde el personaje, una mujer, está deseando el mundo que está al otro lado del mar, y es de colores. Y cuando ella está soñando con salir de ahí, usamos las luces desde atrás que llenan de color la estancia para mostrar la ensoñación del personaje.

Este otro decorado (nos señala el que está a continuación del apartamento que acaba de mostrarnos) es la central de la policía secreta. En esta estancia no necesitamos ninguna pared retroiluminada. Aquí vemos un policía, que tendrá seis manos, ya que con una recibe los informes de la gente de la ciudad y con otras le pasa esa información a su jefe. Para mostrar esto no necesitamos el efecto de los colores, como en los otros decorados (ríe).

Ahora estamos rodando la parte de la oficina del dictador, que también sigue la misma lógica de manejarnos con la oscuridad. Pero aquí sí que se ilumina una pared, solamente en los momentos donde el dictador quiere simular la democracia. Cuando este personaje quiere consultar algo a otros, se enciende la pared del fondo, que simula un parlamento y aparecen cien cabezas exactas a él que lo apoyan, ya que él tiene el control remoto para ello.

(Nos lleva hacia el set de rodaje, donde están animando en el decorado de la oficina del dictador y nos lo enseña). Aquí podemos ver también a la hija del dictador, es la que está subida sobre el caballo. Es un personaje caprichoso que suele tener este tipo de deseos, que le traigan un caballo de Inglaterra, perros o un zorro que tiene en su escritorio. (Nos reproduce el plano que acaban de rodar donde el dictador subido a unas cajas, ya que es muy bajo, comienza a hablar con los miembros del parlamento.)

Iria: Volviendo al tema artístico ¿Qué importancia tiene para usted que un director de animación *stop motion* tenga conocimientos de las Bellas Artes?

Jan Balej: Es muy importante. Y no solo es importante para realizar las marionetas sino también para los decorados y el ambiente que quiera crear. Si yo quiero hacer una calle puedo imaginarme por dónde irán los coches, pero es la parte creativa la que ayudará más. Por ejemplo, si hay alguien en mi producción con conocimiento artístico, podrá tomar parte directa en la fase de creación.

Iria: Usted comenta que es muy importante que un director tenga un bagaje artístico. ¿Qué opinión tiene acerca de que también posea un bagaje teórico?

Jan Balej: Es algo que no puedo decir, ya que yo no he estudiado dirección. Ahora mismo los estudiantes más interesados en animación son sobre todo los de FAMU. En UMRUM es diferente. Y en las demás escuelas, no sé. En Pilsen sé que está dando clases Barta y supervisa la parte de dirección.

Iria: Muchas personas crean historias a partir de lecturas, noticias del periódico o hasta sueños, ¿cómo es su proceso creativo a la hora de idear una nueva película?

Jan Balej: La parte literaria suelo tenerla clara y la mayor fuente de inspiración viene del mundo real, de lo que me rodea, mi entorno. A partir de ahí hago pequeños bocetos porque para mí es muy importante trasladar rápidamente a papel lo que tengo en la cabeza. Después defino más los dibujos y finalmente se los paso a mi equipo artístico que acaba de concretar los personajes y los muñecos, aportando su creatividad.

Iria: Sus películas tienen una atmósfera muy personal, tanto estéticamente como por el tema, ¿cuáles son sus referentes o de qué fuentes bebe para crear sus historias?

Jan Balej: No tengo un referente en concreto, una persona en particular. No quiero hacer las cosas como alguien. Sin embargo, con cada año que pasa y cuanto mayor me hago me he dado cuenta de que sí estoy inspirado en mis raíces, que son de aquí. Entonces puedo decir que sí tomo algo de Zeman, de Svankmajer, de Trnka y claramente de Barta. Y alguien a quien admiro mucho es a él (señala un póster de Milos Forman que tiene en su oficina). Él me ayudó mucho en mis inicios. En realidad, para trabajar saco la energía de dar paseos por el bosque con mi perro porque cuando estoy metido en un proyecto no quiero leer, ni ver películas, no quiero hacer nada más, porque estoy inmerso en mi trabajo. Y por eso por la noche me pongo la televisión, porque no puedo hacer nada más difícil. Y no lo hago por verla, sino para dormir mejor (ríe). Sí hay muchas cosas que me interesan del cine y la literatura, pero no sabría decirlo ahora mismo. Algunos poemas de Josef Kainar, por ejemplo. Luego saco un libro de Čapek y me doy cuenta que es maravilloso. Es tan general, que es difícil definirlo.

Iria: Su largometraje *Una noche en la ciudad* es un compendio de historias, muchas de ellas surrealistas, ¿Podría darnos su punto de vista acerca de la historia del árbol y el pez?

Jan Balej: Me parece que el mundo es muy ruidoso. Que las palabras están perdiendo su sentido y significado. Hay demasiadas. Por eso elegí un árbol y un pez y los personifiqué protagonizando una historia sin tener que hablar.

Iria: En *Mala z rybarny (Little from the fish shop)* eligió una historia cuyos personajes son peces y es evidente por el tema, pero como comentamos anteriormente, ya en *Una noche en la ciudad* un pez es protagonista, ¿tienen algún significado para usted los peces o simplemente es un gusto personal?

Jan Balej: Es inconsciente. Los peces están por todas partes en lo que hago. Me gusta mucho usar animales en las historias. También tengo una gaviota que habla. Puede que sea un símbolo, pero la verdad, no lo sé.

Iria: En *Una noche en la ciudad*, las hormigas nos acompañan en muchas de las historias, ¿tienen ellas algún significado especial?

Jan Balej: La hormiga en la película es una *voyeur* que entra en los diferentes apartamentos y nosotros podemos verlo todo, a través de sus ojos. Las hormigas son capaces de hacer su caminito y seguirlo. No van a cambiarlo, no van a buscar otro. Por ejemplo, cuando yo salgo fuera, veo a las hormigas siempre andando por el mismo camino.

Iria: Estamos viendo en su mesa a los personajes de *Una noche en la ciudad* y tienen una escala bastante grande para ser muñecos de *stop motion*, ¿por qué decidió técnicamente inclinarse por estas proporciones y cómo resultó de complejo el rodaje al usar una escala tan grande?

Jan Balej: Pues, para empezar, es un trabajo muy diferente para el director de fotografía. Y hacer los muñecos tan grandes tuvo un punto oscuro, ya que usamos ropa y zapatos de niños reales para vestirlos. La escogíamos en tiendas de segunda mano. También utilizamos objetos reales que no molestaban para nada, por ejemplo, un teléfono de verdad. A pesar de que los muñecos tienen entre 50 y 70 cm, se podía usar sin problemas.

En cuanto al esqueleto de los muñecos, tienen el mismo que los pequeños. Claramente fue más complejo para el animador, ya que al filmar un fotograma era más difícil mantener estable al muñeco.

Iria: Volviendo a su película *Mala z rybarny (Little from the fish shop)*, que es una versión personal de *La Sirenita*, ¿Por qué decidió mostrárnosla desde ese punto de vista tan crudo?

Jan Balej: De nuevo el tema es algo subconsciente, pero con inspiración tomada del entorno. En ese momento había un debate acerca de la inmigración. En un inicio, quería utilizar un contexto multicultural. Hay un personaje de la India, otro polaco...Y al principio, el diseño era más colorido, pero luego me di cuenta que en realidad el entorno es complejo, se desarrolla en un suburbio, un poco al margen de la sociedad.

Iria: La gran mayoría de sus historias son dramáticas o contienen personajes con historias crudas. Algunos son solitarios, otros están atrapados en su locura, otros buscan evadirse de su realidad... ¿de dónde proviene su interés por contarnos este tipo de historias?

Jan Balej: Porque la vida es así, muy extrema. Muchas veces la realidad supera la ficción, resultando mucho más cruel y dura. Por ejemplo, en *Una noche en la ciudad* hay una mujer que es una apasionada

de su burro. Pues no es ficción, está basado en un hecho real. Esta mujer existía realmente. Vivía en Šumava, al sur de Bohemia. Otro ejemplo de esta película es la parte donde un personaje se corta la oreja. Esto está basado en un sueño a partir del cual comencé a crear la película. Luego combiné historias ficticias con historias basadas en hechos reales.

Iria: ¿Querría apuntar algo personal que crea importante para entender su trabajo?

Jan Balej: Lo más bonito para mí es la parte de la producción de la película, cuando hay un buen equipo que colabora y hay buen ambiente. Este equipo lleva trabajando así dos años y han sido dos años de alegría, donde la película sale adelante. El cine checo siempre es así, con equipos pequeños. Ahora somos diez personas, y aunque es pequeño, haremos la película en dos años. Estoy hablando del rodaje solamente, ya que cada animador rueda fotograma a fotograma. No estoy incluyendo el proceso de edición y postproducción.

Conversaciones con Zdeněk Krupa el 1 de mayo de 2018(Zlín):



Zdeněk Krupa _biografía y filmografía.

Actualmente está jubilado, pero sigue hablando con pasión de la animación y de la opción de poder formar parte de un futuro proyecto animado. Es un hombre entrañable, amable y con muchas ganas de enseñar su ciudad y de que una española pruebe el famoso vino moravo y que le indique objetivamente si realmente es tan bueno como se dice.

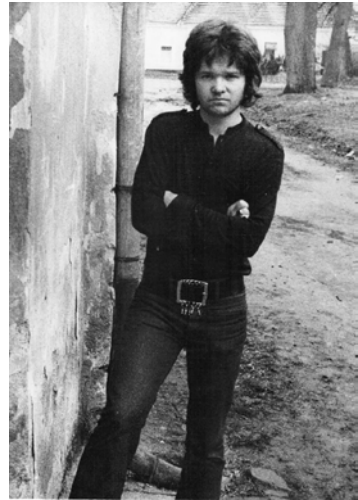
Llegamos a Zlín a primera hora de la mañana, después de cuatro horas de

viaje desde Praga y Zdeněk Krupa nos recibe en la estación de autobuses para ir dando un paseo hasta los jardines de la Universidad Tomáš Baťa. Es un día soleado y decidimos sentarnos en la hierba a hablar de animación y de cómo fue su trabajo en la época más prolífica de la animación *stop motion* checa, formando parte de producciones dirigidas por Karel Zeman.

Durante el camino vamos viendo todo el emporio Bata, desde los edificios que construyó hasta centros comerciales con su nombre. Al llegar a los jardines de la Universidad, Krupa nos indica que es un buen espacio para los estudiantes y que tenemos Internet, en caso de necesitarlo. Anteriormente el nombre de este jardín era Plaza del trabajo. Nos indica que le gustaría comenzar hablando a él, antes de hacer preguntas y que lo que le parecía más importante era comenzar por la figura de Tomáš Baťa, ya que es lo más lógico si queremos empezar a hablar de cine. Por lo tanto, Krupa comienza a relatarnos la historia de la animación en Zlín:

Zdeněk Krupa: Tomáš Baťa fue el gran empresario del siglo pasado y su modelo de negocio tenía como modelo el estadounidense. Se veía en su forma de vestir, que era informal, no era un hombre de negocios con traje, sino que llevaba pantalón corto y camisa de manga corta. En los años 20 ya sabía que había que hacer publicidad para que la empresa funcione bien. Al principio tenía usaba fotografías para la publicidad y si necesitaba implementar movimiento, encargaba el proyecto fuera. Es por ello que crea un departamento en su empresa dedicado a la publicidad. No sé si sabes que el estudio más grande de Praga es Barrandov, la paradoja es que comenzó a funcionar en los años 30 y esa misma década del S.XX se comenzaron a poner las primeras piedras para el estudio de Bata. La diferencia entre estos dos estudios radicaba en su financiación, ya que Barrandov estaba apoyado económicamente por nuestro futuro presidente Václav Havel y en Zlín, la inversión la realizó Bata. Si observamos Zlín, vemos que es una ciudad organizada y diseñada bajo la arquitectura funcionalista, ya que todos los arquitectos que trabajaron en el proyecto, trabajaban siguiendo este estilo. Volvemos entonces a los estudios: Bata estaba buscando un buen lugar para construir su estudio,

que finalmente fue a 3 km de donde estamos. Es en el pueblo más cercano, que se llama Kudlov y de ahí que muchas veces se llamen estudios Kudlov. Simplemente lo construyó allí por ser el pueblo más cercano, cuyo entorno estaba habitado por personas trabajando en el cine, entre ellos el primer checo que recibió un Óscar: Elmar Klos con su película *Obchod na Korze* (La tienda en la calle mayor ,1.965). Como decía, Bata se inspiraba en Estados Unidos para su negocio, por lo que envió a parte de estos trabajadores de cine a Disney para ver cómo funcionaban los estudios allá. Por lo que si vemos los estudios de Bata, el concepto es muy parecido. Tanto Disney como Bata querían que los empleados estuviesen cerca de dónde trabajaban y no perdieran mucho tiempo en el traslado y fuesen un grupo familiar. Por eso tuvo la solución arquitectónica basándose en el funcionalismo, ya que alrededor de los estudios se construyeron las casas de los trabajadores. Hacían película no solamente de publicidad sino didácticas de cómo utilizar las máquinas o cómo tratar a los empleados. Bata incentivaba en los trabajadores el acabar sus tareas para poder tener la oportunidad de experimentar en los estudios.



Iria: Entonces, ¿En sus inicios los estudios se crearon para la realización técnica y abastecer las publicidades de Bata?

Krupa: Exacto, pero poco a poco fue creándose un ambiente más artístico, ya que las personas que trabajaban aquí también lo hacían en el cine. Estamos en un momento crítico para Europa en el que nosotros nos convertimos en protectorado, en parte del Imperio alemán, tras la invasión nazi. Bata quiere seguir con su proyecto, con lo cual llega a un acuerdo con los alemanes para la continuidad de los estudios y hace algunos cortos de propaganda para ellos. Pero también comienza a promover una ley para mantener a la gente fuera de los campos de concentración.

Iria: ¿Entonces en parte se ofreció a hacer estos cortometrajes de propaganda para mantener a sus trabajadores y salvarlos de los campos?

Krupa: Sí, principalmente lo hizo para continuar con su trabajo y que sus empleados estuviesen seguros. Pero con esto que he contado, llegamos al centro de lo importante que es el cine de animación en Zlín. A causa de esta situación de la invasión, llegan muchos creadores de Praga por el tema de la seguridad además del económico. Pero no solamente llegan de Praga, sino que llega a Zlín, Hermína Týrlová. Ella antes de la Guerra ya había trabajado con su marido Dodal, que por las cuestiones en el Protectorado se exilió en Estados Unidos. Týrlová llega en los años 40 a Zlín a rodar la primera película de animación aquí: *Ferda, la hormiga*.

Iria: Quisiera hacerle una pregunta respecto a *Ferda*. Con todas las personas que he hablado hasta ahora me han indicado que Týrlová fue la pionera en la animación *stop motion* aquí. Sin embargo, me gustaría saber si existe en el país alguna muestra, aunque sea experimental y de poca duración en la que se intentara hacer algo en *stop motion* anterior a ella.

Krupa: No, *Ferda* es la primera en *stop motion*.

Iria: Mi pregunta viene dada porque antes de la década de los 30, por ejemplo, en Inglaterra, ya se habían registrado con anterioridad pequeñas películas *stop motion*, como las cerillas de Cooper y después hay pequeños segmentos animados con muñecos.

Krupa: Sí entiendo, pero por aquel entonces aquí no había nada de *stop motion*, ni siquiera experimental. Podéis preguntarle a Milan Sebesta que trabajó más con ella, pero hasta donde yo sé, ella fue pionera, nadie animó con muñecos antes que ella. Lo interesante aquí, en esta época es la mezcla entre marionetas animadas y actores. Estamos hablando de la época de los años 40. Y ahora vamos a comenzar hablando de mi buen amigo y excompañero Karel Zeman, que era empleado de

la compañía Bata. Trabajaba diseñando los escaparates, pero Bata para incentivar a los trabajadores hacía un concurso para escoger al mejor en esto y el premio era visitar los estudios de cine. Por casualidad, Zeman ganó y tuvo la oportunidad de hacer la visita. Por supuesto, él siempre tuvo interés en las películas con marionetas. Así que finalmente se quedó trabajando en los estudios. Por aquel entonces Hermína estaba rodando la película *El Sueño de Navidad*, que combinaba marionetas con acción real.

Iria: Esa es la película que se quemó, ¿Verdad?

Krupa: Sí, esa misma, veo que sabes. Pues el director de la parte de acción real era Borivoj Zeman. Él era director de cine y es un buen ejemplo de la migración de cineastas desde Praga a Zlín. La mayoría volvieron a Praga después el 45 pero dejaron aquí una gran huella. Gracias a que la película se quemó, Karel Zeman recibió la oportunidad de dirigir la película. Ya sabes que Týrlová se negó a continuar, por lo que él aquí vio su oportunidad e comenzó a trabajar en esto. Después viene la época de Posguerra, cuando se conforman las ideas principales de los estudios. Cambió la situación política también así que cambia el sentido de los estudios. Ya no sirven a una empresa ni se utilizan para su publicidad. En el año 48 hay un cambio de régimen y empieza la nacionalización. El primer decreto relativo a esto es acerca del cine, que tuvo mucha influencia e importancia para la gente que hacía películas, pero estaba politizado. Sin embargo, gracias a este sistema, muchos autores tuvieron la posibilidad de hacer películas que en otra situación habría resultado complicado. Conozco un ejemplo con Karel Zeman, cuando en el 56 grababa la película *Vynález zkázy* (Una invención diabólica, 1958) en la que los trucos y efectos especiales eran muy complejos. Necesitaba mucho tiempo para las pruebas ya que no tenía la suficiente experiencia. Así que tras un año de grabación, los jefes del estudio, querían parar la producción pero él se aprovechó del éxito que había tenido con *Cesta do praveku* (Viaje a la Prehistoria, 1955) ya que había tenido muchos premios no solamente en festivales sino por parte del Régimen. Entonces él contaba que él mismo había llevado en una caja su película al Ministerio de Cultura de Praga para defender su proyecto y continuarlo para así dar fama al cine checo. La gran ventaja de la película que estaba rodando es que era apolítica. Así que contaba que cuando regresó de Praga, todos sus problemas habían desaparecido. Y hablando de esta película, *Vynález zkázy* (Una invención diabólica, 1958), la terminó en el 58 y tuvo su estreno en Bruselas donde recibió el primer premio. Se vendió a prácticamente todos los países del mundo. En Estados Unidos estuvo proyectándose casi medio año. Karel Zeman en un inicio experimentaba con la animación y los materiales. Podemos ver su intención de hacer proyectos más complejos. Se puede decir que Zeman tuvo importancia mundial, ya que inspiró a muchos directores de ciencia ficción. Por ejemplo, *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), digan lo que digan los americanos tiene mucho que ver con *Cesta do praveku* (Viaje a la Prehistoria, 1955). Seguramente Zeman fue el antecesor de muchas de estas películas. Sus películas tienen mucho de mezcla entre actores y animación. Para cerrar el círculo, yo soy posterior a ellos, dos generaciones. Zeman nació en 1910 y yo a principios de los 50. Sin embargo, a principios de los 70 me dieron la posibilidad, cuando Zeman, como otros, debido a la edad, estaba volviendo a la animación pura, recibí la oferta de cámara. Para ser sincero, entre los empleados de los estudios, Zeman era visto como un hombre muy estricto. Intentaba sacar lo mejor de la gente, pero en ocasiones estaba en el límite de la dureza. Yo como nuevo empleado y joven, lo sabía, lo usé en mi favor y entré. Estoy contento de haber entrado, a pesar de mi falta de conocimiento en aquel momento. Trabajando con Karel Zeman descubrí de verdad cuál era la función del camarógrafo. No se trata solamente de la composición y la preparación de luces, sino de cooperación con el departamento de arte. Por ejemplo, las últimas dos películas que grabé con él, *Carodejiv ucen (Krabat)* (El aprendiz de brujo. Krabat, 1977) y *Pohádka o Honzíkovi a Marence* (El cuento de Juan, 1980), que están hechas con la técnica de recortes, que suelen usarse en proyectos más pequeños, ya que no son tan interesantes desde el punto de vista visual. Sin embargo, en esta técnica, Zeman era un genio, sabía elegir perfectamente el tema y manejar la técnica con la experiencia de sus películas anteriores.

Iria: En relación a esto quería preguntarle algo. Leí que usted desarrolló con otro colega un sistema de doble exposición para estas películas.

Krupa: No me siento realmente el inventor de la técnica, ya se hacía antes pero sí que Zeman utilizaba la exposición múltiple. Pero por ejemplo, cuando necesitábamos en animación hacer lluvia, grabábamos primero la lluvia y hacíamos una copia. Después utilizaba la cámara de doble cinta. Quiere decir que cuando necesitábamos poner lluvia o nieve, lo rodábamos sobre una pantalla negra y luego lo poníamos en la cámara y detrás ponían la cinta de negativo en el cual se estaba grabando. Así a la par que grabábamos, en una de las



cintas de películas ya se estaban reproduciendo la nieve o la lluvia y al montar la película ya aparecía el plano con la lluvia. Por lo tanto, esa película con la lluvia ya grabada se podía sacar y usar en otro plano. Algunas de estas grabaciones pasaron por la cámara doble unas cinco o seis veces. Por eso, cuando les cuento esto a los estudiantes, les digo que para una hora y cuarto de película, rodábamos durante dos años. Usábamos la tecnología de doble cinta. Por ejemplo, en la escena donde corren los caballos, se usó, pero con un rollo de película de color, que se hacía aparte. Después se metía en la grabación. Para *stop motion* utilizábamos una frecuencia clásica, por ejemplo, el final de *Krabat*, donde está el molino en llamas. Aquí teníamos un plano con el molino, luego había un acuario con agua y detrás de todo un horizonte pintado. Metíamos dentro del agua unas inyecciones de color para hacer el efecto del humo. Este mismo acuario se usó para *Vynález zkázy* (Una invención diabólica, 1.958). Ahora volvemos a la técnica de recortes. En esta técnica nos manejábamos como en las películas con marionetas, ya que tenían más profundidad. Usábamos el multiplano horizontal.

Iria: Entonces ¿Las películas de recortes en su caso, no están realizadas bajo cámara y los recortes no se sitúan sobre un cristal?

Krupa: También, en algunas partes de diálogos. Pero en realidad casi toda la película se rodaba desde el punto de vista de la cámara, situando varios planos en vertical. Los personajes realizados con recortes se pegaban en un vidrio situado de manera perpendicular a una mesa. Eran producciones muy complejas. Y crear todos los planos para dar profundidad era muy difícil. Pareces muy sorprendida, así que voy a contarte una historia personal. Yo pensaba que lo sabía todo y un día nos enfrentamos a un plano de estos complicado y Karel Zeman me dijo que colocara las luces para que pareciera temprano, un amanecer. Me dijo que me daba unos días para hacerlo bien y yo pensé, ¿Unos días?, Que venga hoy mismo, yo lo preparo y se lo enseño. Lo llamé en un rato y fue ahí cuando entendí todos sus conocimientos. Miró a través de la cámara y me dijo que estaba mal. En ese momento entendí la base de cómo poner las luces en un proyecto tan complejo con diferentes planos. Debes iluminar cada plano por separado de tal manera que desde el punto de vista de la cámara se vea un ambiente perfecto. Como dije antes, la comunicación con el departamento de arte es esencial. Zeman mejoró la animación en estos dos proyectos. La animación está perfecta, por ejemplo, los giros de cabeza que parecen dibujos animados. Los construían tridimensionalmente las personas de arte, nosotros los fotografiábamos y los utilizábamos después como parte del recortable en cada expresión del giro y luego lo grabábamos fotograma a fotograma. Para realizar estas cabezas, el departamento del taller usaba una masilla que debía cocerse para endurecer. Una anécdota es que la cabeza del mago, durante este proceso de cocción, se pasó y se rompió. La idea de Zeman fue que eso le añadía expresividad al personaje, por lo que usó esta casualidad, que es algo genial, desde el punto de vista artístico.

Iria: Quizás es mejor partir de este error y acentuarlo para llegar a otro punto, ¿no?

Krupa: Sí porque en realidad el problema no era el repetirlo. Podían haberlo modelado de nuevo pero decidimos improvisar y salió muy bien. Yo siendo el director de fotografía también me encargaba de

estas diferentes cabezas así que experimenté con algo técnico. Estas cabezas tenían un contorno muy marcado, así que metí un filtro en la cámara que añadió grano y difuminó estos contornos que no tenían nada que ver con el estilo visual de la película. Por aquel entonces yo experimentaba mucho con la fotografía. Y con esto mi cuento ya está narrado por lo que podemos pasar a tus preguntas. Aunque tengo que contarte que para estas películas no éramos más que diez personas. Dos o tres animadores, cinco personas en el taller que hacían los muñecos y los decorados, un profesional viejo que se encargaba de hacer los fondos que eran enormes y yo.

Iria: ¡Es muy poca gente para una producción tan grande!

Krupa: Sí, bueno, no éramos muchos.

Iria: A nivel técnico, de taller tengo una inquietud. En la película de Marenca, cuando el dragón cae al agua, hay agua de verdad, sin embargo, el recortable se conserva. ¿Cómo estaban realizados estos recortables?, ¿Eran papel de acuarela pintados a mano?, ¿Podría hablarme de esta escena en la que hay piedras reales, agua y el personaje hecho con recortables?

Krupa: Era papel fotográfico sobre el que se puede pintar. Era la patente de nuestro grupo. Nuestros personajes tenían muchas partes y pequeñas articulaciones invisibles. Estaban realizadas con alambre y era un sistema que diseñaron las chicas de taller. En esta escena utilizamos la técnica de multiplano. Primero grabamos el agua y las piedras cayendo, no teníamos la opción que se tiene ahora en digital. Podíamos utilizar solamente cuatro posiciones con todos estos planos. Es muy interesante saber que utilizamos decorados en dos dimensiones, por ejemplo, en Krabat, el molino está dibujado y la rueda es tridimensional. Este plano fue muy complejo porque Zeman me dijo: Al principio del plano, cae nieve, luego la rueda del molino empieza a girar y después quiero que salga agua de debajo del molino. Entonces, todas estas partes debíamos grabarlas por separado y luego unir las. Por lo tanto, tenía que calcular la exposición de cada una y hacerla. Afortunadamente, el laboratorio estaba cerca y sólo hice los negativos y a través de ellos evalué la calidad de la exposición y con esa prueba dejaba preparada la cámara y la iluminación para dejar trabajando al animador el resto del día. Tras esta animación, usé la cámara de doble cinta en donde coloqué la cinta con la nieve y en algunos momentos comenzaba a nevar. Después, volví al inicio, moví el agua saliendo del molino y según el fotograma que se reproducía, añadía agua. Todo este proceso me llevó una semana de trabajo. Hoy en día, la tecnología es tan buena que puedes hacerlo con el ordenador. Sin embargo, el encanto de este proceso es irreplicable.

Iria: Estoy de acuerdo, pienso que el encanto plástico no podemos conseguirlo digitalmente. Muchas gracias por contarnos todo esto. Ha contestado a gran parte de mis preguntas, por lo que seré breve. He comprendido la historia del nacimiento de los estudios, sin embargo, o se conocen como estudios Zlín o de Kudlov. Pero he conseguido este catálogo de las películas que se rodaron y hay un período en el que se llaman estudios Gottwaldov, ¿Por qué?

Krupa: El cambio de nombre se hizo instantáneo, en el momento en el que cambió el nombre de la ciudad, se cambió el nombre de los estudios. El nombre de Zlín a Gottwaldov, no sé exactamente, pero sucedió en los años 50. Los políticos eligieron algunas ciudades para cambiarles el nombre. Mira (señala una de las páginas del catálogo) aquí está Ludvík Kadleček, él era muy bueno animando recortables. Mira, aquí hay muchas personas que trabajaron con Zeman pero que finalmente lo dejaron, porque tenían caracteres muy fuertes. Y no puede haber dos toros en la misma producción. Eso es parte, es lo que me permitió trabajar con Zeman. Yo era joven y no sabía de estos problemas, algunos de los mayores no querían trabajar con él. Zeman siempre nos decía: Chicos, vosotros sois la continuación de mis brazos. Zeman proponía un tema y nosotros teníamos que demostrar nuestras capacidades para realizarlo.

Iria: En cuanto a censura, por lo que he visto, aquí no parece que hubiese problemas debido a los temas que se manejaban, parecen neutrales, pero, ¿Podría contarme algo acerca de este tema?

Krupa: El trabajo de Zeman era apolítico, ya que eran ciencia ficción y cuentos de hadas. Muchos de su generación sí se posicionaban políticamente pero Zeman no. Igualmente él hacía los temas

que quería, no le influyó la situación política en este aspecto. Además, gracias a su éxito, tenía una posición muy fuerte en el país. Consiguió el proyecto de *Krabat*, como uno de los primeros proyectos en coproducción con el Oeste de Europa. El tema es una balada serbia lusiana, del norte del Chequia, que el autor es Otfried Preußler. No es un cuento de hadas, en realidad es una película de terror. Es algo muy novedoso en un creador de animación. Le gustaban mucho los temas fantásticos.

Iria: ¿De qué manera el trabajo realizado aquí en los estudios Zlín, influyó en el resto del país?

Krupa: Gracias a Zeman y a Týrlová crearon un equipo de personas, que se convirtieron en los seguidores de su trabajo. Algunos se fueron a Praga. Por ejemplo, Garik Seko que animaba objetos inanimados como piedras. También fue muy interesante la técnica de la “animación total” como la que se utilizó en *The fly* (La mosca, Ferenc Rofusz) que ganó el Óscar en el año 81. Por ejemplo, la animación con arena.

Iria: ¿Se refiere a animación total como la animación bajo cámara, a animación *stop motion* bajo cámara? En la que uno coloca la cámara de manera cenital a lo que está rodando y puede usar pintura al óleo, arena o recortables.

Krupa: Sí, al tipo de animación en el que todo pasa debajo de la cámara y también hay varios planos. Y también la animación con recortables influyó mucho en el resto del país, para hacer publicidad, por ejemplo. En general *stop motion* es el tipo de animación que hacemos rodando fotograma a fotograma, imágenes consecutivas. Para mí la mayoría de estas animaciones son *stop motion*. No veo la diferencia entre trabajar con marionetas tridimensionales o recortables o arena.

Iria: Respecto a este tema, en Chequia he visto muchas animaciones *stop motion* que no son ni bidimensionales ni totalmente tridimensionales, son como una mezcla entre ambas pero no había visto esta técnica en ninguna otra parte, ¿cómo lo denominan y cómo se realiza?

Krupa: Si, solo lo veo aquí. Lo llamamos técnica de relieve o semiplástica. Se graba desde arriba, el primer plano es el cristal con los personajes y otro plano debajo que es el fondo. Hermína Týrlová fue la que aplicó diferentes tipos de materiales para estas películas animadas, dependiendo del tema.

Iria: Parece que los pioneros y cineastas de animación más famosos aquí son Týrlová o Zeman pero usted que trabajó en los estudios, conoció a más directores, por ejemplo, ha mencionado a Garik Seko. Entonces, según su opinión personal, ¿Qué más directores citaría además de ellos como distintivos?

Krupa: Ludvík Kadleček, del que vimos antes sus personajes en el catálogo, que es un discípulo de Hermína y por eso él tenía interés en utilizar diferentes tipos de materiales. En cuanto a temas solía preferir cuentos infantiles. Trabajamos juntos también y gracias a él se comenzó a utilizar la plastilina en las animaciones. Otro discípulo de Hermína fue Jan Dudešek que utilizaba temas menos infantiles para sus animaciones y trabajaba con marionetas también. Y para finalizar, el señor Milan Sebesta, que comenzó como animador y poco a poco comenzó a dirigir sus animaciones. Hacía películas de marionetas o con la técnica del relieve. Esta técnica es muy interesante porque parece algo tridimensional. En realidad se puede ver como la mitad de un muñeco que está colocado sobre el vidrio. Cuando se mueve, por ejemplo, en el aire, es mucho más fácil para el rodaje que en animación *stop motion* tridimensional en la que debes utilizar alambres o hilos para realizar esta acción.

Iria: Volviendo a usted, es graduado de la escuela en fotografía, ¿Ahí comenzó su interés por el ella?

Krupa: Estudié cinematografía clásica o tradicional y luego estudié en la Universidad de aquí Diseño y Multimedia. Comencé a interesarme por la fotografía ya de adolescente y trabajando con Zeman se acrecentó. Siempre me gustó más el trabajo tranquilo en el estudio de *stop motion* porque los muñecos no se escapan ni se pelean con la gente y son muy pacientes. Me motiva mucho más ya que se puede experimentar más y cuando descubres cómo hacerlo te motiva para seguir trabajando. Me acuerdo cuando Zeman me mandó preparar un plano de un paisaje y cuando venía en coche por el bosque vi la luz y me inspiró. Se trataba de observar la naturaleza, y lo que veía me ayudaba a mis composiciones. Creo que esto debería valer para todos los creadores que quieren realizar una

imagen: observar la naturaleza. Para mí es muy positivo que por ejemplo, comparado con el trabajo de la gente en películas de acción real, en animación, uno prepara el plano desde cero. Se monta un escenario, un decorado, unos fondos, unas marionetas y se debe crear una atmósfera con todo. En acción real, en ocasiones se rueda en localizaciones que solamente se pueden variar en cuanto a luces o unos cuantos elementos. Uno puede utilizar una luz artificial y cambiarlo todo, pero lo importante es que se haga todo desde el punto de vista de la cámara.

Iria: Gracias por su aporte acerca de la diferencia entre el trabajo entre acción real y animación, era una cuestión de la que quería hablar. Seguiré preguntándole acerca de usted. He observado que todas las personas que trabajan en *stop motion* en este país poseen estudios superiores y me llama la atención de manera positiva cómo compaginan lo profesional y lo académico. ¿Qué importancia tiene para usted entonces que un profesional tenga conocimientos académicos y haya asistido a una escuela de cine?

Krupa: Quien no sabe nada, enseña. Las personas que saben hacer las cosas, trabajan como profesionales, aunque sea por poco tiempo y después enseñan. Está la situación en la que igual uno no tiene la posibilidad de hacer sus propias películas, pero al menos pasar por el proceso de estar en una producción para después poder traspasar esas experiencias y conocimientos a los estudiantes.

Iria: Entiendo la lógica del proceso, pero además de que aquí los docentes compaginan el mundo profesional con el académico, los profesionales tienen un gran bagaje teórico y han salido de la academia.

Krupa: Eso no es tan importante, tener una formación académica. Lo primero, además del talento es la intención de querer trabajar e ir mejorando. La escuela no me preparó demasiado para lo profesional. Si no hubiese recibido la oferta de trabajar con Zeman, ahora tendría la mitad de los conocimientos y la mitad de las capacidades de creación. Volviendo a Zeman, él también empezó como aficionado. Pero tenía la vocación y no tenía miedo a hacer las cosas. Sin embargo, tener unas bases, ayuda. A partir de ahí, depende de uno.

Iria: Muchísimas gracias por su tiempo y por su ayuda.

Krupa: De nada, ahora si queréis, vamos a tomar algo, aún tenemos tiempo.

Conversaciones con Luis Montoto Aka Kiko y Pavla Srncová (Teatro karromato):

Soběslav, junio de 2018

Karromato es una compañía europea de Marionetas con sede en Praga. Sus miembros provienen de tres países diversos (España, Hungría, República Checa) y los une el interés por la técnica de la marioneta de hilo tradicional, en cuya construcción y manipulación trabajan juntos desde el año 1997. En todas sus obras la compañía Karromato busca la comunicación sin necesidad de las palabras, apoyándose tanto en la universalidad del humor y la música, como en la capacidad expresiva que tienen por sí mismas las marionetas. El proceso artesanal realizado en su construcción, el uso de la madera y el acabado en los detalles y los decorados, despierta además en el espectador, recuerdos de una época en la que no vivió, pero que de alguna manera añora.

Es 2 de Junio y ya la primavera se hizo notar en Praga, se acerca el verano y la gente se desplaza a los pueblos. Es muy típico que las familias de la ciudad tengan una casa en el campo a donde se desplazan los fines de semana o verano. No es el caso de los integrantes del teatro de marionetas Karromato, activos desde hace veinticinco años. Después de vivir en la capital checa, deciden trasladarse a Sobeslav, un pueblo al sur de Chequia, de donde es originaria, Pavla, titiritera y diseñadora en el teatro. Ella y Luis Montoto (AKA Kiko), de origen español, comenzaron su andadura en tierras checas y ahora realizan espectáculos por todo el mundo. Llego a la estación de tren del pueblo y me recoge Kiko, al que no conocía personalmente y me dice que viniendo desde Praga y con tanto que hablar, lo mejor es que pase la noche en su casa, que es vivienda y estudio a la vez. Así que organizamos de manera oficial una corta entrevista acerca de sus inicios durante esa mañana, antes de comer para

por la tarde pasar al estudio y allá ver todas las marionetas y elementos del teatro que realizan. Mientras caminamos hacia su casa, me cuenta cómo llegó a asentarse en el país y que lleva ya más de treinta años viviendo allá. Cuando llegamos a su casa, me llama mucho la atención la puerta de entrada, imponente con un arco de piedra que tiene grabada una fecha y algo que parecen unos racimos de uvas. Kiko me explica que solía ser un lugar donde se hacía vino y que perteneció a una familia noble cientos años atrás. Entramos y nos recibe Pavla que nos lleva a la terraza donde realizaré la entrevista. Dos blasones presiden la pared y me explican que son los retratos de los anteriores dueños de la casa y que les gustó conservarlos, al igual que conservaron la esencia que tenía la casa en origen. Nos sentamos y comienzo hablando con Kiko, ya que Pavla debe terminar algunas cosas y no estará durante toda la conversación. Nos ponemos al día de cómo está Praga, qué estoy haciendo allá y cómo me va y comenzamos una parca entrevista antes de comer.

Iria: ¿Cuándo empezasteis con Karromato?

Kiko: Pues empezamos hará...mmm déjame pensar, yo empecé hará unos treinta años y ella (refiriéndose a Pavla), empezó unos cinco años después. ¿Tú llevas ya trabajando veintitrés años, no?

Pavla: A ver, no, veintisiete con Karromato.

Kiko: Si, pues veinte tantos años debemos llevar ya.

Iria(a Pavla): Y tu trabajo aquí, además de manipular, ¿También es de talla?

Pavla: Sí, no tanto pero también.

Iria: Y además, tú Kiko ¿También manejas?

Kiko: Sí, también

Iria: Entonces ambos lo hacéis todo

Kiko: Sí, si, de todo (ríe)

Pavla: Bueno, la música por ejemplo no la hacemos nosotros

Kiko: No, la música no la hacemos y por ejemplo, para la talla, tallamos nosotros pero ciertas cosas las dejamos hacer a un compañero que vive aquí cerca que es un profesional tallador y que él tiene más sensibilidad para hacer la cara, las manos, ... Al principio tallábamos nosotros, pero con el tiempo aprendes que es mejor colaborar con gente que sabe hacer las cosas mejor que tú.

Pavla: Mejor y más rápido.

Kiko: También hay que tener en cuenta la economía. Eso sí, el diseño y modelado de las cabezas son nuestros. Pero a la hora de revisarlos, dejamos que las haga él siguiendo las cabezas que hemos modelado nosotros, porque además se nota la mano en la talla. Entonces para que tenga la misma pátina o la misma estética, conviene que sea una sola persona la que talle las cabezas. Pero luego los cuerpos, y sobre todo las articulaciones y lo que es más importante, los sistemas de control de la marioneta, eso lo hacemos todo nosotros aquí. Y manipular, manipulamos nosotros. Prácticamente nosotros somos una compañía familiar, que tenemos varios espectáculos, pero casi todos son siempre de dos personas, que somos nosotros dos. Y tenemos otros espectáculos en los que son tres personas. Tenemos algunos colaboradores que dependiendo del sitio al que se va, se apuntan o no. Abel, por ejemplo, ha trabajado manipulando con nosotros también, tenemos una chica en Italia que es últimamente la que trabaja con nosotros. Antes teníamos una chica que trabajaba en Francia, otra trabaja en España. O sea, ocasionalmente se añade alguien a la Compañía pero solamente cuando está organizada la gira. Y son de los espectáculos que necesitamos tres personas.

Iria: ¿Y cómo funcionan las giras en el teatro de marionetas?

Kiko: ¿En qué sentido?

Iria: De cómo organizáis vuestra representación y cómo decidís lo que vais a hacer.

Kiko: En los últimos treinta años ha habido un auge de los festivales de marionetas por toda Europa

y por todo el mundo. Entonces ya hay toda una red, un circuito de festivales. Aparte, hay en muchos sitios donde los teatros lo incluyen en su programación. Teatros oficiales, con su estructura interna que incluyen en sus programaciones teatro de títeres. Básicamente muchos orientados a la infancia pero también gracias a los festivales he descubierto que también se puede hacer espectáculo de títeres para adultos como cualquier otro tipo de género de teatro y entonces hay teatros que tienen su programación. Y los festivales funcionan un poco como una bola de nieve. Te contratan en alguno porque ha gustado tu espectáculo y el organizador lo ha visto y hay otros organizadores y otros títereros que conocen a otros organizadores y te recomiendan. Nosotros funcionamos más bien con el “pasapalabra”. Hay gente que lo que hace es mandar la publicidad a los festivales y los festivales deciden si los contratan o no. Nosotros la manera que tenemos de trabajar es evitar al máximo enviar publicidad. La gente que nos contrata es porque nos ha visto o porque tiene referencias. Funciona así: Alguien nos llama, nos invita y nosotros aceptamos si las condiciones nos parecen correctas y ahí ya hacemos contrato. Si es cierto, por ejemplo, cuando alguien contrata en Galicia y yo por mi experiencia, tengo amigos que trabajan cerca o son de la zona, les llamamos y les decimos: Oye, mira, que nos han dado una actuación en Santiago. Y llamamos a la gente de Vigo, que igual les interesa en el mismo período porque así se eliminan gastos de viaje o se reducen y tu aprovechas y si en vez de hacer dos actuaciones en Santiago, haces dos en Santiago, dos en Vigo y dos en el Ferrol, haces seis en un período corto. Entonces así puedes bajar precio y eso le interesa a todo el mundo. A nosotros porque ganamos más dinero y hacemos más espectáculos y a los organizadores porque se les cubrieron todos los gastos, aparte del caché que son los viajes, las dietas... y así tú reduces tu caché. No es lo mismo ir a hacer dos actuaciones que ir a hacer seis a la misma zona.

Iria: Preguntaba porque desconocía cómo funcionan ahora estos espectáculos y cómo te vas moviendo. Imaginaba que quizás como en el cine.

Kiko: Sí, como el cine, como los conciertos donde tienes que organizar tu gira. Entonces, hay gente que tiene *manager*, hay gente que no, hay gente que te busca trabajo. En alguna ocasión he tenido *manager* pero como trabajamos en casi cualquier parte del mundo, es muy difícil tener alguien que coordine tantos mercados al mismo tiempo. Entonces nosotros llevamos la parte organizativa también. Eso significa que también perdemos mucho tiempo delante de un ordenador, haciendo *mails*, intentando coordinar. Por ejemplo, si te invitan al mismo tiempo, en el mismo período de Mayo, unos a Grecia, otros Portugal o a Alemania pues ver cómo coinciden las fechas o tienes que decirle que no a uno, sí al otro... Es un poco el juego de encajar las piezas.

Iria: Vais ahora a Portugal, ¿no?

Kiko: Sí, ahora vamos a Portugal, a Ovar. Pero este año ya hemos estado dos veces en Portugal. Luego vamos a Malta, luego a Grecia, vamos a España. Haremos algunas actuaciones por Cantabria. Luego, a finales de verano vamos a ir a China. Luego, antes de eso, vamos a ir a Grecia otra vez, van saliendo las cosas como salen.

Iria: Pero eso es muy bueno, está muy bien.

Kiko: Si y lo mejor es que tenemos espectáculos que no están basados en la palabra, entonces puedes trabajar en muchos sitios.

Iria: Y las historias que vais representando, ¿Son creación vuestra?

Kiko: Bueno, tenemos historias distintas. El espectáculo que más vendemos es un circo tradicional hecho con marionetas, entonces ahí no hay prácticamente una historia. Son números de circo a través de dos payasos que los van uniendo. Y eso es algo que se entiende en todas partes. Los malabaristas, caballos, leones, acróbatas... solo que está hecho con marionetas, con humor, con trucos que no pueden hacer los seres humanos. Y un poco inspirado en la manera antigua de hacer las marionetas de variedades que se hacían en el S.XVIII, XIX hechas en madera. Entonces la gente aprecia este olor nostálgico que tiene el tema. Nosotros lo hacemos modernizado, con mucho ritmo, pero solo con música y sin palabras. Entonces el espectáculo lo entienden igual unos colombianos, que unos noruegos que unos chinos. No hay una barrera en el idioma.

Iria: ¿Y cómo se manejan esas marionetas? Por cierto, ¿Qué diferencia hay entre títere y marioneta? Me he encontrado con personas que me han explicado que las marionetas tienen hilos y extremidades y el títere solamente tiene desde la cabeza.

Kiko: El títere en España, en el castellano se generaliza para referirse a todo, o marioneta a todo. Pero básicamente el títere es un títere de guante. Y tiene sólo la cabeza y el traje que vendría a ser como un guante y lo pones en tu mano. Entonces la manipulación es directa. Tú mueves la mano, se mueve el muñeco. Y eso es una manera de manipular. Luego hay otro que es la marioneta, que antes era solo la marioneta de hilo pero ahora hay marionetas de varillas, marionetas de mesa... hay una diversidad de técnicas. Básicamente la marioneta de hilo es la que tiene un muñeco articulado, que, a través de unos hilos, unido a un control, un sistema de control superior que, a base de mover palancas, tirar de hilos y mecanismos, se refleja lo que tú mueves arriba en el movimiento de abajo. Básicamente lo que hay es que luchar contra la gravedad. La diferencia está en que, en el títere de guante, lo que tu mano mueve, es el movimiento directo del muñeco. Mientras que los movimientos que tú haces cuando manejas una marioneta de hilo son distintos de lo que refleja el muñeco. Levanto una palanca pero lo que veo abajo es cómo se levanta un brazo. O tiro de una anilla y lo hace abajo, es abrir la boca. No hay una relación directa de lo que hago yo con las manos que yo hago arriba y se reflejan en la marioneta abajo. Entonces, la marioneta está separada del manipulador y no hace los mismos movimientos que el manipulador.

Iria: Y el títere es directo.

Kiko: Sí, si hago así (mueve los dedos de la mano) y muevo los dedos de la mano derecha o los dedos de la mano izquierda que es donde está incrustada la cabeza, cuando lo bajo, la cabeza se inclina y si subo mi dedo, la cabeza se endereza. En ese sentido quiero decir que es movimiento directo. Mientras que la marioneta es una mezcla de ingeniería y anatomía. Cuando lo que estás haciendo son figuras anatómicas, hay gente que hace marionetas de hombres y animales y hay gente que hace otras formas como los artistas, pero siempre lo mueven con hilos.

Iria: No tiene nada que ver con las que tienen una barra de hierro que las manipulas así también.

Kiko: No, las hay que tienen una barra de hierro y las manipulas así pero también llevan unos hilos para manipularlas. Eso es otro tipo de marionetas, pero se consideran también marionetas de comando superior.

Iria: ¿Y eso tiene relación con las que eran más antiguas o más actuales?, ¿Cómo eran las primeras marionetas?

Kiko: Bueno sí que tiene que ver algo con la antigüedad y el desarrollo de la tecnología, pero también un poco con la zona. Por ejemplo, en Centroeuropa se utiliza la marioneta de hilo tal cual o en Inglaterra. Sin embargo, la marioneta esta con la barra de hierro se usa más en alguna zona de la República Checa, en Italia, Sicilia, en Bélgica.

Pavla: Ya llegó la comida. Poned los platos.

Después de esta breve entrevista, comemos en la terraza y charlamos de animación para después, por la tarde pasar al taller, donde me explican cómo se hacen las marionetas y los títeres, los decorados, la técnica y me enseñan cómo se manipulan los muñecos. También me enseñan su colección de teatros de marionetas, que han ido coleccionando a lo largo de los años. Al terminar, ya ha caído la noche y cenamos. De sobremesa, decido preguntarles acerca del funcionamiento de las compañías de teatros, de stop motion y de su opinión acerca del trabajo más artesanal y manual. Les pido permiso para grabar la conversación improvisada, no sabemos qué saldrá de ahí pero seguramente obtendré datos que me ayudarán a organizar mejor la información que tengo. Esta conversación que duró hasta pasada la media noche, la reproduzco a continuación:

Kiko: ¿Sabes cuál es el teatro Minor? Está por Karlovo Namestí, es un edificio grande dedicado solo a teatro de marionetas. Es el teatro oficial. Y hacen de todo.

Pero la verdad que marioneta de hilos ya no hace nadie porque es una técnica difícil y porque no

forma parte de los repertorios de ahora. Por lo que te explicábamos antes, la gente que aprende ahora a hacer marionetas son gente interesada más en la parte actoral. Los directores que lo hacen ahora, trabajan mucho también con actores. Porque hay un problema que es que...

En Praga ya no se encuentra teatro de marionetas de hilo. Yo lo veo más bien porque no hay gente, porque los actores no están preparados.

Pavla: No sé, yo creo que se comenzó con esa onda de hay que hacer algo moderno, hay que probar diferentes caminos...

Kiko: Porque antes se hacía, en los años 50, 60

Pavla: Pero era como cosa vieja, ¿no?

Kiko: Pero ahora, desde el año ochenta y pico o los noventa se ha cambiado la manera de concepto, de desarrollar el teatro de marionetas. Entonces, yo digo, los actores no están preparados para hacer marioneta de hilo. Los directores ya no hacen espectáculos así, en los que se necesite que el actor domine una tecnología y... al final, no sé.

Pavla: Se perdió un poco esa tradición, ya nadie...

Kiko: Nadie la recupera.

Pavla: Es lo mismo de por qué ya no hacen *stop motion*. Ahora todos comienzan con el ordenador.

Iria: Y bueno, la calidad del 3D aquí... He estado hablando con Kubicek, el que estuvo metido en *Pat a Mat*. Y me comentó que se ha hecho una película en donde los personajes comen calcetines.

Pavla: Pero eso no es *stop motion*

Iria: No, no, es 3D, por eso le pregunté que por qué hacerlo en 3D. Al explicarme la historia me lo imaginé en *stop motion*.

Pavla: Justo la pusieron ayer en la televisión. A mi no me gustó.

Kiko: Es muy fea

Iria: Sí, a mi no me gustó.

Pavla: Nada.

Iria: Entonces no acabo de entender que habiendo calidad para hacerlo con marionetas...

Pavla: Es que nadie sabe manipular.

Kiko: Es que la calidad de ayer ya no está. La gente que tiene ahora treinta años, que debería de ser la edad media de un profesional, ya no aprendieron a hacerlo. No aprendieron a hacer marionetas de hilo.

Pavla: Igual que no aprendieron a hacer *stop motion*.

Kiko: Y tampoco se aprende a hacer *stop motion*. Se encuentra a gente que tiene la pasión y por eso hay algunos que todavía lo hacen pero son personas que lo hacen por pasión, no hay detrás una sociedad o un grupo de profesores y alumnos, de profesionales que estén empujando y creando ese caldo de cultivo donde uno puede crecer. Es gente que va contra viento y marea y picotean de aquí y picotean de allá, autodidactas. Por ejemplo, una compañía surge así pero en general... Yo un espectáculo de marionetas de hilos no he visto desde hace años.

Pavla: Y si hay marionetas es como un elemento escenográfico, no tiene su valor, su peso. Son actores que hacen algo con ella.

Kiko: Que las mueven un poco pero que más son ellos los que están actuando.

Pavla: ¿Pero tú hablaste con el que hizo esa película, donde comen calcetines?

Iria: No, él me lo comentó. Él fue guionista de *Pat a Mat*. Estuvo también en *Fimfárum*.

Kiko: Si, sí, la conozco. Esa es de las cosas buenas que se han hecho aquí últimamente.

Fimfárum y el trabajo de recuperación de los viejos Pat a Mat. Pero son eslovacos.

Pavla: Si pero creo que los nuevos los han hecho en Eslovaquia.

Iria: Según lo que me contaron, ahora para hacer películas se tienen que asociar con Eslovaquia y Polonia.

Pavla: No sé, ¿Quizás es más barato hacerlo todo con el ordenador?

Iria: mmmm no tiene por qué.

Kiko: No, yo creo que ahora hay una tendencia y es lo que la gente quiere hacer.

Pavla: Quizás les gusta más esa estética.

Kiko: Gente que tiene ahora veinticinco años, treinta, han nacido con un ordenador. Entonces no se les ocurre que pueden usar lápices de colores.

Pavla (ríe): Claro, ahora dibujan con una Tablet.

Kiko: Es más natural para ellos.

Iria: Aun así, tratándose de aquí y con la tradición que hay...

Pavla: Sí, pero ya les parece algo viejo. Como joven quieres hacer algo nuevo, moderno.

Kiko: Pero decir que es de aquí es algo muy relativo, sí que es verdad que aquí había una tradición de marionetas muy fuerte que no había en Polonia o Hungría. Lo que pasa es que cuando llegaron los comunistas cambiaron el sistema tradicional, que era familiar, las familias que andaban dando vueltas por el país y que tenían su teatrillo o trabajaban en teatros. Pero eran familiares y el oficio se aprendía de padres a hijos o algún externo que llegaba y se incorporaba, pero aprendían del maestro. Sin embargo, los comunistas esto lo eliminaron y estatalizaron el sistema, siguiendo el modelo ruso. Este consistía en que en cada ciudad importante se creaba un teatro oficial de marionetas, en los que había escenógrafos, directores, técnicos, actores, manipuladores, constructores... Pero todos pagados por el Estado. Y desde el lutier hasta el director era todos, digamos, funcionarios. Y esa era una manera de controlar la producción. Uno que va dando vueltas y trabajando por las plazas, por los pueblos y sus teatrillos pequeños con sus marionetas, cuenta lo que le da la gana. Hace la versión de las historias como le da la gana. Un centro estatalizado donde el director dice qué obra se va a representar y el director suele ser un cargo político, se orienta la dramaturgia, en función de las ideas del régimen. Y además, la gente que empieza a trabajar ahí tiene que pasar por un filtro que se llama Universidad que por una parte está muy bien, porque cuando estás aprendiendo de un maestro tienes que ser el hijo o el aprendiz. Sin embargo, en la universidad puede estar cualquiera. Es como lo que tú hablabas antes de lo de las Fallas, en la Universidad, que se ha creado en Valencia ahora. Que abre el espacio para mucha gente pero por otra parte puede llegar a pasar que dentro de quince años para trabajar en una falla o tienes el título de maestro fallero por la universidad en Valencia o no trabajas. Y eso fue lo que pasó aquí. Tú para trabajar en el teatro de títeres, tenías que hacer la escuela. Tú no podías llegar a un teatro de títeres y decir, sí yo sé manipular muy bien y empezabas a trabajar. Tú tenías que tener un diploma. ¿Comprendes?

Iria: Claro. Mira, yo pregunté a toda la gente con la que hablé, bueno, les dije que me llamaba mucho la atención que personas como Jiri Trnka, Jan Balej, Edgar Dukta... Todos los que comenzaron con el stop motion, tienen el título de licenciados.

Kiko: Claro.

Iria: Y digo, qué gente más académica.

Kiko: Qué buen nivel, claro. Pero es que no había otra manera de entrar a trabajar. Tú no entrabas a trabajar en Barrandov si no tenías el diploma.

Iria: Pues a mi nadie me dijo eso, nadie me lo comentó.

Kiko: Claro, porque ellos lo toman como natural. Igual que nosotros aquí somos infravalorados porque

no tenemos diploma. Una persona que ha estudiado la carrera, aunque no sepa de marionetas, va a estar por delante de nosotros. Y por eso, mucho de los que se presentaban para ser actores y no pasaban las pruebas para entrar en la universidad pues entraban en la de marionetas. Porque así sabían que con el diploma podían acceder a otro teatro. Aquí, por ejemplo, para ir a trabajar a un teatro oficial de marionetas, te piden el título. Tú no podías trabajar si no tenías un título. Ahora las cosas ya han ido cambiando poquito a poquito. Ahora si saben que eres un buen manipulador, te van a contratar. Pero van a tener problemas a nivel administrativo y les va a decir por qué contratan una persona sin diploma pudiendo contratar a uno que lo tiene. Lo pueden justificar por experiencia, pero bueno, ha habido esas dos vertientes. Una, que se ha oficializado la profesión pero al mismo tiempo se ha desvirtualizado. Y la otra, que era más fuerte, ahora no tanto es que en la estatalización de los teatros comportaba la eliminación de la libertad de expresión porque se hacían las obras que elegía el director, que era un cargo político del gobierno. Y el gobierno escuchaba las ideas que llegaban desde Rusia, todo el sistema comunista, funcionaba así. Entonces ya no haces historias que puedan ser conflictivas, sino que haces Caperucita Roja, por poner un ejemplo simple. Y entonces eliminaron los titiriteros familiares, los prohibieron.

Iria: A los ambulantes, que iban por los pueblos.

Kiko: Alguno que otro sobrevivió, pero pocos. Y esto influyó tanto, que a nivel artístico, el que hacía tradición se consideró un pueblerino, un "sin cultura".

Iria: Vaya, nadie me había contado todo esto.

Kiko: Claro estás hablando con checos y ellos están metidos dentro, no se dan cuenta. Aquí por ejemplo cuando me preguntan en qué trabajo y digo que soy titiritero me preguntan si vivo de esto. No pueden entender que tengo casa y coche y que no me levanto si no quiero levantarme. No se dan cuenta de que vivo muy bien. Tengo también un trabajo detrás que responde. Tampoco basta con ser titiritero.

Iria: Claro, el respaldo del trabajo tiene que ser bueno.

Kiko: Sí, un trabajo que responda. Y de hecho nosotros como compañía checa trabajamos poco en la República Checa porque aquí se organiza algún festival en verano, alguna cosa pequeñita. Pero luego aquí se trabaja mucho con el teatro oficial. Digamos que la cuestión era que en cada ciudad mínimamente importante, eso significa, a partir de unos sesenta o setenta mil habitantes ya se consideraba que tenía que tener un teatro infantil. Que encima, el teatro de marionetas estaba enfocado a lo infantil. Aquí no se hacían teatros para adultos. Alguna compañía lo probó, pero teatros clásicos como el teatro Drac, que han sido un poco rompedores. Pero aquí ha estado orientado para niños. Y estaba marcado el territorio, y trabajaban para las escuelas. Aquí en la República Checa habrá como unas ocho u once, no sé exactamente, teatros oficiales, es decir, un edificio donde durante todo el año hay programación. Nosotros llevamos aquí un montón de años trabajando y no hemos trabajado nunca en un teatro de esos porque no se abren a las compañías independientes. Hacen su propia programación o invitan a otro teatro oficial a venir.

Pavla: O a veces hacen algún pequeño festival.

Kiko: Ahí sí que hemos trabajado. Pero porque se organiza un festival que tiene que tener un abanico de compañías distintas. Pero nosotros aquí como compañía independiente no nos dan trabajo ni nos valoran. Pero tampoco nos preocupa mucho.

Pavla: A pesar de que sí les gusta nuestro espectáculo.

Kiko: Claro, lo que no les gusta son las compañías independientes en general.

Pavla: Claro, es que si tienes una compañía quieres dar trabajo. Porque si invitas a una compañía, ese día tus actores no trabajan.

Kiko: Sí, sí, sí.

Pavla: Porque tienes que pagar a los actores y también a la compañía.

Kiko: Es un sistema que en principio parece más positivo pero que tiene bastantes problemas. Uno de ellos es la endogamia de la que estamos hablando. Y ahora, de todas maneras ya no hay tanta censura en la dramaturgia.

Pavla: Aquí en Tabor hay un teatro, pero no tienen compañía. Ellos, por ejemplo, sí invitan a compañías porque tienen solamente el edificio.

Kiko: Todos los meses viene una compañía distinta. Pero no es específicamente marionetas.

Pavla: No, no. Marionetas, o baile, o concierto.

Kiko: Sin embargo, los que son de marionetas oficiales, que se definen como marionetas oficiales...

Pavla: Pero es lo mismo que en el Teatro Nacional. Ellos no invitan a otra compañía que viene a actuar en su teatro. Invitan a un director que hace una obra, pero siempre para el grupo suyo. Los teatros oficiales no hacen intercambios si no es por un festival.

Kiko (a Iria): ¿Y qué más quieres saber?

Iria: Pues esto me ha valido de mucho, gracias. Cambiando un poco de tema ¿Qué relación veis vosotros que hay entre las marionetas y el stop motion? Por ejemplo, Trnka empezó haciendo marionetas. Entonces, respecto a esto, ¿Cuál es vuestra opinión?

Pavla: Para mi es lo mismo (ríe), el resultado después es el mismo. Porque el stop motion cuando lo ves, ves la marioneta. Cuando actuamos nosotros, por ejemplo, con las marionetas de hilo, la gente ve solo la marioneta. No cree que esa marioneta está viva, al igual que en el stop motion. Tú no lo crees, ¿no?

Kiko: Hombre, en ambos casos, tanto en el teatro de marionetas como en el cine de animación, tiene ese punto de magia en el que tú estás viendo algo que sabes perfectamente que no es real pero te lo crees. Que es la diferencia con las películas de actores o acción.

Pavla: En el teatro me lo creo, en las películas de acción, no.

Kiko: Películas de acción como tal no, me refiero a películas con actores.

Iria: Sí, entiendo, de acción real.

Kiko: Tienes cierta empatía con los personajes, pero están a tu nivel, son seres humanos que están creando historias distintas, que te pueden emocionar más o menos. Sin embargo, tú sabes que está actuando, sabes que a Bruce Willis no lo matan. Pero tienes empatía por él. Sin embargo, con las marionetas, tú creas, si lo haces bien, una empatía en el espectador hacia lo que está sucediendo con esos personajes, pero el espectador sabe que son unos símbolos. Que es una especie de metáfora, no es algo que tenga una vida propia, aunque lo parezca. Un poco yo ahí veo esa magia de la marioneta. Y yo cuando hablo de stop motion nunca... la verdad es que no hay gente que haga la filmación de marionetas en directo.

Pavla: Ah, no, eso no. No creo que ahora se haga eso.

Iria: Bueno, sí hay alguna peli.

Kiko: En Strings lo hicieron y en Team America.

Pavla: Sí, ahora sí aquí han hecho una película.

Kiko: Sí hay algunas, no son stop motion pero son películas de marionetas. Filman directamente.

Pavla: Yo creo que luego la gente piensa que son como unos animalitos, ¿no? Porque les cogen cariño, como con Pat y Mat. Sabemos que son marionetas, pero luego comentamos acerca de ellos, mira qué han hecho otra vez. Piensas que están vivos, ¿no?

Kiko: Sí, te crees que están vivos.

Pavla: Sí, aunque sabes que no (ríe)

Kiko: Pero hacen cosas que no pueden hacer los humanos. Aunque ahora en el cine sí...

Pavla: Pero a las marionetas les tienes otro cariño

Kiko: Sí, es una empatía diversa. Si tú piensas, ahora, por ejemplo, que hablamos de cine, salvo las historias, digamos, europeas, que son prácticamente historias teatrales. Lo que importa son las historias, la dramaturgia, estás viendo qué le pasa a la gente. Estás viendo la condición humana. Sin embargo, las producciones americanas, que son las que se están comiendo el mercado, y lo que ahora la gente considera cine como las historias de Marvel o los Transformer... Juego de Tronos en el formato de televisión... Todo esto en el fondo, aunque la gente no lo quiera aceptar, todo eso son películas de marionetas. Porque están basadas en marionetas, en efectos especiales que se crean con artefactos. En la primera de la Guerra de las Galaxias, el Yoda no es más que un muñeco. El famoso Yoda que ha levantado pasiones en todo el mundo es un muñeco que se manipula desde abajo. Y las naves son maquetas pequeñitas de plástico que las mueven con un hilo. Luego, claro, ese hilo lo borran, le ponen los efectos, los fondos... pero son maquetas. Es todo un teatro de marionetas. Los transformers son muñecos. Ahora sí los han animado de otra manera... Pero si lo ves así, aunque ahora ya no sean muñecos porque la tecnología los ha llevado a que la animación sea en 3D, que es tan buena. Por ejemplo, ahora tú ves al increíble Hulk, como se mueve, pero en realidad no es más que un muñeco. O Golum, es como una marioneta y eso es lo que le gusta a la gente. La marioneta engancha, por eso creo que a la gente le gusta mucho. Y el *stop motion* es la manera pobre, ahora mismo, de hacer películas de marionetas. Pero si lo miras luego en producciones que están haciendo como, por ejemplo, se maneja Tim Burton, es una maravilla.

Iria: La nueva de Wes Anderson, Isla de Perros, que ha salido ahora.

Kiko: Esa todavía no la he visto, he visto el tráiler. ¿La has visto?

Iria: Sí, hace poco, en el festival de Trêbon. Me gustaron los muñecos, con el acabado de pelo.

Pavla: Si algo vi, está muy bien.

Kiko: Pero lo mismo, tienen cientos de mandíbulas por cada perro. Cuarenta colas de perro por cada perro... Eso son superproducciones.

Iria: Sí, costó un montón de dólares, yo lo pasé a coronas, salían millones y millones de coronas checas.

Kiko: Sí, sí es que sino ya no la haces. Pero es que yo pienso que la gente está muy enganchada a los muñecos.

Iria: Sí, puede que ahora con estas grandes producciones haya un repunte.

Pavla: Pero, por ejemplo, esa película, mis padres nunca la van a ver. Porque es de marionetas.

Kiko: No sé.

Pavla: La gente no va al cine a ver eso, tiene que ser para gente especializada.

Kiko: No, yo creo que no.

Pavla: Pero, ¿tus padres van a ver esta película, por ejemplo?

Iria: No, pero bueno mis padres no van a ver nada.

Kiko: Pero es una cuestión generacional. En su época todo el mundo fue a ver King Kong. En los años 30 o 40. Y era un muñeco.

Pavla: Sí, pero, por ejemplo, en Praga, en Lucerna, pones una película así y quién va. O van padres con los niños... Yo creo que solamente son para festivales.

Kiko: Pero ahora por suerte con las nuevas generaciones van todos. Se han criado con eso. Y también tiene que ver la temática un poco, no porque sea de animación.

Pavla: Porque los adultos si es de acción, van. No sé, no sé si de normal a la gente se interesa por la animación. Nosotros es que vivimos en una burbuja.

Iria: Sí, no sé, en mi entorno también la gente es de animación. Hay personas de otros ámbitos, pero ya están absorbidos.

Pavla ríe.

Iria: Y tampoco soy capaz de verlo desde fuera, eso estoy intentando. Conozco a gente que ha trabajado haciendo muñecos, yo misma trabajé haciendo muñecos y para mi es muy normal.

Kiko: Sí, pero depende de cómo se venda la película. El tema, por ejemplo, mira el tema que manejaron en Coco, ha tenido mucho éxito, seguro que se ve más que la de los perros y ambas son de animación.

Iria: Sí, René Castillo hizo un corto hace años en stop motion sobre el Día de Muertos.

Kiko: Y volviendo al tema inicial de la diferencia entre marionetas y stop motion, no, no le veo diferencia.

Pavla: Es el cómo el teatro se pasó a película, a animación.

Kiko: Sí. Está claro como Zeman, por ejemplo, era de esos niños que de pequeño en su casa, tenía el teatrillo de marionetas. Y Týrlová estoy seguro que de niña jugaba con los que te hemos enseñado ahí detrás. Existe un caldo de cultivo que tiene que ser por la cultura. A gente de nuestra generación cuando les enseñamos todas estas cosas, muchos de repente dicen: ¡Sí, es verdad, en casa de mi abuela había un teatro! O sea, que hay una tradición respecto a eso. En España, por ejemplo, se ha tardado mucho en hacer stop motion. Sin embargo, aquí se lleva haciendo muchos años. Yo creo que sí hay una relación entre el teatro de marionetas y la animación. Pero es lo mismo que las Fallas, yo creo que los diseños han influido en el cómic, la ilustración y viceversa y el hecho de que haya tanta gente trabajando en eso. Se trata de una base cultural en la tradición. Eso propicia que la gente, si desde chicos han visto cosas de ese estilo, es normal que después vayan por ahí.

Iria: Claro, bueno igual Trnka empezó con Skupa en Pilsen. Y de ahí comenzó con animación.

Kiko: Aquí tenemos diseños de escenografías hechos por Skupa.

Iria: ¿Ah, sí?

Kiko: Sí, él hacía los diseños y luego se imprimían, esos tenemos. No son los originales, pero sí las impresiones que mandó hacer a partir de su dibujo.

Iria: Y respecto a esto y según lo que me enseñasteis antes en el estudio. ¿Cómo funcionaba la organización en las compañías?, ¿Había artistas que se dedicaban a hacer los muñecos, por un lado y luego los que hacían los escenarios? En el Museo de Marionetas vi que indican, por un lado, el artista que realiza el óleo o la acuarela y por el otro, el que hace la marioneta.

Kiko: Sí, a partir de esos diseños se hacían litografías. Aún no se conocía la serigrafía. Comenzaron así y luego ya offset. Esto todo básicamente lo comenzaron intelectuales de Praga y Brno. Y eran gente que trabajaban para el Teatro Nacional, eran escenógrafos teatrales.

Pavla: Eran pintores, ilustradores.

Kiko: Y se juntaron con otros. Algunos ya tenían experiencia en teatros y otros eran ilustradores de libros, por ejemplo, Scheiner. Y luego los que hacían las cabezas eran escultores.

Pavla: Sí, aunque luego pasaron a hacer moldes. Aunque hacían los diseños iniciales. Pero no está muy claro en ocasiones quienes lo hacían porque no se firmaba.

Kiko: Gente con experiencia, en general. Sí hay algunos diseñadores que se conocen. Se reconoce el estilo. Luego ya con los moldes, se perdió la autoría.

Iria: Como lo que enseñasteis antes, que en un inicio eran piezas únicas de madera y luego se comienzan a hacer seriados.

Kiko: Sí, por ejemplo, algunos diablos, el Hércules de madera. Mañana te enseñó algunos cuerpos, esos son universales. Lo que cambian son las cabezas.

Pavla: Como iban vestidos, no había que tallar cuerpos.

Kiko: Había modelo femenino y modelo masculino. Y dependiendo de si eran más o menos gordos, ese tronco tenía más o menos volumen.

Iria: ¿Y qué artistas son representativos para vosotros que tengáis de referentes? Desde los inicios hasta ahora. Por ejemplo, aquí hay mucho que ver de Skupa pero hay marionetas muy diferentes en Prachatice, anteriores como por ejemplo, los diablos.

Pavla: Hay uno especial para nosotros, se llama Alois Sroif (me enseña un libro de él)

Iria: Sí, es el que me interesó a mí también, el de los diablos.

Kiko: (ríe) claro, es un escultor con mucho estilo, muy bueno.

Iria: ¿De cuándo es?, ¿1920?

Kiko: Sí. ¿Conoces este libro: *Ceska loutka*? Aquí está todo.

Pavla: Sí, lo han hecho en Brno este libro (me lo enseña y comenzamos a hojearlo) Fíjate en lo que te decimos de los cuerpos cubiertos.

Kiko: Habla de los teatros más pequeños. Fíjate que las marionetas se van estilizando.

Iria: Sí, hay un momento en el que cambian mucho.

Kiko: Claro, como sucede en la pintura, que entran las vanguardias entre el 20 y el 40. Es lo mismo con las marionetas. Y eso todo en el período de entre guerras. Este libro está muy bien, fue elegido como mejor libro del año, con muy buenas láminas y como concepto. Lo que pasa es que está en checo.

Seguimos hojeando el libro un rato y viendo diferentes estilos de marionetas. Nos vamos a dormir y al día siguiente seguimos conversando en el estudio.

