

La magia en la animación de Jan Švankmajer¹

Magic in animation by Jan Švankmajer²

Pascual Galbis, Pau 

Universidade da Madeira. Instituto de Investigação em Design. Media e Cultura [ID+] Portugal, pau.galbis@staff.uma.pt

Breve bio autor/es: Profesor y director de la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidade da Madeira (Portugal); así como también, miembro del grupo de investigación ID+. Su investigación está centrada en el aspecto extraordinario de la condición humana, presente principalmente en la narrativa cinematográfica, vídeo musical y la animación de autor.

How to cite: Pascual Galbis, P. (2024). La magia en la animación de Jan Švankmajer. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniaav 2024. Valencia, 3-5 julio 2024.* <https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18654>

Resumen

Interrelación de la antropología con las obras de animación del artista Jan Švankmajer. Especialmente incurriendo en su contenido mágico y presente en su narrativa y heterogéneos objetos empleados. Tomando, así pues, la definición de magia como un fenómeno social, arte o ciencia oculta con que se pretende producir, valiéndose de ciertos actos o palabras, o con la intervención de seres con resultados contrarios a las leyes naturales. Además, y según los principios sobre magia de James George Frazer, y revisados por Marcel Mauss; expresan que las cosas, se pueden relacionar unas con otras, pero no de forma arbitraria, sino con una asociación por semejanza y contigüidad; es decir, que todo lo que se haga a un objeto material, afectará de igual modo a la persona con quien este objeto estuvo en contacto, haya o no formado parte de su propio cuerpo. Por consiguiente, esa experiencia mágica o cambio cualitativo de la realidad, está adyacente en los objetos de la cinematografía de Švankmajer. Encarnando; a su vez, emociones y estados subversivos que inciden en una imaginación simbólica, en la que ayude al público, a pensar en ser, más humanos. De hecho, los filmes del autor checo, así como sus diversas piezas artísticas, pretenden transgredir su significado convencional, y alterar su uso más común, en otros sentidos y conceptos. Aparte de suscitar en la mente del espectador, un enigma, o sea; el decir cosas reales relacionando cosas imposibles. En conclusión, la magia acontecida en sus animaciones surrealistas, se transforman en un ente amenazador, que nos advierte de la fragilidad de las normas, y cometidos de nuestra sociedad; por muy pragmáticos que sean. El objeto poseído en sí mismo, adquiere una lectura ideológica y maravillosa que escenifica una ruptura transitoria de la sociabilidad.

Palabras clave: Jan Švankmajer; Magia; Antropología; Animación; Surrealismo;

¹ Agradecimientos: este artículo cuenta con la financiación nacional de FCT –Fundação para a Ciência e a Tecnologia (Portugal)–, I.P., en el marco del proyecto UIDB/04057/2020.

² Acknowledgments: This article has national funding from FCT –Fundação para a Ciência e a Tecnologia (Portugal)–, I.P., within the framework of the project UIDB/04057/2020.

Abstract

Interrelation of anthropology with the animation works of the artist Jan Švankmajer. Especially, incurring its magical content, and present in its narrative and heterogeneous objects and/or dolls used. Taking, therefore, the definition of magic as a social phenomenon, art or occult science that is intended to be produced, using certain acts or words, or with the intervention of beings with results contrary to natural laws. Furthermore, and according to the principles of magic by James George Frazer, and reviewed by Marcel Mauss; They express that things can be related to each other, but not arbitrarily, but with an association by contiguity; That is to say, everything that is done to a material object will equally affect the person with whom this object was in contact, whether or not it formed part of their own body. Consequently, this magical experience or qualitative change of reality is adjacent to the objects of Švankmajer's cinematography. Embodying; in turn, emotions and subversive states that influence a symbolic imagination, in which it helps the public to think about being more human. In fact, the Czech author's films, as well as his various artistic pieces, attempt to transgress their conventional meaning, and alter their most common use, in other senses and concepts. Apart from raising an enigma in the viewer's mind, that is; saying real things relating impossible things. In conclusion, the magic that occurs in its surreal animations transforms into a threatening entity, which warns us of the fragility of the norms and tasks of our society; no matter how pragmatic they are. The possessed object in itself acquires an ideological and wonderful reading that stages a temporary rupture of sociability.

Keywords: Jan Švankmajer; Magic; Anthropology; Animation; Surrealism;

INTRODUCCIÓN

*Sabe que tus palabras al fin me han convencido,
a practicar la magia y las artes ocultas.
La filosofía es odiosa y oscura,
y tanto las leyes como la física son para genios mezquinos;
la divinidad es la más ruin de las tres:
desagradable, hosca, despreciable y vil.
¡La magia, la magia es lo que me ha encantado!*

Christopher Marlowe³

Marcel Mauss, profesa que la magia es un fenómeno social, una especie de lenguaje que participa de la religión, por un lado, y con la técnica y la ciencia, por el otro. Según James G. Frazer, los principios del pensamiento mágico, son básicamente dos. Primero, la ley de semejanza, trata de que el chamán puede producir el efecto que desee sin más que imitarlo; y el segundo principio, deduce que todo lo que haga con un objeto material afectará de igual modo a la persona con quien este objeto estuvo en contacto, haya o no formado parte de su propio cuerpo. (Frazer 1981 : 33). En la primera ley, de tipo abstracta, se representa simbólicamente; por ejemplo: la lluvia, como la tormenta; el ejército, por un muñeco soldado; el amor, por un nudo; etc. (Mauss 1992 : 47). Entonces esa noción figurada y aplicada tanto a seres como a cosas, se transforma en un símbolo que el curandero ha de interpretar. Por otra parte, la segunda ley, trata de la identificación de una parte por el todo. Como, por ejemplo: los dientes, el sudor, los cabellos de los individuos, representan íntegramente a la persona, de tal manera que por medio de ellos se puede actuar directamente sobre ella, y ya sea con la intención de seducirla o hechizarla. Asimismo esta fórmula es no sólo válida para las personas, sino también para las cosas.

En este estudio, interesa la práctica mágica acontecida en las cosas y disposiciones narrativas del cine de Švankmajer. Para este artista, la animación de los objetos tiene una estrecha relación con la magia, un término originario del griego *mageia* e indicando: *calidad de sobrenatural*. Además, afirma que el animador es un chamán, palabra originaria del tungús siberiano, *šamán*, que significa: *que sabe*; y la técnica de la animación, es efectivamente un rito mágico⁴. A más, lo justifica expresando que el animador da vida a una materia inerte. A lo sumo, para Claude Lévi-Strauss, la labor del artista es la de mediador o *bricoleur*, a través del cual se restituyen en el inconsciente los vínculos que unen al que mira con aquello que mira. Por consiguiente, esa mirada recíproca resultante de la experiencia estética, se asocia a su vez a las animaciones con los objetos acontecidos en los filmes de Švankmajer. Unas acciones pertenecientes a la magia, que en este trabajo se analiza desde el punto de vista antropológico y artístico. Desde esta perspectiva, Lévi-Strauss, alega que el arte se inserta, a mitad de camino entre el conocimiento científico y el pensamiento mítico o mágico; pues con medios artesanales, confecciona un objeto material que es al mismo tiempo objeto de conocimiento. (Lévi-Strauss 1997 : 43).

Por otro lado, en Papúa Nueva Guinea, Švankmajer proyectó su filme *Otesánek* (2000) a una tribu nativa. Asumiendo todo el pueblo que el filme era pura realidad. Además, comenta que: *ellos tomaron la película - Otesánek- como una realidad, y la magia que hay en ella, la tomaron como algo real como su propia magia* (Švankmajer en Lacalle y Lapeña : 2012). Asimismo, hay que subrayar al documental *Kunstkamera* (2022), como

³ (Marlowe, 1897 : 10)

⁴ (Švankmajer en Lacalle y Lapeña : 2012)

su última producción efectuada hasta la fecha, que trata sobre sus colecciones de máscaras y fetiches en su castillo-museo de Horní Staňkov.



Fig.1 Fotograma del documental *Kunstkamera* (2022) de Jan Švankmajer. Fuente: IndieLisboa (2023)

DESARROLLO

Metodología

Esta investigación liga el concepto antropológico de magia con los filmes de Švankmajer. Formulando a esa magia afectiva, como una manifestación social y cualidades extraordinarias. Presentes principalmente en los objetos en movimiento de sus piezas, así como igualmente en su estética onírica y lenguaje narrativo audiovisual. Igualmente desde la etnología sobre la magia, este trabajo está sustentado en las investigaciones de James G. Frazer, Marcel Mauss, Claude Lévis-Strauss y Manuel Delgado. En relación, con la figura, praxis y obra del artista, enumerar las ediciones fundamentales sobre estudios de su filmografía, crítica y procesos técnicos de Peter Hames, Eugenio Castro, Julián La Calle, Carlos Lapeña y Gregorio M. Gutiérrez. Por otra parte, y en referencia a los enunciados del surrealismo checo con su conexión fílmica, son destacados los libros de Michael Richardson y Peter Hames. Finalmente, y en correspondencia con la teoría de animación aplicada a los objetos, son notables los postulados de Paul Wells.

Sortilegios y vida interior en los objetos

Utiliza la animación como se realices una operación mágica. La animación no consiste en hacer que se muevan las cosas muertas sino en reanimarlas. O mejor, en darles vida.

Decálogo III en (Švankmajer 2014 : 112).

En sus películas los principios mágicos estarían situados prácticamente en el juego y desarrollo con los objetos animados; ya sean de manera metafórica o metonímica; y siempre en relación con la recepción fisio-psicológica del espectador. Además en su trabajo, subyace el componente surrealista de los vasos comunicantes, en el que se restablece la unidad entre el mundo de la vigilia y el del sueño; y en específico, sus objetos tienen como

propósito subvertir al espectador. Por ende, los objetos de uso cotidiano, devienen con otra funcionalidad, y, con ello, se consigue transformar la realidad, simulando otra más insegura. De esta manera, se instauran otras formas narrativas de percibir la sociabilidad y en el que todo, podría funcionar de distinta manera. Hay que resaltar, que la etnografía está estrechamente emparentada con el cine, por su diligencia en reflejar ese flujo de la acción humana o sociabilidad, con una atención destacada por lo que ocurre, por el acaecer.

De tal manera, Mauss expone que las cosas que han estado en contacto y han dejado de estarlo continúan actuando las unas sobre las otras, como si el contacto persistiera. (Mauss 1992 : 45). Un principio antropológico, que coincide con el tipo especial de objetos que, en la opinión de Švankmajer poseen una cierta vida interior. En relación con esa magia interior, Paul Wells, indica que su animación elaborada, es como un proceso que insiste en que el objeto es un actor y un modo de aparato técnico. (Wells 2014 : 7).

Además, el artista checo asevera que en los objetos que toca la gente en condiciones de extrema sensibilidad se conservan ciertos contenidos latentes sobre ellos. Por tanto, los objetos que poseen una carga emocional, son capaces, en determinadas condiciones de revelar esos contenidos mágicos, por lo que tocarlos proporciona asociaciones y analogías a nuestros propios destellos inconscientes. Así es como *en varias de mis películas hago uso de un objeto o de un grupo de objetos a los cuales escucho*. (Švankmajer 2014 : 84). A lo sumo, Švankmajer cita como ejemplo de esa escucha emotiva o sortilegio especial en sus objetos, a estos siguientes filmes: *Jabberwocky* (1971), *Tichý týden v domě* (Una semana tranquila en casa, 1969) y *Johan Sebastian Bach: fantasía G-moll*, (J.S Bach: fantasía en sol menor, 1965), (Hames 1995 : 73). En esta comunicación se procederá a estudiar el cortometraje *Jabberwocky* como modelo de lo expuesto.

Rito de paso o la decadencia de los juguetes encantados en *Jabberwocky* (1971)

Si el mundo del niño es aterrador, también está marcado por la crueldad⁵. Esto se revela especialmente en Jabberwocky (1971), la principal exploración de Švankmajer sobre la sensibilidad del niño.

Michael Richardson⁶

Desde la antropología, el término rito de paso o de iniciación, determina a un conjunto específico de actividades que simbolizan y marcan la transición de un estado a otro en la vida de un individuo. Por ejemplo, en este cortometraje *Jabberwocky* (1971); marca el rito de paso del adolescente a adulto. Formándose una *liminalidad permanente*, que es un concepto señalado por Victor Turner; que significa, estar en un umbral, entre una cosa que se ha ido y otra que está por llegar. Y sobre todo, en que todo puede suceder. Ya que los adolescentes, no son ni uno ni lo otro; es decir, no son ni niños ni adultos. Justamente toda esta turbación y presión social, esta plasmada en la pantalla de esta pieza, con los intentos fallidos de una línea negra en salir de un laberinto, y en las incongruencias animadas de múltiples acciones inverosímiles. Finalmente, se consigue escapar del laberinto y el gato negro embrujado es encerrado. Así pues, todos los objetos heterogéneos en escena, dejan de estar vivos; es decir, pierden ese contenido emotivo, mágico o vida interior. A consecuencia de ese cambio de estado, el vestido infantil del marinero pierde su magia, y es sustituido por un serio traje oscuro de hombre.

En síntesis, *Žvahlav aneb šatičky Slaměného Huberta* (Los vestidos de Žvahlav y Hubert de paja; o *Jabberwocky*), es un corto de animación de Švankmajer, que comienza con la voz de una niña recitando el poema *Jabberwocky* de Lewis Carroll. Mientras tanto, un armario de madera se desplaza por un bosque de manera

⁵ (En especial la escena del baile de la navaja con sangre)

⁶ (Michael Richardson 2006 : 130)

sórdida. La escena cambia en una habitación de estilo época victoriana con muchos juguetes alrededor, un retrato fotográfico central y con el mismo armario al fondo. De repente, todos los objetos mágicamente cobran vida, realizando acciones lúdicas. Destaca como protagonista, un traje de marinero infantil que surge del armario danzando, que es una clara metáfora del niño y está asociada a los juguetes animados que perpetran travesuras en escena. Otra imagen simbólica principal es el laberinto, formado por unos rompecabezas que representan los problemas del niño-adolescente, y cada vez, que una línea negra no consigue salir de ese lugar, un gato negro procede a destruirlo. Esta parte se repite como un ritual de pasaje, unas tres veces en la película. Hasta que finalmente la línea logra escapar del laberinto y el gato o la personificación de la represión es encerrado en una jaula. Por último, la línea esta vez liberada del laberinto, efectúa garabatos sin control por toda la habitación, y en concreto sobre el retrato de la pared. El cortometraje termina con el armario que se abre, revelando en su interior al gato negro confinado, y a un traje negro de adulto. En el suelo yace la ropa de marinero. De hecho, hay que añadir que esa misma indumentaria infantil de marino, es precisamente la misma que parece en la ilustración de Jiří Trnka, en el cuento *Anička skřítek a Slaměný Hubert* (La duende Anita y el niño de paja Hubert, 1936) de Vítězslav Nezval, según confirma Jiří Rambousek.

Esta pieza, está basada en el poema leído al revés del mismo nombre *The Jabberwocky* de Lewis Carroll, que aparece en su novela *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí* (1871), y que habla sobre la muerte de una criatura grotesca. Esta obra literaria de Carroll, consta de juegos infantiles de palabras, galimatías y rimas con palabras sin sentido. Más tarde, Švankmajer adaptara también *Alicia en el país de las maravillas* del mismo escritor; realizando el largometraje *Něco z Alenky* (Algo para Alicia o Alicia, 1988). Para el artista checo, Carroll es un surrealista *avant la lettre*, fuente de inspiración respecto a la imaginación, y que comprende a la perfección la lógica de los sueños (Hames 2010 : 179). También esta producción está basada en el libro infantil de acento surrealista *La duende Anita y el niño de paja Hubert* de Nezval, al que se hace referencia en el título en checo, con muchas similitudes con el poema del británico, y a más de tener bastantes correspondencias en la puesta en escena con la misma obra. Por lo demás, hay que apuntar que Nezval, fue uno de los fundadores del grupo surrealista checoslovaco e influyéndole de manera especial en sus inicios como artista.



Fig.2 Fotograma del filme *Jabberwocky* (1971) dirigido por Jan Švankmajer. Fuente: *Spectacular Attractions. film in all its forms* (2010)

Por otra parte, en esta pieza se emplean varias técnicas de animación cuadro a cuadro o *stop-motion*; y los diversos juguetes que aparecen en escena, tienen una emotividad o carga mágica única; sobre todo, en las

entrañables muñecas decimonónicas alemanas Simon & Halbig de porcelana biscuit, y escenificadas en la primera parte, como un retrato familiar doméstico en que la madre da de comer a sus hijas pacientemente.

En esta misma película, atiborrada de cachivaches, pertrechos y trastos, se destaca ante todo al juguete. A su vez, Charles Baudelaire; comentaba sobre el juguete, que es como la primera iniciación del niño al arte o mejor dicho, es para él la primera realización artística. Además, las muñecas presentes, no están vivas ni tampoco muertas, se encuentran en una frontera borrosa entre las dos dimensiones, en una transición prodigiosa como otro rito de paso etnológico para seres inertes, que incomoda al espectador y que es definido por Sigmund Freud, como la inquietante extrañeza o lo siniestro. A más, esa particular ambivalencia de la muñeca del corto, es similar a la visión animista infantil; que según la cual, para el niño no hay ninguna división clara que separe los objetos de las cosas vivas. (Hames 1995 : 31).

Michael Richardson, precisa que la visión de Švankmajer en esta pieza, nunca es la de un niño, pues siempre es consciente de la distancia que lo separa, hasta el punto de se podría hablar de él como un *antropólogo de la infancia*. (Richardson 131 : 2006). También, resalta que en realidad, ningún niño aparece en el corto, excepto el bebé que está siendo sacudido en las nalgas, pero de cualquier manera este filme consigue potenciar los recuerdos de la puericia. Por consiguiente, Richardson, afirma que quizás sea la mejor película de Švankmajer; pues, consigue recrear de manera experimental, y a través sobre todo del montaje, como un crío crea su propio mundo. (Richardson 130 : 2006). Por lo demás, hay que indicar que la música de Zdeněk Liška, determina más la atmosfera inquietante y pueril acontecida.

En última instancia, *Jabberwocky* es una plena apología a la vida, proyectada en sus objetos embrujados y que, a veces, tiende a una cotidianeidad extraña. Subrayada, mediante planos directos de proximidad, cortes dinámicos de primeros planos, y un ritmo a la manera de Eisenstein. Por ende, se desarrolla una narrativa fragmentada y surrealista. Formulándose a su vez, un aire de desasosiego que recae en una cierta magia desde los objetos, o entre ellos y hacia el público. Anunciando crepuscularmente el ocaso de la infancia.

CONCLUSIONES

Lo mágico, es en realidad, un poderoso operador que lleva mil años ayudando a los seres humanos a pensar simbólicamente, es decir, a ser humanos.

Manuel Delgado⁷

En realidad la magia no es un amasijo de ideas y conjuraciones absurdas como se piensa. Más bien, es un esfuerzo epistémico por ordenar la realidad, y relacionando al individuo con la naturaleza. Por lo tanto, la magia sería ese enlace portentoso y fenómeno social con los elementos del universo primitivo. En la obra surrealista de Jan Švankmajer, esta noción mágica esta diseminada en la vida interior de los mismos objetos, en la narrativa de ascendente literario; e inclusive en la animación misma como un ritual. Concebido ese encantamiento artístico de cara al público, como una intención subversiva y no de belleza compulsiva. Como también, se asevera desde la etnología, la elección del cine -de animación-, como un instrumento cualificado e ideal, para expresar esa magia invisible en las cosas y sustituir la realidad por imágenes en movimiento.

Por lo demás, en los axiomas antropológicos mágicos de Frazer y Mauss. Basado el primero, en que el curandero usa la semejanza proyectada a una cosa para invocar un sortilegio; y el segundo, sobre la identificación de una parte por el todo. Son principios que nos acercan a la estructura de su praxis y

⁷ (Delgado 1992 : 134)

sobrevenida en sus interrelaciones fetichistas animadas. Así como en la carga emotiva o recuerdo de la persona que ha utilizado dichos objetos. Al mismo tiempo que sus artefactos se relacionan con la analogía, metáfora, metonimia, alteridad, inquietante extrañeza freudiana y con la teoría surrealista de los vasos comunicantes o comunión de la vigilia con el sueño. Por otra parte, en la película *Jabberwocky*, inspirada en Carroll y Nezval, los juguetes exhibidos como modelo, son en esencia unos objetos con vida que deambulan en un rito de paso. Una fase social intermedia y en el que se pasa del rol de adolescente a adulto. Un cambio de estado sociológico o transición liminal designada por Turner y articulado como un ritual. Por último, hay que indicar que las películas de Švankmajer, son mezclas inclasificables, libres e indiscriminadas de géneros y técnicas. Sin embargo, lo que une y caracteriza sistemáticamente a todas sus obras, es un intenso elogio a la imaginación en toda su magnitud, tiempo y percepción. A todo esto, a una imaginación entendida como eterna, como bien expresa William Blake, y a su vez, muy próxima a la magia.

FUENTES REFERENCIALES

- Delgado, M. (1992). *La magia, la realidad encantada*. Editorial Montesinos
- Frazer, J. G. (1981). *La rama dorada. Magia y religión*. Fondo de cultura económica
- Hames, P. (1995). *The Cinema of Jan Švankmajer: Dark Alchemy*. Westport: Praeger.
- Lacalle, J. y Lapeña C. (Directores). (2012). *La insegura realidad mágica de Jan Švankmajer*.
[Documental-entrevista]. Pepitas de calabaza. Filmoteca Española, Madrid. 13-01-2012
<https://www.youtube.com/watch?v=uHXriawleqk>
- Lévi-Strauss, C. (1997). *El pensamiento salvaje*. Fondo de cultura económica
- Marlowe, C. (1897). *The Tragical History of Doctor Faustus*. Aldine House
- Martín Gutiérrez, G. (2010). *Jan Švankmajer la magia de la subversión*. T&B Editores
- Mauss, M. (1992). *Sociología y antropología*. Editorial Tecnos.
- Richardson, M. (2006). *Surrealism and Cinema*. Berghahn.
- Švankmajer, J. (2014). *Para ver, cierra los ojos, Jan Švankmajer*. Pepitas de calabaza.
- Wells, P. (2014). Chairy Tales: Object and Materiality in Animation. *Journal of Film & Screen Media*, Issue 8.