

LA "POESÍA EN MOVIMIENTO" EN *KRÝSAR* DE JIŘI BARTA (1985): EL CINE DE ANIMACIÓN *STOP MOTION* CHECO COMO CONFLUENCIA DEL EXPRESIONISMO FÍLMICO Y EL TEATRO DE MARIONETAS

Iria Cabrera Balbuena, Javier Mateo Hidalgo



LA "POESÍA EN MOVIMIENTO" EN KRÝSAR DE JIŘI BARTA (1985): EL CINE DE ANIMACIÓN *STOP MOTION* CHECO COMO CONFLUENCIA DEL EXPRESIONISMO FÍLMICO Y EL TEATRO DE MARIONETAS.

JIŘI BARTA'S KRÝSAR (1985): CZECH STOP MOTION ANIMATION CINEMA AS A CONFLUENCE OF GERMAN EXPRESSIONIST CINEMA AND PUPPET THEATER.

Autores: Iria Cabrera Balbuena, Javier Mateo Hidalgo

Comunicación Audiovisual, Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual.
Escuela Superior Politécnica del Litoral.

ircabrer@espol.edu.ec, javiermateohidalgo@gmail.com

Sumario: 1.Introducción. 2. El eclecticismo de Jiří Barta: su obra antes y después de Krýsar. 3. Idea y concepto en Krýsar. Contexto intelectual, social e histórico del film. 4. Estética y técnica como innovación: convergencia de tradición e innovación. 5. Conclusiones. Notas. Referencias bibliográficas.

Citación: Cabrera Balbuena, Iria; Mateo Hidalgo, Javier. "La "poesía en movimiento" en *Krýsar* de Jiří Barta (1985): El cine de animación *stop motion* checo como confluencia del expresionismo fílmico y el teatro de marionetas". En Revista Sonda: Investigación y Docencia en las Artes y Letras, nº 10, 2021, pp. 99-114.

LA "POESÍA EN MOVIMIENTO" EN KRÝSAR DE JIŘI BARTA (1985): EL CINE DE ANIMACIÓN *STOP MOTION* CHECO COMO CONFLUENCIA DEL EXPRESIONISMO FÍLMICO Y EL TEATRO DE MARIONETAS

JIŘI BARTA'S KRÝSAR (1985): CZECH *STOP MOTION* ANIMATION CINEMA AS A CONFLUENCE OF GERMAN EXPRESSIONIST CINEMA AND PUPPET THEATER

Iria Cabrera Balbuena, Javier Mateo Hidalgo

Comunicación Audiovisual, Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual.
Escuela Superior Politécnica del Litoral.
ircabrer@espol.edu.ec, javiermateohidalgo@gmail.com

Resumen

La actual Chequia es uno de los países europeos con mayor producción de animación *stop motion*, cuya etapa más fructífera fue la década entre los cincuenta y los ochenta del pasado siglo, en la cual se realizaron alrededor de 200 películas específicamente con marionetas. Las características de estas películas se remontan a la tradición de títeres, describiendo el contexto histórico y cultural checo en conjunción con un gran interés por la literatura. La filmografía de Jiří Barta es variada tanto en temas como en estilos visuales resultando fundamental su película *Krýsar* (1985), ya que integra la influencia de la tradición de marionetas de este país centroeuropeo y su recuperación por parte del Expresionismo.

Este artículo de investigación plantea una revisión de la película *Krýsar* en la que se tienen en cuenta las características anteriormente citadas para establecer una relación entre la gran tradición de las marionetas checas y la producción animada de *stop motion* de este país.

Palabras clave: *Krýsar*, Jiří Barta, cine de animación, *stop motion*, Expresionismo.

Abstract

The current Czech Republic is one of the European countries with the highest production of stop motion animation, whose most fruitful stage was the decade between the fifties and the eighties of the last century, in which around 200 films were made specifically with puppets. The characteristics of these films go back to the puppet tradition, and the Czech historical and cultural context in conjunction with a great interest in literature. Jiří Barta's filmography is varied both in terms of themes and visual styles, his film *Krýsar* (1985) being fundamental, since it integrates the influence of the puppet tradition of this Central European country and its recovery by Expressionism.

This paper presents a review of the film *Krýsar* in which the aforementioned characteristics are taken into account to establish a relation between the great tradition of Czech puppets and the stop motion animated production of this country.

Key Words: *Krýsar*, Jiří Barta, animation, *stop motion*, expressionism.

1. INTRODUCCIÓN

El presente artículo de investigación tiene por objeto destacar la importancia de la película *Krýsar* de Jiří Barta (1985), en la que convergen innovaciones estilísticas y técnicas de *stop motion* surgidas en la antigua República Socialista Checoslovaca¹, las vanguardias alemanas y la tradición centroeuropea de marionetas.

Si bien tanto la filmografía de Barta como su película *Krýsar* han sido analizadas previamente, estos estudios tratan su cine desde la perspectiva de la animación y aunque las miradas suelen ser desde la historia y la estética, no se abren líneas de fuga, como por ejemplo realiza Gérard Imbert. Nuestro objetivo con el presente trabajo es realizar un análisis de *Krýsar* desde un punto de vista poliédrico, estableciendo esta película como representante de una cultura y un contexto, fruto de la confluencia de disciplinas transversales. Partiendo de lecturas de Giannalberto Bendazzi, Jiří Kubicek o Maureen Furniss, y utilizando de hilo conductor la entrevista realizada a Jiří Barta, estudiaremos el vínculo de su película con la tradición popular de las marionetas de Europa Central, así como su deuda con el arte europeo de entreguerras, concretamente con el cine expresionista alemán.

La estructura del presente texto se divide en tres partes. Para la primera parte, se trazará una introducción a la figura y obra de Jiří Barta. En la segunda parte, se hará referencia a las características conceptuales del film, relacionando la animación *stop motion* en *Krýsar* con su precedente, el teatro de marionetas; igualmente, se analizará la influencia de las vanguardias expresionistas en el cine de animación. Asimismo, se destacará la capacidad de Barta para asumir conceptos clave del pasado cultural, formal y conceptualmente. Situar *Krýsar* dentro del contexto social e histórico en que fue realizada será clave para comprender estas cuestiones.

Finalmente, la tercera y última parte la dedicaremos al análisis plástico y metodológico de la película.

2. EL ECLECTICISMO DE JIŘÍ BARTA: SU OBRA ANTES Y DESPUÉS DE KRÝSAR.

Jiří Barta es un cineasta checo de animación *stop motion* con una sólida trayectoria, actualmente en activo. En 1975, tras finalizar sus estudios en la Academia de Artes, Arquitectura y Diseño de Praga, su universidad cierra un contrato de colaboración con Krátký Film Praha. Esto permitió a los estudiantes del Taller de Gráfica de Cine y Televisión realizar sus proyectos en el estudio de Trnka, estableciendo un puente entre la facultad y un estudio profesional (Kubicek, 2014). Una experiencia que, unida a su trabajo en teatros de marionetas, permitió a Barta -según sus propias palabras, cedidas para este artículo- focalizar sus destrezas artísticas en la animación *stop motion*.

Barta trabaja con géneros entre la fantasía y el horror, y bebe de las mismas fuentes que sus antecesores (Jiří Trnka o Hermína Týřlová, por ejemplo) y de su trabajo, poseyendo una filmografía menos extensa que ellos, en cuanto a número de producciones realizadas. Pertenece a la segunda generación de cineastas checos especializados en animación *stop motion*, una técnica animada que proviene del *paso de manivela*, o *stopping motion* y que consiste en realizar una sustitución en el plano y reiniciar la cámara de cine. El *stop motion* combina la tradición del manejo de marionetas con el mundo de la animación, relativamente moderno (Purves, 2011).

La tradición de marionetas logró que el *stop motion* checo fuera muy prolífico, presentando una amplia filmografía durante cuarenta años, que comenzó en la década de los cuarenta. Hermína Týřlová, pionera del *stop motion* checo, inicia su cine con la marioneta de una hormiga, Ferda, personaje popular checo creado por Ondřej Sekora. Con *La hormiga Ferda* (*Ferda Mravenec*, Hermína Týřlová, 1944), el cine de animación *stop motion* checo se asienta tras la Segunda Guerra Mundial, dándose a conocer en Europa en 1946, tras ser premiada en Cannes. La producción de cine animado checo aumentará, ya que la liberación de Checoslovaquia permite a sus realizadores crear proyectos apoyados por el Estado. En la ciudad de Zlín trabaja la pionera Týřlová. También allí realiza películas *stop motion* el cineasta Karel Zeman², mientras que, en Praga, el también pionero Jiří Trnka³ anima las primeras marionetas

para el largometraje *Antiguas leyendas checas (Staré povesti české, Jiří Trnka, 1953)*. El florecimiento de la animación a finales de los cincuenta se debe a pioneros que enriquecen la técnica y el género expresando ideas personales, ya sea algo corto y frívolo, una sátira mordaz, una historia entretenida, una reflexión seria o un trabajo de investigación social (Jan Pos, 1993: 30). La década de los años 60 es también un período muy fructífero, realizándose en Zlín y Praga películas basadas en obras literarias como *Ricitos de Oro (Zatovláška, Hermína Týrlová y Jan Dudešek, 1955)*. En las décadas de los setenta y ochenta emerge una generación nueva y talentosa que rompe con la tradición de los pioneros Týrlová, Zema y Trnka; entre sus creadores, destacan Jan Švankmajer⁴ o Jiří Barta.

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 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. La animación es fluida y el estilo que trabaja el director nos remite directamente a Týrlová. 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 haciendo. 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. Todo se construye igual, los planos de los edificios se van creando sobre una idea predefinida que nos lleva a interiores que contienen lo mismo y, por lo tanto, en los que sus habitantes interactúan con la vivienda de la misma manera.

El trabajo de Barta abre una nueva era con *El Mundo Perdido de los Guantes (Zaniklý svět rukavic, Jiří Barta, 1982)*; en esta película, los creadores checos encuentran nueva inspiración, como enfoques inéditos para las figuras tridimensionales (Bendazzi, 2016). Conformada por segmentos animados combinados con partes rodadas en acción real, cada parte homenajea a diversos géneros cinematográficos que narran nuestra civilización. Las historias realizan un

recorrido por el mundo del cine, con homenajes al cine negro o al bélico, así como dedicatorias directas a Luis Buñuel⁵ o Federico Fellini⁶. Los intérpretes son sustituidos por guantes animados guardando la lógica de su papel. Si el protagonista es una mujer de la burguesía del s. XIX, su papel será representado por el guante típico que portaba; si es un militar, lo interpretará un guante de este tipo. El film está muy cuidado visualmente, y en cada homenaje al cine se sigue el estilo visual, narrativo y sonoro al que hace referencia.

La balada de la madera verde (Balada o zeleném dřevu, Jiří Barta, 1984) nos habla del paso del invierno a la primavera, tema anteriormente visto en las obras de Jiří Trnka. El film describe el funeral de un cuervo, símbolo en la cultura checa de la llegada del invierno. La idea de esta película proviene de unos ensayos animados anteriores de František Vlácil⁷, quien, al ver unos troncos realizados por Lenka Kerelová⁸, quiso hacer una película con ellos. El proyecto quedó truncado y Barta lo retomó, adaptándolo a un guion propio, realizando una película animada con métodos experimentales (Kubíček, 2018).

Estas películas son la antesala de *El flautista de Hamelín (Kryšar, Jiří Barta, 1985)* donde Barta retoma la clásica leyenda alemana documentada por los hermanos Grimm acerca de la desgracia de la ciudad de Hamelín, invadida por ratas. Fue un reto realizar una película de autor de gran envergadura, reuniendo un equipo de ebanistas, animadores, escultores y pintores. Su proceso creativo duró dos años, desde el permiso para adaptar la novela de Viktor Dyk, hasta la creación del storyboard, el diseño de personajes y sets por parte de Barta (J. Barta, comunicación personal, 7 de julio de 2021).

En el año 1987, Barta comienza a trabajar en su proyecto *Golem (Jiří Barta, 1987)*, del que por el momento solo conocemos un primer cortometraje. Es un proyecto muy ambicioso que busca convertirse en largometraje, aunque actualmente está inacabado. Un año después de iniciar el *Golem* realiza la película *Poslední lup (El último robo, Jiří Barta, 1988)*, experimentando con la acción real.

A través de la obra de Barta se nos muestra la cultura checa como en *El Club de los descartados (Klub odložených, Jiří Barta, 1989)*, donde maniqués animados relatan la caída del comunismo. El argumento

cuenta cómo una familia supuestamente comunista es “descartada” por una nueva que participa de la realidad actual. El uso del maniquí nos lleva a su importancia como objeto para los checos, formando parte de la iconografía de una generación que lo propone como protagonista, tanto en teatro como en literatura —de la mano de Vítězslav Nezval— o en fotografía —a través de la obra de Jindřich Štyrský—. Esta película se estrena justamente antes de la Revolución de Terciopelo. Edgar Dutka, guionista de la película *Klub odlozených* (*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 (Edgar Dutka, 2014).

En el año 1991, la reforma económica del país provoca una gran privatización que afecta al cine. La filmografía de Barta se estanca, ya que el grueso de su producción son cortometrajes y su demanda baja, reclamándose largometrajes:

Hubo un tiempo en el que en la actual Chequia había una ley donde antes de cada proyección de un largometraje en el cine, había que proyectar un cortometraje. Esto hacía que los trabajos pudiesen llegar a mucha más gente, debido a su proyección en salas de 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 (J. Kubíček, comunicación personal, 2018).

Barta vuelve a la realización de animación *stop motion* con *Aventuras en el ático* (*Na pude aneb Kdo má dneska narozeniny?*, Jiří Barta, 2009), que narra las aventuras de unos juguetes, recuperando las películas mágicas de los pioneros de marionetas vivientes como Trnka o Týrlová. Para producirla, experimentó nuevamente con la animación, combinando objetos animados, personajes de plastilina, muñecos de tela y secuencias de acción real, como hizo en *Krýsar*. En 2013, realiza *Yuki Onna* (Jiří Barta, 2013), película con una técnica animada híbrida en la que integra acción real con animación *stop motion*, esta

vez añadiendo técnicas digitales.

3. IDEA Y CONCEPTO EN KRÝSAR. CONTEXTO INTELECTUAL, SOCIAL E HISTÓRICO DEL FILM.

Krýsar fue una coproducción entre la República Democrática Alemana (RDA) y Checoslovaquia. Con una duración de 53 minutos, este mediometraje alterna la animación *stop motion* con muñecos animados y rodaje en acción real. Se convierte en la producción más ambiciosa de los estudios Trnka de Praga desde *El sueño de una noche de verano* de Jiří Trnka (*Sen noci svatojánské*, 1959). Tras ganar once premios internacionales⁹, devolvió al cine de marionetas checo al centro de la atención mundial (Pos, 1994).

El trabajo de Barta debe leerse dentro de un contexto histórico y social checo muy cambiante. La primera película que realiza abarca la década de los setenta, donde se sufrió mayor censura, para vivir el fin del Comunismo en 1989 y posteriormente asistir al fin de Checoslovaquia, cuando los checos se independizan de Eslovaquia, fundando la República Checa en el año 1993. La finalización del proyecto de *Krýsar* coincide con los diez años de la firma en Praga de la Carta 77¹⁰, período en el que la censura no es tan fuerte y pueden realizarse obras con más libertad, aun teniendo que pasar por la revisión de la misma. La ciudadanía empieza a manifestarse, el régimen alcanza su declive en los ochenta y en noviembre de 1989 tiene lugar en Praga la Revolución del Terciopelo, con la que quiere darse fin a un régimen totalitario. Barta hablará precisamente en *Krýsar* del fin de un totalitarismo: un personaje externo soluciona el problema de una plaga y libera al pueblo del yugo de su gobernante.

Aparte del subyacente mensaje político, el film *Krýsar* posee múltiples elementos que nos hablan de la tradición cultural de su país y de Europa. Es el caso de personajes y escenarios que remiten a la remiten al folclore europeo de las narraciones populares y de su representación, recreación o difusión a través de los juglares o del teatro callejero y ambulante, incluido el de títeres.

Al preguntarle al propio Barta en la entrevista realizada para llevar a cabo este artículo, sobre el origen

de este proyecto, nos explica que la primera razón vino inspirada por “a Czech great emotional song about Kryšar interpreted by Czech singer Valdemar Matuska.”¹¹ Este, a su vez, recogerá el trabajo tradicional de poetas y cantantes que transmitían las narraciones y leyendas de su cultura. Barta tiene presente esta recuperación del pasado cultural mediante el arte y la literatura de transmisión oral. Así, toma como referencias la clásica leyenda alemana documentada por los hermanos Jacob y Wilhelm Grimm (*Der Rattenfänger von Hameln*, 1816), y el el poema de Robert Browning (*The Pied Piper of Hamelin*, 1842). También nos explica que la historia sobre *Kryšar* ha sido profusamente adaptada en literatura, teatro o cine. En el caso checo, se conoce por la novela de Viktor Dyk (1915), que transforma la cruel leyenda alemana en una historia de amor entre *Kryšar* y Agnes. Barta se centró en un estado de ánimo oscuro de la ciudad de Hamelin, una perspectiva retorcida y un marcado contraste entre las ratas salvajes y los personajes de madera. Como contrapunto, había pequeñas “islas de amor y paz” personificadas en la niña Agnes y el pescador (J. Barta, comunicación personal, 7 de julio de 2021).

Al tratarse de una libre interpretación del cuento *El flautista de Hamelin* a través de la citada canción de Valdemar Matuska y de la novela de Viktor Dyk —los subtítulos de la película son “El flautista” y “El cazador de ratas”—, sus reminiscencias aparecen desde el principio: además de figurar en las monedas el nombre de “Hammeln”, los ratones son omnipresentes. Incluso los planos cenitales de



Figura 1. Hermann Warm, Walter Reimann y Walter Röhrig, 1919. Diseño para escenario de *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1919).

la villa muestran a los personajes humanos en miniatura, pareciendo también diminutos animales. Los roedores serán los verdaderos protagonistas, adueñándose de la ciudad durante la noche. Incluso aparecen representados en escudos de la ciudad. Su presencia diurna se acentúa, provocando episodios de anarquía en la vida de los habitantes. Es entonces cuando aparece la figura del flautista, llegando misteriosamente a la ciudad para llevarse a los animales hipnotizándoles con su instrumento.

Además de las referencias citadas, también puede nombrarse la costumbre originaria de los titiriteros de escoger argumentos pertenecientes a la tradición cultural o al imaginario popular. En la mayoría de estas narraciones destaca un mensaje moral, siendo los personajes representaciones arquetípicas de valores. En el caso de *Kryšar*, esta descripción literaria queda personificada en las marionetas. Los habitantes del pueblo encarnan pasiones como codicia, brutalidad y lujuria: gobernantes corruptos, mercaderes y prostitución. Las pasiones que encarnan han retorcido sus facciones. Barta eximirá de tal deformación a los personajes inocentes (Ferri, 2015). Para esa idea de fábula moral utilizó un canon medieval, no persiguiendo la representación humana perfecta sino la belleza interior (J. Barta, comunicación personal, 7 de julio de 2021). Es precisamente esa alma corrompida y exteriorizada de los personajes la que hará funcionar la ciudad. Como en *Metrópolis* de Fritz Lang (1927), se trata de un espacio industrializado cuyos habitantes son piezas de su engranaje, trabajando para la maquinaria del Estado. Frente a



Figura 2. Jiří Barta, 1986. Fotograma de *Kryšar*.

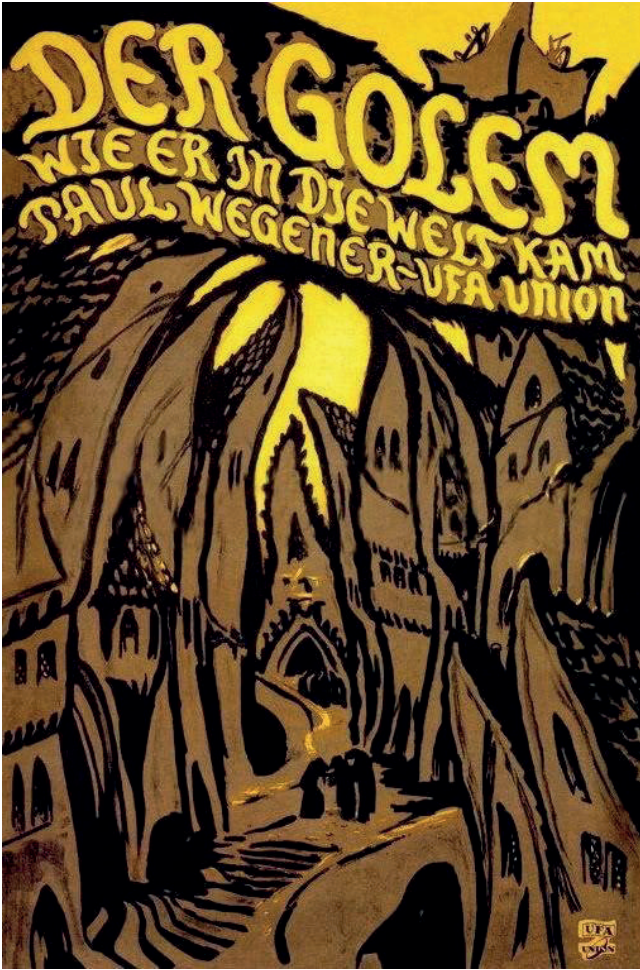


Figura 3. Hans Poelzig y Marlene Poelzig, 1920. Cartel para *Der Golem*.



Figura 4. Jiří Barta, 1986. Fotograma de *Krýsar*.

ellos, los seres íntegros muestran una aparente debilidad, si bien la moraleja se encarga de castigar las malas acciones de los otros. Ese “telón de fondo” de la ciudad es una “Babilonia” de trabajo, dinero y banquetes, donde el sentimiento y el amor han desaparecido. Ese libertinaje generará el suspense, pues los personajes carecen de historias interesantes o diálogos. El espacio, la desproporción y el montaje se utilizarán dramáticamente (Pos, 1994).

4. ESTÉTICA Y TÉCNICA COMO INNOVACIÓN: CONVERGENCIA DE TRADICIÓN E INNOVACIÓN.

El trabajo de Barta—según sus propios comentarios—se mantiene fiel a los procesos creativos de sus antecesores, defendiendo el proceso manual como una “peculiaridad” positiva en la era digital. Además, nos afirma que el *stop motion* está experimentando un interesante desarrollo por las nuevas tecnologías, en el uso de marionetas, movimientos de cámara o animación completa de personajes (J. Barta, comunicación personal, 7 de julio de 2021).

Para Barta, hay una diferencia evidente entre el cine convencional y el de animación. Mientras en el primero “existen diálogos y acción real”, el segundo destaca por sus elementos artísticos. Lo denomina como “poesía en movimiento” al constituirse de metáforas o sentidos ocultos. En el caso de este cineasta y de otros checos, dicho lenguaje les permitió expresarse simbólicamente, reaccionando ante la realidad política, exteriorizando sus sentimientos e incluso satirizando el contexto, evitando la censura. Esta consideraba ingenuamente que su trabajo se encontraba destinado al público infantil, lo que les permitía una “relativa libertad” (Ordóñez, 2014).

La estética de Barta es muy cambiante, adaptándose visualmente a las historias que cuenta. Existen tantos “Bartas” como películas, no pudiéndose definir un film como suyo pues siempre está creando diferentes atmósferas y experimentando nuevas formas artísticas. Según palabras del propio autor, el contenido y la estética visual deben estar equilibrados, de ahí que varíe tanto su estilo visual. Éste debe adaptarse al tipo de historia escogida (J. Barta, comunicación personal, 7 de julio de 2021). Barta indica que fueron las formas visuales del espíritu alemán, el canon medieval y el diseño expresivo las



Figura 5. Friedrich Wilhelm Murnau, 1926. Fotograma de *Faust*.



Figura 6. Walt Disney, 1940. Fotograma de *Fantasy*.

que motivaron el proyecto, tomando referencias estéticas lejanas temporalmente y reunidas en las vanguardias artísticas de entreguerras. Estas revisarán las artes y artesanías del pasado desde una plástica contemporánea. En este sentido, el arte flamenco medieval sería recuperado por el Expresionismo y el Postexpresionismo (*Nach-expressionismus*). Se subraya el detallismo, lo miniaturesco y la forma de narrar la realidad como se siente o imagina, también característica del Cubismo. Junto a éste, Barta nos transmite también su admiración por el expresionismo indicando su fuerza como estilo visual (J. Barta, comunicación personal, 7 de julio de 2021). Barta crea un “mejunje estilístico” mezcla de arte medieval y escuela flamenca en consonancia con los “ismos”, resultando imprescindible el Expresionismo y, en concreto, su vertiente cinematográfica (Bendazzi, 2003). En ella, estos elementos confluyen generando una estética única e inquietante. Las imágenes del expresionismo cinematográfico alemán no pretenden una recreación realista sino una interpretación personal, no captada de fuera hacia dentro sino de dentro afuera. La psicología o los estados de ánimo se expresan en un uso personal de temas, trazo o color. Esa expresividad única queda plasmada también en decorados, personajes e interpretaciones, evidenciando su irrealidad. Los intérpretes acaban convirtiéndose en elementos plásticos, caracterizados con un aspecto grotesco equiparable a las gárgolas, esculturas o criaturas dotadas de vida por científicos —incluyendo autómatas y títeres, lo que influyó en la animación checa de marionetas.

En *Krýsar* existe una clara influencia de creadores de este primer cine alemán, como Robert Wiene —*El Gabinete del Doctor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1920)—, Paul Wegener —*El Golem*

(*Der Golem, wie er in die Welt kam*, 1920)—, F. W. Murnau —*Fausto* (*Faust – Eine deutsche Volkssage*, 1926)— o Fritz Lang —*Metrópolis* (*Metropolis*, 1927), mostrándose mundos de tiempos remotos y fabulados (figs. 1-4). La idea de pueblo medieval se recrea de forma expresionista en edificios estilizados, retorcidos y de trazos y líneas de gran fuerza (figs. 3-4). También se juega con la perspectiva —calles y personajes en representación forzada e imposible— como en *Raskolnikov* (Robert Wiene, 1923) o *Das Wachsfigurenkabinett* (Paul Leni, 1924), que aluden a la deformación del entorno para simbolizar la distorsión interior. Los títeres de madera de los burgueses en *Krýsar* serán estilizados expresando símbolos como la avaricia o la crueldad (Pos, 1994). El expresionismo y, concretamente, el expresionismo alemán, beberá en gran medida del arte gótico, lo que le llevará a una manera muy concreta de interpretar sus formas visuales, llegando al aspecto final que aquí detallamos.

El cine de animación proporcionará un espacio intermedio de desarrollo entre la práctica artística y el cine para la vanguardia europea. Pintura y celuloide se unen en un cine animado realizado principalmente por creadores alemanes, encontrando su continuidad en el desarrollo del lenguaje fílmico posterior¹². Aunque la animación americana —encabezada por Walt Disney— heredará conceptos del cine y el arte europeos, no será un caso inherente solo a la animación¹³. Lotte Reiniger¹⁴ producirá junto a Wegener la adaptación fílmica del flautista de Hamelin con *Der Rattenfänger von Hameln* (1918), constituyendo una referencia temática directa del cine expresionista en *Krýsar* (Figs. 7-8).

El uso de ratas reales causa impresión en el especta-



Figura 7 (izda). Paul Wegener,1918.Fotograma de *Der Rattenfänger von Hameln*.
Figura 8 (dcha). Jiří Barta,1986. Fotograma de *Krýsar*.

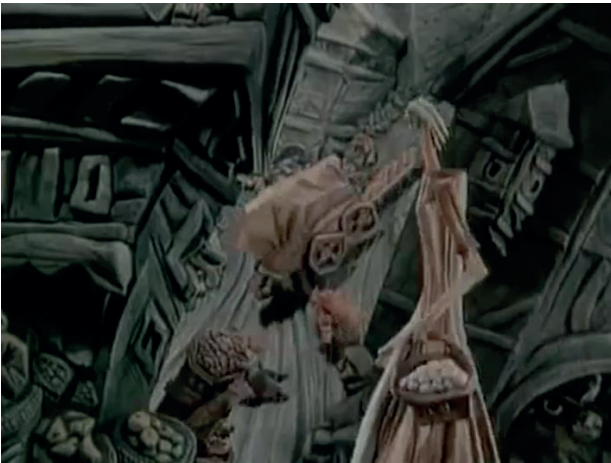


Figura 9 (izda) . Jiří Barta,1986. Fotograma de *Krýsar*.
Figura 10 (dcha) . Anónimo, sin fecha. Fotografía realizada por Iria Cabrera en el Museo de la Marioneta de Pilsen (Chequia).

dor debido a su textura y tamaño. Descubrimos así otro rasgo distintivo de este animador al combinar dos mundos: el real y el animado (Ferri, 2015). Esa idea de fábula moral, según nos cuenta el propio Barta, es lo que le hizo utilizar un canon medieval, no persiguiendo la representación perfecta del ser humano sino la belleza de su interior o del alma.

A lo largo de la película, existe una fuerte presencia de la bidimensionalidad insertada en una supuesta profundidad tridimensional, conseguida con la técnica *stop motion* propiamente checa *Poloplastická loutka*¹⁵, traducida como “técnica de relieve” o “semiplástica”. Su realización se lleva a cabo desde un punto de vista cenital donde algunas partes de los personajes son totalmente planas y otras volumétricas¹⁶. *Poloplastická loutka* se combina en *Krýsar* con el *stop motion* tridimensional, dando más profundidad a los planos, volumen o mayor libertad para la ilumi-

nación. Ello es reseñable en partes donde la calle y los personajes se sitúan en planos diferentes (Fig. 9).

Barta utiliza madera para tallar muñecos animados, con un estilo muy personal de corte estilizado. Rompe con la influencia el teatro barroco y la estética clásica, donde a las marionetas se les añadía pelo y se tallaban con realismo y pulcritud convirtiéndose en icónicas (Fig. 10). Para realizar una marioneta en los teatros tradicionales, primeramente, los artesanos ebanistas tallaban la madera; después, el pintor se encargaba de los detalles; en tercer lugar, el departamento de vestuario caracterizaba los muñecos y, finalmente, la marioneta llegaba al titiritero. Este sistema artesanal se traslada a las primeras producciones *stop motion* checas, manteniéndose actualmente. En *Krýsar* inducimos un trabajo de taller muy similar al de estos gremios de artesanos.

La “poesía en movimiento” en *Krýsar* de Jiří Barta (1985): El cine de animación *stop motion* checo como...

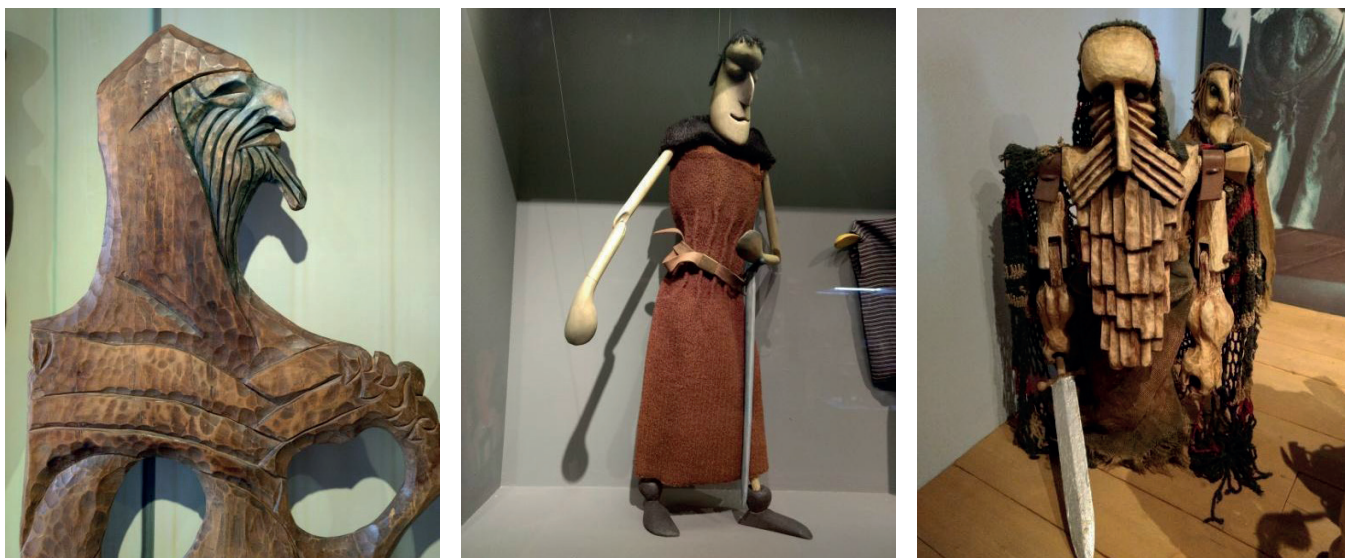


Figura 11 (izda). Jiří Trnka, sin fecha. Fotografía realizada por Iria Cabrera en el Museo de la Marioneta de Pilsen (Chequia).
 Figura 12 (centro). Anónimo, s. XIX. Fotografía realizada por Iria Cabrera en el Museo de la Marioneta de Pilsen (Chequia).
 Figura 13 (dcha). L. Dvorak, 1974. Marioneta creada para la obra *Jan Žižka en el castillo Rabi* (*Jan Žižka u Hradu Rábi*). Fotografía realizada por Iria Cabrera en el Museo de la Marioneta de Pilsen (Chequia).

Según nos indica el propio director, su estilo posmoderno le permitió mayor libertad creativa. Sus tallas remiten a figuras como las del Museo de Marionetas de Pilsen, muestras de la presencia de la vanguardia en el oficio titiritero (Fig. 11). Este cambio estilístico surge con el trabajo de diseño y talla de Joseph Skupa. Se continúa de la mano de Jiří Trnka con sus personajes (Fig. 12) y se encuentra presente en los teatros de la década de los años setenta del pasado siglo, cuyos diseños desdibujan el realismo presente hasta cuarenta años antes (Fig. 13).

Este diseño de personajes está latente en *Krýsar*, donde Barta recupera la visión innovadora iniciada por Trnka, simplificando los rasgos y combinándolo con un acabado en madera que deja ver los rastros de la gubia, evitando un acabado suavizado, como en las tallas más primitivas. Esto nos remite al cubismo y al expresionismo de autores como Pablo Picasso¹⁷, Albert Müller¹⁸, Herman Scherer¹⁹ o Ernst Ludwig Kirchner²⁰. Lo rudimentario y tosco alude a la síntesis del primitivismo tribal de estas vanguardias.

La representación de los personajes es también claramente expresiva. Aunque en ocasiones se intercalan elementos de la realidad —los primeros planos de los ratones muestran que son reales, se incluyen determinadas piezas como collares en el atrezzo— (Figs. 14-15), la mayoría se crean para el film. Los rostros equivalen a máscaras que pueden modificarse según el ánimo de los personajes. En sus accio-

nes se desprende violencia, por nimias que sean o en su más alto grado —llegando incluso a herir o a matar—. Sus diálogos son onomatopéyicos, y con cada frase saltan de la boca elementos circulares que recuerdan a monedas. Estas tendrán gran presencia como elemento simbólico a lo largo de la película.

Como la mayoría de la filmografía *stop motion* checa, es una película donde los personajes no dialogan entre ellos, apoyándose en un narrador para contar la historia, así como en música y sonidos. La relación con el cine mudo está en el lenguaje ininteligible de los personajes, siendo doblemente meritorio al transmitir el mensaje por la capacidad expresiva de las imágenes.

La banda sonora de Michael Kocáb resulta inquietante, predominando violín, violonchelo, contrabajo, oboe y flauta dulce —*leitmotiv* del flautista—. Además de instrumentos clásicos, se incorporan sintetizadores y música electrónica. Junto con la parte musical, se añade la parte sonora de ruidos, utilizando un coro, las propias voces de los habitantes del pueblo, los sonidos de la maquinaria que da vida a la ciudad, martillos, sierras, campanas, monedas, animales como gallinas o ratones, o latidos, generando una atmósfera opresiva.

Todo ello contribuirá al desarrollo de un montaje dinámico, describiéndose con planos generales, de detalle o de primer o primerísimo plano, además de

zooms y giros de cámara.

Respecto a la estética, podría afirmarse que adquiere un carácter oscuro, como gran parte de la filmografía animada checa, como podemos apreciar en el trabajo de Jan Švankmajer o Jan Balej. Un primer factor es la voluntad de sus creadores por mantenerse “en los márgenes”, rechazando convencionalismos, apostando por la “radicalidad” y liberando su potencial subversivo (Sintes, 2014). En segundo lugar, destaca su imaginario de fantasía²¹. En el caso de *Krýsar*, Barta reconoce una “estética oscura”, debido, en parte, a la situación de la época de la producción. A pesar de ello, el desenlace de ésta y de sus otras películas es esperanzador, pues la connotación moral transformará la oscuridad en luz (Delgado, 2014).



Figura 14 (arriba). Jiří Barta, 1986. Fotograma de *Krýsar*.
Figura 15 (abajo). Jiří Barta, 1986. Fotograma de *Krýsar*.

5. CONCLUSIONES

Krýsar hace referencia al origen de su director Jiri Barta, con un marcado estilo que referencia las tradiciones centroeuropeas que incluyen además de las marionetas, la educación en las artes plásticas y teatrales. El caso checo es excepcionalmente interesante, pues los cineastas dedicados al *stop motion* provienen de las artes plásticas, formación que plantea buscar nuevas estéticas y recursos visuales para la experimentación. Esto genera que la producción *stop motion* checa tenga un corte más artístico, apegado a la manera de hacer más artesanal. Esto será contrario a otros países con una gran industria animada, donde el cariz artístico y el hacer artesanal se diluyen. Asimismo, se produce una cosmovisión de las artes presente en cada gesto, historia o representación. Además del dominio técnico, resulta relevante el valor de las historias que equiparan las películas con obras plásticas. Como teatros clásicos de marionetas vivientes, se construye un arte en mayúsculas como modelamiento de la propia vivencia en la pantalla de cine.

La literatura recogida a partir de la tradición oral también se refleja en esta película, mostrándonos una representación simbólica del progreso como arma deshumanizadora, capaz de corromper el espíritu de unos seres demasiado civilizados, prácticos, egocéntricos y excesivamente preocupados por el enriquecimiento y el goce más primitivo. Una moraleja universal, como la que proporcionan los cuentos, las leyendas y las narraciones tradicionales.

Krýsar se nos muestra como un retablo de madera animado con influencia del cine expresionista, donde luz y color acompañan a la temática oscura y distorsionada. Un legado plástico donde el director nos ofrece su visión del popular cuento a través de una estética gótica, en que artes plásticas y teatro se funden.

NOTAS

1 Nombre dado a la actual República Checa durante la etapa comunista.

2 Karel Zeman fue un cineasta, pionero checo en el campo de los efectos especiales y la animación *stop motion* que comenzó su carrera cinematográfica en los estudios Zlín (Chequia). Una de sus películas más conocidas en el exterior, de éxito mundial y muy premiada fue *Una invención diabólica* (*Vynález zkázy*, Karel Zeman, 1958). Este largometraje cuenta con una dirección de arte espectacular, convirtiendo sus planos en los grabados que Alphonse de Neuville y Edouard Riou realizaron para Julio Verne en 1870.

3 Jiří Trnka es uno de los pioneros del *stop motion* checo. Se hizo cargo en Praga del *Studio Loutkoveho Filmu* (Estudio de películas de títeres), fundado en 1947. Sus proyectos se caracterizaron por un gran trabajo artístico y técnico inspirado en lo tradicional, convirtiéndose en un estudio pionero exclusivamente dedicado a la animación con marionetas. Realiza uno de los largometrajes más emblemáticos del *stop motion* checo: *Staré povesti české* (*Antiguas leyendas checas*, 1953). Dividido en capítulos que narran leyendas checas de tradición oral recogidas por Alois Jirásek, ofrece una mirada personal sobre ellas.

4 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. Es el director de animación *stop motion* más diferenciado de sus predecesores, siendo el trabajo formal y el uso de la metáfora los rasgos más reseñables de su obra. Entre sus películas destacan *Moznosti dialogu* (*Dimensiones del diálogo*, Jan Švankmajer, 1982), *Spiklenci Slasti* (*Los conspiradores del placer*, 1996), *Historia Naturae* (Jan Švankmajer, 1967) o *Lekce Faust* (*Fausto*, Jan Švankmajer, 1994), entre muchas otras.

5 Luis Buñuel fue un director español, autor de la obra clave del cine surrealista *Un perro andaluz* (Luis Buñuel, 1927). Tras esta película realizó títu-

los muy significativos como *La edad de Oro* (Luis Buñuel, 1930) o *Las Hurdes* (*Tierra sin pan*, Luis Buñuel, 1933), entre otros muchos títulos. Debido al estallido de la Guerra Civil española en 1936, Luis Buñuel se exilió a México, realizando allí muchas de sus películas.

6 Federico Fellini fue un cineasta y guionista italiano, considerado uno de los más importantes a nivel internacional. Entre sus películas destacan *La dolce Vita* (Federico Fellini, 1960), *Le notti di Cabiria* (*Las noches de Cabiria*, Federico Fellini, 1957) u *Otto e mezzo* (8 ½, Federico Fellini, 1963), entre otros títulos.

7 František Vlácil fue un cineasta checo, además de artista, que se formó en estudios de Arte y Estética. *Marketa Lazarová* (František Vlácil, 1967) fue su obra cumbre.

8 Lenka Kerelová es una cineasta checa y animadora que ha dirigido películas animadas como *Mientras golpeaba robots* (*Jak chlop všechny roboty pomotal*, 1988) o *Virgen Vieja* (*Stará panna*, 1971), entre otros títulos y animó en la citada película de Barta *La balada de la madera verde* (*Balada o zeleném dřevu*, Jiří Barta, 1984)

9 Entre estos premios destaca la mención especial en el Festival de Cine de San Sebastián en 1986, un premio en el Festival de Cannes, o a mejor animación en el Festival Internacional de cine de Chicago, entre otros.

10 Un documento donde se exhortaba a los gobernantes de Checoslovaquia a no violar los derechos humanos (Cornej y Pokorny, 2014).

11 “Una gran y emotiva canción checa sobre Krýsar interpretada por el cantante checo Valdemar Matuska” (trad.a.).

12 Como claros exponentes, destacar a Hans Richter —autor de importantes cortometrajes de animación como *Ritmo 21* (*Rhythm 21*, 1921) o *Fantasmas antes del desayuno* (*Ghost before breakfast*, 1927)—, Walter Ruttmann —que realizó animaciones para films como *Los Nibelungos* de Fritz Lang (*Die Nibelungen*, 1924) ilustrando el “sueño de los halcones”, premonitorio del personaje de Krimilda—, u Óskar Fischinger —que creó una

animación abstracta para ilustrar la *Tocata y Fuga* de Johann Sebastian Bach en el film *Fantasia* (Fantasia, Walt Disney, 1940) posteriormente recompuesta por el propio estudio (Roncero, 2017: 147). En esta película, el animador Vladimir Peter Tytla creó al enorme demonio Chernabog, habitante de la montaña en el episodio inspirado en la partitura de Modest Mussorgsky *Una noche en el monte pelado*, basándose en la escena de Mefisto sobre la ciudad de *Fausto* de F. W. Murnau (*Faust – eine deutsche Volkssage*, 1926) (Figs. 5-6).

13 Será el caso del “film noir”, que retoma los principios representativos del cine europeo como consecuencia directa de la inmigración en masa de creadores europeos que huyeron del fascismo.

14 Creadora surgida del ambiente de creación vanguardista alemán, sus películas de animación se inspiran en las sombras chinescas o en piezas teatrales de marionetas articuladas de la tradición oriental —*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, 1926—; aunque estos films representan un hito en el primer cine de animación con siluetas, para hablar de este tipo de trucaje hay que citar obligadamente a Segundo de Chomón (Delgado, 2012), pionero en su desarrollo con films como *Sombras chinescas* (*Les ombres chinoises*, 1908).

15 Traducida como muñeco (*loutka*) semi-plástico (*poloplastická*).

16 Este tipo de animación se efectúa sobre una superficie plana, pudiendo ser cristal, bajo el cual se coloca un fondo y focos laterales. Sobre el cristal se manejan las marionetas realizadas por piezas, como recortables. Esta manera de situar los elementos sobre una superficie horizontal con relación a su volumen, logra la impresión de un bajorrelieve animado.

17 Pablo Picasso fue un pintor y artista español creador del Cubismo, cuya obra más conocida de este período fue *Las señoritas de Avignon* (1907).

18 Albert Müller fue un pintor suizo, cuya obra se sitúa en el Expresionismo.

19 Herman Scherer fue un escultor y pintor suizo cuya obra se inscribe en el Expresionismo.

20 Ernst Ludwig Kirchner fue un pintor alemán cuya obra se sitúa en el período del Expresionismo, siendo su obra *Fränzi ante una silla tallada* (1910), una de las más conocidas.

21 Esta atmósfera se encuentra a caballo entre los cuentos de hadas, el surrealismo, lo kafkiano, los gabinetes de curiosidades, lo “onírico”, “perverso”, “obsesivo” e, incluso, “monstruoso” (Sintes, 2014: 22).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bendazzi, G. (2016). *Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style - The Three Markets*. Nueva York: CRC Press.
- Bendazzi, G. (2003). *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y medio ediciones.
- Delgado, R. (2012). *La pantalla futurista: Del "Viaje a la luna" de Georges Méliès a "El hotel eléctrico" de Segundo de Chomón*, Madrid: Cátedra.
- Dutka, Edgar. (2014). Escribir guiones es una carrera de fondo. En Miguel Vidal Ortega y Beatriz Herráiz Zornoza (coords.), *El mundo perdido de Jiří Barta* (p. 108). Valencia: Universitat Politècnica de València.
- Ferri, M. (2021). Perdido en los mundos de Jiří Barta. *Con A de animación*, núm. 5, pp. 56-66. doi: <https://doi.org/10.4995/caa.2015.3545>
- Furniss, M. (2017). *Animation: The Global History*. Reino Unido: Thames & Hudson.
- Kubicek, J. (2014). El extraordinario mundo de Jiří Barta. En Miguel Vidal Ortega y Beatriz Herráiz Zornoza (coords.), *El mundo perdido de Jiří Barta* (pp. 88-98). Valencia: Universitat Politècnica de València.
- Ordóñez, D. (2014). Jiří Barta: "El cine de animación es poesía en movimiento. *Radio Prague International*. Recuperado de (<https://espanol.radio.cz/jiri-barta-el-cine-de-animacion-es-poesia-en-movimiento-8540377>).
- Pos, J. (1993). *Czech animated film 1934-1994*. República Checa: Ministerio de Cultura de la República Checa, Krátky Film y Estudios Zlín.
- Purves, B. (2011). *Stop Motion*. Barcelona: Blume.

