

OTRANTE

ART ET LITTÉRATURE FANTASTIQUES

Effigies fantastiques d'Europe centrale



n° 52
2022
automne

ÉDITIONS
KIMÉ

ENTRE PULSIONS ET RÉPULSIONS :

LES EFFIGIES FANTASTIQUES

DE JAN ŠVANKMAJER

« Vous devez fermer les yeux sinon vous ne verrez rien », lance la petite fille au début du prologue d'*Alice (Něco z Alenky)*, le premier long métrage de Jan Švankmajer (1988) qui lui apporte une certaine renommée mondiale après bien des années d'expérimentations à travers nombre de courts-métrages aussi singuliers que remarquables. Au vu du parcours du cinéaste, cette injonction paradoxale a souvent été commentée : renvoie-t-elle à une fable politique (il faut fermer les yeux pour ne pas être victime de la propagande étatique), est-ce une nouvelle invitation à une pratique surréaliste (mouvement artistique auquel Švankmajer est affilié depuis le début de sa carrière), ou est-ce encore une ode à une autre forme d'appréhension cinématographique, qui ne se contenterait pas de la perception audiovisuelle mais ferait appel à un mode tactile (la question haptique étant au centre de l'esthétique de l'artiste) ? Toutes ces hypothèses ont leur pertinence. Il faudrait peut-être y ajouter une autre lecture : pour comprendre le monde, il faut le considérer au-delà de nos habitudes de regard, au-delà des perceptions habituelles, au-delà de notre conscience quotidienne du vivant. *Alice*, comme tous les films de Švankmajer, développe une poétique fantastique qui trouve son étrange puissance dans l'évocation de la mort, non pas comme seuil menaçant ou indépassable, mais comme partie intégrante du vécu, habituellement refoulé. L'ambition de cet article, en s'arrêtant sur quelques œuvres emblématiques de la carrière de l'artiste, est de décrire au mieux cette prégnance de la mort, au-delà des habituelles lectures surréalistes et politiques de l'œuvre de Švankmajer (même si celles-ci ne peuvent être

bien entendu ignorées), au profit d'une tentative de compréhension de la conception particulière des effigies si présentes dans son travail créatif.

La renommée de Švankmajer en tant que cinéaste d'animation n'est plus à faire depuis longtemps. Miloš Forman présentait son compatriote sous une formule clinquante : Buñuel + Disney = Švankmajer. Robert Benayoun la corrigea sans doute plus valablement : Henson + Borowczyk = Švankmajer¹, disant par ailleurs à quel point cette œuvre tellurique et mouvante n'est réductible à aucune catégorie. Švankmajer ne se définit d'ailleurs pas en tant que cinéaste d'animation, mais simplement comme membre du groupe surréaliste pragois (fondé en 1934, l'année même de sa naissance), auquel il adhère en 1970. Après des études artistiques (beaux-arts) et dramatiques (section marionnettes), une première vie professionnelle de marionnettiste dans divers théâtres tchèques (dont le fameux *Laterna Magika*) et une rencontre déterminante avec l'artiste plasticienne Eva Dvořáková² qu'il épousera en 1960, Švankmajer multiplie les pratiques artistiques : peintures, gravures, sculptures, collages, et cinéma, dès 1964³, un moyen d'expression comme un autre, ou presque. Il réalisera plus d'une trentaine de films, dont sept longs métrages, tout en demeurant fidèle au surréalisme sarcastique tchèque, représenté par des auteurs comme Vratislav Effenberger et Karel Hynek (qu'il distingue du surréalisme lyrique de Breton, Éluard ou Zbyněk Havlíček⁴).

Comme l'écrit Jodoin-Keaton⁵, Švankmajer a traversé de nombreux régimes politiques : la démocratie d'avant-guerre, l'occupation nazie, la démocratie d'après-guerre, le stalinisme des années 1950, le bref libéralisme du Printemps de Prague en 1968, la période de répression brejnévienne et le capitalisme suivant la « Révolution de velours » de 1989. Si l'on peut lire dans nombre de ses films des métaphores de la claustration, de l'oppression, de l'autoritarisme et de l'autodestruction, Švankmajer évite toute référence directe au contexte politique et privilégie une approche à la fois chimérique, baroque, absurde, sardonique et freudienne du réel,

¹ Robert BENAYOUN, « Jan Švankmajer et ses paliers (Alice) », *Positif*, décembre 1989, n° 346, p. 46.

² Voir Pascal VIMENET, Ed., *Švankmajer, E & J : Bouche à bouche*, Montreuil : Éditions de l'Œil, 2002.

³ Xavier KAWA-TOPOR et Philippe MOINS, *Stop Motion, un autre cinéma d'animation*, Paris : Capricci, 2020, p. 228.

⁴ Petr KRÁL, « Questions à Jan Švankmajer », *Positif*, novembre 1985, n° 297, p. 41.

⁵ Charles JODOIN-KEATON, *Jan Švankmajer. Un surréalisme animé*, Pertuis : Rouge Profond, 2011, p. 14.

pensant le surréalisme moins comme un style ou une école que comme une manière d'explorer le monde, et sa propre personnalité moins comme un artiste que comme un créateur, voire un simple outil (il dit se contenter de recevoir et transmettre ses émotions à partir de ses doigts⁶). C'est dans ce contexte, jugé particulièrement fécond⁷ (héritage d'une longue tradition de la marionnette, reconnaissance internationale du cinéma d'animation tchèque à travers la personnalité influente de Jiří Trnka, liens étroits avec un collectif surréaliste très implanté, situation politique instable et oppressante) que l'univers grotesque, virulent et insolite de Švankmajer peut se développer autour d'objets, d'effigies et de marionnettes tendus comme un «miroir déformant à l'homme mécanisé pour qu'il retrouve contact avec les forces plus enfantines, et non moins obscures, de son inconscient», comme l'écrit Marie Martin⁸. L'humain est ici un pantin organique, largement traversé de pulsions et d'injonctions qui le dépassent, souvent même incapable d'exprimer correctement son ressenti comme ses aspirations (d'où le caractère presque toujours mutique des marionnettes présentes à l'écran⁹). Chaque objet ne garde pas moins en lui une histoire enfouie, qu'il faut savoir entendre, une poétique de la matérialité qui conjoint à la fois le passé et le présent, l'inerte et le mouvement, le réifié et l'organique et qui donne une dimension double et fantastique à la réalité grâce à une esthétique animée qui inscrit la mort au sein de sa démarche.

UN CABINET DE CURIOSITÉS

Tout au long de son parcours, Švankmajer a accumulé une série d'objets insolites, dont certains se retrouveront à l'écran, pour constituer son propre cabinet de curiosités¹⁰. Le cinéaste a souvent déclaré ne pas faire

⁶ Jan ŠVANKMAJER, «I Am a Tool», *Sight and Sound*, octobre 2001, vol. 11, n° 10, p. 28.

⁷ Voir Polona PETEK, «The Death and Rebirth of Surrealism in Bohemia: Local Inflections and Cosmopolitan Aspirations in the Cinema of Jan Švankmajer», *Journal of Contemporary European Studies*, avril 2009, vol. 17, n° 1, pp. 75-89.

⁸ Marie MARTIN, «Mécaniques du rêve: les marionnettes chez Charley Bowers et Jan Švankmajer», in Laurence SCHIFANO, Ed., *La Vie filmique des marionnettes*, Nanterre: Presses Universitaires de Paris Nanterre, 2008, pp. 254-255.

⁹ Voir Laurence TUOT, «Les langues silencieuses de Jan Švankmajer», *Études théâtrales*, n° 60-61, 2014, pp. 172-177.

¹⁰ À l'heure de l'écriture de ces lignes, Švankmajer vient de terminer un long-métrage documentaire consacré à sa collection, intitulé *Kunstkamera* (2022), et qui pourrait constituer son film testament.

de différence entre les activités de création et de collection, quoiqu'il faille à son sens d'abord être collectionneur pour devenir cinéaste¹¹. Peut-être les deux gestes sont-ils portés par une même obsession pour les secrets des êtres et des objets, une même rêverie pour la confusion du mort et du vivant, une même fascination pour la matière inerte soudain animée ou la matière mouvante soudain pétrifiée. Les deux pratiques semblent bien portées par une même « pulsion d'imagination »¹². Surtout, le cinéma d'animation tel que le pratique Švankmajer fonctionne à la manière d'un cabinet de curiosités, par accumulation, déplacement, reconfiguration, et confrontation hétéroclite. L'auteur développe une esthétique hybride, l'image par image étant mêlée à des prises de vues documentaires ou des scènes d'un théâtre à la cruauté ubuesque (avec une prédilection pour le masque et la marionnette), explorant, de manière obsessionnelle, la destruction, la désagrégation et la décomposition, mais aussi la reconstruction, l'agglomération et la reformulation des éléments les plus divers qu'il glisse sous l'objectif de sa caméra. Cette pratique est le sujet même de *Jabberwocky* (*Žvahlav aneb šatičky slaměného Huberta*, 1971), composé sous l'influence de Lewis Carroll, qui invite à la découverte d'une chambre d'enfant remplie de jouets qui s'animent, et se *désaniment* avec une certaine férocité (des blocs de bois forment un paysage avant d'être dispersés violemment, des petites poupées se redressent avant d'être démembrées puis passées au hachoir, une armée de petits soldats se met en marche pour se faire écraser, etc.). Il faut rappeler que la carrière cinématographique de Jan Švankmajer fut un moment brisée par l'oppression soviétique. Entre 1973 et 1980, malgré plusieurs prix internationaux remportés, les censeurs de l'État, se méfiant d'une œuvre à laquelle une signification claire et nette est impossible à attribuer, feront bannir le cinéaste des studios sous le motif d'un inacceptable pessimisme et d'un douteux individualisme par trop présent dans son travail¹³. L'artiste se concentrera sur la peinture et le théâtre de marionnettes. Son retour au cinéma d'animation sera inévitablement marqué par cette brimade. *Les Possibilités du dialogue* (*Možnosti dialogu*, 1982) évoque, entre autres

¹¹ Devin & Marsha ORGERON, « Object Lessons: An Introduction to an Interview with Jan Švankmajer that Turned into an Essay by Jan Švankmajer », *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, automne 2011, vol. 11, n° 2, p. 100.

¹² Jan ŠVANKMAJER, « Cabinets of Wonders: On Creating and Collecting », *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, automne 2011, vol. 11, n° 2, pp. 103-105.

¹³ Karl F. COHEN, *Forbidden Animation*, Jefferson: McFarland, 1997, pp. 94-95.

choses, les difficultés relatives à la liberté d'expression. Mais, surtout, cette rupture semble avoir renforcé l'obsession de la dégradation dans l'œuvre de Švankmajer : la décomposition et le pourrissement généralisé, comme une fatalité, concernent chaque objet, chaque corps et chaque image rencontrée. Le cinéma d'animation lui permet de rendre compte de cet état propagé de corruption. Animer, pour Švankmajer, c'est gangrener. Le film le plus explicite quant à cet aspect est peut-être *La Mort du stalinisme en Bohême* (*Konec stalinismu v Čechách*, 1990) dans lequel les effigies idéologiques et les icônes du régime autoritaire sont terriblement malmenées (photographies broyées, déchirées, ou grignotées de leur intérieur par un crâne vorace ; statue déchiquetée, chairs intérieures, sanglantes, écartelées pour faire surgir une nouvelle idole, triste promesse d'une histoire condamnée à la répétition¹⁴). Mais ce n'est pas à une simple critique des anciennes icônes d'une idéologie politique obsolète, comme on l'a trop souvent écrit, que s'adonne Švankmajer mais bien à la dénonciation de la mort prétendue de ces idoles, et par extension, à la crise de la représentation de l'image funéraire lorsqu'elle se voit chargée de figurer la disparition. Ce constat rejoint celui de Vladimir Jankélévitch :

Pour nous cacher à nous-mêmes l'escroquerie de la mort, nous nous plaisons à embellir le visage cadavérique et à lui rendre un culte : l'amour des momies, le fétichisme du masque mortuaire sont des formes entre bien d'autres d'une piété nécrophile où se lit clairement, face à l'ambiguïté de la mort, l'ambivalence de la phobie mortelle.¹⁵

Le propos de l'animateur pragois est bien plus universel qu'on ne le fait parfois croire. L'appartenance de Švankmajer au mouvement surréaliste et son expérience de la censure politique ont souvent donné à voir ses films comme des œuvres symboliques et complexes, qui ont pu paraître à certains commentateurs comme un défi d'interprétation. Mais ces œuvres demandent-elles à se voir décryptées de la sorte, au risque tantôt de les rendre plus hermétiques, tantôt de réduire leur mystère ? Il est peut-être préférable de se contenter de repérer une série de thèmes phobiques qui viennent scander la filmographie (caves obscures, maisons vides et désincarnées, objets tranchants, nourriture avariée, automates et poupées insolites, viandes saignantes, créatures inconnues, molleses rebutantes

¹⁴ William MORITZ, « Narrative Strategies for Resistance and Protest in Eastern European Animation », in Jayne PILLING, Ed., *A Reader in Animation*, Londres : John Libbey, 1998, pp. 38-46.

¹⁵ Vladimir JANKÉLÉVITCH, *La Mort*, Paris : Flammarion, 1977, pp. 249-250.

et mises en jeu ambivalentes de l'ordre phallique¹⁶) et d'observer, en oubliant momentanément le contexte politique et surréaliste de l'œuvre¹⁷, les figures de mort liées à l'esthétique de l'animation que Švankmajer a développée. Il s'agira, dans le cadre de cet article, d'en isoler deux: le démembrement et la corruption.

MORCEAU PAR MORCEAU

La figure du démembrement qui hante l'œuvre du cinéaste¹⁸ trouve son objet fétiche dans le squelette, filmé dans tous ses états, de façon documentaire ou fantasmagorique. Le squelette, c'est le corps en pièces détachées, à la fois si familier et si étranger, appelant autant à l'éclatement qu'au réassemblage. Cette dialectique de la dispersion et du regroupement anime puissamment un film pourtant en prises de vues réelles, *L'Ossuaire* (*Kostnice*, 1970). Il s'agit d'une déambulation dans l'église de la Toussaint, décorée de milliers d'ossements humains, située à Sedlec, en Bohême orientale¹⁹. Le cinéaste profanateur invite à l'expérience du macabre. La recherche du fantastique passe par la rencontre avec la matière des restes humains²⁰. Les os sont exposés artistiquement. L'illusion peut alors commencer: le squelette vit, par la vertu de la mort qui l'a transformé en un être d'os²¹. Une forme de parade ossuaire est au centre du film: l'étrangeté décorative du lieu semble inspirer l'auteur qui va s'efforcer, par un mon-

¹⁶ L'aliénation du corps chez Švankmajer passe aussi par une interrogation de la masculinité et la virilité. Voir Amy LAWRENCE, «Masculinity in Eastern European Animation», *Animation Journal*, automne 1994, vol. 3, n° 1, pp. 32-43.

¹⁷ Même si, on l'a dit, ceux-ci sont fondamentaux. Pour René Laloux, Švankmajer est le seul animateur tchèque qui a pu créer une œuvre inventive et audacieuse parce que, contrairement à nombre d'animateurs qui se sont laissés contrôler par les censeurs idéologiques, l'artiste a travaillé en dehors du système et malgré celui-ci. Gilles CIMENT, «Entretien avec René Laloux», *Positif*, juin 1995, n° 412, p. 90.

¹⁸ Une intuition déjà mentionnée dans Dick TOMASOVIC, *Le Corps en abîme*, Pertuis: Rouge Profond, 2006, pp. 86-88.

¹⁹ Elle fut décorée autour de 1870 par le menuisier Frantisek Rindt à partir de 70 000 squelettes humains, la plupart datant de la peste noire du XIV^e siècle. Marcel JEAN, *Le Langage des lignes*, Laval: Les 400 coups, 1995, p. 97.

²⁰ Certains des os filmés sont gravés d'inscriptions, principalement des dates, ou positionnés de façon à former des lettres. En plus d'être un support à l'écriture, ils deviennent le matériau du film.

²¹ Voir Philippe ARIÈS, *Images de l'homme devant la mort*, Paris: Éditions du Seuil, 1983, p. 93.

tage graphique, d'accroître la force visuelle des ensembles d'ossements. C'est à une activité de ré-animation que se livre le film. Le passage du gros plan au plan d'ensemble, l'alternance rapide, voire fulgurante, d'ossements de types divers, un léger mouvement le long d'un fémur, l'arrêt incertain sur la statuette d'un angelot tenant un crâne, chaque plan interroge la fabrique d'un corps. Le montage des plans renvoie à l'assemblage d'une structure osseuse que Švankmajer s'emploie à remonter tout aussi vite, pour en proposer une autre et rejouer infiniment ce jeu de construction et de démolition. Les crânes, filmés si longuement, incarnent complètement cette stabilité impossible dans le défi qu'ils imposent au regard du spectateur : ils tiennent à la fois de la masse blanchâtre, pleine, opaque (le sommet du crâne bloque le regard) et de l'horreur du trou noir, du vide happant, de la béance insondable (les orifices des yeux dans lesquels vient se perdre le regard). Le squelette curieusement reconstitué qui s'élabore au fur et à mesure du film est aussi celui de l'œuvre cinématographique elle-même. Paradoxalement, sans recourir aux techniques de l'animation, Švankmajer réalise un film qui en dit long sur sa pratique de l'animation qui lui permet d'investiguer les « restes » de la vie.

Un autre de ses films, utilisant cette fois les techniques de l'animation et particulièrement celles de la pâte à modeler et de la pixillation, met en évidence la figure du démembrement (ou du remembrement puisque ce film leur attribue une parfaite équivalence) qui traverse l'œuvre. Dans *Obscurité, lumière, obscurité (Tma/Světlo/Tma, 1989)*, un corps est amené à se recomposer partie par partie. Le film commence, comme son titre l'indique, dans l'obscurité. Grincement de porte et bruit d'interrupteur : dans une petite chambre de poupée, un bras, autonome, entre et se pose au milieu de la pièce. Une porte s'entrouvre et deux yeux apparaissent. Ils se posent sur les doigts de la main déjà en place à défaut de trouver un endroit plus propice. On frappe à la porte : le deuxième bras entre. À la fenêtre, des oreilles se pressent. Arrivent ensuite par les portes latérales de la pièce une tête, une langue, un dentier, un cerveau, des jambes, la repoussante masse graisseuse des fesses, un sexe masculin... Au fur et à mesure des arrivées, le corps intègre les éléments, avec méfiance vis-à-vis des membres nouvellement arrivés, se reconstruit et se remodèle, non sans erreur d'ailleurs, qu'il lui faut corriger rapidement pour recevoir les nouvelles parties. Cependant, l'espace de la pièce reste tout aussi exigu : plus le corps se complète, plus il est à l'étroit, soumis à la fin à une asphyxiante compression. Dépourvu désormais de toute mobilité et de toute liberté, inutile, le corps n'a plus qu'à éteindre la lumière et retrouver

l'obscurité. Agression et profanation du corps, ridiculisation de ses attributs, scandale de son inadaptation au monde, condamnation au silence et à la disparition muette, absurdité de la situation, absence de rébellion : le malaise existentiel occupe bien entendu le film. Le corps devient étranger à lui-même. Comme le souligne Marcel Jean²², le corps chez Švankmajer est tantôt réel, tantôt simulé ; tantôt soumis à sa propre rigidité et aux lois de l'équilibre, tantôt transformé, secoué, métamorphosé et bousculé par les possibilités de l'animation. En jouant du morcellement et du démembrement, le cinéaste, par les permissions figuratives que l'animation lui offre, déstabilise l'ordre des choses, bouleverse la conception du corps (entier, unique et précieux) pour instaurer le curieux statut d'une effigie, un corps particulier qui appartient au registre du funéraire. C'est d'ailleurs simplement comme un « court-métrage sur la mort » que le cinéaste présentait son film²³.

PUISSANCES DE LA PUTRÉFACTION

La corruption est la seconde figure de mort omniprésente dans le cinéma d'animation de Jan Švankmajer, cet artiste que l'on a si souvent décrit comme un sombre alchimiste²⁴ capable de glisser dans le réel une inquiétante fantasmagorie. Švankmajer reconnaît lui-même que son travail consiste à créer un double de la réalité²⁵. Jodoïn-Keaton a raison de souligner combien la magie de cette animation passe par le long labeur de la manipulation, par une main aguerrie au bricolage, à la sculpture et au modelage. Pour lui, l'artiste filme avec les mains : les objets étant comme infectés d'une présence étrangère transmise par le toucher²⁶. Le génie de l'animation de Švankmajer réside dans sa capacité à rendre vie à la matière en la touchant, en l'imbibant d'un passé palpable, mais aussi en animant sa décomposition comme pour en dégager la vie secrète. Švankmajer maîtrise la technique de « pixillation » qui consiste à faire changer d'aspect une matière, image par image, dans son environnement

²² Marcel JEAN, *Le Langage des lignes*, op. cit., pp. 99-100.

²³ Michel CIMENT et LORENZO CODELLI, « Entretien avec Jan Švankmajer », *Positif*, novembre 1989, n° 345, p. 47.

²⁴ Peter HAMES, Ed., *Dark Alchemy, The films of Jan Švankmajer*, Westport : Greenwood Press, 1995.

²⁵ Paul WELLS, *Understanding Animation*, Londres : Routledge, 1998, p. 11.

²⁶ Charles JODOÏN-KEATON, *Jan Švankmajer. Un surréalisme animé*, op. cit., p. 47.

réel. Le toucher de l'animateur, à la fois créateur et destructeur, imprègne tout ce que rencontre l'œil, à tel point que la vue transmet une stimulation tactile²⁷. Lorsqu'il dut se plier à l'interdiction de tourner, Švankmajer se tourna vers « l'expérimentation tactile », privilégiant la transmission d'émotion et de perception à travers le toucher, dans une pensée qui s'approprie la phénoménologie de Merleau-Ponty²⁸ et qui, depuis, irrigue ses recherches cinématographiques synesthésiques. Son travail d'animateur se confond effectivement avec le mythe de l'alchimiste : il manipule, touche, et transforme. Il est le grand corrupteur de la nature des éléments. Cette déliquescence se manifeste dans la nature même de l'image (intrusions inopinées et hybridations) ainsi que par les matériaux utilisés, soumis à cette logique implacable de dégénération (Švankmajer parle lui-même d'une matière tourmentée lorsqu'il évoque les objets qu'il souhaite animer).

Dans *Jeux virils* (*Mužné hry*, 1988), réalisé à un moment où le sport constitue encore un tabou puisqu'il compte parmi les instruments du discours idéologique soviétique²⁹, un homme se prépare à regarder confortablement, bières et en-cas à l'appui, la retransmission d'un match de football à la télévision. Le match prend rapidement une tournure inhabituelle : les footballeurs sont remplacés par des figurines (silhouettes de papier découpé ou visages en pâte à modeler dont la similitude avec le visage du téléspectateur est plus que troublante). La violence règne sur le terrain : un joueur se fait écraser le visage entre deux couvercles de casseroles, un autre se fait brutalement greffer un robinet en lieu et place de son nez et s'écoule littéralement au travers, un troisième se fait arracher le visage par une ventouse... Chaque mort de joueur est suivie d'une ovation et compte pour un but. La mise en cercueils des joueurs ne les empêche pas de continuer à jouer. Bientôt, le ballon quitte le stade de foot pour gagner l'intérieur de l'appartement du téléspectateur. Les joueurs s'engouffrent aussi vite chez lui, continuent de jouer avec le ballon sans se soucier des dégâts qu'ils occasionnent. La lutte fait rage : des joueurs sont passés à la machine à viande, d'autres broyés, tordus, voire malaxés par divers ustensiles de cuisine. La fin du match est ordonnée. Le téléspectateur se lève de sa chaise et découvre sur celle-ci ainsi que sur son pantalon des restes

²⁷ Charles JODOIN-KEATON, « La main scrutatrice de l'animateur », *24 images*, automne 1997, n° 88-89, p. 61.

²⁸ Cathryn VASSELEU, « Tactile Animation: Haptic Devices and the Švankmajer Touch », *The Senses and Society*, vol. 4, n° 2, 2009, p. 145.

²⁹ Michel CIMENT et LORENZO CODELLI, art. cit., p. 46.

d'un visage de pâte écrasé. En faisant non seulement alterner le cinéma d'animation et le cinéma de prise de vues réelles mais en jouant de leur confusion, Švankmajer déstabilise les perceptions du spectateur. Comme Philippe Moins le remarque, les personnages de pâte ne sont aucunement représentés en tant que modelages mais bien comme les doubles malléables de personnages déjà existants³⁰. La fonction de ces répliques est de faire basculer le spectateur, de l'arracher d'un univers quotidien pour le plonger dans un monde onirique où règnent l'incertitude des mutations, des métamorphoses et la violence des altérations de l'identité des personnages, des choses ou de leurs simulacres. Les niveaux, les statuts des images ne se laissent plus identifier clairement. Cette corruption empêche tout élément de rester familier. L'animation de Švankmajer touche (le mot n'est pas choisi au hasard : c'est un rapport tactile) à la mort parce qu'elle ouvre sur l'inconnu. On peut penser également à ce court métrage plus ancien, intitulé *L'Appartement* (Byt, 1968) et dans lequel un homme est pris au piège. Tous les objets qu'il croit connaître ne répondent plus à ses attentions : il veut boire mais un rocher sort du robinet, il veut manger mais la fourchette se rebelle, il veut se coucher mais le lit se désagrège et l'emprisonne, etc. La pixillation et l'animation d'objets en général transmutent insidieusement l'ordre du « cinéma naturel ». Le voilà corrompu, victime désormais promise aux aléas de la dégradation. Toute matière animée est un lieu de dégénérescence. Le cinéma de Švankmajer est une extension de son cabinet de curiosités. Objets obsolètes, usés, déchirés, abîmés, visiblement fatigués par leur sort quotidien, surfaces poussiéreuses, sales, boueuses, granuleuses et lépreuses sont les pièces précieuses recherchées par des gros plans qui stimulent l'imagination tactile du spectateur³¹ et ouvrent de nouvelles perceptions.

Dans le fond, ce n'est pas autre chose que la sensation de répulsion cadavérique qui est ainsi convoquée. Dans *Les Possibilités du dialogue* (1982), Švankmajer recourt à la pâte à modeler, un matériau à la fois

³⁰ Philippe MOINS, *Les Maîtres de la pâte*, Paris : Dreamland, 2001, pp. 76-77. L'auteur donne aussi l'exemple de la séquence de métamorphose de *Faust* (*Lekce Faust*, 1994), où un fœtus se forme dans un bocal pour prendre à très grande vitesse forme humaine et être gagné tout aussi vite par la mort, laissant place à un crâne des plus simiesque. Le long métrage *Otesánek* (2000), dans lequel un couple stérile, au comble du désespoir, prend une souche de bois pour un bébé constitue une autre remarquable variation autour des questions de métamorphose et de simulacre.

³¹ Voir Kristoffer NOHEDEN, « The imagination of touch: surrealist tactility in the films of Jan Švankmajer », *Journal of Aesthetics & Culture*, 2013, vol. 5 : <http://dx.doi.org/10.3402/jac.v5i0.21111>.

singulier et malléable, attrayant et abject, qu'il transforme autant en chair qu'en boue. Le film se compose de trois parties qui peuvent être vues comme les trois moments de l'appréhension de ce nouveau matériau. La première partie conditionne la pâte, la seconde exploite ses ressources, la troisième l'intègre, comme ce sera le cas dans le reste de son œuvre, dans d'autres techniques d'animation (l'animation d'objets). En même temps, les différentes parties s'inscrivent dans un cycle sans fin qui donne pour matière première à l'animation la pâte (les objets broyés donnent la pâte qui donne des objets entiers qui seront amenés à redevenir de la pâte). La première séquence fait s'affronter à tour de rôle trois visages conçus à partir d'un montage insolite d'éléments : un visage est composé d'éléments organiques (fruits et légumes), les deux autres d'objets inertes (l'un regroupant des ustensiles de cuisine, l'autre de papeterie). La référence à l'œuvre maniériste du peintre italien Giuseppe Arcimboldo saute bien entendu aux yeux³². En somme, il s'agit d'animer des «natures mortes», expression qu'il faut décomposer pour bien en comprendre l'enjeu : d'une part des choses réelles utilisées pour la fabrication d'une œuvre, d'autre part la pulvérisation des choses, leur réduction à des rebuts. Car le tournoi tourne bientôt au carnage. Les adversaires s'avalent l'un l'autre, se dévorent, se broient et se digèrent réciproquement. Un visage d'ustensiles de cuisine se jette sur son adversaire organique : découpés, déchiquetés, broyés, les aliments sont hachés menu. Ils recomposent toutefois un nouveau visage régurgité par la masse combattante. Un autre affrontement de visages composés des objets de cuisine et de papeterie est aussi violent : fragmentation, torsion, malaxage. Les visages resurgissant du champ de bataille en décomposition s'en trouvent bien évidemment modifiés. Les joutes se succèdent pour réduire de plus en plus les éléments à des amas de purée, de sciure ou de ferraille. Le magma finalement obtenu par la dégradation des matériaux est une pâte à modeler que le cinéaste qualifie lui-même, de manière très alchimique, de matière première³³, qui donnera bientôt forme à deux visages identiques de forme humaine relativement réaliste. La seconde séquence met en présence autour d'une table deux figurines de glaise (deux torsos, l'un féminin, l'autre masculin). Les corps se rap-

³² Certaines œuvres funéraires, antérieures au travail d'Arcimboldo, reconstituant des visages défunts en les imaginant tels qu'ils seraient censés être après plusieurs années dans la tombe, recourent également à ce genre d'assemblage stupéfiant (un visage est recouvert de crapauds de telle manière que leurs têtes remplacent les yeux). Voir Erwin PANOFKY, *La Sculpture funéraire*, Paris : Flammarion, 1992, pp. 75-76.

³³ Philippe MOINS, *Les Maîtres de la pâte*, op. cit., pp. 72-73.

prochent, se caressent sensuellement, se fondent l'un en l'autre et finissent par se confondre en une seule masse agitée. Švankmajer, comme pour signaler sa présence alchimiste, laisse apercevoir les traces de ses doigts et de ses nombreuses manipulations durant toute la séquence. Les corps n'en semblent que plus décharnés. Ils se séparent peu après, reprennent leur forme originale, mais abandonnent un morceau de pâte informe, qui tente de regagner l'un des corps mais tous deux le rejettent avec brutalité, avant de s'affronter, se lacérer, se déchiqueter et se détruire complètement (les traces des doigts de l'animateur sont encore plus profondes), retombant finalement dans l'état informe d'un magma de pâte livide. Enfin, la troisième et dernière séquence du film met face à face deux têtes en pâte à modeler, posées sur une table, absolument identiques dont les bouches régurgiteront de véritables objets. La relation entre ces deux têtes passe alors par les rapports incongrus qu'entreprendront les objets : la chaussure sortant de la bouche du premier sera frottée par la brosse à dents sortant de la bouche du second, un tube de dentifrice sera malmené dans un taille-crayon, un couteau à beurre tartinera une chaussure, etc. Épuisées par cet étrange ballet, les deux têtes s'effondreront sur leur propre fondation, retombant comme des soufflets, retournant à la matière première.

Marcel Jean définit l'œuvre du cinéaste par la violence qui l'habite. La création passe par la transformation de la matière, qui elle-même passe par la trituration acharnée, jusqu'à la destruction³⁴. La force des effigies de Švankmajer, et de son emploi de la pâte à modeler, qui joue admirablement de sa matérialité et de son ambiguïté (son organicité, sa sensualité, ses qualités de carnation, ses jeux de ressemblance et de reconnaissance), tient de leur capacité à mettre en péril de manière continue l'établissement d'une individualité pour la cristalliser dans une identité de crise, qui n'est autre que celle de l'entropie, du dépérissement, du cadavérique. Livrées aux matières de la mollesse, les figurines sont prises au piège d'une rêverie de la terre, promise au retour à un état originel, une boue fondamentale. À côté de la répulsion causée par cette corruption généralisée, à côté de la résistance que peut exprimer l'objet à sa propre destruction, il y a également dans les films de Švankmajer un véritable plaisir, libidinal, à l'affaiblissement, une satisfaction du matériau à regagner son état premier, comme on le ferait d'un repos propre à un état originaire, après avoir accompli durement une tâche ardue. Cette expérience extrême,

³⁴ Marcel JEAN, *Le Langage des lignes*, op. cit., pp. 101-102.

ordonnée par une pulsion de mort des éléments animés qui les entraînent à retourner vers l'inanimé et l'inerte, cet état de décrépitude, avec toute la violence qu'il suppose, semble s'intégrer dans une rêverie du cycle de la terre. Considérant que l'animation est une histoire de cadavre, Švankmajer les retourne tout naturellement à la terre, véritable et authentique matrice de toute forme.

EFFIGIES TRANSIES

Dans un article qu'il consacre aux corps animés dans le cinéma de Švankmajer, Paul Wells insiste sur le caractère transitoire et éphémère du corps, qu'il résume à un instrument de mécanique socioculturelle³⁵. L'auteur définit trois axes politiques propres à ce corps : il est en transition, il existe en tant que mécanisme et il est systématiquement menacé. Selon Wells, l'ordre social prédétermine les capacités du corps, et celui que montre Švankmajer incarne celui d'une transition du communisme vers le capitalisme. En suivant cette logique, il est aisé de voir dans les figures de démembrement et de corruption des allégories à forte dimension politique. La lecture est tentante, mais sans doute trop commode et trop contextualisée au regard de la filmographie entière du cinéaste. Le corps y est certes en transition, mais dès les premières œuvres, oscillant entre les états opposés de la stabilité, du lissage, de la versatilité et de la déchéance. Ce corps en transition est d'abord un corps transi, c'est-à-dire à la fois en train de se faire et se défaire au niveau macro, celui de son ensemble architectonique (c'est la figure du démembrement évoquée plus haut) et de pourrir au niveau micro (l'état de corruption généralisé, celui des matériaux animés mais aussi celui de l'imagerie, contaminée). Pour rappel, le transi, cadavre à moitié décomposé, devenait entre le XIV^e et le XVI^e siècle le principal figurant de l'iconographie macabre et de la représentation de la mort³⁶. Non seulement la figurine animée par Švankmajer prolonge la tradition de ce transi, mais c'est même toute l'image animée qui est ici transie, piégeant la prise de vues réelles dans l'incertitude d'un mouvant insidieux, souvent jugé morbide. « L'inquiétante étrangeté », si souvent remarquée, qui se dégage de son œuvre, et que Freud recon-

³⁵ Paul WELLS, « Body Consciousness in the Films of Jan Švankmajer », in Jayne PILLING, Ed., *A Reader in Animation Studies*, op. cit., pp. 177-194.

³⁶ Philippe ARIÈS, *L'Homme devant la mort*, t.1, Paris : Éditions du Seuil, 1977, p. 115.

naissait à certaines poupées, marionnettes et automates, toutes sortes de figurines manipulées par Švankmajer, ne vient pas d'ailleurs. Dans *Alice*, le réalisateur anime le lapin toujours en retard sous la forme d'un animal empaillé, ce qui permettra à Joubert-Laurencin de rappeler qu'on anime vraiment qu'à partir de la mort, et non à partir du vivant³⁷. La dimension proprement fantastique du cinéma d'animation de Jan Švankmajer provient non seulement de cette révélation (un secret bien gardé sous la mythologie démiurgique de l'animateur qui se présente habituellement comme un donneur de vie à ses figurines) mais aussi d'une poétique singulière de l'effigie, entre dégoût et séduction, mélancolie et violence, puissances de création et pulsions de mort, qui interroge le fondement même de toute existence.

Dick TOMASOVIC
Université de Liège

³⁷ Hervé JOUBERT-LAURENCIN, *La Lettre volante*, Paris: Presses de la Sorbonne nouvelle, 1997, pp. 308-309.